

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

**Pesadillas en metamorfosis encaminadas al sueño anhelado:
obra ilustrativa en acuarela**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
Licenciada en Artes Visuales

Autora:

María Paz Pulla Samaniego

Director:

Víctor Geovanny Calle Bustos

ORCID:  0000-0002-5816-6746

Cuenca, Ecuador

2023-05-22

Resumen

El presente proyecto investigativo – práctico, tiene como objetivo la elaboración de un libro ilustrado basado en la estética surrealista de pesadillas. Cuyo origen se da desde el inconsciente, resultado de hechos catastróficos, traumas infantiles, pensamientos ambiguos o actos contradictorios ocurridos en el diario vivir. El proyecto parte desde la investigación del origen de los sueños y pesadillas, así como su influencia emocional al momento de ser plasmadas en distintas obras de arte a lo largo de la historia, en base a ello se analizó las narraciones anteriormente obtenidas en torno a su cromática, sus entornos y personajes, los cuales fueron seleccionados y recreados en una composición, para transformarlas en mágicos sueños. A partir de este tópico se ha creado el libro ilustrado con la técnica de acuarela que se ha reforzado con un leve proceso de retoques digitales. El producto artístico final permitirá al espectador visualizar su pesadilla y encontrar una versión donde la mala percepción originada en la misma será apaciguada para ser transformada en el sueño anhelado. Este será un símbolo de catarsis, siendo la ilustración el medio visual para generar una nueva perspectiva con diferentes emociones.

Palabras clave: sueños, pesadillas, ilustración, catarsis, mágico

Abstract

The objective of this research-practical project is the elaboration of an illustrated book based on the surrealist aesthetics of nightmares. Whose origin is given from the unconscious, as a result of catastrophic events, childhood traumas, ambiguous thoughts or contradictory acts occurred in everyday life. The project starts from the investigation of the origin of dreams and nightmares, as well as their emotional influence at the moment of being captured in different works of art throughout history, based on this, the previously obtained narratives were analyzed around their chromatics, their environments and characters, which were selected and recreated in a composition, to transform them into magical dreams. From this topic, the illustrated book has been created with the watercolor technique that has been reinforced with a slight process of digital retouching. The final artistic product will allow the viewer to visualize his nightmare and find a version where the bad perception originated in it will be appeased to be transformed into the desired dream. This will be a symbol of catharsis, being the illustration of the visual medium to generate a new perspective with different emotions.

Keywords: dreams, nightmares, illustration, catharsis, magic

Índice de contenido

Capítulo 1	16
El sueño, la pesadilla, y su representación en el arte.....	16
Influencia del estado emocional en la representación artística tras sueños y pesadillas.	16
1.1 Breve referencia acerca de los sueños y las pesadillas en la psicología del ser humano.....	16
1.2 La mirada artística a través de los sueños y las pesadillas.....	24
1.3 Análisis de contextos, entornos y personajes de los sueños o pesadillas, plasmados en distintas obras de arte a través de la historia.....	29
Capítulo 2.....	41
Importancia del uso del contenido onírico en la construcción de la práctica artística actual	41
2.1 Las ilustraciones como un medio visual para generar emociones	41
2.2 Análisis de obras de referentes de la ilustración contemporánea, que se enmarcan dentro del neosurrealismo.....	44
2.3 Concepto de la propuesta artística en relación a la transformación de emociones que suscita el arte, en el caso de las pesadillas hacia los sueños anhelados.....	51
Capítulo 3.....	57
Realización de obra ilustrada generada a partir de una propuesta narrativa... ..	57
3.1 Selección de pesadillas a ser ilustradas	58
3.2 Distinción de elementos oníricos para crear la atmósfera y contexto de la obra.	62
3.3 Proceso de elaboración de libro ilustrado.....	62
3.4. Portada de libro ilustrado.....	78
3.5 Pintura.....	83
3.6 Pintura Digital.....	90
3.7 Pruebas de impresión.....	99
- Conclusiones:	104

UCUENCA

- Recomendaciones.....	105
-.....	106
- Referencias.....	106
-.....	106

Índice de imágenes

Figure 1. Fuseli, H. (1781). La pesadilla. oleó sobre lienzo. Dentre Institute of Arts. Recuperado de: https://pixels.com/featured/the-nightmare-by-henry-fuseli-henry-fuseli.html	30
Figure 2. Caravaggio. (1601) La vocación de San Mateo. óleo sobre lienzo. Iglesia de San Luis de los Franceses (Roma). Recuperado de: https://temasycomentariosartepaeg.blogspot.com/p/caravaggio-la-vocacion-de-san-mateo.html	32
Figure 3. Dali, S. (1944). Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar. óleo sobre tabla, Museo Nacional Tjyssen - Bornemisza. Recuperado de: https://www.lacamaradelarte.com/2016/09/sueno-causado-por-el-vuelo-de-una-abeja.html	34
Figure 4. Ryden, M. (2005) La fiesta del té de Rosie, Óleo sobre lienzo. Recuperado de: https://www.infobae.com/cultura/2020/06/08/la-belleza-del-dia-la-fiesta-del-te-de-rosie-de-mark-ryden/	35
Figure 5. Varo, R. (1961) Astro Errante. Óleo sobre lienzo. Recuperado de: https://artisthesolution.blogspot.com/2020/08/astro-errante-wandering-star-by.html	38
Figure 6. Romano, G. (1527 - 1535) El sueño de Hécuba. Fresco en la sala de Troya. Palacio del Té. Mantua. Italia. Fresco. Recuperado de: https://elaltardefebo.blogspot.com/2018/01/giulio-romano.html?m=1	40
Figure 7. Ryden, M. (1998) El debutante. Óleo sobre lienzo. Home Gallery Store. Recuperado de: https://www.markryden.com/the-debutante	44
Figure 8. Ryden, M. (2005) The Creatrix. Litografía offset. MIAMI. Recuperado de: https://www.artcollectorz.com/artworks/artwork-detail?artwork_id=9084&edition_id=11505&pageno=2	45
Figure 9. Ryden, M. (2001) The Magic Circus. Óleo sobre lienzo. La Fiambrera Art Gallery. Recuperado de: https://www.lafiambrrera.net/tienda/mark-ryden/the-magic-circus/	45
Figure 10. Gyseman, S. (2010). Las haditas de Suzanne Gyseman. Acuarela sobre papel. Recuperado de: http://magicoycestial.blogspot.com/2010/11/las-haditas-de-suzanne-gyseman.html	46

Figure 11. Gyseman, S. (2010). <i>Haditas de Suzanne Gyseman. Acuarela sobre papel. Recuperado de: http://magicoycelestial.blogspot.com/2010/11/las-haditas-de-suzanne-gyseman.html.....</i>	47
Figure 12. Lacombe, B (2014). <i>Madama Butterfly. Lápiz y acuarela. Libro ilustrado. Recuperado de: https://www.hoyesarte.com/musica/opera-musica/la-pervivencia-de-madama-butterfly_183587/.....</i>	48
Figure 13. Lacombe, B. (2011) <i>El herbario de las hadas. Acuarela y puntura al óleo. Libro ilustrado de Benjamín Lacombe y Sebastián Pérez. Recuperado de: https://static-blogs.elnortedecastilla.es/wp-content/uploads/sites/11/2012/04/B43699A27.jpg.....</i>	49
Figure 14. Juan, A. (2011). <i>Caperucita Roja. Grafito. Recuperado de: http://sobrecaperuzas.blogspot.com/2012/12/caperucita-roja-ana-juan.html</i>	49
Figure 15. Juan, A. (2016) <i>Las hermanas. Carboncillo. Libro ilustrado. Recuperado de: http://ninalaluna.com/ana-juan-ilustrar-los-silencios/</i>	50
Figure 16. Juan, A. (2017) <i>Circus. Grafito. Libro ilustrado. Recuperado de: https://unperiodistaenelbolsillo.com/ana-juan-circus/.....</i>	51
Figure 18. Pulla, Paz (2022) <i>Canon femenino.</i>	63
Figure 17. Pulla, Paz (2022) <i>Canon masculino.....</i>	63
Figure 19. Pulla, Paz. (2022). <i>Primer boceto callejón oscuro con vidrio.....</i>	65
Figure 20. Pulla, Paz. (2022). <i>Primer boceto callejón oscuro con vidrio.....</i>	65
Figure 22. Pulla, Paz. (2022) <i>Segundo boceto de sueño anhelado de bosque mágico con faroles.</i>	65
Figure 21. Pulla, Paz. (2022). <i>Primer boceto de sueño anhelado de bosque mágico con faroles.</i>	65
Figure 23. Pulla, Paz (2022) <i>Boceto elegido para pesadilla callejón oscuro con vidrio.</i>	66
Figure 24. Pulla, Paz (2022) <i>Boceto elegido para sueño anhelado de bosque mágico con faroles.</i>	66
Figure 25. Pulla, Paz (2022) <i>Segundo boceto pesadilla gato descuartizado.....</i>	66
Figure 26. Pulla, Paz (2022) <i>Primer boceto pesadilla gato descuartizado.</i>	66
Figure 27. Pulla, Paz (2022) <i>Boceto elegido para representar pesadilla de gato descuartizado.....</i>	67
Figure 28. Pulla, Paz (2022) <i>Boceto previo de ovni de gelatina para representar el sueño anhelado.</i>	68
Figure 29. Pulla, Paz (2022) <i>Segundo boceto de pesadilla donde un chico es agredido por drogodependientes.....</i>	69
Figure 30. Pulla, Paz (2022) <i>Primer boceto de una pesadilla donde un chico es agredido por drogodependientes.....</i>	69

<i>Figure 31. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar pesadilla donde un chico es agredido por varios drogodependientes.....</i>	<i>69</i>
<i>Figure 32. Pulla, Paz (2022) Boceto previo de sueño: escena de campo de fútbol con varios jugadores.</i>	<i>70</i>
<i>Figure 33. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar sueño anhelado: niño en medio de un bosque de colibríes.</i>	<i>70</i>
<i>Figure 34. Pulla, Paz (2022) Segundo boceto donde en medio de una calle un joven es atacado por una figura de fuego.</i>	<i>72</i>
<i>Figure 35. Pulla, Paz (2022) Primer boceto sobre pesadilla, donde en medio de una calle un joven es atacado por una figura de fuego.....</i>	<i>72</i>
<i>Figure 36. Pulla, Paz (2022) Tercer boceto para escenificar la pesadilla con planos más precisos.....</i>	<i>72</i>
<i>Figure 37. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar la pesadilla con detalles precisos.....</i>	<i>72</i>
<i>Figure 38. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar el sueño anhelado: personajes en medio de una feria.....</i>	<i>73</i>
<i>Figure 39. Pulla, Paz (2022) Primer boceto de pesadilla en medio del bosque donde un chico esta asustado dentro de una caja de madera.....</i>	<i>74</i>
<i>Figure 40. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar pesadilla lúgubre de chico encerrado en caja de madera.....</i>	<i>74</i>
<i>Figure 41. Pulla, Paz (2022) Primer boceto de sueño anhelado: mundo dulce.</i>	<i>75</i>
<i>Figure 42. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar el sueño anhelado: mundo dulce.</i>	<i>75</i>
<i>Figure 43. Pulla, Paz (2022) Primer boceto de pesadilla escena en medio de cementerio. .</i>	<i>76</i>
<i>Figure 44. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar pesadilla: escena en medio del cementerio.</i>	<i>77</i>
<i>Figure 45. Pulla, Paz (2022) Primer boceto de sueño anhelado: escena dulce - infantil de patio de juegos y accesorios de bebé.....</i>	<i>77</i>
<i>Figure 46. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar sueño anhelado: escena dulce - infantil de patio de juegos y accesorios de bebé.</i>	<i>77</i>
<i>Figure 47. . Roldán, L. (2021) Oruga de mariposa. [Fotografía] Recuperado de: https://t2.ev.ltmcdn.com/es/posts/7/6/7/etapa_de_oruga_o_estado_larvario_2767_2_600.webp.....</i>	<i>79</i>

Figure 48. Matarozzo, E. (2022) <i>Mechanitis polymnia</i> . [Fotografía]. Recuperado de: https://billiken.lat/wp-content/uploads/2022/07/Mariposa-alas-de-tigre-CRISALIDA-SITIO.jpg	79
Figure 49. Dumbar, L. (2018) <i>Firespike Chrysalis</i> . [Fotografía]. Recuperado de: https://monarchbutterflygarden.net/wp-content/uploads/2015/05/where-to-find-chrysalis-garden-plants.jpg	79
Figure 50. Agosto, N. (2017) <i>Common_Crow_Euploea</i> . [Fotografía]. Recuperado de: https://nuestra-voz.org/la-leccion-de-la-oruga/	80
Figure 51. Alvizures, J. (2020) <i>Las de la paciencia</i> . [Fotografía]. Recuperado de: https://cdn.elperiodico.com.gt/wp-content/uploads/2020/10/29001713/21-928x1024.jpg	80
Figure 52. Ailes, E. (2015). <i>La Tornasolada (Apatura Iris)</i> . [Fotografía]. Recuperado de: https://ichef.bbci.co.uk/news/624/amz/worldservice/live/assets/images/2015/07/23/150723163507_butterfly_one_624x351_petereeles_nocredit.jpg	80
Figure 53. Cinci, M. (2019). <i>Mariposa en blanco y negro</i> . [Fotografía]. Recuperado de: https://images.unsplash.com/photo-1561138247-94161d4cc965?ixlib=rb-1.2.1&ixid=MnwxMjA3fDB8MHxwaG90by1wYWdlfHx8fGVufDB8fHx8&auto=format&fit=crop&w=1459&q=80	80
Figure 54. Javi. (2021). <i>Fauna</i> . [Fotografía]. Recuperado de: https://miaventuraviajando.com/wp-content/uploads/2020/04/panama-itinerario-mi-aventura-viajando-2.jpg	81
Figure 55. Rothsuh, U. (2022) <i>Mariposa morpho</i> . [Fotografía]. Recuperado de: https://t2.ev.ltmcdn.com/es/posts/5/9/8/mariposa_morpho_caracteristicas_habitat_y_alimentacion_3895_600.jpg	81
Figure 56. Pulla, Paz. (2022) <i>Tercero y cuarto boceto híbrido de mariposa-humano para la portada del libro ilustrado</i>	82
Figure 57. Pulla, Paz. (2022) <i>Primer y segundo boceto híbrido de mariposa-humano para la portada del libro ilustrado</i>	82
Figure 58. Pulla, Paz (2022) <i>Boceto para portada: detalles precisos y título análogo</i>	83
Figure 59. Pulla, Paz. (2022) <i>Boceto elegido para portada de tesis: formas, título, autor y detalles precisos en un mismo formato</i>	83
Figure 60. Pulla, Paz. (2022) <i>Primera capa de pintura para pintado de pesadilla con colores planos oscuros</i>	85
Figure 61. Pulla, Paz. (2022) <i>Preparación de cartulina cansón para pintura analógica de primera pesadilla</i>	85
Figure 62. Pulla, Paz. (2022). <i>Detalle de obra pesadilla: ojo enorme</i>	85

<i>Figure 63. Pulla, Paz (2022) Tercera capa de pintura para pintado de pesadilla: volumen y contraste.</i>	<i>85</i>
<i>Figure 64. Pulla, Paz. (2022) Primera capa de color para pesadillas colores oscuros.</i>	<i>85</i>
<i>Figure 65. Pulla, Paz (2022) Tercera capa de color con precisión de detalles.</i>	<i>85</i>
<i>Figure 66. Pulla, Paz. (2022) Segunda capa de pintura de color para pesadilla, colores rojizos y ocres.</i>	<i>86</i>
<i>Figure 67. Pulla, Paz (2022) Tercera capa de color detallado para pesadilla de gato descuartizado.</i>	<i>86</i>
<i>Figure 68. Pulla, Paz. (2022) Capa de pintura con colores planos para pesadilla.</i>	<i>86</i>
<i>Figure 69. Pulla, Paz (2022) Tercera capa de color con precisión de detalles.</i>	<i>86</i>
<i>Figure 70. Pulla, Paz. (2022) Capa de pintura colores planos para pesadilla de ojo enorme.</i>	<i>86</i>
<i>Figure 71. Pulla, Paz. (2022) Segunda capa colores rojizos, ocres y oscuros para pesadilla.</i>	<i>86</i>
<i>Figure 72. Pulla, Paz. (2022) Primera capa de colores planos para pesadilla en cementerio.</i>	<i>86</i>
<i>Figure 74. Pulla, Paz. (2022) Primer capa de color para pesadilla de bosque y persona siendo atacada.</i>	<i>87</i>
<i>Figure 73. Pulla, Paz. (2022) Capa final de color con volumen y detalles para pesadillas. ..</i>	<i>87</i>
<i>Figure 76. Pulla, Paz. (2022) Capa de detalle: volumen y contraste de rostro.</i>	<i>87</i>
<i>Figure 75. Pulla, Paz. (2022). Primera capa de pintura para sueño anhelado: colores brillantes y planos.</i>	<i>87</i>
<i>Figure 77. Pulla, Paz. (2022) Segunda capa de pintura para detalles, formas y primeros planos.</i>	<i>88</i>
<i>Figure 78. Pulla, Paz. (2022) Primera capa de pintura sueño de habitación: colores brillantes para cobijas y fondo.</i>	<i>88</i>
<i>Figure 79. Pulla, Paz. (2022) Segunda capa de pintura definición de color para cortinas y cobertores.</i>	<i>88</i>
<i>Figure 81. Pulla, Paz. (2022) Cartulina cansón colocada en madera: pintura final de sueño anhelado.</i>	<i>88</i>
<i>Figure 80. Pulla, Paz. (2022) Tercera capa de color para definir colores de gato y figuras complementarias.</i>	<i>88</i>
<i>Figure 82. Pulla, Paz. (2022) Primera capa de colores para fondo plano en lejanía.</i>	<i>89</i>
<i>Figure 83. Pulla, Paz. (2022) Dibujo realizado en cartulina cansón y colocado en madera: listo para pintar.</i>	<i>89</i>

<i>Figure 84. Pulla, Paz. (2022) Detalle coloreado de carro de feria.</i>	<i>89</i>
<i>Figure 85. . Pulla, Paz. (2022) Detalle coloreado de carro de feria.</i>	<i>89</i>
<i>Figure 86, Pulla, Paz. (2022) Segunda capa de color para definir primeros planos y personajes.....</i>	<i>89</i>
<i>Figure 87. Pulla, Paz. (2022) Primera capa de colores planos azules y ocre para fondo. ..</i>	<i>89</i>
<i>Figure 89, Pulla, Paz. (2022) Segunda capa de color personaje principal.</i>	<i>90</i>
<i>Figure 88. Pulla, Paz. (2022) Primera capa de color para fondos y planos.....</i>	<i>90</i>
<i>Figure 90. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para portada de libro.</i>	<i>90</i>
<i>Figure 92. Pulla, Paz. (2022) Ilustración en proceso de retoque: aumento de contraste y saturación para portada.....</i>	<i>91</i>
<i>Figure 91. Pulla, Paz. (2022) Ilustración colocada en Photoshop para retoque digital.</i>	<i>91</i>
<i>Figure 93. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para portada.</i>	<i>91</i>
<i>Figure 95. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar pesadilla de John Chunzho.</i>	<i>92</i>
<i>Figure 94. Pulla, Paz. (2022) Proceso de retoque digital de pesadilla: creación de capa para aumentar el contraste y el brillo.</i>	<i>92</i>
<i>Figure 96. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para primera pesadilla de John Chunzho.</i>	<i>92</i>
<i>Figure 97. Pulla, Paz. (2022) Primer retoque digital de pesadilla: creación de capa para aumentar el contraste y el brillo.....</i>	<i>93</i>
<i>Figure 98: Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar pesadilla de Alex Pulla.</i>	<i>93</i>
<i>Figure 99. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para primera pesadilla de Alex Pulla.</i>	<i>93</i>
<i>Figure 100. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de pesadilla: creación de capa para aumentar el contraste y el brillo.....</i>	<i>93</i>
<i>Figure 101. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar pesadilla de Giomara Narváez.</i>	<i>93</i>
<i>Figure 102. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para primera pesadilla de Giomara Narváez.....</i>	<i>94</i>
<i>Figure 103. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de pesadilla: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.....</i>	<i>94</i>
<i>Figure 104. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar segunda pesadilla de Giomara Narváez.</i>	<i>94</i>
<i>Figure 105. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para pesadilla de Giomara Narváez.</i>	<i>94</i>

<i>Figure 110. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de pesadilla: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.....</i>	<i>94</i>
<i>Figure 106. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar pesadilla de Danilo Soto.....</i>	<i>94</i>
<i>Figure 108. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para pesadilla de Danilo Soto.</i>	<i>95</i>
<i>Figure 107, Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de pesadilla: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.....</i>	<i>95</i>
<i>Figure 109. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar pesadilla de Jordi Gutiérrez.....</i>	<i>95</i>
<i>Figure 111. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para pesadilla de Jordi Gutiérrez.</i>	<i>95</i>
<i>Figure 112. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de sueño: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.....</i>	<i>96</i>
<i>Figure 113. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar sueño anhelado de Danilo Soto.....</i>	<i>96</i>
<i>Figure 114. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para sueño de Danilo Soto.....</i>	<i>96</i>
<i>Figure 115. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de sueño: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.....</i>	<i>96</i>
<i>Figure 116. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar sueño anhelado de Giomara Narváez.</i>	<i>96</i>
<i>Figure 117. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para sueño de Giomara Narváez.</i>	<i>97</i>
<i>Figure 119. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de sueño: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.....</i>	<i>97</i>
<i>Figure 118. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar sueño anhelado de John Chunzho.</i>	<i>97</i>
<i>Figure 121. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para sueño de John Chunzho.</i>	<i>97</i>
<i>Figure 120. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de sueño: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.....</i>	<i>97</i>
<i>Figure 122. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar sueño anhelado de Jordi Gutiérrez.....</i>	<i>97</i>
<i>Figure 123. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para sueño de Jordi Gutiérrez.....</i>	<i>98</i>
<i>Figure 124. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de sueño: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.....</i>	<i>98</i>
<i>Figure 125. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar sueño anhelado de Giomara Narváez.</i>	<i>98</i>
<i>Figure 126. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para sueño de Giomara Narváez.</i>	<i>98</i>

<i>Figure 128. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar sueño anhelado de Alex Pulla.</i>	<i>98</i>
<i>Figure 127. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de sueño: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.....</i>	<i>98</i>
<i>Figure 129. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para sueño de Alex Pulla.</i>	<i>99</i>
<i>Figure 130. Pulla, Paz. (2022) Impresión en papel couche de 300 gr.....</i>	<i>99</i>
<i>Figure 132. Pulla, Paz. (2022) Impresión en papel couche de 150g/m2.</i>	<i>100</i>
<i>Figure 131. Pulla, Paz. (2022) Prueba de impresión en papel boom reciclado.</i>	<i>100</i>
<i>Figure 133. Pulla, Paz. (2022) Prueba de impresión en papel boom (blanco hueso) reciclado.....</i>	<i>100</i>
<i>Figure 134. Pulla, Paz. (2022) Tipo de papel elegido para impresión de libro.</i>	<i>101</i>
<i>Figure 135. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: páginas de guarda.</i>	<i>102</i>
<i>Figure 136. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: Portada de Tesis....</i>	<i>102</i>
<i>Figure 137. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: Portadilla.....</i>	<i>102</i>
<i>Figure 138. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: Página de ilustración sobre sueño.</i>	<i>102</i>
<i>Figure 139. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: Página de ilustración sobre pesadilla.</i>	<i>102</i>
<i>Figure 140. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: Contraportada.....</i>	<i>103</i>

Dedicatoria

A Dios mi Padre espiritual, mi hermano Jesús y mi Madre María por ser la guía, fortaleza y luz que guío mis pasos en todo mi camino.

A la pequeña yo de 3 añitos que empezó dibujando en hojas de periódico, tarjetas y cartón todo cuanto la rodeaba. ¿Adivina que?: La magia sí existe y se desprende de lápices y pinceles.

A mi papito José por enseñarme el valor de compartir los conocimientos y de realizarlo todo con amor, a mi reina Esperanza, por la calidez de su sonrisa, por las flores y las verduras semanales, por todos los años de entrega, paciencia y amor; a mi hermana Dorami por tus palabras “Tú puedes pequeña”, por tus ocurrencias, tu reconfortante sonrisa, fe y gran corazón.

A ti mi enamorado Pequeño Fabri, el dulce enfermero que siempre confió en mí y llegó a curar mi alma con sus pastillitas de alegría, sus soluciones salinas y amorosas, sus terapias de ternura, sus vacunas de paciencia y sus vitaminas de valor.

A mi querida abuelita María y Tía Emperatriz, por su cariño incondicional y presencia maternal en mi vida.

A ti querida abuelita Teresa que siempre encontraste en mis pinturas lo que nadie más logró ver y ahora me cuidas desde el cielo.

Agradecimiento

Al culminar este recorrido académico, quiero agradecer de todo corazón a todas las personas que estuvieron presentes y fueron el apoyo para llegar a cumplir mi meta.

La determinación y apoyo constante expresados en la guía del presente trabajo de titulación por parte de mi Tutor, el Mgt. Geovanny Calle. Gracias por su paciencia, consideración, amistad y por su bondad al permitirme aprender de su experiencia artística y teórica.

Por su calidad profesional, personal y ética, quiero agradecer a los docentes que compartieron conmigo sus más grandes conocimientos y me asistieron en las dificultades académicas desde que empecé mi carrera: Bernardo Vega, Sonia Pacheco, Gustavo Novillo, María Eliza Mosquera, Juan Pañora, Juan Pacheco, Manuel Guzmán, Ariadna Baretta, Julio Alvaréz, Olmedo Alvarado y Misael Moya.

La amistad, complicidad y apoyo de mis amigos Lore, Kari, Daniela, Dani Romero, Tiffany y Jorge. Especialmente a Dani Vera por brindarme su tiempo, confianza y asesoramiento técnico a lo largo de mi carrera y trabajo de titulación.

La confianza, tiempo y colaboración de: John Chunzho , Alex Pulla, Danilo Soto, Giomara Narvárez y Jordi Gutierrez, al contarme las narraciones de sus pesadillas y ser parte de la bella transformación al revelarse hermosas y nuevas emociones en mis ilustraciones

Capítulo 1

El sueño, la pesadilla, y su representación en el arte.

Influencia del estado emocional en la representación artística tras sueños y pesadillas.

1.1 Breve referencia acerca de los sueños y las pesadillas en la psicología del ser humano.

Para conocer el efecto de los sueños en las personas, en su psicología y en el arte a lo largo de la historia, es preciso tener en consideración que desde el nacimiento los seres humanos necesitan satisfacer sus necesidades fisiológicas vitales para preservar la vida. Una de las más importantes es el descanso, etapa en la cual llegamos a soñar, para la mayoría de las personas los sueños pueden carecer de importancia, porque simplemente son evadidas por la monotonía de los pensamientos diarios y de esta manera olvidadas, pero para otras personas muchos de sus sueños se convierten en pesadillas y se transforman en la causa principal de enfermedades o traumas.

Para iniciar es preciso conocer el concepto de sueño: El sueño (del latín somnum) es un proceso fisiológico, heterogéneo, activo y rítmico, descrito por algunos autores como un estado de inconsciencia, del cual se puede despertar por estimulación sensorial, y aparece en alternancia al estado de vigilia en periodos de 24 horas. Es parte del ritmo circadiano; afecta y es afectado por múltiples procesos fisiológicos, psicológicos y del entorno. Su ocurrencia toma la tercera parte de la vida del hombre y su privación tiene graves efectos; ello le confiere una importancia aún no bien comprendida. (Morales, 2009, p.4)

Para que el sueño se haga presente, debe pasar por un proceso desde que nos acostamos, este consta de dos fases principales: El sueño de no movimiento rápido de los ojos (NREM) y el sueño de movimiento rápido de los ojos (REM). La primera etapa (NREM) dura de 15 a 30 minutos, en ella la disminución de las constantes vitales es gradual, así como los músculos se relajan de manera progresiva, y al pasar los minutos la persona pasa de despertar a cualquier ruido a quedarse dormida profundamente. Por el contrario, en la etapa (REM) empieza 90 minutos tras haberse quedado dormido, los ojos tienden a moverse, la frecuencia cardíaca y la respiración aumenta, es en esta etapa donde tienen lugar los sueños (Connect, 2019).

UCUENCA

Es primordial que nuestro cuerpo se encuentre en estado de sosiego, para liberar al sueño de la parte inconsciente, puesto que todo sueño se manifiesta a partir de nuestros pensamientos retenidos, emociones o actividades diarias aparentemente realizadas con facilidad. independientemente si su naturaleza es buena o mala.

Lo que origina los sueños proviene de diversas fuentes dadas en el desarrollo psicológico del ser humano, que este proceso sea sano depende del contexto familiar, condición de salud y cubrir sus necesidades fisiológicas, estos varían de persona a persona, pero sin duda son importantes para cada individuo en cuestión, sin embargo, “un organismo sano puede prescindir temporalmente del alimento, el sexo, el sueño, etc., cuando median otros motivos, como la curiosidad o el deseo de experimentar” (Goldstein, 1968, p. 461).

Como seres humanos tenemos la habilidad de suprimir nuestras necesidades básicas para reemplazarlas por otro tipo de deseos, sin tomar en cuenta que pueden cambiar nuestro estado psicológico, pues todo lo que sucede a nivel mental afecta a todo el organismo, siendo el proceso de adaptación la causa de perturbación, no obstante, es propio del ser humano entrar en tales situaciones para experimentar nuevas capacidades, pero esto implica consecuencias dolorosas (Goldstein, 1968). Estas consecuencias son parte del proceso de desarrollo, sin embargo, no todas son percibidas de la mejor manera.

La mala recepción de los cambios en el proceso de adaptación, se convierten en pesadillas las cuales “vienen a definirse como sueños intensos y de temor, que pueden despertar dejando una sensación aguda de miedo y ansiedad, proyectando casi siempre trastornos o conflictos emocionales” (Navarro, 2006, p.267).

No obstante las pesadillas no siempre son las que predominan, ya que en algunos casos los sueños son parte de este proceso, la diferencia entre los dos radica en aspectos como:

El sueño es lo que hace visible, lo ya visto, vuelto invisible. La pesadilla es la ceguera que devuelve al sujeto a lo visible. El sueño mostrando, deja lugares en sombra. En la pesadilla todo se nos muestra, todo se hace visión. Sin telón, sin pantalla no hay film, sin escenario no hay representación, sin tela o marco no hay cuadro. La pantalla del sueño es en definitiva una barrera protectora. En la pesadilla esta barrera se borra, se desdibuja y entonces se produce el viraje: aparece el incesto consumado, que produce gozo y terror, penetración y devoración, acompañadas de sensaciones que oscilan entre el cuerpo naciente y el cuerpo petrificado. (Decorte, 2022, p.53)

UCUENCA

La experiencia onírica que se hace presente mientras dormimos y su deseo de fijarse en la memoria, es interrumpida y tan solo deja rastros difíciles de recordar o desaparece cuando despertamos de manera repentina. Estas ensoñaciones no forman parte de la memoria debido a un choque de actividad entre el estímulo externo que se recibe al despertar y la memoria, evitando de esta manera que lo experimentado en la pesadilla se consolide en la memoria fija y por ende no es recordado (Sans, 2018). Tal vez podría tratarse de un sueño de carácter benigno o una pesadilla de carácter abrumador.

La tipología también depende de cómo se lleven a cabo los momentos nocturnos en los que nos corresponde descansar, pero estos han disminuido de la rutina, ya que las actividades exceden los tiempos de labor y por ende no dormimos lo suficiente. Este hecho apela a la salud del cuerpo, porque es necesario tener un descanso continuo y completo para su correcto funcionamiento, también exige una compensación por los sueños acumulados que no fueron realizados en noches pasadas. Es por eso que aquellas imágenes, entornos, personajes o inclusive voces, se dan con mayor efusividad en noches siguientes o en algunos casos tendemos a pensar durante el estado de vigilia en aquel sueño incompleto. Lo que significa que estamos soñando despiertos, anhelando que la noche llegue para concluir aquellos pensamientos inconscientes que nos generan duda (Mattoon, 1980, p.22).

Las posibilidades que se pueden presentar en un sueño son infinitas, hay un mundo completamente diferente presente en nuestra imaginación, ahí donde la falta de cordura se hace presente. Las causas de ello suelen ser abrumadoras, parten desde que somos niños con pocas experiencias vividas pero muy importantes, pues algunas son las causantes de nuestros miedos más profundos. Según sea el transcurso de nuestra existencia, algunos de ellos pueden ser superados o difundidos con otros pensamientos hasta ser olvidados, pero hay casos en los que solamente surgen y se ponen en evidencia causando grandes dificultades.

Es por ello que todo tipo de emociones o sensaciones, no terminan sino se transforman, desplegando un mundo de posibilidades que el inconsciente se encarga de asimilar, transformando todo en recuerdos que luego son plasmados en un sueño, siendo este el resultado de la fusión de emociones. Fue Lavoisier quien descubrió esta ley universal: “ La materia no se crea ni se destruye solo se transforma ”(Según citado en Sánchez, 2021). Pero esta ley originada de la química es también válida para lo inmaterial, como los sentimientos, las emociones y los pensamientos.

UCUENCA

Algunas veces el dolor de perder el amor de una persona, un cambio de hogar o instituto, la muerte de un familiar o una mascota, puede generarnos una pesadilla. Pero no todos los sueños son malos, es impreciso llegar a definir su valor o ética, porque se encuentran en contextos diferentes. Cuando los sueños son caracterizados como malos, las reacciones emocionales son fácilmente expuestas en la realidad, con el objetivo de aplacar el miedo, pero eso no elimina la posibilidad de que el resto de las emociones no expresadas pasen a formar parte del alma y sea la constante que imagine los escenarios más ostentosos mientras dormimos.

Addison afirma que:

Efectivamente, el alma, cuando está libre de la traba del cuerpo, imagina, y puede imaginar con una facilidad que no suele tener en la vigilia. Agrega que de todas las operaciones del alma (de la mente, diríamos ahora, ahora no usamos la palabra alma), la más difícil es la invención. Sin embargo, en el sueño inventamos de un modo tan rápido que equivocamos nuestro pensamiento con lo que estamos inventando. (Según citado en Borges, 1980, p.17)

El cuerpo de un ser humano no estaría completo sin la presencia del alma, esta es sin duda la esencia de nuestro ser, ya que sin ella no seríamos capaces de sentir ni transmitir ningún tipo de percepción o emoción. Cuando encontramos a una persona cuyo carácter o actos son inocuos tendemos a decir: *¿Acaso tú no tienes alma?*; porque sin duda una persona cuyo cuerpo usa para agredir física o psicológicamente muchas veces actúa con sentimientos negativos. El alma es como un jardín donde podemos recorrer y hallar todo lo que nos ayude a crear, pero el momento que nos encontramos con el mundo exterior, las masas sociales nos transmiten ideas preconcebidas sobre lo que está permitido pensar o realizar. En ese momento es cuando el cuerpo busca un medio de escape, derivando al mundo de los sueños en una dimensión que sobrepasa la razón, creando tantas formas, imágenes o sonidos, en conjunto de bellos y a veces crueles pensamientos en función del pasado, presente o ideales adversos.

Aristóteles afirmaba que:

Las afecciones del alma, por su parte, presentan además la dificultad de si todas ellas son también comunes al cuerpo que posee alma o si, por el contrario, hay alguna que sea exclusiva del alma misma. Captar esto es, desde luego, necesario, pero nada fácil. En la mayoría de los casos se puede observar cómo el alma no hace ni padece nada sin el cuerpo, por ejemplo, encolerizarse, envalentonarse, apetecer, sentir en general. No obstante, el inteligir parece algo particularmente exclusivo de ella; pero ni esto siquiera podrá tener lugar sin el cuerpo si es que

se trata de un cierto tipo de imaginación o de algo que no se da sin imaginación. (Según citado en García, 1978, pp.84 - 85)

El cuerpo es necesario como un templo cuya función es proteger el alma, por ello se ve afectado ante las emociones que en ella surgen, siendo el mismo la parte física quien percibe las sensaciones y el alma el medio de entendimiento donde siente, padece, experimenta, y da origen a las emociones transmitidas, produciendo una reacción.

Tales reacciones se dan en base a nuestra personalidad, la cual está dividida en tres segmentos, que si bien muchas veces pueden llegar a crear ósmosis entre ellos otras pueden ser individuales. De acuerdo al análisis del alma se plantean las interrogantes: ¿entonces de dónde surgen los deseos?, ¿cómo se materializan en la mente? y ¿cómo se coordinan entre sí para llegar a crear imágenes, sonidos o formas que destruyen la perspectiva de la realidad?

Todos estos aspectos se dan de acuerdo a un psicoanálisis de la personalidad, el cual se divide en tres partes (Hall, 1978, p.39):

Ello: Es la parte inconsciente encargada de percibir los estímulos que pueden convertirse en excitación desde puntos internos o externos. La resistencia que se desprende de nuestro cuerpo al tener un deseo que no podemos llegar a obtener, se refleja desde la percepción de los sentidos hasta los órganos. La encargada de ser nuestra autoayuda es la capacidad cognitiva, la cual crea una reproducción que sustenta nuestro deseo hasta su realización o una insinuación del mismo, mediante otros sentidos en aromas o gusto. Es la primera fase para la realización de una acción, ya que es preciso que ésta se plasme en nuestros pensamientos para de esta manera ejecutarlos.

El yo: Tras haber realizado la parte subjetiva mediante el ello, su realización depende del mundo exterior el cual es el yo; siempre que aquellos pensamientos estén dentro del límite racional, pueden ser ejecutados y materializados por nuestro yo.

El súper yo: La personalidad de los seres humanos depende de su educación, y en base a ello nuestras virtudes y la moral de nuestros principios, nos permiten saber lo que está o no mal para realizarlo. Algunas veces el solo pensamiento de un deseo, puede ser el causante de culpa. los mismos no son manifestados por el miedo a ser juzgados. Muchas veces esto resulta abrumador, pues son cosas naturales que no están en nuestro control, pero que a pesar de todo nos perturban. Cohibir estos deseos puede ser perjudicial, dado que cuando no los manifestamos se acumulan a tal grado de mostrarse evidentes en sueños y de ser el caso en pesadillas. El *súper yo* es el encargado de unir al *ello* y al *yo* dentro de los límites que no pondrían en riesgo ni a la sociedad que nos rodea y a nosotros mismos.

Pero ¿qué sucede cuando nuestras noches se ven malogradas al no tener el sueño esperado?, ¿cuándo este se transforma en un proceso abrazador de lo siniestro, angustiante o espeluznante?

En relación al concepto de pesadillas Freud menciona:

En estos sueños el contenido del ello puede ser algo excesivo el cual amenazaba con romper las defensas del yo; el yo percibirá el peligro, respondiendo con angustia la cual le llevaría a despertar y movilizar los recursos para defenderse del ello. Con lo cual el que sueña se despertará con el miedo del yo, y recordando una mera parte de una versión que estaría censurada o distorsionada. (Según citado en Tigreros, 2014, p.18)

Desde que nacemos afrontamos pequeños miedos hasta grandes adversidades, donde nuestro cuerpo tiene la función de prever el peligro que surge a partir del miedo. Muchas veces este funciona de manera autónoma, ante cualquier circunstancia que perturbe la calma física y mental. A pesar de esta barrera indispensable algunos de nuestros miedos nos invaden, así como hay días en los que todas nuestras acciones y efectos son maravillosas, en otras circunstancias sufrimos decepciones, traumas o pequeños momentos de desaliento. A partir de aquello surgen las llamadas pesadillas, convirtiéndose en el peligro que perturba nuestra paz al punto de evadir nuestros sueños. Pero todo aquello que es signo de angustia, como el recordar un ser querido fallecido, una enfermedad o un miedo pasado, puede transformarse en símbolos que se despliegan del inconsciente, creando algo más que formas visuales. Tal como lo expresa Freud al mencionar que “todo lo que se halla en el inconsciente fue antes consciente y luego reprimido”. (Según citado en Matton, 1980, p.26)

La parte consciente es la encargada de guardar todos los conocimientos adquiridos para el desarrollo intelectual de los seres humanos. En algunas personas este desarrollo se ejerce con más fluidez que otras, pero sin duda no podemos prescindir de ello. En referencia a la parte subconsciente, se manifiesta que es la encargada de guardar todo tipo de recuerdos asociados a emociones, sin embargo, la parte inconsciente es sumamente olvidada, apartada por solo tener el acto reflejo y efímero de representación visual. Pero sin duda es aquella donde esos deseos que partieron del subconsciente hasta su realización en la parte consciente y no fueron ejecutados, son guardados en el inconsciente y surgen en los sueños para realizar ese deseo frustrado. Estos deseos pueden verse reprimidos por varias razones, ya sea seguir la dirección social del mundo que nos rodea, los ideales de nuestras creencias o la falta de voluntad para realizarlos.

UCUENCA

Resulta prodigioso pensar que quizá todo lo no vivido en nuestra parte consciente se desarrolle con tanta potencia en un sueño. Freud quería manifestar que las razones de las pesadillas pueden encontrarse en nuestras propias narraciones, hallar los miedos plasmados en imágenes elaboradas y preconcebidas. Pero la interpretación de un sueño no debería realizarse con la finalidad de encontrar las causas tangibles que nos dan temor, sino de deducir su simbología y que la misma nos ayude a crecer desde el enfrentamiento de tal temor.

En relación a esto Jung manifiesta:

Los sueños ejercen un efecto saludable, aun cuando no se los interprete. El beneficio extraído de los sueños sin interpretar, no obstante, por lo general es magro y transitorio; si el mensaje que contiene un sueño no se lleva al plano consciente, “vuelve a disolverse en el caos... para aparecer luego nuevamente”, o sea que se reitera en sueños posteriores hasta que el sujeto lo “escucha”. (Según citado en Matton, 1980, p.23)

Los contenidos inconscientes juegan con el pensamiento humano, pues no traducen de carácter literal los deseos reprimidos. Para empezar, permiten una reinterpretación de lo que en realidad quisiéramos que sucediera, pueden llegar a combinarlos con otros deseos anhelados, incorporar elementos tanto oníricos como reales, o hacernos creer que estamos desequilibrados. Para muchos soñar puede ser un acto normal, por ello su contenido no es un aspecto de análisis en sus acciones diarias. El deseo de su interpretación surge, si de alguna manera avasalla nuestras emociones, esto llega a darse porque el mismo se repite varias veces como un efecto catártico, en pequeñas escenas con el fin de ser visibilizado en la realidad. Poco a poco se acumulan vastas imágenes y de ser un caso agradable se transforma en un sueño anhelado, pero de no ser así solamente fluyen en una pesadilla. Así se podría definir los sueños como una catarsis autónoma. Entrar a la burbuja de vivir una experiencia perturbadora, onírica o en sí misma diferente puede causar un crecimiento intelectual en las personas y descubrir cuáles son sus limitaciones en la realidad.

Desde el punto de vista artístico los sueños pueden ser una obra estética, dado el contenido de su expresión simbólica, onírica y fantástica, de cierta manera puede también traducirse como la creación de una historia ya que en ella podemos ser tantos espectadores, actores, narradores. Pero si hablamos de la pesadilla, la primera palabra que nos lleva a su significado es la de horror, no obstante, no es un horror común, pues en base a cada uno de los conceptos etimológicos nos conllevan a pensar en la pesadilla como un símbolo de sobrenaturalidad (Borges, 1980, p.20).

Las pesadillas son un tipo de sueños que tienen mayor efecto desde nuestra percepción sensorial hasta lo profundo de las emociones, nos revelan temores o aspectos de debilidad en la condición humana. Los miedos son diferentes, así como el efecto en las emociones de cada persona, además es una característica que todo animal es propenso a tenerlos. De la misma manera podemos deducir tal aspecto de las categorías malignas de un sueño.

La sociedad contradice sus propias ideologías al estar dispuesto a pagar por observar una serie de imágenes convertidas en cine tétrico o una película de terror. En cierta manera esto se da por razones equívocas, considerando que tendemos alejar lo nocivo, pero buscamos lo que dilata nuestras emociones. Y en casos extremos, resulta enigmático pensar que al presenciar un acto de maldad no hacemos nada por evitarlo. La duda surge al analizar porque podemos vivir estos actos de terror de manera consciente, pero no a partir del inconsciente, pues tenemos miedo al ser solo nosotros los espectadores de una presencia maligna, la imagen oscura de una figura sin rostro, desastres naturales adversos, muertos vivientes, cortaduras de piel, viajes perturbadores, voces chillonas o caos de emociones.

Aquellos elementos lúgubres ocasionan el origen del miedo, el cuál se define como:

Una emoción caracterizada por un intenso sentimiento habitualmente desagradable, provocado por la percepción de un peligro, real o supuesto, presente o futuro. Es una emoción primaria que se deriva de la aversión natural al riesgo o la amenaza, y se manifiesta tanto en los animales como en el ser humano. (Barrera, 2010, p.9)

Somos conscientes que el miedo originado en el contexto real se acumula y perturba el espacio nocturno de un sueño con sus imágenes, por ello las emociones provenientes de una pesadilla deconstruyen tu perspectiva de la misma. Sin embargo “No es el argumento lo que convierte el sueño en una pesadilla, es la sensación que te invade al estar atrapado en un sueño” (Tuccillo, Jared y Peisel ,2014, p.164).

Después de pasar la noche atrapado en una pesadilla, el miedo acumulado a partir de ella, busca la manera de introducirse en nuestras emociones, pues mientras más guardemos tales imágenes oníricas en nuestro subconsciente más nos llegan hacer daño.

Las emociones deben ser manifestadas, pero no deben sobrepasar los límites y hacer que perdamos el control, pues se dará paso a expresarnos de manera que podríamos arrepentirnos, estos actos sólo provocan un descontento social y una relación abrasiva consigo mismo. Los niños no nacen aprendiendo a controlar sus emociones, en ellos todo sucede de manera espontánea (Aréste, 2015). En los niños la emoción de cada suceso ya

sea bueno o malo suele intensificarse, y buscan la manera de liberarse del temor o de compartir su alegría al contarle a otra persona, así quizás sus familiares pueden llegar a decirle cómo afrontar sus miedos. Entonces la próxima vez que ocurra aquella pesadilla, el nivel de temor por los personajes, el entorno, los colores grises ya no causarán el mismo efecto de la primera vez.

Después de un mal sueño, el área del cerebro que nos prepara para tener miedo es más efectiva, como si el sueño nos entrenará para esta situación. Cuanto más tiempo las personas habían sentido miedo durante sus sueños, menos se activaban sus centros emocionales cuando se les mostraban imágenes estresantes.(Park, 2021)

Finalmente es evidente que a pesar de los cambios emocionales que produce un mal sueño, en la mayoría de las ocasiones las pesadillas no aparecen con el fin de causarnos daño, sino de liberar emociones acumuladas por la falta de un deseo o liberación de un miedo.

1.2 La mirada artística a través de los sueños y las pesadillas.

¿De qué manera influyen los sueños en el arte? ¿Todo artista da origen a su creación a partir de los sueños o pesadillas?

Tras generaciones se ha tenido el trabajo artístico como una labor basada en la falta de lucidez, la mimesis de la realidad crítica que vive el artista o en casos extremos se lo ha mencionado como la denigración personal por el abuso de sustancias narcóticas. El manejo y exceso de drogas y sustancias psicoactivas ha caracterizado el origen de la capacidad de crear e innovar, este hecho llega a ser evidente en cantidad de celebridades del mundo del arte, pues en la música e incluso de la ciencia han relacionado sus logros y creaciones con el consumo de drogas (Rovira, 2018).

Es una manera muy superficial y objetiva de considerar el trabajo artístico, dado que como artistas el objetivo esencial de la obra es plasmar lo que no se percibe con la visión física, para observar detenidamente con la mirada del alma todo cuanto se encuentra oculto. Sin embargo, aún existe la interrogante de creer sí los procesos creativos pueden iniciarse a través de sus sueños, no obstante, si una persona es artista no significa que debe soñar cosas increíbles que difieran de la razón, pues muchas veces no sucede así, ya que lo cotidiano también es parte de los sueños.

La percepción artística podría diferir de una persona a otra, sobre todo desde la niñez cuando los recuerdos empiezan a formarse. Tal es el caso de artistas que vivieron una infancia

relativamente tranquila, rodeados de su familia y que tuvieron apoyo de los mismos en relación a su carrera artística como Salvador Dalí y Remedios Varo, sin embargo, otros no tuvieron el mismo destino, pues hay muchas circunstancias en las que desde niños fueron maltratados y abandonados como Vincent Van Gogh, la pérdida de familiares en pintores como Franz Kafka o Frida Kahlo quién vivió largos períodos de enfermedad y tristeza.

Ricoeur estima que la obra artística, a diferencia de los sueños, se adelanta al propio artista. Es más, un símbolo hacia el futuro de su síntesis personal, que una vuelta a sus conflictos no resueltos. La sublimación encauza la energía humana que se concreta en la obra a la vez como un síntoma y un esbozo de solución. A diferencia del sueño, invierte la energía en nuevas significaciones y no en objetos del pasado. Igualmente, la obra de arte se diferencia del sueño por ser un vehículo de comunicación a través de la simbólica del lenguaje de que se trate. El arte favorece la realización de la conciencia humana en el reconocimiento de sí mismo en el otro. (Según citado en Marinov, 1995, p.90)

La fuerza expresiva de una obra de arte, tiene un significado esencial al sobresalir de entre varios estándares. El surrealismo es la categoría artística que permite definir los símbolos de un sueño, debido a que los símbolos en ellos son parte de conflictos no resueltos o deseos sin realizar, y sin duda, la obra artística es la fuerza expresiva consciente de nuevos significados desde la creación innata.

Consiguientemente, la simbología trasciende desde la parte subjetiva u objetiva al pasar del tiempo, por tanto, lo artístico es una parte latente del subconsciente, producto de la imaginación y fruto de percepciones oníricas.

Las obras de creación artística se diferencian de muchas labores cotidianas porque son el único medio de percepción que estimula todos los sentidos; ya que su semejanza con los sueños y la dinámica los vuelve más atractivos. Un artista podría ser comparado con la inocencia de un niño, cuyo fin lúdico desde que nace es ser parte de la realización inconsciente de una acción imaginaria, pero al mismo tiempo sublima y mágica.

Cuando nos referimos a los niños podríamos deducir que las influencias externas para expandir su imaginación pueden provenir de estar rodeados de objetos lúdicos y varias personas que influyen en su educación, o de manera oculta a través de sus sueños, pero poseen la habilidad innata de reemplazar los juguetes con la magia de imaginarlos, crear amigos con quienes compartir sus travesuras, inclusive la realización de sonidos muy particulares que tienen relación con la realidad. De esta misma manera es un artista, posee

aquel niño interior que toma la realidad de su presente y la vuelve extraordinaria, ya sea través de la percepción onírica de un sueño o de la realidad en una obra pictórica; con ello todo lo intangible, lo irrealizable y en ocasiones lo protegido o prohibido es percibido desde otra conciencia creativa, un llamado a una nueva visión. El Artista funciona a manera de un filtro que plasma lo irrealizable a la realidad consistente (Marinov, 1995, p.89).

Aquella realidad consciente se visibiliza por medio del arte, a través de manos ingeniosas que tuvieron señales mediante un sueño mágico o una pesadilla. Esta conciencia artística nace desde temprana edad, pero el entusiasmo se disipa, cuando los niños son intimidados en el hacer creativo. Concibiendo en su mente, que lo obvio tiene que ser lo correcto, y en realidad no lo es. Es comprobable, que los niños empiezan a dibujar y en sus composiciones, plasman figuras o colores diferentes a la realidad, por ejemplo: usan color púrpura para las nubes, rojo para las hojas de un árbol o dorado para el agua. Sin embargo, la misión de los docentes es apegarse a los esquemas, obstaculizando de este modo su creatividad. En ese caso, no es de extrañar que la capacidad creativa se vea bloqueada al crecer, y que lo verdadero de la creatividad se puede vivir en sueños y pesadillas.

En efecto, la niñez es el camino para elaborar lo visible o invisible en la edad adulta. “Muchas experiencias que han tenido lugar durante los primeros años de vida, tienen efectos en la edad adulta. Especialmente cuando son traumáticos”(García, 2014). Sin embargo, al ser adultos nuestros ideales se inclinan a ir en la búsqueda de aquello que genera misterio, dudas o dificultades. Nuestros intereses se suscitan en lo que está roto, fragmentado, frágil, cruel e incluso inhumano. La tendencia es macabra, pero real, ya que lo bello es contemplado, pero lo feo es admirado.

pues lo más feo de lo feo no es lo que nos repugna en la naturaleza: en pantanos, árboles mutilados, sapos y salamandras, en monstruos marinos de ojos saltones y voluminosos paquidermos, en ratas y simios; lo más feo de lo feo es el egoísmo, que manifiesta su locura en los gestos pérfidos y frívolos, en las cicatrices de la pasión, en la mirada torva del ojo, en el crimen. (Rosenkranz, 1992, p.23)

En realidad los elementos que se originan de las pesadillas y lo feo en ellas, generan aquel misterio, haciéndose presente en momentos inesperados y en varias circunstancias. La más común es al acostarse agotados luego de una larga jornada de trabajo, otras veces surgen en siestas de 10 minutos mientras se lee un libro o se observa videos en el teléfono. Este hecho se convierte en algo favorable, pues soñar eleva la creatividad desde la percepción

sensorial inconsciente y estas señales internas permiten realizar composiciones que, a más de sobreponerse a la razón, apelan a la imaginación.

Baudelaire manifiesta que:

La imaginación haya sido la facultad posibilitadora que captura las relaciones secretas y ocultas al ojo pedestre, que capta afinidades entre las cosas que resultan invisibles al hombre que no contempla atento la naturaleza, una facultad capaz de descubrir cuál detective, las pistas que dejan las analogías y correspondencias. (Según citado en Moran, 2014, p. 2)

La imaginación humana es como la curiosidad de un niño, semejante a una máquina en producción capaz de absorberlo todo, siendo precisos, los artistas son como niños que atraen todo un cosmos de imágenes racionales e irracionales. La expresión artística no tolera lo cotidiano, porque su propósito es mantener en equilibrio el ritmo de la vida y es necesario el punto de quiebre que visualice una nueva realidad, misma que se intenta expresar en el arte.

Cuando imaginamos surgen emociones, pero cuando soñamos experimentamos sentimientos por personas o situaciones, que no necesariamente tienen correlación con los que sentimos al estar despiertos, dichas experiencias oníricas las podemos plasmar en un soporte físico y compartirlas de manera permanente.

Los recuerdos de la imaginación se desvanecen cuando se evidencian en la realidad, o son opacados por expresiones de la sociedad. También desaparecen por bloqueos externos originados por el trabajo extremo, conflictos sociales y prejuicios negativos de personas del contexto académico, que limitan la capacidad de imaginar o crear.

Al crecer, escapamos de la fantasía y pretendemos que las personas, en especial los niños, vayan perdiendo esta característica de su ser. Por ello, se trata de eliminar la mayoría de sus ilusiones al hacerlos parte de la realidad sin filtros, controlando sus emociones y sentimientos y así restringir su parte imaginativa.

Cuando se da el proceso de creación, la imaginación juega un papel esencial pero: ¿qué es la imaginación? La Real Academia (2022) lo define como **1. f.** Facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales. **2. f.** Aprensión falsa o juicio de algo que no hay en realidad o no tiene fundamento. **3. f.** Imagen formada por la fantasía. **4. f.** Facilidad para formar nuevas ideas, nuevos proyectos, etc.

UCUENCA

Es por ello que la imaginación es semejante a los sueños, y por ende los mismos no son esenciales para fomentar la creatividad, ya que sus composiciones inhiben la realidad y forman ideas ilusorias. No obstante, el artista crea a partir de varias circunstancias, la imaginación, los sueños, la presión social o el dolor psicológico que puede generar una pesadilla.

También existen momentos de ensoñación cuando estamos despiertos, en los que no somos conscientes de los estímulos sensoriales que nos rodean, sin embargo, las percepciones que sentimos al soñar, son tan inusitadas que hacen vibrar el cuerpo ante una presencia física, dentro de una pesadilla. De esta manera deducimos que los sueños son las revelaciones de nuestros recuerdos, como la expresión alterna de nuestra imaginación subconsciente y se escabulle de entre los pensamientos nocturnos anhelando ser visibilizados.

Las destrezas visuales de los artistas, entre las que podríamos incluir una mayor memoria visual, sospechada pero no demostrada, y sus talentos para manifestarse a través del lenguaje más universal de las imágenes proyectadas pictóricamente, pueden facilitar la búsqueda de recordadores más eficientes de la ensoñación. (Marinovic, 2014, p.97)

Entendemos como memoria visual el talento o habilidad perceptiva de guardar varios recuerdos mediante la observación. La mayoría de las personas asocian estas memorias con formas, entornos, retratos de seres queridos, los aromas de la atmósfera o inclusive las sensaciones con el contexto real. Los recuerdos se agrupan por épocas y así definen su niñez, juventud o edad adulta, no obstante, los artistas poseen la facultad creativa, de plasmar mundos inaccesibles de posibilidades fantásticas, mediante formas y figuras tal como lo dice el compositor Alfonso Letelier: "Con la técnica y la imaginación -decía- uno combina, repite o desarrolla los elementos que corresponden a la naturaleza de la obra de que se trata" (Según citado en Marinovic, 2014, p.96).

El arte abarca varias técnicas como medios de catarsis; esta liberación expresiva convierte la narración en parte visible y tangible, es la imaginación expresada en la realidad, la traducción literal de una vivencia se convierte en la traducción artística, pues el misterio, el despliegue de formas afloran la creación de una nueva estructura que supera las expectativas.

1.3 Análisis de contextos, entornos y personajes de los sueños o pesadillas, plasmados en distintas obras de arte a través de la historia.

Los sueños y las pesadillas han influenciado el quehacer artístico a lo largo de la historia, algunos de ellos dedicaron parte de su vida a plasmar sus pesadillas en varias versiones o fueron influenciados desde una etapa trágica en su familia como un trastorno de salud.

En este apartado se analizará obras artísticas que durante la historia han plasmado la belleza de un sueño, la interesante incongruencia de una pesadilla, su variada interpretación, ya sea por la vivencia del autor, por las características oníricas de sus personajes o parten de la narración de sueños y pesadillas en una obra literaria.

Como mencionamos anteriormente, la pesadilla es un tipo de sueño que deriva emociones nocivas entre ellas el temor, que se evidencia al despertar. Sin embargo, existe un tipo de pesadilla llamada parálisis del sueño, que produce emociones más intensas que una pesadilla, pues involucra percepciones físicas que hacen que el individuo despierte con sudor, angustia, ansiedad y desesperación.

La parálisis del sueño es un periodo de incapacidad para realizar movimientos voluntarios ya sea al iniciar el sueño o al despertar', siendo más frecuente al despertar y casi la mitad de los episodios se presentan dos horas después de conciliar el sueño'. Se caracteriza esencialmente por parálisis de extremidades, tronco y cuello aunque se mantienen intactos los movimientos oculares, movimientos respiratorios'; aunque existe incapacidad de respirar profundamente, el sensorio permanece sin alteración y el episodio puede estar asociado a alucinaciones hipnagógicas (al iniciar el sueño) o hipnopómpicas (al despertar) que pueden ser amenazantes lo que agrega incomodidad al individuo. (Cueva, 2011, p.16)

Las características pueden variar de persona a persona, pero las más comunes son la sensación de no poder abrir los labios y por ende no tener la capacidad de articular palabra, también se percibe un ser que toma forma de una sombra, esto incluye la elevación del cuerpo por encima de la cama y de las colchas que lo cubren.

Según la mitología este tipo de pesadillas tiene su origen en la aparición de una figura semejante a un gato. El autor Joan De Déu la menciona como una criatura, llamada *pesanta* que surge en los terremotos de la edad media, entraba a las casas de manera sigilosa por las noches, se posaba en sus cuerpos y su alimentación era el miedo o angustia provocada en la gente, dando como resultado que sus sueños sean intercambiados por la presencia inusitada de una pesadilla. Sin embargo, según el mito existe una manera de evitar que este

UCUENCA

monstruo perturbe los sueños y a su vez ingrese a las casas, dado que, también hacía ruidos desconcertantes y correteaba por los pasillos transmitiendo el miedo.

El único remedio que puede evitar la presencia de este ser, es colocar en los ventanales o umbrales de las casas una semilla de mijo, la cual distraerá a la pesanta de manera que no entraría a las casas por jugar con la semilla (Quelart, 2017).

En el romanticismo el artista Henry Fuseli (1741-1825), elabora la obra titulada *la pesadilla*. Fue elaborada en el año 1781, a partir de óleo sobre lienzo, la misma no es la representación simbólica de una pesadilla, sino la escenificación externa de una persona, cuando siente que la parálisis del sueño se manifiesta en su cuerpo.

La obra representa una escena lúgubre, donde se encuentran tres figuras dentro de una habitación oscura, cuyas cortinas están entreabiertas, en el centro se encuentra una cama, donde aparece la protagonista de tal escena. Esta figura es el cuerpo de una mujer muy joven de cabello entre gris y dorado, piel blanca y mirada entreabierta, su vestimenta es una sola pieza de tela blanca ajustada a su cuerpo como si estuviera mojada, este hecho denota aspecto erótico.



Figure 1. Fuseli, H. (1781). *La pesadilla*. oleó sobre lienzo. Dentreoir Institute of Arts. Recuperado de: <https://pixels.com/featured/the-nightmare-by-henry-fuseli-henry-fuseli.html>

La mujer está tendida en una cama cuyas colchas están desordenadas a su alrededor, la expresión de su rostro muestra angustia, cansancio extremo o muerte, que la obliga a soltar sus manos. La figura que se sienta en su vientre y abdomen es un ser semejante a un gato o

perro, cuyas manos poseen uñas largas, con la mirada macabra y fija en el espectador. Al lado izquierdo del cuadro, contemplamos un caballo cuyos ojos brillantes miran con actitud desafiante a la figura.

Finalmente, se observa que el entorno es semejante a una habitación de descanso, la cromática usada es de grises y cálidos, para hacer alegoría al miedo, ansiedad y muerte que genera la composición.

En el periodo Barroco, el célebre pintor Miguel Ángel Merisi (1571 - 1610), más conocido como Caravaggio, elabora una obra a partir de un sueño narrado por Antonio Tabucchi. La misma fue realizada en el año de 1601, por un encargo para la capilla Contarelli de la iglesia de San Luis de los Franceses en Roma, pero según la narración de Tabucchi proviene de un sueño que tuvo el primero de enero, cuando dormía en un prostíbulo.

En este sueño Caravaggio se encontraba en una taberna jugando y apostando dinero, su fachada de pintor reconocido estaba totalmente perdida, pues ahí, solo se veía como un borracho y blasfemo de Dios. En ese momento Dios apareció con la apariencia física de su hijo Cristo, apuntándole con su dedo índice y diciéndole:

- ¿Tu?
- ¿Yo?, pero soy un pecador no puedo ser escogido, respondió Caravaggio.
- La mirada que Cristo puso en él, fue firme y convincente por lo que Caravaggio, bajó la cabeza.
- Soy una persona que ha roto tus mandamientos, ha cometido estupros, ha matado.

En ese momento llegó un criado trayendo, en su bandeja frijoles y vino, Caravaggio se puso a comer, pero todos a su alrededor estaban inmóviles.

- ¿Por qué me buscas?
- Estoy cansado, porque he venido caminando desde Palestina para buscarte - Dijo Dios.
- Pero si soy un pecador no debes buscarme.
- Yo hice de ti un pintor y quiero un cuadro tuyo, luego podrás seguir tu camino a tu destino.
- ¿Qué cuadro?

- Un cuadro de la visita que te hice hoy, solo que tú serás Mateo. (Fernández, 2010)



Figure 2. Caravaggio. (1601) *La vocación de San Mateo*. óleo sobre lienzo. Iglesia de San Luis de los Franceses (Roma). Recuperado de: <https://temasycomentariosartepaeg.blogspot.com/p/caravaggio-la-vocacion-de-san-mateo.html>

Caravaggio fue un artista, cuya inclinación artística no tenía vínculo religioso, sin embargo, hacía uso de esta temática, pero basado en su estilo tenebrista para darle un contexto diferente, discursivo y apelar al símbolo creyente.

El escritor Tabucchi ingenió la manera de darle una perspectiva diferente a la obra, acoplado con su narrativa la personalidad desarraigada y peligrosa del autor, en ósmosis con la visión religiosa de la obra, tanto en su contenido conceptual como visual.

Desde una perspectiva visual, el presente cuadro escenifica la presencia de 7 hombres de edad adulta. Dos están de pie y uno de ellos posee en su cabeza una aureola dorada, que conlleva a imaginar su estatus divino. La ropa que viste es la tradicional, usada en la época de Caravaggio. A la derecha del cuadro, una luz se dirige hacia la mesa principal, donde uno de los personajes cuenta dinero con sus dedos, los demás miran sorprendidos a la figura que señala al hombre de enfrente.

Según el estilo de Caravaggio, los colores para el fondo son oscuros, con un marcado uso del claroscuro en combinación con grises y tonos cálidos para los personajes. Tal como se refiere al sueño narrado, la exégesis es evidente.

Salvador Dalí, artista español (1904-1989), es conocido como uno de los mentores de la tendencia que plasmó la representación sublime de los sueños; el surrealismo. Dalí recreaba

UCUENCA

interesantes composiciones artísticas con elementos reales e inanimados con un carácter onírico. Entre sus obras más influyentes está *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar*, obra plasmada en óleo sobre madera, con una dimensión de 51*41 en 1944.

Usualmente las obras de Dalí interpretan las visiones personales de sus sueños, pero en esta ocasión tomó la narración onírica de su esposa Gala Éluard Dalí, sobre una abeja que volaba alrededor de una granada.

La primera perspectiva visual de la obra, muestra como escenario principal el mar de un color azul intenso, así como el horizonte con un atardecer de colores pasteles entre rosas y azules. En primer plano aparece a una figura desnuda femenina, que se encuentra levitando sobre un pedazo de roca plana flotante.

En su lateral derecho se encuentra una granada flotante y una pequeña abeja revoloteando encima de ella. En su lateral izquierdo se encuentra una cadena de figuras, que inicia por una granada abierta por la mitad, de la cual sale un pez de color naranja, de este se deriva un tigre amarillo de largas garras y en posición de ataque, delante y tal como si saliera de su boca surge otro tigre más pequeño, dejando parte de su cola en el animal.

La cadena finaliza con una escopeta que se muestra delante de ellos. Se puede visibilizar en el horizonte, un elefante de patas tan delgadas, que su aspecto difiere totalmente a la realidad. El elefante lleva en su lomo una alfombra azul y encima de ella, un pedazo de iceberg. Detrás del mismo se muestra una pequeña pendiente rocosa.

Dentro de un análisis formal la obra representa a Gala, la esposa y modelo de Salvador Dalí. Su figura desnuda, levita con la mirada cerrada, sobre una roca de gran tamaño en un paisaje marino. Debajo de ella, surgen dos gotas de agua, una granada pequeña y una abeja. La abeja manifiesta un sonido, el cuál es la causa del sueño de Gala, dando origen a la explosión inusitada de una granada, de la que sale un pez por donde aparecen dos tigres y una bayoneta. Mismo que será la causa de que Gadea despierte. El elefante plasmado en el fondo y el obelisco que lleva en la espalda, son inspirados en la escultura de *Bernini Pulcino della Minerva*. El paisaje marino del fondo es la costa de Port Lligat (Gómez, 2021).

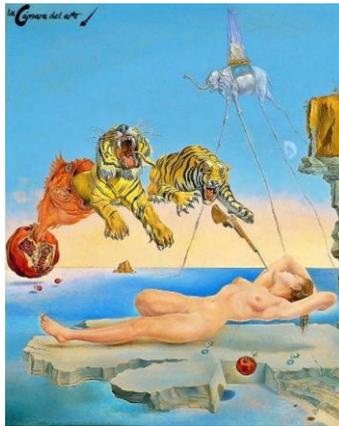


Figure 3. Dalí, S. (1944). *Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar*. óleo sobre tabla, Museo Nacional Tjysen - Bornemisza. Recuperado de: <https://www.lacamaradelarte.com/2016/09/sueno-causado-por-el-vuelo-de-una-abeja.html>

Salvador Dalí fue entendedor y seguidor de las teorías de Freud sobre la interpretación de los sueños, sin embargo, prefirió crear su propia teoría la cual sería el fundamento conceptual de sus obras y a su vez el origen de una nueva tendencia. Este método es llamado paranoico-crítico.

Dalí destaca que el método paranoico-crítico es una actividad espontánea de conocimiento irracional, basada en la asociación interpretativa-crítica de los fenómenos delirantes. La presencia de los elementos activos y sistemáticos propios de la paranoia garantiza el carácter evolutivo y productivo propio de la actividad paranoico-crítica. (Ibarz, 2007, p.109)

La paranoia es el resultado de la desconfianza, que se adquiere ante un hecho o persona que se cree que pueden provocar daño. Los efectos de la misma son tanto psicológicos como físicos, por tanto, nuestra mente las transforma en imágenes que se entremezclan con nuestros pensamientos a medida que causan temor. Por ende, la paranoia lleva al delirio y se hace presente de manera objetiva e irracional, dado que, preconice las imágenes de nuestro subconsciente.

Dalí compara lo que califica de imágenes «virtuales», «quiméricas», «fantasmas», «recuerdos oníricos», de los que sólo se puede hablar, es decir, las vaguedades producidas por el surrealismo, que ha llegado a su agotamiento, con las imágenes nítidas, fotográficas, al «hecho físico», a la «concreción de la irracionalidad», que permite, en cambio, su método. (Ibarz, 2007, p.108)

UCUENCA

El análisis crítico – paranoico de Dalí permite revelar las imágenes del subconsciente, originadas a partir del delirio. Como una analogía entre la fragilidad o fuerza efímera de una imagen, hasta la dura percepción crítica de la razón en ella, al guardarla en el consciente.

La simbología analógica de la composición de la obra, representa un carácter onírico basado en la razón producto del delirio. Los animales como los tigres y peces que se encuentran en el cuadro no pueden estar volando en el aire, su origen no puede darse por frutas gigantes y por consiguiente las mismas no pueden ser de gran tamaño.

La hibridación del elefante con la frágil composición de un insecto también es de carácter fantástico, así como la figura humana que levita desde el suelo. Sin embargo, el detalle, el color y la estructura compositiva, crea una percepción realista al espectador, permitiendo ver el carácter conceptual basado en un sueño por encima de la irracionalidad oculta de los objetos plasmados en ella.

El movimiento Lowbrow o más conocido como pop surrealismo, exhibe una carga de humor y sarcasmo, creando una composición fantástica y onírica. En este movimiento encontramos al pintor más destacado, Mark Ryden (1963) llamado también “el padrino del pop surrealista”. Su obra destaca la presencia reiterada de personajes icónicos de la época, pero sobre todo su estilo abarca una delicada versión infantil involucrada con un contexto real, que a su vez manifiesta los pensamientos del inconsciente en todos sus ámbitos.



Figure 4. Ryden, M. (2005) *La fiesta del té de Rosie*, Óleo sobre lienzo. Recuperado de:

<https://www.infobae.com/cultura/2020/06/08/la-belleza-del-dia-la-fiesta-del-te-de-rosie-de-mark-ryden/>

UCUENCA

Es por ello que entre sus obras más destacadas se encuentra: *La fiesta del té* de Rosie, revela una escena cargada de simbología onírica desde la primera percepción visual. La misma escenifica una fiesta de té, donde una niña pequeña de piel blanca y cabello dorado corto, desliza con su mano derecha y la ayuda de un serrucho, una rodaja de pernil en término medio de cocción. En el resto de la mesa, se muestran también múltiples pedazos de carne de diferentes animales y utensilios de cocina como cuchillos o tenedores.

Los invitados de aquella mesa son las representaciones de una muñeca barbie, la pequeña figura de Abraham Lincoln, un peluche de conejo, un muñeco en forma de bebe y un gato de lana blanca. En lugar de té, los invitados toman vino de consagrar, el cual está en una botella de vidrio, tapada con un corcho, cuya etiqueta muestra la imagen de Jesucristo. Bajo la mesa hay otros pedazos de carne y unas ratas blancas, que lo intentan devorar.

La escena representa la idea infantil de una fiesta de té, que suelen jugar las niñas, usualmente este juego preconice la vida adulta desde una percepción de inocencia. El artista combina símbolos realistas con elementos de su inconsciente, así compara la escena donde varias personas se reúnen a degustar de una taza de té, hasta compararla con la ilusión onírica de una forma animada, en la que varios juguetes se colocan alrededor de una mesa, y sus características son las de poseer la piel o lana blanca, para representar la pureza de su inocencia, opuesta a la oscuridad de sus intenciones. El plano transita de la infantil presencia de un cuarto rosa, a la adultez desmedida de la irracionalidad grotesca.

De entre los elementos que más llama la atención en la obra, es la presencia reiterada de la carne, elemento real, pero parte de la ilusión de un sueño por su contexto y escenario, lo cual plantea un debate acerca de su intención.

Mark Ryden afirma que:

Nosotros somos espíritus y la “carne” es lo único que nos permite existir físicamente aquí en este mundo. [...] Creo que hay una desconexión total entre la carne como alimento y la carne como vida y supongo que es esta misma contradicción la que me lleva a pintarla reiteradas veces. (Según citado en Tonantzin, 2015, p.37)

El uso efusivo de la carne, como aquello que sostiene nuestra alma para darnos vida y a su vez como un alimento, deja impresa una huella al ser constante en todas sus obras en especial en *Fiesta de té* de Rosie.

La elaboración de la niña plasmada en la obra de Ryden se relaciona a la teoría psicológica de Jung, al constatar que todos tenemos un alma, que posee la esencia de nuestro ser y a su vez la carga emocional del subconsciente e inconsciente. Misma que tiene carácter femenino, por tanto, la caracterización femenina de Ryden para su cuadro es su representación de alma infantil (García, 2016, p.8).

Mark Ryden ve el mundo con los ojos de un niño, pre concibe la realidad desde diferentes perspectivas, pues es una obra tanto para niños como para adultos. La carga simbólica de la obra deriva a un mundo caótico en ósmosis de la niñez y la edad adulta, donde la mayoría de la inocencia visibilizada en los sueños de un niño se ve perturbada y desplazada por la realidad.

En el mundo contemporáneo, la percepción de los adultos ante los objetos o personas es de carácter superficial, ubicada bajo los límites de su propio juicio y de su contexto. Desde una visión infantil, estas sensaciones son espontáneas y subjetivas ante un hecho. Sueños e imaginación, son características de todo ser humano, pero más esenciales en los niños.

Sin embargo, los artistas poseen la maravillosa facultad de concebir una escena de su vida, un pensamiento o un deseo desde la mirada infantil y la sinceridad innata de las emociones reales. Solo se dejan guiar por el mundo, las maravillas en él y su contexto de fantasía. Las obras de Mark Ryden contemplan mucho más allá de su imaginación, ya que se inspira se deriva de una mezcla de emociones, sensaciones, sueños o para ser más precisos la creación de un sueño con todos aquellos elementos o formas, que hacen de su obra innata y perturbadora en todos los contextos.

Remedios Varo (1908-1963), es una artista que también formó parte del movimiento surrealista, sin embargo, nunca se dijo pertenecer a él, pues la esencia de sus obras posee más carácter personal que general. Las características principales de las mismas están vinculadas a varios ámbitos de fantasía.

La fascinación de sus detalles en cada obra nos muestra, que puede existir un mundo diferente dentro de cada inconsciente, un nuevo universo enlazado de sueños y fantasías, pero sustentado en la arquitectura, la ciencia, una extraña magia y alquimia. Cada una de sus obras contempla el origen de una narración en verso o en prosa. Las mismas se vinculan a los sueños, al revelar las cosas que se ocultan dentro del subconsciente y las negamos en la realidad o aquello que anhelamos con todo nuestro ser (Universidad de Guadalajara, 2015).

Cuando el espectador se introduce en la obra de Remedios Varo su percepción se transmuta, ya que, remueve, frustra o enaltece sus pensamientos hasta cambiar su perspectiva por la aparición de seres nunca antes vistos, evidentemente fruto de un sueño o pesadilla. Así también por la exuberancia forma de sus entornos, escenarios y colores. Su objetivo no es plasmar la vida presente, sino la bella fantasía que se interpone en el tiempo, por medio de los sueños que surgen del pensamiento volviéndolo maravilloso.

Una de las obras más importantes de carácter onírico de su trayecto artístico es *Astro Errante*, realizada en óleo sobre masonite en 1961; donde podemos observar un personaje muy frecuente en sus obras, por su textura corporal y la similitud de su rostro con la autora. Este personaje delgado se encuentra en una atmósfera semejante a un bosque con matorrales, debido a los colores verdes y grises. La tonalidad de su piel es cálida, pero sus manos aparentan un color análogo a la piel.

En la parte superior se resalta una cabeza en forma de un llamativo sol que desprende sus rayos ondulados de forma efusiva. La forma de su vestimenta revela una combinación de espesas nubes que anuncian una tormenta, contorneadas con franjas que se forman en los rayos producto de una intensa lluvia. Su calzado está formado por lunas, estrellas y en sus manos lleva un cetro plateado con la rosa de los vientos.

El personaje antropomorfo es el punto focal de la obra, que desciende con suaves pasos con una manta elaborada por humo dejando entrever su cuerpo. La luz de la escena parte del ángulo superior derecho y se enfoca en el rostro del personaje y en sus piernas. El contraste de colores presentes en el fondo recrea un lugar en deterioro, fantástico u onírico, donde el personaje se mueve. Su manto desprende de sí mismo una pequeña neblina, que se mezcla con el fondo como si se deshiciera en forma de aire o agua. A medida que la figura avanza se va descubriendo. Su rostro posee una forma ovalada como un sol, y los rayos son semejantes al cabello enmarañado, desde la base de su cabeza hasta su cuello. En su rostro marca la presencia de unos ojos



Figure 5. Varo, R. (1961) *Astro Errante*. Óleo sobre lienzo. Recuperado de: <https://artisthesolution.blogspot.com/2020/08/astro-errante-wandering-star-by.html>

almendrados, cejas abundantes, nariz recta y labios pequeños. Sus manos poseen largos dedos, la mano izquierda toca el aire y la derecha toma un tubo de cristal (Guillén, 2016, p.204).

La obra mencionada está cargada de simbología, empezando por la figura central al llevar como cabeza la forma de un sol llamada también el astro rey del universo la fuerza vital del planeta, que abarca las estrellas, el polvo de estrellas los cuáles son atraídos por el cetro de vidrio. Al combinar las partes de un ser humano con la esfera metafísica del universo, Remedios Varo plasma la unión existente entre el ser humano y el cosmos, a través de su espiritualidad, su fuerza vital y la energía interconectada. En referencia al bastón que la figura sostiene en su mano esencialmente como un arma mágica, guiando y cuidando la marcha a través del mundo. Al estar sostenido por un elemento de cristal simboliza la pureza de un nuevo ser (Pascacio, 2006).

Como se mencionó anteriormente, el origen de los sueños parte de nuestros pensamientos pasados, hechos importantes o acciones impactantes, las cuales crean personajes o seres que no tienen ninguna semejanza con la realidad, pero cuyas características alteran la parte consciente. Ocurre lo mismo con los entornos, ya que, si la mayoría de ellos estuvieran conectados a lo conocido por nuestra mente, el miedo o sorpresa al soñarlos sería menor.

Entre los sueños y las pesadillas el grupo de elementos e ideas acumuladas se expanden para crear escenas de fantasía. “El ser humano posee una esencia etérea que lo asemeja a la divinidad misma a la que puede llegar a través de un viaje de exploración interna que le permita renacer para transformarse desde su centro” (Pascacio, 2006, p.207). El mundo terrenal difiere del espiritual, sus características y su verdadera esencia son parte de un misterio. Tras pasar los años la materialidad física se deteriora, este elemento cubre la energía espiritual que trasciende por el ser llenándolo de luz.

Remedios Varo plasma en su obra más que la trascendencia de un sueño, la visibilidad de un cuerpo al desprenderse de la materia existente en el cosmos. Para revelar su verdadero ser espiritual en un nuevo camino, mostrando al ser humano como un ser vital, transformando todo su pasado hasta renacer.

Giulio Romano (1499-1546), fue un pintor perteneciente a la época del Renacimiento, es recordado por ayudar a definir el estilo manierista y por ser el mejor alumno del reconocido pintor Rafael; ya que, fue su principal ayudante, discípulo y colaborador en la terminación de sus obras inacabadas. Su línea artística toma como tema central el arte erótico manierista.

UCUENCA

Dentro de su trayectoria Giulio ilustra *El sueño de Hécuba*. Este tema también sería la inspiración de Füssili, en su obra conocida como la "Pesadilla". El sueño de Hécuba, hoy se encuentra en Palazzo Ducale de Mantua (Italia), la ciudad de los Gonzaga. En la misma se puede contemplar la mítica historia basada en la pesadilla de Hécuba, una mujer perteneciente a la mitología griega, como modelo maternal de Grecia Antigua.

La obra nos presenta una escena en plano general, donde una joven de cabello rubio, ondulado y largo se encuentra dormida con el cuerpo desnudo. Mismo que se encuentra tendido en una silla ornamentado con caballos. El cuerpo de la joven se encuentra desnudo salvo su parte íntima, la cual está cubierta por sábanas en colores de tonalidad pastel. La parte de atrás de la escena se ve ocupada por una figura alada de apariencia diabólica, cuyo cuerpo es de color ocre oscuro, el cuál posa su mano izquierda en la cabeza de la joven y en su mano derecha lleva un cetro, cuya parte superior contiene una flama de fuego ardiente y la parte inferior al parecer se planta en las piernas de la joven. Toda la escena se visibiliza en una habitación pequeña, con largas telas color naranja y cian en tonalidades bajas. las mismas son usadas como cortinas y como sábanas colocadas en el sillón.



Figure 6. Romano, G. (1527 - 1535) *El sueño de Hécuba*. Fresco en la sala de Troya. Palacio del Té. Mantua. Italia. Fresco. Recuperado de: <https://elaltardefebo.blogspot.com/2018/01/giulio-romano.html?m=1>

La pintura se realiza con base a la leyenda de Hécuba que engloba dos tradiciones, de las cuáles una está plasmada en la obra. Giulio ilustra el sueño que tiene Hécuba un poco antes de dar a luz a su segundo hijo París, en el vio una antorcha salir de su pecho y ser la causa

de un gran incendio en la ciudad. Tras revelar el sueño, los adivinos dedujeron que el niño que iba a nacer sería causa de la ruina de la ciudad. Dando de esta manera a conocer el ataque griego contra Troya y el incendio que se avecinaba después. Hécuba soportó las muertes de todos sus hijos y la tristeza de encontrar sus cuerpos en el mar fruto de la crueldad de tropas enemigas (Pino, 2005, p.208).

Debido a la narración que nos relata, se puede deducir que la obra describe la leyenda comparando lo onírico con la realidad. La posición en la Hécuba se encuentra es semejante al proceso de parto, mismo que provocó el dolor y como consecuencia la pérdida de su conciencia, al punto de enviarla al mundo de las pesadillas. En aquellas visiones fruto de su inconsciente se hace presente, una llama de fuego muy cerca de su vientre y sostenida por un ser perverso. Todas estas visiones eran producto del dolor y angustia por el ataque constante entre los reinos, y a la vez una visión del futuro por medio del nacimiento de su hijo.

Giulio Romano contempla en sus obras la posibilidad de plasmar la combinación de una pesadilla y un hecho mitológico, de esta manera concibe, que las constantes preocupaciones de una madre por sus hijos o por los que le rodea, también puede ser causante de guardar temores en el inconsciente para revelarlos a través de las pesadillas.

Capítulo 2

Importancia del uso del contenido onírico en la construcción de la práctica artística actual

2.1 Las ilustraciones como un medio visual para generar emociones

En este apartado se menciona cómo las ilustraciones pueden ejercer influencia sobre las emociones, y de qué manera el dibujo es el medio visual usado para generarlas.

La ilustración se basa en la representación de elementos, signos, símbolos y formas, que se fusionan para visibilizar lo que una expresión escrita no puede dar a conocer, este acto es logrado gracias a la creación artística que se realiza por medio del dibujo, el cuál funciona como un medio, con el que se logra representar una idea que transmite sentimientos o emociones (Menza, Sierra, y Sánchez, 2016).

La percepción visual del ser humano, es la principal manera en que se transmite una perspectiva del mundo que nos rodea, pues cada uno de los elementos que encontramos es un medio para transmitir diversas emociones, conectando las imágenes con el universo que

nos envuelve, por tanto, es posible trasladar a un soporte una parte del mismo, que se pretende que perdure en el tiempo y en el espacio.

La ilustración y la creación artística, tienen semejanza por su proceso creativo de elaboración, con la diferencia que la ilustración se realiza con fines didácticos para público en general, por el contrario, el arte se elabora en base a la inspiración del autor de la obra y de sus propias filosofías (Menza, Sierra, y Sánchez, 2016).

No obstante, las ilustraciones a ser elaboradas en esta obra, se relacionan con el arte al tener su origen en el subconsciente de los autores de las narraciones, manifestando diversas emociones plasmadas en sus sueños y pesadillas, que serán transmitidas al espectador.

La imagen y la narración, que surgen de la visión y la palabra conforman una representación del mundo, lo visual sustenta el lenguaje, la imagen y el lenguaje se condicionan mutuamente, por consiguiente, la parte visual está vinculada a factores espaciales, así la imagen se convierte en el símbolo de la experiencia, representación del mundo, así como de las consistencias y contradicciones de la sociedad (Pérez y Álvarez, 2013).

Las escenas de los sueños y pesadillas de personas en las que se basa la obra artística del presente trabajo de titulación, fueron formadas desde el nacimiento convirtiéndose en imágenes que se vinculan con las experiencias físicas o mentales que se hacen presentes a lo largo de la vida, al momento de conocer lugares, entender la historia, vivir la propia cultura, etc., las mismas son reconocibles debido al uso contemporáneo de la imagen y su relación narrativa con el lenguaje.

La ilustración es una imagen expresada por medio de formas y conceptos que manifiestan emociones, las cuáles causan distintos efectos dependiendo del espectador y generan una lectura narrativa desde la primera visión, manifestando una historia, antecedentes y posibles finales que produzcan nuevas emociones.

Estas emociones se originan a partir del pensamiento, el cual tiende a separar los pensamientos más fundamentales de los secundarios y destina su análisis a las cosas que son realmente importantes, así como a la proyección de un juicio o recuerdos con respecto a las mismas, también son los responsables de plantear distintos puntos de vista y de distinguir los diferentes problemas (Pérez y Álvarez, 2013).

Existen momentos o situaciones, donde se crean ósmosis entre las emociones, de tal manera que es difícil distinguir que expresar o sentir para abordarlas todas, por ello se categorizan en

grados de relevancia, permitiendo al ser humano un equilibrio de reacciones y sentimientos en cada circunstancia de la vida.

Las emociones se generan en todo momento, cada decisión o circunstancia de la vida está repleta de las mismas. Sobre todo, en situaciones donde la percepción psicológica y física se someten a un desempeño artístico que provoca alegría, tristeza, ansiedad o euforia, en el proceso que da origen de la idea, su elaboración, la culminación de la obra y finalmente el disfrute de su contemplación.

El libro ilustrado hará uso del lenguaje y de las imágenes para generar emociones, aludirá al espectador diversas insinuaciones de manera que se ponga en correlación con sus propios sentimientos, en consecuencia establecerá una relación entre estas emociones y el mundo, ahora “las emociones pueden resultar beneficiosas, pero también perjudiciales” (Ivcevic et al., 2014, p.12).

Si bien muchas de las emociones son de carácter positivo, también pueden ser perjudiciales, pues al visibilizar en la realidad aquello que solo está en nuestro consciente se pueden suscitar reacciones de misterio, duda, recuerdos que atemorizan, conmemoran un sentimiento o circunstancia desfavorable para el individuo a ser espectador de la obra. La situación puede ser diferente si el ser humano tras observar y analizar la obra, es consciente de que pertenece a sentimientos pasados y da una crítica diferente con nuevas emociones o sensaciones.

Las emociones más fáciles de comprender se dan por circunstancias comunes, pero las emociones más ambiguas son las que se generan al contemplar una obra, pues traslada a la realidad social aquello que se manifiesta en lo más íntimo del ser, originando un razonamiento desde una conciencia emocional, regulación de las emociones y autonomía emocional para interrelacionarse con el contexto social (Calderón et al., 2019).

La obra ilustrada permite al espectador un cúmulo de emociones, mediante un razonamiento deductivo que distorsiona el equilibrio entre sus sentimientos, hasta destinar sus palabras a la correcta conceptualización, también implica su propio juicio para recordar experiencias previas que le ayudará a deducir tales percepciones, de esa manera, se establecen y fluyen emociones totalmente diferentes a las que podría sentir en otras circunstancias habituales de la vida.

Estas emociones se dan como respuesta a percepciones internas o externas, generando reacciones psicológicas o físicas, como el aumento de la respiración, distensión o contracción

muscular, dilatación de pupilas y aumento de ritmo cardíaco. Estas señales ante un hecho, acción o visualización son las que nos permiten distinguir el tipo de emociones.

Las ilustraciones son un tipo de arte que está vinculado fuertemente a las emociones, discrepa entre el género de las personas, así como su edad, formación o experiencia artística; pero indistintamente de estas diferencias la mayoría de veces evocan emociones de carácter benigno, por lo tanto, a más de generar emociones resulta ser un método didáctico y terapéutico.

2.2 Análisis de obras de referentes de la ilustración contemporánea, que se enmarcan dentro del neosurrealismo.

En el siguiente apartado se realizará el análisis de referentes de ilustración contemporánea, que tiene vinculación práctica con el presente trabajo tanto en su estilo, como en su técnica. Es interesante observar cómo se describen escenas de cuentos, fantasías o revelaciones oníricas, mediante la ósmosis del color, el detalle y la expresividad marcada de emociones en rostros, ojos y movimientos de cuerpo, así como entornos y gamas de tonalidades.

2.2.1 Mark Ryden

Mark Ryden (1963), es un ilustrador contemporáneo, de origen estadounidense cuya obra ha influenciado en la generación de ideas y técnica, debido al llamativo estilo de rasgos fisiológicos que plasma en cada uno de sus personajes, como son los ojos. Ryden es conocido como el *Padre del Surrealismo Pop*; su esposa es también la reconocida artista Marion Peck. Ha dibujado y pintado desde niño, sin que la fama sea su objetivo principal de vida.

La mayor parte de su obra plástica es representada por una ambivalencia perturbadora, pues oscila entre la belleza y lo grotesco, entre la ingenuidad y la malicia, entre la religión y la política. Uno de los aspectos relevantes de su obra, es que no pretende criticar o llamar la atención, solo expresa su sentir desde diferentes perspectivas.

La mayoría de sus referentes los ha tomado de objetos inanimados que ha ido recolectando y conservando a lo largo de su vida, sobre todo en diferentes mudanzas que se dieron lugar desde que era un niño. Posee



Figure 7. Ryden, M. (1998) *El debutante*. Óleo sobre lienzo. Home Gallery Store. Recuperado de: <https://www.markryden.com/the-debutante>

una cuestionable colección de figurillas y símbolos con los que plasma sus bocetos hasta convertirlos en obras (Bas, 2017).

Su estilo es de carácter intrigante y subversiva, por la manera en que su estilo, prenda la vista del espectador, al combinar la sutileza de lo infantil con la realidad, sin embargo, se ha decidido enfocar la atención en una de las expresiones que plasma en su obra con mayor hincapié, como lo grandes, llamativos y expresivos de los ojos representados, los cuales sin lugar a dudas son muy semejantes a los que realiza la Artista Margaret King, mismos que de igual manera, manifiestan una expresión y nostalgia cautivadora conducente a una variedad de emociones.



Figure 8. Ryden, M. (2005) *The Creatrix*. Litografía offset. MIAMI. Recuperado de: https://www.artcollectorz.com/artworks/artwork-detail?artwork_id=9084&edition_id=11505&pageno=2

Ryden caracteriza sus cuadros por la delicadeza al elaborar los detalles y la pulcritud de las tonalidades utilizadas. Tomando en cuenta este y todos los aspectos antes mencionados, se creará la propuesta artística de este trabajo de titulación, a partir de la línea creativa de este autor.



Figure 9. Ryden, M. (2001) *The Magic Circus*. Óleo sobre lienzo. La Fiambrera Art Gallery. Recuperado de: <https://www.lafiambrrera.net/tienda/mark-ryden/the-magic-circus/>

2.2.2 Suzanne Gyseman

Suzanne Gyseman (1961), es una artista inglesa, cuya obra es un referente importante y en la búsqueda de un estilo personal. Se encuentra llamativa la silueta de sus modelos, el contexto de sus historias, el origen de su inspiración, así como la calidad armónica del color en cada imagen, mismas que transportan al espectador a un nuevo mundo, donde todas las ilusiones, sueños o deseos son capaces de ser revelados y cumplidos. Posee el increíble talento de crear seres mágicos.

Su trabajo también figura en un contexto y ambiente expresivo de fantasía. Desde su niñez, su vida ha sido muy diferente a las de los demás niños y adolescentes. Su inspiración se ha originado en la naturaleza, en el aire libre y en las cosas sencillas, un punto máximo de iluminación y refugio. En su adolescencia no frecuentaba lugares públicos ni concurridos, por lo que tampoco tenía contacto social con las personas y se incrementó más su atracción por la madre tierra.

Gyseman prefería adentrarse a las profundidades del bosque, o recorrer las orillas de los lagos, donde podía anhelar y esperar que criaturas mágicas aparecieran. Sus estudios fueron vinculados a sus aspiraciones, razón por la cual estudió Botánica.

La vida en la ciudad no era para ella, entonces descubrió su verdadero talento en el arte de dibujar e ilustrar y decidió vivir en las tierras altas de Escocia, desde donde podía observar la naturaleza, respirar aire puro y observar todo tipo de animales o plantas. También se ha inspirado de películas de fantasía y aventura tales como *El señor de los anillos*, lo que la llevó a ilustrar mariposas, hadas, elfos y una combinación infinita de ellos, así como representar sus entornos en distintas y tan profundas gamas de entramado, figurillas y formas (Gyseman, 2007).

Las técnicas que emplea son sutiles y variadas, algunas de ellas son lápices de colores, crayola, pasteles secos y aguadas de acuarela. Sus mágicas ilustraciones han



Figure 10. Gyseman, S. (2010). *Las haditas de Suzanne Gyseman. Acuarela sobre papel.* Recuperado de: <http://magicoycelestial.blogspot.com/2010/11/las-haditas-de-suzanne-gyseman.html>

formado parte de portadas de revistas y libros. La belleza de su obra es identificada por sus hermosas hadas, duendes de rostros ovalados, grandes ojos y las figuras esbeltas de sus personajes, con la encantadora gama de fondos, que le dan una armonía mágica a toda la escena.

Muchas de sus obras no han sido registradas y reconocidas, sin embargo, algunas de ellas fueron inspiradas a partir de cuentos, poemas, animales, plantas y uno de los aspectos importantes y vinculados al trabajo de titulación: los sueños.



Figure 11. Gyseman, S. (2010). *Haditas de Suzanne Gyseman*. Acuarela sobre papel. Recuperado de: <http://magicoycestial.blogspot.com/2010/11/las-haditas-de-suzanne-gyseman.html>

2.2.3 Benjamín Lacombe

El ilustrador Francés Benjamín Lacombe (1982), es reconocido por ser uno de los mejores ilustradores de libros infantiles del mundo. Su ardua dedicación a la ilustración, modelado de muñecas, animación y publicidad, le ha permitido participar en numerosas exposiciones artísticas, así como en la elaboración de sus propios libros ilustrados, revistas y novelas gráficas.

UCUENCA

Entre algunas de sus obras, están las ilustraciones de cuentos clásicos como *Alicia en el país de las maravillas*, *Blancanieves* y la serie de *Cuentos Macabros* de Edgar Allan Poe. En las mismas se destaca el ambiente de sus escenarios, el cuál difiere entre las distintas estaciones del año, sin embargo, todas conservan una cálida luz central. También se acentúa la belleza de las pieles perfectas y de pálido color, la expresividad y el brillo de los ojos de sus personajes es tan impactante, que permite centrar la vista del espectador en los mismos, a la vez que manifiesta melancolía, con un grado de persuasión (Meza, 2017).

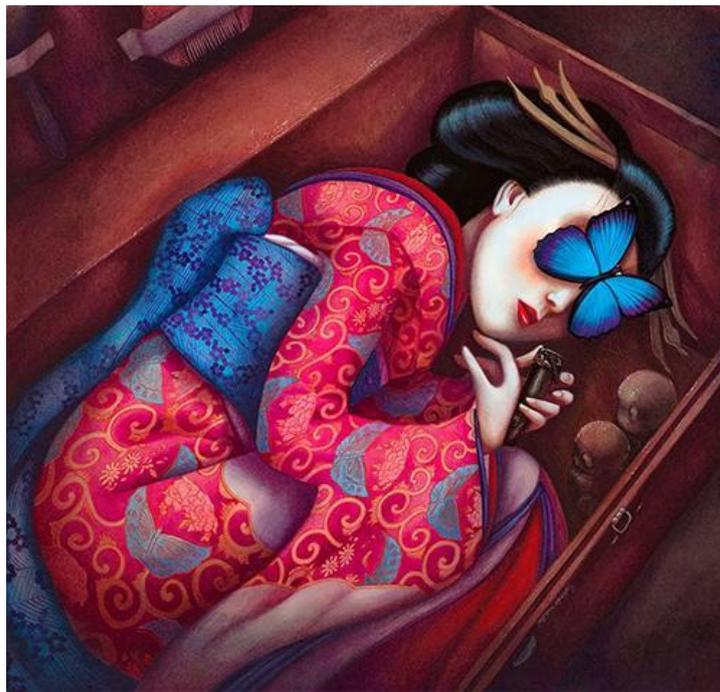


Figure 12. Lacombe, B (2014). *Madama Butterfly*. Lápiz y acuarela. Libro ilustrado. Recuperado de: https://www.hoyesarte.com/musica/opera-musica/lapervivencia-de-madama-butterfly_183587/

Por el detalle y realismo con el que crea cada una de sus figuras, su obra posee carácter hiperrealista, no obstante, la manifestación de entornos mágicos pero macabros, detonan un cierto surrealismo. Resulta inusual observar la majestad dominante de cada personaje y al mismo tiempo una bella inocencia.

También cuenta con características interesantes como la enigmática mirada de sus personajes en representación infantil y adulta, así como, el particular contraste que se crea entre el fondo y la figura, de tal manera que, a pesar de mantener el color llamativo en los dos planos, ninguno pierde protagonismo, por lo que es fácil deducir, cuál es el personaje principal, cuáles son sus acciones y su contexto.

La Historiadora de Arte Ana García (2021) afirma: “Todas las figuras que componen las escenas parecen delicadas y frágiles, como si todo hombre, mujer, niño o animal pudiera romperse en mil pedazos al pasar la página”.

La belleza y expresividad con la que se muestran los rostros elaborados por Lacombe, revelan tal fragilidad que el espectador lo concibe como algo vivo, que está en sus manos proteger. “Sus libros no son para leerse, son objetos para tocarse, verse y abrirse [...]” (Meza, 2017).



Figure 13. Lacombe, B. (2011) *El herbario de las hadas*. Acuarela y pintura al óleo. Libro ilustrado de Benjamín Lacombe y Sebastián Pérez. Recuperado de: <https://static-blogs.elnortedecastilla.es/wp-content/uploads/sites/11/2012/04/B43699A27.jpg>

Por consiguiente y tomando en cuenta las características señaladas con anterioridad, las ilustraciones a realizar serán capaces de ocasionar duda, temor e intriga en cada pesadilla y, por el contrario, el sueño será capaz de causar paz, esperanza y sosiego.

2.2.4 Ana Juan

La ilustradora española Ana Juan (1961), una de las pioneras de la ilustración en su país, posee una Licenciatura en Bellas Artes. En 1995 publicó una de sus primeras portadas para *The New York Times* y ganó el *Premio Nacional de Ilustración* en 2010. Ha participado en la elaboración de portadas de varios libros, revistas y varias publicaciones infantiles (Salas, 2020).

Sus trabajos y proyectos están enfocados en todo tipo de público, sus libros ilustrados relatan historias



Figure 14. Juan, A. (2011). *Caperucita Roja*. Grafito. Recuperado de: <http://sobrecaperuzas.blogspot.com/2012/12/caperucita-roja-ana-juan.html>

mediante imágenes explícitas con muy poco o nada de texto, puesto que, no es considerada escritora.

Encontró su don y su camino desde la contemplación de libros con ilustraciones infantiles, no obstante, afirma: “La inspiración no existe. Existe el trabajo, la constancia y un poco de talento” (Juan, 2020).



Figure 15. Juan, A. (2016) *Las hermanas*. Carboncillo. Libro ilustrado. Recuperado de: <http://ninalaluna.com/ana-juan-ilustrar-los-silencios/>

Desde niña empezó a dibujar de manera muy obsesiva, y a diferencia de otros niños, no dejó de hacerlo conforme iba creciendo. La temática de sus ilustraciones parte de temas cotidianos en combinación, como los sueños, el tiempo y el amor.

Su obra es realizada en materiales clásicos como lápiz de carbón y papel, pero es digitalizada para darle los toques finales. Su estilo se deduce fácilmente por el uso del blanco y negro, sobre todo la particular manera de enfocar el claroscuro, enmarcando las luces y sombras, sin embargo, algunas de sus ilustraciones poseen un punto focal de tonos intensos, que centra la atención en el espectador.

El trabajo de Ana Juan es bastante intenso, en este sentido afirma que en el arduo trabajo del ilustrador: “Unos trabajos te dan la gloria y otros te llevan a los infiernos” (Juan, 2000). Con lo cual, se refuerza la idea del presente trabajo de titulación, en cuanto a la manera en la que el trabajo del ilustrador puede llevar al espectador hacia emociones positivas o negativas.

Juan, transmuta las historias clásicas a su estilo propio, resaltando la expresión de los rostros de sus personajes entre la frialdad y la melancolía, así como las expresivas cabelleras que se elevan con el viento y se entremezclan con los demás personajes de la escena o se confunden entre los objetos al transformarse en parte del fondo, las figuras estilizadas que utiliza, los rostros que plasma, los colores focales en medio de los claroscuros, son un completo cúmulo

de emociones que se transmiten al lector y observador; estos son algunos de los detalles que distinguen su estilo propio.



Figure 16. Juan, A. (2017) Circus. Grafito. Libro ilustrado. Recuperado de: <https://unperiodistaenelbolsillo.com/ana-juan-circus/>

2.3 Concepto de la propuesta artística en relación a la transformación de emociones que suscita el arte, en el caso de las pesadillas hacia los sueños anhelados.

La propuesta artística a llevarse a cabo, hará uso de las ilustraciones como medio de catarsis para crear composiciones, basadas en las narraciones recopiladas de pesadillas con diferentes temáticas. Las mismas serán transformadas al sueño anhelado, transmutando y liberando nuevas emociones.

Todo el conjunto de estas narraciones son pesadillas de cinco personas, que mediante entrevistas, dieron a conocer personajes, situaciones y escenarios que se desarrollaron en su subconsciente de manera ilusoria, no obstante, la manifestación más poderosa que surge del subconsciente es el arte, el cual se encuentra entre el sueño y la neurosis con la similitud de su proceso psicológico y con la diferencia de su grado de intensidad, sin embargo, existen otras manifestaciones que están más próximas al arte que el sueño o la neurosis, estas son los juegos infantiles y las fantasías de ensoñación diurna (Vygotsky, L. 1971, p.101).

El arte no se compara a la fantasía de un sueño. El mismo recrea formas e imágenes de experiencias previas, miedos u otros; tampoco es comparada al trastorno nervioso al que puede llevar un estado de neurosis, producto de alteración emocional. En cambio, se encuentra en término medio, porque abstrae lo sencillo, intensifica lo real y fusiona la locura

con la fantasía, con el objetivo de expresar sin temor reacciones, emociones y sentimientos reprimidos, ya sea por deseos ocultos, miedos, anhelos o extraños pensamientos que se encuentran en lo más íntimo del ser.

De igual manera, los niños tienen la capacidad de aproximarse más al mundo del arte mediante sus juegos, creando nuevos escenarios donde pueden cumplir sus deseos más anhelados, los mismos no pueden efectuarse en la realidad, por lo que se hacen visibles en la ensoñación diurna, recreando en el niño la ilusión y la creación artística espontánea.

Esta ensoñación diurna tiene tres aspectos que la aproximan al arte:

- Las fantasías de ensoñación pueden tener situaciones dolorosas que producen placer.
- Los niños no temen revelar sus fantasías, mientras que los adultos las ocultan y tienen vergüenza de revelarlas.
- Las fantasías surgen de los deseos insatisfechos, los que causan vergüenza y son revelados en el subconsciente (Ídem, p.102).

Por lo tanto, la ensoñación diurna es la continuación de un juego infantil, y en comparación con el arte, una obra es el medio por el que se puede realizar un deseo insatisfecho. Es así que “una obra de arte puede generar varios efectos conscientes, subconscientes o inconscientes que son mucho más intensos que los conscientes y a menudo se contraponen a ellos” (Ídem, p.103).

La fantasía preconcebida en el subconsciente es la responsable de crear las emociones, los sueños surgen como los deseos insatisfechos y el arte es usado como el medio para satisfacer estos deseos y transformar las emociones, ya que el arte acepta el desafío de plasmar lo que está oculto y dejar que el espectador disfrute al sentirlo.

En ocasiones estos deseos insatisfechos pueden llegar a ser inusuales u opuestos a las normas establecidas en la sociedad, por lo que existe el temor a ser revelados. Por ese motivo se evidencian un sinnúmero de obras artísticas literarias, visuales o sonoras, de carácter tétrico cuya carga emocional o catártica es plasmada en notas musicales, personajes ficticios y figuras artísticas, convirtiendo al arte en una terapia, que permita que el individuo no entre a un estado de neurosis por la pérdida de control de sus deseos o impulsos contradictorios, en un mundo donde rigen culturas, moral y leyes.

Estos deseos reprimidos que no pueden llegar a compartirse con otras personas, se revelan durante el sueño de manera distorsionada, ambigua, cortante y a veces borrosa, por el

contrario, la obra de arte permite que estos deseos se puedan liberar y expresar a pesar de hacerlo de manera sutil e indirecta.

La finalidad de la obra a ser realizada es establecer un punto de vista que satisfaga e intrigue al espectador, en tanto que vuelque sus emociones reprimidas en aspectos tales como:

- La forma debe brindar un placer superficial, que anticipe o atraiga al espectador a una reacción subconsciente.
- Camuflar la verdad de una ocasión dolorosa, que revele el deseo y al mismo engañe la censura de la conciencia (Vygotsky, L. p.106).

En realidad, la forma y el contenido de la obra de arte, cumplen la función de transmitir al espectador una emoción que a su vez puede generar un sentimiento, a través de una representación con la que el artista puede revelar un deseo, frustración, etc., emitiendo así una intriga en el espectador, que le invita a indagar más acerca de su obra.

Tras visibilizar una obra de arte, en tanto formas, colores y mensaje, se originan un cúmulo de efectos emocionales que se empatan con los que guardamos en la memoria y en el subconsciente.

Es por ello que la propuesta artística a realizarse, pretende establecer un puente de comunicación entre los recuerdos oníricos del narrador del sueño o pesadilla en conjunto con la obra ilustrada, de manera que mediante la percepción visual fluyan sus emociones para menguar el daño causado por pesadillas, no obstante, es preciso recordar que “en una obra de arte ningún elemento es importante en sí; lo importante es la reacción emotiva que genera” (Vygotsky, L. p.254). Los elementos, formas y colores a plasmar no serán los responsables de recrear emociones, más bien será el propio espectador el que desbloquee las emociones desde lo más profundo de su alma y descargue una energía capaz de producir una sensación y por ende un sentimiento.

Christiansen afirma que el arte se basa en los tonos sensoriales de percepción, por ello los elementos estéticos se distinguen en material, objeto, forma, color, pero se asemejan en su tono sensorial de percepción, de esta manera deduce que el objeto estético en sí no desprende emociones por su forma, sino por la forma que se crea al sumarse con otros elementos en su composición (Vygotsky, L. p.254).

Para una mejor comprensión de la afirmación de Christiansen se plantean algunos ejemplos asociados al arte como son el escénico, y particularmente la danza. De la cual podemos distinguir una serie de desplazamientos que se realiza con el cuerpo, que al fusionarse unos

con otros llegan a una bella representación, sin embargo, cuando solo se plasma un movimiento tenue, la emoción no se da con la misma energía. Otro caso ocurre con la música, de la cual no sentimos emoción si solo escuchamos el sonido de una nota al tocar una cuerda, pero la energía emocional que se desprende al escuchar un conjunto de acordes formando una melodía es la verdadera sensación de emoción y por consiguiente un sentimiento. Es por ello que el arte no causa emociones por solo mostrar uno de sus elementos estéticos, sino que contribuyen un factor muy importante como la manera en que se coloca dentro de su composición, de esta manera la forma, el color y el objeto crean una obra de arte con armonía agradable a los sentidos.

Existen también otros factores que influyen en las emociones a más de su composición y de sus tonos sensoriales de percepción, estas son las experiencias fantásticas que producen los sentimientos sobre una base absolutamente real de emociones, es decir que una fantasía es la expresión central de una reacción emocional (Vygotsky, L. p.258). Al darse una experiencia fantástica, el miedo es una de las emociones que afloran y luego el asedio imaginario que conlleva a plasmar los escenarios, situaciones o contextos que este miedo derivaría, este concepto puede definirse mediante el siguiente ejemplo; si una persona se encuentra en una cueva y comienza hablar, su voz será reflejada con un sonido aparentemente proveniente de otra persona, causando temor por imaginar que hay alguien más escondido en el mismo lugar, esta experiencia de fantasía es falsa, pero el sentimiento de temor producido por ello es real.

El miedo real producido por una fantasía falsa, es también uno de los factores principales que originan una pesadilla, porque surgen de un hecho real, no obstante, existen factores artísticos que pueden menguar su efecto y que serán parte de mi proyecto.

2.3.1 Fundamentos de la propuesta artística para mitigar el miedo como origen de las pesadillas.

Todos los seres humanos poseen distintos miedos, tanto psicológicos como físicos, los cuáles aumentan o disminuyen, en la medida en que se perciba como un efecto natural, permitiendo que ejerza poder sobre el ser al no enfrentarlos.

Tener o no tener miedo no está bajo nuestro control, tampoco podemos evitar emociones y a su vez los sentimientos generados por los mismos, porque el cuerpo se manifiesta de distintas maneras y no es posible controlar sus reacciones. Existen algunas maneras para liberar el miedo, las pesadillas funcionan como uno de los medios de liberación y aunque no es imposible evitarlos, es posible sosegar su efecto.

UCUENCA

El miedo que se transmite en una pesadilla, se origina al observar una serie de personajes o seres de naturaleza maligna, porque poseen rasgos físicos distorsionados o simplemente distintos a lo habitual y sus escenarios son tétricos.

El arte por medio de la ilustración es uno de los métodos para minimizar el efecto que genera el miedo en una pesadilla, pero antes de ello es preciso conocer el origen de los miedos y a su vez estar consciente de que los mismos son la causa principal de una pesadilla.

La propuesta tiene el objetivo de crear ilustraciones, para menguar el efecto del miedo que provoca una pesadilla. Para ello se debe encontrar los factores que influyen para reducir el miedo, uno de ellos es hallar el aspecto positivo de la narración, por lo que es importante obtener los detalles de la misma.

Las narraciones que se obtuvieron varían indistintamente de personajes, contexto, o escenarios, y es curioso deducir que en muchas de ellas se podría reconocer aspectos formativos que pueden instaurar una reacción favorable, de esta manera el miedo sería asimilado como una experiencia y no como un trauma.

Algunos de los miedos relatados son de breve narración y los elementos de su composición son escasos, sin embargo, son causantes de temor para el autor de la misma y por ello la mejor manera de contrarrestarlos, será usar un medio de creación donde aquellos elementos sean parte de un entorno más catastrófico y que la escena se centre en la peor adversidad. Esta acción dará como resultado, que el miedo real de la persona, reduzca su efecto al ser comparado con una dimensión ilustrada más lúgubre. De esta manera el miedo será minimizado al comprender que el temor ilusorio generado por la pesadilla, es una versión menor a la realidad.

Tras las narraciones obtenidas, se procederá a reconocer los elementos y diferenciar sus símbolos o significados en el contexto de la pesadilla, y como los mismos pueden dar existencia a emociones como el miedo o sosiego.

La mayoría de los miedos se concentran en situaciones irreales creadas en nuestro subconsciente, es posible reducir su efecto al conocer hasta qué punto es real, ya que, mientras más se sobre piensa e imagina, más perturba nuestros sentidos.

En varias ocasiones la imaginación es la responsable de crear falsos escenarios, donde se vive las consecuencias de un acto que aún no ha ocurrido y así un pequeño conflicto puede transformarse en una acción extrema. Fernando Pessoa (1982) expresa «Llevo conmigo las

heridas de todas las batallas que he evitado» (p.282). Por ello muchas veces el miedo se provoca por la predicción de la acción, antes que su realización.

Este miedo provocado por la imaginación es el responsable de la ansiedad, por lo que puede manifestarse en cualquier momento del día y en la noche como pesadillas, las mismas crean un mal augurio que permite que el temor se extienda por largos periodos.

Yo no creo en la posibilidad real de predecir el futuro, en la medida en que, a partir del momento en que ves el futuro, lo modificas o lo creas. Al predecir un acontecimiento, uno lo provoca: es lo que en psicología social se denomina «realización automática de las predicciones». (Jodorowsky, p.11)

Los sueños también pueden ser el indicio de un acontecimiento futuro, ya que estas predicciones de naturaleza benigna o maligna se visualizan en nuestro subconsciente y son filtradas para convertirse en acciones conscientes, no obstante, dichos escenarios y pensamientos no tienen un origen similar pues depende del pensamiento moral o ideológico de cada ser humano. De esta manera, los pensamientos funcionan como una red global de ideologías y continuas predicciones, que se revuelven continuamente, cambian y se involucran en la toma de decisiones.

La constante repetición de un sueño, se convierten en tentativas, que prueban la capacidad de resistir una situación en la realidad, tanto de manera psicológica como física. Jodorowsky expresa [...] “Es bien sabido que la mera actualización de una dificultad inconsciente o poco conocida constituye ya un esbozo de solución” (p.11). Pero cada vez que este sueño se repite intuye una nueva versión, donde lo conocido se vuelve rutinario y el miedo pierde su intensidad.

Las imágenes oníricas que se hacen visibles durante nuestro descanso, son un medio de expresión de emociones, liberación y catarsis, que revela la identidad interna del individuo, muchas veces puede ser fantástica o tenebrosa.

Los sueños se convierten así en el reflejo de nuestra existencia, en la exposición innata de los deseos ocultos que se entremezclan con la verdad, entonces la lógica pierde el sentido ante la realidad. Estos sueños son guardados, hasta que el subconsciente no resiste y se infiltra por medio de pesadillas desarraigadas, mismas que se complementan día a día con difíciles decisiones, situaciones contradictorias como la muerte o la enfermedad, causando así un trauma.

“El acto creaba otra realidad en el seno mismo de la realidad ordinaria. Nos permitía acceder a otro nivel, y sigo convencido de que con actos nuevos se abre la puerta de una nueva

dimensión” (Jodorowsky, 2004, p.18). La vasta dimensión de sueños y pesadillas, posee características difíciles de discernir, pues se adentran a nuevas realidades de origen mágico con extrañas apariciones, criaturas grotescas, circunstancias tétricas, situaciones difusas, inclusive escenarios fuera del universo o fuera del contexto habitual del que permanecemos rodeados.

Todas estas características parten de sueños y pesadillas, desatando efectos de distintos tipos, de los cuales el dolor es el motivo principal de la elaboración de este proyecto, a partir del cuál se pretende establecer una dimensión catártica.

El proceso de catarsis es el medio de liberación de emociones, dado que el contenido de las narraciones obtenidas está repleto de emociones, por ello el arte de ilustrar será el medio usado para descargar estas emociones retenidas y liberar su energía, “Los efectos dolorosos y desagradables se descargan y transforman en sus opuestos. La reacción estética como tal no es otra cosa que catarsis, esto es una compleja transformación de sentimientos” (Vygotsky, L. 1971, p.263).

Esta transformación de sentimientos será llevada a cabo mediante una destrucción del contenido terrorífico, dando énfasis a la forma apacible de un sueño anhelado, así la reacción dolorosa será transmutada a un sentimiento de paz y tranquilidad. La pesadilla guardada encontrará su liberación al ser plasmada en un soporte, su transformación brindara al artista y al espectador una descarga total de emociones que inhiban las provocadas en el pasado por traumas generados en las pesadillas.

Capítulo 3

Realización de obra ilustrada generada a partir de una propuesta narrativa

Para dar inicio a la elaboración del libro ilustrado titulado “Sueños en Metamorfosis” se procedió a realizar una recolección onírica narrativa a varias personas de edades entre 17 y 30 años, cuyo tema central era el recuerdo de una de sus peores pesadillas.

Según el análisis teórico previamente realizado la mayoría de las pesadillas tendrían como origen traumas, miedos o deseos frustrados, por lo que existía temor a que las personas entrevistadas no fueran fidedignas con sus narraciones o que podrían negarse a dar detalles de las mismas, sin embargo, al momento de la entrevista se produjo una conversación sincera que le permitía a la persona liberar sus temores y ser realista en su declaración.

Fueron transcritas 20 pesadillas de las cuales se obtuvo vasto material que abarcaba desde pesadillas con escenas sencillas, emociones momentáneas, personajes difusos, figuras enigmáticas, variedad de circunstancias hasta complejos escenarios.

La composición y elección de escena significó un verdadero reto artístico, no obstante, para la elaboración del libro ilustrado correspondía escoger seis pesadillas en función de su extensión narrativa, sus elementos, su origen y su transformación benigna.

3.1 Selección de pesadillas a ser ilustradas

La tipología de las pesadillas no dependía de la edad ni del género, pues todas ellas tenían diferentes circunstancias, escenarios, personajes y emociones; se podría deducir que dependía del contexto de su vida, su personalidad y de las personas que forman parte de su entorno. Se procuró hacer las entrevistas a familiares, amigos y compañeros de universidad para conocer también su naturaleza y el origen de tales escenas que eran parte de sus terribles sueños.

En este subcapítulo se transcribió cada una de las pesadillas a ser ilustradas; la elección de las mismas fue considerada a partir de la ambigüedad de sus elementos y del contexto narrativo.

Giomara Narvárez 22 años

Primera pesadilla

(16 de mayo de 2021)

En esta semana que pasó, el día martes para ser exacta, había revisado todo el día, material para elaborar la tesis y estaba muy cansada. Era la madrugada y mi cuerpo ya no tenía fuerza para continuar, por ello me dirigí a la cama para dormir. El sueño que tuve fue tan loco y yo lo considero una pesadilla, creo que surgió de unos dibujos que estoy pensando elaborar. En aquel sueño yo me encontraba tranquila en la calle conocida de una ciudad y de repente, mientras yo iba caminando, empezó a oscurecerse todo a mí alrededor. Intenté retroceder, pero a mis espaldas la oscuridad también me atrapaba, en ese momento no sentía nada físicamente; solo me inundaba un silencio abrumador, estresante y agobiante. La sensación que yo tenía era como si estuviera desnuda de cuerpo y de sentimientos ya que no tenía ni sentía nada. Llegó un momento en que en mitad de ese silencio tan profundo surgió un ruido pequeñito como un chillido, le puse mucha atención. Este ruido iba creciendo desde una voz muy chillona hasta escuchar muchos sonidos. Yo me mantenía en el centro de la nada, sin

UCUENCA

poder moverme, tal como si algo me atara; fue muy desesperante. Dentro de aquel sueño era como si estuviera dormida, el ruido invadía todo y de momento a momento sentía algo de frío o calor, como una escala. Toda mi piel se empezó a desprender de mi cuerpo; se parecía a un papel rasgado y yo iba desapareciendo. Este desprendimiento comenzaba desde la cabeza, bajaba por el cabello hasta mis manos. El temor era cada vez más fuerte, llegué a pensar que nunca saldría; no podía despertarme. El vacío era tan inmenso, que bajo ninguna circunstancia podía moverme. Creí que todo estaba perdido hasta que parpadeo una luz, pero mi cuerpo seguía desprendiéndose esta vez toda la carne. No aguante más, empecé a gritar, me dio un calambre y desperté. Fue una de mis peores pesadillas (Narváez, 2021).

Segunda Pesadilla

(16 de mayo de 2021)

Tuve esta pesadilla hoy a la madrugada. Estaba en mi casa, arreglando algunas cosas en la comodidad de mi cuarto. Yo tengo un gato que siempre tiene la costumbre de salir y entrar varias veces de la casa o se acuesta a dormir. En ese momento salió de mi cuarto, pero me pareció extraño porque no regresó y empecé a desesperarme. Empecé a escuchar maullidos como si estuvieran maltratando a un animal y me asomé a la ventana, pero no vi nada. Al girar mi gato estaba dentro de casa sano y salvo; me acosté a dormir, dentro del sueño, mire al tumbado y apareció una mancha de sangre que crecía poco a poco, desprendiendo gotas siguiendo una línea recta hasta el filo de una ventana, me asuste al verlo, en ese instante mi ñaña entro a mi cuarto, con el teléfono en la mano. Me pregunto si mi gato se encontraba bien, a la vez me mostró la foto de un gato y perro que se habían perdido. Volví a mirar al techo y la sangre caía como a través de un filtro, me asusté y decidí averiguar de dónde cae la sangre. Subí a la planta alta de la casa y encontré una bola de lana con un cuerpo descuartizado. No podía distinguir si era un gato o un perro, pero sabía que de ahí surgían los aullidos que antes había escuchado. Al verlo di media vuelta, no había nadie, pero me caí. Volví a mi cuarto y seguía cayendo la sangre. Afortunadamente mi gato estaba bien, pero estaba angustiada por la sangre en mi cuarto y me puse a limpiarla. Al parecer seguían buscando al perro y al gato desaparecido. Pero en ese momento me desperté (Narváez, 2021).

Alex Pulla, 17 años

(15 de octubre de 2021)

Me encontraba jugando a la ouija en el cementerio. Estábamos con mi grupo de estudio de tres personas, nos compramos una ouija a 20 dólares y empezamos a jugar en el cementerio

UCUENCA

de baños. La entrada del cementerio era un lugar muy tranquilo y a la vez con un ambiente demasiado abrumador. Nos sentamos y empezamos a jugar diciendo *“si eres algún espíritu ¿estás allí?”*, yo me reí porque no pasó nada. Pero de pronto una de las tumbas empezó a moverse como si la persona que estuviera dentro se sacudiera; mi risa se apagó. Y la ouija se agitaba y una de mis compañeras se empezó a jalar del cabello; un compañero empezó a llorar. Yo tomé con una de mis manos el rosario que traía en el cuello y dije: *“Cristo estás ahí oran por novis”*. Me arrodille y al ver las siete velas que colocamos, 4 de ellas se apagaron de la nada. Escuchamos una cajita de música a lado de la tumba de un bebe y pasos que se acercaban de poco en poco. En ese instante sentí como si una presencia me tocara la cabeza con una mano muy fría, pero me acariciaba. Era tanto el miedo que no podía moverme y no podía huir porque teníamos que terminar el juego. No sé de qué manera adquirimos fuerzas, pero jugamos de nuevo (Pulla, 2021) .

Alex me contó que, a la mañana siguiente a la pesadilla, a su compañero le regalaron un oso de peluche que canta sin tener ningún reproductor interno de sonido. Así que me dijo que lo habían quemado. Llegamos a saber que aquel oso que le regalaron, era de su prima muerta y que ella jugaba con él, por tanto, fue a ella a quien habían invocado. Y probablemente fue la misma quién jugaba con la caja musical en el cementerio o que se sacudía en aquella tumba.

Danilo Soto, 18 años

Mi papá delató a un alumno drogodependiente de mi colegio, él era mi amigo. Un día me llamó para hablar, pero cuando llegué al lugar acordado había 12 jóvenes altos; yo tenía 15 años en ese tiempo. Estos chicos me dijeron: "Te enseñaremos a no abrir la boca". Me insultaban, me golpeaban y con un cúter me hicieron rayitas en mi pancita. Eso me lastimo física y psicológicamente a tal punto de darme pesadillas. Lo más triste es que las personas pasaban y nadie me ayudaba y solo recuerdo los zapatos de los chicos. (Soto, 2021)

Mi pesadilla inicia conmigo en un bosque, yo caminaba tranquilo el color de todo lo que estaba a mi alrededor era demasiado cálido. Mi color favorito es el amarillo y en esa pesadilla había esencia de ese color. Caminaba por el bosque, aparecieron esos chicos, intenté correr, no me podía mover, se acercaban, no podía hacer nada, tenía miedo, intente gritar y pedir ayuda, pero en mi sueño mi boca se caía a tal punto de no tenerla. Las personas hicieron un círculo alrededor mío, el color empezó a tornarse como clima de lluvia, quise ver el rostro de esas personas, pero cada vez que alzaba mi cabeza me empujaban mi cabeza hacia abajo,

UCUENCA

recuerdo que veía lodo y que de la nada estaba sin camisa. De mi estómago comenzó a salir sangre y yo con mis manos apretaba mi estómago para que no saliera sangre, pero seguía saliendo. En mi sueño me di cuenta que era una pesadilla y empezaba a decirme a mí mismo: "despierta" despierta". Y así me levanté con lágrimas en los ojos y apretando mi pancita. (Soto, 2021)

Marcos Chunzho, 25 años

(19 de mayo de 2021)

Un día después de volver de clase, mi mami me pidió lavar los platos; pero yo tenía ganas de jugar así que salí de casa. Volví más tarde después de jugar un partido de fútbol y no hice lo que me pidió hacer mi mama. Me acosté a dormir y empecé a escuchar; que los platos que tenía por lavar se movían entre ellos produciendo sonidos. Yo dormía en la planta baja y escuchaba en el segundo piso el caminar de unos pies con tacones. La pesadilla se repetía, y cada vez aquella persona desconocida bajaba una grada más acercándose poco a poco. Yo solía ver un póster de Bob Esponja que estaba en la pared de mi cuarto y a decir verdad no le di importancia. Al terminar las gradas mi habitación se encontraba al lado izquierdo. Y un día llegó al último escalón y giró el taco en dirección a mi habitación; dije en voz baja: *"ahora si me lleva la huesuda"*. Mi cuarto era oscuro, no tenía ventanas, había un mueble de ropa apegado a la pared; vi una sombra, que se deslizó en la rendija de la pared y el mueble. Cuando entro me tapé la cabeza con todas las colchas; los pasos recorrían toda la habitación. Se paró a lado de mi cama y escuché que cavaba un hueco con ayuda de una pala y entonces empecé a soñar (Chunzho Pulla, 2021).

Me vi a mí mismo con unos seis años de edad. Estaba saliendo de clase y mi mami fue a recogerme a la salida. Nos dirigimos a misa por una calle cercana a la iglesia y a lo lejos se empezaba a escuchar las campanas de la primera llamada. La atmósfera sugería que eran las seis y media de la tarde, ya que las luces se encendieron. En la calle en la que caminamos había una panadería y una notaría. Cerca de nosotros pasó una señora vestida de pollera y sombrero, iba a toda prisa y comentaba con su esposo lo tarde que estaban llegando. La calle no estaba asfaltada, de hecho, su aspecto era semejante al de un terreno recién trabajado con arado y algunas partes destruidas. Bajamos por aquella calle con mi mami y con mi abuelita y las dos me enganchaban los brazos; mi abuelita empezó a rezar. En el camino nos encontramos cerca de una luz, levanté la cabeza y al mirar la esquina, la pareja apareció de nuevo. Nos saludaron desde lejos y la señora giró la cabeza con mirada fija en

UCUENCA

mí, llegó donde yo me encontraba a toda velocidad. En el lapso de recorrer aquel camino su rostro se encendió con fuego intenso. Ya estando en mi presencia, me agarro de las muñecas; me atrajo hacia ella. Trate de defenderme e intente darle un rodillazo porque las manos me ardían. En ese momento mi abuelita dijo: *“¡Ay Dios mío, ahora si ni los ángeles podrán salvarle!”*. Por si fuera poco, después de lo sucedido, se abrió la tierra y en el fondo de ella había un ojo enorme lleno de lava, entonces me desperté. Las manos las tenía calientes y sujetas a la cama. El fondo de mi habitación era oscuro y el interruptor de mi foco estaba en la entrada. Prendí la luz a toda prisa y subí al segundo piso (Chunzho Pulla, 2021).

Jordi Gutiérrez 22 años

(06 de junio de 2022)

En la pesadilla me encontraba acostado y rodeado de flores moradas. Pero mi cuerpo no puede moverse y todo se oscurece como si estuviera encerrado en una caja. Siento como pequeñas cosas que se arrastran por mi cuerpo, quiero pedir ayuda y no puedo. Me desespera al saber que esas pequeñas cosas son gusanos que salen de mi piel y mis orificios como nariz, boca y oídos. Siento que mi corazón se acelera y la desesperación me invade (Gutierrez Jaramillo, 2021).

3.2 Distinción de elementos oníricos para crear la atmósfera y contexto de la obra.

Las pesadillas elegidas para la obra estaban compuestas de varios elementos, los cuales debían ser plasmados de manera verídica para crear semejanza con la versión narrativa del autor, en algunas de ellas resultó complejo escoger la escena a plasmar, ya que las narraciones eran tan extensas que había la posibilidad de obtener varias escenas en distintos panoramas, pero con la misma versión de la historia.

La mayoría de los elementos resultaron ser habituales, sencillos y fáciles de reconocer, por ejemplo: flores violetas, cajas de madera, bosques oscuros, cráteres, paredes destruidas, fuego, faroles, callejones, lápidas entre otros. Algunos de ellos eran representados por metáforas del narrador y lo que los hacía aún más extraordinarios era la manera en la que estaban expuestos y su significado dentro del contexto, dando como resultado una ilustración onírica.

3.3 Proceso de elaboración de libro ilustrado.

Diseño de personajes – Canon

Para el diseño de personajes se creó un canon con una combinación de estilos y las características principales de los personajes de referentes como Benjamín Lacombe, Mark Ryden y otros artistas expuestos anteriormente con detalle en el capítulo 2. Para la definición de los modelos, la principal particularidad de los personajes es lo grande de sus ojos y su proporción aproximada a tres cabezas para crear una versión infantil- fantasía de los personajes de cada narración.

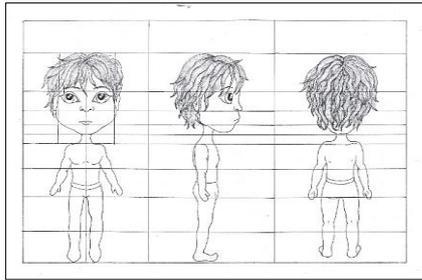


Figure 18. Pulla, Paz (2022) Canon masculino.

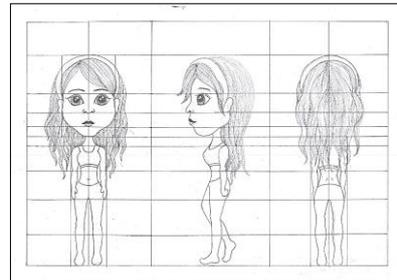


Figure 17. Pulla, Paz (2022) Canon femenino.

En base a este canon se dio inicio a la elaboración de varios bocetos donde el o los personajes de cada pesadilla debían contar con aquellas características y ser el punto central de la obra a realizar, tomando en cuenta estos detalles se elaboró de manera manual varios bocetos en grafito. Era importante diferenciar el tipo de personajes que se elaboraría. En el caso de cada relato todos los personajes eran considerados los protagonistas/víctimas de la narración, dado que las circunstancias y el entorno de la pesadilla contribuyen a que en la mayoría de los casos se encontraran en peligro.

Los personajes deben representar hechos surrealistas (cosas que difícilmente se pueden visualizar en la realidad), así mismo sus acciones y emociones deben transmitir temor, angustia, tristeza y duda, mientras que en los sueños sus emociones deben ser de alegría, sorpresa y tranquilidad.

3.3.2 Primeros bocetos – Línea gráfica

Tras la transcripción de las pesadillas elegidas, se inició con la elaboración de varios bocetos en distintas versiones de la misma pesadilla que involucren todos los elementos descritos por su autor. Se resolvió escoger varias pesadillas y ubicar los elementos de cada una de ellas. Este proceso se realizó con el compromiso de lograr un trabajo que fuera fidedigno a las narraciones obtenidas, para que el espectador pueda ver reflejado lo más cercano a su

UCUENCA

versión. Se realizaron varios bocetos de las 20 pesadillas recopiladas, pero solo fueron escogidos seis de ellas como pesadillas para ser pintadas y formar parte del libro ilustrado.

Estos bocetos fueron de gran ayuda puesto que tras bosquejar varias versiones del mismo se eligió la que se adaptara al estilo y por ende a la pesadilla. Así mismo poder transformarlas a sueños en una versión mágica o benigna que transmute las emociones de temor a una agradable sensación de bienestar.

Tras la elaboración del personaje era el momento de establecer la composición de cada pesadilla, los planos de cada escena varían de acuerdo al contexto, pero se optó por hacer un plano general para todas las ilustraciones, de esta manera se podría elaborar los detalles y narrar la pesadilla. Los personajes debían ser el centro de atención de la obra, con la precaución de no ubicarlos en la zona media del soporte, ya que existía el riesgo de pérdida de detalles al momento de armar el libro e imprimirlo.

Antes de realizar los bocetos para la pesadilla narrada por la autora Giomara Narváez, era necesario extraer los elementos principales, así como el factor causante de temor y el género del personaje principal a ser ilustrado. Se releyó el texto y se obtuvo la siguiente información necesaria:

Elementos tangibles: calle conocida de una ciudad, luz.

Elementos intangibles: oscuridad, silencio, voz chillona con ruidos pequeños, piel empezando a desprenderse desde la cabeza a los pies.

Emociones: miedo, desesperación, abrumado, estrés y agobio. Sensaciones: temor, escala de frío y calor, desnudez, inmovilidad.

Componente de temor: pensar que no saldría, dolor en su cuerpo al desgarrarse, no poder pedir ayuda.

Personaje: Un personaje femenino como protagonista.

Acciones: gritos

En base a todos los elementos de la pesadilla se encontró que algunas de sus afirmaciones manifiestan elementos en metáforas, por lo que la ilustración de los mismos tenía que ser reemplazada por elementos tangibles. Algunos de ellos eran sensaciones en el momento más espantoso de su pesadilla tales como la conmoción de no poder moverse. Tal situación fue imaginada como si existieran cadenas que partían desde el suelo de aquel callejón, atando las muñecas de sus manos y los tobillos de sus pies. Otra sección mencionaba el hecho de sentir que su cuerpo era invadido por el frío que venía de todos lados, para visualizar esta

sensación fueron plasmado pedazos de vidrio roto dirigiéndose a ella en señal de ataque, así como se dio forma a la composición con agujeros, troncos de árboles secos con espinas, velas apagadas y, por supuesto, se caracterizó al personaje principal revelando partes internas de cuerpo semejante a una muñeca de porcelana trizada, cabello enmarañado, ropa rasgada y rostro de temor absoluto.



Figure 19. Pulla, Paz. (2022).
Primer boceto callejón oscuro con vidrio.

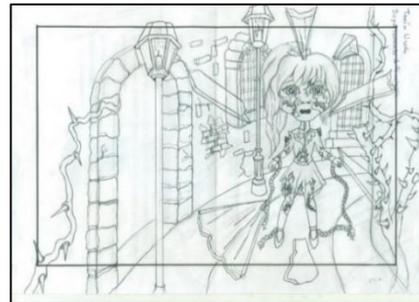


Figure 20. Pulla, Paz. (2022).
Primer boceto callejón oscuro con vidrio

Fue así como se constituyó la composición de aquella pesadilla, no obstante, era necesario tomar en cuenta que aquellos elementos usados para la pesadilla debían ser reemplazados por elementos mágicos y benignos para formar el sueño anhelado, de esta manera se elaboró el boceto de los sueños, reemplazando la calle desolada y oscura por una hermosa calle, ornamental de árboles y flores, faroles de velas brillantes, pequeñas hadas desplazándose hacia ella en aviones de papel y vestimenta de gala para la protagonista de la historia.



Figure 22. Pulla, Paz. (2022). Primer boceto de sueño anhelado de bosque mágico con faroles.

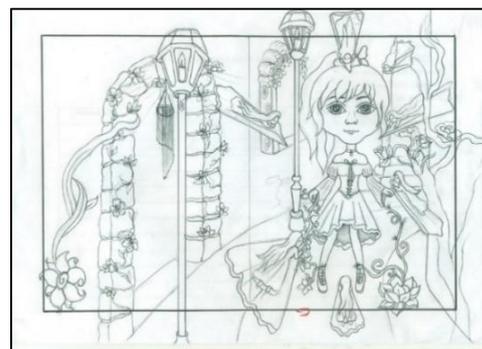


Figure 21. Pulla, Paz. (2022) Segundo boceto de sueño anhelado de bosque mágico con faroles.



Figure 23. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para sueño anhelado de bosque mágico con faroles.



Figure 24. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para pesadilla callejón oscuro con vidrio.

La misma autora nos relató otra de sus pesadillas de la cual se obtuvo los siguientes elementos para elaborar la composición de los bocetos:

Elementos tangibles: habitación, fotografía de gato y perro, teléfono celular, gato, mancha de sangre en el tumbado, sangre cayendo en gotas, bola de lana, cuerpo descuartizado.

Elementos intangibles: maullidos de gato en peligro.

Emociones: desesperación, duda.

Sensaciones: temor, ausencia.

Componente de temor: escuchar maullidos y sonidos desesperantes y no saber de dónde venían o si era su gato el que estaba en peligro.

Personaje: Dos personajes femeninos (la protagonista y su hermana), acompañada de su mascota (gato).

Acciones: gato que entra, sale y duerme; protagonista acostada en posición de descanso; limpiar las manchas de sangre; buscar por la ventana el origen del ruido; encontrarse con su hermana y ver una fotografía en el teléfono celular.



Figure 26. Pulla, Paz (2022) Segundo boceto pesadilla gato descuartizado.



Figure 25. Pulla, Paz (2022) Primer boceto pesadilla gato descuartizado.

Afortunadamente en este relato casi todos los elementos eran tangibles, salvo el culpable del suceso que dio origen a encontrarse con el animal descuartizado. Para descubrir tal misterio, se creó un personaje secundario que transmite el temor a la escena y al mismo tiempo se le atribuyó la sospecha por el homicidio expuesto en tal pesadilla. Tal personaje descrito fue un murciélago que probablemente atacó al gato de la protagonista, dejando expuesto sus entrañas por toda la cubierta del dosel de la cama. Dado que en esta pesadilla la protagonista se desplazaba realizando diferentes acciones, correspondía elegir la más relevante e ilustrar. Es así que la escena escogida fue aquella en la que se encontraba en su cama en posición fetal y con expresión de temor por no saber de dónde provenía la sangre. Ella está acostada en su cama y la sangre se desliza desde la cubierta del dosel de la cama, pasa por las cortinas y llega al suelo, dejando caer muchas gotas en el cubrecama y su cabello. En la cubierta se encuentra su gato descuartizado dejando ver como sus órganos internos están expuestos y rodeados de sangre, a lado izquierdo está la figura del murciélago cuya posición es de ataque y sus colmillos manifiestan evidencias de su presunta acción. Para complementar esta escena se colocó un envase roto y manzanas en descomposición dispersas por el suelo.

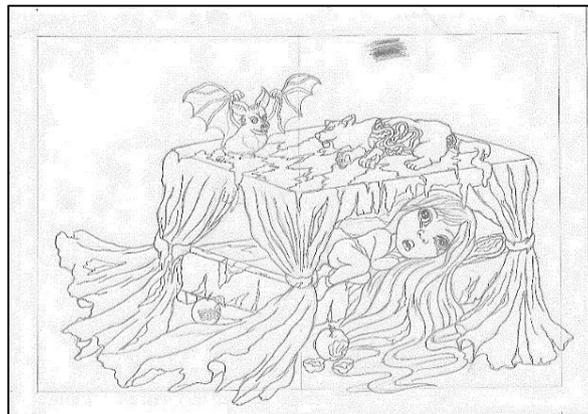


Figure 27. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar pesadilla de gato descuartizado.

De igual manera se hicieron bocetos de la versión benigna de esta pesadilla, con características muy diferentes como la creación de un ovni que derrama gelatina diluida por toda la superficie superior de la cama, simulando lo opuesto a la sangre de la pesadilla, sin embargo, al colocar estos elementos se dedujo que la composición de la escena difería mucho de la pesadilla y se replanteó la idea con una composición similar, pero reemplazando el elemento principal de temor por la dulzura de un conejo que contenía en sus manos un ovillo de lana que usaba para jugar con el gato, de esta manera el resultado fue muy satisfactorio.



Figure 28. Pulla, Paz (2022) Boceto previo de ovni de gelatina para representar el sueño anhelado.

La tercera pesadilla fue del autor Danilo Soto, protagonista de una situación escolar de bullying originada de una venganza de parte de un grupo de drogodependientes, a los que su padre descubrió y denunció.

Elementos tangibles: Bosque, sangre, zapatos de los personajes, cúter, 12 jóvenes altos, golpes, heridas en el abdomen con cúter, personas pasando, lodo, lágrimas derramándose de los ojos.

Elementos intangibles: perder su boca, insultos.

Emociones: Miedo, desesperación.

Sensaciones: Estar sin camiseta de la nada, no poder moverse.

Componente de temor: Ser insultado y herido por tantas personas y no tener ayuda de nadie, ser herido y tener una grave hemorragia, no poder defenderse, ni moverse.

Personaje: 14 personajes, 12 de ellos jóvenes drogodependientes, 1 como padre del protagonista y el protagonista.

Acciones: llamar, gritar y pedir ayuda, intentar ver el rostro de los agresores, apretar el estómago con la mano para detener el sangrado.

Según la distinción de elementos el hecho principal de la pesadilla fue el daño físico que el protagonista recibe. El autor revela claramente el origen de su pesadilla y por eso se consideró colocar parte de ella para formar la composición, de esta manera se revelaría una escena más atroz.

Como suele suceder en situaciones reales, los agresores cubren cobardemente sus rostros para no mostrar su verdadera identidad, por lo que serán ilustradas tan solo sus extremidades inferiores, siendo estos elementos los causantes del daño y temor. Se realizaron varias

alteraciones, desplazando los elementos de un boceto a otro, hasta encontrar aquel panorama que mostrará la actitud indefensa del protagonista y la injustificable acción de los agresores.



Figure 29. Pulla, Paz (2022) Primer boceto de una pesadilla donde un chico es agredido por drogodependientes.

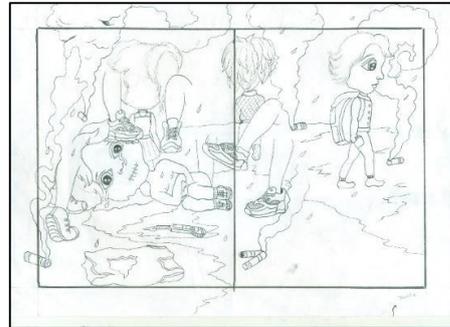


Figure 30. Pulla, Paz (2022) Segundo boceto de pesadilla donde un chico es agredido por drogodependientes.

La escena de bocetaje elegida fue elaborada en perspectiva con un camino de tierra, desde el cual los pies calzados de los agresores se acercaban a la víctima desde la esquina superior derecha, simulando que tras de ellos venían seis personajes más a contrataque. El primer plano revela al protagonista indefenso, sosteniendo con la mano izquierda su abdomen del cual se desprende sangre que no puede detener, su camiseta rasgada esta su costado derecho, su rostro está golpeado, uno de sus ojos hinchado y su boca cosida expresando de manera tangible la sensación de no poder hablar.



Figure 31. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar pesadilla donde un chico es agredido por varios drogodependientes.

Se implementó la escena con una fogata hecha con útiles escolares que usualmente cargan los estudiantes, así como elementos para identificar la causa de la venganza como botellas rotas de licor, un cúter, cigarrillos y su humo desprendiéndose.

Una vez elegida la composición de la pesadilla, se procedió a la elaboración de bocetos para el sueño. En las primeras versiones las extremidades de los agresores fueron reemplazadas con personajes secundarios que jugaban en medio de una cancha de fútbol acompañados de elementos propios de un campo de entrenamiento como; conos, balones, trofeos, porterías, banderines, cintas, silbatos, pero esta composición no cumplía el objetivo surrealista ni benigno de transformación, solo daba una apariencia de quietud y confort, más no la belleza y fantasía que se pretende.

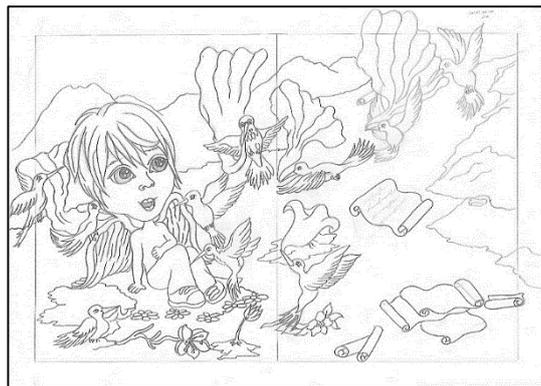


Figure 32. Pulla, Paz (2022) Boceto previo de sueño: escena de campo de fútbol con varios jugadores.

Por consiguiente, se realizó otro boceto donde el protagonista poseía unas alas de colibrí y cambiaba la expresión de su rostro de dolor a felicidad, también el elemento principal de temor fue reemplazado en su totalidad con colibríes que llevaban en su pico pequeños pañuelos, formando una escena mágica complementada con elementos como pergaminos y flores.



Figure 33. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar sueño anhelado: niño en medio de un bosque de colibríes.

La cuarta pesadilla a ilustrar pertenece a la narración de Marcos Chunzho, cabe recalcar que el autor relata varias acciones que ocurrieron momentos antes de su pesadilla y que probablemente dieron origen a la misma, incluso pequeños sueños semejantes a bucles antes de darse la pesadilla a ser ilustrada. Para obtener los elementos principales se tomará como guía la narración desde que el autor empieza a soñar.

Elementos tangibles: Calle de tierra recién trabajada con un arado y con partes destruidas, atmósfera oscura por horas de la tarde, luces de farol, panadería y notaría, rostro encendido de fuego intenso, tierra abriéndose con un ojo enorme surgiendo de ella.

Elementos intangibles: sonido de campanas, velocidad de personajes.

Emociones: Miedo, desesperación.

Sensaciones: Las manos le arden, sentirse observado, pánico.

Componente de temor: No poder defenderse y sentir la muerte. Ser perseguido y atacado por una figura femenina mitad humana y con cabeza forjada de flamas ardientes.

Personaje: Cinco personajes, 1 villano (señora vestida de sombrero y pollera), 2 familiares del protagonista (abuela y madre), 1 personaje secundario (acompañante del villano).

Acciones: Caminar por la calle con su madre y con su abuela, saludo de la pareja caminando de frente a frente, personaje de fuego tomó de las muñecas al protagonista y lo levantó, su abuela rezaba.

Como en anteriores pesadillas, era preciso escoger la escena que se ilustrara tomando en cuenta que la misma revelaría la parte más tenebrosa de la narración, se decidió realizar tres de los cinco personajes, pues eran los que daban realce a la escena. El reto principal de esta ilustración era formar al personaje que haría el papel de villano, como una criatura mitad humana y con rostro fantasmagórico lleno de fuego en acción de ataque al protagonista. Él mismo se encontraría elevado en el aire al ser tomado de las muñecas por esta criatura y con expresión brutal de miedo. El tercer personaje sería una mujer mayor (su abuela) la que estaría arrodillada en señal de oración pidiendo por su nieto que se encontraba en peligro. La escena se representaría en una calle desolada, con tan solo una vieja panadería en la avenida para no disminuir el protagonismo de los personajes y a su vez en primer plano se ilustrara un ojo enorme surgiendo de la tierra árida.

Las primeras ideas para esta ilustración difieren en composición, pero era preciso establecer un plano principal donde se visualizará todos los elementos más atemorizantes.



Figure 35. Pulla, Paz (2022) Primer boceto sobre pesadilla, donde en medio de una calle un joven es atacado por una figura de fuego.



Figure 34. Pulla, Paz (2022) Segundo boceto donde en medio de una calle un joven es atacado por una figura de fuego.



Figure 36. Pulla, Paz (2022) Tercer boceto para escenificar la pesadilla con planos más precisos.

Finalmente, tras algunos bocetos fue elegido el que sería representado en el formato a pintar, este contenía todos los elementos mencionados en la narración incluyendo algunos para dar más terror a la escena sobre todo en la panadería donde se ilustró ratas que destrozaban los panes en descomposición de aquella panadería.



Figure 37. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar la pesadilla con detalles precisos.

A continuación, la escena que se muestra es la pesadilla transformada en el sueño anhelado, en ella, el personaje que representa al abuela del protagonista lleva en sus manos una hogaza de pan y se ve muy contenta de disfrutarla, el tercer personaje que actuaba como villano fue reemplazado por una tierna niña que le llevaba al protagonista un algodón de azúcar de gran tamaño, el ojo enorme que surgía de la tierra fue cambiado por una máquina donde se elaboran algodones de azúcar; la panadería vieja con ratas, por un carrito de venta de canguil y brochetas de carne. Por último, para complementar la escena se ilustró pequeños cachorros jugueteando entre ellos con salchichas robadas del carrito de la feria, globos y juegos.



Figure 38. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar el sueño anhelado: personajes en medio de una feria.

La quinta pesadilla pertenece a Jordy Gutiérrez, cuya narración fue un corto relato con poca cantidad de elementos a ilustrar, por lo que se utilizó nuevos elementos para dar forma a una escena lúgubre.

Elementos tangibles: personaje acostado rodeado de flores, caja, gusanos que salen de su piel.

Elementos intangibles: oscuridad.

Emociones: Miedo, desesperación.

Sensaciones: corazón acelerado, no puede moverse, no puede pedir ayuda.

Componente de temor: sentir que gusanos devoran su carne y entran por nariz, boca y oídos sin que nadie le ayude.

Personaje: Un personaje como protagonista.

Acciones: Trata de pedir ayuda.

Todos los elementos descritos por el narrador de la pesadilla se detallaron de manera específica, no obstante, se necesitó crear el lugar donde sucedió el incidente, por lo que se escogió un bosque repleto de flores marchitas, hongos venenosos, árboles secos y suelo en erosión. En él se ubicó al personaje principal dentro de una caja de madera en forma rectangular, cuyas tablas estaban deterioradas.



Figure 39. Pulla, Paz (2022) Primer boceto de pesadilla en medio del bosque donde un chico esta asustado dentro de una caja de madera.

Su rostro dejaba ver el temor que sentía por como los gusanos salían de su boca, ojos, orejas y extremidades. Se caracterizó a los gusanos según su clase, su tamaño y el lugar de la piel por donde arrastraban.

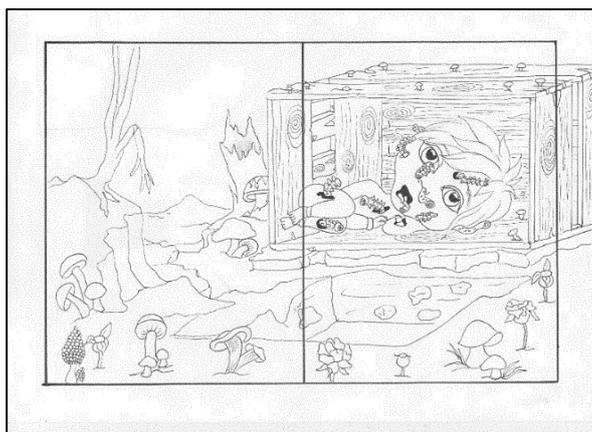


Figure 40. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar pesadilla lúgubre de chico encerrado en caja de madera.

UCUENCA

Para la siguiente escena se escogió un tema cuyo contenido es siempre atrayente a la vista del espectador y fue usado tiempo atrás en cuentos ilustrados o historietas, nos referimos a un mundo dulce. Los elementos principales fueron reemplazados por un escenario repleto de árboles de caramelo, ríos de chocolate, suelo de torta, waffles, pasteles y en lugar de las flores, variedad de helados, paletas, frutas en almíbar, alfajores y galletas.

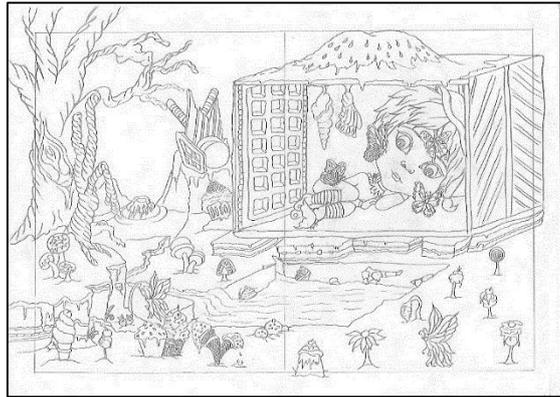


Figure 41. Pulla, Paz (2022) Primer boceto de sueño anhelado: mundo dulce.

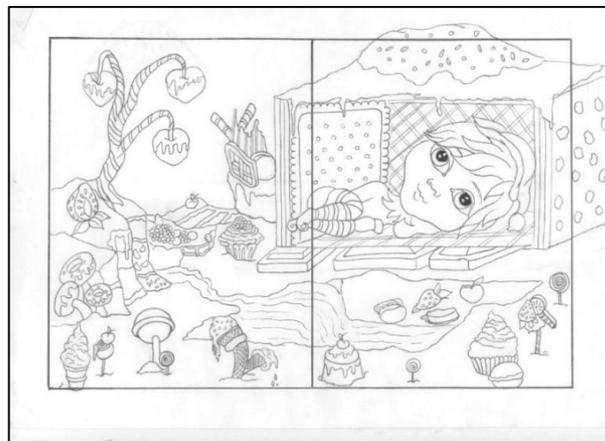


Figure 42. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar el sueño anhelado: mundo dulce.

En esta ilustración fue muy importante reflejar la emoción del personaje al encontrarse libre de peligro, ya que el temor desaparecía al transformar la caja de madera por una caja formada por paredes de galleta, chocolate y una superficie de nevado y grajeas de dulce. Dentro de la misma se ilustró a dos crisálidas como símbolo de vida y las orugas se convirtieron en bellas mariposas que caminaban por su cuerpo como si jugueteaban con él.

La sexta y última pesadilla pertenece a Alex Pulla, quien nos narra una situación fúnebre con variedad de formas y sensaciones de terror. Al final de la misma añade un corto relato de lo ocurrido al siguiente día, donde explica los efectos producidos por aquel juego que terminó en raros hechos, como si su pesadilla hubiese sido real.

Elementos tangibles: ouija, cementerio, tumbas, siete velas de las cuales cuatro estaban apagadas y tres encendidas.

Elementos intangibles: lugar muy tranquilo y a la vez con un ambiente demasiado abrumador, sonido de caja musical y pasos, mano que acaricias.

Emociones: Miedo, desesperación, llanto.

Sensaciones: no poder moverse ni huir, ser tocado por alguien invisible.

Componente de temor: Observar que un acto de juego se transforma en un momento terrorífico, pues el ritual realizado con la ouija levantó a los espíritus y muertos de las tumbas.

Personaje: tres personajes (él protagonista con dos compañeros de estudio) uno femenino y dos masculinos.

Acciones: comprar la ouija y sentarse a jugar con ella en el cementerio de Baños; presenciar el movimiento de una tumba; los personajes presentaron raras reacciones como jalones de cabello, llanto y risa.

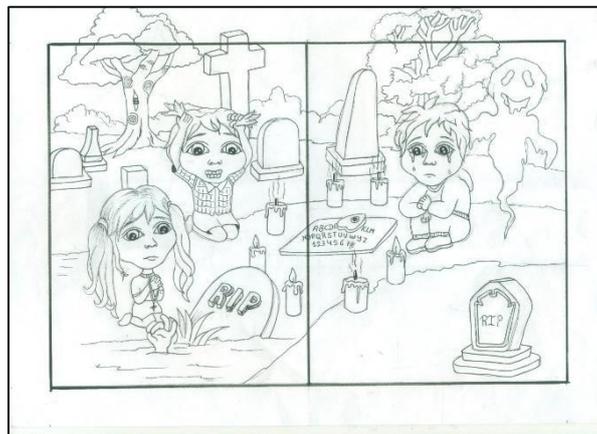


Figure 43. Pulla, Paz (2022) Primer boceto de pesadilla escena en medio de cementerio.

Se procedió a analizar y colocar cada elemento dentro de la composición, es así que los tres personajes aparecen en primer y segundo plano, el personaje femenino trae un rosario entre sus manos y observa entre gritos como una forma esquelética surge de la tierra cerca de una lápida del cementerio; el otro personaje masculino se jala de los cabellos y mira despavorido hacia el centro de la escena, donde la ouija se presenta como origen del juego. Por último, el

protagonista lleva su mano derecha a su rostro en señal de preocupación, miedo y temor. El escenario se complementa con una presencia fantasmal, las velas mencionadas en la narración, el cementerio repleto de árboles cuyas ramas denotan movimientos fantasmagóricos y lápidas de distintos tamaños.



Figure 44. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar pesadilla: escena en medio del cementerio.

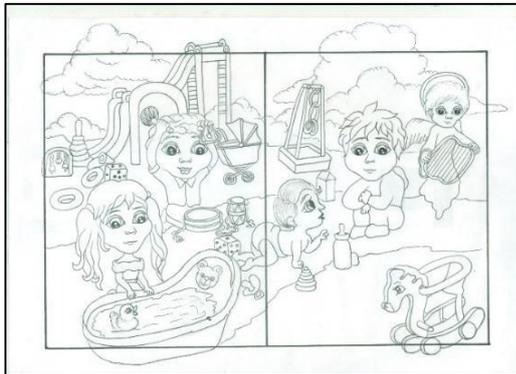


Figure 46. Pulla, Paz (2022) Primer boceto de sueño anhelado: escena dulce - infantil de patio de juegos y accesorios de bebé.



Figure 45. Pulla, Paz (2022) Boceto elegido para representar sueño anhelado: escena dulce - infantil de patio de juegos y accesorios de bebé.

En la siguiente escena ilustrada, los personajes principales se encuentran en la misma posición física que la pesadilla, salvo que ninguno tiene contacto visual con otro sino centra su atención en los elementos que están delante de ellos; como el bebé, el tambor y la tina de baño. Para realizar los elementos opuestos a la pesadilla se recordó un término importante que abarca todo el contenido.

Por ejemplo: si en la pesadilla todo el entorno transmitía muerte lo correspondiente sería realizar lo contrario y mostrar un escenario que transmita vida, por ello, se ilustró a un cuarto personaje que no aparece en la primera escena. Este personaje es un bebé cuyo origen de vida, reemplaza el símbolo de muerte atribuido al entorno de un cementerio y los rituales de una ouija, para cambiarlo por juguetes de niños, instrumentos musicales, y bellos seres como ángeles en lugar de criaturas fantasmales.

3.4. Portada de libro ilustrado

La portada es una de las partes más importantes del libro ilustrado, dado que es lo primero que el espectador visualiza, por esta razón dependiendo de la intención, tiene que dar a conocer el significado del título y el contenido del libro. Antes de realizar las propuestas de bocetaje, era primordial recordar el significado de la palabra principal de su título: "Metamorfosis". Según el diccionario de la RAE, Metamorfosis se refiere a:

- Transformación de algo en otra cosa;
- Mudanza que hace alguien o algo de un estado a otro, como de la avaricia a la liberalidad o de la pobreza a la riqueza;
- Cambio que experimentan muchos animales durante su desarrollo, y que se manifiesta no solo en la variación de forma, sino también en las funciones y en el género de vida (Real Academia Española, s.f., definición 1,2 y3).

En base a estas definiciones, se indaga acerca de los elementos que podrían representarla. Los resultados encontrados fueron que, en muchas especies animales tienen este proceso a lo largo de su desarrollo, algunos de ellos son la variedad de insectos, anfibios, moluscos, crustáceos, cnidarios, equinodermos y tunicados, para ser más específicos podemos nombrar a escarabajos, abejas, hormigas, mariposas, polillas, pulgas y mosquitos, cuyo proceso de crecimiento generalmente va desde un huevo hasta el estado adulto.

Se tenía varias opciones donde elegir para empezar a bocetar la portada, no obstante, se dio elección a la mariposa porque muchas de las escenas contempladas dentro del libro ilustrado presentan varios tipos de ellas y de sus larvas. También fueron elegidas porque las mariposas son un insecto diferente de los demás por algunas características que las hacen especiales, tales como sus alas, las cuales poseen lepis (escamas diminutas) cuya función es dar variedad de colores y brillo a sus alas. (Correa y Vásquez, 2007, p.16)

Esta es una característica muy fácil de notar ya que, variedad de mariposas tienen distintas formas y hermosos colores cálidos o fríos dependiendo del hábitat, la especie y del tamaño.

Esta belleza no solo se encuentra en sus alas, sino también en el proceso de su metamorfosis, donde las larvas tienen un vistoso color verde brillante y algunos anillos negros, rojos o amarillos.



Figure 47. . Roldán, L. (2021) Oruga de mariposa. [Fotografía] Recuperado de: https://t2.ev.ltmcdn.com/es/posts/7/6/7/etapa_de_oruga_o_estado_larvario_2767_2_600.webp

El proceso de crecimiento en todas las mariposas es similar empezando desde los huevos que pasan a ser orugas y se alimentan de las hojas de plantas hospederas. En esta etapa de su crecimiento cambian muchas veces de piel, y se convierten en crisálidas, donde se produce la metamorfosis (Correa y Vásquez, 2007). Las crisálidas también poseen características especiales característicos, y de igual manera estas varían en colores y formas, dependiendo del tipo de mariposa. Algunos capullos son semejantes a pequeños cristales violetas o azules, una rara especie de flor con brillo, pequeñas piezas de oro metálico o también puede compararse a caracolas con pequeñas capas paralelas.



Figure 48. Dumber, L. (2018) Firespike Chrysalis. [Fotografía]. Recuperado de: <https://monarchbutterflygarden.net/wp-content/uploads/2015/05/where-to-find-chrysalis-garden-plants.jpg>



Figure 49. Matarozzo, E. (2022) Mechanitis polymnia. [Fotografía]. Recuperado de: <https://billiken.lat/wp-content/uploads/2022/07/Mariposa-alas-de-tigre-CRISALIDA-SITIO.jpg>



Figure 50. Agosto, N. (2017) Common_Crow_Euploea. [Fotografía]. Recuperado de: <https://nuestra-voz.org/la-leccion-de-la-oruga/>



Figure 51. Alvizures, J. (2020) Las de la paciencia. [Fotografía]. Recuperado de: <https://cdn.elperiodico.com.gt/wp-content/uploads/2020/10/2900171321-928x1024.jpg>

La metamorfosis realizada en la crisálida lleva tiempo hasta el despliegue de la mariposa, antes de ello la crisálida va cambiando de color y llega el momento en que se convierten en adultas, dejando ver sus maravillosas alas de colores. Todo este desarrollo es muy delicado y muchas veces no completa todo el proceso, porque los capullos son atacados por otras especies animales, aplastados por otras plantas o por la acción humana.



Figure 52. Ailes, E. (2015). La Tornasolada (Apatura Iris). [Fotografía]. Recuperado de: https://ichef.bbci.co.uk/news/624/amz/worldservice/live/assets/images/2015/07/23/150723163507_butterfly_one_624x351_petereeles_nocredit.jpg



Figure 53. Cinci, M. (2019). Mariposa en blanco y negro. [Fotografía]. Recuperado de: <https://images.unsplash.com/photo-1561138247-94161d4cc965?ixlib=rb-1.2.1&ixid=MnwxMjA3fDB8MHxwaG90by1wYWdlfHx8fGVufDB8fHx8&auto=format&fit=crop&w=1459&q=80>

Sin embargo, las que consiguen desarrollarse poseen grandes propósitos en la naturaleza y su belleza no pasa desapercibida al ojo humano.



Figure 54. Javi. (2021). Fauna. [Fotografía]. Recuperado de: <https://miaventuraviajando.com/wp-content/uploads/2020/04/panama-itinerario-mi-aventura-viajando-2.jpg>



Figure 55. Rothschuh, U. (2022) Mariposa morpho. [Fotografía]. Recuperado de: <https://t2.ev.ltmcdn.com/es/posts/5/9/8/mariposa-a-morpho-caracteristicas-habitat-y-alimentacion-3895-600.jpg>

Como se puede observar en algunos de los modelos anteriores los colores de las mariposas son brillantes y llamativos, con formas análogas y también opuestas, con contornos redondeados o angulares, algunas con alas más grandes otras con más pequeñas.

El tema principal del libro ilustrado son los sueños y las pesadillas, de ahí la razón de su título “Sueños en metamorfosis” para exponer que aquellos sueños originados de traumas infantiles, miedos, temores, ansiedad, dolor, se transforman en pesadillas que atormentan las noches de las personas sin permitirles un buen descanso. Las ilustraciones que contiene el libro permiten a estas pesadillas transmutarse en sueños anhelados, llevar un proceso de metamorfosis hasta convertirse en fantásticos sueños donde el dolor disminuye, el miedo se disipe y el surrealismo sea el elemento que transforme la visión del espectador. Para ello se seleccionó algunos elementos que se adaptaran a las fases de la metamorfosis sobre todo dotar de esta transformación al personaje principal y crear la portada de manera que pueda verse la mutación con una ósmosis entre lo benigno y maligno /sueño anhelado y pesadilla.

También era preciso añadir elementos que transmitieran temor, angustia y desesperanza. La idea que surgió fue la de crear un rostro femenino dividido en dos partes, una de ellas simboliza el sueño anhelado al unir la mitad de un rostro con las alas de una hermosa

UCUENCA

mariposa, que ya ha cumplido su proceso de metamorfosis y la otra mitad mostraría la primera etapa de metamorfosis desde un ambiente lúgubre, dejando ver el nacimiento de larvas por medio de la piel, la frente, los ojos, la nariz y las mejillas donde se observe orificios muy pequeños con larvas de gusano dentro para generar en el espectador una condición llamada “tripofobia”: fobia conocida como un extraño temor al observar juntos varios agujeros repetitivos (Redacción BBC Mundo, 2017), como signo de repulsión y temor. Para dar mayor sensación de temor se añadió a estos agujeros la presencia de larvas que buscan salir por la piel, dejando ver orificios con sangre.

- Elementos de metamorfosis: Alas de mariposa, crisálida, oruga, personaje principal femenino.
- Elementos grotescos: larvas saliendo de la piel (tripofobia).



Figure 57. Pulla, Paz. (2022) Primer y segundo boceto híbrido de mariposa-humano para la portada del libro ilustrado.



Figure 56. Pulla, Paz. (2022) Tercero y cuarto boceto híbrido de mariposa-humano para la portada del libro ilustrado.

Los primeros bocetos fueron realizados a partir de rostros con brillantes ojos grandes, donde se pudiera contemplar la belleza y unión de la mariposa. El cabello de la protagonista de la escena se dibujó detrás de las alas como si el viento jugara con los mechones de cabello. En un inicio se pretendía realizar la figura humana completa y adaptar los orificios con los gusanos en toda la mitad corporal incluyendo los brazos, espalda, muslos y parte de los pies.

UCUENCA

Pero finalmente el boceto elegido fue aquel donde la parte del rostro que revelara el sueño se vería como una media mariposa y la transformación de las extremidades inferiores por una crisálida. Para la parte de la pesadilla los agujeros se colocarían en toda la mitad correspondiente del rostro, parte de su espalda y a esto se complementa 3 agujeros grandes con horripilantes larvas gigantes, una saliendo de su frente, otra deslizándose desde su mejilla y por último una escondida dentro de un agujero grande bajo su brazo. El ojo, la mitad de la nariz y de los labios serían caracterizados, con venas resaltadas, grietas y con sangre, con el objetivo de incrementar el temor.

Una vez terminada la ilustración correspondía el proceso de pintado, pero también se quería añadir el título de manera análoga, así que fue añadido como parte de la composición. El primer boceto fue dibujado con las letras entre el cabello y las alas, pero finalmente fue elegido aquel donde las letras eran parte tan solo de las alas de la mariposa.



Figure 59. Pulla, Paz. (2022) Boceto elegido para portada de tesis: formas, título, autor y detalles precisos en un mismo formato.

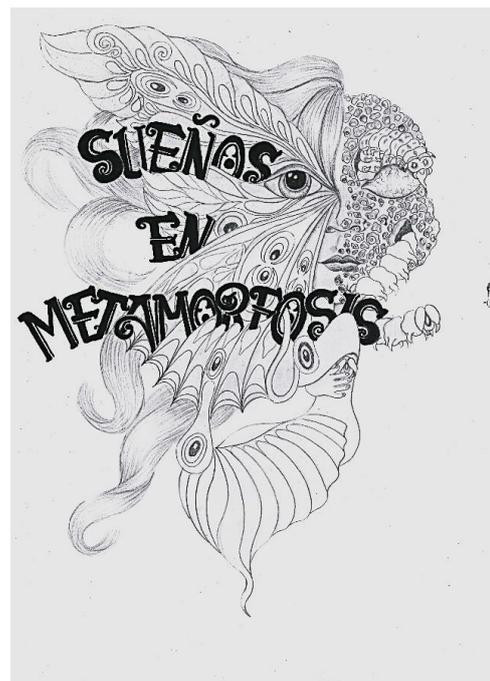


Figure 58. Pulla, Paz (2022) Boceto para portada: detalles precisos y título análogo.

3.5 Pintura

Para empezar a pintar las obras, es preciso recordar que en el momento de iniciar este trabajo de titulación se pensaba realizar 20 ilustraciones A4 en acuarela sobre canson, pero debido a dificultades de tiempo y presupuesto, la idea fue cambiada por ilustrar 12 obras en acuarela

cada una con una medida de 29,7 *42 cm. Para el proceso de pintado previamente se realizó el dibujo elegido en papel boom considerando hacer cualquier cambio requerido. Una vez confirmado todos los detalles se trasladó al soporte permanente, esto se realizó de manera manual con la ayuda de papel carbón creado a partir de polvo de grafito de lápiz 8B. Seguidamente se colocó cinta masking en todo su margen con 1 cm de longitud, para ponerlo en un soporte que permita la inmovilidad del dibujo y su correcto pintado. Posteriormente se dio inicio al proceso de pintura con acuarela.

3.5.1 Técnica

La técnica empleada para el proyecto fue la acuarela, esta técnica fue elegida con anterioridad y debidamente probada con diversos tipos (pastillas, pasta, tinta, lápices acuarelables) y varios soportes, para encontrar aquella que brindara una mejor factura y realización artística. Luego de las pruebas, los materiales principales fueron acuarelas en pastilla para fondos y figuras, pasta para detalles, sombras y luces, y finalmente tintes para delineados y contornos, estableciendo así el efecto de atmósfera interpuesta.

3.5.2 Cromática: Paleta de color

El color es uno de los recursos más importantes al momento de transmitir emociones, por ello, era necesario escogerlos para que cada escena manifestara al espectador la emoción de la narración ilustrada. Usualmente el color usado para escenas tétricas y atemorizantes es una paleta de tonos grises, fríos y tonalidades oscuras, con una saturación muy baja; sobre todo colores como verdes, azules, negros, ocre y rojizos. Por el contrario, la paleta que se suele usar para escenas de fantasía, es de cromática brillante, principalmente con dos de los colores primarios (amarillo y rojo).

No obstante, la variedad de colores puede cambiar dependiendo de su saturación, en base a ello se escogieron algunos colores principales para las pesadillas como el azul Prusia, negro, verde esmeralda, violeta y rojo. Por el contrario, para la pintura de los sueños, los colores elegidos fueron lila, magenta, azul cobalto, verde limón, bermellón y ocre.

3.5.3 La pintura análoga

El primer paso para la elaboración de la obra fue dibujar las primeras ideas en hojas blancas de papel, las mismas se realizaron en formatos A4, que tras ser elegidas fueron trasladadas manualmente a formatos A3. Las medidas para la obra fueron de 29,8 * 42 cm dejando como margen 1 cm para colocar la cinta que se usaría como contorno.

UCUENCA

Se colocaron los colores principales como base, estableciendo distintos planos desde un fondo oscuro hacia afuera. Poco a poco se incrementó la saturación en los personajes y detalles que se pudieran ver en primer plano.



Figure 61. Pulla, Paz. (2022)
Preparación de cartulina cansón para
pintura analógica de primera
pesadilla.



Figure 60. Pulla, Paz. (2022) Primera
capa de pintura para pintado de
pesadilla con colores planos oscuros.



Figure 62. Pulla, Paz (2022) Tercera capa
de pintura para pintado de pesadilla:
volumen y contraste.

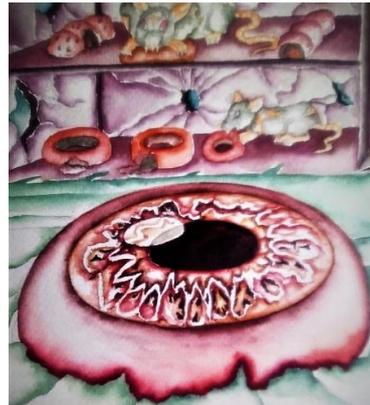


Figure 63. Pulla, Paz. (2022).
Detalle de obra pesadilla: ojo
enorme.



Figure 65. Pulla, Paz. (2022)
Primera capa de color para
pesadillas colores oscuros.



Figure 64. Pulla, Paz (2022)
Tercera capa de color con
precisión de detalles.



Figure 67. Pulla, Paz. (2022) Segunda capa de pintura de color para pesadilla, colores rojizos y ocre.



Figure 66. Pulla, Paz (2022) Tercera capa de color detallado para pesadilla de gato descuartizado.



Figure 68. Pulla, Paz. (2022) Capa de pintura con colores planos para pesadilla.



Figure 69. Pulla, Paz. (2022) Capa de pintura colores planos para pesadilla de ojo enorme.



Figure 70. Pulla, Paz (2022) Tercera capa de color con precisión de detalles.



Figure 71, Pulla, Paz. (2022) Primera capa de colores planos para pesadilla en cementerio.



Figure 72. Pulla, Paz. (2022) Segunda capa colores rojizos, ocre y oscuros para pesadilla.



Figure 73. Pulla, Paz. (2022) Capa final de color con volumen y detalles para pesadillas.



Figure 74. Pulla, Paz. (2022) Primer capa de color para pesadilla de bosque y persona siendo atacada.

Como podemos observar en las fotografías del proceso de pintura analógica, primero se pintó el fondo con dos o tres colores oscuros de base, luego se rellenó de colores planos las figuras, seguidamente se complementa con otros colores para darles volumen, sombra y luz, tomando en cuenta que el primer plano llevaría colores más intensos para dar la ilusión de cercanía. Por último, se dio detalles con tintas de acuarela.

En las seis ilustraciones se usaron colores similares para crear una correlación entre todas las obras, bajo el concepto de pesadillas.

Proceso de pintura sueños

El procedimiento de pintura fue el mismo que el aplicado en las pesadillas, con la diferencia de los colores usados, pues como podemos observar en las fotografías presentadas a continuación, los colores brillantes son los protagonistas desde los fondos hasta los detalles, sobre todo se usaron distintas tonalidades de verde para la vegetación y rojos para las flores, así como, una fusión de rojo con ocre para las pieles y azul cobalto para los ojos.



Figure 76. Pulla, Paz. (2022) Capa de detalle: volumen y contraste de rostro.



Figure 75. Pulla, Paz. (2022). Primera capa de pintura para sueño anhelado: colores brillantes y planos.



Figure 77. Pulla, Paz. (2022) Segunda capa de pintura para detalles, formas y primeros planos.



Figure 79. Pulla, Paz. (2022) Primera capa de pintura sueño de habitación: colores brillantes para cobijas y fondo.



Figure 78. Pulla, Paz. (2022) Segunda capa de pintura definición de color para cortinas y cobertores.



Figure 81. Pulla, Paz. (2022) Tercera capa de color para definir colores de gato y figuras complementarias.



Figure 80. Pulla, Paz. (2022) Cartulina cansón colocada en madera: pintura final de sueño anhelado.

UCUENCA



Figure 82. Pulla, Paz. (2022) Dibujo realizado en cartulina cansón y colocado en madera: listo para pintar.



Figure 83. Pulla, Paz. (2022) Primera capa de colores para fondo plano en lejanía.



Figure 85. . Pulla, Paz. (2022) Detalle coloreado de carro de feria.



Figure 84. Pulla, Paz. (2022) Detalle coloreado de carro de feria.



Figure 87. Pulla, Paz. (2022) Primera capa de colores planos azules y ocre para fondo.



Figure 86, Pulla, Paz. (2022) Segunda capa de color para definir primeros planos y personajes.



Figure 89. Pulla, Paz. (2022) Primera capa de color para fondos y planos.



Figure 88, Pulla, Paz. (2022) Segunda capa de color personaje principal.

3.6 Pintura Digital

Para la finalización del proyecto de titulación correspondía armar el libro ilustrado de tal manera que se recopiló todas las ilustraciones realizadas en acuarela, a las cuales se les daría un retoque digital, esto con el fin de resaltar sombras, enfatizar detalles y crear un efecto de atmósfera interpuesta.

La primera ilustración en ser retocada sería la portada, misma que se escaneo en 600 DPI la cuál es la mejor resolución de imagen y número de píxeles para fotografías en papel. Aun tomando precaución en esos detalles, la ilustración perdió gran parte de su tonalidad natural y por ello era necesario crear un efecto de profundidad, sin perder la textura de las aguadas formadas en el pintado analógico.

Para realizar este proceso se dio uso al programa Photoshop, donde se trasladó la imagen escaneada, misma que se duplicó, seguido de la creación de una nueva capa de brillo/contraste, otra de tono/saturación, y por último una capa de pintura de baja opacidad solo para marcar algunas partes de la escena con mayor luz.

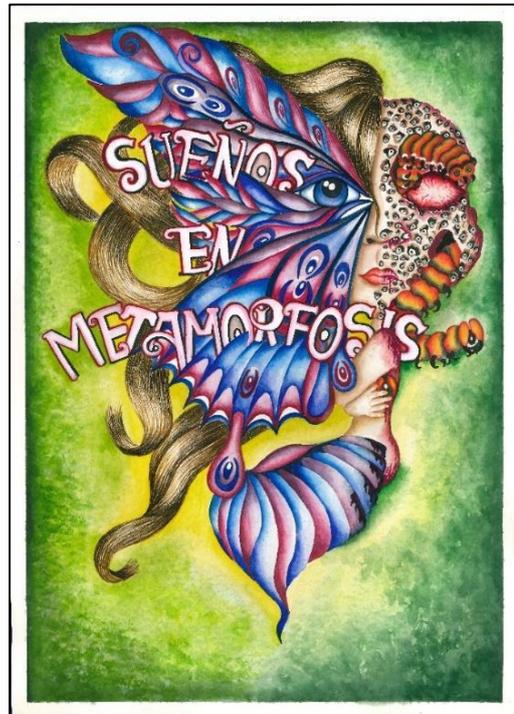


Figure 90. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para portada de libro.

UCUENCA

La portada del libro se presentaría como la primera impresión de la obra, por lo que, tanto formas como colores tendrían gran importancia, tanto por su significado conceptual como emocional, la contraposición del concepto de la obra manifestaría al mismo tiempo sueños benignos y pesadillas malignas, esto se lograría con el uso de colores brillantes formando una aureola alrededor del personaje para indicar su protagonismo y revelando un efecto mágico.

También se dio énfasis a los detalles de los ojos, los hoyuelos del rostro y las sombras del cabello, por último, era muy importante resaltar el color del título del libro, ya que al realizarlo analógicamente, no se obtuvo el resultado esperado, pues el espacio era demasiado pequeño y la fusión de colores para crear volumen resultó complicada, sin embargo, al realizarlo de forma digital, se obtuvo un color blanco intenso para cada una de las letras, logrando que sobresalgan de entre todas las figuras de la ilustración y llame la atención que se buscaba inicialmente.



Figure 91. Pulla, Paz. (2022) Ilustración colocada en Photoshop para retoque digital.



Figure 92. Pulla, Paz. (2022) Ilustración en proceso de retoque: aumento de contraste y saturación para portada.

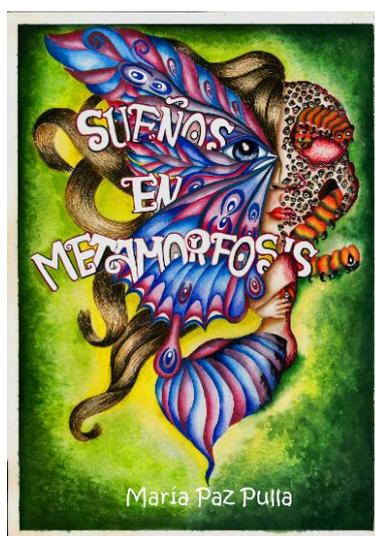


Figure 93. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para portada.

Para las siguientes ilustraciones se dio un leve cambio en la metodología de retoque, ya que la temática de las obras era tétrica, por lo tanto, se daría énfasis a formar una atmósfera interpuesta donde el lugar más lejano de la escena transmite un ambiente tenebroso y misterioso. Este efecto fue logrado al darle una capa de brillo/contraste donde se bajó los niveles de brillo, se duplicó la imagen y por último con el borrador se oscurecieron las zonas profundas, de este modo el primer plano también captó protagonismo, pues el contraste de sombras, incrementó la luz principal.



Figure 95. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar pesadilla de John Chuzho.



Figure 94. Pulla, Paz. (2022) Proceso de retoque digital de pesadilla: creación de capa para aumentar el contraste y el brillo.

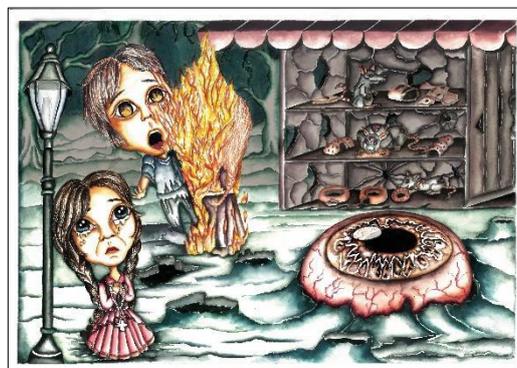


Figure 96. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para primera pesadilla de John Chuzho.

Como podemos observar en las imágenes, en comparación con el escáner de la obra, el retoque permite que la obra resalte sus propios colores sin perder el trazo creado por las acuarelas, dando como resultado un efecto de profundidad.

UCUENCA

Para todas las ilustraciones pertenecientes a la temática de las pesadillas se realizó el mismo procedimiento añadiendo también una capa de curvas donde se acentuó el volumen de las figuras, los colores no fueron cambiados, tan solo graduados para adaptarse a crear una atmósfera que revela el temor, la angustia y resaltará el punto focal de la obra o el primer plano.

Cabe recalcar que se tuvo especial cuidado en que los detalles de la obra analógica no se vieran afectados, puesto que el tema principal del trabajo de titulación era el efecto manual de la acuarela, siendo el retoque un mecanismo de énfasis, más no primordial.



Figure 101. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar pesadilla de Alex Pulla.



Figure 98. Pulla, Paz. (2022) Primer retoque digital de pesadilla: creación de capa para aumentar el contraste y el brillo.



Figure 97. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para primera pesadilla de Alex Pulla.



Figure 100. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar pesadilla de Giomara Narváez.



Figure 99. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de pesadilla: creación de capa para aumentar el contraste y el brillo.



Figure 103. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para primera pesadilla de Giomara Narváez.



Figure 107. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar segunda pesadilla de Giomara Narváez.



Figure 102. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de pesadilla: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.



Figure 106. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para pesadilla de Giomara Narváez.



Figure 105. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar pesadilla de Danilo Soto.



Figure 104. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de pesadilla: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.



Figure 110. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para pesadilla de Danilo Soto.



Figure 111. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar pesadilla de Jordi Gutiérrez



Figure 109, Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de pesadilla: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.



Figure 108. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para pesadilla de Jordi Gutiérrez.

Una vez terminado el retoque digital de las pesadillas se procedió a retocar las ilustraciones que contenían los sueños anhelados. Para diferenciarlos de las pesadillas, los se alteró su textura, pues tan solo daría reflejos de luces y se aumentaría el brillo/contraste de sus colores, con la precaución de no quemar la imagen al aumentar su nivel de saturación.



Figure 113. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar sueño anhelado de Danilo Soto.



Figure 112. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de sueño: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.



Figure 114. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para sueño de Danilo Soto.

Para facilitar su lectura narrativa visual, los personajes de todas las escenas se encuentran en primer plano, no obstante, la interpretación del mismo quedará sujeta al espectador. Esto se realizó con el objetivo de crear más misterio en la obra y una semejanza en pesadillas de otras personas para brindar una ayuda complementaria.



Figure 116. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar sueño anhelado de Giomara Narváez.



Figure 115. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de sueño: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.



Figure 120. Pulla, Paz. (2022)
Ilustración retocada para sueño de
Giomara Narváez.



Figure 117. Pulla, Paz. (2022) Ilustración
escaneada pintada en acuarela para representar
sueño anhelado de John Chunzho.



Figure 118. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital
de sueño: creación de capa para crear
profundidad y diferenciar planos.



Figure 119. Pulla, Paz. (2022) Ilustración
retocada para sueño de John Chunzho.



Figure 122. Pulla, Paz. (2022)
Ilustración escaneada pintada en
acuarela para representar sueño
anhelado de Jordi Gutiérrez

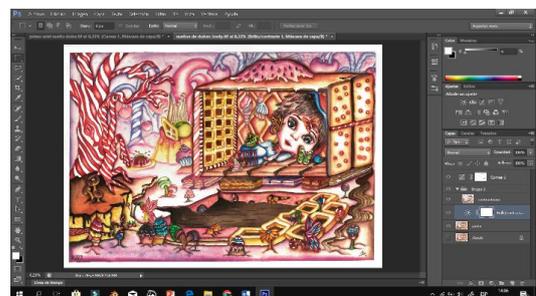


Figure 121. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de
sueño: creación de capa para crear profundidad y
diferenciar planos.



Figure 123. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para sueño de Jordi Gutiérrez.



Figure 125. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar sueño anhelado de Giomara Narváez.



Figure 124. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de sueño: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.



Figure 126. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para sueño de Giomara Narváez



Figure 127. Pulla, Paz. (2022) Ilustración escaneada pintada en acuarela para representar sueño anhelado de Alex Pulla.



Figure 128. Pulla, Paz. (2022) Retoque digital de sueño: creación de capa para crear profundidad y diferenciar planos.



Figure 129. Pulla, Paz. (2022) Ilustración retocada para sueño de Alex Pulla.

3.7 Pruebas de impresión

Se escogió realizar la impresión del libro ilustrado en formato A4. Para ello se realizaron pruebas de impresión en distintos papeles en un tipo de impresora.

La primera prueba se realizó en papel couche de 300 gr, con acabado brillo e impresión láser: la calidad del papel es muy buena, ya que el grosor le da más soporte a la ilustración, así como los colores son muy brillantes, sin embargo, se pierden muchos de los detalles por la excesiva saturación, las zonas de más luz son excesivamente marcadas por lo que se pierde el efecto de esfumado, y el acabado final es brillante.



Figure 130. Pulla, Paz. (2022) Impresión en papel couche de 300 gr.

La segunda prueba de impresión se realizó en papel couche de 150 g/m2 con acabado brillo e impresión láser: la diferencia que se pudo notar con la primera prueba de impresión tan solo fue el gramaje del papel, pero el resultado en cuanto a color y acabado resulta ser el mismo. También se realizó una prueba al doblar el papel por la mitad y fue notoria una línea blanca que marca la ilustración quitando el color.



Figure 131. Pulla, Paz. (2022) Impresión en papel couche de 150g/m2.

La tercera prueba de impresión se realizó en papel bond reciclado: el resultado fue que los colores se acercaban más a la obra original ya que las zonas claras no se saturaba y resto de tonos o detalles son mucho más claros, la textura y el acabado mate le dan a la obra un gran protagonismo. El único inconveniente es que el papel es muy delgado.



Figure 132. Pulla, Paz. (2022) Prueba de impresión en papel boom reciclado.

La cuarta prueba de impresión se realizó en papel reciclado de una tonalidad clara (blanco hueso), el resultado fue semejante a la prueba realizada en papel boom de tono gris en cuanto a grosor de papel y colores, no obstante, el acabado de textura y los detalles se pierden un poco por el color claro del papel.



Figure 133. Pulla, Paz. (2022) Prueba de impresión en papel boom (blanco hueso) reciclado.

Por último se realizó una prueba de impresión en papel couche de 150 mg, con acabado mate el cuál fue el papel elegido para realizar la impresión del libro, debido a que los detalles son más notorios, los colores no se saturan y la textura permite un llamativo acabado.



Figure 134. Pulla, Paz. (2022) Tipo de papel elegido para impresión de libro.

3.7.1 Esquematización de libro ilustrado

Una vez elegido el papel se procedió a realizar la esquematización del libro ilustrado, para este proceso se dio uso al programa Affinity Publisher (cuya finalidad es la elaboración de libros, revistas, portadas, tipografía avanzada, cuadrículas, entre otros).

Este programa posee varias funciones para ordenar y numerar las páginas de impresión, retocar el color o darle veladuras, escribir datos, adjuntar textos y establecer todo lo referente al tipo de impresión.

Antes de elegir el orden de la impresión se realizaron muchos bocetos, con estampados de texturas y colores, mismos que serían colocados en las páginas principales donde se escribirán los datos generales de la obra, ya que debían realizarse conforme al resto de ilustraciones en cuanto a color y estilo.

El orden de las hojas se realizó empezando por la portada donde se colocó la imagen principal previamente retocada, seguida de dos páginas de guarda donde se plasmó un patrón diseñado en para dar semejanza a un conjunto de hojas verdes que vayan en sintonía con la portada del libro.

La portadilla fue realizada con el mismo patrón de las hojas de guarda con la diferencia de que en una de estas páginas se establecieron los datos generales del libro y en la siguiente el título del libro con una pequeña ilustración extraída de la portada.

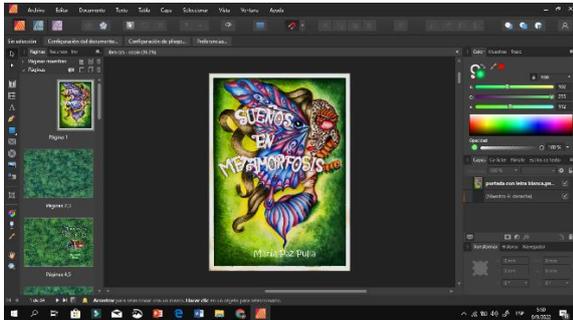


Figure 135. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: Portada de Tesis.

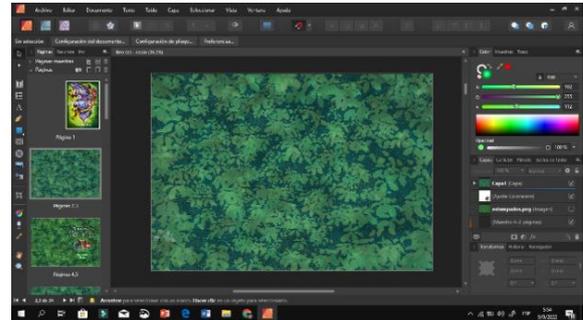


Figure 136. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: páginas de guarda.

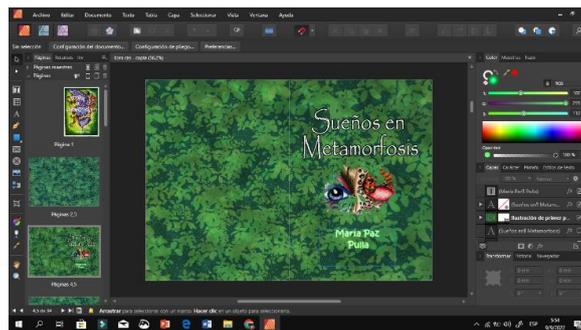


Figure 137. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: Portadilla

A continuación, se ubicó de manera ordenada sueños y pesadillas, empezando con pesadillas y de manera análoga con sueños, procurando que en el momento de la impresión el resultante sea en formato A4.



Figure 139. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: Página de ilustración sobre pesadilla.

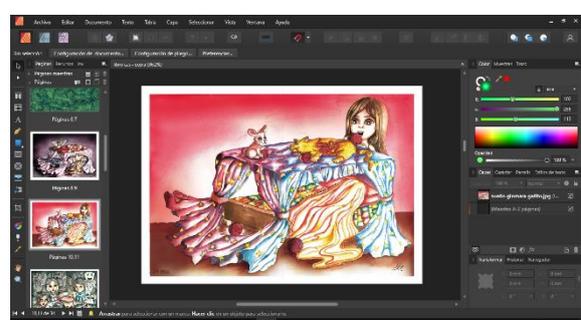


Figure 138. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: Página de ilustración sobre sueño.

Tras esto se tomó una página para redactar una leve presentación del libro donde se escribirían una metáfora acerca del significado de la obra, seguida de una pequeña ilustración que se obtuvo de una de las pesadillas ilustradas en el interior del libro.

Finalmente se realizó la contraportada de la obra, esto se realizó en el programa creando una ilustración digital donde se conservará el fondo de la portada, seguido de una forma central colocada de manera difusa con los mismos colores de la mariposa y añadiendo algunos elementos presentes en varios de los sueños (colibríes, mariposas y flores).

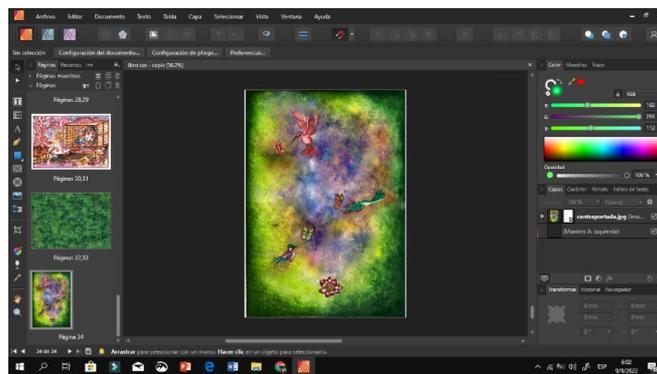


Figure 140. Pulla, Paz. (2022) Proceso de esquematización de libro: Contraportada.

Conclusiones

El libro ilustrado es un medio para dar a conocer mediante la lectura y el arte gráfico, una diversidad de temas tanto de carácter implícito como explícito.

Se realizó una serie de pasos para elaborar la obra, empezando desde la investigación teórica y experimental donde se escogió el tema a ser ilustrado, este se obtuvo, en base a los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, así como de los procesos artísticos aprendidos y en qué grado se ubicó cada técnica en cuanto a preferencia y placer artístico, hasta profundizar y perfeccionar, siendo la acuarela la técnica usada para la realización de la obra.

Una vez elegida la técnica y el tipo de obra a realizarse, se dio selección a una serie de referentes que involucran aspectos filosóficos y gráficos, como referentes para la teoría y la creación de estilo de los personajes pertenecientes a las ilustraciones.

La creación de un canon general para todos los personajes supuso un arduo trabajo, sobre todo porque el patrón de estilo no podía ser cambiado a lo largo de las ilustraciones realizadas, estas composiciones se crearon en base a las narraciones previamente recolectadas de varias pesadillas.

Previo a la realización de la obra, existía duda acerca de la edad a la que estarían dirigidas las entrevistas oníricas, por lo que se recolectó pesadillas de varias personas indistintamente de sus edades. En el momento de la selección, este hecho no supuso un problema, porque la elección se basó en narraciones cuyo contenido fuera más extenso y ambiguo, siendo estos casos pertenecientes a narraciones de jóvenes entre 17 y 26 años.

La mayoría del trabajo fue realizado de manera analógica enfatizando el objetivo descrito en el titular de este trabajo de tesis, no obstante, fue requerido el uso de medios digitales para retocar detalles y esquematizar el libro que sería impreso.

Desde un principio fueron cambiados algunos aspectos específicos, sin poner en riesgo la esencia de la obra, sin embargo, fueron requeridos algunos conocimientos de suma importancia como el uso básico de varios programas digitales, así como perfeccionar técnica analógica para la realización de la obra.

Recomendaciones

- Buscar toda la información necesaria en lo que respecta a referentes teóricos y artísticos, para garantizar una buena narración y resultado práctico.
- Tomarse el tiempo necesario para realizar cada uno de los bocetos y asegurarse de elegir la mejor opción para la ilustración final.
- Realizar propuestas previas de escritura como una lluvia de ideas de esta manera resulta más sencillo plasmarlas.
- Antes del proceso de pintado, es necesario realizar pruebas de color donde se contraste tonalidades para una mayor presentación de la escena.
- Es necesario que las expresiones de los personajes se realicen de manera explícita, de esta manera las emociones se darán a conocer en línea con la narración de la historia.
- Poner especial atención a la posición de cada uno de los personajes para mostrar de mejor manera las acciones que estén realizando.
- Procurar que el momento en que se realiza un acabado de obra o una parte esencial del mismo, las distracciones sean mínimas de esta manera se evitará tensión por malos resultados.
- Estar atento a las señales de inspiración artística donde se puede crear, pintar o escribir la mejor parte del contenido a realizar.

Referencias

- Areste, J. (2015). *Las emociones en Educación Infantil: sentir, reconocer y expresar*. [Tesis de fin de grado]. Universidad Internacional de la Rioja.
- Bas, B. (2017). *Mark Ryden, retorno al país de las maravillas*. El país.
https://elpais.com/elpais/2017/01/21/eps/1484953510_148495.html
- Borges, J. (1980). *Siete noches*. México, San Antonio: Meló.
- Barrera Méndez, J. A., (2010). El miedo colectivo: el paso de la experiencia individual a la experiencia colectiva. *El Cotidiano*, (159), 5-10.
- Calderón, D., Gustems, J., Piñol, C., Fuentes, C., Portela, A. (2019). *Emociones en la experiencia artística: claves para el desarrollo educativo y social*. <http://www.e-revistas.uji.es/index.php/artseduca/article/view/4253/3433>
- Correa, M. D., & Vásquez, J. (2007). *El maravilloso mundo de las mariposas*.
<http://www.iiap.org.pe/upload/publicacion/PUBL1313.pdf>
- Colin, D., (2017). *La interpretación de los sueños para dummies*. Barcelona. España. Grupo Planeta.
- Connect E., (2019). Las fases del sueño: NREM Y REM. Ambiente idóneo y beneficios para la salud. *Las Fases del sueño: NREM Y REM*. Recuperado de:
<https://www.elsevier.com/es-es/connect/enfermeria/las-fases-del-sueno-nrem-y-rem>
- Cueva, J. (2011). *Parálisis del Sueño*. Recuperado de:
<https://www.lamjol.info/index.php/SYNAP/article/view/507/480>
- Darder, M. (18 de julio del 2018). *Supera tus miedos en 8 pasos*. Cuerpo Mente.
https://www-cuerpomente-com.cdn.ampproject.org/v/s/www.cuerpomente.com/psicologia/desarrollo-personal/supera-tus-miedos-8-pasos_516/amp?amp_js_v=a6&_gsa=1&usqp=mq331AQKKAFOArABIIACAw%3D%3D#aoh=16381174791153&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=De%20%251%24s&share=https%3A%2F%2Fwww.cuerpomente.com%2Fpsicologia%2Fdesarrollo-personal%2Fsupera-tus-miedos-8-pasos_516
- Decorte, V. (2022) La pesadilla en Revista psicoanálisis en la universidad N°6. Rosario, Argentina, UNR Editora. Pág 47 a 55.

UCUENCA

Fernández, Guillermo (2010). Antonio Tabucchi. Sueño de Miguel Ángel Merisi, llamado Caravaggio, pintor y hombre iracundo. *La Colmena*, (67-68),97-98. [fecha de Consulta 9 de Julio de 2021]. ISSN: 1405-6313. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=446344469014>

García, V. (2016). *Ojos grandes, magia y misterio*. Tendencias del Arte. Recuperado de:

http://www.tendenciasdelarte.com/wp-content/uploads/pdf/2016-01_tendencias.pdf

García, A. (s.). *Benjamín Lacombe. Un ilustrador de categoría*. Le Minou Noir.

<https://www.lemiaunoir.com/benjamin-lacombe-ilustraciones/>

García, A. (2014).. *Las vivencias de la infancia que determinan nuestra vida adulta*. Alma, corazón, vida. Recuperado de: https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2014-08-11/las-vivencias-de-la-infancia-que-determinan-nuestra-vida-adulta_172395/

Gómez, V. (2021). Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes del despertar. *Cámara de Arte*. Recuperado de:

<https://www.lacamaradelarte.com/2016/09/sueno-causado-por-el-vuelo-de-una-abeja.html>

García Gual, C. (1978). *Acerca del alma. Aristóteles*. (1ed). Madrid: Gredos.

<https://bibliotecaalfayomega.com/wp-content/uploads/2020/03/Acerca-del-alma-Biblioteca-Cl%C3%A1sica-Gredos-Arist%C3%B3teles.pdf>

Gyseman, S. (2005). *Suzanne Gyseman - Arte de fantasía*. Fairies World.

<http://www.fairiesworld.com/artists/suzanne-gyseman.shtml>

Hall, C. (1978). *Compendio de psicología Freudiana*. (8ed.). Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Ivcevic, Z., Hoffmann, J., Brackett, M., Botín, F., Clouder, C., Santos, A. et al. (2014). *Artes y emociones que potencian la creatividad*. Santander: Fundación Botín. Recuperado de: <https://boletindenoticias.fundacionbotin.org/Educacion/informecreatividad/2014-informecreatividad-ES.pdf>

Ibarz, V., Villegas, M. (2007). El método paranoico-crítico de Salvador Dalí. *Historia de la Psicología*, 28 (2/3), 107 – 112. <https://studylib.es/doc/6047172/el-m%C3%A9todo-paranoico-cr%C3%ADtico-de-salvador-dal%C3%AD>

Jodorowsky, A. (2004). *Psicomagia* [archivo PDF]. Disponible en

<https://www.andreaortegasalud.cl/wp-content/uploads/2018/11/PSICOMAGIA.pdf>

Marinovic, M. (1995). *Presencia del sueño en el Arte de Latinoamérica*. Chile

Matton, M. (1980). *El Análisis Junguiano de los Sueños*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

UCUENCA

- Menza, A.E., Sierra, E.L. & Sánchez, W.H. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Revista Kepes*, 13, 265-296. DOI: 10.17151/kepes.2016.13.13.12
http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf
- Meza, M. (2017). *Benjamín Lacombre. Personajes inquietantes*. Arte.
<https://wsimag.com/es/arte/34483-benjamin-lacombe>
- Morán, M. (2014). *Soñar pinturas, pintar sueños. Diálogo inter-artístico en Willy el soñador de A. Browne*.
- Morales Soto, N. R., (2009). El sueño, trastornos y consecuencias. *Acta Médica Peruana*, 26(1), 4-5. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/966/96611366001.pdf>
- Navarro Egea, J., (2006). SUEÑOS Y PESADILLAS. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 265-279.
- Pascacio, B. (2016). Astro Errante: Un viajero en busca de trascendencia. *Revista Sans*
- Park, W. (2021). Los beneficios de tener pesadillas. *BBC NEWS MUNDO*. Recuperado de:
<https://www.bbc.com/mundo/vert-fut-56619922>
- Pino, L. (2005). *Modelos Maternales En La Grecia Antigua: El Ejemplo Mítico De Hécuba*.
<file:///C:/Users/Maria%20Paz/Downloads/Dialnet-ModelosMaternalesEnLaGreciaAntigua-2234250.pdf>
- Pérez, X., Álvarez, G. (2013). *El libro ilustrado como herramienta de educación emocional en niños en edad escolar temprana*.
<http://132.248.9.195/ptd2013/febrero/0688690/0688690.pdf>
- Pessoa, F. (1982). Libro del desasosiego [archivo PDF]. Disponible en
http://www.ignaciodarnaude.com/textos_diversos/Pessoa,Fernando,Libro%20del%20desasosiego.pdf
- Quelart, R. (2017). *Donde viven ocultos personajes fantásticos como la Pesanta o el hombre del saco*. La Vanguardia. Recuperado de:
<https://www.lavanguardia.com/cultura/20170511/422456997259/donde-viven-ocultos-personajes-fantasticos-como-la-pesanta-o-el-hombre-del-saco.html>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [31-07-2022].
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.6 en línea]. <<https://dle.rae.es/imaginaci%C3%B3n>> [12-02-2023].
- Redacción BBC Mundo. (2017). *¿Por qué hay gente que no puede ni mirar esta flor de loto?* BBC NEWS MUNDO. Recuperado de:
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-40683333#:~:text=Pod%C3%ADas%20estar%20sufriendo%20de%20tripofobia,hoyos%20y%20rect%C3%A1ngulos%20muy%20peque%C3%BIos.>

UCUENCA

Rovira, I. (2018). ¿Existe una relación entre drogas y creatividad? *Psicología y mente*.

Recuperado de: <https://psicologiyamente.com/drogas/relacion-drogas-creatividad>

Rosenkranz, K. (1992). *Estética de lo feo*. Recuperado de:

https://letraspalabrastextos.weebly.com/uploads/1/4/2/7/14270166/rosenkranz%2C_karl_est%C3%A9tica_de_lo_feo.pdf

Salas, M. (2020). *Entrevistamos a la Ilustradora Ana Juan*. Fast Garms

<https://fastgarms.com/entrevistamos-a-la-ilustradora-ana-juan/>

Soleil, 8, pp. 202-208. Recuperado de:

<http://revista-sanssoleil.com/wp-content/uploads/2016/12/Pascacio-Bertha.pdf>

Sans, O. (2018). ¿Por qué no recordamos la mayoría de los sueños?. *La Vanguardia*.

Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/ciencia/cuerpo-humano/20180702/45573874282/preguntas-big-vang-por-que-no-recordamos-suenos-sonar.html>

Sánchez, E. (2021). Nada termina, todo se transforma. *La mente es maravillosa*. Recuperado

de: <https://lamenteesmaravillosa.com/nada-termina-todo-se-transforma/>

Trigueros Navas, A. M. (2014). Interpretación de los sueños. Sigmund Freud. [Tesis de fin de Grado, Universidad de Jaén]. Repositorio Institucional – Universidad de Jaén.

Tuccillo, D., Zeizel, J., & Peisel, T. (2014). Sueños lúcidos: Una guía para dominar el arte de navegar por los sueños. Barcelona: Urano..

Tonantzin, M. (2015). “Mark Ryden entre el kitsch, la evolución y el misticismo” *Análisis iconográfico e iconológico del símbolo en The Creatix*. Centro De Las Artes Y La Cultura Departamento De Arte Y Gestión. Recuperado de:

https://www.academia.edu/28751858/Mark_Ryden_entre_el_kitsch_la_evoluci%C3%B3n_y_el_misticismo_An%C3%A1lisis_iconogr%C3%A1fico_e_iconol%C3%B3gico_del_s%C3%ADmbolo_en_The_Creatix

Universidad de Guadalajara. (29 de junio de 2015). *Gaceta*. La máquina del sueño de Remedios Varo

<http://www.gaceta.udg.mx/la-maquina-del-sueno-de-remedios-varo/>

Vygotsky, L. (1971). *Psicología del arte*. Paidós