



LA EXPERIENCIA DEL CUENTO INFANTIL
EL SUEÑO DE ALICIA

María Cerdán Díaz
cdmaria02@gmail.com

Grado en Bellas Artes 2023-2024

Convocatoria Ordinaria

Tutor
María Isabel Castro Diaz
mi.castro.prof@ufv.es



RESUMEN

El Sueño de Alicia es una aproximación artística hacia la identidad cronológica, entendiendo este concepto como la fragmentación de la persona en diferentes realidades espacio-temporales que lo van construyendo. La fricción entre estos dos mundos recae en el concepto de persona como constructo temporal: hogar de todos aquellos recuerdos que la conforman. Por tanto, denota un sentimiento de nostalgia hacia la infancia, en tensión con la melancolía de intentar colisionar estas dos realidades temporales (pasado y presente). Para ello, se parte de la obra de Lewis Carroll, *Alicia a través del espejo* (1871) como instrumento motor de un proyecto que abarca dos ámbitos de investigación. El cuento infantil y la instalación artística, para resultar en una experiencia inmersiva “fuera del tiempo real”.

Alicia a través del espejo/Identidad cronológica/Cuento Infantil/Instalación artística/Espacio onírico



ÍNDICE

Introducción.....	6.
1. Objetivos y metodología.....	8.
1.1 Objetivos.....	8.
1.2 Metodología.....	9.
2. Estado de la cuestión.....	12.
2.1 El espacio doméstico: la persona como casa habitable.....	
2.2 El espacio onírico: Imaginación y memoria. Lucidez onírica como experiencia umbral.....	
2.3 La dimensión del tiempo y su estructuración física en el espacio.....	
2.4 Virtualidad e inmersión sensorial, y su aplicación en el ámbito instalativo.....	
2.5 Cuéntame un cuento: realidad y memoria narrativa.....	
2.6 El hilo como nexo orgánico y su representación visual en el arte.....	
3. Desarrollo.....	34.
3.1 Diagnóstico del estado de la cuestión: Introducción al concepto de identidad cronológica	
3.2 Propuesta de intervención personal: <i>El Sueño de Alicia</i> .	
3.3 <i>El Sueño de Alicia</i> : Creación del cuento	
3.4 <i>El Sueño de Alicia</i> : Creación de la instalación artística.	
4. Análisis de resultados.....	
5. Conclusiones	
Bibliografía y webgrafía.....	

INTRODUCCIÓN

El Sueño de Alicia trata de la expresión artística de la identidad cronológica. Un término propio que nace de la nostalgia hacia la infancia, en un deseo obsesivo de correr hacia atrás, volver al pasado. A través de la identidad cronológica entiendo a la persona como espacio habitable en sí mismo, fragmentado y cosido entre sí por aquellas experiencias vitales que lo sustentan: somos porque hemos sido. De esta forma, no hace falta correr para poder llegar a nuestros recuerdos, ya que ellos se encuentran presentes y habitan en nosotros.

En este proyecto pretendo abordar la fragmentación interior de la persona desde la realidad personal del sueño y su relación con el cuento: la “hora del cuento”, cuando nuestros padres nos arrullaban y comenzaban a contarnos un cuento para dormirnos, empezábamos a vislumbrar las imágenes oníricas que habitaban en nosotros. La materialización del proyecto se desarrollará a partir de los lenguajes expandidos de la ilustración infantil y la instalación artística, para poder recrear esa “hora del cuento” de cuando éramos niños y volver a conectar con los recuerdos fragmentados que nos habitan.

*Niño de pura y despejada frente
en cuyos ojos brilla el asombro de un sueño;
aunque el tiempo pase raudo y quiera
que media vida me separe de la tuya,
tu tierna sonrisa acogerá con gozo
el regalo, lleno de amor, de un cuento.*

*No he visto tu cara radiante de luz,
ni he oído la caricia de tu risa de plata;
la memoria de tu joven vida no guardará
luego de mí recuerdo alguno...
¡Básteme ahora que quieras escuchar
el cuento que te voy a contar!*

...

*¡Ven pronto y escucha, pues! Antes de que esa voz
venga a anunciar la terrible niebla
y ordene acostarse!*

*No somos más que niños grandes
que se agitan en vano cuando llega la hora de dormir*

Afuera, triunfan los hielos y azotan las nieves,

...

*Dentro, nos acoge el rescoldo del hogar
y el nido feliz de la niñez*

- Fragmento alterado (Carroll, 2011. *Alicia a través del espejo.*)

1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

1.1 OBJETIVOS

HIPÓTESIS

Crear un cuerpo de proyecto artístico tomando como fuente la obra literaria de *Alicia a través del espejo* de L. Carroll, en el que coexistan en el espacio la obra gráfica y la experiencia inmersiva.

EL CUENTO

Producir un libro de artista a través de la narrativa iconográfica del cuento infantil. Elaborar dos versiones: una versión editorial como libro de lectura y una versión expositiva como objeto en sí mismo.

- Adaptar la obra original al lenguaje de un cuento infantil.
- Desarrollar las ilustraciones a partir de la narrativa del cuento seleccionado.
- Desarrollar el diseño editorial de la publicación del cuento.
- Realizar un prototipo editorial de la publicación a partir de la preparación de artes finales.
- Crear un libro de artista textil a partir de la preparación de artes finales.

LA INSTALACIÓN ARTÍSTICA

Producir un espacio habitable para el espectador, en diálogo con la narración infantil del cuento planteado.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Investigar el concepto de espacio doméstico desde el ámbito biográfico de la persona, así como su contextualización en el ámbito del arte contemporáneo.
- Plantear la realidad del sueño a partir de conceptos tales como el espacio onírico o inconsciente, la memoria y la imaginación.
- Indagar en la cuestión metafísica del tiempo a partir de ejemplos de carácter artístico que hayan tratado de materializar su realidad.
- Investigar la presencia de la virtualidad dentro del marco histórico y plantear el fenómeno inmersivo como factor primario de esta, así como los factores necesarios para alcanzar dicha inmersión.
- Explorar el objeto del cuento como recurso en el desarrollo de la persona, así como la importancia del diseño editorial del mismo.
- Definir el concepto de identidad cronológica a partir de la síntesis de los conceptos estudiados en los puntos anteriores.

1.2 METODOLOGÍA

METODOLOGÍA TEÓRICA

- Se investigará el concepto de persona como espacio habitable dentro del marco de la creación artística. Se desarrollará el concepto de hogar mediante el análisis de antecedentes artísticos dentro del desarrollo de espacios habitables: Louise Bourgeois y su concepto de *Femme-Maison*, en el que se trazará una relación conceptual entre cuerpo y casa, y el desarrollo de los *Iglús* de Mario Merz.

- Se definirá el espacio interior de la persona a través de la fisiología del sueño, atendiendo a conceptos como la memoria y la imaginación. Se establecerá el nexo entre realidad exterior e interior de la persona a través del concepto de lucidez onírica como espacio umbral entre las dos realidades. Para ello, se realizará una reflexión sobre la doctrina filosófica establecida por Platón acerca de la dualidad ontológica y antropológica, afirmando que la realidad en sí misma se encuentra dividida en dos espacios. Además, se consultarán fuentes especializadas como el estudio del espacio onírico de Jacobo Siruela en su libro *El mundo bajo los párpados* y la reflexión sobre el espacio umbral de Almudena López Villalba en su tesis doctoral *Retrovisiones: El Espejo Como Fenómeno Umbral Y Espacial. Relaciones Con La Arquitectura, La Escenografía Y La Instalación Artística*.

- Se estudiará la relación entre espacio y tiempo atendiendo a las cuestiones investigadas acerca del espacio inconsciente y habitable de la persona en los puntos anteriores. Se fundamentará a partir de las bases teóricas del movimiento cubista y de la técnica gráfica de atomización de Salvador Dalí (fragmentación real del cuerpo en espacio y tiempo). Se concluirá con la definición fisiológica del tiempo, la cuarta dimensión, a partir del concepto de caja catóptrica; para ello se volverán a consultar como fuentes bibliográficas *El mundo bajo los párpados* del autor Jacobo Siruela y *Retrovisiones: El Espejo Como Fenómeno Umbral Y Espacial. Relaciones Con La Arquitectura, La Escenografía Y La Instalación Artística* de Almudena López Villalba.

- Se definirá el término de virtualidad como factor de inmersión primaria a partir de la simulación lúdica de los juegos infantiles, definida en la investigación realizada por Tardón, C. G. (2010) en *Inmersión en mundos simulados: definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica. Investigaciones fenomenológicas*, 0(2), 311. y Grau, O. (2003) en *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Además, se consultarán antecedentes dentro del ámbito instalativo, como Stan Vanderbeek y su obra *Movie Drome* (1964-65)

- Se realizará un estudio del libro como objeto de nexo entre dos realidades y su relación con el mundo infantil, así como la importancia del diseño editorial para el flujo. Para ello se consultarán autores especializados como Hernández, R.M. (2012). y su estudio del cuento en *Erase una vez... El cuento infantil desde la perspectiva del artista*.

- Se realizará una revisión acerca del material del hilo y color granate como símbolo visual de nexo orgánico de la vida humana, representada a través de la metáfora mitológica del hilo de la vida y las tres moiras. Para ello, se realizará un estudio de la obra textil de Louise Bourgeois, atendiendo a sus características estéticas y conceptuales.

METODOLOGÍA CREATIVA

El cuento. Libro de artista y publicación editorial.

- Se leerá y adaptará la obra literaria *Alicia a través del espejo* al formato de un cuento infantil.
- Se realizará un análisis de antecedentes e imágenes de referencia dentro del campo del diseño editorial y la ilustración, en torno al mundo de *Alicia*.
- Se elaborarán ilustraciones originales a modo de obra gráfica.
- Se planteará el diseño editorial de ambos libros:
 - Se definirá el estilo personal y gama cromática de la artista y su relación con el diseño de la publicación.
 - Se buscarán formatos acordes a la publicación infantil.
 - Se realizará un flujo de trabajo creativo a partir de la obtención de imágenes de referencia, la experimentación de materiales, etc.
 - Se desarrollará un flujo visual entre texto e ilustraciones, a partir del recurso del storyboard.
 - Se desarrollará un flujo de trabajo para la maquetación final de la publicación a partir del programa de Adobe Indesign.
- Se realizarán las Artes Finales de la publicación editorial del cuento, para poder ser llevado a imprenta.
- Se elaborará de forma manual, en material textil como soporte, la pieza artística del cuento.
- Se coserán los pliegos impresos en tela entre sí.
- Se diseñarán sus cubiertas a partir de una pieza textil que ha formado parte de los recuerdos de la infancia de la artista.

METODOLOGÍA CREATIVA

La instalación artística.

- Se definirá una estructura cerrada en la que el espectador pueda introducirse y habitar en ella.
- Se realizarán maquetas y prototipos que definan el ambiente a conseguir en el espacio real, haciendo uso de programas como 3D Max y Maya.
- Se realizará una experimentación creativa de materiales, técnicas y recursos; como el material textil, confección, cartón, papel maché, proyecciones, etc.
- Se realizará el espacio a escala real.
- Se definirá el esqueleto de una estructura poligonal irregular a partir de pletinas de aluminio y conectores.
- Se recubrirá de hilo rojo el esqueleto de la estructura.
- Se cerrará la estructura cosiendo rétor a las aristas de los polígonos que lo forman.
- Se realizará la proyección invertida de la obra gráfica que invada el espacio interior de la obra. Se probarán diferentes posiciones del proyector dentro del espacio.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

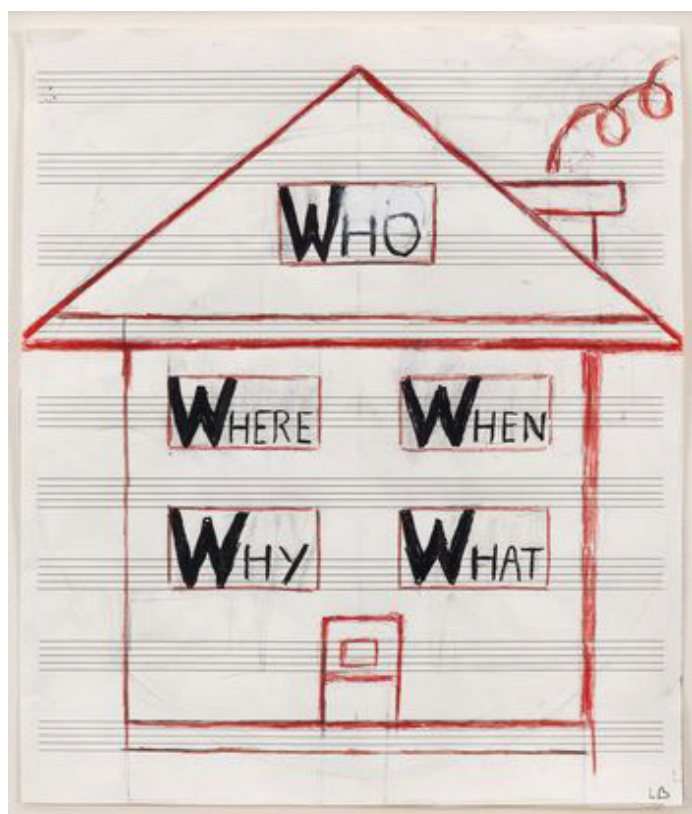
2.1 EL ESPACIO DOMÉSTICO: LA PERSONA COMO CASA HABITABLE

Un espacio es en cuanto es ocupado, por tanto, se caracteriza por su habitabilidad. Este espacio es percibido por nuestros sentidos como una realidad exterior, habitada por objetos. Pero... ¿Qué ocurre con el espacio interior? Para la fundamentación de la habitabilidad interior de la persona, tomaremos como referencia la dualidad metafísica del hombre, descrita por La poética del espacio (1975) de Gaston Bachelard, así como el concepto de hogar dado por el mismo. Además, se realizará una investigación de campo acerca de la creación contemporánea de Mario Merz y Louise Bourgeois alrededor del concepto de casa.

La metafísica del hogar: la persona como casa habitada

La teoría platónica de la realidad metafísica descrita en la reflexión literaria de Poética del espacio (1), pone en manifiesto la dualidad entre dos realidades contrapuestas entre sí que, a su vez, conforman la realidad humana en su totalidad: cuerpo y alma. Por tanto, el hombre es el nexo entre estas dos realidades, el espacio donde confluyen materia y esencia, la realidad física y la mental.

La realidad interior de la persona se distingue a su vez en dos realidades constitutivas: la conciencia, que habita de forma activa la realidad exterior a través del cuerpo, y el inconsciente, relacionado con el espacio onírico.



“Todo espacio habitado lleva como esencia la noción de casa” (1). Llevado a la realidad personal, el yo interior o espacio onírico se identifica pues con la definición doméstica de espacio: un espacio desplegado en habitaciones, espacios a modo de imágenes mentales que lo constituyen como casa. Esta casa onírica recoge todos los recuerdos y deja que la habiten y la conformen. Es en esta realidad donde la infancia, el pasado que nos constituye, permanece en nosotros viva. Por tanto, identificamos la persona como espacio doméstico, en cuanto que es habitado por las realidades pasadas que lo constituyen.

Ilustración 1. Bourgeois, L. *Who, Where, When, Why, What* (1999).



Ilustración 2. *Alicia* (1988)

-
1. Bachelard, Gaston. *La poética del espacio*. México : Breviarios, 1975.
 2. Kooness. Kooness. [En línea] 12 de 10 de 2018. [Citado el: 20 de abril de 2024.] www.kooness.com/posts/magazine/the-temporary-shelters-of-mario-merz-at-pirelli-hangarbicocca.
 4. Arenas, Isabel M^a Jiménez. *La expresión plástica de Louise Bourgeois. Estrategias feministas para una praxis terapeutica*. Valencia : UNIVERSITAT DE VALENCIA, 2006.
 5. Siruela, Jacobo. *EL mundo bajo los párpados*. Girona : Atalanta, 2010.

El refugio del Iglú: El hogar según Mario Merz



“El iglú es un hogar, un refugio temporal. Cómo considero que en definitiva hoy vivimos en una época muy temporal, para mí el sentido de lo temporal coincide con este nombre: iglú” (2) (3)

El trabajo de Mario Merz se centra en el concepto de habitabilidad, utilizando el arquetipo de casa primaria, el iglú, cómo metáfora de un refugio temporal en una época caracterizada por lo efímero. Para Merz, el iglú representa el hogar que se desintegra con el paso del tiempo, reflejando la relación entre espacio físico y espacio conceptual, así como la dualidad entre exterior e interior. Su obra enraíza la metáfora de hogar con la fragilidad de la existencia humana.



Ilustración 3. Merz, M. *When attitudes become form* (1969).

Ilustración 4. Mario Merz *installing Igloo Fibonacci at Sonnaberd Gallery, New York* (1970).

Ilustración 5. Mario Merz. *Igloos*.



La mujer casa: la identidad doméstica según Louise Bourgeois.

A través de sus icónicas “Femme-Maison” (mujeres casa), Louise Bourgeois examina la identidad femenina desde el contexto del hogar, que lleva a la fusión estética entre cuerpo y arquitectura. La artista utiliza la contraposición metafórica entre lo rígido y lo orgánico, lo geométrico y lo fluido, lo sólido y lo frágil, para explorar la complejidad de la existencia femenina. (4)

Como conclusión, la reflexión sobre el espacio interior y su habitabilidad nos lleva a considerar la dualidad metafísica del hombre, siendo este el espacio conector entre la realidad exterior y la interior. La casa onírica (1) se convierte en reflejo de nuestra realidad interna, habitada por recuerdos que nos constituyen como individuos. Así, el espacio interior se convierte en un lugar simbólico para la construcción de la identidad.

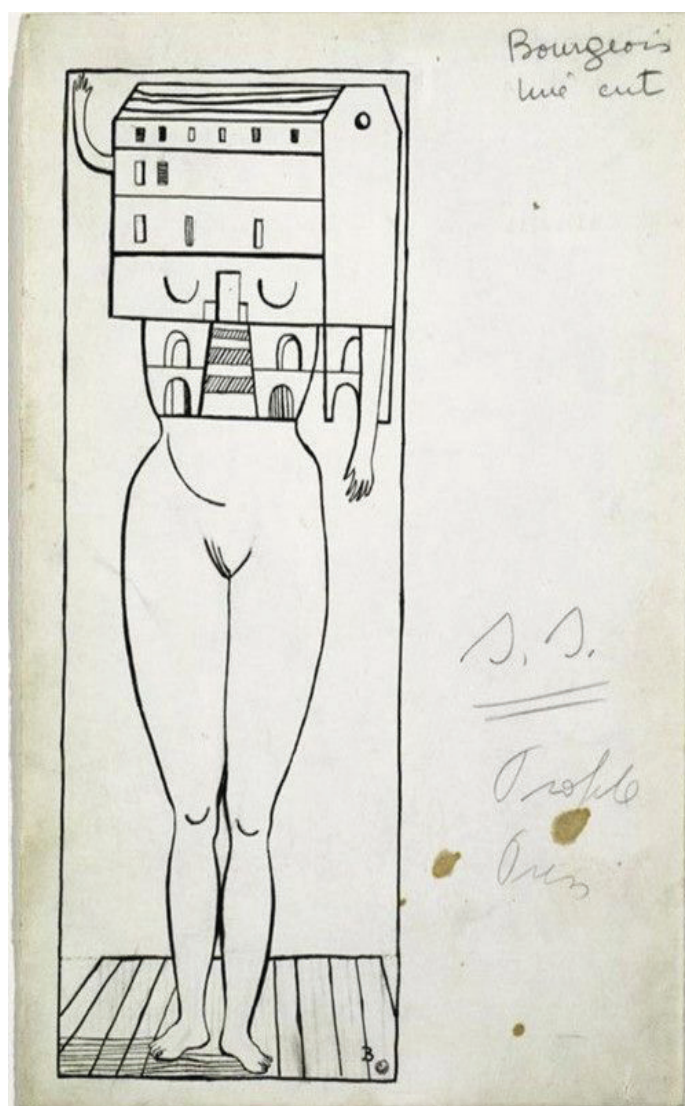


Ilustración 6. Louise Bourgeois. *Femme-Maison*
 Ilustración 7. Louise Bourgeois. *Woman-house* (1994)



2.2 EL ESPACIO ONÍRICO: IMAGINACIÓN Y MEMORIA. LUCIDEZ ONÍRICA COMO EXPERIENCIA UMBRAL

Para este apartado se realizará un análisis crítico de *El mundo bajo los párpados* (2010) de Jacobo Siruela, además de considerar la reflexión literaria de G. Bachelard en *Poética del espacio*, con el fin de poder definir la estructura física del sueño. Se concluirá con la revisión del concepto de lucidez onírica como experiencia umbral entre la realidad consciente e inconsciente de la persona.

El sueño forma parte intrínseca del inconsciente humano (5). Se trata de una experiencia heterotópica que no se desenvuelve en ningún espacio físico concreto: un espacio mental sin referencias espacio-temporales de contingencia. Al contrario de los lugares utópicos, no se trata de una localización inexistente e idealizada sino de una realidad real no visible que participa de la realidad visible, como es la propia razón humana. (6)

El espacio onírico se revela como un lugar intrínseco al ser humano, dónde la memoria y la imaginación (facultades constitutivas del inconsciente humano) se entrelazan para crear un paisaje intangible pero vivo, creado a partir de un constante flujo de imágenes. (5)



Ilustración 8. Luis González Palma. *Ara Solis. Aquí estoy frente a mí* series (2010).

Ilustración 9. Marja Pirilä. *Interior/Exterior* series (1996).





La memoria, archivo de los recuerdos, constituye la esencia del espacio inconsciente, cada fragmento del pasado contribuye a la construcción del individuo. Gracias a ella, todas las experiencias pasadas quedan archivadas en nuestro inconsciente como imágenes mentales. Es en el sueño dónde la memoria recoge estos recuerdos inscritos en nosotros y la imaginación los insufla de vida (5): La infancia, que constituye los recuerdos más lejanos, se hace presente en nosotros y revisitarlos mediante la experiencia onírica. (1)

Ilustración 10. Bill Viola. *The dreamers* (2013)

Ilustración 11. Haus-Rucker-Co. *Billar gigante*, Viena 1970.





La narrativa visual del sueño resulta similar al espacio cinematográfico, la gran caja negra en la que se proyectan imágenes animadas en un incesante flujo discontinuo y metamórfico de imágenes vivas. Su estructura carece de un sentido cronológico: introducción, nudo y desenlace se disuelven en un ámbito absoluto en el que las tres dimensiones temporales (pasado, presente y futuro) confluyen en un único espacio. (5) Un ejemplo visual del comportamiento simultáneo de las distintas dimensiones temporales en un mismo espacio, son las metamorfosis dibujadas de J. J Grandville, caricaturista francés del siglo XIX. En ellas, exploradesdeelámbitoartísticola“caprichosas mutaciones encadenadas” de los sueños. (5)

Ilustración 12. J. J. Grandville *Las metamorfosis* [*Les métamorphoses*] (1844).

Ilustración 13. William Kentridge. *The Refusal of Time* (2012).



A su vez, artistas como William Kentridge exploran esta transformación temporal a través de técnicas como la proyección de dibujos animados, donde el carbón, como metáfora de la vida vulnerable al tiempo, cobra protagonismo. Toma el elemento del carbón como metáfora de vida, vulnerable al tiempo; “pues polvo eres, y al polvo volverás” (Gen 3:19).

Uno de los fines del trabajo de Kentridge siempre ha sido captar la transformación temporal en la realidad del espacio. Según él, existen dos formas de observar nuestra realidad: como una serie de hechos o fotografías aisladas e incoherentes (pasado, presente y futuro, como hechos aislados) o como un proceso donde la misma cosa evoluciona. (7)

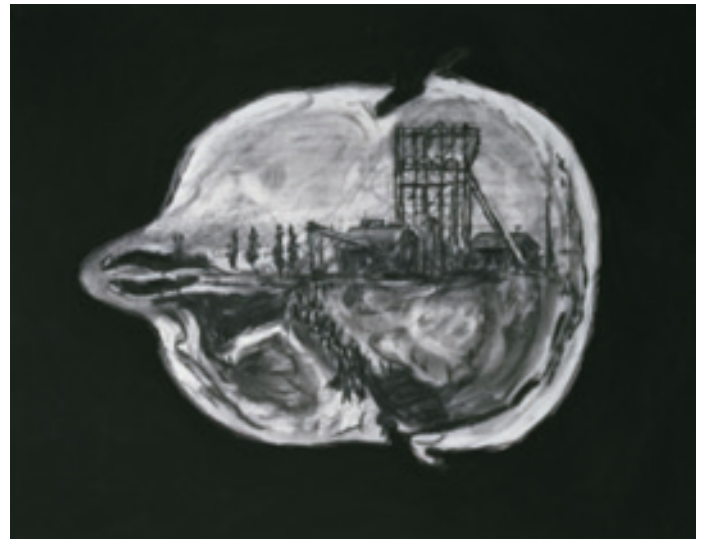


Ilustración 14. William Kentridge's Drawings in projection.
Ilustración 15. Pipiolitti Rist. *Worry will vanish* (2014).

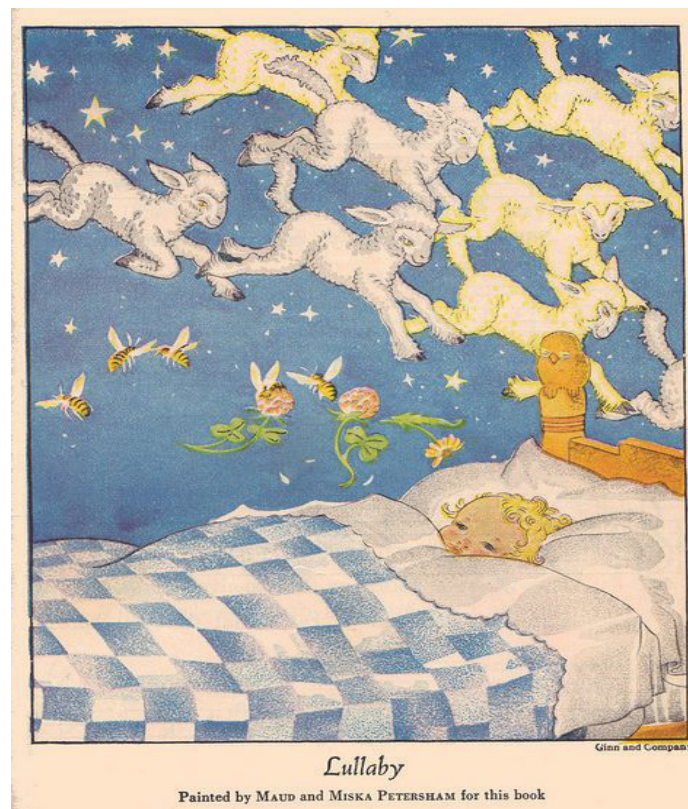




Pero... ¿Se puede soñar despierto? Si bien es posible visitar el pasado en nuestros sueños, gracias a las facultades de la memoria y la imaginación, no deja de tratarse de una experiencia que se desenvuelve fuera de la consciencia de la persona. Es decir, en términos platónicos, cuando despertamos, volvemos al mundo sensible de nuestro cuerpo y olvidamos todo aquello que nos había sido dado en el sueño. Entonces... ¿Es posible experimentar la experiencia onírica con nuestro yo diurno?

Es en el estado de lucidez onírica donde confluyen ambas realidades (5), permitiendo la coexistencia de la conciencia diurna con las imágenes del inconsciente. En este estado de trance, la persona experimenta una simultaneidad de mundos, donde lo físico va desvaneciéndose hacia lo mental. Se trata de espacio umbral entre vigilia y sueño, un estado de trance en el que se sigue siendo consciente de la realidad sensible que la persona habita.

Ilustración 16. Tracey Emin. *Everyone I have ever slept with* (1963-1995).
Ilustración 17. Anya Hindmarch. *Chubby Cloud* (2018)
Ilustración 18. The Petershams. *Lullaby* (1936).



Amaia Salazar, artista enfocada en la investigación científica y experiencial de la cognición humana, busca materializar lo intangible a través del arte. Uno de sus proyectos destacados es RAM (2007), que juega con el juego de palabras entre la fase “REM” del sueño y el espacio de almacenamiento de información “RAM” del ordenador. En esta obra, Salazar explora el fenómeno neurocognitivo de la memoria, que permite almacenar recuerdos de forma emocional-visual en el cerebro humano. Desde una perspectiva autobiográfica, Salazar utiliza la técnica de videomapping para proyectar los recuerdos de su infancia en tres esculturas de yeso con forma de cerebro, en una representación visual única de la memoria en la que se fusiona la ciencia y la experiencia personal. (3)

Como conclusión, el estado de ensueño emerge como un refugio donde la infancia persiste dentro de nosotros. El espacio onírico, nuestro yo interior, supone el hogar de todos los recuerdos, y gracias a él podemos volver a ellos a lo largo de toda la vida. Así, son los recuerdos los pilares que sustentan nuestro inconsciente y nos moldean como seres habitables. Somos porque una vez fuimos; somos constructos de nuestras vivencias pasadas, y nuestro ser se va conformando a medida que acumulamos más capas de experiencia temporal.

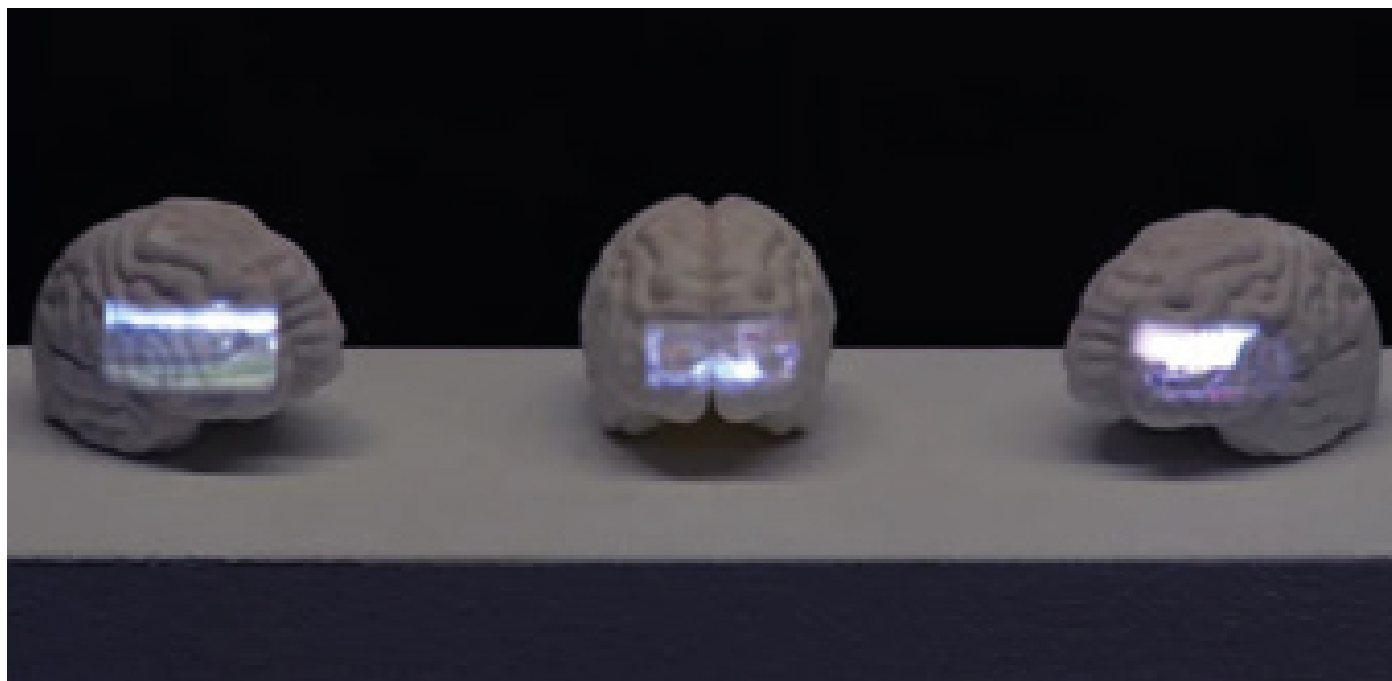


Ilustración 19. Salazar, A. *RAM* (2017)

-
1. Bachelard, Gaston. *La poética del espacio*. México : Breviarios, 1975.
 3. Salazar, Amaia. amaiasalazar. [En línea] <https://www.amaiasalazar.com/>.
 5. Siruela, Jacobo. *EL mundo bajo los párpados*. Girona : Atalanta, 2010.
 6. Villalba, Almudena Lobera. *Retrovisiones: El espejo como fenómeno umbral y espacial. Relaciones con la arquitectura, la escenografía y la instalación artística*. 2015.
 7. Meyburgh, Catherine. *William Kentridge and Dumas in conversation*. 2022.

2.3 LA DIMENSIÓN DEL TIEMPO Y SU ESTRUCTURACIÓN FÍSICA EN EL ESPACIO.

Para la fundamentación y definición de la estructura física del tiempo, se analizarán conceptos de carácter científico como la cuarta dimensión que presenta C.H Hinton y que queda reflejada en *El mundo bajo los párpados* (5), que dará lugar al objeto del hiper cubo como estructura habitable. En su comprensión e interpretación artística dentro del ámbito instalativo, se pondrá en valor la creación de la caja catóptrica de Leonardo Da Vinci (6) y su posterior aplicación en el arte contemporáneo.

La realidad física en cuanto a espacio se conforma visualmente en tres dimensiones o longitudes perpendiculares (5). Materialmente, no podemos “ver” el tiempo, por lo que no se tiene en cuenta su dimensión en el espacio. Sin embargo, Charles Howard Hinton introduce una cuarta dimensión al tomar el tiempo como otra línea longitudinal, invisible a los sentidos pero que configura el mundo sensible como una realidad espacio-temporal. (5) Este objeto “híper cúbico ” como objeto estructural y habitable es perfectamente posible. Se trata de configurar el espacio a partir de la coherencia geométrica de una visión tetra dimensional, posicionando cuatro perpendiculares en cada esquina del espacio interior.

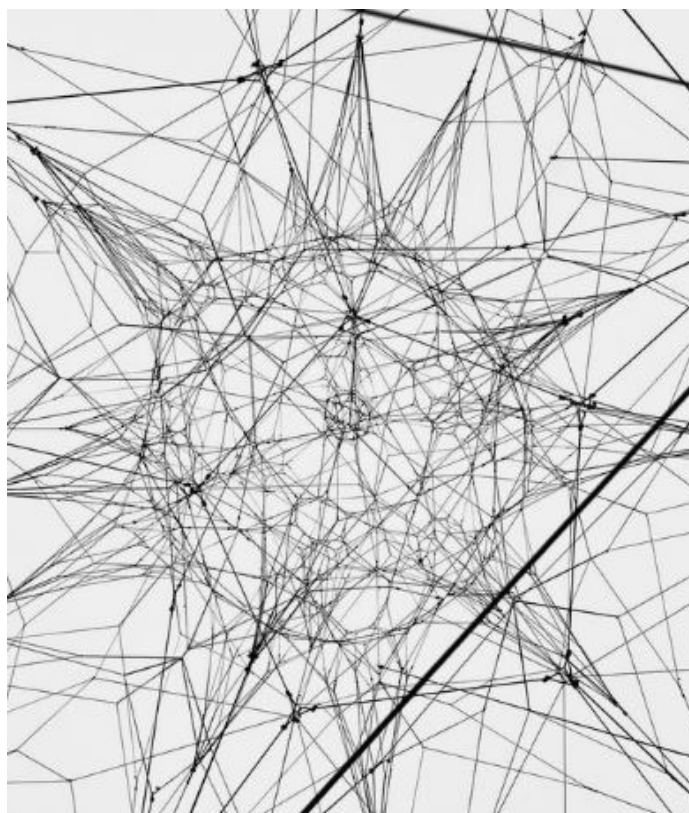


Ilustración 20. Tomás Saraceno. *Also-r(h)i(y)thmus* (2023).
Ilustración 21. Tomás Saraceno. *Stillness in Motion – Cloud Cities*.

Este enfoque inspira la creación de estructuras catóptricas, espacios habitables a nivel arquitectónico que reflejan infinitamente su interior a partir del soporte del espejo. Se trata de una construcción espacial como configuración metafórica de la persona como una realidad en sí misma, un microcosmos interior. (6)

La estructura catóptrica será tratada por artistas como Leonardo Da Vinci (1488), que generará una arquitectura poligonal cerrada sin contingencias. En ella se perderá la referencia espacial y el individuo, ubicado en su interior, se verá reflejado a sí mismo de forma infinita. De esta forma, la persona, a través de una experiencia puramente interior, termina de entender, desde el infinito reflejo, la dimensión incontestable de su ser a través de la multiplicidad de las representaciones sensibles de su cuerpo. Estos espacios habitables son explorados por artistas contemporáneos como Olafur Eliasson y Yayoi Kusama, que adoptan la estructura catóptrica, en su concepción de espejo como material artístico, cuyo reflejo sensible es evidencia sensible del infinito ser.

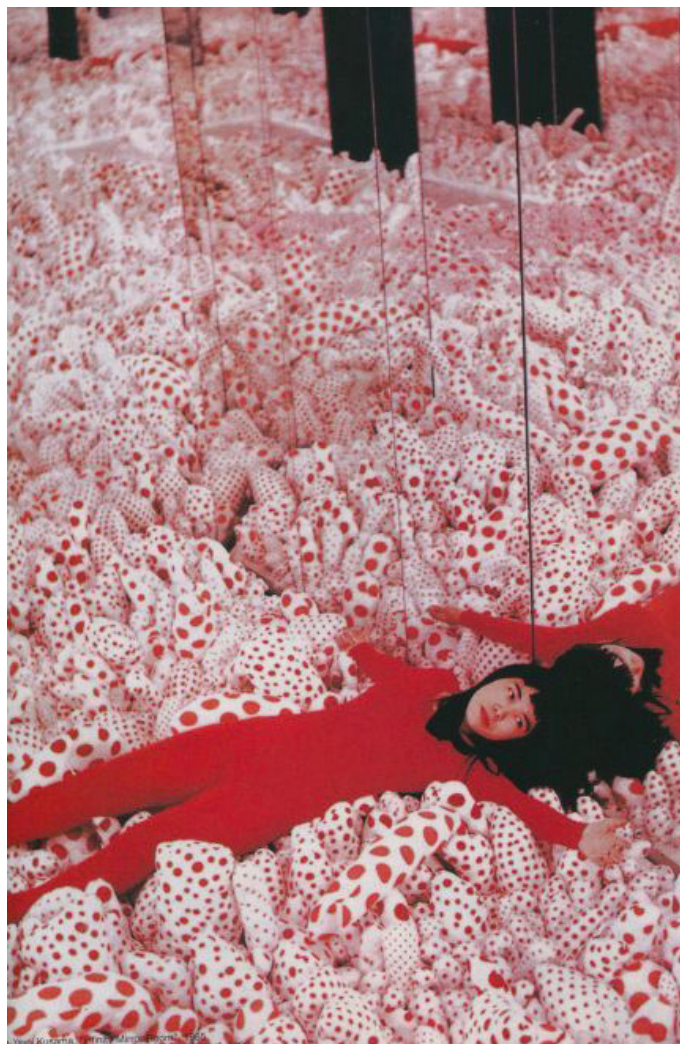


Ilustración 22. Yayoi Kusama. Infinity Mirror Rooms.

Ilustración 23. Olafur Eliasson. *Olafur Eliasson's Tate Modern retrospective shows reality in higher granularity.*



La intersección entre el tiempo y el espacio desafía las percepciones convencionales y abre un abanico de posibilidades para la exploración artística y la comprensión de la realidad humana. La influencia de la teoría de la relatividad de Einstein se refleja en el Cubismo, donde la realidad se fragmenta para reflejar las diferentes dimensiones espacio-temporales del objeto. En este movimiento vanguardista se refleja la fragmentación simultánea de la realidad a través de la representación simultánea de las diferentes realidades espacio-temporales del objeto.

Cézanne, artista precursor de las teorías cubistas de la realidad espacio-temporal, focalizó su trabajo en la estructura geométrica de los objetos y en la exploración de sus múltiples puntos de vista. En el ámbito de la realidad personal, el Cubismo plantea la idea de un tiempo sujeto a la experiencia humana, cuestionando la unidad espacio-temporal indisoluble de la realidad. Por tanto, el concepto de espacio temporal se encuentra fragmentado dentro de la metafísica de la consciencia personal. (12)

Ilustración 24. Clive Head. *To wait as Balham Falls* (2016).



Salvador Dalí, por su parte, se basa en el estudio del átomo y la composición de la materia de Einstein para realizar un estudio plástico de la metafísica humana: descompone la figura humana en su obra gráficamente mediante “un proceso de desmembramiento” por el cual construye el cuerpo humano. (8)

Como conclusión, la introducción de una cuarta dimensión nos invita a reconsiderar nuestra comprensión del espacio y la realidad: La noción de un objeto "híper cúbico" abre la puerta a la posibilidad de estructuras habitables tetra dimensionales, que reflejan de forma matérica la forma del tiempo, mediante la multiplicidad de representaciones sensibles del cuerpo.

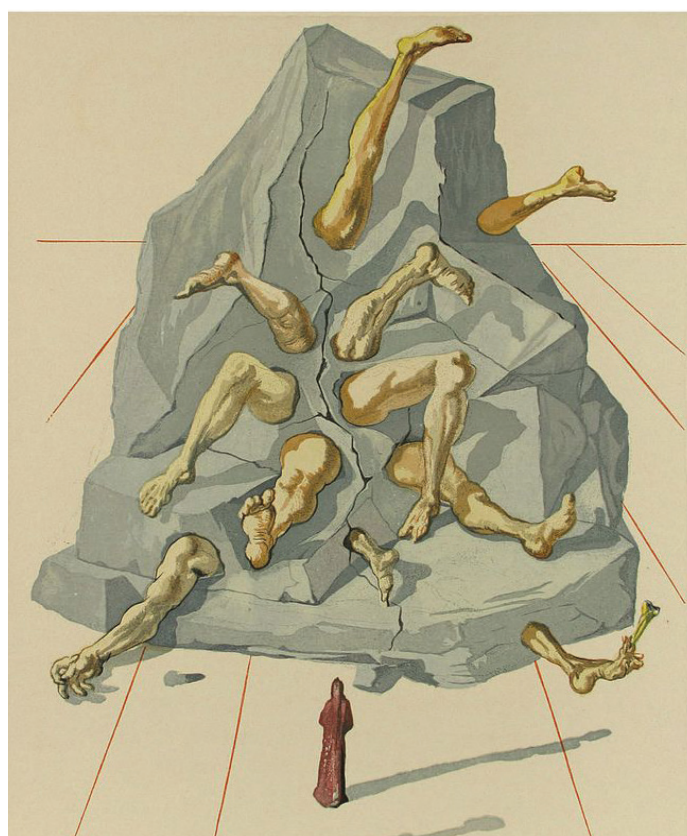


Ilustración 25. Salvador Dalí. *La Divina Comedia* series.
Ilustración 26. Salvador Dalí. *Theseus and the Minotaur*.

5. Siruela, Jacobo. EL mundo bajo los párpados. Girona : Atalanta, 2010.

6. Villalba, Almudena Lobera. Retrovisiones: El espejo como fenómeno umbral y espacial. Relaciones con la arquitectura, la escenografía y la instalación artística. 2015.

8. Fundació Gala - Salvador Dalí. La Divina Comedia de Dante Alighieri ilustrada por Salvador Dalí. Fundació Gala - Salvador Dalí. [En línea] 2022. [Citado el: 20 de 04 de 2024.] <https://www.salvador-dali.org/es/museos/teatro-museo-dali-de-figueres/exposiciones/78/la-divina-comedia-de-dante-alighieri-ilustrada-por-salvador-dali>.

12. Martínez, Luis. El arte sin tiempo ni espacio absoluto. El Mundo . [En línea] 23 de 11 de 2015. <https://www.elmundo.es/ciencia/2015/11/21/564f0dc322601d5d588b4599.html>.

2.4 VIRTUALIDAD E INMERSIÓN SENSORIAL, Y SU APLICACIÓN EN EL ÁMBITO INSTALATIVO.



Se explorará cómo los factores de la inmersión e interactividad se entrelazan con el factor de la familiaridad y el juego para generar de forma natural, sin necesidad de aparatos electrónicos, la experiencia de la virtualidad. Para ello se realiza la lectura analítica del estudio realizado por Carlos González Tardón en *Inmersión en mundos simulados*: definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica. Investigaciones fenomenológicas. Además, tomaremos como referencia la revisión histórica del entorno y experiencia inmersiva como factor inherente de la condición humana, explicado por Oliver Grau en *Virtual Art. From Illusion to Immersion*.

La relación antropológica del hombre con la imagen se ha desarrollado a lo largo de la historia, culminando en las estrategias tecnológicas contemporáneas que generan hoy en día la “realidad virtual”. Desde las pinturas rupestres hasta el cine experimental, la evolución natural del hombre hacia la creación de realidades virtuales, el arte virtual, se ha centrado en el fenómeno inmersivo en el espacio, desde las cuevas paleolíticas hasta las gafas de realidad virtual actuales. Estos espacios virtuales se conforman principalmente de dos factores primordiales y correlativos, la presencia ilusoria y la inmersión. (15)

Ilustración 27. Cuevas de Altamira y Soplaio.

La inmersión es un proceso de estimulación intelectual que comienza con la percepción personal del espacio, donde los estímulos sensoriales activan procesos psicológicos que nos permiten comprender la realidad simulada como real. (15)

Para una mayor eficacia en la distorsión de la percepción espacial del espectador, se debe disminuir la distancia con lo percibido. Ejemplos como el Panorama (1789) de R. Baker hasta las gafas de realidad virtual muestran cómo la inmersión se logra sellando herméticamente al observador en un espacio sin contingencias. Dentro de esta simulación artificial, aunque mantenemos la conciencia de estar participando en una experiencia sensorial evasiva, la percepción de espacio y tiempo quedan distorsionadas. (15)



Ilustración 28. Dan Sandin, Carolina Cruz-Neira, et al. *CAVE*, Electronic Visualization Laboratory, University of Illinois, Chicago.
Ilustración 29. Anne de Vries. *Cell Project Space*.

El espacio y el tiempo se vuelven relativos en el proceso inmersivo, donde la mente logra romper momentáneamente las barreras espacio-temporales, entrelazando la realidad física y psíquica. En este contexto, el uso de efectos holográficos en entornos virtuales busca intensificar la inmersión, conectando con el espacio onírico e inconsciente humano. La similitud entre la experiencia onírica y la experiencia audiovisual resalta cómo la mente interpreta y se sumerge en diferentes realidades, incluso en el proceso de adormecimiento. (5)

Un ejemplo destacado de inmersión audiovisual 360 dentro del ámbito del arte contemporáneo es la obra *Movie Drome* (1964-1965) de Stan Van Der Beek que, desde el cine experimental, generó una estructura que permitía una inmersión sensorial total: Un espacio cinematográfico sin colindantes, debido a su forma esférica en el que el público se veía obligado a “habitar” dentro de la película o secuencia cinematográfica. (6)

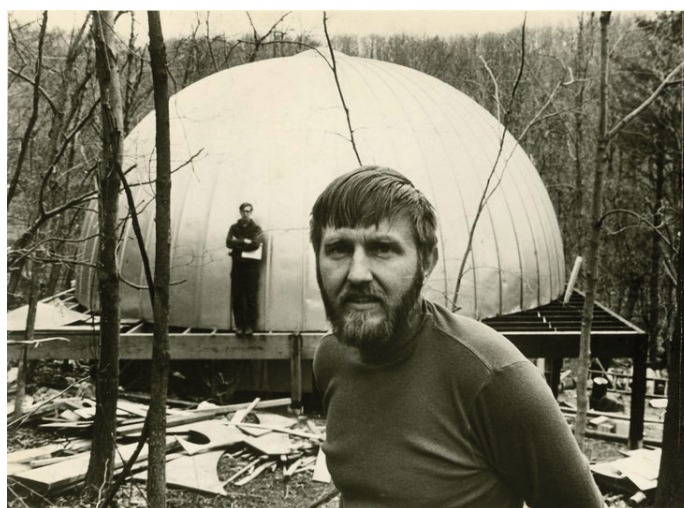
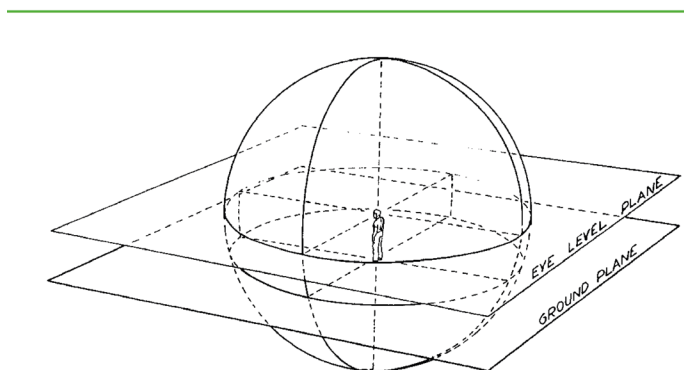


Ilustración 30. Dibujo de John Boone. *Spherical Field of Vision*.

Ilustración 31. Stan Van Der Beek. *Movie-Drome* (1964-1965).

Ilustración 32. Paul Sermon. *Telematic Dreaming* (1992).



“Juguemos a que tú eres la Reina Roja, minino” (11).

El factor de la interactividad es clave para una inmersión efectiva, ya que permite que el espectador se involucre activamente en el espacio que habita. Sin embargo, la decisión de creer en la simulación como realidad recae personalmente en el individuo. Otro de los factores que influyen en el proceso personal y activo de inmersión es el concepto de familiaridad, relacionado con el automatismo de las acciones. El hombre, como animal intuitivo, tiende a replicar los comportamientos y situaciones ya conocidas. Se trata de actuar desde la intuición primitiva, el juego del niño. De esta forma, se entiende el juego como la simulación consciente de la realidad adquirida durante la infancia y que perpetúa en la persona a partir de su capacidad de inmersión. Es por ello, que explorar el concepto de ambiente virtual desde el espacio lúdico de los juegos infantiles clásicos nos ayuda a comprender cómo la simulación consciente de la realidad influye en nuestra percepción del espacio virtual. (14)

Como conclusión, la inmersión es un proceso complejo que desdibuja las fronteras entre lo real y lo simulado, desafiando nuestra percepción del espacio y el tiempo. Al crear en el espectador la impresión de habitar un lugar no presente, exploramos cómo la mente es capaz de reinterpretar y sumergirse en realidades virtuales y cómo supone la ampliación de las posibilidades del arte como experiencia inmersiva.



Ilustración 31. Stan Van Der Beek. *Movie-Drome* (1964-1965).

5. Siruela, Jacobo. *EL mundo bajo los párpados*. Girona : Atalanta, 2010.

6. Villalba, Almudena Lobera. *Retrovisiones: El espejo como fenómeno umbral y espacial. Relaciones con la arquitectura, la escenografía y la instalación artística*. 2015.

11. Carroll, Lewis. *Alicia a través del espejo: y lo que Alicia encontró al otro lado*. . s.l. : Alianza Editorial Sa, 2011.

14. Tardón, Carlos González. *Inmersión en mundos simulados : definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica*. Investigaciones Fenomológicas. *Cuerpo y alteridad Serie Monográfica 2*. s.l. : Sociedad Española Fenomología, 2010.

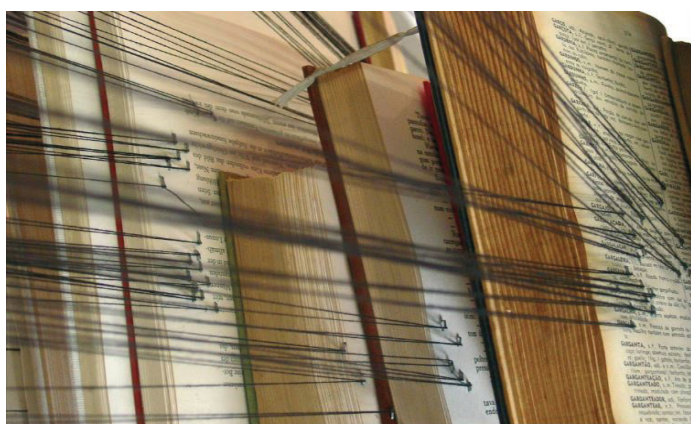
15. Grau, Oliver. *Virtual Art: From illusion to immersion*. s.l. : The MIT Press, 2004.

2.5 CUÉNTAME UN CUENTO: REALIDAD Y MEMORIA NARRATIVA.



Los libros son objetos, realidades en sí mismas, sujetos a las percepciones e interpretaciones del lector. Pero... ¿Qué ocurre con su contenido?

Más allá de ser simples objetos físicos, los libros actúan como portales hacia otra realidad “irreal” a los sentidos, donde nuestra mirada sensible se abstrae en su contenido para dar forma a imágenes mentales. De esta forma, abordaremos la realidad de la habitabilidad interior del libro y su relación con el desarrollo de la identidad personal.



La narrativa del cuento recrea historias fantásticas dentro de un mundo “irreal” para así poder narrar situaciones y emociones reales que nos apelan de forma directa. Aquellos cuentos para dormir de sapos y princesas parecen narrar una eterna infancia y, sin embargo, son partícipes de nuestro desarrollo personal. Son cualquier cosa menos simples cuentos para dormir, construyen nuestros primeros recuerdos



Ilustración 32. *Book Bed*.

Ilustración 33. Edyth Derdyk. *Trecho Breve: De Todos para Todos* (2006).

Ilustración 34. Maria Friberg. *Still Lives 3* (2004).

Es por ello por lo que los libros infantiles, a través de la metodología cognitiva de la ilustración, conectan de manera profunda con la infancia: Se trata de un lenguaje que estimula el impacto sensorial en la mente pura y primaria del niño. (9) La importancia del cuento infantil en la construcción de la persona hace fundamental tratar y trabajar la representación visual de su contenido; siendo esta el resultado de la relación entre contenido e imágenes. Es por ello por lo que el diseño editorial y la ilustración son dos campos que deben dialogar entre sí con un único propósito: la construcción cohesiva de una experiencia narrativa. Por tanto, el objeto del libro se convierte en un espacio de creación en potencia para el artista visual, tanto a nivel estructural como a nivel de contenido. (9)

Apreciamos y no olvidamos. En resumen, los cuentos resultan herramientas fundamentales en la formación de la identidad y el crecimiento personal desde el desarrollo cognitivo, destacando el papel crucial de la representación visual en este proceso. Las imágenes mentales de los cuentos de hadas nos llevan directamente a aquellos recuerdos, al momento en que hemos leído estos cuentos y soñado con ellos: la infancia. Sus historias forman parte de nuestra identidad presente en nosotros a través de su recuerdo.

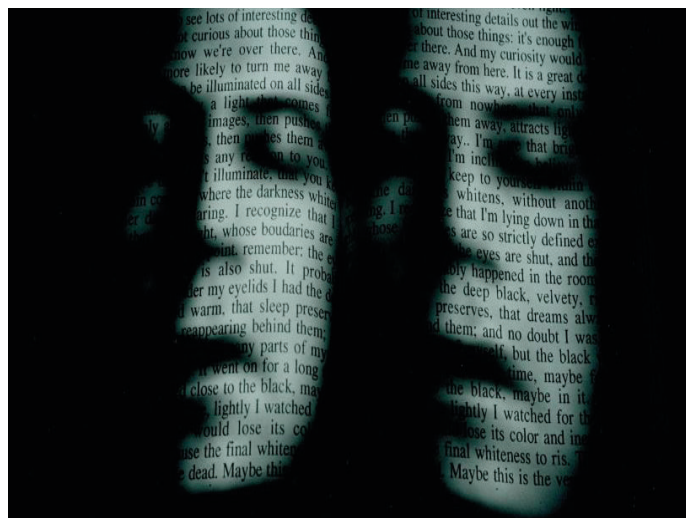


Ilustración 35. Gary Hill. *I Believe It Is an Image n Light of the Other* (1991-1992).

Ilustración 36. Lalla Essaydi. *Converging Territories* (2003).

9. Hernández, Rut Martín; (2012) *Érase una vez....el cuento infantil desde la perspectiva del artista*, p. 168-172 . In: Barbosa, Helena; Quental, Joana [Eds]. *Proceedings of the 2nd International Conference of Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education*. São Paulo: Blucher, 2015.

ISSN 2318-695X, ISBN: 978-989-98185-0-7 DOI 10.5151/edupro-aivcipe-33

10. Olivares, R. (2009). *Érase una vez. . . EXIT*, 33.

2.6 EL HILO COMO NEXO ORGÁNICO Y SU REPRESENTACIÓN VISUAL EN EL ARTE.



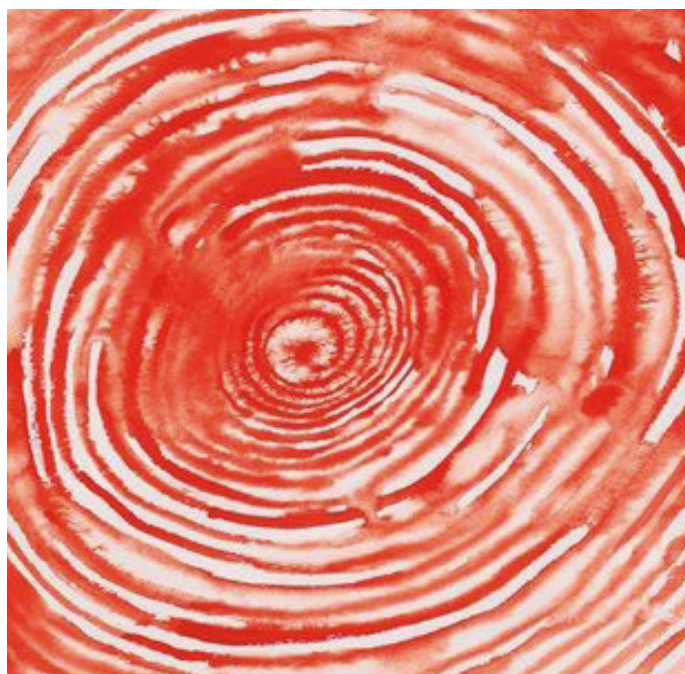
Tomamos el hilo granate como metáfora visual de la línea continua de la vida y del nexo orgánico entre las realidades temporales, cosidas entre sí para formar la realidad presente de la persona. Esta metáfora se ha visto reflejada en la representación mitológica de las moiras o parcas: tres hermanas hilanderas que custodiaban el hilo de la vida de cada individuo y por tanto, dueñas de su destino.



El mito del hilo de la vida se hace presente en el trabajo artístico de Louise Bourgeois a través de obras autobiográficas que comprenden una estética personal a partir del lenguaje textil.

El hilo se convierte en un elemento clave para poder “tejer” la historia de la Bourgeois, representando el pasado de la artista de forma material. Sus formas se distinguen por un distintivo color rojo, en alusión al material orgánico de la sangre y su relación con la mujer.





Como conclusión, observamos una profunda conexión entre las diferentes realidades espacio-temporales de cada individuo (pasado, presente y destino), simbolizada por el hilo granate. La metáfora del hilo de la vida, presente en mitología y en el arte contemporáneo como el de Louise Bourgeois, resalta la idea de que nuestras experiencias pasadas están intrínsecamente entrelazadas con nuestra realidad actual y nuestro futuro. El color rojo del hilo, asociado con la sangre, agrega capas de significado, sugiriendo una conexión emocional y orgánica con nuestra historia personal.

Ilustración 36. John Melhuish Strudwick. *Un hilo de oro* (1885).

Ilustración 37. *Hércules*. 1997

Ilustración 38. Louise Bourgeois. Libro de artista.

Ilustración 39. Louise Bourgeois. *Destruction du père, Installation with red thread*.

Ilustración 40. Louise Bourgeois. *Spiral* (2009)

Ilustración 41. Berta López. Serie *A Sangre*.

4. Arenas, Isabel M^a Jiménez. La expresión plástica de Louise Bourgeois. Estrategias feministas para una praxis terapéutica. Valencia : UNIVERSITAT DE VALENCIA, 2006.

13. López, Pilar Muñoz. LOUISE BOURGEOIS. Madrid : Revista Internacional de Culturas y Literaturas, 2010.



3. DESARROLLO

3.1 DIAGNÓSTICO DEL ESTADO DE LA CUESTIÓN: INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE IDENTIDAD CRONOLÓGICA

Tras la investigación de carácter científico realizada en el estado de la cuestión, llegamos a una conclusión que sintetiza un nuevo concepto: la Identidad Cronológica. Este concepto refleja el espacio interior de cada individuo como el sitio simbólico donde se construye su identidad. Es un lugar habitable, donde los sueños son nuestro refugio, manteniendo viva la infancia dentro de nosotros a través de los recuerdos. Estos fragmentos vitales del pasado nos moldean y unen, dando forma a nuestra identidad presente.

La metáfora del hilo de la vida resalta cómo nuestras experiencias pasadas están intrínsecamente ligadas a nuestra realidad y futuro. El hilo rojo, asociado con la sangre, añade un significado más profundo, sugiriendo una conexión emocional y orgánica con nuestra historia personal.

En este proyecto, empleamos cuentos como herramienta fundamental en la formación de identidad y crecimiento personal desde la infancia. Por eso, elegimos *Alicia a través del Espejo* de Lewis Carroll, para crear un proyecto editorial e ilustrativo a favor de la literatura infantil. Abordamos metafóricamente la realidad del sueño y la noción del tiempo tanto en contenido como en ilustraciones.

Para representar artísticamente la fragmentación interna del individuo como espacio, partimos del concepto de objeto hipercúbico. Este objeto rompe las aristas de la forma básica del cubo, resultando en una estructura habitable tetradimensional que refleja materialmente el tiempo desde múltiples representaciones sensibles del cuerpo. Siendo una experiencia artística enfocada en la experiencia onírica, nos centramos en el fenómeno de la inmersión como proceso que desdibuja las fronteras entre lo real e irreal, desafiando nuestra percepción del espacio y el tiempo. Al crear la sensación de habitar un lugar ausente, exploramos cómo la mente puede reinterpretar y sumergirse en realidades más allá de lo tangible, como el espacio onírico o yo interior de la persona.

3.2 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PERSONAL: *EL SUEÑO DE ALICIA*

Para la materialización del concepto de identidad cronológica se propone partir de la obra de Lewis Carroll, *Alicia a través del espejo* (1871) como instrumento motor de un proyecto que abarcados ámbitos de investigación:

-La respectiva adaptación de la obra de *Alicia a través del espejo*, a un cuento infantil, involucrando el diseño editorial de su contenido y la elaboración de sus ilustraciones.

-La creación de un espacio inmersivo a partir de la instalación artística. Se trata de una experiencia individual en una estructura cerrada, en la que el espectador verá proyectadas las ilustraciones del cuento, simulando el estado de trance entre la vigilia y el sueño que experimenta el niño cuando se va a dormir.

3.3 EL SUEÑO DE ALICIA: CREACIÓN DEL CUENTO

EL CUENTO DE PETER PAN: Germen del proyecto.

Se trata de un proyecto editorial previo que realice que, dentro del contexto de la narrativa infantil, habla de la creación de *Peter Pan*: el niño que nunca se hará mayor, como recurso literario y visual para entender el paso del tiempo desde una perspectiva “maternal”. En este proyecto, identifico el acto de crecer con el de “abandonar el nido”: una vez se salta, no hay vuelta atrás. Para ello, hago referencia a Barrie J.M, autor de la obra *El pajarito blanco*. En ella, Barrie nos sitúa en una pequeña isla en medio de los Jardines Kensington, a la que solo se puede acceder volando y, por tanto, sólo habitada por pájaros.

“Todas las noches, las madres piden al Gran Rey Salomón, con barquitos de papel, que les otorgue un niño. Este, al recibir sus deseos, les envía desde la Isla de Round Pond un pajarito blanco, que se convertirá en un precioso niño a media noche. Fue aquella vez que el pequeño Peter perdió sus alas... ¿Podrá recuperarlas?”

Ilustración 42. María Albisu. *El Cuento de Peter Pan* (2023).



EL NONSENSE: Justificación literaria del proyecto.

Mediante el análisis reflexivo de la obra literaria de Lewis Carroll, *Alicia a través del espejo*, observamos la fórmula literaria del nonsense como fórmula de evasión de la realidad: “Correr hacia atrás” en un intento desesperado de dejar de crecer y volver a la infancia, que parece resultar en un mecanismo “irreal”, pues resulta imposible no avanzar. Sin embargo, resulta posible en el espacio conceptual de la narración y el sueño.

Mediante el soporte narrativo del cuento, Lewis Carroll consigue mantener viva una situación irreal que resulta en la creación de un imaginario visual y narrativo estructurado a partir del disparate hacia lo “real”, en contra de las leyes lógicas y estructuras conceptuales. Esta literatura de lo absurdo, a partir del mecanismo onírico, parte de la síntesis de la imaginación y las estructuras familiares del individuo. Recuerdos arraigados en la memoria y recuerdos ajenos resurgen a través de una nueva lectura de la imaginación en el espacio liminar del inconsciente.

El emparejamiento de las imágenes mentales de la memoria y la imaginación y memoria personifican pues un mundo profundo e intenso, en el que reina la incertidumbre y el disparate hacia lo “real”, pues nada tiene sentido. La representación de la contraposición de la lógica temporal se hace evidente en muchos diálogos de la obra de Lewis Carroll: todo al otro lado es al revés, una gran partida de ajedrez en la que, para poder avanzar, hay que ir en dirección contraria.

FIGURAS REFERENTES EN LA CONFIGURACIÓN DE LA IDENTIDAD DEL ARTISTA.

Al definir mi estilo como artista en el campo de la obra gráfica y su desarrollo en diferentes técnicas y recursos artísticos, observo similitudes estéticas y conceptuales con figuras como William Kentridge, Tim Burton, Louise Bourgeois y Salvador Dalí.

Artistas de referencia: Las películas “dibujadas” de William Kentridge.

Para Kentridge, existen solo dos perspectivas en las que contemplar el mundo: como una sucesión de hechos o fotografías fragmentadas y carentes de coherencia, o como un proceso continuo en el que una entidad evoluciona (concepto de boceto). Se trata de capturar la metamorfosis, principalmente a través de la técnica del carboncillo. El uso del carbón como metáfora de la vida destaca su vulnerabilidad ante el paso del tiempo.



Ilustración 43. Desarrollo del cuento Artistas de referencia, William Kentridge.

Artistas de referencia: La costura gráfica de Tim Burton.

Haciendo referencia al imaginario cinematográfico de Tim Burton, destaco su estética distintiva de lo “monstruoso”, representada a través de personajes que experimentan una metamorfosis física de su identidad, donde la costura simboliza la reconstrucción del propio personaje.



Ilustración 44. Desarrollo del cuento Artistas de referencia, Tim Burton.

Artistas de referencia: El hilo rojo de Louise Bourgeois.

Tomando como base la obra gráfica y textil de Louise Bourgeois, fusiono el imaginario estético que entrelaza el dibujo, el hilo rojo y el texto para concebir una obra de carácter “figurativo”. En sus obras *Femme-Maison*, Bourgeois conceptualiza el individuo como una construcción habitable. A través de sus representaciones simbólicas de casas, tanto en el ámbito gráfico como en el escultórico, logra entrelazar la identidad corporal de manera magistral.



Ilustración 45. Desarrollo del cuento *Artistas de referencia*, Louise Bourgeois.

Artistas de referencia: La atomización del cuerpo de Salvador Dalí

Tomando como referencia la investigación estética de la técnica de atomización gráfica de Salvador Dalí en el ámbito ilustrativo, se observa que su obra gráfica representa la materialización del cuerpo onírico de la persona. Inspirado en el estudio del átomo y la composición de la materia de Albert Einstein, Dalí crea dibujos esquemáticos que plasman visualmente la evolución del cuerpo en el papel.

LA IDENTIDAD DEL ARTISTA: Definición de un estilo personal dentro del proyecto editorial.

Estilo de dibujo: La línea como construcción figurativa.

Establezco un estilo fundamentado en la atomización del cuerpo, empleando la interacción entre líneas y formas para plasmar la desintegración y fragmentación de la identidad individual. Estos dibujos, concebidos como bocetos expresivos, muestran el proceso constructivo de esta técnica.

Estilo de dibujo: La gama cromática.

Los colores principales serán el negro de la tinta y el blanco del papel. Como referencia metafórica al concepto del hilo rojo como vínculo orgánico, se incorpora ocasionalmente un tono granate como un fondo sugerente.

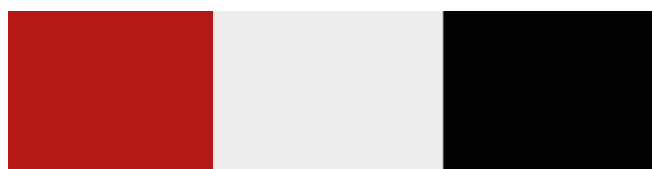


Ilustración 47. Gama cromática.

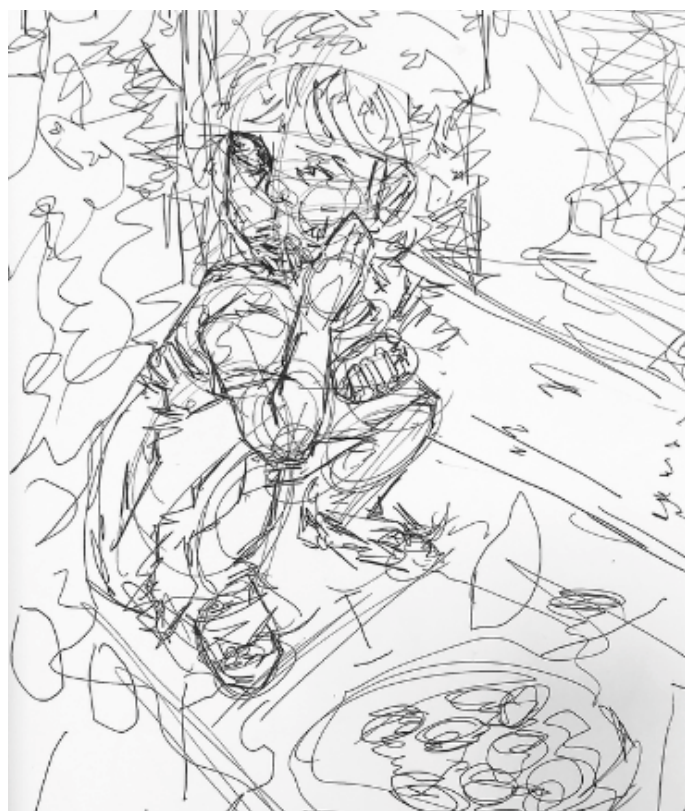


Ilustración 48. María Albisu. Dibujos de la artista.

EL SUEÑO DE ALICIA: Sinopsis y justificación del proyecto.

¿Quién soñó todo? ¿Fue el Rey Rojo o Alicia misma?

Alicia atraviesa el espejo y se encuentra en medio de un gran juego de ajedrez, donde debe avanzar por las casillas para convertirse en reina. Sin embargo, este es un mundo al revés donde el mañana precede al ayer: Alicia debe correr en dirección contraria para poder avanzar. Se trata de hacer realidad el deseo de volver hacia atrás a través de la materialización literaria del mundo interior: la narración del propio sueño. Abarco desde la narrativa infantil los siguientes puntos:

-El concepto del paso del tiempo y el proceso de maduración del niño a través de la necesidad de seguir las reglas del juego (avanzar 8 casillas para ganar y convertirse en reina) y la contraposición cronológica entre el ayer y el mañana.

-¿Qué significa ser Alicia? Se plantean preguntas implícitas en la construcción de la identidad mediante el análisis etimológico del nombre propio y el acto de nombrar las cosas.

-Los temas de la infancia y el deseo de no crecer, manifestados en diálogos como el de Alicia con Zanco Panco y la Reina Blanca.

EL SUEÑO DE ALICIA: Antecedentes estéticos.

Referencia visual de la construcción de los personajes y su interacción dentro de la composición de las escenas planteadas a lo largo del cuento, así como el uso del color en cada uno de los ejemplos expuestos.

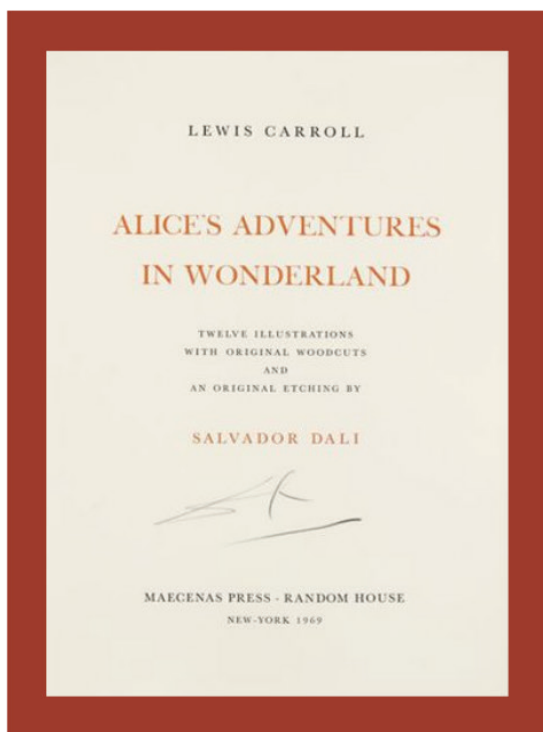


Ilustración 49. Referencias gráficas.

Referencia gráfica:
ilustraciones de Ralph Steadman



Ilustración 50. Referencias gráficas.



**Referencia gráfica:
ilustraciones de Salvador Dalí**



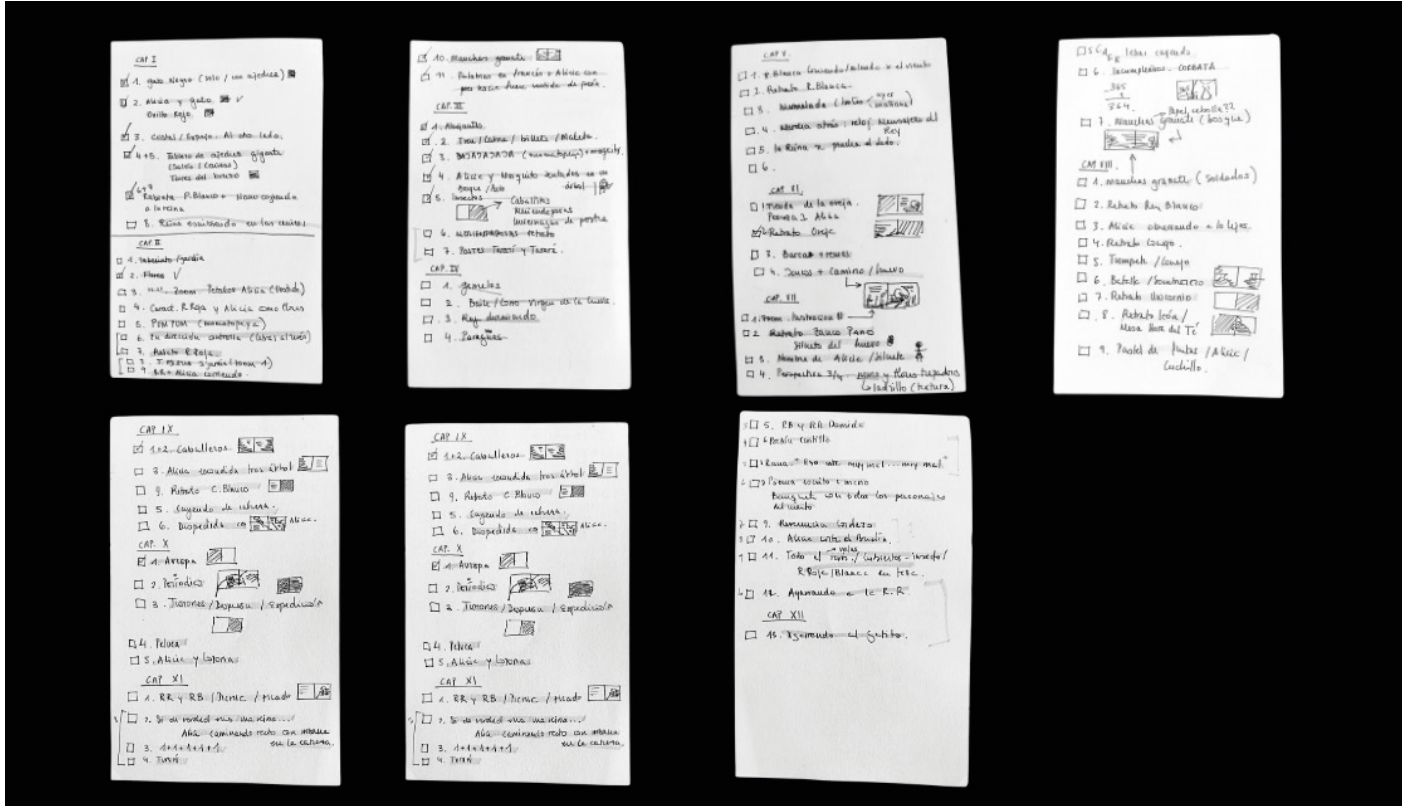
Ilustración 51. Referencias gráficas.

EL SUEÑO DE ALICIA: Esquema narrativo.

Mediante la lectura y revisión de la obra de Lewis Carroll “Alicia a través del espejo”, se realiza una estructura narrativa adaptada al lenguaje infantil. El resultado de esta síntesis ha dado lugar a once capítulos que reflejan los once movimientos que Alicia debe de realizar para poder terminar la partida de ajedrez.

0. Prólogo
 1. La Casa del Espejo
 2. El Jardín de las Flores Vivas
 3. El Bosque Sin Nombre
 4. Tararí y Tarará
 5. Mermelada de Ayer y Mañana
 6. Agua y Lana
 7. Zanco Panco
 8. El León y el Unicornio
 9. El Caballero Blanco
 10. Una avispa con peluca
 11. La Reina Alicia

Ilustración 53. Esquema inicial de ilustraciones por capítulo.



EL SUEÑO DE ALICIA: Storyboard. El flujo visual del cuento.

Se utiliza el recurso visual del storyboard como esquema editorial del cuento. Se trata de la organización visual de las imágenes, a modo de secuencia, permitiendo así planificar el flujo del proyecto en su totalidad y poder garantizar un diseño narrativo coherente.

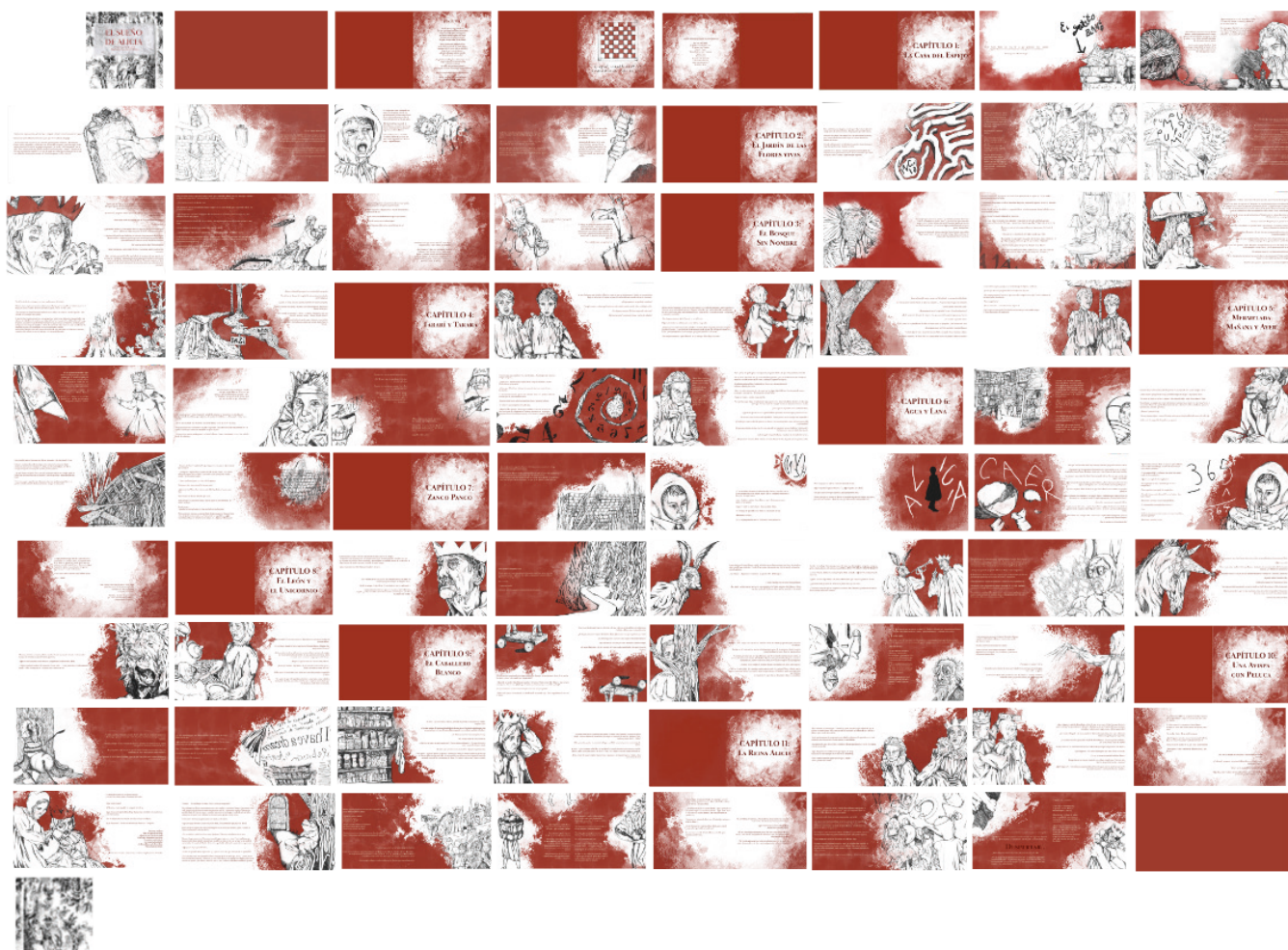


Ilustración 54. Storyboard de *El Sueño de Alicia*.

EL SUEÑO DE ALICIA: El retrato autobiográfico.
La personificación a partir de fotografías familiares.

Para la creación de los diferentes personajes, hago referencia en grandes ocasiones a mis recuerdos mediante fotografías de mi infancia. Este recurso ilustrativo bebe de los factores oníricos de la memoria y la imaginación, ya que parto de una imagen “mental” para poder crear desde la imaginación sintética (superposición de imágenes a modo de collage, que se verán más adelante en el desarrollo visual de la estructura narrativa de los capítulos).



Ilustración 55. Recuerdos de archivo: caras que no se olvidan.

Ilustración 56. Identificación de los personajes literarios con personajes autobiográficos de la artista.



ZANCO PANCO-CARLITOS



TARARÍ Y TARARÁ- IGNACITO



LA REINA ROJA- LA ABUELA MARI



LA REINA BLANCA- LA ABUELA HORTEN



ALICIA

Autorretrato en el personaje de Alicia en alusión autobiográfica del sueño: protagonista en la revisitación personal de mis recuerdos.

EL SUEÑO DE ALICIA: Capítulo 1.
La Casa del Espejo.

En este capítulo la curiosidad y la imaginación de Alicia la llevan a interactuar con el gatito negro y a fantasear sobre la posibilidad de atravesar el espejo. Mientras intenta convencer al gatito de la idea, se percata de que el espejo parece volverse blando como el agua y su reflejo se vuelve cada vez más real. Cuando el espejo finalmente se disuelve, Alicia se encuentra en un mundo donde todo parece familiar pero al mismo tiempo diferente.

Pronto se encuentra inmersa en una partida de ajedrez viviente, donde las piezas cobran vida y la Reina Blanca requiere su ayuda para consolar a un peón blanco que ha caído. A pesar de la confusión inicial, Alicia se las arregla para ayudar a la Reina, aunque esta última, en un momento de desesperación por no olvidar la experiencia, intenta escribir algo importante pero olvida lo que era justo en el momento en que tiene los materiales para hacerlo.

Este primer capítulo resalta la naturaleza surrealista y caprichosa del mundo del espejo, donde las reglas de la realidad se retuercen y la lógica convencional se desafía constantemente, invitando a Alicia y al lector a explorar las profundidades de la imaginación y la percepción.

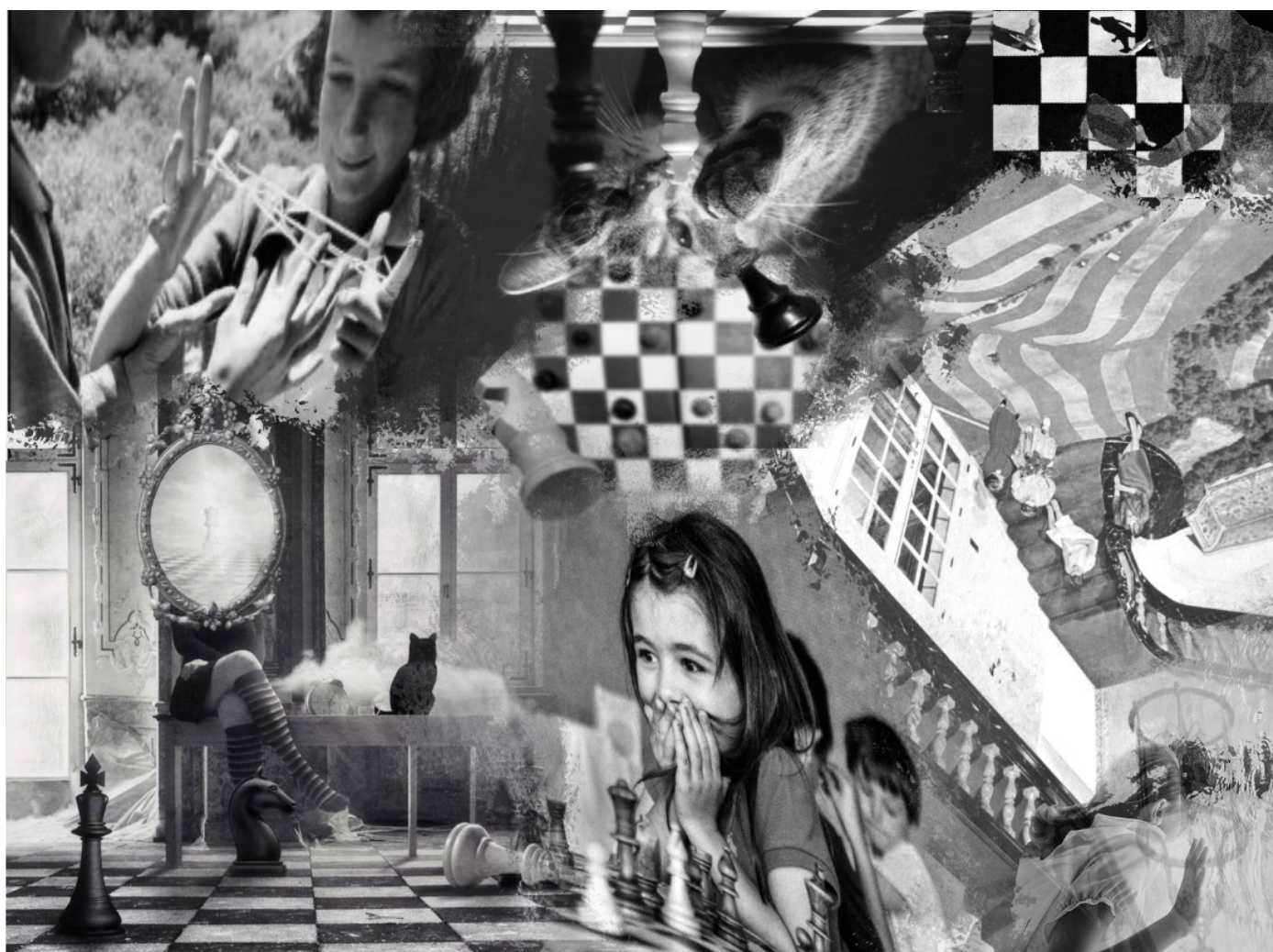






Ilustración 58. Punto de partida. Sugerencia de imágenes.

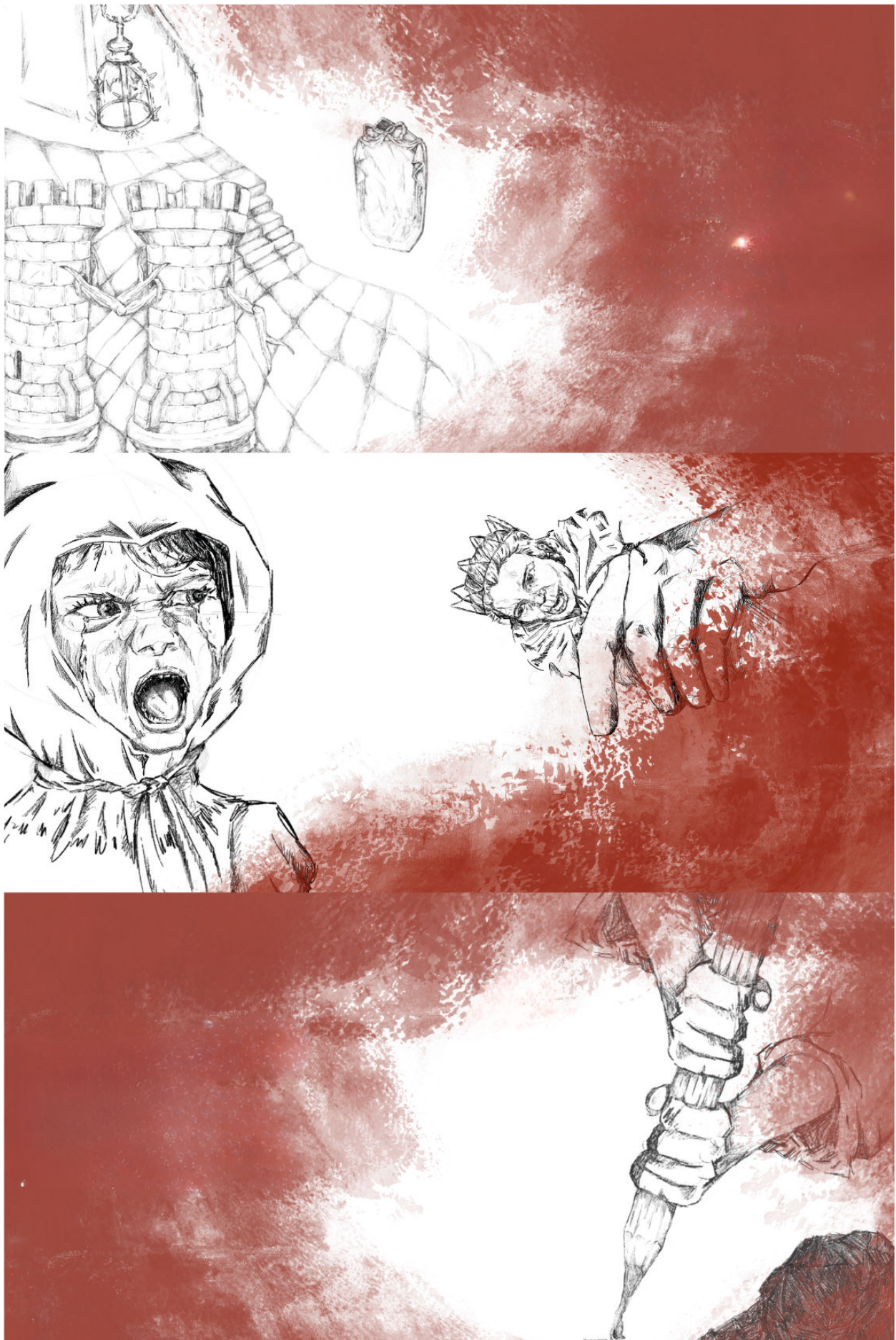
- CAP I
- 1. gato Negro (solo / con ajedrez) 
 - 2. Alúa y gato  ✓
Ovillo Rojo 
 - 3. Cristal / Espejo. Al otro lado.
 - 4+5. Tablero de ajedrez gigante
(Salón / Cenizas)
Torres del brazo 
 - ⁶⁺⁷ Rabieta P. Blanco + Mano cogiendo
a lucina
 - 8. Reina escribiendo en las cenizas

Juguemos a ser...

Ilustración 59. Punto de partida. Esquema inicial de ilustraciones



Ilustración 60. Capítulo I, ilustraciones finales.



EL SUEÑO DE ALICIA: Capítulo 2.
El Jardín de las Flores Vivas.


En este capítulo, Alicia, llena de curiosidad, decide explorar los jardines de la casa donde encuentra un grupo de flores parlantes. Sin embargo, las flores resultan ser impertinentes y critican a Alicia, lo que la lleva a enfrentarse a ellas antes de sentirse mal por su comportamiento hacia ellas.

Después de su breve interacción con las flores, Alicia se encuentra con la Reina Roja, pero su intento de acercarse directamente hacia ella la lleva en la dirección opuesta. Se da cuenta de que debe retroceder para avanzar, una lección que la Reina le refuerza mientras corren juntas hacia la primera casilla del tablero de ajedrez donde Alicia comenzará su viaje para convertirse en reina.

La Reina le da instrucciones peculiares para su viaje, incluyendo hablar francés cuando no recuerde cómo hablar y caminar como un pato. Antes de partir, le advierte a Alicia que nunca olvide quién es.



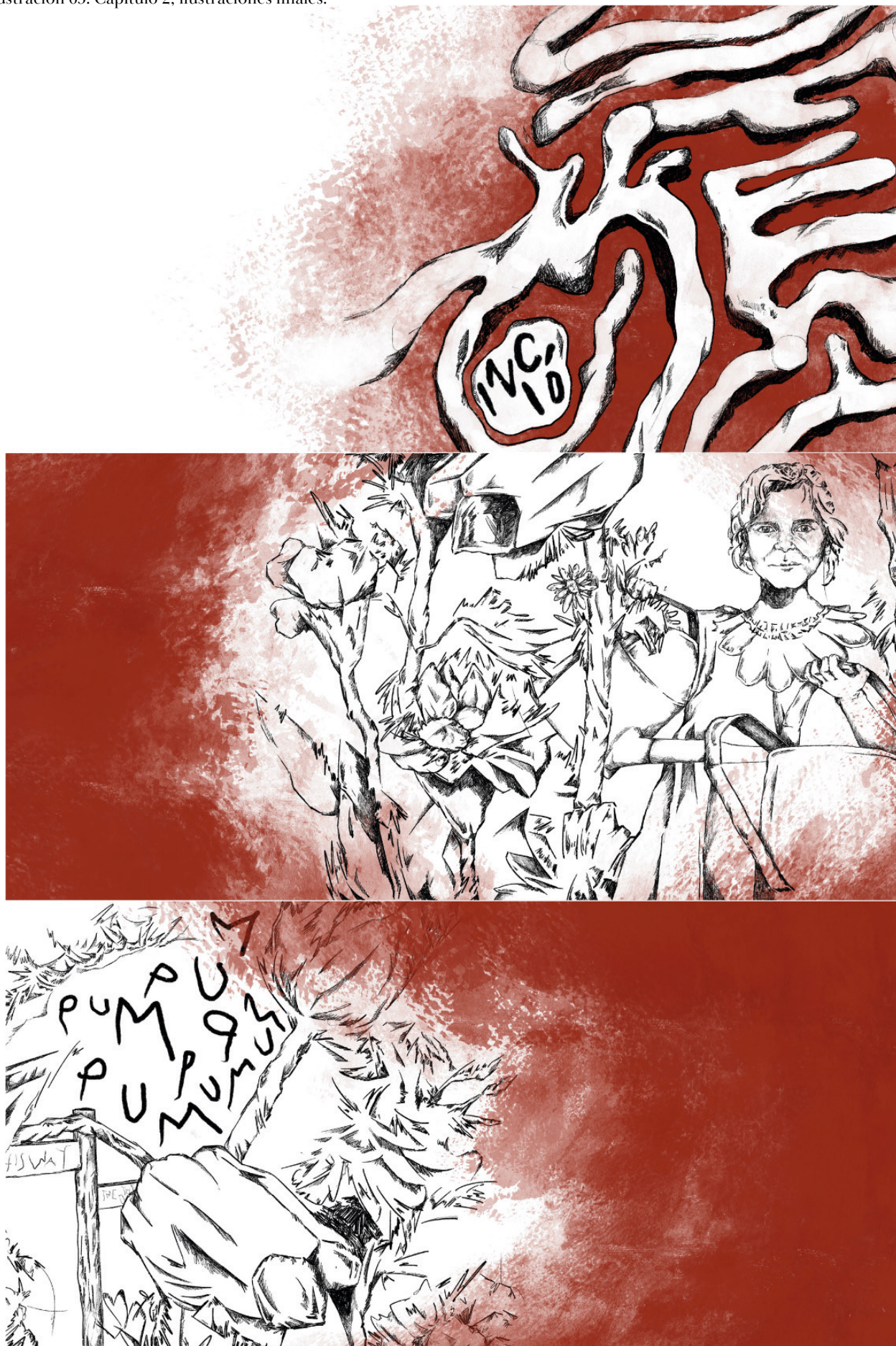
Ilustración 61. Punto de partida. Sugerencia de imágenes.

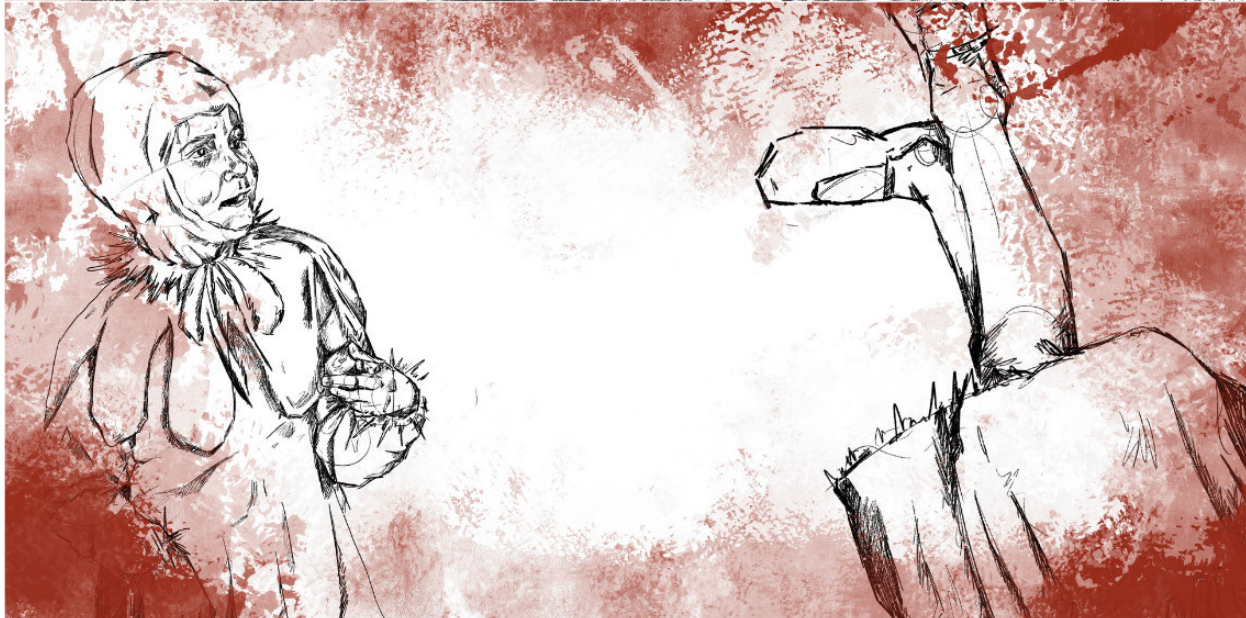
- CAP. II
- 1. laberinto / jardín
 - 2. Flores ✓
 - 3. " " " . Zoom . Petalos Alicia (Vestido)
 - 4. Caract. R. Roja y Alicia como flores
 - 5. PUM PUM (onomatopeya)
 - 6. En dirección contraria (letras al revés)
 - 7. Relato R. Roja.
 - 8. T. Aardvark 2 jardín (toom 1)
 - 9. R. R. + Alicia corriendo.
 - 10. Manchas granate 
 - 11. Palabras en francés + Alicia con ~~pres hacia fuera~~ ~~notice~~ ~~de~~ ~~peón~~.

*Si me preguntas
a mí- señaló el
Lirio.- Te
aconsejo andar
en dirección
contraria*

Ilustración 62. Punto de partida. Esquema inicial de ilustraciones

Ilustración 63. Capítulo 2, ilustraciones finales.





**EL SUEÑO DE ALICIA: Capítulo 3.
El Bosque Sin Nombre..**

Alicia comienza la partida como peón blanco, desde la segunda casilla. Mientras corre para llegar a la tercera casilla, se encuentra con extrañas criaturas como abejas gigantes y flores enormes. Pronto se ve transportada a un vagón de tren donde se encuentra con un inspector y una cabra que la tratan como si fuera equipaje. Durante su viaje, una voz le pide que ría, lo que la molesta.

Cuando el vagón atraviesa un arroyo, Alicia se encuentra sentada en una pradera junto a un mosquito con el que entabla una conversación sobre los nombres y la posibilidad de vivir sin uno. A pesar de la tentación, Alicia se reafirma en su identidad y se pone en pie para seguir su camino hacia el Bosque Sin Nombre.

Al adentrarse en el bosque, Alicia observa criaturas extrañas sin nombre y se da cuenta de que en verdad ha olvidado su propio nombre. En su búsqueda por recordarlo, interactúa con mariposas de merienda y finalmente recupera su identidad.

Este capítulo refleja la exploración de Alicia en un mundo lleno de absurdos y la lucha por mantener su identidad en un entorno desconcertante y cambiante. La pérdida y recuperación de su nombre simboliza su búsqueda de autenticidad y sentido en un lugar donde las reglas de la realidad son constantemente desafiadas.



Ilustración 64. Punto de partida. Sugerencia de imágenes.

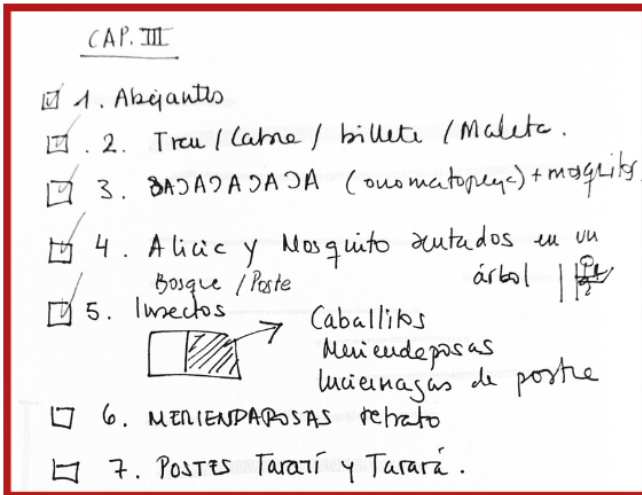


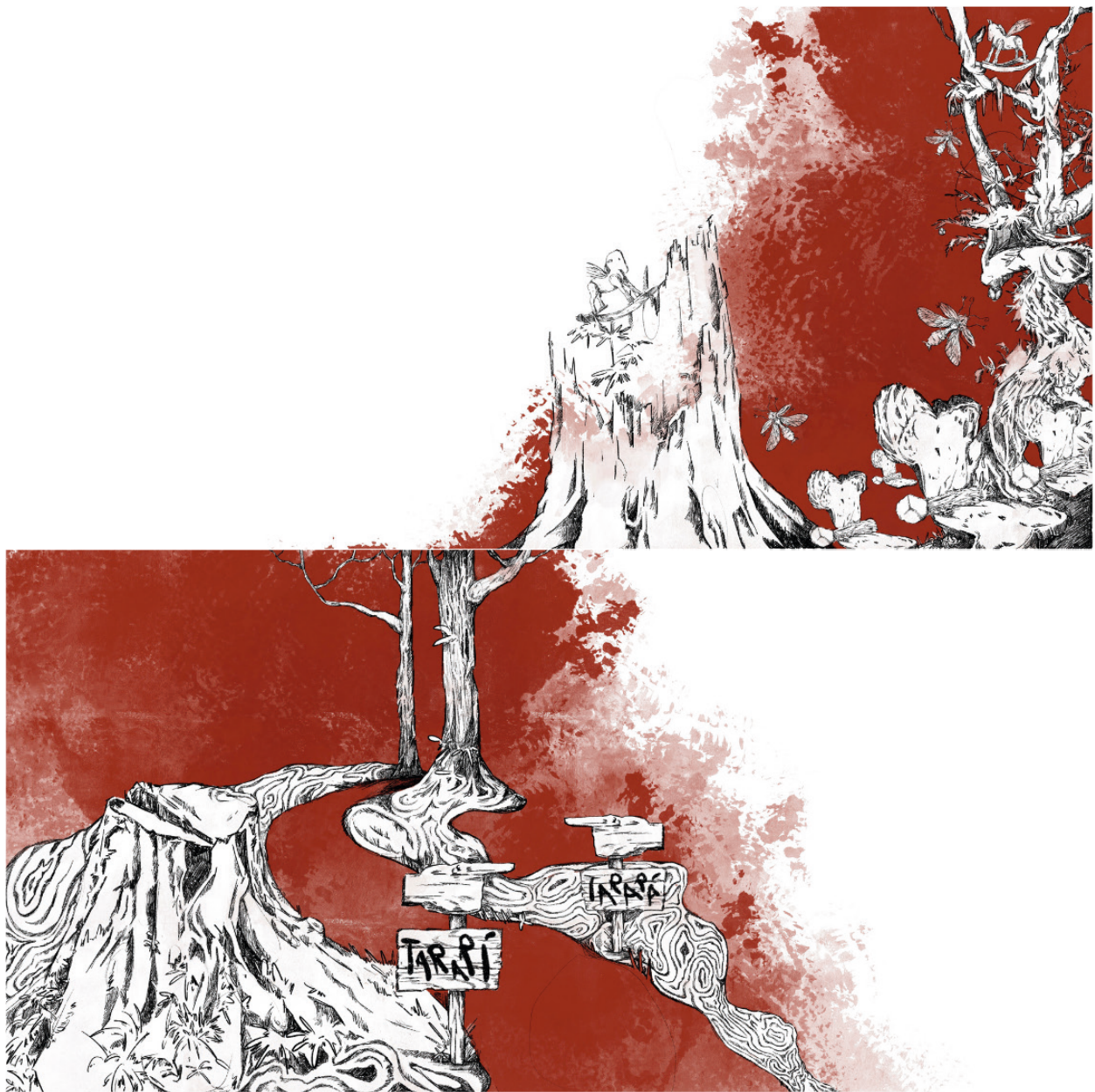
Ilustración 65. Punto de partida.
Esquema inicial de ilustraciones

*¡Imagina... volver a casa sin nombre!
¡Nadie tendría cómo llamarte...!*

...Jugar a no tener nombre no es divertido...



Ilustración 66. Capítulo 3, ilustraciones finales.



EL SUEÑO DE ALICIA: Capítulo 4.
Tararí y Tarará.

En este capítulo, Alicia se encuentra con dos niños idénticos, Tararí y Tarará, que están abrazados bajo un árbol. Cuando intenta saludarlos, los niños la reprenden y luego la invitan a bailar y cantar con ellos. Sin embargo, la diversión se interrumpe cuando escuchan un ruido que resulta ser el ronquido del Rey Rojo. Los niños llevan a Alicia hacia donde está el rey y le explican que él está soñando con ella. Sin embargo, su conversación da un giro inquietante cuando Tararí sugiere que si el Rey dejara de soñar con Alicia, ella se apagaría al ser solo un sueño. Esto hace que Alicia comience a llorar, pero los niños le advierten de que va a hacer llorar al Rey en sueños y se refugian debajo de un paraguas para protegerse de una posible lluvia. Finalmente, los niños desaparecen y Alicia se queda sola en el bosque.



Ilustración 67. Punto de partida. Sugerencia de imágenes.

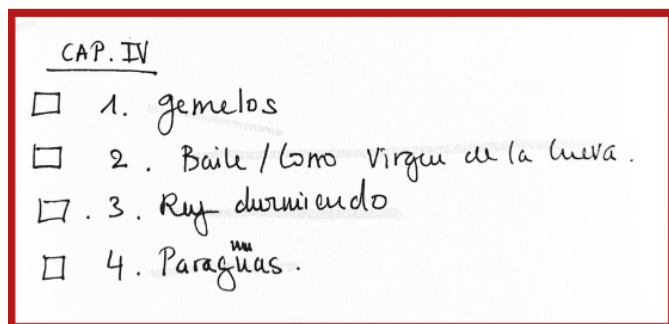


Ilustración 68. Punto de partida.
Esquema inicial de ilustraciones

*-De lo contrario-
replicó Tararí.-
Si el Rey Rojo se
despertará... te
apagarías... ¡Zas!
¡Cómo una vela!*



Ilustración 69. Capítulo 4, ilustraciones finales.



**EL SUEÑO DE ALICIA: Capítulo 5.
Mermelada Ayer y Mañana.**

En este capítulo, Alicia se refugia del viento bajo un árbol durante una tormenta y se encuentra con la Reina Blanca, que corre descontrolada por el bosque. La Reina está desaliñada y con el pelo desordenado, por lo que Alicia decide ayudarla a arreglarse. A cambio, la Reina le ofrece mermelada, pero Alicia rechaza la oferta. La Reina explica una extraña regla sobre cuándo se puede comer mermelada, siempre mañana o ayer pero nunca hoy, causando confusión en Alicia.

La Reina entonces menciona un juego peculiar de vivir marcha atrás, donde las cosas suceden en orden inverso. Durante la conversación, la Reina advierte a la niña de que pronto se hará daño y termina lastimándose el dedo con un alfiler, lo que confirma su teoría sobre cómo funcionan las cosas en ese lugar.

La Reina Blanca se deja llevar entonces por el viento, Alicia la sigue y llega así a la quinta casilla del tablero de ajedrez.

Este capítulo presenta el absurdo y la contradicción característica del mundo de Alicia, así como la idea de vivir marcha atrás.



Ilustración 70. Punto de partida. Sugerencia de imágenes.

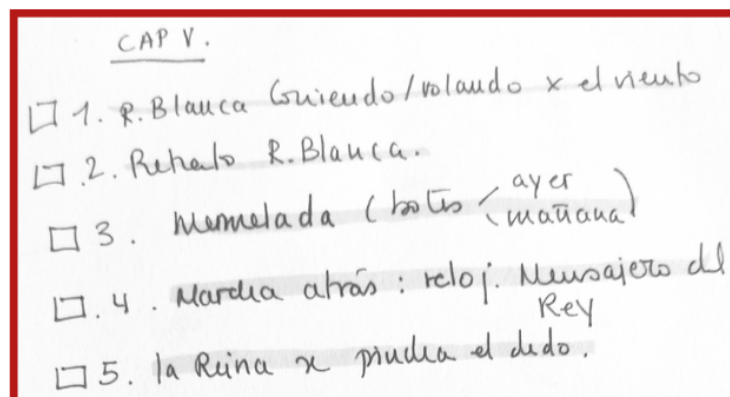


Ilustración 71. Punto de partida.
Esquema inicial de ilustraciones

*Eso es lo que
pasa cuando se
vive marcha
atrás... Al
principio uno se
marea un poco.*



Ilustración 72. Capítulo 5, ilustraciones finales.



EL SUEÑO DE ALICIA: Capítulo 6.

Agua y lana.

Alicia se encuentra en una misteriosa tienda, atendida por una oveja anciana que teje un jersey. La oveja le pregunta qué desea comprar, pero Alicia no está segura. La tienda está llena de curiosidades y la oveja le pregunta si es una niña o una peonza debido a sus vueltas. Luego, la oveja le pasa un par de agujas que se convierten en remos y Alicia se encuentra en un bote, obligada a remar.

La barca flota río abajo entre juncos, y Alicia se enamora de su belleza. Se vuelven a encontrar en la tienda y la oveja le dice que si quiere los juncos, tendrá que comprarlos. Alicia se sorprende, pero la oveja le ofrece un precio. Alicia elige solo dos juncos y la oveja le indica que los coja ella misma.

Alicia se dirige hacia los juncos, pero estos parecen alejarse. Se sorprende al ver árboles en el camino y luego encuentra un huevo, lo que agrega más misterio a la extraña tienda.



Ilustración 73. Punto de partida. Sugerencia de imágenes.

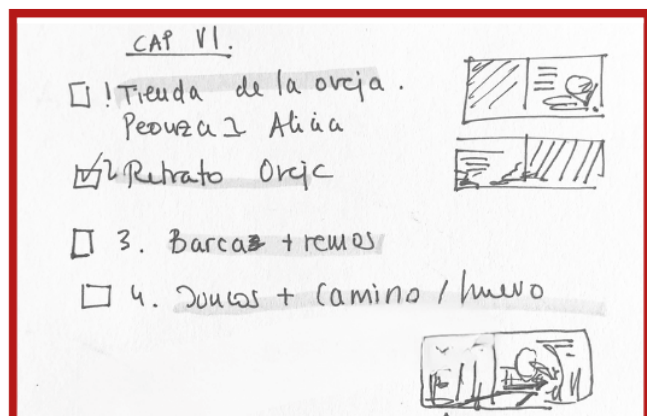


Ilustración 74. Punto de partida.
Esquema inicial de ilustraciones

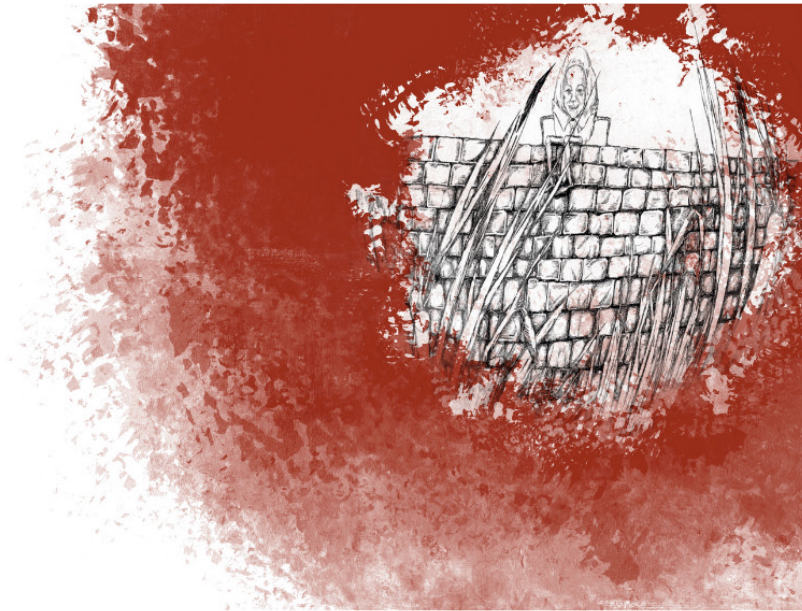
-A cinco reales un junco...Y a dos reales la pareja

-Entonces, ¿Dos cuestan más barato que uno?

-...Pues claro niña...Es más difícil tener menos que más.



Ilustración 75. Capítulo 6, ilustraciones finales.



**EL SUEÑO DE ALICIA: Capítulo 7.
Zanco Panco.**

La oveja engañó a Alicia al darle un huevo en lugar de los juncos que había pedido. Sin embargo, el huevo se transforma en Zanco Panco, un personaje humanoide sentado en un muro estrecho. Zanco Panco discute con Alicia sobre su identidad y la naturaleza del crecimiento, explicándole el concepto de regalo de Incumpleaños. Después de una breve conversación, Zanco Panco se despide abruptamente y Alicia continúa su viaje hacia la octava casilla, dejando atrás al peculiar personaje.



Ilustración 76. Punto de partida. Sugerencia de imágenes.

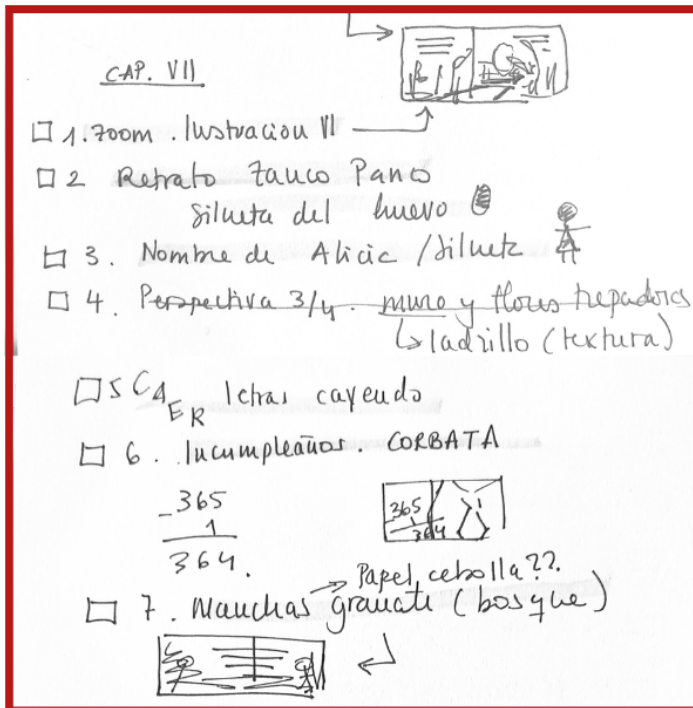
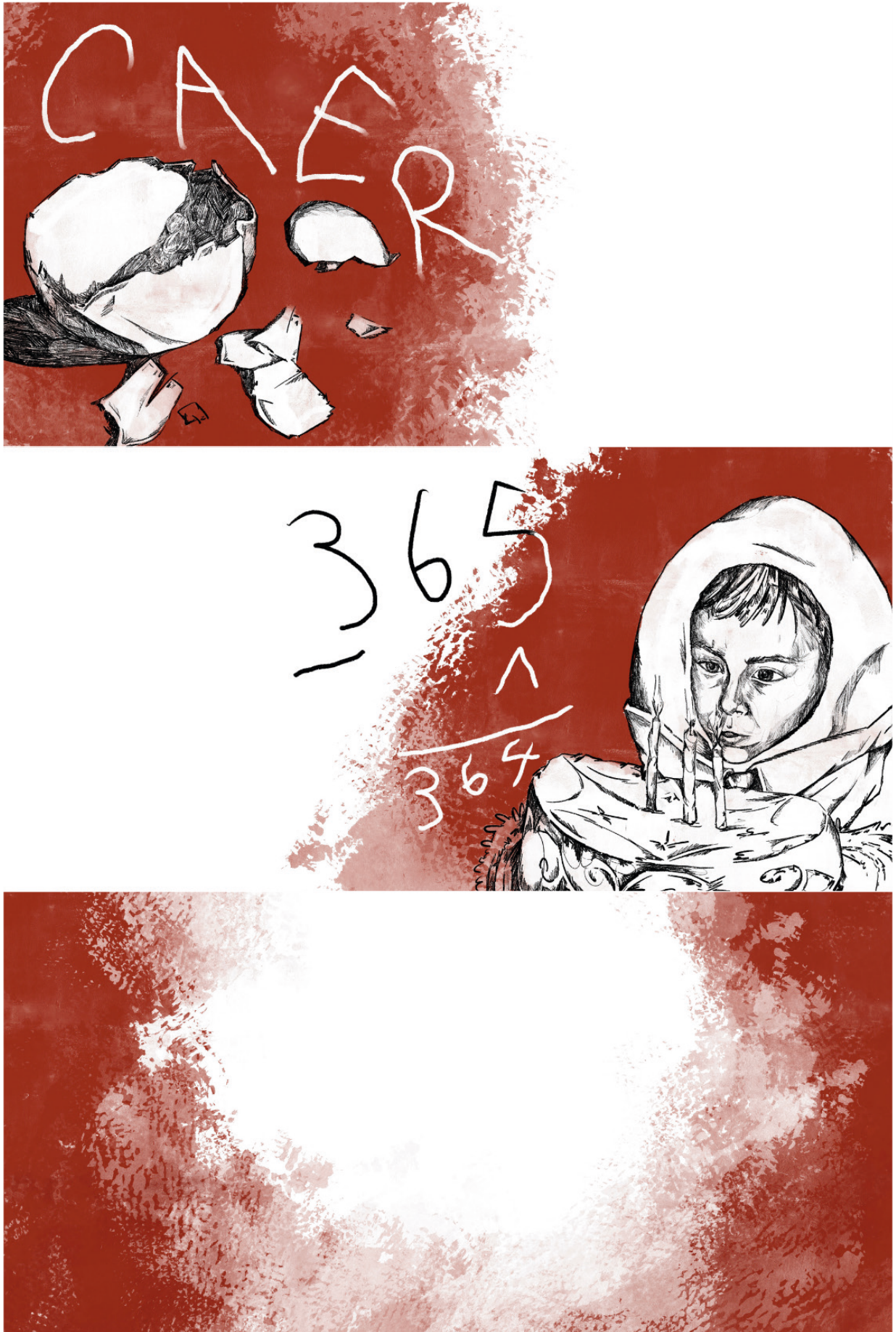


Ilustración 77. Punto de partida.
Esquema inicial de ilustraciones

-Exactamente siete años...- repitió Zanco Panco.- ¡Qué edad tan incómoda!...te diría "deja de crecer a los siete"...pero ya es demasiado tarde.



Ilustración 78. Capítulo 7, ilustraciones finales.



**EL SUEÑO DE ALICIA: Capítulo 8.
El León y el Unicornio.**

En este capítulo, Alicia se encuentra con el Rey Blanco, quien le pregunta por unos soldados que ha enviado. Después, llega un mensajero exhausto y grita que están armando algo nuevamente en la ciudad. Alicia se asusta y pregunta quiénes están involucrados, a lo que el Rey responde que el León y el Unicornio intentan tomar su corona. Cuando llegan al lugar de la pelea, el Rey decreta una tregua temporal. Posteriormente, Alicia conoce al Unicornio y al León, quienes quedan sorprendidos por su presencia. Se acuerda una tregua hasta el próximo día para que el León y el Unicornio vuelvan a luchar. Después, todos se preparan para la Hora del Té, y Alicia intenta cortar un pastel que se vuelve a unir cada vez que lo corta. Finalmente, el capítulo termina con un estruendoso redoble de tambor.



Ilustración 79. Punto de partida. Sugerencia de imágenes.

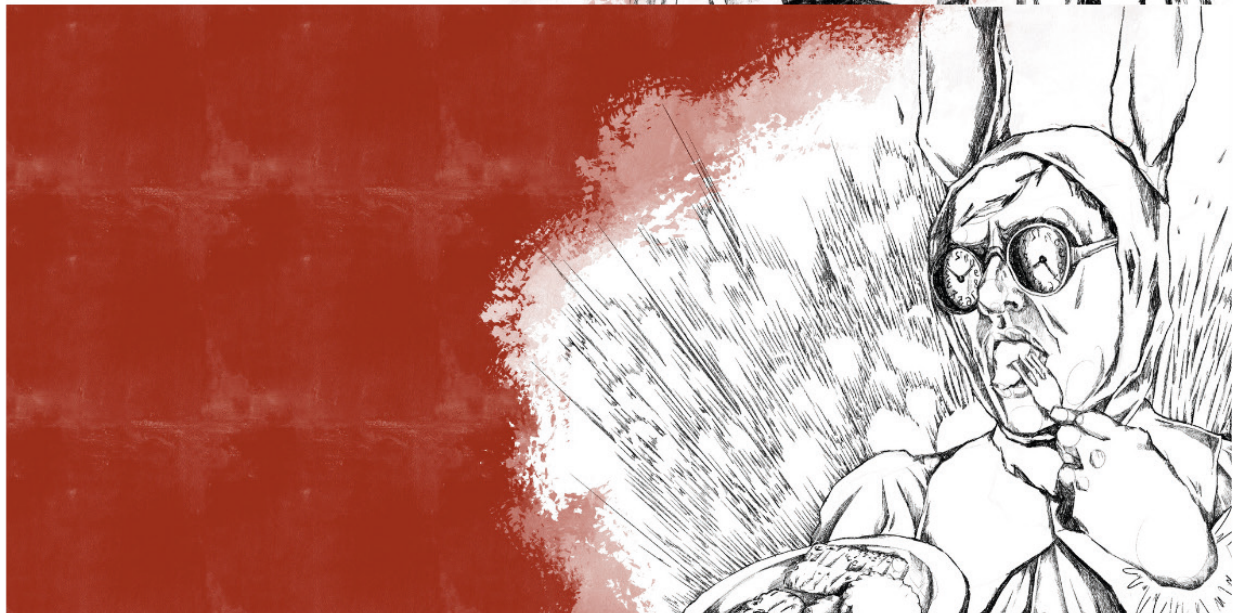


Ilustración 80. Punto de partida.
Esquema inicial de ilustraciones

-Tengo que tener dos, uno para ir y otro para venir. Pues una vez se va, es imposible volver -explicó el Rey.



Ilustración 81. Capítulo 8, ilustraciones finales.







EL SUEÑO DE ALICIA: Capítulo 9.
El Caballero Blanco.

En este capítulo, Alicia se encuentra en un silencio desconcertante después de la pelea entre el Caballero Rojo y el Caballero Blanco. De repente, un Caballero Rojo la declara su prisionera, pero pronto aparece un Caballero Blanco para liberarla. Ambos caballeros discuten sobre quién tiene derecho a reclamar a Alicia, y deciden batirse en combate por ella. Alicia observa la pelea escondida tras un árbol, pero queda confundida ya que no entiende las reglas. La pelea termina cuando ambos caballeros caen al suelo, y el Caballero Blanco es declarado vencedor. Alicia lo ayuda a quitarse el yelmo y le pregunta por qué ganó si ambos cayeron al mismo tiempo, a lo que él responde con orgullo que el Caballero Rojo no cayó de cabeza. Luego, el Caballero Blanco acompaña a Alicia hasta cerca de la octava casilla, donde se despiden amistosamente. Una vez que él se aleja, Alicia continúa su camino corriendo cuesta abajo para tomar impulso hacia su próximo destino.



Ilustración 82. Punto de partida. Sugerencia de imágenes.

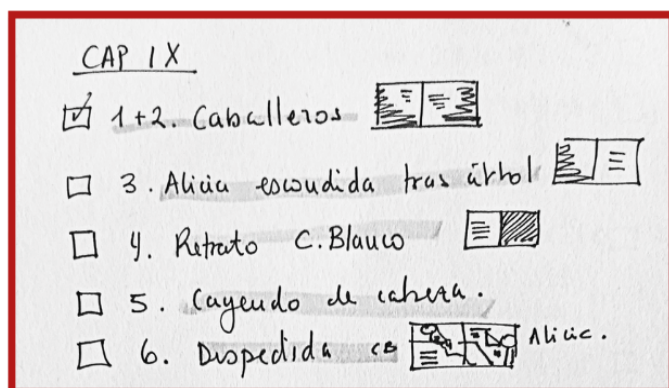
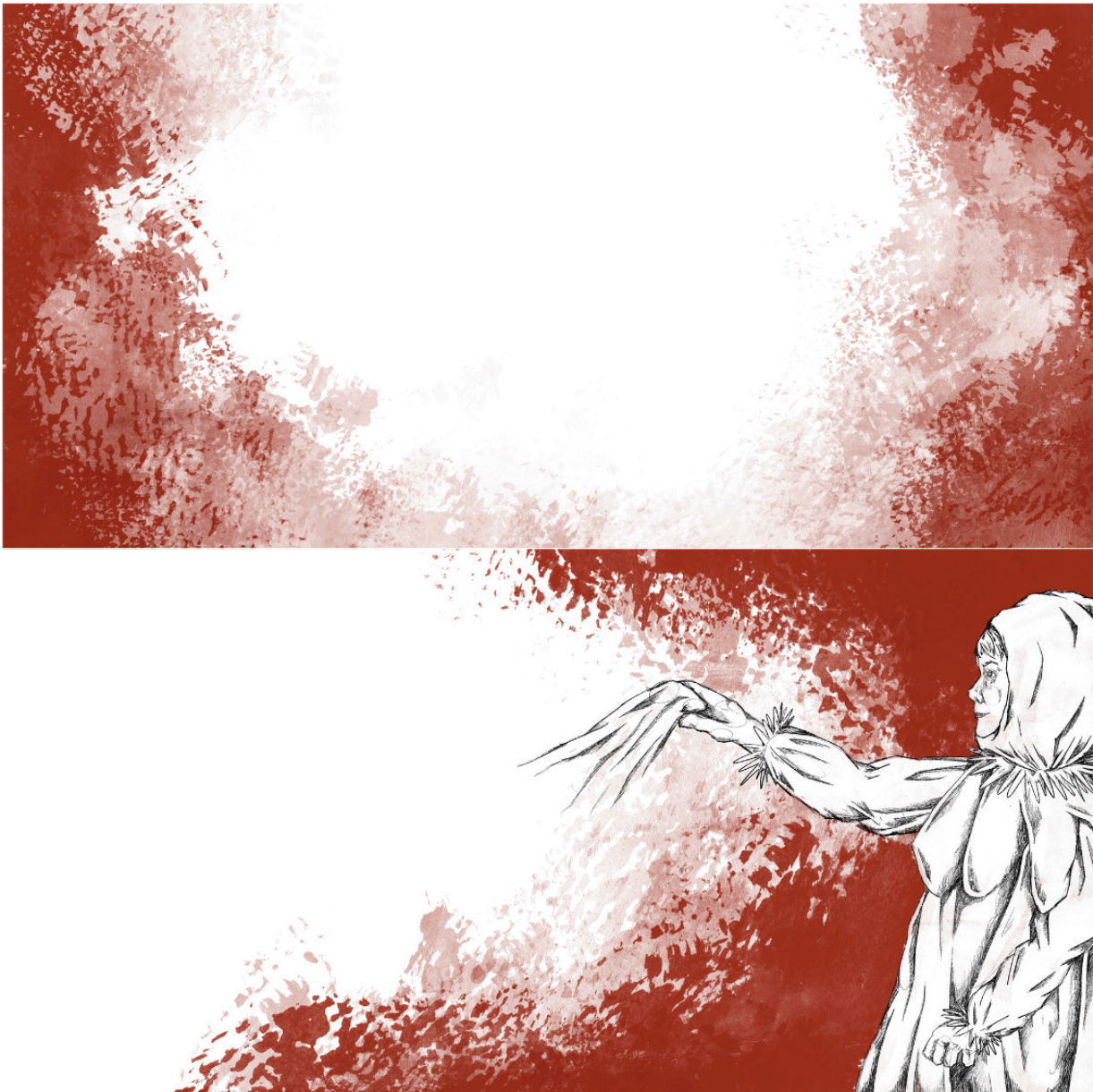


Ilustración 83. Punto de partida.
Esquema inicial de ilustraciones

*¿Han sido un
sueño?- dijo Alicia
pensando en el
León, el
Unicornio, el Rey
Blanco, y sus
curiosos
mensajeros- De ser
así... ¡Ojalá que el
sueño sea el mío
propio y no el del
Rey Rojo!*



Ilustración 84. Capítulo 9, ilustraciones finales.



EL SUEÑO DE ALICIA: Capítulo 10.

Una avispa con peluca.

En este capítulo, Alicia está a punto de saltar a la última casilla cuando escucha a una vieja avispa que parece estar muy triste. A pesar de su prisa por convertirse en Reina, decide quedarse para ayudarla. La avispa se queja de sus viejos huesos y de que se va a resfriar. Alicia le ofrece leerle el periódico de mañana, en el que ocurrirá la expedición a la despensa, pero la avispa se molesta porque no menciona el azúcar moreno. Luego, la avispa revela que está triste porque la gente se burla de su peluca, contando la historia de cómo la comenzó a usar. Alicia se siente apenada por ella y decide marcharse. Mientras corre cuesta abajo, se alegra de que finalmente se convertirá en Reina. Al saltar se encuentra en una pradera de flores y descubre que tiene una corona de oro en la cabeza.v



Ilustración 85. Punto de partida. Sugerencia de imágenes.

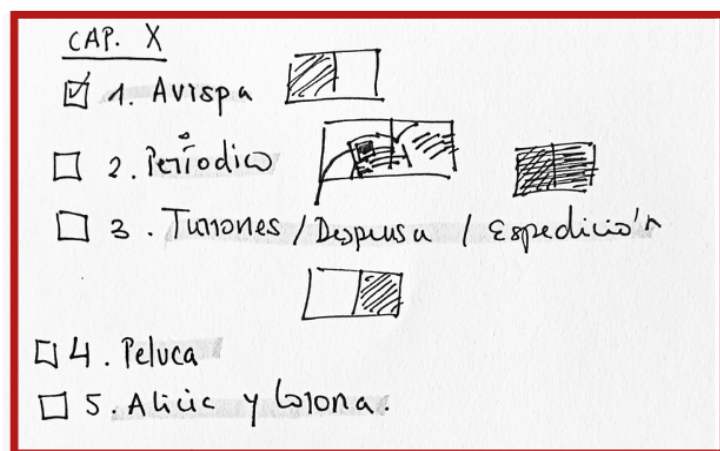


Ilustración 86. Punto de partida.
Esquema inicial de ilustraciones

*-Le gustaría pues,
que le leyese el
periódico de hoy?*

*-¡Si es así, mejor el
de mañana!*



Ilustración 87. Capítulo 10, ilustraciones finales.

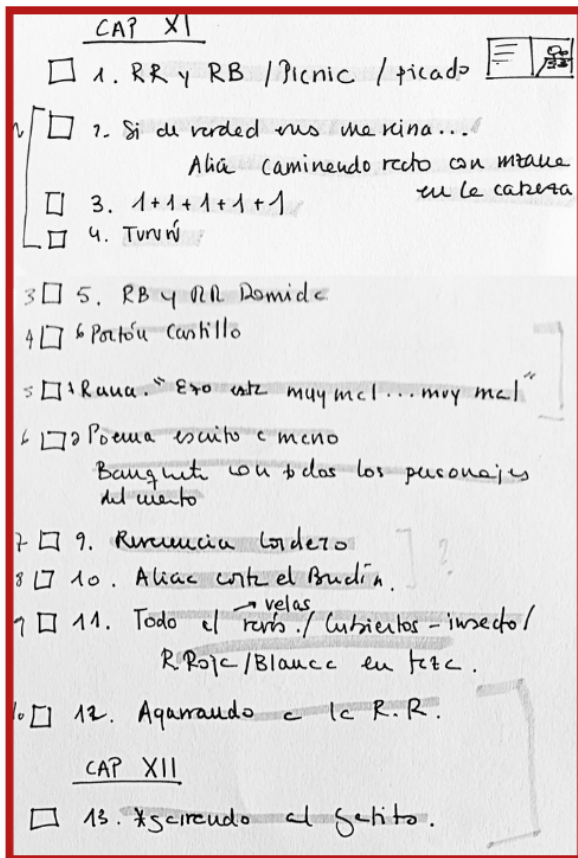


**EL SUEÑO DE ALICIA: Capítulo II.
La Reina Alicia.**

En este último capítulo, Alicia se encuentra en la hora del té con las reinas Roja y Blanca, pero no recibe el trato esperado como Reina. Las reinas critican sus modales, habilidades matemáticas y conocimientos lingüísticos. Después de una serie de situaciones cómicas, Alicia se encuentra en una extraña cena donde los platos cobran vida y las reinas la empujan en un discurso caótico. Todo culmina en un momento surrealista donde Alicia se da cuenta de que todo ha sido un sueño, y el gatito parece no querer entender que él era la reina Roja. Finalmente, Alicia reflexiona sobre quién realmente ha soñado toda la historia.



Ilustración 88. Punto de partida. Sugerencia de imágenes.



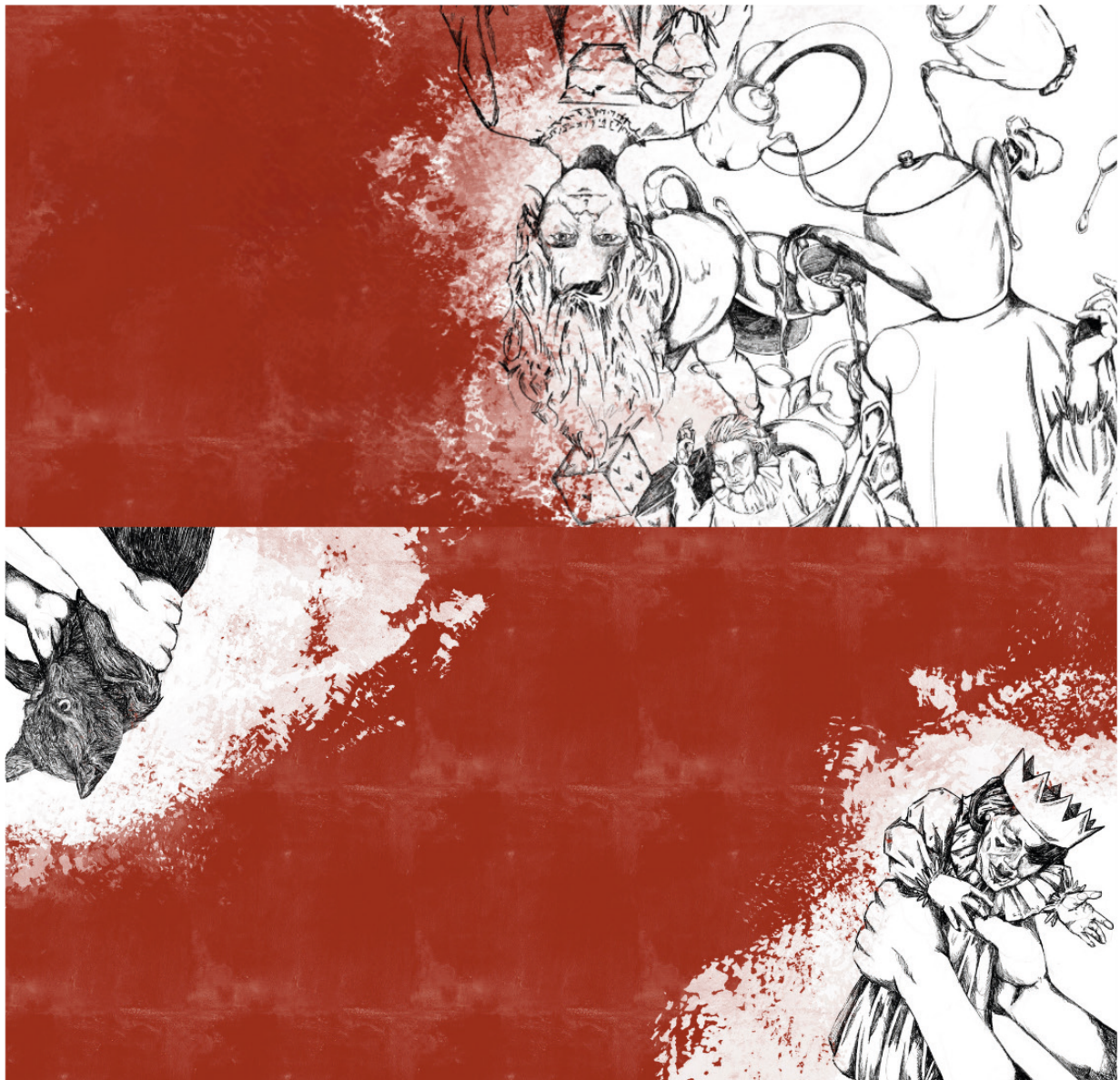
*...Pensemos bien
quién ha soñado
todo esto...
Tuve que ser yo o
tuvo que ser
el Rey Rojo...*

Ilustración 89. Punto de partida.
Esquema inicial de ilustraciones



Ilustración 90. Capítulo II, ilustraciones finales.





EL SUEÑO DE ALICIA:Diseño editorial.

Flujo de trabajo.

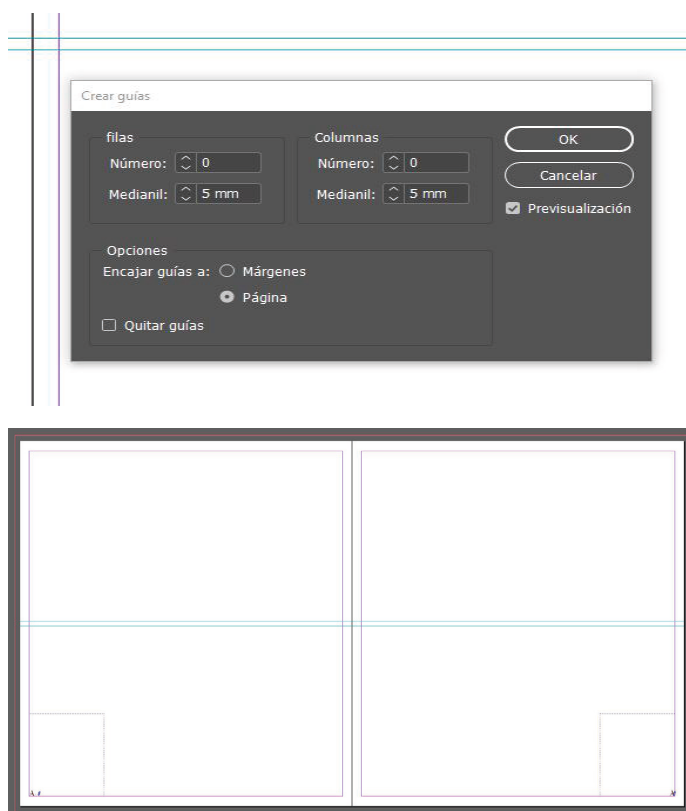
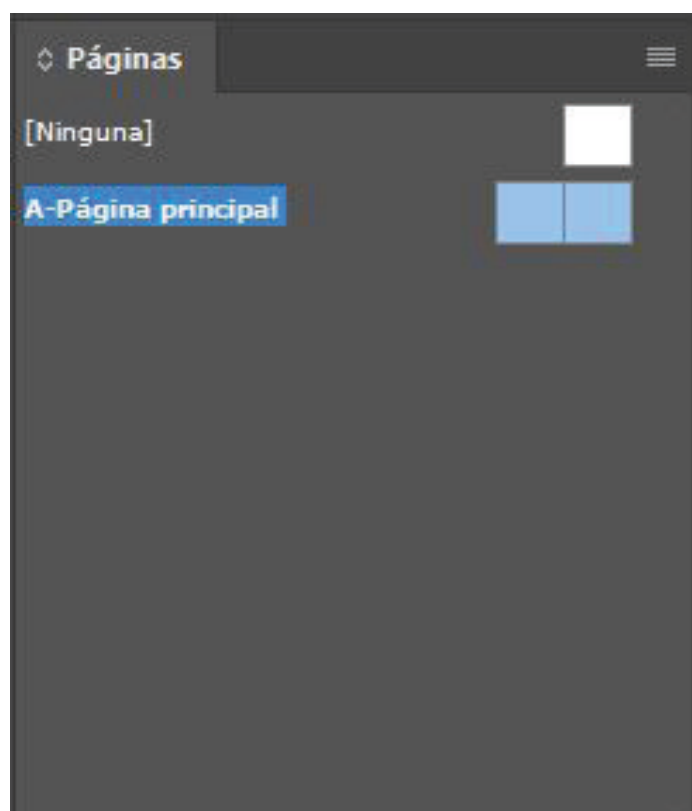
Para lograr el resultado editorial del cuento, se han empleado principalmente tres programas:

- Procreate, como herramienta y plataforma para la creación de ilustraciones en formato digital.
- Adobe InDesign, para la maquetación y preparación del contenido y las artes finales de la publicación.
- Adobe Illustrator, como herramienta de apoyo en la elaboración de las artes finales de las cubiertas.
- Adobe Photoshop, para la edición de imágenes, considerando el formato necesario para garantizar una calidad óptima de impresión (imágenes en color CMYK a 300 ppp y con dimensiones adecuadas).

Adobe Indesign: Flujo de trabajo.

I. Configuración de páginas maestras

Las páginas maestras son plantillas independientes del documento principal en las que se incorporan diversos elementos fundamentales para la estructuración de las páginas del documento, con el propósito de mantener diseños cohesivos sin alterar directamente el documento. Aquí es donde se define uno de los elementos clave para la configuración de las páginas: la retícula, mediante la creación de guías visuales. A través de la retícula, se disponen sistemáticamente los elementos del documento, tanto en términos de contenido como de elementos gráficos.



2. Importar texto elaborado en Word al documento de InDesign.

Desde el documento de Word, se realiza la acción de seleccionar todo con Ctrl A y luego copiar con Ctrl C. Posteriormente, se transfiere el texto al documento de InDesign mediante la creación de un marco de texto con la herramienta correspondiente, y pegar el contenido copiado previamente con Ctrl V. En el marco inicial se incorpora la totalidad del cuento, lo que puede resultar en texto excedente. Para continuar gestionando el contenido en el documento, se añaden más marcos de texto a partir del primero, utilizando el icono (+) ubicado en la esquina inferior derecha.

3. Creación de estilos de párrafo y carácter.

A partir de estos se configura los diferentes estilos de contenido para dar resultar en un formato coherente al texto en todo el documento.

4. Organización por capas de trabajo.

La utilización de capas facilita la organización de los elementos gráficos en un documento, permitiendo establecer un orden visual y controlar su visibilidad y manipulación mediante el bloqueo de cada capa.

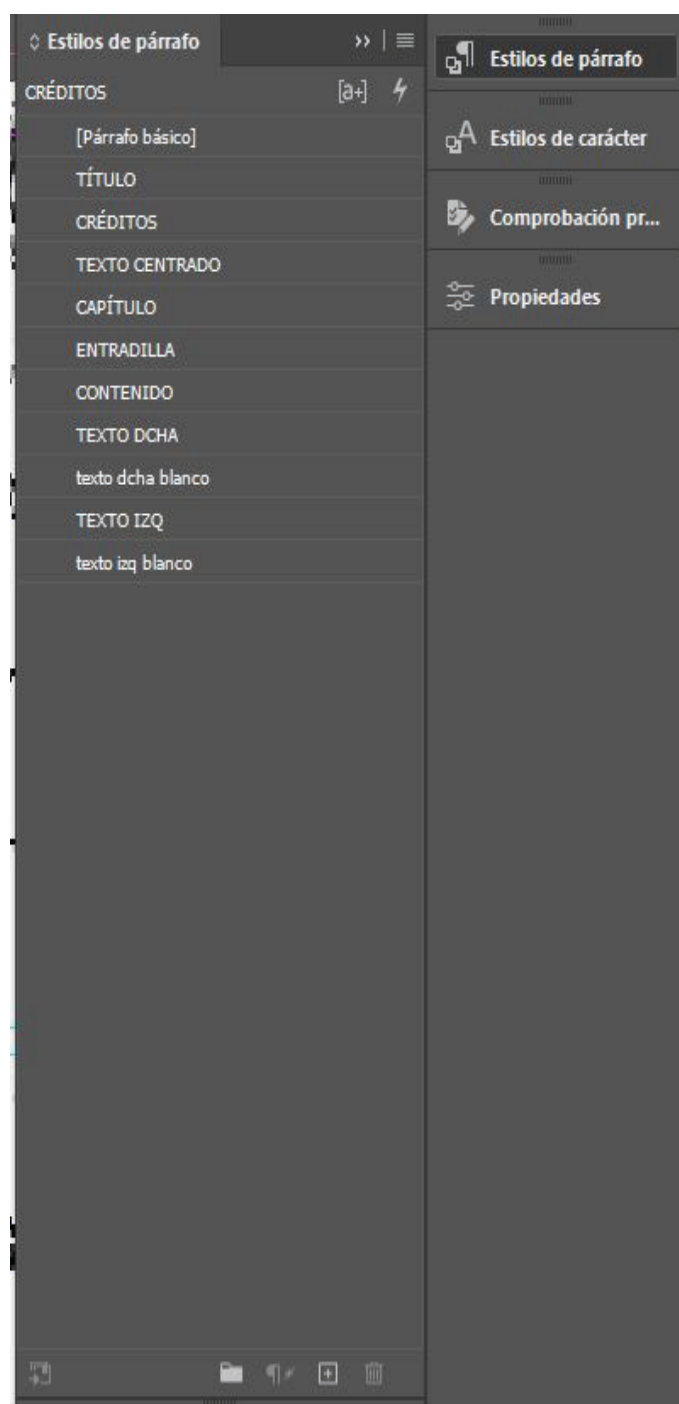


Ilustración 91. Flujo de trabajo, Adobe Indesign.



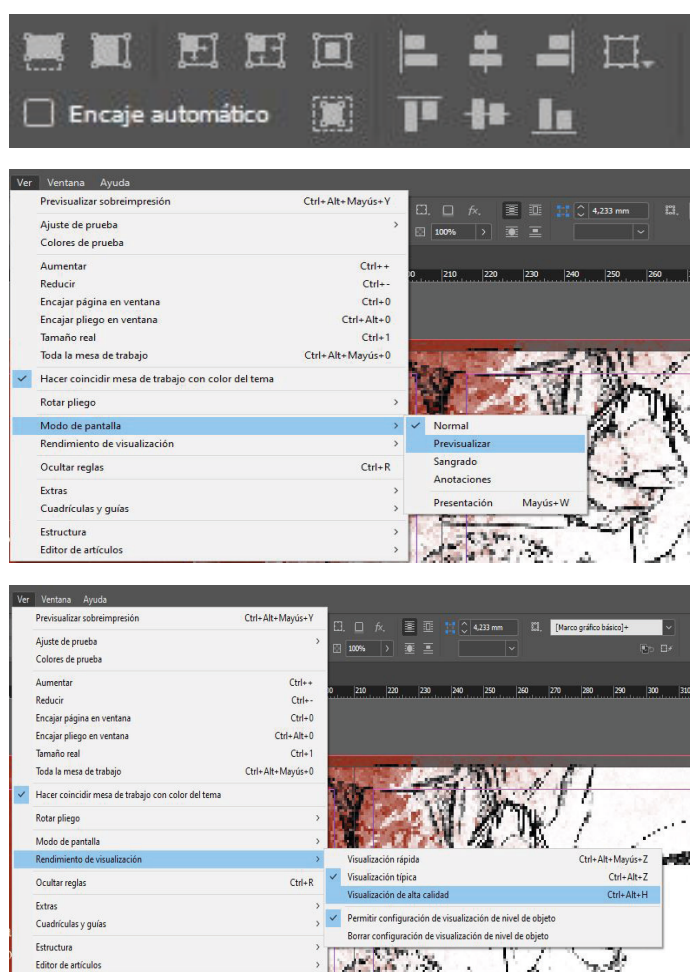


Ilustración 92. Flujo de trabajo, Adobe Indesign.

5. Inserción de imágenes.

Al utilizar el comando “Colocar”, es posible incorporar imágenes y otros gráficos al documento en forma de marco. Es esencial ajustar tanto el tamaño como la posición de estas imágenes dentro de sus respectivos marcos, considerando las dimensiones de la imagen para garantizar una resolución mínima óptima de 300 ppp para su posterior impresión.

6. Revisión y vista previa del documento.

Desde la pantalla de vista previa y la configuración de alta calidad de visualización, se puede verificar la apariencia del documento antes de imprimirlo o exportarlo.

7. Exportación de Artes Finales del documento.

Una vez completado el diseño de la publicación, se procede a exportarlo en formato PDF con las especificaciones requeridas para su impresión. Dado que se trata de una publicación con encuadernación engomada, se realiza la exportación por páginas en lugar de pliegos, asegurándose de activar todas las marcas de sangrado para un corte preciso. Asimismo, se verifica el perfil de color de salida del documento (CMYK Coated Fogra39).

EL SUEÑO DE ALICIA: Desarrollo creativo y artes finales de las cubiertas del libro.

Partiendo de los conceptos de hogar, memoria y sueño, se selecciona una pieza familiar del hogar de la infancia como recurso creativo para las cubiertas del cuento. Se opta por reutilizar la tela *Toile de joly*, del dormitorio de mis padres, siempre presente durante mi infancia, simbolizando el transcurso del tiempo en el hogar. Posteriormente, se escanea el contenido gráfico del tejido y se procede a vectorizar el diseño utilizando el programa de Adobe Illustrator.

Ilustración 93. Proceso de vectorización de la imagen en Adobe Illustrator,





Ilustración 94. Artes finales de las cubiertas del cuento.

EL SUEÑO DE ALICIA: Artes finales de la publicación editorial.

Una vez realizada la exportación del documento para artes finales, con sus debidas marcas de corte y de sangrado, se lleva a imprenta para la realización física de la publicación. Su resultado será el formato de un cuento infantil de 210x210 cm, de tapa blanda y encuadernación engomada, con un papel reciclado de gramaje 150 gr.

Ilustración 95. María Albisu. *El Sueño de Alicia* (2024).





Ilustración 95. María Albisu. *El Sueño de Alicia* (2024).



EL SUEÑO DE ALICIA: El libro de artista.

El proceso de creación del libro de artista textil comienza con las artes finales enviadas a la imprenta. Se optará por la impresión digital directa, lo que permitirá reproducir cada página del diseño en la tela manteniendo la estructura editorial y visual del libro.

Una vez que las páginas están impresas en la tela, se inicia la etapa de encuadernación artesanal. Se procede primero cortando los pliegos con precisión mediante una guillotina para obtener un acabado limpio y profesional. Luego, todas las páginas se unen entre sí mediante un proceso de encuadernación de hilo encerado en color rojo. Este tipo de encuadernación implica coser las páginas del libro utilizando hilo encerado como material de unión. Este paso requiere habilidad y atención al detalle para asegurar que cada página quede firmemente unida, creando la estructura básica del libro. Se necesitarán las páginas que conformarán el libro, sus cubiertas, el hilo encerado, una aguja adecuada y un punzón para perforar agujeros en las páginas. Estos agujeros se realizarán en el lomo del libro, dejando en cada página tres centímetros de margen para este.

Para la elaboración de las cubiertas, se utilizará la tela original del dormitorio de mis padres, la loneta *Toile de joly*, cuya iconografía ha sido previamente empleada en el diseño del libro editorial. Esto no solo otorgará una conexión única con la historia del libro y el concepto del proyecto, sino que también añadirá solidez y carácter a la pieza. La tela se refuerza en su interior con cartón pluma, lo que proporciona resistencia al libro terminado.

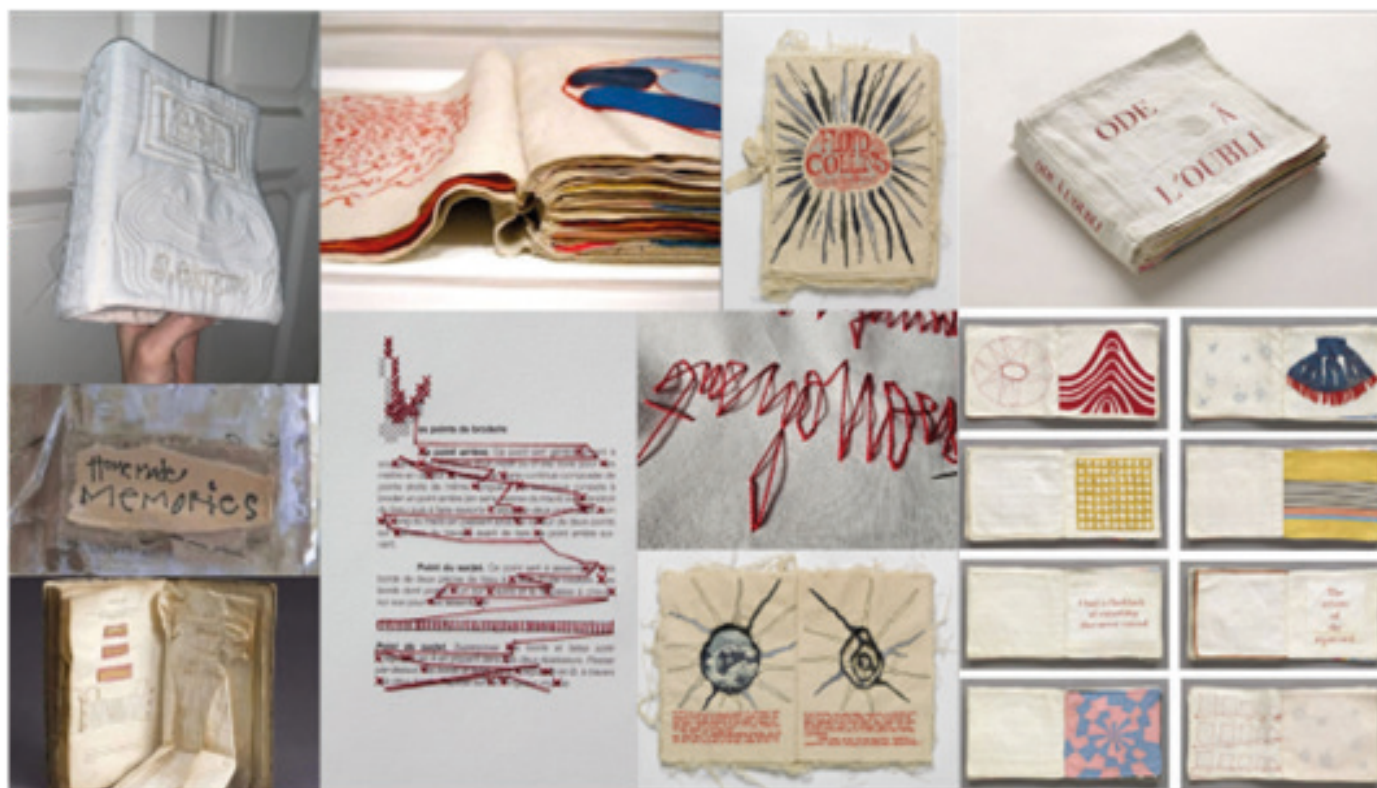


Ilustración 96. Desarrollo del libro de artista.
Panel de imágenes de referencia

Ilustración 97. Desarrollo del libro de artista.







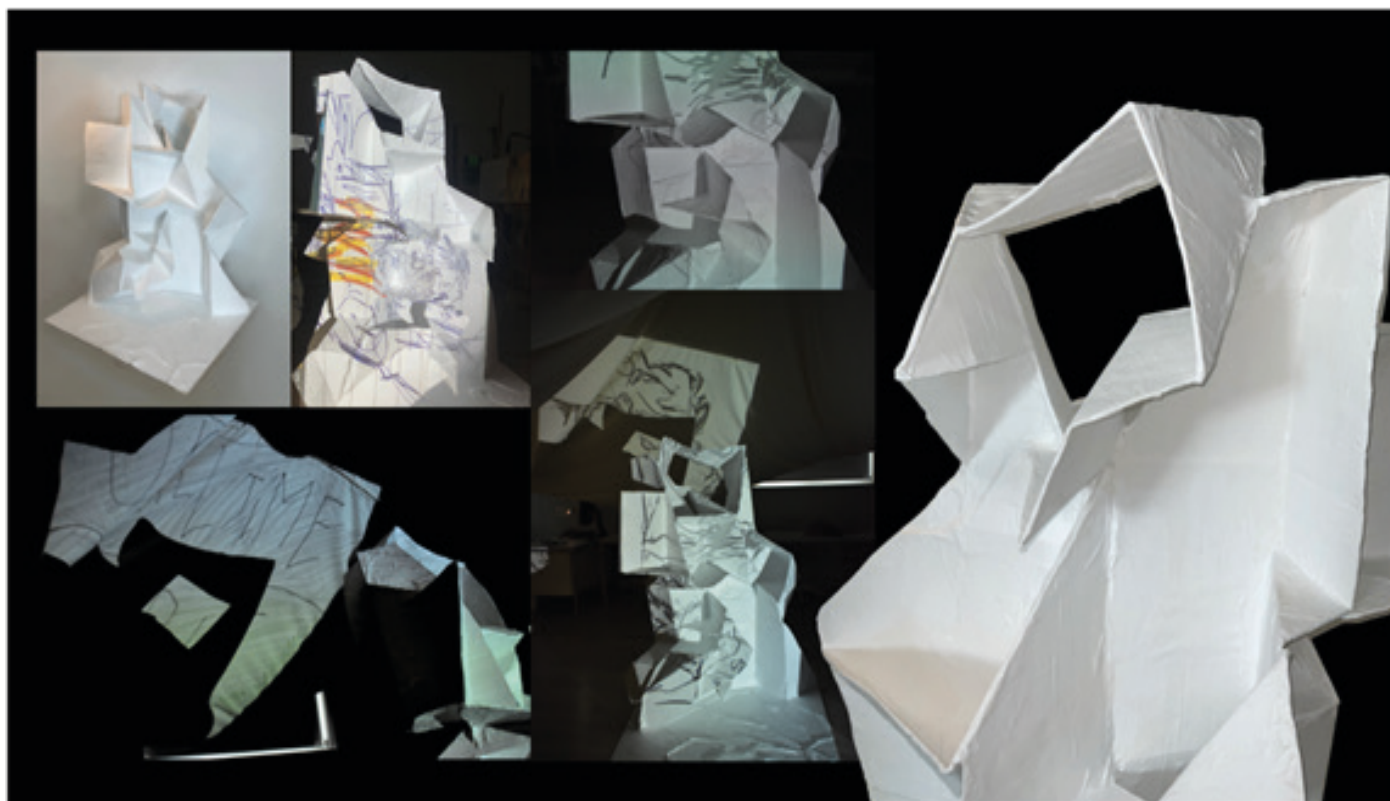
Ilustración 98. María Albisu. *El Sueño de Alicia* (2024).

3.4 EL SUEÑO DE ALICIA: CREACIÓN DE LA INSTALACIÓN ARTÍSTICA.

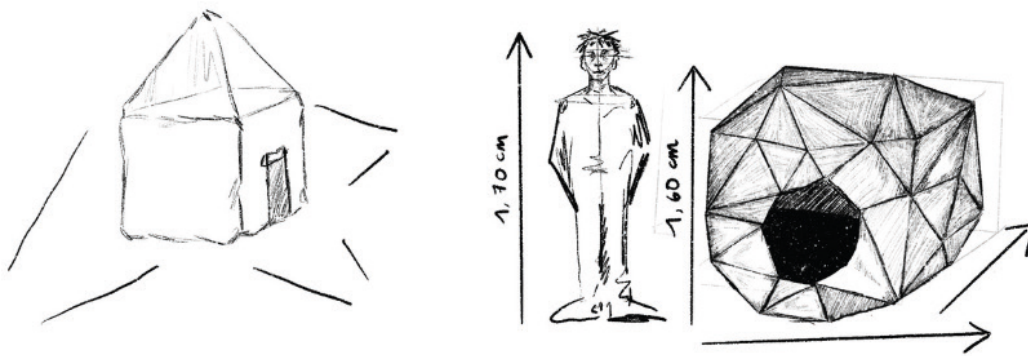
TO KILL TIME: Germen del objeto fragmentado.

En *To Kill Time* (2023), se aborda, a través de una narrativa escultórica, la concreción tangible de los recuerdos latentes en el subconsciente, manifestados en esta imponente casa de muñecas.

Ilustración 99. María ALbisu. *To Kill Time* (2023).



HABITABILIDAD DEL ESPACIO INTERIOR: Primeros bocetos.



interior - CAMA
Cedredon

exterior - cartón o papel?

→ house mapping
outside?

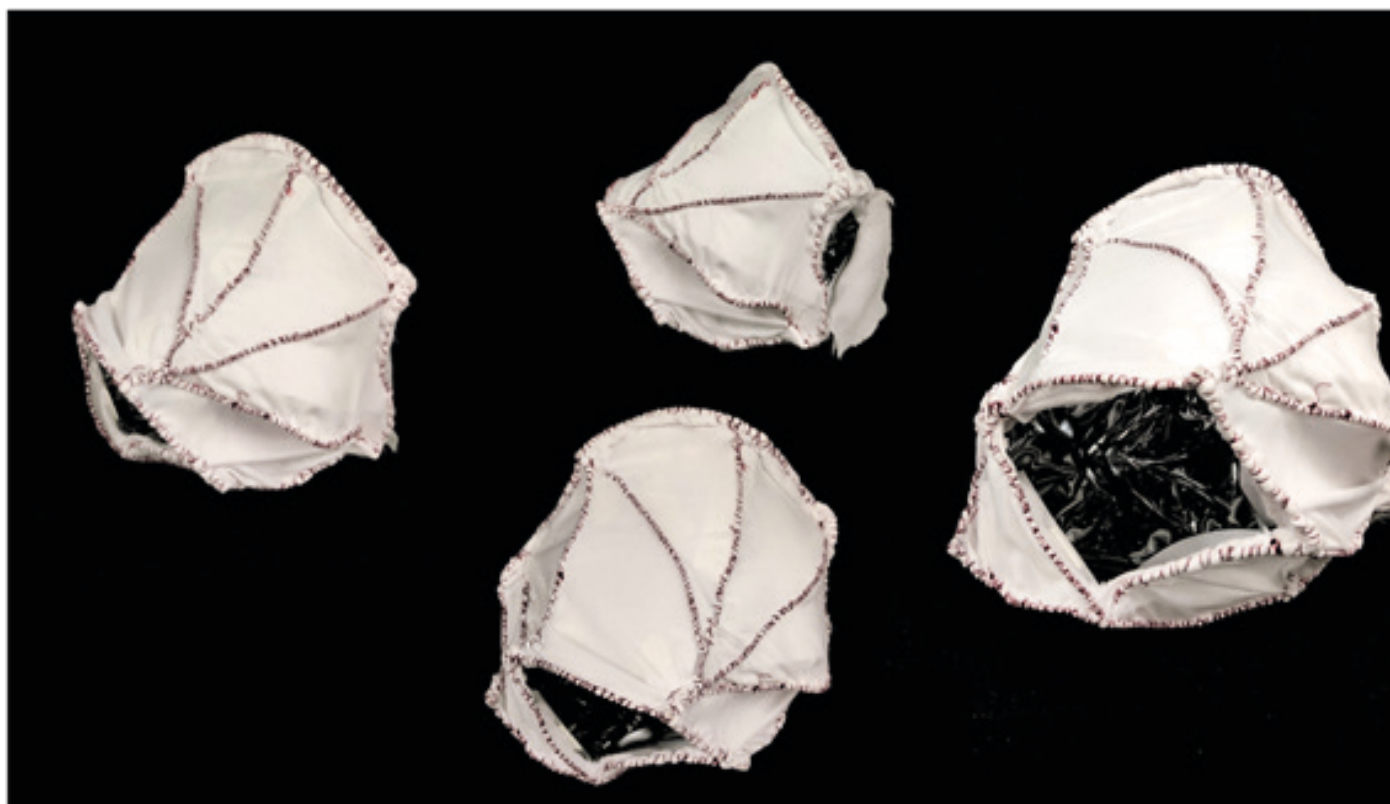
⇒ Tale mapping
of drawings (stopmotion?)

Ilustración 101. Desarrollo de la instalación. Primeros bocetos.

EL SUEÑO DE ALICIA: Maquetas y prototipos.

Tras definir las condiciones físicas fundamentales del proyecto de instalación, se procede a la creación de una maqueta inicial con el propósito de explorar los posibles materiales requeridos para la estructura de la pieza textil. Tras realizar un primer ensayo del esquema estructural concebido, se construye un espacio poligonal vacío utilizando alambre de hierro galvanizado. A pesar de estar unido por las costuras de la tela que lo envuelve, este diseño resulta deformable debido a la maleabilidad inherente del alambre. Este descubrimiento lleva a la conclusión de la necesidad de encontrar un material maleable durante la producción pero que garantice estabilidad una vez finalizada la instalación.

Ilustración I02. Desarrollo de la instalación. Maqueta física.



En consecuencia, se elabora un prototipo tridimensional a escala real del espacio mediante el software Adobe 3D Max para modelar y renderizar, con el fin de comprender sus requerimientos y condiciones exactas dentro del entorno de instalación.

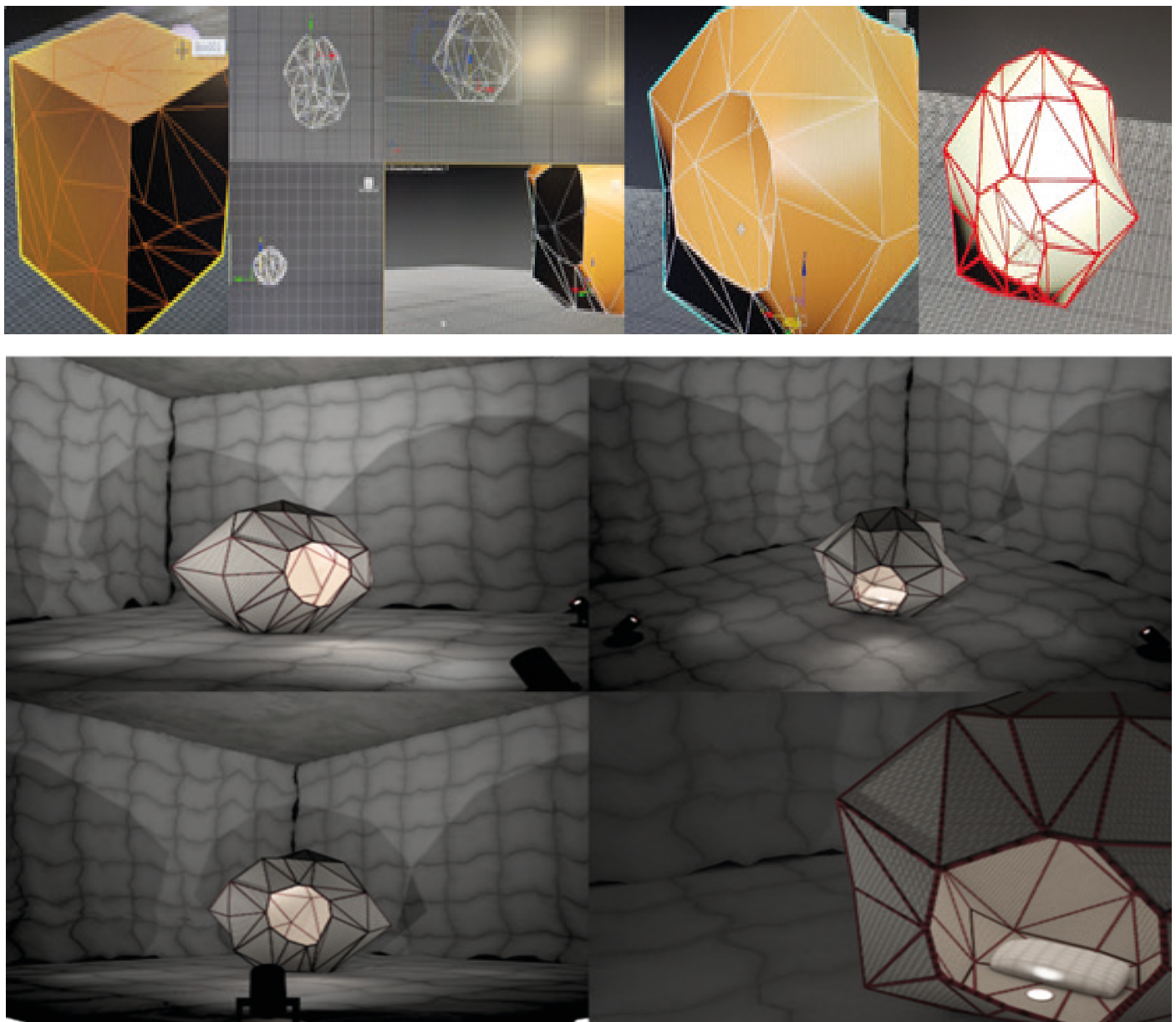
Tanto la maqueta física inicial como el modelado posterior de la instalación revelan la importancia de:

-Mantener el espacio interior libre de mobiliario. Emplear un material estructural maleable pero sólido por sí mismo.

-Evaluar las opciones de unión entre el “esqueleto de alambre” de la estructura y la tela.

-Estudiar la disposición de los proyectores, tanto en el interior como en el exterior, para garantizar el óptimo desarrollo de la experiencia audiovisual.

Ilustración 103. Desarrollo de la instalación. Flujo de trabajo ,
Adobe 3D Max.Renderización.



EL SUEÑO DE ALICIA: Creación del espacio a escala real.
Desarrollo de la estructura.

En la confección de la pieza de aluminio, se inicia el proceso ensamblando pletinas de diámetro circular, cortadas previamente mediante una sierra manual especializada para metal. Estas pletinas se conectan entre sí a través de apliques conectores, conformando así una estructura inicial que sigue la forma básica de un cubo. Sin embargo, la intención es romper con la rigidez de esta forma geométrica, por lo que se procede a fragmentar sus caras. Este paso crucial añade dinamismo y originalidad al diseño, permitiendo la creación de polígonos triangulares que aportan una estética única a la estructura.

Una vez completada la fase de fragmentación, se da paso al recubrimiento de la pieza. Para ello, se utiliza hilo de color granate, que no solo aporta uniformidad visual, sino que también aumenta la resistencia global de la estructura. Cada rincón y arista se envuelve cuidadosamente en este hilo, asegurando una cobertura completa y homogénea.

La medida final de la estructura es de 1,50 metros en cada lado, por lo que se debe considerar la logística de transporte desde su lugar de producción hasta su destino final. Para facilitar este proceso, se deja una parte de la estructura sin recubrir con hilo, lo que permite desmontarla en secciones más manejables. En este caso, se reduce uno de los lados a 1,20 metros, lo que facilita el transporte de la pieza sin comprometer su integridad estructural. Finalmente, se procede a coser el retor a la estructura, utilizando los polígonos triangulares formados durante la fragmentación del cubo como puntos de anclaje. Este proceso de cosido se realiza a modo de parches, asegurando que el recubrimiento quede firme y sin zonas desprotegidas.

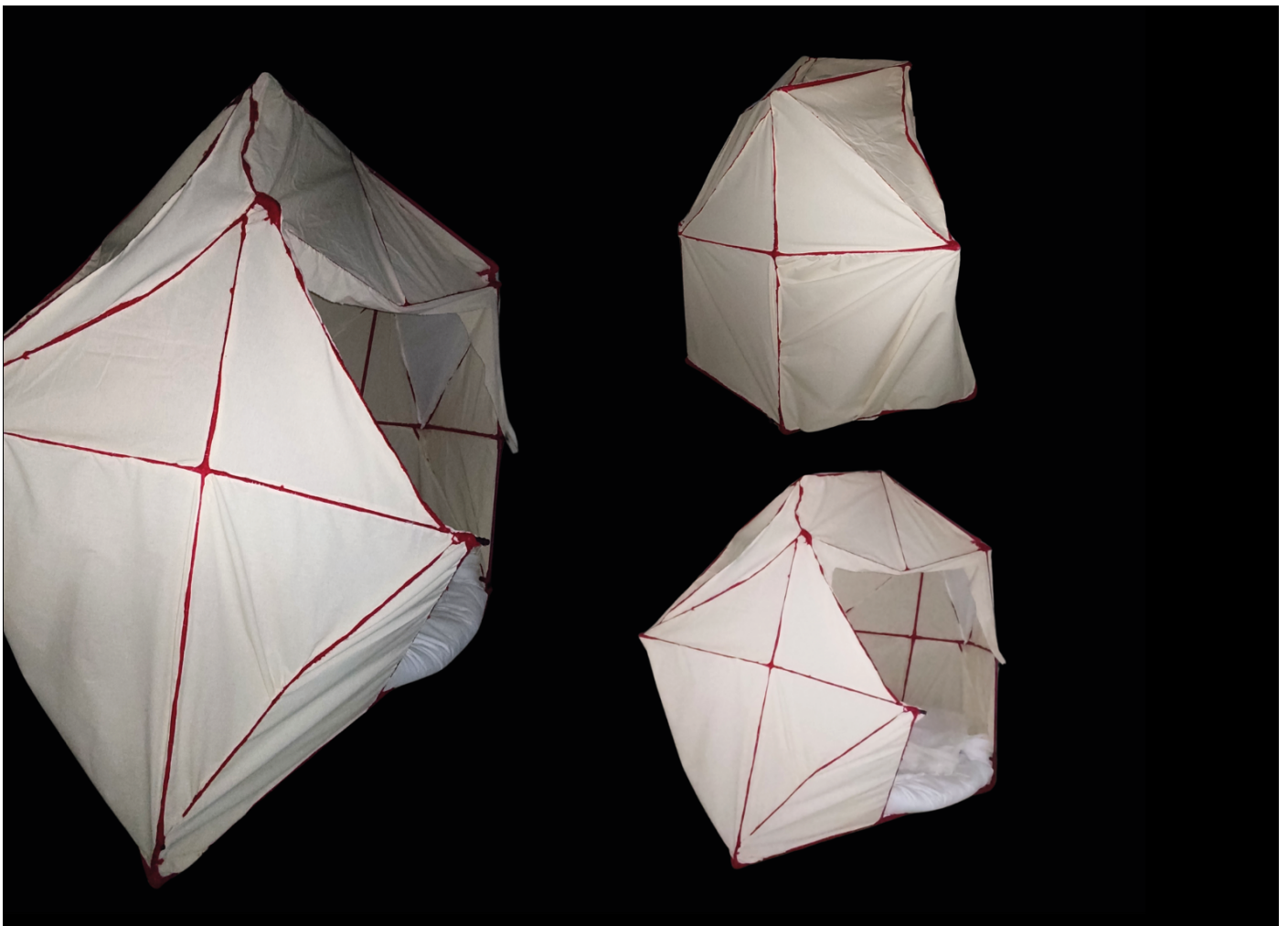




Ilustración 104. Desarrollo de la instalación. Desarrollo creativo de la estructura.



Ilustración 105. María Albisu. *El Sueño de Alicia* (2024).



EL SUEÑO DE ALICIA: Creación del espacio a escala real.

Proyecciones en el espacio.

Para culminar la experiencia inmersiva de la instalación artística basada en el cuento de *El Sueño de Alicia*, es esencial resolver la cuestión técnica relacionada con la proyección de la obra gráfica dentro del espacio creado. Dado que la tecnología audiovisual disponible presenta limitaciones, el diseño inicial de las proyecciones audiovisuales se ve afectado. La imposibilidad de incorporar un proyector dentro del espacio se debe a que la cercanía del dispositivo a la superficie de proyección resulta en imágenes más pequeñas. Por lo tanto, se posiciona el proyector en el exterior, a una distancia suficiente para proyectar imágenes que llenen el interior del espacio desde la apertura de la entrada (aproximadamente 1,80 metros).

Además, se ha descubierto una alternativa expositiva para la instalación. En esta versión, las proyecciones no se limitarían al interior del espacio, sino que también se extenderían hacia el “caparazón” de la estructura. Esto resulta en imágenes fragmentadas que se visualizan tanto dentro como fuera, creando una dualidad significativa entre interior y exterior. Estas imágenes se presentarían invertidas visualmente, haciendo referencia al punto de inflexión entre la vigilia y el sueño, representando así el mundo inconsciente como un mundo al revés.

En conclusión, esta instalación artística ofrece dos modalidades de inmersión. Por un lado, una vía expositiva permite apreciar la fragmentación de las imágenes dentro del espacio, simbolizando la identidad fragmentada del individuo. Por otro lado, se ofrece una experiencia individual única, donde el espectador puede ingresar al espacio y sumergirse en el cuento, permitiéndose quedar dormido dentro de esta atmósfera onírica. Este enfoque dual busca crear una experiencia rica y multifacética que invite a reflexionar sobre los temas de identidad, sueños y conciencia.

Ilustración 106. Desarrollo de la instalación.
Diseño inicial de proyecciones
audiovisuales en el espacio.

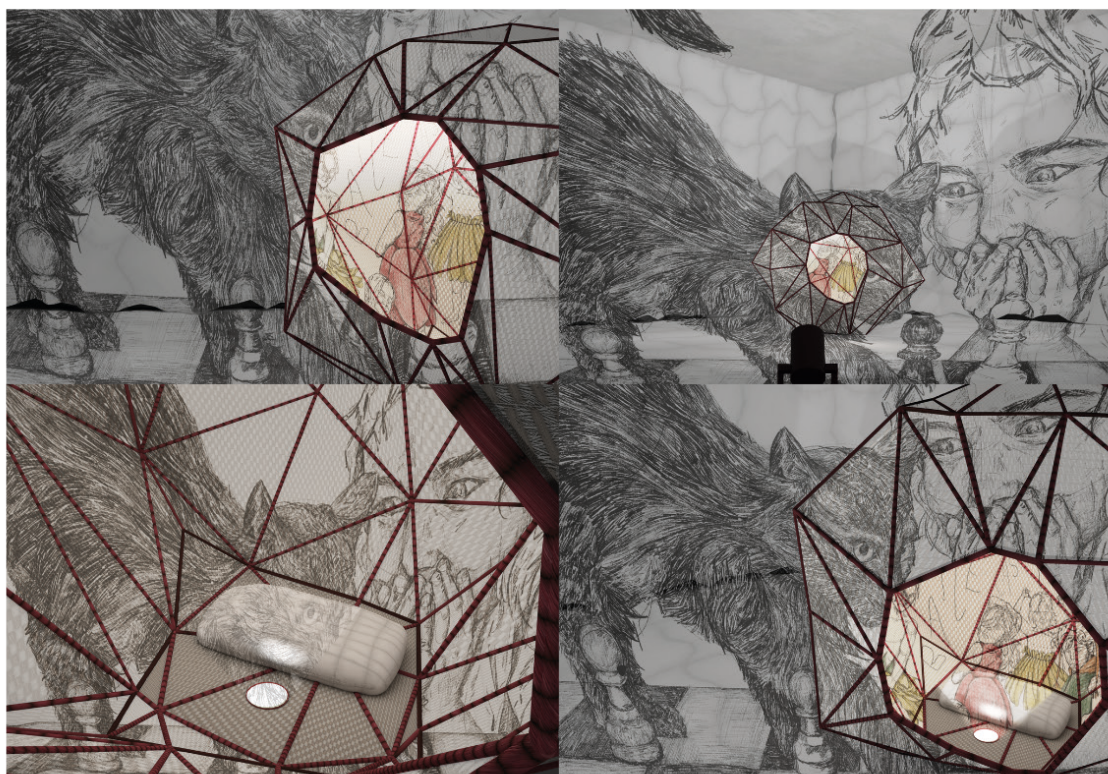


Ilustración 107. Desarrollo de la instalación. Experimentación de distancias y ángulos en cuanto a la posición del proyector.





Ilustración 108. Desarrollo de la instalación. Experimentación de distancias y ángulos en cuanto a la posición del proyector.



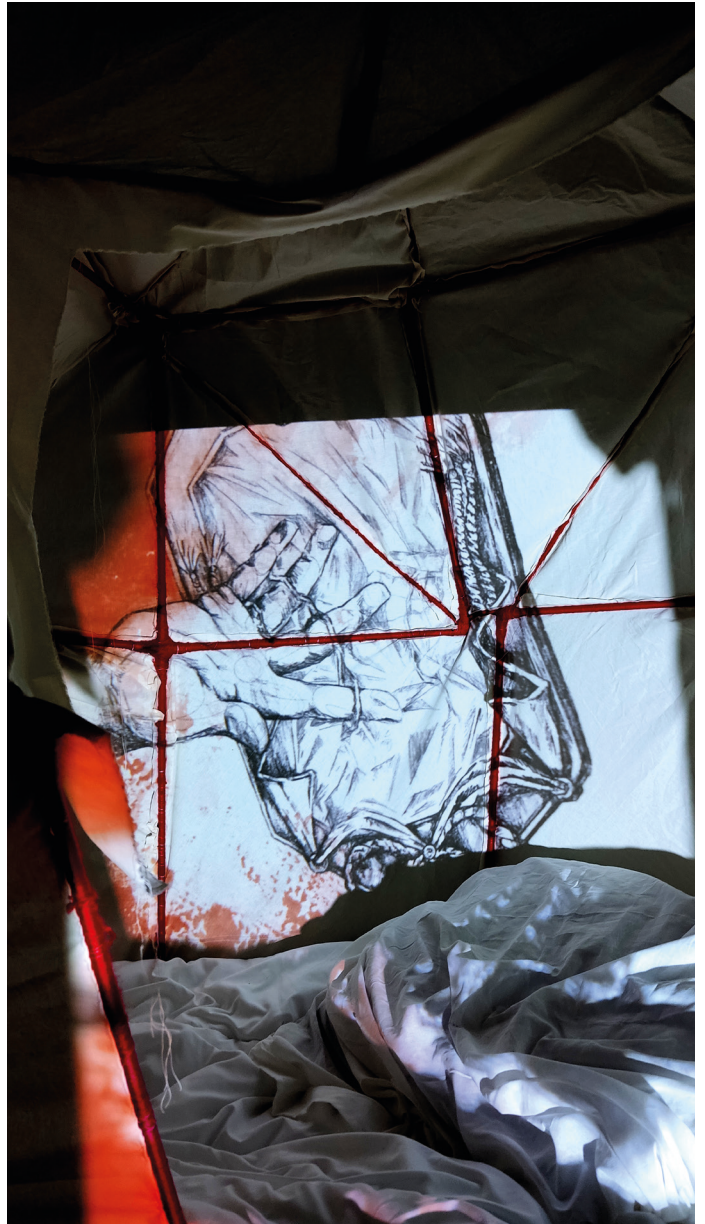




Ilustración 109. María Albisu. *El Sueño de Alicia* (2024).

5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

La culminación de este proyecto se materializa en la integración de la investigación teórica y creativa, dando lugar a la creación de una obra que combina la obra gráfica con el espacio instalativo. Se trata de un proyecto constituido por dos vías de trabajo integradas entre sí: la elaboración editorial de un cuento y la creación de una instalación artística, tomando como punto de partida la fuente literaria de *Alicia a través del espejo* de Lewis Carroll. El propósito es inducir en el espectador una experiencia inmersiva en el mundo de los sueños, identificado como el “yo interior”, a través de la proyección audiovisual de los dibujos del cuento en el espacio de la instalación.

La decisión de este recurso de lenguajes expandidos se encuentra íntegramente relacionada con el ámbito infantil, al ser su fundamento el proceso de adormecimiento del niño durante la “hora del cuento”, mediante la inmersión sensorial proporcionada por el material textil y la narrativa visual.

Paralelamente, a través de la adaptación narrativa y las ilustraciones realizadas en el proyecto editorial, se examina el espacio onírico del protagonista, en el cual se entrelazan constantemente temas relacionados con el tiempo, la identidad y la verificación material de dicha realidad onírica. Este análisis contribuye a enriquecer la comprensión del fenómeno de los sueños y su influencia en la construcción de la identidad individual.

Ilustración 110.

María Albisu.

El Sueño de Alicia (2024).

Adaptación infantil de *Alicia a través del espejo* de L.

Carroll.

Diseño editorial e ilustración digital.

210 x 210 mm





Ilustración III.

María Albisu.

El Sueño de Alicia (2024).

Adaptación infantil de *Alicia a través del espejo* de L.

Carroll.

Diseño editorial e ilustración digital.

210 x 210 mm



Ilustración 112.

María Albisu.

El Sueño de Alicia (2024).

Adaptación infantil de *Alicia a través del espejo* de L.

Carroll.

Diseño editorial e ilustración digital.

210 x 210 mm

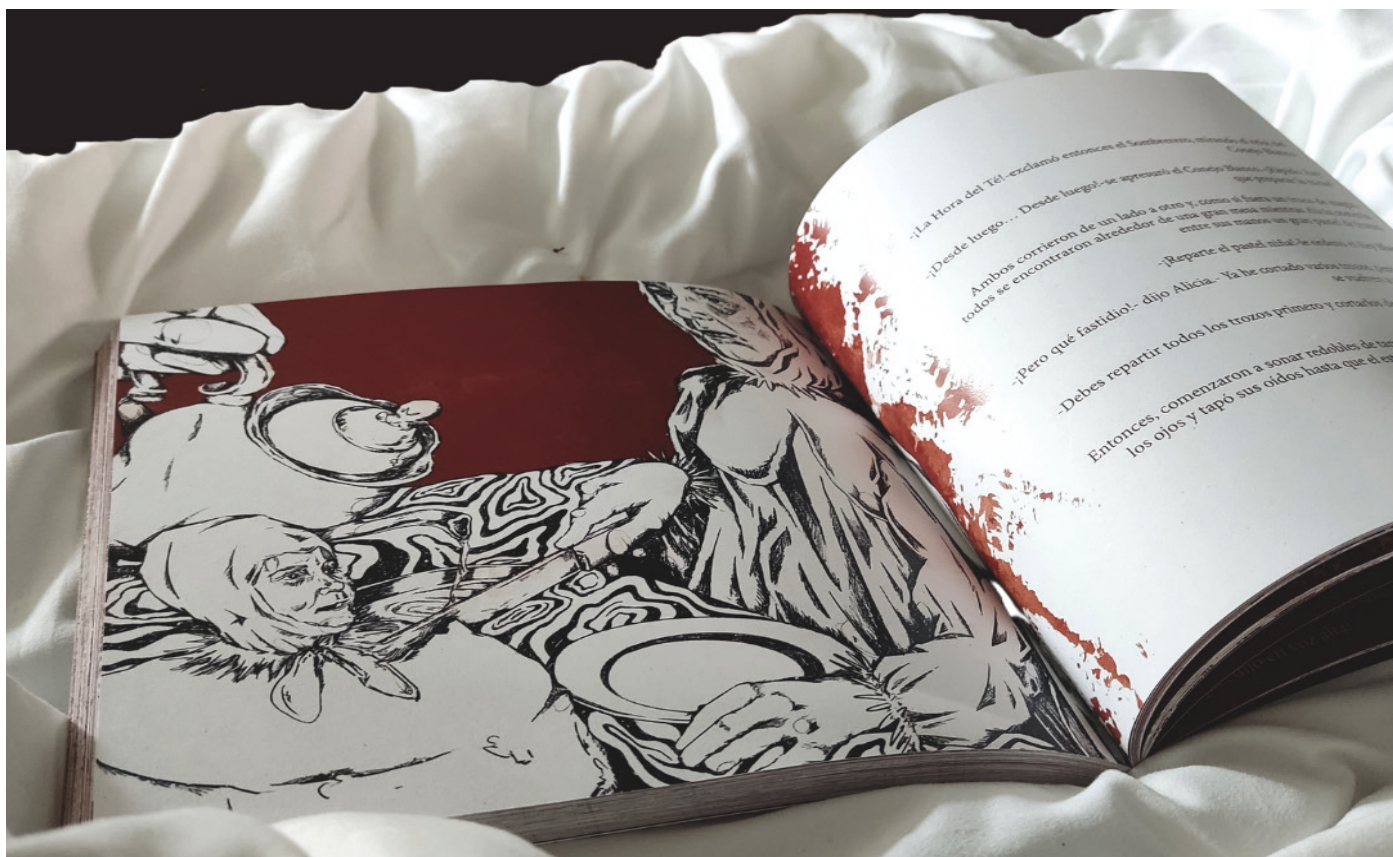


Ilustración 113.

María Albisu.

El Sueño de Alicia (2024).

Adaptación infantil de *Alicia a través del espejo* de L.

Carroll.

Diseño editorial e ilustración digital.

210 x 210 mm



Ilustración 114.
María Albisu.
El Sueño de Alicia (2024).
Adaptación infantil de *Alicia a través del espejo* de L.
Carroll.
Diseño editorial e ilustración digital.
210 x 210 mm



Ilustración 115
María Albisu.
El Sueño de Alicia (2024).
Libro de artista.
Impresión y encuadernación textil
200 x 200 mm



Ilustración 116.
María Albisu.
El Sueño de Alicia (2024).
Libro de artista.
Impresión y encuadernación textil
200 x 200 mm



Ilustración 117.
María Albisu.
El Sueño de Alicia (2024).
Libro de artista.
Impresión y encuadernación textil
200 x 200 mm



Ilustración 118.
María Albisu.
El Sueño de Alicia (2024).
Libro de artista.
Impresión y encuadernación textil
200 x 200 mm



Ilustración 119.
María Albisu.
El Sueño de Alicia (2024).
Libro de artista.
Impresión y encuadernación textil
200 x 200 mm



Ilustración 120.
María Albisu.
El Sueño de Alicia (2024).
Libro de artista.
Impresión y encuadernación textil
200 x 200 mm



Ilustración 121.
María Albisu.
El Sueño de Alicia (2024).
Proyecciones audiovisuales sobre instalación textil
1,50 x 1,50 x 1,20 m

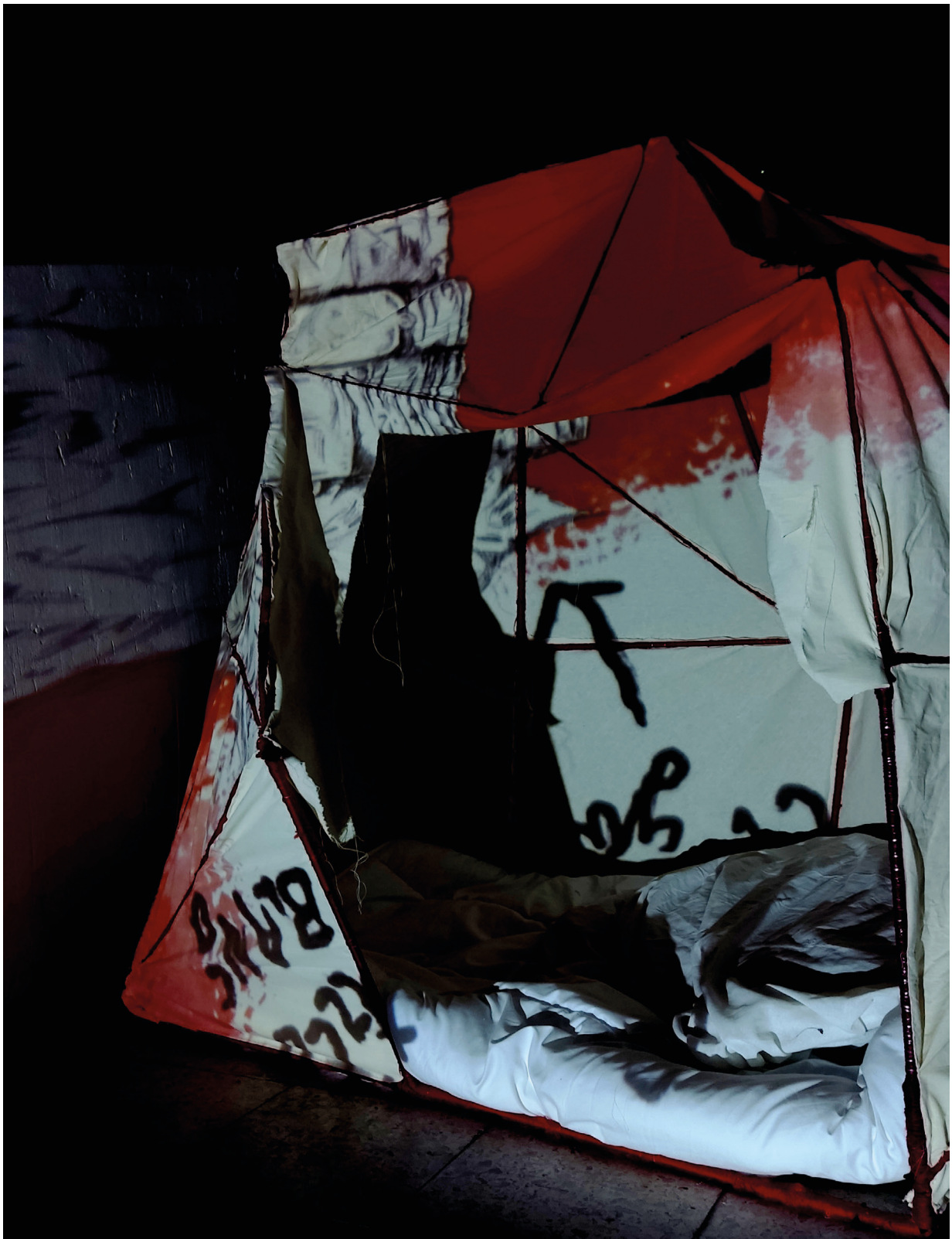


Ilustración 122.
María Albisu.
El Sueño de Alicia (2024).
Proyecciones audiovisuales sobre instalación textil
1,50 x 1,50 x 1,20 m



Ilustración 123.
María Albu.
El Sueño de Alicia (2024).
Proyecciones audiovisuales sobre instalación textil
1,50 x 1,50 x 1,20 m



Ilustración 124.
María Albisu.
El Sueño de Alicia (2024).
Proyecciones audiovisuales sobre instalación textil
1,50 x 1,50 x 1,20 m



Ilustración 125.
María Albusu.
El Sueño de Alicia (2024).
Proyecciones audiovisuales sobre instalación textil
1,50 x 1,50 x 1,20 m



Ilustración 126.
María Albisu.
El Sueño de Alicia (2024).
Proyecciones audiovisuales sobre instalación textil
1,50 x 1,50 x 1,20 m

6. CONCLUSIONES

El objetivo principal de esta investigación creativa es la creación de un cuerpo de proyecto artístico inspirado en la obra literaria *Alicia a través del espejo* de Lewis Carroll. Su resolución culmina en *El sueño de Alicia*, un proyecto que busca integrar de manera conjunta la obra gráfica y la experiencia inmersiva del espacio instalativo. Su realización implica el uso de lenguajes expandidos, entrelazando obra gráfica, espacio físico y proyección audiovisual para generar una experiencia inmersiva que conecte con nuestro “yo interior” mediante la simulación de un sueño.

Tras el análisis de los resultados obtenidos en este proyecto, hemos observado la posibilidad física de explorar la identidad cronológica en un espacio sensible, a partir de la decodificación de sus símbolos clave:

- La persona se concibe como un espacio interior que alberga sus experiencias vitales pasadas.
- Este espacio interior se asocia con el inconsciente humano, utilizando el sueño como herramienta explicativa del desarrollo conceptual de la identidad cronológica.
- Dado que la persona es un constructo de realidades temporales, se sugiere la viabilidad de dar forma al tiempo en un espacio tangible mediante la estructura física del hiper cubo.

Este proyecto surge como resultado de la integración de conocimientos obtenidos a lo largo del programa de estudios de Bellas Artes, complementado con la titulación específica en creación digital. Partiendo de los fundamentos del dibujo y la escultura, he aplicado los conocimientos y competencias adquiridas en asignaturas como Dibujo Digital, Ilustración Artística, Creación de Espacios Efímeros y Modelado 3D. Además, el programa de estudios ha sido una oportunidad para explorar nuevos referentes artísticos y áreas de trabajo, como el ámbito textil y la instalación, lo que ha contribuido a mi proceso de autodescubrimiento.

En el contexto de un posible desarrollo futuro de este proyecto, se plantea la realización de versiones ampliadas del cuento a una escala mayor, con la posibilidad de ser habitables, además de expandir las dimensiones de la estructura textil de la instalación. Asimismo, al analizar los resultados del proyecto creativo, se considera dentro del ámbito de la instalación artística la oportunidad de experimentar con otros materiales estructurales, así como de mejorar la tecnología y el diseño espacial de las proyecciones audiovisuales.

La estructura física propuesta en este proyecto abre nuevas perspectivas para el desarrollo del concepto de identidad cronológica. Me interesa explorar nuevos materiales, como la cerámica, para poder conceptualizar la textura del recurso textil desde lo concreto. A través de la cerámica, deseo plasmar de forma concreta la fragmentación orgánica de la persona y representar de manera individualizada cada uno de los fragmentos que componen la identidad, utilizando la iconografía infantil como punto de partida para los recuerdos.

BIBLIOGRAFÍA

4. Arenas, Isabel M^a Jiménez. *La expresión plástica de Louise Bourgeois. Estrategias feministas para una praxis terapéutica*. Valencia : UNIVERSITAT DE VALENCIA, 2006.
1. Bachelard, Gaston. *La poética del espacio*. México : Breviarios, 1975.
11. Carroll, Lewis. *Alicia a través del espejo: y lo que Alicia encontró al otro lado*. . s.l. : Alianza Editorial Sa, 2011.
15. Grau, Oliver. *Virtual Art: From illusion to immersion*. s.l. : The MIT Press, 2004.
9. Hernández, Rut Martín; (2012) *Érase una vez....el cuento infantil desde la perspectiva del artista*, p. 168-172 . In: Barbosa, Helena; Quental, Joana [Eds]. Proceedings of the 2nd International Conference of Art, Illustration and Visual Culture in Infant and Primary Education. São Paulo: Blucher, 2015. ISSN 2318-695X, ISBN: 978-989-98185-0-7 DOI 10.5151/edupro-aivcipe-33
13. López, Pilar Muñoz. *LOUISE BOURGEOIS*. Madrid : Revista Internacional de Culturas y Literaturas, 2010.
10. Olivares, R. (2009). *Érase una vez*. . . EXIT, 33.
5. Siruela, Jacobo. *El mundo bajo los párpados*. Girona : Atalanta, 2010.
14. Tardón, Carlos González. *Inmersión en mundos simulados : definición, factores que lo provocan y un posible modelo de inmersión desde una perspectiva psicológica*. Investigaciones Fenomológicas.Cuerpo y alteridad Serie Monográfica 2. s.l. : Sociedad Española Fenomología, 2010.
6. Villalba, Almudena Lobera. *Retrovisiones: El espejo como fenómeno umbral y espacial. Relaciones con la arquitectura, la escenografía y la instalación artística*. 2015.

WEBGRAFÍA

8. Fundació Gala - Salvador Dalí. La Divina Comedia de Dante Alighieri ilustrada por Salvador Dalí. *Fundació Gala - Salvador Dalí*. [En línea] 2022. [Citado el: 20 de 04 de 2024.] <https://www.salvador-dali.org/es/museos/teatro-museo-dali-de-figueres/exposiciones/78/la-divina-comedia-de-dante-alighieri-ilustrada-por-salvador-dali>.
2. Kooness. Kooness. [En línea] 12 de 10 de 2018. [Citado el: 20 de abril de 2024.] www.kooness.com/posts/magazine/the-temporary-shelters-of-mario-merz-at-pirelli-hangarbicocca.
12. Martínez, Luis. El arte sin tiempo ni espacio absoluto. *El Mundo*. [En línea] 23 de 11 de 2015. <https://www.elmundo.es/ciencia/2015/11/21/564f0dc322601d5d588b4599.html>.
3. Salazar, Amaia. amaiasalazar. [En línea] <https://www.amaiasalazar.com/>.V

FILMOGRAFÍA

16. Burton, Tim. *Alicia en el País de las Maravillas*. Walt Disney Pictures, 2010.
17. Disney, Walt. *Alicia en el País de las Maravillas*. Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luke, 1951.
7. Meyburgh, Catherine. *William Kentridge and Dumas in conversation*. 2022.