

tf g

memoria

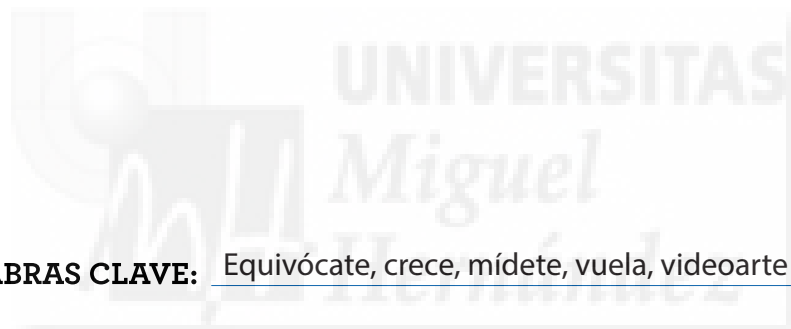
bellas artes

MENCIÓN: Audiovisuales y Diseño

TÍTULO: ¿Tienes el valor?

ESTUDIANTE: Mora López, Elena

DIRECTOR/A: Perez Costa, Maria Teresa



PALABRAS CLAVE: Equivócate, crece, mídete, vuela, videoarte

RESUMEN: Esta obra es una indagación por un nuevo mundo estresante y con falta de creatividad. Dónde estamos absorbidos por la materialización, el pensamiento lógico-racional y desprovistos de la inocencia y la inteligencia intuitiva de un niño. Plasmando la idea de crecer, madurar y aprender. Mostrando el proceso que sufrimos y sentimos a la hora de adquirir experiencia y sabiduría cuando cometemos un error y aprendemos del mismo.

Fuera de cualquier juicio externo y regido solo por nuestro yo más primitivo. El cual, será el único que nos lleve por el camino del aprendizaje y la creación de nuestro ser más único y verdadero.

Todo esto nos lleva al cambio, al aprendizaje y a la experiencia. Cuando a través de una mala elección llegamos a un final que era necesario para madurar. A través de ilustraciones para la realización de una pieza de videoarte.



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

4 - 4

2. Referentes

5 - 9

3. Justificación de la propuesta

10 - 12

4. Proceso de Producción

13 - 18

5. Resultados

19 - 24

6. Bibliografía

25 - 25

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS.

Propuesta.

En esta obra se plasma la idea de crecer, madurar y aprender. Mostrando el proceso que sufrimos y sentimos a la hora de adquirir experiencia y sabiduría cuando cometemos un error y aprendemos del mismo. Siempre a través de decisiones que nos llevan a equivocarnos y gracias a ello generar una valoración propia de lo ocurrido y evolucionar sin ninguna condición externa más que nuestra propia decisión¹. Siempre haciendo caso a nuestro instinto, a nuestras curiosidades e incluso a nuestra intuición. Siendo fieles a nosotros mismos y dejándonos llevar por nuestros impulsos o curiosidades, vamos adquiriendo el aprendizaje necesario que necesitamos para crecer.

Nos obligan a dejar de ser niños² para adentrarnos en un mundo adulto, un mundo material, que solo acepta el pensamiento racional-lógico, desprovisto de la inocencia, la naturalidad y la espontaneidad que hemos tenido hasta ahora.

No hay que ignorar al niño, que no es más que, nuestros impulsos, deseos, curiosidades, instintos, intuición, nuestro ser más aventurero y atrevido, nuestras ganas. Ya que, gracias a él, será la única manera de alcanzar el verdadero conocimiento. Fuera de cualquier juicio externo y regido solo por nuestro yo más primitivo. El cual, será el único que nos lleve por el camino del aprendizaje y la creación de nuestro ser más único y verdadero. Todo esto nos lleva al cambio, al aprendizaje y a la experiencia³. Cuando a través de una mala elección llegamos a un final que era necesario para madurar. Es como cuando algo no funciona y le das un golpe y vuelve a funcionar. El error no es negativo, no hay que tener miedo al error, ya que, si conseguimos ver la virtud en él, será el único camino hacia nuestro éxito.

Esto será representado a través de una pesadilla audiovisual que recorrerá el error hasta ser interiorizado, consciente y aprendido. Ilustraciones que adquieren vida a partir de efectos de movimiento siguiendo un recorrido por ellas, que nos mostrarán, ese proceso que sentimos al descubrir nuevos caminos que a través del error conseguiremos llegar a la experiencia, y por ello al conocimiento y crecimiento sin influenciarnos por cánones o prototipos ya expuestos por los demás.

Objetivos.

-Realizar una pieza de video arte para transmitir y concienciar al público de que el error no es un rasgo negativo, sino una acción valiente y propia que nos lleva a la sabiduría y al autoconocimiento.

-Combinar procedimientos artísticos tradicionales como el dibujo a lápiz con otros más contemporáneos como la vectorización, la imagen 3D y efectos especiales, estableciendo un vínculo conceptual que permita la interacción entre las disciplinas nombradas.

-Conseguir plasmar a través de los efectos especiales y la ilustración el proceso de asimilación que se genera en nuestra mente una vez que hemos cometido un error que nos hace replantearnos nuestros actos más allá de nuestros intereses, a través de movimientos e ilustraciones en secuencia que plasmarán ese proceso de aprendizaje.

-Llegar al público más allá de una sala de exposiciones proponiendo una obra que pueda ser disfrutada desde el hogar con independencia de haber visto en primera persona cualquier ilustración de refuerzo creadas para su realización.

¹Puede ampliarse información sobre La lucha por la vida aquí. En línea. URL: <https://elvuelodelalechuza.com/2017/02/24/nietzsche-la-lucha-por-la-vida/> (última consulta: 22/10/2018)

²Puede ampliarse información sobre la evolución de las diferentes etapas aquí. En línea. URL: <https://psicologiaymente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-personalidad>. (última consulta: 24/10/2018)

³Puede ampliarse información sobre la responsabilidad del ser humano aquí. En línea. URL: <http://www.monografias.com/trabajos33/el-yo/el-yo.shtml>. (última consulta: 24/10/2018)

2. REFERENTES.

Temáticos

Para realizar esta obra he tomado como referentes el libro de *El principito*, Saint-Exupéry (1900-1944) porque esta obra incluye críticas sociales sobre la manera en la que los adultos ven el mundo. Esta crítica es un intento de rescatar la esperanza y el amor. Recurriendo a la metáfora de un niño pequeño para recordarnos los valores que son verdaderamente importantes en la vida. Al igual que la obra que nos quiere recordar que nuestras decisiones más necesarias son las que hacemos desde nuestro niño. De la misma manera que yo planteo en mi pieza audiovisual, la libertad, la falta de coacción en la infancia.

A continuación voy a numerar algunos fragmentos del libro que se relacionan con la obra.

“Las personas mayores aman las cifras. Cuando ustedes les hablan de un nuevo amigo, nunca preguntarán lo esencial. ¿Cuáles son los juegos que prefiere? ¿Colecciona mariposas? En cambio preguntarán: ¿Cuántos años tiene? ¿Cuánto gana su padre?”

“No conocemos más que las cosas que domesticamos. Los hombres no tienen tiempo de conocer nada. Compran las cosas hechas en los mercados. Pero como no hay mercados de amigos, los hombres no tienen amigos”.

“Conozco un planeta en el que vive un señor muy colorado. Nunca ha oído una flor. Nunca ha contemplado una estrella. Nunca ha amado a nadie. Nunca ha hecho otra cosa que sumar. Se pasa el día diciendo: ‘Soy un hombre serio, soy un hombre serio’, lo que le hace hincharse de orgullo. ¡Pero eso no es un hombre, es un hongo!”



Otra obra referente a mi pieza es el libro de *Peter Pan y Wendy*, de James Matthew Barrie escrita en 1904. Esta obra representa una huida o una escapatoria de la realidad y de las obligaciones. Un abandono incluso de los padres. Personas a las que se quiere, pero siempre figuras que representan el control, la autoridad y el deber. Esto se relaciona con mi obra en la manera que somos influenciados y guiados por la sociedad. El tiempo es el argumento paralelo de la aventura. El mayor enemigo de la diversión, el recordatorio habitual de las obligaciones. Esto es importante ya que en nuestra obra el tiempo es la clave para el crecimiento y aprender de lo realizado. Con el tiempo se crece. El deseo de no crecer no es propio de un niño, sino de un adulto.

La pieza audiovisual tiene un carácter surrealista ya que descansa en la creencia de una realidad superior de ciertas formas de asociación, de la omnipotencia del sueño, del proceso desinteresado del pensamiento. Tiende a arrasar todos los mecanismos psíquicos restantes y a sustituirlos en la resolución de los principales problemas de la vida.

Algunos referentes son, el cortometraje *Un perro andaluz*, 1929 dirigido por Luis Buñuel con la participación de Salvador Dalí, es uno de los máximos exponentes del surrealismo en cuanto a metrajes se refiere.

Y el Manifiesto surrealista de 1924, de André Bretón.

El cual se relaciona con la obra en la manera de definir el surrealismo como un automatismo psíquico puro a través del cual se intenta expresar el funcionamiento real del pensamiento. En ausencia de cualquier control ejercido por la razón y exento de cualquier exigencia estética o moral.

Y por último Donald Zolan⁴, que realiza una obra dedicada a los niños y a sus sentimientos más nobles, como la delicadeza, la ternura, la felicidad, la alegría, la inocencia, la espontaneidad, el amor... Como contraposición a todos los sentimientos de los adultos.

Dando mucha importancia a la infancia en la vida de las personas, en la paz social y en la construcción de un mundo mejor.



⁴Puede ampliarse información sobre la obra de Donald Zolan, en la siguiente dirección URL: <https://www.elblogalternativo.com/2009/03/17/donald-zolan-el-pintor-de-la-ternura-y-la-infancia-y-sus-mensajes/> (última consulta: 28/11/2018)

Referentes Visuales

El referente visual más influyente en las ilustraciones realizadas para la composición del video son los cómics americanos y dibujantes como:

Jorge Molina, mexicano ilustrador y artista conceptual.



Fig. 1. <http://www.jorgemolinaart.com/gallery.html> [consulta: 18/011/2018].

El mundo de fantasía de Raymond Lemstra.

El cual basa su trabajo como ilustrador en traer de vuelta el sentido de la maravilla que recordamos de ser un niño. Sus divertidas ilustraciones reúnen lo juvenil y lo maduro, creando un mundo de fantasía poblado por sus personajes.



Fig. 2. <https://www.flickr.com/photos/68754261@N00/5165119452/in/faves-deivido/> [consulta: 20/11/2018].

Cada imagen y personaje nace de una combinación de dibujos primitivos y técnicas de ilustración complejas, creando un estilo peculiar que es a la vez ingenuo y sofisticado. Su objetivo es relacionarse con ambos aspectos de la existencia, la fantasía infantil, inspirando al mismo tiempo una sensación de alegría y descubrimiento.



Fig. 3. <https://www.pinterest.es/pin/324962929346147967/> [consulta: 20/11/2018].



Ilustrador Milton Caniff, de él extraigo el tipo de dibujo de línea clara, expresionista en el que no se detiene tanto en el detalle, incluso parece desordenado. Estilo caricaturesco y estilo en blanco y negro.

Fig. 4. <https://www.pinterest.es/pin/265149496795320334/?!p=true> [consulta: 22/11/2018].



Fig. 5. <http://mundodibujado.blogspot.com/2012/10/milton-caniff-un-fuera-de-serie-del.html> [consulta: 22/11/2018].

3.JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

EL TIEMPO

Con el paso del tiempo, empezamos a coger consciencia y empiezan a parecer problemas que antes no existían. Problemas que surgen de nuestro interior, debido a todas las experiencias pasadas. Problemas que surgen por el cambio a un nuevo mundo que nos enfrentamos, debido a crecer.

Todo acto ahora tiene consecuencia. A diferencia del tiempo anterior, donde todo era bueno y solo importaba divertinos. Diferencia que se marca mucho ya que, ahora pensamos más en el futuro, valoramos primero antes de actuar y después decidimos si nos conviene o no.

LA NUEVA VISIÓN

De repente tenemos mil responsabilidades que afrontar, pero aún tenemos ese “diablillo” interior que muchas veces nos hace perder el control. Pero, ¿que pasa con todo esto? Los fallos ya no son los mismos y la pérdida de autocontrol nos afecta, cuando antes simplemente nos divertía. Despertamos sin ser conscientes de dónde nos encontramos, perdidos y extraños, sin saber ni entender por qué. Estamos en un proceso de adaptación, de crecimiento personal, buscando nuestro sitio. Formando parte del camino, del cambio, lo que queremos se enfrenta a lo que debemos. Nos resulta complicado encontrar un equilibrio sin tener que dejar al margen nuestros deseos.

El mundo de lo posible se vuelve imposible. El poder ilimitado de la imaginación, el amor por la incertidumbre y la confianza, dan paso a una inteligencia que tiene que controlarlo y saberlo todo de antemano. Y así, vamos poco a poco convirtiendo en argumentaciones aquello que sabemos, simplemente por el hecho de que tenemos la certeza justamente inexplicable de que es cierto.

Esto es un problema que tienen más de la mitad de jóvenes en la actualidad, los cuales han perdido la ilusión. Abandonar nuestra vida pasada para empezar a crear la futura. Recrea un nuevo sentimiento, un nuevo mundo, más oscuro, más terrorífico, más incierto. En el que no hay margen de error, y se sufren ataques de ansiedad y crisis existenciales. Y es fuerte pensar que a partir de ahora tenemos que lidiar con esos sentimientos y aprender a relajarnos engañando a nuestra mente.

LA REACCIÓN

La idea es que no hay que asustarnos si cambiamos, si sentimos nuevas emociones, hay que prestarle atención y comprenderlas.

Realizar un cambio de piel, un suicidio para volver a nacer, con más fuerza y con mucho más conocimiento de todo lo aprendido.

Cambiar todos los pensamientos turbios y sacarle a este nuevo mundo todo el jugo que encontramos a nuestro paso, enfrentando nuestros miedos.

A medida que crecemos las matemáticas nos ganan la partida. Comenzamos a valorar la vida en términos numéricos y nos olvidamos de lo verdaderamente importante. Creemos que el valor de las cosas, e incluso de las experiencias, depende de su precio. Olvidamos que el valor viene dado por el significado y la importancia que le atribuyamos, más allá del valor que intenta imponer la sociedad.

En una sociedad donde la apariencia parece haber desbancado todo lo demás, esta idea cobra aún más protagonismo.

Esta obra no solo nos anima a mirar más allá de la apariencia, sino también a deshacernos de nuestros prejuicios y estereotipos para conectar realmente con las personas y conocerlas más allá de su profesión, posición social o aspecto físico.

Acumular riquezas y desear siempre más puede impedir que disfrutemos de las pequeñas cosas o, incluso, puede opacar los logros que ya hemos alcanzado. Cuando pones tu vista siempre delante, cuando siempre ansías algo más, pierdes la posibilidad de disfrutar del presente, que es lo único que tenemos. La crítica dice mucho más de quien critica que de quien es criticado porque solemos juzgar lo que no entendemos, no queremos aceptar o nos asusta. La práctica del auto-conocimiento, ser conscientes de nuestros errores, limitaciones y debilidades nos permitirá adoptar una actitud más conciliadora y tolerante. Se trata de un cambio de perspectiva considerable: dejar de fijarnos tanto en los errores y actitudes ajenas para centrarnos en mejorar como personas.

El video hace un recorrido por todo ese proceso, ese acontecimiento oscuro, turbio, cruel, oportunista y mentiroso, dejando atrás toda la inocencia infantil⁵ para dar paso al mundo real. Cómo aprendemos de todo ello, a través de una pesadilla emocional, en la que tenemos que dejar todo lo que somos, para empezar a crear nuestro nuevo ser, de una manera más útil.

Una pesadilla que es una constante lucha contra nuestros miedos y ese mundo tan oscuro que se nos viene encima.

Dónde el aprendizaje a través del error es el protagonista principal.

Un cambio brusco en la manera de vivir, abandonando nuestra vida antigua y dando paso a la consciencia, al bien y al mal. Dejar atrás ese mundo de sueños, juegos y solamente diversión, el maravilloso mundo de la infancia, en el que un simple helado nos hacía brillar los ojos de emoción. Donde la forma que se tiene de comprender el mundo que nos rodea, está muy alejada de la lógica del pensamiento adulto.

Donde ahora quien nos castiga es nuestra mente. Donde ahora los juegos son las obligaciones, donde ya no existe la inocencia y donde los momentos dejan de ser algo mágico.

La idea de esta obra es no perder esa ilusión, esa magia que tenemos y esa luz que habita en nuestra mirada, no dejarnos influir por nada que no sean nuestros verdaderos deseos y curiosidades. Dejarnos llevar por lo que sentimos más que por lo que deberíamos sentir según lo impuesto por esta sociedad individualista y fría.

⁵Sobre la manera de razonar de los jóvenes veasé esta dirección. En línea. https://www.tendencias21.net/Los-adolescentes-razonan-como-los-adultos-pero-aun-no-son-maduros_a3701.html (última consulta: 2/11/2018)

Para representar todo lo expuesto se realizan unas metáforas y unas comparaciones utilizando imágenes como:

-La serpiente, que no es más que nuestros impulsos, sin una reflexión previa de si, el siguiente acto nos conviene o no. Solo dejándonos llevar por nuestros deseos a pesar de lo que nos puedan decir o las consecuencias que podamos tener. Dejándonos comer o atrapar por ella, equivocándonos pero a la vez sacando mucho de esa experiencia gracias a nuestros impulsos más egoístas y primarios.

-Las risas, son la diversión, vivir el momento, disfrutar de nuestra decisión sin pensar nada más, sin prejuicios, sin autoridad y siendo libres.

-La caída, representa cuando llega la conciencia, las consecuencias, la reflexión. Si hemos tomado una buena decisión o no. Cuando la responsabilidad llama a nuestra puerta.

-Una tormenta de meteoritos, son todos esos pensamientos de culpa, de arrepentimiento. Ser conscientes de lo que hemos generado a raíz de lo realizado. Ver que no siempre salen las cosas como deseamos y por ellos nos machacamos y siempre queremos volver atrás y borrar todo lo que hicimos mal, olvidarlo y seguir. Que es una manera errónea de solucionar el problema. Debemos valorar lo aprendido y estar contentos de haber seguido nuestra verdadera decisión. Es el pensamiento después de la acción lo que nos machaca, debido a una sociedad que siempre nos castiga y aparta lo diferente, nos hace que tengamos miedo a nosotros mismos.

-Bola de cristal, es cuando se produce el crecimiento, esa magia que nos ha hecho cambiar la perspectiva, cuando se crea la experiencia y por ello, la sabiduría a partir de un error, sin ser influenciados por el exterior, solo por nuestra experiencia.

-El fuego de los recuerdos, todo lo que nos enseñan de niños no tiene porque servirnos o identificarse con nosotros. Por ello lo mejor es quemarlo todo y guiarnos a partir de cero, a partir de nuestros verdaderos deseos y gustos, tomar nuestras propias decisiones sin que nos influyan ideales impuestos u opiniones ajenas. Solo nuestra propia experiencia.

-El barco, somos nosotros, al principio parecemos frágiles y pequeños, sin una buena base, pero que gracias a todo el camino, al autoaprendizaje y autoconocimiento ganamos en tamaño, valor, sabiduría y experiencia. Siendo conscientes que tenemos mucho más poder de lo que imaginábamos, y todo eso a través del pensamiento y de la aceptación del error como algo positivo.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción (y sus diferentes fases) a través del cual se ha materializado la propuesta práctica del presente TFG se correlaciona a continuación.

Fase de preproducción.

Para la creación de este video lo primero que se realizó fue unos bocetos de las ilustraciones que compondrán la obra, además de un Story Board para el entendimiento de la misma, planteado como hilo narrativo para la evolución de la historia.

Las ilustraciones en un principio son realizadas a lápiz, luego repasadas y sombreadas con estilógrafo a tinta negra y por último vectorizadas en Adobe Illustrator.

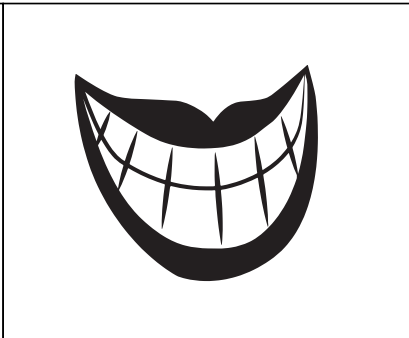


Fig. 6. Dibujo final a tinta en papel DIN A3

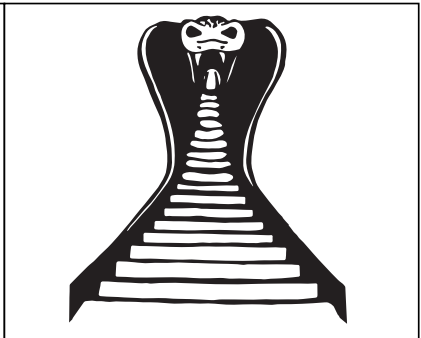
Story Board



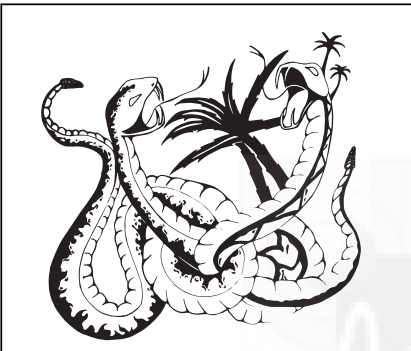
Comienzo, despertar en nuestro interior. Nos guiamos por nuestros deseos



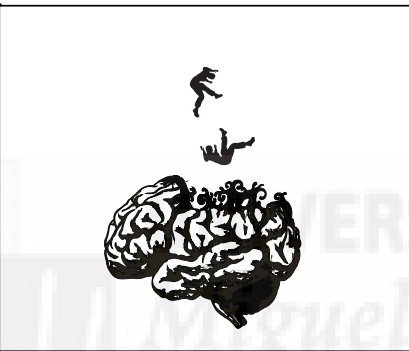
Aparecen las risas y la diversión. Nos dejamos llevar por ellas.



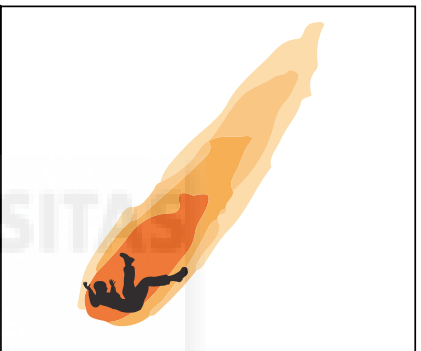
Caemos en la trampa del destino. Nos come la serpiente. Nos equivocamos.



Comienza nuestra lucha interna. El querer y el deber se encuentran.



Comenzamos a valorar la situación. Los pros y contras de lo hecho.



Llegan los, ¿por que? y la culpa. La conciencia despierta.



Comienza la transformación a partir de la experiencia ganada.



Los recuerdos de antes ya no sirven. Nuevo mundo al que enfrentarse.



Seguimos a flote y con más herramientas que al principio del proceso. Hemos superado y aprendido.

Fase de producción.

Una vez vectorizadas todas las ilustraciones, lo siguiente es tratarlas en Adobe After Effects para generar movimiento y añadirle efectos especiales y videos para la composición del videoarte.

Convirtiendo las ilustraciones en 3D, añadiéndoles cámaras y efectos de iluminación.

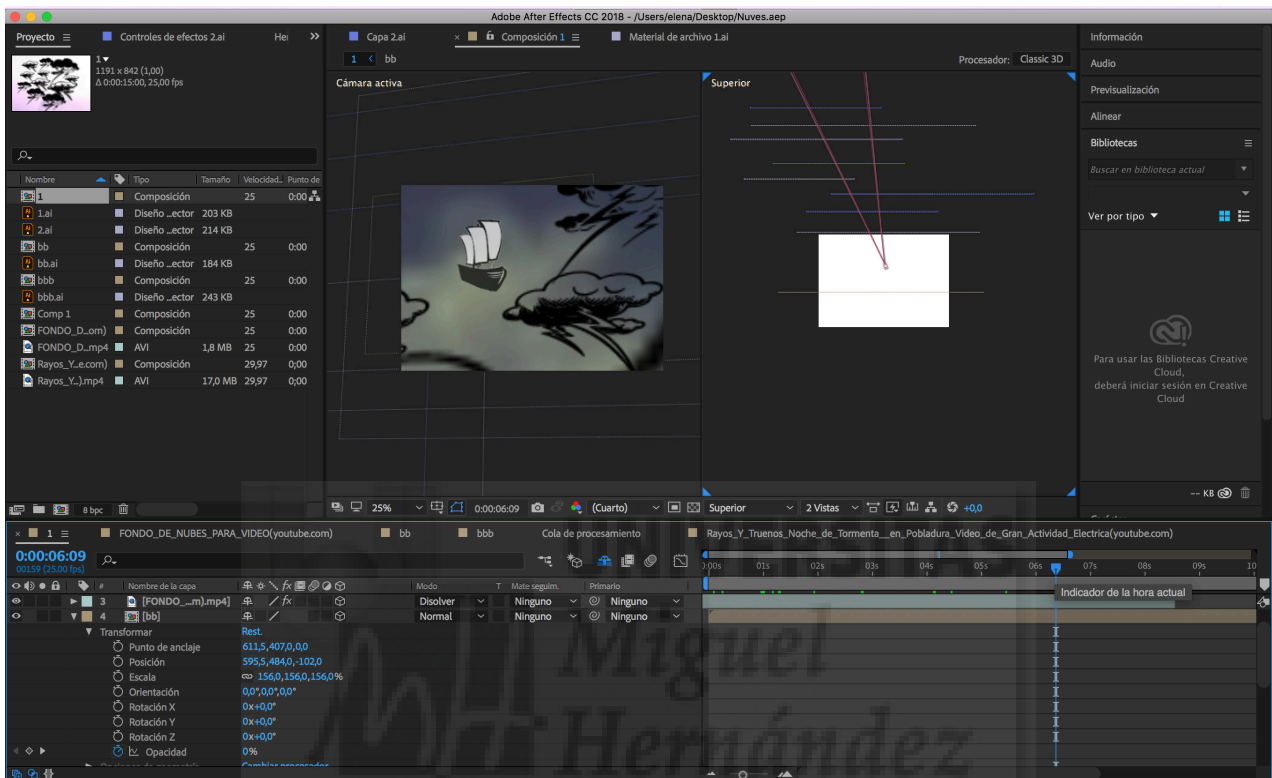


Fig.7. Adobe After Effects

Fase de postproducción.

A continuación se enlazaron en secuencias en Adobe Premiere, siguiendo el Story board, además se les añadió transiciones de video, como barridos, disoluciones...

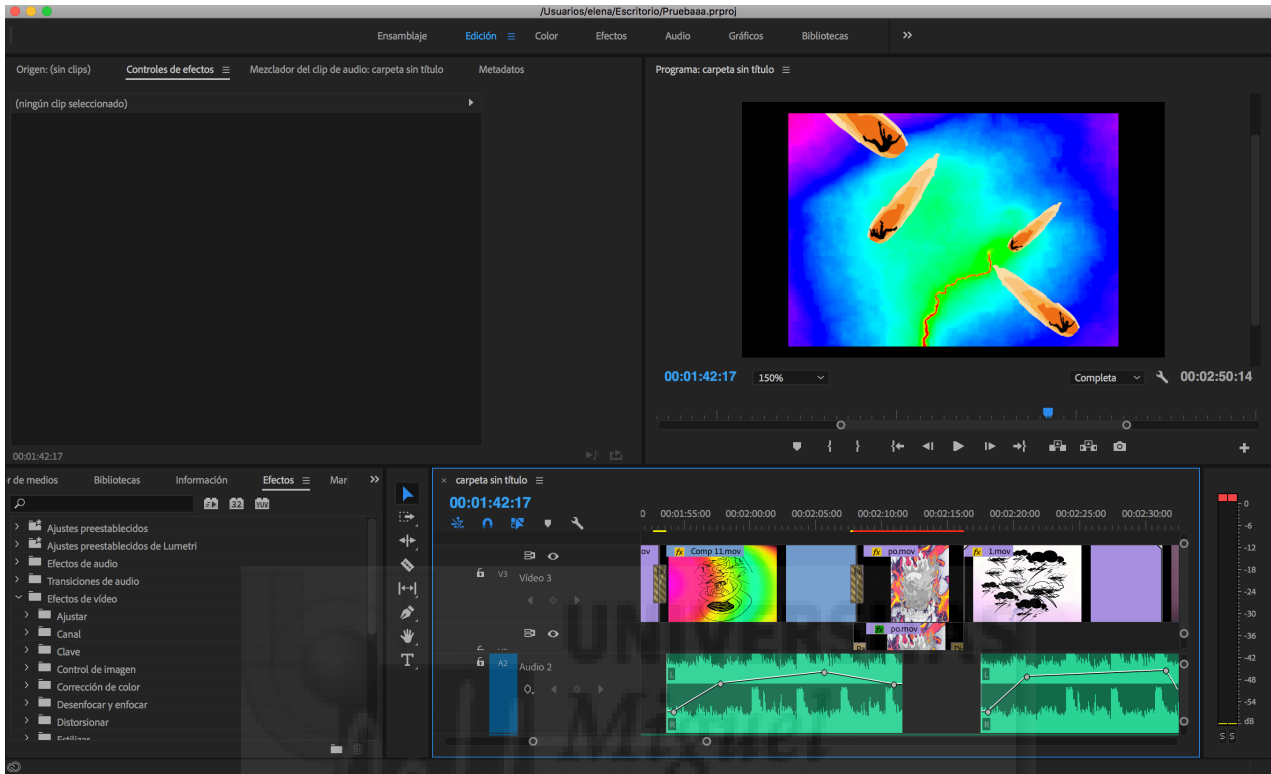


Fig.8. Adobe Premiere

Una vez esta ya toda la secuencia lista, se añadió el audio.

A partir de varias instrumentales y sonidos, cortando y mezclando según la ilustración correspondiente. Siguiendo el transcurso de la historia.

Modificando la frecuencia, las entradas y salidas del audio para su correcta sonorización y acoplando cada sonido de la manera correcta para que coincida con el paso de cada imagen.

A continuación se diseñó, siguiendo el mismo proceso de las ilustraciones, la tipografía para el título de la obra.

Se realizó siguiendo la técnica tradicional en tinta, con las palabras que formarán la introducción del video y se vectorizaron para tratarlas después. Aplicándoles al texto efectos con Adobe After Effects y añadiéndoles sonidos para su integración en la obra.



¿TIENES
EL
VALOR?

The image shows the title '¿TIENES EL VALOR?' written in a bold, black, handwritten-style font. The text is arranged in three lines. A faint watermark is visible in the background, reading 'UNIVERSIDAD Miguel Alemán' and 'Fernandez'.

Fig. 9. Imagen vectorizada

Posteriormente se integraron al resto de ilustraciones en Adobe Premiere.

El sonido que abre la obra y con ellas las palabras iniciales, es un silbato de fiesta de niños, haciendo referencia al tema, a la alegría y al comienzo de nuestra diversión. Pero seguido podemos escuchar el sonido de agua de lluvia, que contrasta con esa felicidad.

Haciéndonos una introducción de lo que vamos a experimentar durante todo el video.

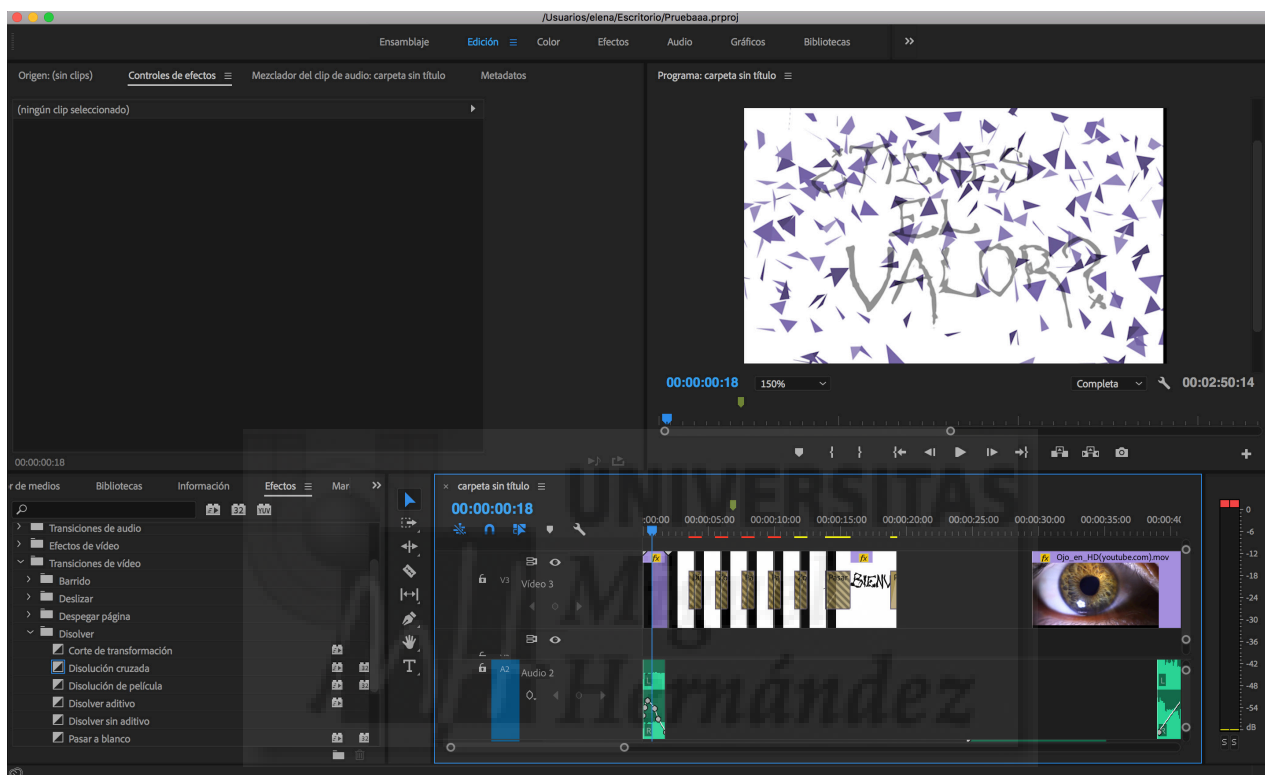


Fig.10. Adobe Premiere

5. RESULTADOS

Entendida como un cuento o historia, esta obra se ha desarrollado estableciendo un formato lógico de introducción, nudo y desenlace.

Tras realizar una obra tan multidisciplinar como esta en la que se conjuga dibujo a tinta con técnicas como el videoarte, efectos especiales, y arte sonoro, se puede concluir que los resultados presentan la homogeneidad necesaria para que, en su conjunto, cuenten la historia planteada.

Este era uno de objetivos estipulados en la fase proyectual tratando de demostrar que a la hora de discurrir por un discurso artístico todas las disciplinas pueden conjugarse estableciendo un todo coherente y sincero.

A continuación se describe cada una de las ilustraciones de este relato mediante imágenes y ficha técnica.



Fig.11. *Despierta*, (2019) Imagen vectorizada y Adobe Photoshop. Medidas variables.



Fig. 12. *Despierta*, (2019) Dibujo a tinta, medidas variables



Fig. 13. Igual que la luz a los insectos, (2019) Video digital 16:9, 0' 4"



Fig. 14. Déjate llevar, (2019) Imagen vectorizada. Medidas variables

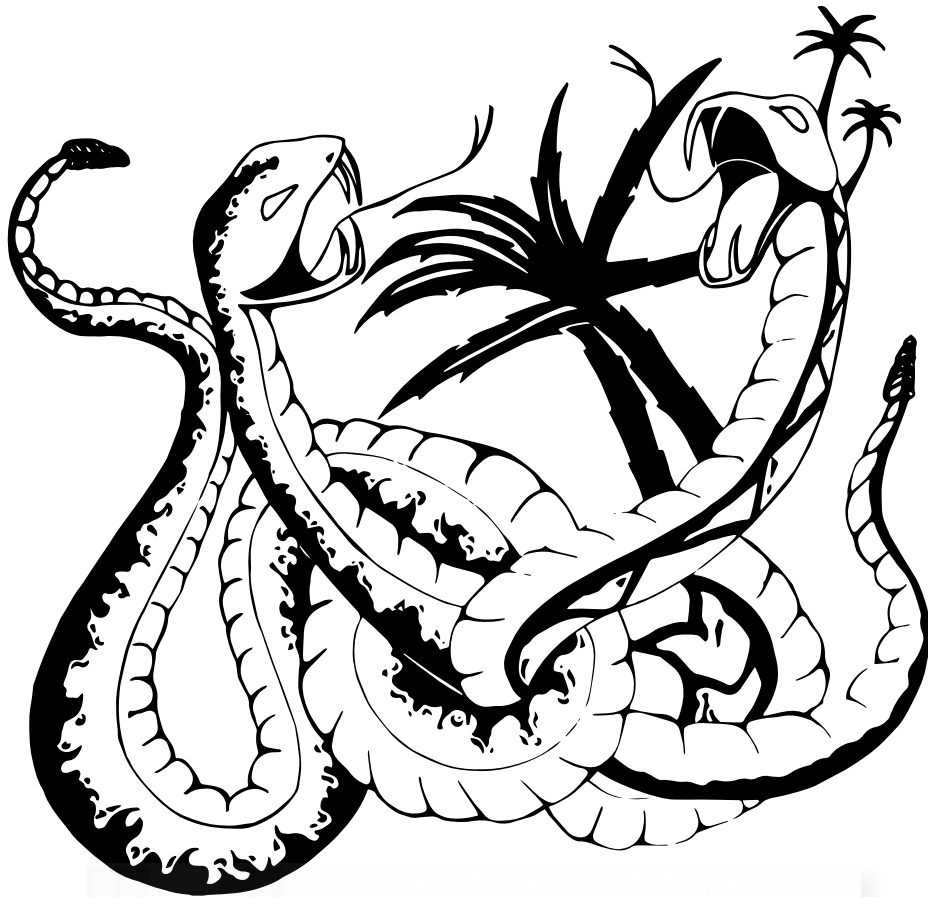


Fig. 15. *La lucha de pensamientos* (2019) Imagen vectorizada. Medidas variables



Fig. 16. *Caída a tu mente*, (2019) Imagen vectorizada. Medidas variables

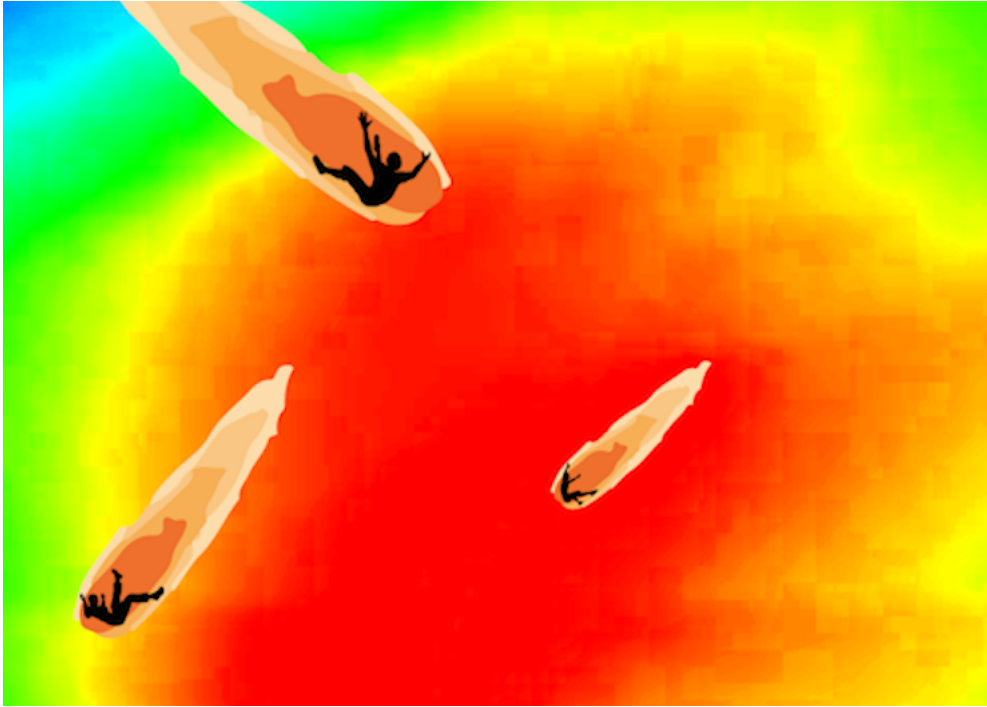


Fig. 17. *Conexiones*, (2019) Video digital 16:9, 0' 15"

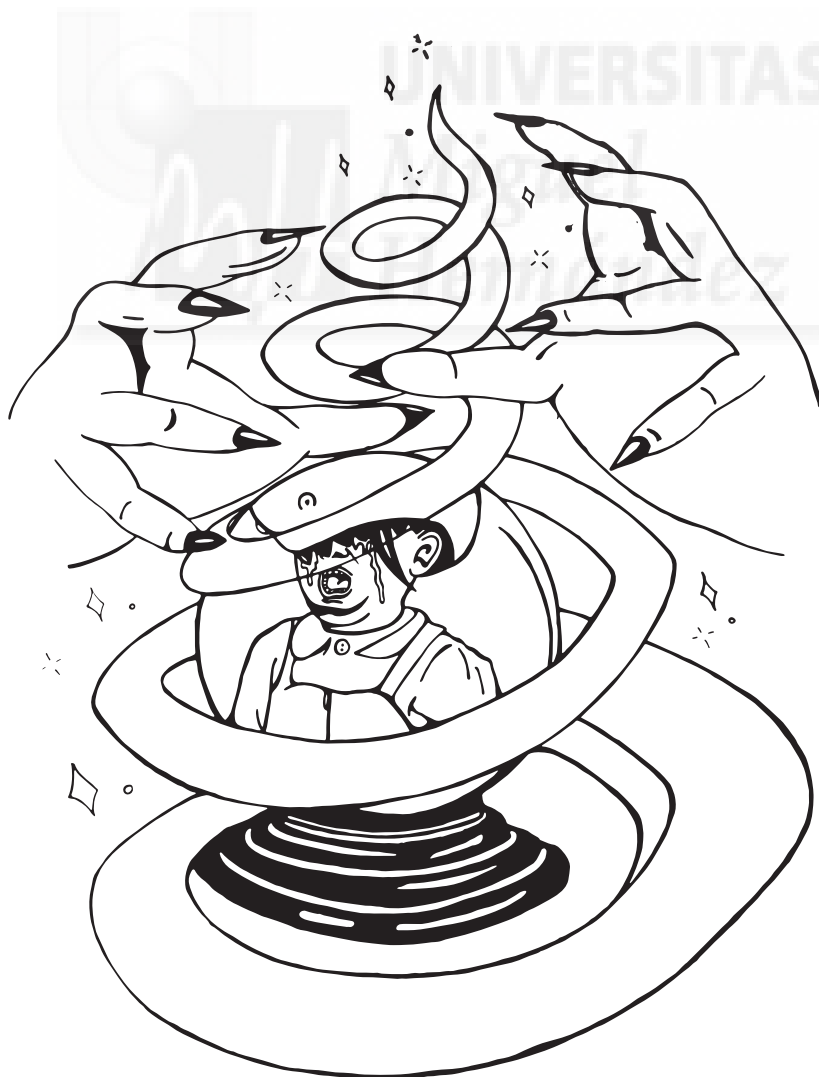


Fig. 18. *La conciencia se abre*, (2019) Imagen vectorizada. Medidas variables



Fig. 19. *Pérdida de identidad*, (2019) Imagen vectorizada. Medidas variables



Fig. 20. *Control y crecimiento*, (2019) Video digital 16:9, 0' 18"



Fig. 21. *Control y crecimiento*, (2019) Video digital 16:9, 0' 18"



Fig.22. *Control y crecimiento*, (2019) Video digital 16:9, 0' 18"

6. BIBLIOGRAFÍA

- Matthew Barrie, James. (1904) *Petter Pan y Wendy*. Germany, ed: Amazon Distribution
- Quevedo, Francisco. (1990) *Los sueños*. Barcelona, ed: Planeta.
- Stevenson, Robert Louis. (1990) *La isla del tesoro*. Barcelona, ed: Planeta.

Referencias audiovisuales

- Luis Buñuel, (1929). *Un perro andaluz*. Studio des Ursulines de París (Francia) 22min.

Referencias web.

Surrealismo, los pintores de sueños. En línea. URL:

-<https://www.pinturayartistas.com/surrealismo-los-pintores-de-suenos/> [última consulta: 13/11/18]

-<https://www.lifeder.com/representantes-del-surrealismo/> [última consulta: 13/11/18]

La vida de la mente. El camino de Peter Handke. En línea. URL:

-<https://www.letraslibres.com/mexico/la-vida-la-mente-el-camino-peter-handke> [última consulta: 15/11/18]

DONALD ZOLAN, el pintor de la ternura y la infancia y sus mensajes. En línea. URL:

-<https://www.elblogalternativo.com/2009/03/17/donald-zolan-el-pintor-de-la-ternura-y-la-infancia-y-sus-mensajes/> [última consulta: 28/11/18]

Las artes y la infancia. En línea. URL:

-<https://www.oei.es/historico/educacionartistica/primerainfancia/introduccion.php> [última consulta: 22/11/18]

Entrevista al ilustrador Jorge Molina. En línea. URL:

-<https://medium.com/@manu/jorge-molina-cambiar-a-los-autores-de-un-cómic-es-como-cambiar-a-los-actores-en-mi-tad-de-una-pel-bb88dd597580> [última consulta: 17/11/18]

Galería de arte de Jorge Molina. En línea. URL:

-<http://www.jorgemolinaart.com/gallery.html> [última consulta: 20/11/18]

Raymond Lemstra y la maravilla de la infancia. En línea. URL:

-<http://www.artdiscover.com/es/noticias/las-maravillosas-ilustraciones-de-raymond-lemstra/276> [última consulta: 17/11/18]

Milton Caniff, un fuera de serie del comic mundial. En línea. URL:

-<http://mundodibujado.blogspot.com/2012/10/milton-caniff-un-fuera-de-serie-del.html> [última consulta: 14/11/18]