



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

ÁREA SOCIO HUMANÍSTICA

TÍTULO DE MAGÍSTER EN LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL

**Análisis del lenguaje visual en la narrativa gráfica
de los libros álbum de Marco Chamorro**

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTOR: Merino Tapia, Juan Carlos, Ing

DIRECTOR: Córdova Guadamud, Paúl Fernando, Mg.

CENTRO UNIVERSITARIO QUITO

2015



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2015

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Magister.

Paúl Fernando Córdova Guadamud

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo de titulación, denominado: “Análisis del lenguaje visual en la narrativa gráfica de los libros álbum de Marco Chamorro” realizado por Merino Tapia Juan Carlos, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, octubre de 2015

f)

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo Merino Tapia Juan Carlos declaro ser autor del presente trabajo de titulación: Análisis del lenguaje visual en la narrativa gráfica de Marco Chamorro, de la Titulación Maestría en Literatura Infantil y Juvenil, siendo Paúl Fernando Córdova Guadamud director del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, concepto, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado o trabajos de titulación que se realicen con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

f.

Merino Tapia Juan Carlos

171782754-5

DEDICATORIA

A mis hijos.

AGRADECIMIENTO

A mi familia.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido	
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
RESUMEN	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I	5
1.1 Sobre la ilustración	6
1.1.1 Una ilustración no es solo un dibujo	6
1.1.2 Una ilustración no es arte	6
1.1.4 Digan lo que digan la ilustración es importante	9
1.2 Literatura Infantil	10
1.2.2 ¿Cuál es la función de la literatura infantil en la formación de la sensibilidad y personalidad del niño?	11
1.3 El libro álbum	12
1.4 Evolución literaria del ser humano	14
1.5 Libro álbum es un género en construcción	16
1.6 Literariedad visual	17
1.7 Análisis de Obras	18
1.7.1 Estructura Narratológica	18
1.7.2 Estructura de la imagen	22
1,7,2,2 Elementos técnicos	22
1,7,2,3 Elementos estilísticos	22

1.8 Ilustración en Ecuador	23
1.8.1 Marco Chamorro	24
1.8.1.1 Evolución de su obra	25
1.8.1.1.2 Cupido es un murciélago	26
1.8.1.1.3 El teatro miniatura del flautista barrigón	27
1.8.1.1.4 Las brujas de Mackbeth	28
1.8.1.1.5 Diablada de Píllaro	28
1.8.1.1.6 Segundo Acto	29
CAPÍTULO II	30
2.1 Criterio de selección de las obras	31
2.1.1 Fundamentos para el análisis	31
2.2 Segundo Acto	34
2.2.1 Análisis narratológico	34
2.2.2 Estructura de la imagen	36
2.2.3 COSMOVISIÓN	51
2.2.4 INTERTEXTUALIDAD	52
2.2.5 ELEMENTOS ESTILÍSTICOS	52
1.2.6 COLOFÓN	52
2.3 Sueños	53
2.3.1 Análisis narratológico	53
2.3.2 Estructura de la imagen	55
2.3.4 COSMOVISIÓN	68
2.3.5 INTERTEXTUALIDAD	69
2.3.6 ELEMENTOS ESTILÍSTICOS	69
2.4 Felini	70
2.4.1 Análisis Narratológico	70
2.4.2 ESTRUCTURA DE LA IMAGEN	71
2.4.3 Cosmovisión	83
2.4.4 INTERTEXTUALIDAD	84
2.4.5 ELEMENTOS ESTILÍSTICOS	84
2.4.6 COLOFÓN	84

2.5 Quiero ese beso	85
2.5.1 Análisis Narratológico	85
2.5.2 ESTRUCTURA DE LA IMAGEN	86
2.5.3 Cosmovisión	99
2.5.4 INTERTEXTUALIDAD	100
2.5.5 ELEMENTOS ESTILÍSTICOS	101
2.5.6 COLOFÓN	101
CONCLUSIONES	102
RECOMENDACIONES	104
BIBLIOGRAFÍA	106
ANEXO	107

RESUMEN

Analizar un libro álbum requiere no solo de comprender e interiorizar su narrativa sino también de descubrir los mensajes que transmiten sus ilustraciones a través de los elementos técnicos y estilísticos que lo conforman. Aunque estos conocimientos pueden ser percibidos instintivamente, se necesita de una formación técnica y profesional en dicho campo para desentrañar por completo su estructura total.

El presente trabajo de titulación ha sido realizado por un ilustrador y tiene como objetivo servir de guía en el análisis gráfico y narrativo de una obra, introduciendo al lector en la narrativa visual y la decodificación de significados y mensajes implícitos.

PALABRAS CLAVES: Ilustración, Libro álbum, Chamorro.

ABSTRACT

Analyze a book album requires not only understand and internalize its narrative but also to discover the messages they convey their artwork through the technical and stylistic elements that comprise it. Although this knowledge may be perceived instinctively , you need a technical and vocational training in that field to completely unravel its overall structure .

This degree work has been done by an illustrator and aims to provide guidance in drawing and narrative analysis of a work , introducing the reader to the visual narrative and implied meanings and decoding messages.

KEYWORDS: Illustration, children's picture book, Chamorro.

INTRODUCCIÓN

Pese al gran aporte que ha brindado la ilustración en la literatura durante cientos de años y, tomando en cuenta de que en los últimos 30 años Ecuador ha experimentado un rápido desarrollo y crecimiento profesional en los ilustradores, es innegable la realidad de los tiempos contemporáneos donde un estigma social ha catalogado a esta profesión como un arte menor. El mercado ecuatoriano no llega a comprender su importancia y la gran mayoría solo la considera un elemento decorativo o de refuerzo al texto que acompaña. Es complicado ingresar al mercado, y es mucho más difícil obtener un prestigio profesional fuera del entorno en que se relaciona el autor. Una de las principales razones, y que concierne específicamente al presente informe, es el desconocimiento que el público tiene sobre el proceso y las características que la ilustración posee como recurso comunicacional. Hasta hace unos cuantos años el ilustrador ni siquiera era acreditado en la obra como coautor, lo que alimentaba la idea de que en un relato lo primordial es el texto y su correcta escritura, antes que los significados que pueda tener al relacionarse con las ilustraciones que lo acompañan.

Pero no hay que ser del todo injustos, muchas ilustraciones no pasan de ser simples elementos decorativos sin mayor valor artístico o comunicacional; es por eso que el análisis que el autor propone, se sustenta en la obra de un reconocido y talentoso autor como Marco Chamorro, cuya importancia en el Ecuador está más que demostrada, y que precisamente está forjando su carrera mediante la creación de libros álbum, sin importar que su lector final sea niño o adulto. De este modo, el análisis se adentra en cuatro de sus obras con el fin de descifrar cuales son las características que le otorgan el bien merecido título de ilustración, para comprender la interacción de sus elementos y la manera en que estructura su narrativa visual. Es importante señalar que uno de los objetivos de este trabajo

es proporcionar una guía al lector para la búsqueda y decodificación de significados en las imágenes, no solo de forma instintiva sino basado en los conocimientos técnicos que el ilustrador posee.

Para llevar a cabo este proceso, ser parte de la experiencia del autor del análisis como profesional de la ilustración, y se desarrollan los contenidos en base a los conocimientos adquiridos en la maestría, principalmente el análisis narratológico. De ese modo se procede a descifrar el contenido de todas las imágenes que conforman cada una de las obras elegidas, y comprender en que aportan a la narración tanto como ayuda visual así como generadores de contenido. Las imágenes cuando están bien planteadas también cuentan sus propias historias y ofrecen mensajes adicionales que el autor configura consciente e inconscientemente en su trabajo. Al final se obtiene un análisis más satisfactorio que abre nuevos campos de comprensión al lector y le ofrece un mayor disfrute al conocer todas las dimensiones y significados que una historia cuenta mediante texto e ilustración.

Probablemente esto no cambie la concepción de la sociedad hacia esta hermosa profesión, pero seguro permitirá a quien lo lea adquirir una nueva forma de enfrentar la lectura.

CAPÍTULO I
MARCO TEÓRICO

1.1 Sobre la ilustración

1.1.1 Una ilustración no es solo un dibujo

Definir un término que originalmente se utilizó para designar a un movimiento cultural e intelectual europeo de finales del siglo XVII, se complica aún más cuando el imaginario popular, e incluso muchos profesionales dedicados a esta tarea, no tienen claro los límites o las características que describen a esta profesión.

Podemos decir que se trata de un dibujo, pero sería muy injusto y además poco preciso; después de todo, es algo que todo el mundo puede hacer, independientemente del grado de habilidad de la persona que se aventure a hacerlo. Si nos vamos al otro extremo, tampoco podríamos afirmar que un cuadro de Picasso, Dalí o cualquier otro artista plástico es una ilustración.

La definición de wikipedia se limita a decir que la ilustración es un dibujo que adorna un libro, y seguramente no miente, pero tampoco dice toda la verdad. Ciertamente es lo más habitual que una ilustración acompañe a un texto, pero no se puede ignorar que también hay ilustraciones presentes en carteles, en jarros, en camisetas, en juguetes, en fondos de pantalla; dibujados a lápiz, en óleos, plastilina o impresos luego de ser creados en un software informático.

1.1.2 Una ilustración no es arte

El arte pictórico y la ilustración se encuentran muy relacionados entre sí debido a la similitud de conceptos junto a la utilización de las mismas técnicas, pues se trata en todo momento de medios que comunican a través de la imagen. Sin embargo, existen algunas características que las definen y a su vez las diferencian, entre las que tenemos las siguientes:

- A diferencia del arte, la ilustración es un elemento editorial que se integra e interactúa en un medio para comunicar el mensaje a transmitir. En la mayoría de los casos no obedece a la voluntad del artista sino a la necesidad de los editores. Esto limita los niveles de interpretación de la ilustración, a diferencia del arte que goza de libertad conceptual y creativa.
- El formato sin duda es un elemento importante, ya que el trabajo de un artista está creado para ser exhibido y analizado, mientras que el trabajo de un ilustrador se destina a un medio (generalmente impreso) como elemento importante de una obra mayor, la cual podría ser, por ejemplo, un libro álbum.
- El grupo destinatario también juega un papel importante. El arte a pesar de estar abierto a todo público, no siempre puede ser entendido por la mayoría.
- Un ilustrador necesita crear un producto que independientemente de los niveles de significación que pueda tener, debe ser comprendido perfectamente por la mayor cantidad de gente.
- El control que el artista tiene sobre su trabajo es otro factor determinante. Generalmente solo existe un original de cada obra, o en algunos casos unas cuantas reproducciones autorizadas de edición limitada. En el caso del ilustrador, él tiene el control sobre la obra original, pero luego esta puede ser manipulada a favor del diseño y composición del libro.
- El arte como tal ha sufrido una evolución que se remonta a los orígenes mismos del hombre, dando lugar a un sinnúmero de movimientos, planteamientos estéticos y una larga historia de la cual aprender; mientras que la ilustración ha tomado parte de esa experiencia para desarrollar su propio mundo que rápidamente se va consolidando.
- La libertad y capacidad de adaptación de la ilustración superan a la del arte, pues en una misma obra pueden coexistir diferentes técnicas, combinar distintas expresiones artísticas como la literatura o el cómic, e incluso experimentar con materiales diversos sin perder su esencia e identidad.

1.1.3 Entonces, ¿Qué es la ilustración?

Para poder comprender el término, tomaremos como base tres definiciones de tres profe-

sionales en el libro: “6 ilustradores opinan”:

“Ilustrar es interpretar. Interpretar un texto, sea cual sea. Un texto literario. Un mensaje publicitario. Ilustrar es una manera de narrar en imágenes, es la narración que se opone a la decoración. La ilustración es una reinterpretación tomada como referencia o punto de partida de un texto”.

Arnal Ballester

“Ilustrar es iluminar (dar luz) dotar de significado un texto (ajeno) pero ilustrar es más porque ilustrar está vinculado a lo emocional. Ilustrar es significarse. Ilustrar es indagar, comunicar, expresar y utilizar como testimonio”.

Isidro Ferrer

“Ilustrar es iluminar, dar luz a un texto. Y dar una opinión propia y te transforma en un testigo (testimonio de Isidro). Compromiso social pues prestas tu opinión que forma parte de una realidad social y política”.

Raúl Arias

Extrayendo las ideas claves de cada autor, podemos crear una definición propia que las unifique y simplifique aquello que intentamos describir.

“Ilustración es una profesión que utiliza técnicas de las artes plásticas para representar gráficamente la idea contenida en un texto o información previamente seleccionada”.

Y una vez realizado este ejercicio, debemos analizar aquello que la definición propone:

- Se trata de una profesión y por ende solo puede ser realizada con éxito por profesionales especializados en esa área.
- No existe una técnica o procedimiento específico para realizar esta tarea, se puede emplear cualquiera que el ilustrador domine e incluso experimen-

tar si el caso lo amerita.

- Comparte muchas similitudes con el arte, pero la diferencia radica en que un artista utiliza sus habilidades para crear una obra que exprese aquello que su psiquis y su ideología desean transmitir, mientras que el ilustrador parte de un texto base para producir un producto específico.

Entendamos este último punto. Un texto base puede ser un libro, un cuento, la definición de un objeto o simplemente una una palabra, pero siempre debe existir previamente para que el ilustrador pueda plasmar gráficamente la idea contenida en dicho texto. Es por eso que el principal objetivo de la ilustración es comunicar, podemos no entender un cuadro de Pollock, pero la ilustración para el cuento de los tres cerditos debe mostrarnos tal cual lo que es, sin importar la técnica o el estilo del profesional a cargo.

“Tradicionalmente, la ilustración ha sido interpretada como la aplicación más frecuente y conocida del dibujo, concebida como medio de expresión artística. Puede considerarse como una forma de arte aplicada al mundo comercial, y por ello no debe ser tratada como una obra artística menor, sino mas bien diferente. En el momento actual, la ilustración ha invadido nuestro entorno, introduciéndose en medios clásicos y modernos: editoriales, cinematografía, televisión, fotografía, publicidad, etc. Pero, la ilustración abarca en su contenido un espectro infinito de manifestaciones, que van desde la realización de mapas, gráficos, dibujos técnicos, etc., a auténticas composiciones difícilmente representables por otros medios de expresión como, por ejemplo, la fotografía.” (Vargas, 1984)

1.1.4 Digan lo que digan la ilustración es importante

Lamentablemente en muchas sociedades, es habitual que profesiones poco comunes o habituales entre la mayoría de su gente, estigmaticen esta profesión y la menosprecien como si se tratase de una actividad sin mayor importancia. Pero el hecho irrefutable de que no cualquiera puede hacerlo es el primer indicativo de que la ilustración posee mayor importancia de la que se le otorga. Mucha gente puede tomar un lápiz y pintura y garabatea sobre un papel, pero eso no los convierte en ilustradores y tampoco pueden hacer de eso una profesión que les permita realizarse como persona y ganarse la vida.

Este trabajo requiere de cautela, pues el ilustrador debe ser capaz de escuchar con atención lo que dice el autor literario y seleccionar con adecuación las imágenes para representar el o los mensajes que cada texto propone” (Jackeline Verdugo, Guía Didáctica de la ilustración en la literatura para niños y jóvenes, UTPL, pág. 18). Puede que la gente no entienda en primera instancia la complejidad y el innegable apoyo que posee una ilustración, pero es que estamos tan acostumbrados a tener ilustraciones en todo aspecto de nuestras vidas, que ya es algo habitual e inseparable de nuestras vidas. Solo imaginen por un momento lo vacío que sería el mundo sin la ilustración.

Históricamente la ilustración ha sido una ayuda valiosa para representar el mundo real y ficticio, reforzando aquello que las palabras quieren expresar e incluso llegar a superarlas al momento de comunicar el mensaje deseado. El arte de ilustrar se ha desarrollado como una profesión sólida y de ricas posibilidades en los libros para niños... A pesar de su riqueza expresiva, tiene a ratos sus limitaciones; muchas veces el ilustrador debe plegarse a las exigencias del editor, disminuyendo su capacidad y potencialidades” (Hanán, 2007).

Estamos ante una profesión que obliga a mejorar la calidad del trabajo en un mundo que se vuelve cada vez más competitivo y que poco a poco se vuelve mucho más visual e universal. La creatividad y la técnica al servicio de la imagen, elemento tan necesario en las tareas cotidianas y especialmente en la literatura dedicada no solo a niños y jóvenes, sino también en aquellos que sepan apreciar el goce artístico que solo una ilustración puede transmitir a la vez que comunica lo que un texto quiere contar.

1.2 Literatura Infantil

Tanto psicólogos, educadores como padres tienen objetivos similares en cuanto a los resultados que esperan obtener de cada obra de literatura que ofrecen a los niños. Se puede decir que los tres poseen dos puntos en común al momento de analizar un libro infantil:

- La selección de la obra debe hacerse en base a su calidad.

- El momento de la lectura debe ser un espacio para compartir entre el niño y quien esté a su cargo; sean padres, educadores o facilitadores.

El primer punto hace referencia no solo a la calidad artística de la obra, sino también a cada uno de los elementos que la conforman (narración, ilustraciones, diseño), convirtiéndose en una ventana directa hacia la sociedad que refleja en sus páginas; brindando además un apoyo para el desarrollo emocional e intelectual del niño.

El segundo punto se basa en la importancia de crear y recrear un momento compartido a través de la lectura. Esto permite una compenetración de ambas partes con el fin de crear tanto lazos afectivos como comunicativos, fortaleciendo no solo la personalidad del niño sino también sus sentimientos.

El aporte de la literatura infantil en el aprendizaje se orienta tanto al espíritu como al conocimiento. Ayuda a formar personas con amplios valores humanos, sensibles y seguros de sí mismos; poseedores de una mente creativa y una conciencia crítica que busque conocer más sobre el mundo que los rodea.

1.2.2 ¿Cuál es la función de la literatura infantil en la formación de la sensibilidad y personalidad del niño?

En el caso de los niños, la literatura funciona como un mecanismo formativo-rector que facilita su adaptación a un determinado contexto social, ayudando en su proceso de desarrollo y maduración. Tomemos una reflexión del libro de Pedro Cerrillo en cuanto a la importancia de la lectura (Cerrillo, 2002):

“Las personas necesitan la lectura, pero no solo en lo que ésta tiene de proceso descodificador de símbolos, sino también como medio esencial para adquirir destrezas actitudes y competencias que les van a resultar imprescindibles para participar en la vida cotidiana y para integrarse, con plenas posibilidades, en el conjunto de la sociedad.”

De este modo se forman algunas competencias que son parte innata de la personalidad y le ayudan a integrarse como individuo dentro de un plano social y cultural. Entre ellas

tenemos el perfeccionamiento del lenguaje y las relaciones interpersonales, las cuales mejoran las necesidades del intelecto y permiten una óptima expresión del pensamiento. Se generan además aficiones e intereses que potenciarán su formación estética y crearán una sensibilidad basada en valores y virtudes morales.

Se debe reaccionar ante lo leído buscando la utilidad inmediata a dicha práctica (sea aprendizaje o placer) y no referirnos a la literatura solo como una herramienta, ya que es un medio que según el reconocido escritor infantil Andrés Marreno, satisface entre otras las siguientes cuatro necesidades en los niños (Marreno, 1994):

- Necesidad de pertenecer.
- Necesidad de amar y ser amado.
- Necesidad de desarrollar valores éticos.
- Necesidad de adquirir conocimientos.

Es así como a través de sus personajes el niño se identifica con las historias (generalmente los protagonistas) y reconoce algunos arquetipos de comportamiento social (personajes y situaciones). Los libros se convierten en ejemplos de ética y comportamiento que le permitirán definir su postura frente a la vida, como parte de una sociedad regida por varias normas para alcanzar una convivencia en armonía. Sin duda la lectura ayuda a formar la personalidad, aumentar el conocimiento y enriquecer el intelecto.

1.3 El libro álbum

Podemos definir al libro álbum como una obra literaria creada para el público infantil, cuya principal característica es una completa interacción entre las ilustraciones y el texto para crear la experiencia de la historia narrada. Si además de cumplir con esas características,

se le añade la ilusión de movimiento, generado por algún tipo de mecanismo, entonces toma el nombre de libro animado.

En cuanto a su conveniencia como instrumento literario, existen opiniones contrarias, ya que existe quien manifiesta que estos libros demeritan la literatura como acto de reconocimiento a través de la lectura, pero no se puede negar el factor lúdico que estos proporcionan, creando experiencias más interactivas entre el lector y la obra, además que se trata de un proceso natural como lo expresa Teresa Colomer:

El trasvase hacia la imagen afecta a casi todos los elementos narrativos. Un trasvase muy visual es el de confiar a la imagen la descripción de los personajes, de los escenarios e, incluso, de las acciones secundarias de los personajes (Colomer, 2005).

Pero a pesar de todas estas opiniones, es necesario que para gozar de cierto éxito, un libro animado debe contar con el factor sorpresa que proporcione al lector un estímulo adicional para ser apreciado como tal. Este factor se ha visto influenciado por las tendencias y la evolución en las técnicas para ser reproducido. En un inicio, la producción de estos libros era muy inferior que en la actualidad, principalmente porque los mecanismos eran desarrollados por artesanos que se encargaban de todo el proceso, mientras que ahora se posee una serie de maquinarias que facilitan el trabajo y multiplican la productividad; prácticamente existen máquinas capaces de modelar y dar forma casi a cualquier formato, con precisión y rapidez. Pero no todo es bueno, ya que a la vez el consumismo ha influenciado mucho y los nuevos productos poseen materiales más económicos, cuando en tiempos pasados eran verdaderas obras artesanas. En todo caso mientras la obra cumpla con acabados de calidad y narraciones bien contadas, el resultado no debe hacerse de menos.

Podemos considerar la creación de libros animados como un laboratorio que permite experimentar con diferentes técnicas y materiales, solo limitados por la imaginación de quienes los diseñan. Claro que dichos cambios han ido siempre de la mano con los avances tecnológicos, pero muchos de ellos se han mantenido vigentes hasta nuestros días. En un inicio la animación se creaba de manera mecánica, la adición de químicos y desarrollo de

materiales podría crear la ilusión del olor o experimentar con nuevas texturas que proporcionen las más diversas sensaciones; mientras que ahora podemos encontrar elementos multimedia, como la adición de sonidos o software especiales, incluso la interacción entre todos ellos. No hay límites para la imaginación, bueno tal vez el presupuesto, pero mientras haya buenas propuestas habrá quien apueste por ellas.

1,4 Evolución literaria del ser humano

Uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de las habilidades lingüísticas, de escritura y capacidad imaginativa de un individuo es la lectura.

Hay muchas teorías respecto a la edad mínima en la que el niño tiene que iniciarse formalmente en el aprendizaje de la lectoescritura aunque hay algunos autores que defienden el aprendizaje precoz (18 meses) la mayoría de los autores coinciden en que el aprendizaje tiene que ir asociado al proceso madurativo del niño. Hay variación entre las edades límite; hay autores que defienden los 6 años y otros 5 años.

De 0 a 3 años: los padres pueden leer en voz alta al bebé, durante unos pocos minutos al día, señalar y nombrar las ilustraciones de los libros, compartir rimas y canciones de cuna, ofrecerle libros de tela, goma, plástico o cartón.

De 3 a 5 años: los padres deben asociar la lectura con el placer y la ternura, deben leer libros más extensos, con ilustraciones y con capítulos para leer en varios encuentros, elegir libros con patrones de rimas repetitivas que estimulen la participación de los niños, ofrecerles libros con temática variada, con nuevas palabras y diferentes lenguajes. Es interesante conversar con el niño sobre lo leído, conocer sus opiniones y sentimientos. Proponer algunos juegos a partir de la lectura, como dibujar, armar títeres, también es aconsejable.

De 5 a 8 años: los padres pueden compartir lecturas en voz alta, dejar mensajes escritos para que los niños los descubran y lean, llevar a niño a visitar librerías, bibliotecas, así

como ferias de libros, compartir un libro y luego la película basada en el texto, ofrecerle libros con textos breves y sencillos que ellos mismos puedan leer, proporcionarle libros de cuentos, poesías, adivinanzas, trabalenguas, poemas, sobre temas que interesan más al niño.

Los libros son una amplia fuente de información. Contienen historias, personajes, situaciones que van desarrollando la imaginación de los niños a desde muy temprana edad. Aunque aún no sepan leer, es importante mostrarle este mundo para potenciar sus capacidades cognitivas y de curiosidad.

Los niños que saben relacionarse tempranamente con el mundo de los libros, desarrollan en sus mentes un universo de ideas, una capacidad creadora y de comunicación que les ayudará a potenciar su personalidad e incluso a resolver por si mismos las situaciones de crisis a las que se enfrenten más adelante en sus vidas. Ser lector incrementa la capacidad de comunicación.

La lectura infantil ayuda a que los niños se ubiquen en un contexto, que sean ágiles mentalmente para describir e interpretar diferentes situaciones por las que puede estar pasando el protagonista de un libro, para así poder interpretar situaciones reales en el entorno.

Los niños pueden construir a lo largo de su desarrollo un gusto por la lectura que con el tiempo se va convirtiéndolo en un hábito, lo cual enriquece de manera bastante positiva su lenguaje al incluir palabras nuevas en su lenguaje y permitiéndoles además desenvolverse mucho más fácil al momento de comunicarse verbalmente.

Para acercarlos de manera amigable a la lectura se pueden implementar distintos métodos: Leer con el niño creará un espacio de encuentro que fortalece el vínculo padre-hijo; crear hábitos de lectura, con horarios y momentos determinados permitirá predisponer positivamente la actitud para ello sin forzarlos; comprar libros entretenidos que incluya clásicos donde los padres puedan aportar con su experiencia; jugar a cambiarle el final a los cuentos potencia la imaginación y la creación de historias paralelas; y sobre todo, ver libros

en la casa y a los padres leyendo, produce que por imitación los niños sientan curiosidad de realizar la misma acción. Según el método Bowdoin “Trate de que la lectura sea una experiencia agradable para el niño y así logrará que le guste la lectura” (Los padres son maestros, capítulo 10, página 315).

1.5 Libro álbum es un género en construcción

Una característica propia de la literatura como arte, es que su difusión es relativamente sencilla, puesto que puede ser reproducida a través de libros o archivos digitales con facilidad y de este modo llegar al mayor número de destinatarios. Pero dicha capacidad de reproducción estuvo a la par de la evolución en las técnicas de impresión, ya que conforme estas iban mejorando, se facilitaban los procesos y se ampliaba el abanico de posibilidades al momento de aventurarse a crear una obra.

Una obra actual, por mas sencilla que sea en su concepción, era prácticamente imposible de reproducir con la tecnología del siglo XVIII. Ya en ese entonces la introducción de imágenes en un libro era un proceso difícil de ejecutar y además limitado en cuestión de técnica, dejando prácticamente de lado al color. Es así como la evolución de la imprenta y la industria editorial, permiten en la actualidad reproducir casi cualquier libro, inclusive si contiene colores especiales, mecanismos complejos o formas de lo más inusuales.

Por otro lado, la evolución no solo se centra en la forma, sino también en el fondo. La temática de estos libros ha sufrido un cambio sustancial, desde sus inicios como herramientas de intención didáctica tanto de temas educativos y patrones de disciplina y conducta moral. No quiero decir que los libros actuales han abandonado ese camino, pero ahora pueden romper esos paradigmas y tratar temas polémicos, proponiendo temas que en un inicio no se consideraban adecuados para los niños, como el caso de la muerte o el sexo, ampliando las fronteras y el alcance de los mismos, rompiendo en algunos casos, la barrera de la edad y causando interés en público adulto. Es así como el género no se ha quedado estático y se encuentra en constante evolución a la par de la tecnología y la sociedad a la que pertenecen.

El postmodernismo se puede definir un movimiento cuyas características son el antidualismo, promoviendo la diversidad de pensamiento y el pluralismo. Se cuestionan los textos como herramientas incuestionables que representan la sociedad, haciendo énfasis en el lenguaje como fuente de verdad, entendiéndose a esta como la percepción individual de quien la interpreta.

Actualmente el libro álbum es una obra dirigida a un público infantil pero que a su vez no es ajena al mundo de los adultos. No significa que haya perdido su esencia sino que se ha forjado una totalmente libre de fronteras, donde agrupa diferentes estructuras que generan un contrapunto de códigos tomados de diversas corrientes, artes y géneros de un modo heterogéneo. Se desintegran así las estructuras narrativas tradicionales y es ahí cuando podemos apreciar el eclecticismo propio del postmodernismo; en obras que asimilan diferentes aspectos temáticos que mantienen desde sus orígenes y le añaden elementos modernos como: el cine, los videojuegos, los mitos urbanos, entre otros. Un libro álbum es un verdadero compendio de pensamientos y tendencias capaces de cuestionar y contradecir a la literatura tradicional y aún así, formar parte de ella.

1.6 Literariedad visual

“Esa asombrosa capacidad que tienen los lectores para interpretar el lenguaje de las imágenes estáticas y las imágenes en movimiento, sus convencionalismos y los diferentes niveles de sentido que ellas aportan” (ibid, p. 159)

La lectura trasciende más allá de las palabras y los textos y se aplica también a las imágenes. Descifrar el mensaje contenido en una ilustración es un proceso que no requiere de una lectura lineal, sino comprender la imagen en un sentido pluridimensional donde los elementos aportan al significado global, es que donde la intertextualidad se constituye como una de las características más visibles de las ilustraciones del libro álbum contemporáneo. (Hanán Díaz Fanuel, 2007).

Las ilustraciones incorporan diversos códigos comunicativos, y al igual que la lectura tradicional, es necesario es necesario conocer y comprender estos códigos. Este es un proceso

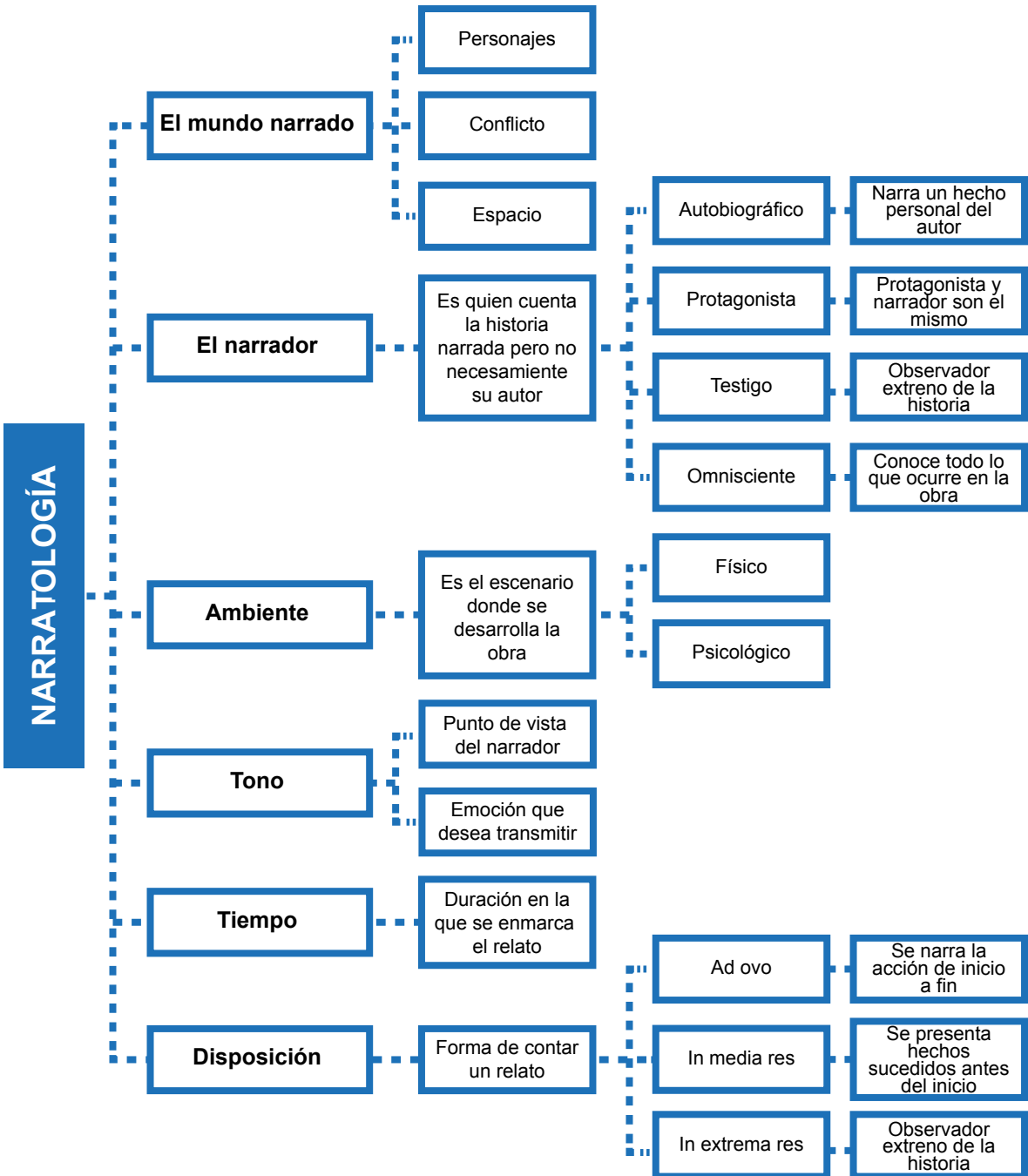
donde la interpretación depende del lector, “No todos ven lo mismo en la misma imagen” (Obiols, 2004, p. 54). Es así como la literariedad visual permite adentrarse en el significado de imágenes, “un sistema o un lenguaje donde actúan diferentes unidades. Una de ellas es la de los indicios, los detalles que nos adelantan parte de un contenido” (Díaz, 2009, p. 113) comprender su mensaje codificado mediante un sistema complejo que incluye narratividad, unidades semánticas, estructuras, ritmos” (ibid, p. 146).

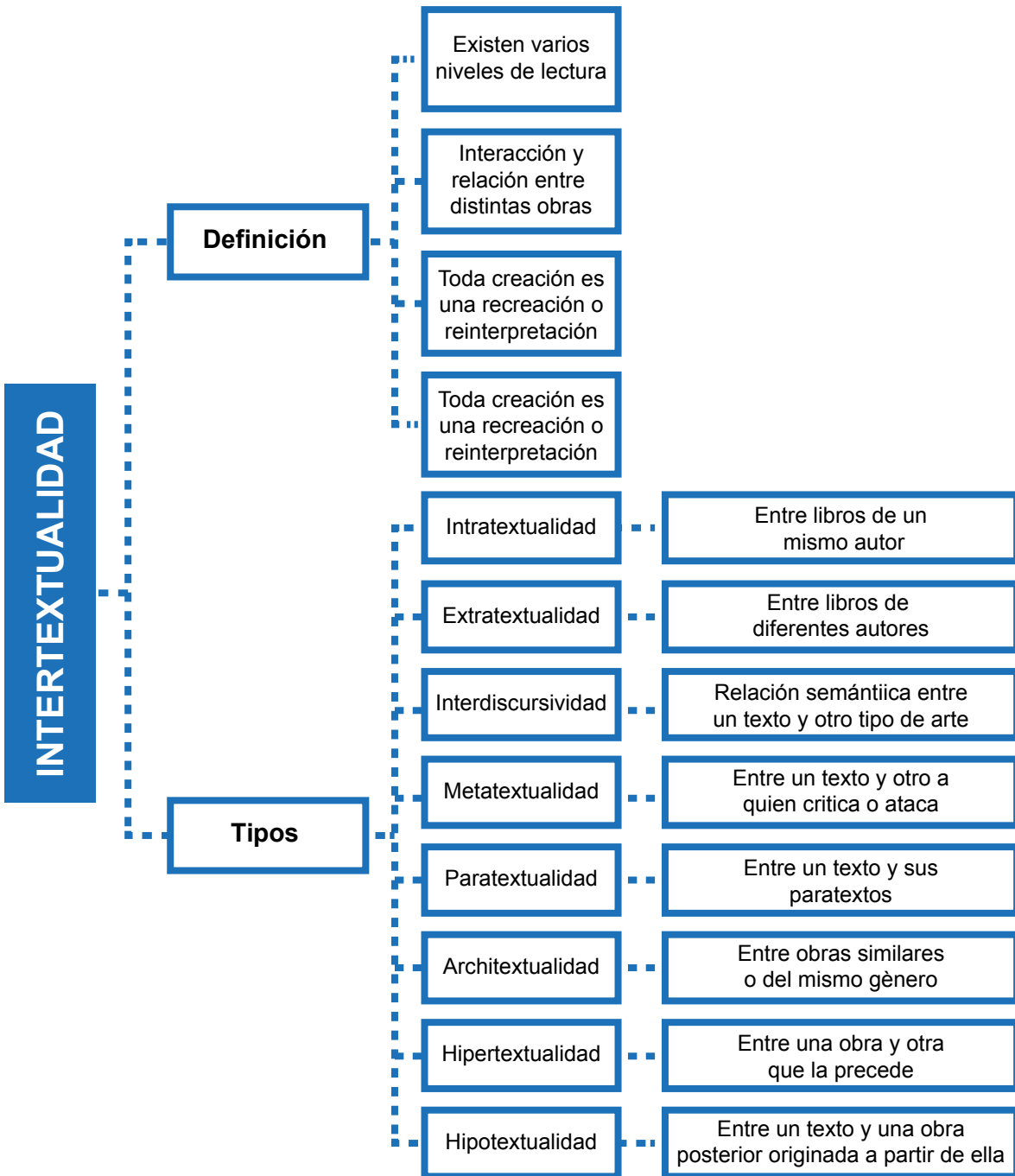
1.7 Análisis de Obras

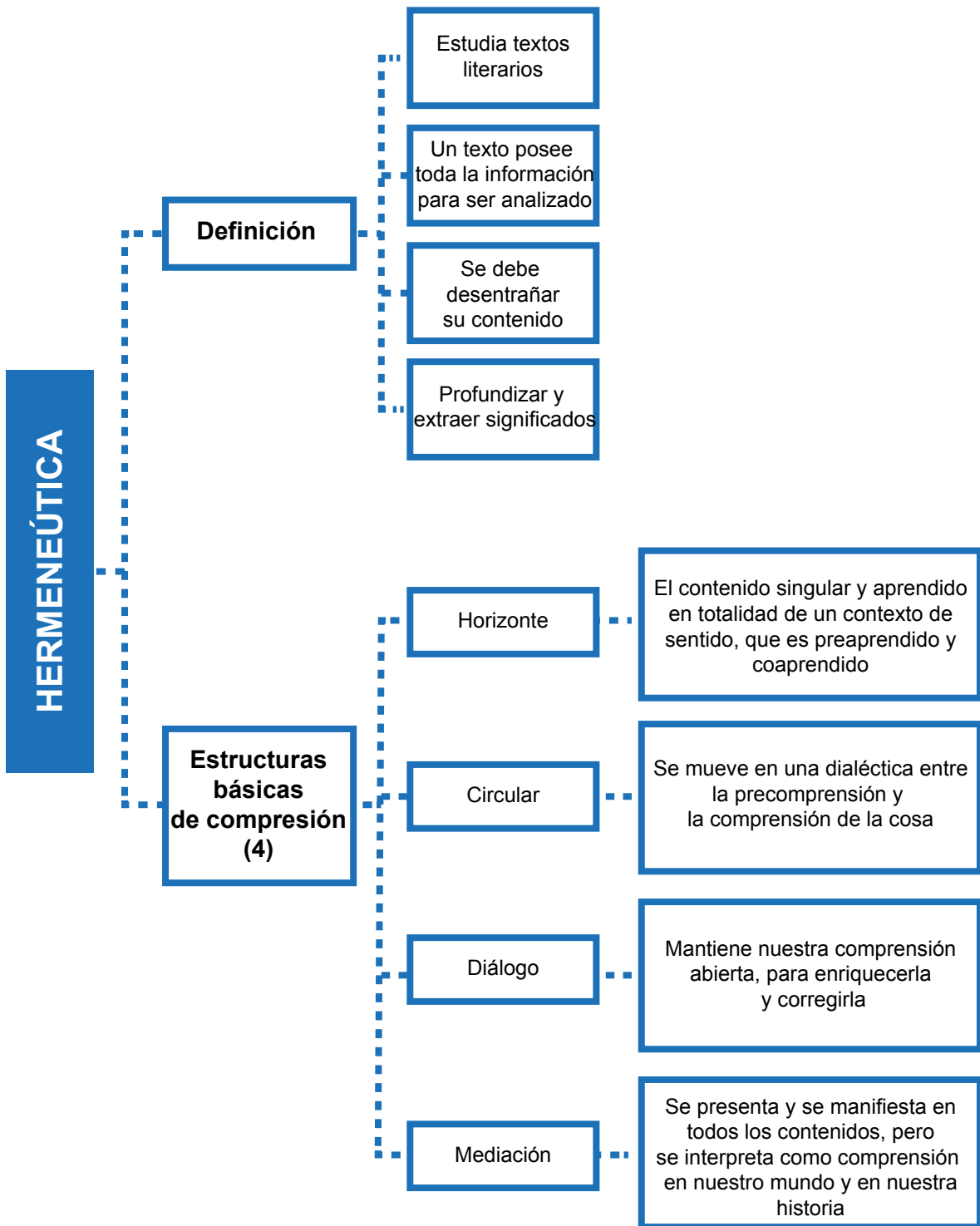
El análisis de una obra se puede abordar desde diferentes enfoques, en el caso del narratológico, lo que se busca es descifrar los elementos que encierra la narrativa, que elementos participan en ella y como su interacción mediante la descodificación del lector produce el efecto que busca el autor.

De igual manera se realiza con las ilustraciones que acompañan una obra, pero en este caso los elementos a evaluar y analizar requieren de un enfoque un poco distinto, no solo está presente aquello que se observa sino también la técnica mediante la cual fueron producidas. Los efectos que determinada técnica produce son distintos y contribuyen a contar la historia, por ende son netamente elementos narrativos. (Obiols S. Núria, Mirando cuentos: lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil, Laertes, 2003 pág. 50). Es así como el análisis pretende descifrar este juego visual y analizar como cada una de las partes que la conforman, colaboran para producir determinada obra, y todas ellas juntas definir el estilo del autor.

1.7.1 Estructura Narratológica







1.7.2 Estructura de la imagen

1.7.2.1 Elementos visuales

Punto: la base de cualquier sistema de reproducción de la imagen; es la unidad mínima de los elementos plásticos.

Línea: es el elemento que más impacta en la relación arte-ilustración, en su forma básica está definida como un trazo;

Tono o luz: intensidades de oscuridad o de claridad que refuerzan la atmósfera del relato y modelan las formas.

Color: es un elemento sígnico directo que opera en la sensación, Al color se le atribuye la eficacia y la sugestión de los mensajes interiores de los artistas

Textura: la sensación táctil que podemos percibir por la vista

Perspectiva: distancia entre los elementos de la imagen respecto a su entorno

Escala: medición proporcional real que lo percibimos en forma armónica y proporcionada

1,7,2,2 Elementos técnicos

Material: son las herramientas y recursos pictóricos con los cuales se crea la obra.

SopORTE: La superficie donde va a realizarse la obra

Formato: El espacio de representación particular o tamaño al que debe regirse la obra.

Movimiento: Es la sensación dinámica que genera una imagen en base a su estructura y disposición en el espacio.

Composición: es la manera correcta de organizar elementos dentro de un espacio.

1,7,2,3 Elementos estilísticos

El estilo puede definirse como las limitaciones gráficas del artista o en palabras de Nuria Obiols como “algo que define a alguien al hacer algo”. Esta es la marca personal del artista, la suma de todas las características antes mencionadas mediante las cuales logra definir su trabajo y le permite ser reconocido por su público. En todo caso estilo es algo que se obtiene luego de años de práctica y de experimentación, navegando por los distintos estilos mencionados en la historia del arte y que enriquecen al autor que se adentra en ellos.

A diferencia del arte, la ilustración permite fusionar una serie de elementos o características

estilísticas o apropiarse de diferentes medios artísticos para presentarlos como una unidad que refleja la fusión de dichos contenidos. “el grafista tiene que aprovechar los estímulos con un sentido descaradamente oportunista, vengan de donde vengan; luego los coge, los mezcla y los condimenta a su gusto, aunque a veces no sea consciente de este proceso culinario” (Conferencia de M. Calataduy en el marco de la convocatoria de 1992 del premio Catalonia).

1.8 Ilustración en Ecuador

No existen registros en los que se pueda obtener información fiable sobre la profesión de Ilustrador en Ecuador; solo una serie de testimonios que evidencian las carencias que tiene el medio en un mercado que se aún esta en un claro proceso de desarrollo. No existe una escuela como tal que eduque a los aspirantes, lo que obliga a que quien desee formar parte de este mundo, educarse en carreras afines como el diseño o las artes plásticas. Posteriormente la universidad San Francisco de Quito permite a los interesados a cursar una especialización en este campo; y además siempre está la opción de estudiar en el extranjero. El mercado de igual manera no esta organizado, especialmente porque no existen instituciones o asociaciones que regulen estas prácticas; tenemos colectivos de artistas como la Red de Ilustradores Ecuador o Ilustradores Ecuatorianos, pero son esfuerzos aislados que no han generado mayor cambio.

En estos últimos años, Marco Chamorro y Roger Icaza son los nombres que más suenan a nivel internacional, este último con un reciente premio obtuvo el premio A la orilla del viento 2014, con su obra “Los días raros” junto a la escritora María Fernanda Heredia; logros muy significativos pero que no dejan de ser esfuerzos individuales que lamentablemente pasan desapercibidos para la sociedad ecuatoriana. Es notorio el rápido desarrollo de este campo, casi a la par de la Literatura infantil, pero aún no se puede hablar de un verdadero interés y difusión de la carrera. Podemos suponer que eso cambiará en el corto plazo, pero más allá de eso no se puede decir más.

1.8.1 Marco Chamorro

“Ilustrar no es ninguna profesión ni trabajo, es parte de mi alma, de mi vida misma. Cuando ilustro fluyo, vivo y también muero. Me entrego al color, al lienzo, a los papeles. Siempre intento explorar más con el material, buscar nuevas texturas, investigar nuevas posibilidades con las que pueda pintar y así encontrar otros resultados en la obra.” Marco Chamorro.



Nacido hace 40 años en San Gabriel provincia del Carchi, Marco Chamorro es un artista que se caracteriza principalmente por su gusto a experimentar con diferentes técnicas plásticas convirtiendo la experimentación en una de las características más destacadas de su trabajo como ilustrador.

Amante de la obra de Picasso, su formación profesional y académica ha recorrido por diversas áreas como el diseño gráfico, la pintura, el dibujo e incluso el teatro; disciplinas que lo prepararon para afrontar proyectos editoriales en Santillana, editorial que lo acogió y le enseñó el oficio. Es así como se pone al frente de obras de Charles Dickens, Horacio Quiroga, Soledad Córdova, Ana María Heredia, Edgar Allan García y muchos más, dando inicio a su carrera como ilustrador en primera instancia y posteriormente como autor de sus propias obras, marcadas por su estilo muy personal.

Optimista frente la realidad de su profesión en el Ecuador, considera que pese a la corta historia de la ilustración nacional, los autores han conseguido profesionalizarse a tal punto de ofrecer productos de notoria calidad. Optimista frente la realidad de su profesión en el Ecuador, considera que pese a la corta historia de la ilustración nacional, los autores han conseguido profesionalizarse a tal punto de ofrecer productos de notoria calidad.

1.8.1.1 Evolución de su obra

La gran cantidad de proyectos en los que ha participado permiten tener una visión de la evolución de su técnica a través de los años, desde unos inicios marcados por influencia de otros artistas y las tendencias de ese entonces, hasta llegar a la actualidad donde se puede apreciar trazos propios y un estilo único que lo define como uno de los principales exponentes de la ilustración en el Ecuador e incluso Latinoamérica.

A continuación se presenta una selección de siete de sus ilustraciones realizadas a lo largo de su carrera, en las que se puede apreciar la evolución de sus trazos y su crecimiento profesional hasta convertirse en autor de sus propios cuentos.

1.8.1.1.1 ¡Qué chiste!



Autor: Francisco Delgado Santos

Editorial: Alfaguara Infantil

País: Ecuador

Año: 2002

Descripción: Un libro de humor para niños y niñas de todas las edades que recopila 271 registros humorísticos para morir de la risa: cachos, cuasi-refranes, exageraciones, frases célebres (pronunciadas antes de morir), graffitis, objetos de museo, cruzapalabras y más textos ingeniosos.



Ronald Dahl

Pese a que la ilustración en sí es correcta desde un punto de vista técnico, se puede notar claramente la influencia de otros ilustradores, en este caso Ronald Dahl, donde los trazos irregulares y la aplicación del color son muy similares. Estamos hablando de sus inicios, así que que mejor que empezar imitando a uno de los grandes.

1.8.1.1.2 Cupido es un murciélago



Autor: María Fernanda Heredia

Editorial: Alfaguara Infantil

País: Ecuador

Año: 2004

Descripción: Ésta es la historia del primer amor con flechazo, del primer beso sin puntería y de la primera promesa de amor. Por una equivocación, Javier entra al baño de mujeres en el colegio y allí conoce a la hermosa Ángeles. Siente que una flecha le atraviesa el corazón enamorado y desde ese día des-

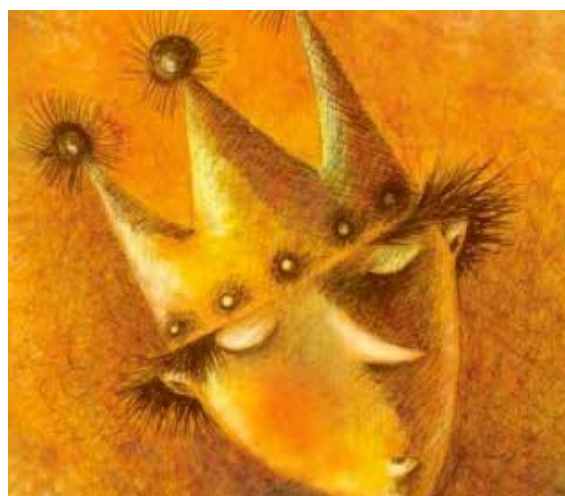
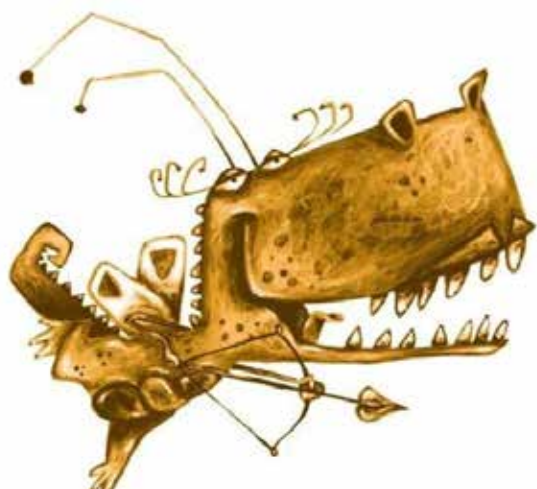


Ilustración de Eulalia Cornejo

cubre que, a veces, Cupido no es un ángel... sino un murciélago.

Pese a que se nota una gran diferencia frente al primer ejemplo, es claro que Chamorro ha evolucionado pero todavía no puede alejarse del estilo que dominaba en el mercado Ecuatoriano de aquel entonces. Al comprar su trabajo con la ilustradora contemporánea Eulalia Cornejo, la similitud en el tratamiento de la técnica y la representación de las formas

obedecen a un mismo patrón. Si se observara la ilustración fuera de contexto sería casi imposible decir que se trata de un trabajo de Chamorro.

1.8.1.1.3 El teatro miniatura del flautista barrigón



Autor: Gilberto Rendón

Editorial: Libresa

País: Ecuador

Año: 2005

Descripción: Narración de buenos contra malos que construye un final feliz como una nueva posibilidad de aventuras. Es, también, una historia sobre el amor al arte y la solidaridad.

Su estilo aún no logra definirse y se nota claramente la influencia del mercado nacional. Cabe recalcar que este proyecto es propiedad de una editorial, y por esa razón debe apegarse a sus lineamientos, pero se puede apreciar el juego de texturas y formas que posteriormente definirán su estilo.



1.8.1.1.4 Las brujas de Mackbeth

Concurso: Figures Futur

País: Francia

Año: 2006



Esta ilustración marca un retroceso en su evolución como artista. Es una obra mucho más elaborada que la anterior pero el juego de texturas desaparece para dar énfasis al diseño de personajes, donde destaca la estilización de la figura y la desproporción de las partes, lo que si bien produce un efecto interesante, sigue sin marcar un estilo a seguir.

1.8.1.1.5 Diablada de Píllaro



Autor: Javier Oquendo

Editorial: Girándula

País: Ecuador

Año: 2011

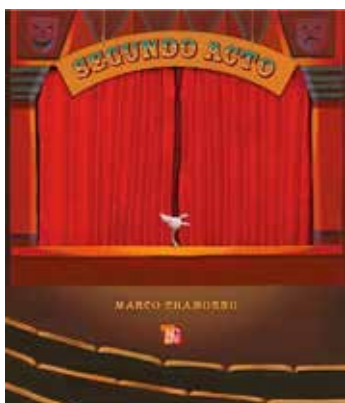
Descripción: Un libro de humor para niños y niñas de todas las edades que recopila 271 registros humorísticos para morir de la risa: cachos, cuasi-refranes, exageraciones, frases célebres (pronunciadas antes de morir), graffitis, objetos de museo, cruzapalabras y más textos ingeniosos.

En este ejemplo se puede apreciar como el juego de texturas y la experimentación con



diferentes técnicas y materiales producen un trabajo mucho más rico a nivel visual y se marca claramente los elementos que definen su trabajo, especialmente la paleta cromática de ocre y colores cálidos, tan presentes en sus trabajos posteriores.

1.8.1.1.6 Segundo Acto



Autor: Marco Chamorro

Editorial: Fondo de Cultura Económica

País: México

Año: 2011

Descripción: Un actor de comedia, acompañado por su perro, convierte el pequeño teatro donde actúa en un lugar fantástico, gracias a distintos paisajes hechos con luces y sombras que proyecta sobre el escenario. La imaginación, acompañada de

la música, las acrobacias y la danza, atraparán a los espectadores.

Su primer trabajo como autor integral, es también el inicio de lo que se podría definir como su estilo actual. La rica paleta de tonos ocre y colores cálidos, personajes apropiadamente estilizados, experimentación con diferentes soportes y formatos, y especialmente esa manera de componer la escena para que hable por sí sola sin necesidad de textos de apoyos, recuerdo de sus tiempos como actor y que acertadamente han colaborado a definir su estilo actual.

CAPÍTULO II
ANÁLISIS DE OBRAS

2.1 Criterio de selección de las obras

Chamorro es un ilustrador con varios años de carrera en los que ha trabajado para diversos medios y ha producido una gran cantidad de material; por ese motivo reduciremos la selección a las obras de las que es autor integral, es decir, tanto las imágenes como la narrativa son de su autoría.

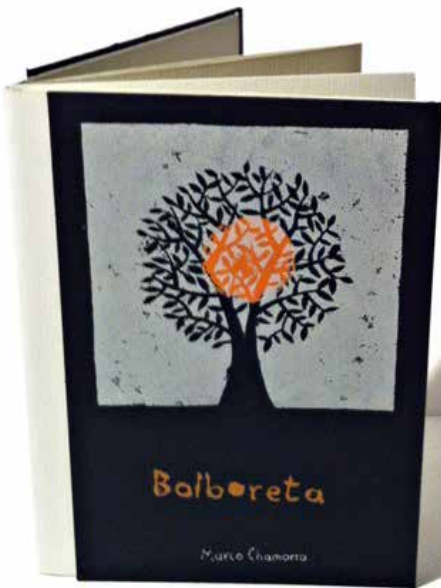
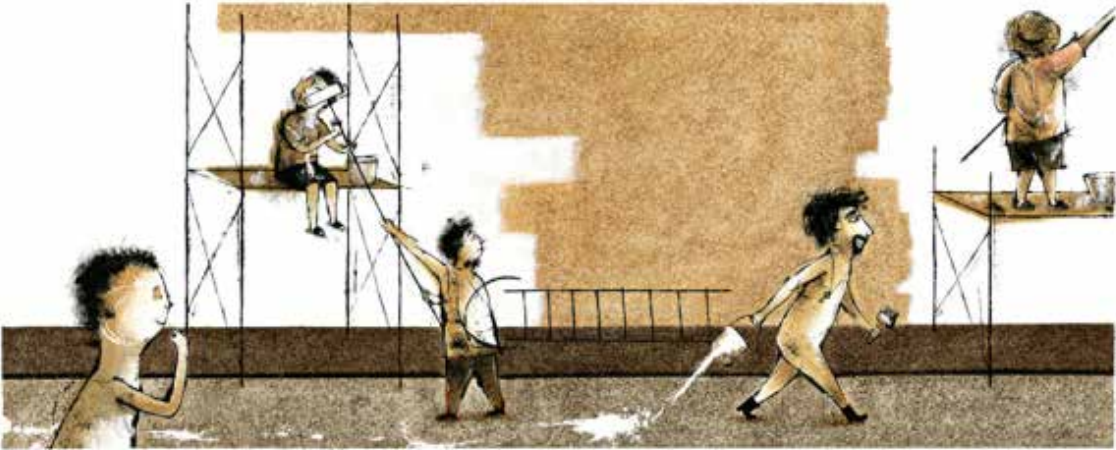
Bajo ese parámetros la lista de material para el análisis se reduce a cuatro obras: Segundo Acto, Sueños, Felini y Maestre Wilson. Como esta investigación está orientada hacia la Literatura infantil y Juvenil, se descarta a la última de ellas, ya que pese a tratarse de un libro álbum, esta fue concebida como un relato para un público mucho más adulto.

Antes de iniciar con el análisis tienen a continuación una imagen de la obra descartada, en la que apreciamos que pese a manejar el estilo del ilustrador, tanto la ambientación como el diseño de personajes en estas escenas ratifican que no fue pensada directamente para un público infantil.

2.1.1 Fundamentos para el análisis

Para adentrarse en la obra de Chamorro se debe tomar en cuenta que sus relatos se valen principalmente de la imagen para transmitir todo aquello que la historia necesita. Esta ausencia de un código alfabético permite al lector, o en este caso al receptor del mensaje añadir una nueva dimensión a la lectura visual de la obra.

En base a la clasificación de interacción entre narración en imagen propuesta por Juan Carlos Merlo, la obra es de tipo no operantes, ya que en este caso son las imágenes las encargadas de transmitir al lector toda la información necesaria para que, a través de su descodificación, pueda comprender e significado y por ende el curso de la narración.



Pero este no es un recurso nuevo o exclusivo de este autor, en el mercado internacional existen desde hace varias décadas bajo la etiqueta de “wordless books” que literalmente significa libros sin palabras. Se trata de obras que, independientemente de su lector primario, poseen una riqueza visual que estimula la imaginación y permite adentrarse en la obra para encontrar aquello que desea contar e incluso generar sus propios significados.

La primera parte del análisis se basa principalmente en el esquema propuesto por el poeta ecuatoriano, Xavier Oquendo Troncoso, que consta de los siguientes elementos:

- Descripción y datos editoriales.
- Elementos narratológicos: Argumento, personajes, tiempo y espacio.
- Cosmovisión: Elementos simbólicos, estructura textual, valores histórico - sociales.
- Adicionalmente se analizará el tipo de intertextualidad, un acercamiento semiótica y finalmente un colofón que contendrá conclusiones puntuales sobre cada obra.

La parte del análisis visual se inicia con los elementos técnicos y estilísticos que son comunes en toda la obra, la obra, y a continuación se analiza página por página los elementos visuales que los componen.

Sin embargo, las imágenes son siempre signos de algo ajeno que incorporan diversos códigos comunicativos, algunos son muy específicos, por ejemplo el código gráfico o el de relación compositiva entre los elementos que forman la imagen. Para leer de forma comprensiva y crítica las imágenes, es necesario conocer estos códigos y establecer una síntesis armónica del dibujo y el color. elementos visuales, estilísticos, técnicos, de cada una de éstas y de la obra en su totalidad, desde la denotación y la connotación, tomando en cuenta las leyes de la teoría de la Gestalt: similitud, completud, contraste, simetría, entre otras.

En nuestra cultura relacionamos automáticamente la visión de un hecho con su existencia: identificamos la imagen con la realidad que nos acerca a un mundo de formas, diseño, color, relativos a los valores estéticos de los objetos. La imagen requiere de un conocimiento

básico para ser interpretado. Las imágenes representan y recrean objetos, situaciones, personas, cosas de la vida real; son parte de procesos de comunicación y significación. Como señala Moles: “son artificios para la representación” (Moles, Janiszewsky, 1990; 124). Termina el análisis con un colofón en el que se expondrá los resultados que arrojan los datos estudiados.

2.2 Segundo Acto

“Esta obra está dedicada a los que pintan, bailan, escriben, cantan y actúan como si fuera el último papel que interpretarán en sus vidas”



Título: Segundo Acto

Autor: Marco Chamorro

Género: Libro álbum

Edición: 2010

Editorial: Fondo de Cultura Económica

País: México

2.2.1 Análisis narratológico

• **Argumento:** El libro inicia con un actor y su mascota el momento previo a un espectáculo teatral nocturno, se encuentra afinando los últimos detalles antes de la función, la cual incluye proyecciones y atuendos estrambóticos. La velada transcurre entre historias fantásticas visitando mundos imaginarios en la búsqueda siempre de un horizonte que lo libere. Ríos, el mar y sus profundidades, bosques, campos y llanuras; en cada lugar encuentra una forma de expresar su estado de ánimo mediante el arte. El clímax llega con el actor encontrando su colorido yo interior en medio de un espectáculo impresionista mientras el público lo aclama y aplaude frenéticamente. El espectáculo ha terminado ¿Qué le depara el futuro al protagonista? Una nueva función por supuesto. Su figura se pierde en el mar

de grises de la ciudad.

- **Personajes:** Debido a que la obra solo cuenta con dos personajes, el actor y su mascota, forzosamente se los debe considerar como principales, teniendo más peso el primero de ellos. Al ser un relato sin texto, se desconoce el nombre de ambos, pero a cambio se ofrece una rica descripción visual de su apariencia. Hombre adulto mestizo de aproximadamente cuarenta años. Su vestimenta regular es un sencillo overol rojo que junto a su calvicie le dan un aire de un ser bohemio. Su atuendo teatral contrasta al presentar un rico y colorido diseño que tiene mucha similitud con los diablos huma de la tradición andina del Ecuador. En cuanto a su mascota, es un perrito blanco de nariz puntiaguda, no aparenta ser de una raza en particular así que probablemente sea mestizo.

- **Conflicto:** El relato muestra un deseo del protagonista de transportar a su público hacia un mundo de fantasía donde el espectador pueda olvidar el mundo sin contrastes ni mayores emociones en el que viven. Su historia inicia y termina en cada función que junto a su mascota representa.

- **Espacio:** Los sitios que la obra muestra son paisajes que se encuentran en la geografía del Ecuador, de hecho se pueden apreciar las cuatro regiones que lo conforman, pero con una representación bastante colorida y diversa, como los ecosistemas que en el país existen.

- **Narrador:** No tenemos la presencia de un narrador, pero debido a la forma en que la historia es contada, se puede catalogar como Testigo.

- **Ambiente:** El ambiente es de tipo psicológico. Pese a que existen varias imágenes que muestran grandes espacios físicos, su presencia en la historia solo obedece a los requerimientos de la obra teatral que el actor representa, pero no existen físicamente. Todo transcurre en el escenario, donde lo único real es el tablado y la tribuna donde el público observa la representación. El mundo imaginario contrasta en colorido con la ciudad, generando un sentimiento de nostalgia al final del cuento que invita a regresar las páginas y deleitarse en los cálidos colores y las alegres formas.

- **Tono:** La obra maneja un ambiente optimista reforzado por los colores cálidos que en su mayoría utiliza, incluso en las escenas donde priman los colores fríos, se encuentra un vistoso contraste de colores intensos y brillantes. La historia transmite alegría y no se da lugar a tristeza o melancolía. Incluso al final cuando termina con una escena principalmente gris,

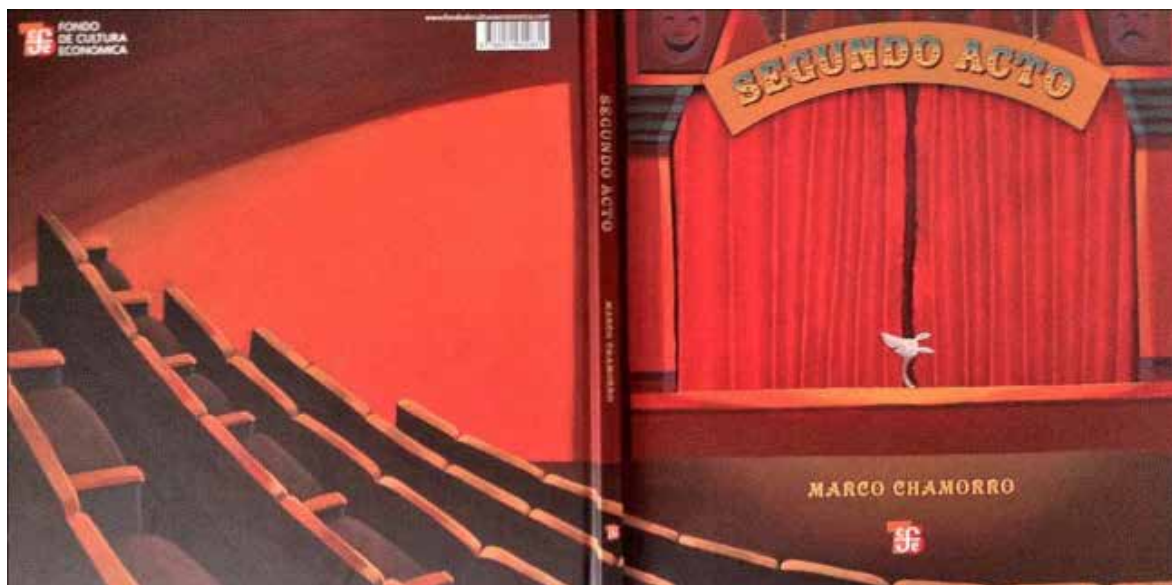
el contraste del colorido personaje mantiene ese sentimiento hasta el final.

- **Tiempo:** Se aborda el tema desde dos perspectivas: se puede observar que el viaje imaginario del personaje abarca mucho lugares, separados geográficamente por grandes distancias, lo que implica un largo recorrido que en la vida real tomaría mucho tiempo, semanas probablemente. Pero al inicio se establece que se trata solo de una representación teatral, y por esa razón el tiempo que en verdad transcurre no puede ser superior a unas cuatro horas, que es en promedio lo máximo que dura una obra teatral.
- **Disposición:** Se trata de una narración Ad ovo, ya que el relato se cuenta de principio a fin, tal como transcurrirían los eventos en la realidad.

2.2.2 Estructura de la imagen

- **Material:** Las ilustraciones están realizadas con acrílicos sobre una superficie de cartón.
- **Formato:** El tamaño del libro es de 22,5 cm x 22,5 cm con un lomo de 1 cm. Las páginas internas son cuadrados de 22 cm con un tamaño abierto de 44cm x 22cm.

PORTADA - CONTRAPORTADA: Esta parte está concebida como una unidad ya que está formada por una sola ilustración que se adapta al diseño de la cubierta del libro.



- **Punto - Línea:** Las líneas delimitan y marcan espacios; la contraportada está marcada por líneas circulares mientras que la portada contrasta con líneas rectas.
- **Tono o luz:** La iluminación en la escena es artificial ya que se encuentra en interiores. Es

de tipo cenital y su origen está en la parte superior derecha. Su propósito es emular la luz del teatro y su vez proporcionar una mejor iluminación a la parte que conformará la obra.

- **Color:** Predominan los tonos rojizos, esto no solo que causa un gran atractivo visual de la misma sino que también esta relacionada directamente con el color tradicional de los telones. El color del perro contrasta notoriamente al presentar un punto blanco en medio del mar de rojo.

- **Textura:** Esta primera ilustración juega sutilmente con las texturas, destacando la forma de los pinceles y las manchas que la superficie genera, pero lo más creativo es el telón formado por papel rasgado y doblado. Desde el inicio muestra que la plástica será parte fundamental del diseño del libro.

- **Perspectiva:** La perspectiva no es realista sino estilizada, pero debido a la composición de los elementos y el tamaño de los mismos se puede apreciar que los asientos de la izquierda están mucho más cerca.

- **Escala:** Los objetos dentro de su estilización están representados a una escala acorde a la realidad.

- **Composición:** La composición de la obra está basada en círculos cuyo centro aproximado se encuentra en el perro que a su vez está ubicado en uno de los puntos áureos de la imagen.

GUARDAS: No solo son elementos decorativos sino que aportan a la narración, mostrando al inicio el boleto para la función, y al final elementos que indican que ya terminó.





- **Punto - Línea:** En ambos casos las líneas que predominan son las circulares. Algo curioso es que los triángulos del boleto se replican en los triángulos delimitados por los canguiles.
- **Tono o luz:** La única función de la luz en estas imágenes es la de generar volumen en las formas.
- **Color:** Cada una de las guardas predomina el color rojo y en la otra el verde, ambos colores complementarios en la escala cromática.
- **Textura:** Al igual que la portada, las texturas en las guardas solo busca dar ese aire artístico en la forma de las pinceladas.
- **Perspectiva:** Debido al primer plano de las imágenes no se puede hacer mayor juego de perspectivas.
- **Composición:** Obedece a formas circulares y tienen ubicados a los boletos en sus respectivos puntos áureos.

PRIMERA: La primera ilustración representa la preparación del actor antes de su función, se pueden apreciar elementos que posteriormente tendrán participación en la obra.

- **Punto - Línea:** En ambos casos las líneas que predominan son las circulares. Algo curioso es que los triángulos del boleto se replican en los triángulos delimitados por los canguiles.
- **Tono o luz:** La iluminación es tenue porque representa un cuadro levemente iluminado



por la luz del proyector, esto además ayuda a que el punto focal de la obra, que es el personaje, destaque de entre tantos elementos representados.

- **Color:** La escena está predominada por colores cálidos principalmente el rojo, con tonos violetas para generar contraste y sombra.
- **Textura:** Esta escena mantiene coherencia con las anteriores, de lo visto hasta ahora esta textura es aquella que se desea relacionar con la realidad en el relato y por eso evita marcar un protagonismo del soporte sobre la imagen.
- **Perspectiva:** El juego de perspectiva en la obra es estilizado, básicamente una relación de tamaños es la única referencia de la proximidad o lejanía de los objetos.
- **Composición:** Obedece a formas circulares y tienen ubicados a los boletos en sus respectivos puntos áureos.

SEGUNDA: Inicia la función y el personaje principal entra en escena frente a un público que ha llenado la sala.

- **Tono o luz:** destaca al personaje en el escenario como el punto central de la historia, resaltándolo además con esa brillante y cálida luz que se cuenta en sobre él.
- **Color:** La escena es principalmente dominada por colores cálidos, pero pese al predominio del rojo, la escena tiene como punto central el brillante naranja que resalta al personaje.
- **Composición:** Similar a la portada, solo que el encuadre está dirigido hacia la derecha del escenario. Visualmente la lectura occidental se da hacia la derecha, indicando que la obra está iniciando. Entre público escenario y actor hay un juego de círculo, cuadrado y triángulo; esta última presente en los detalles del escenario y las narices de los personajes.



TERCERA: Es la primera escena que inicia el recorrido fantástico. Tal como se apreció en la primera imagen, estas ilustraciones representan unas diapositivas que el personaje principal utiliza en su función.



- **Punto - Línea:** Tenemos presente una quebrada diagonal definida por el contraste de claro oscuro que además da dinamismo a la escena, la ballena y el sol juegan con una especie de ying yang dentro de la escena.
- **Tono o luz:** En este caso la luz pretende emular el efecto de una proyección de diapositiva sobre un telón, generando esa difuminado en los bordes de las formas.
- **Color:** Estamos ante un contraste claro oscuro con un tono ambiguo que se inclina más hacia los colores cálidos.

- **Textura:** La textura muestra un grano intenso en la imagen lo que sumado al juego de luz refuerzan el hecho de que se trata de una proyección, y narrativamente introducen al espectador en el mundo que debe imaginar a continuación.
- **Composición:** La composición es sencilla, marcada por el cruce de dos diagonales y un contraste que genera un primer plano y un fondo además de la relación mar y cielo.

CUARTA: Esta es la primera representación fantástica dentro de la obra. El viaje del actor inicia en medio de elementos fantásticos y con su mascota como co protagonista de sus aventuras. Además el mar es un buen lugar para iniciar un viaje hacia lugares desconocidos y lejanos.



- **Punto - Línea:** La línea ondulada de la parte inferior marca la dirección de la mirada y mantiene coherencia con el resto de líneas la ilustración. La gran cantidad de puntos dispuestos de manera aleatoria en la parte superior ayudan a representar el cielo estrellado.
- **Tono o luz:** La iluminación de la luna genera un punto de interés en la ilustración y dirige la mirada del lector hacia ese punto. Por otro lado, el tono blanco que predomina en el personaje ayuda destacarlo del fondo.
- **Color:** Este es el primer gran contraste de salud respecto a la obra. Se cambia drásticamente a una gama fría predominada por azules y violetas, evidentemente se busca representar a la noche como momento propicio para iniciar la aventura.
- **Textura:** Esta escena utiliza bastante la textura del cartón, con los canales y las grapas

marcando una gran diferencia con el resto de páginas. De este modo se logra crear una marcada diferencia visual en las escenas de fantasía.

- **Perspectiva:** Se pone mucho énfasis en este aspecto de la ilustración, no solo hay perspectiva en base al tamaño de los objetos sino un refuerzo geométrico y también con la gradación en los tonos y colores. No cabe duda que la luna está a lo lejos en la escena.
- **Composición:** La composición es dinámica, tenemos un balance asimétrico ya que el peso que genera el personaje en el lado izquierdo se compensa con el perro en la luna. La línea de horizonte en las montañas genera un contraste de tamaño lo que añade dinamismo al conjunto.

QUINTA: Escena de introducción a la siguiente fantasía.



- **Punto - Línea:** Los elementos forman una mayor saturación al lado izquierdo lo que obliga a dirigir la mirada hacia la derecha.
- **Composición:** Es una composición triangular que orienta hacia la derecha.

SEXTA: Ahora el viaje mágico se traslada por el fondo del mar. Al igual que la escena cuarta, se juega con la fantasía en este caso determinada por la música que resuena bajo el agua.

- **Punto - Línea:** Continúa la presencia de líneas onduladas y formas triangulares en esta escena, es un patrón que se repite a menudo en Segundo acto.

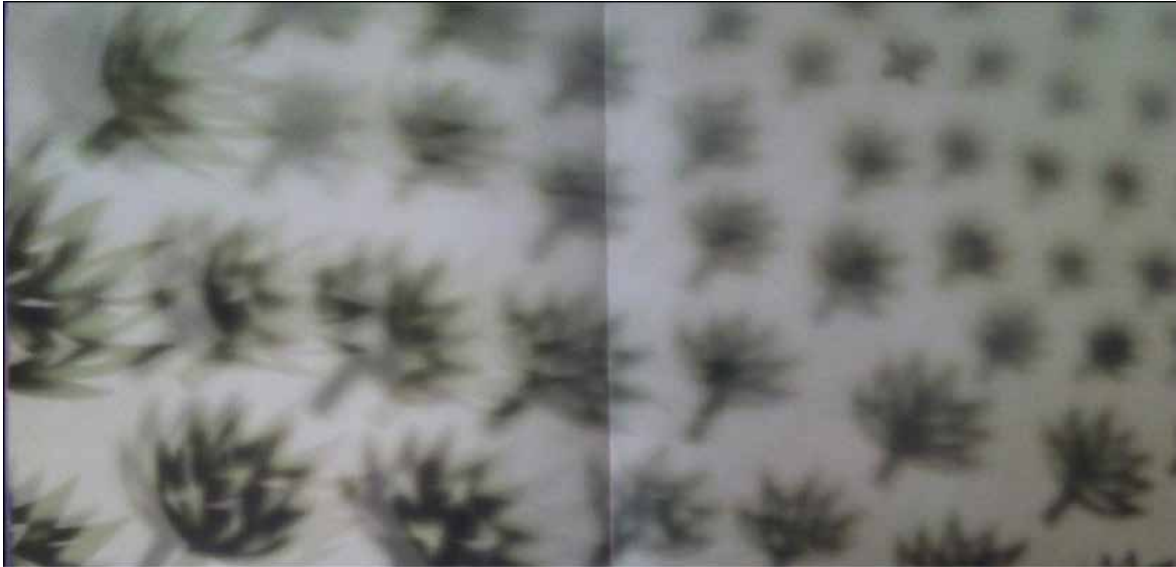


- **Tono o luz:** En este caso la iluminación no genera mayor interés y se limita a marcar el volumen de los objetos.
- **Color:** Pese al predominio del tono azul en la imagen, la gran presencia de colores cálidos alternados entre los elementos de la escena permiten que el espectador no perciba una imagen fría, lo cual en este caso es apropiado para representar el mar.
- **Textura:** Con esta escena se confirma que el recurso del cartón como soporte se aplica en las escenas de fantasía. Esta escena en particular utiliza la gran cantidad de formas y elementos para introducir una nueva dimensión de textura en la imagen.
- **Perspectiva:** La perspectiva en esta escena no juega ningún papel y la ilustración se muestra plana. Incluso las algas en la parte inferior se sienten como en un mismo plano.
- **Composición:** El predominio de la forma triangular marcada tanto en los peces como el personaje marcan la dirección hacia la izquierda. En este caso la gran cantidad de elementos en la izquierda rompen la simetría y el balance en la composición.

SÉPTIMA: Escena de introducción a la siguiente fantasía.

- **Punto - Línea:** Las hojas actúan como puntos que a su vez forman líneas diagonales.
- **Color:** Claro oscuro con una tonalidad de tendencia a verde.

Perspectiva: En este caso la perspectiva se genera mediante la difuminación progresiva de los grupos de elementos.



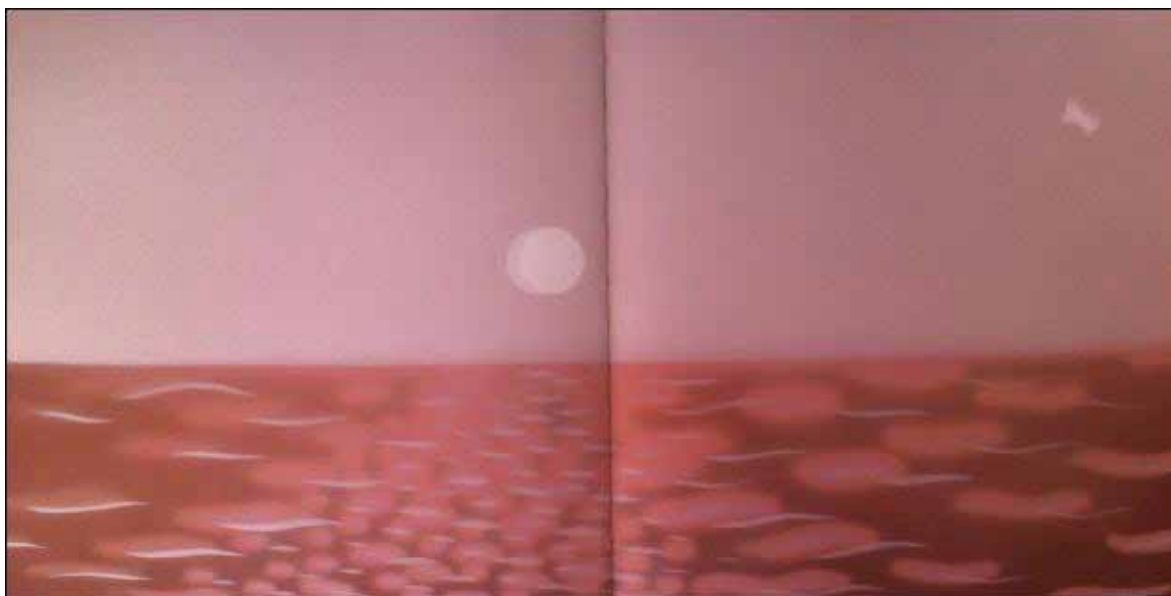
OCTAVA: En este caso la fantasía se encuentra en el vuelo del personaje sobre una extensa arboleda, intentando alcanzar las nubes como objetivo.



- **Punto - Línea:** El uso de líneas onduladas es casi una constante en la representación de las escenas fantásticas.
- **Color:** En este caso la escena exige el predominio de tonos verdes, pero de igual manera estos tienden más hacia una gama cálida con mayor presencia de amarillo en la mezcla.
- **Perspectiva:** Estas escenas pese a representar la parte fantástica de la obra son las que manejan de forma más apropiada la perspectiva tanto geométrica como de color.
- **Composición** En este caso las líneas ondulantess generan una diagonal que a su vez

contrastan con la línea principal que marca la dirección y que está formada por el actor y el perro como extremos de la misma. Al igual que las anteriores imágenes, el pes visual se dirige hacia la derecha.

NOVENA: Escena de introducción a la siguiente fantasía.



- **Punto - Línea:** La mayor saturación se da en la parte inferior, que esta llena de líneas y puntos dispuestos de manera ondulante para reforzar la representación del mar.
- **Color:** A partir de aquí las escenas de introducción a fantasías se inclinan por colores notoriamente cálidos.
- **Textura:** El pequeño detalle de la parte superior derecha refuerza la idea de diapositiva y además parece un hueso (como guiño a la mascota) o posiblemente las mariposas de la escena por venir.
- **Perspectiva:** En este caso la perspectiva se corresponde con la realidad de un paisaje marino. Composición: es una composición lineal horizontal con la división casi en la mitad de la imagen. El sol inclina el peso de la misma hacia el lado izquierdo, pero el detalle del hueso iguala el peso visual.

DÉCIMA: Un pequeño concierto en la playa nos deja apreciar la música del violín de una manera visual ante la falta de sonido.



Punto - Línea: Ya es una constante la presencia de líneas onduladas, que además en este caso esta formada por una serie de puntos marcados por las mariposas que emanan del violín.

- **Tono o luz:** En este caso la iluminación de la obra dirige el punto de interés hacia el sol, que a su vez tiene ese interesante marco de ventana que no debe pasar desapercibido.
- **Color:** Al igual que muchas de las escenas en esta obra, los tonos rojizos y cálidos predominan en la obra.
- **Composición:** Peso visual equilibrado con dirección a la derecha.

DÉCIMO PRIMERA: Escena de introducción a la siguiente fantasía.



- **Punto - Línea:** En esta imagen los puntos son parte principal de la imagen y ayudan a organizar la posición de las diferentes formas. Existe un marcado contraste entre las rectas de los troncos y las circulares de las copas de los árboles, todo para lograr definir de forma clara el complejo paisaje.
- **Textura:** La gran cantidad de puntos generan una textura visual que rompe con el estilo de las imágenes de introducción presentadas anteriormente.
- **Perspectiva:** Pese a la gran cantidad de elementos, esta escena se siente plana.
- **Composición:** La imagen esta dividida en tres segmentos de similar tamaño, lo que provoca que la escena sea bastante estática y carente de interés. Posiblemente el autor pretendí hacer énfasis en la textura.

DÉCIMO SEGUNDA

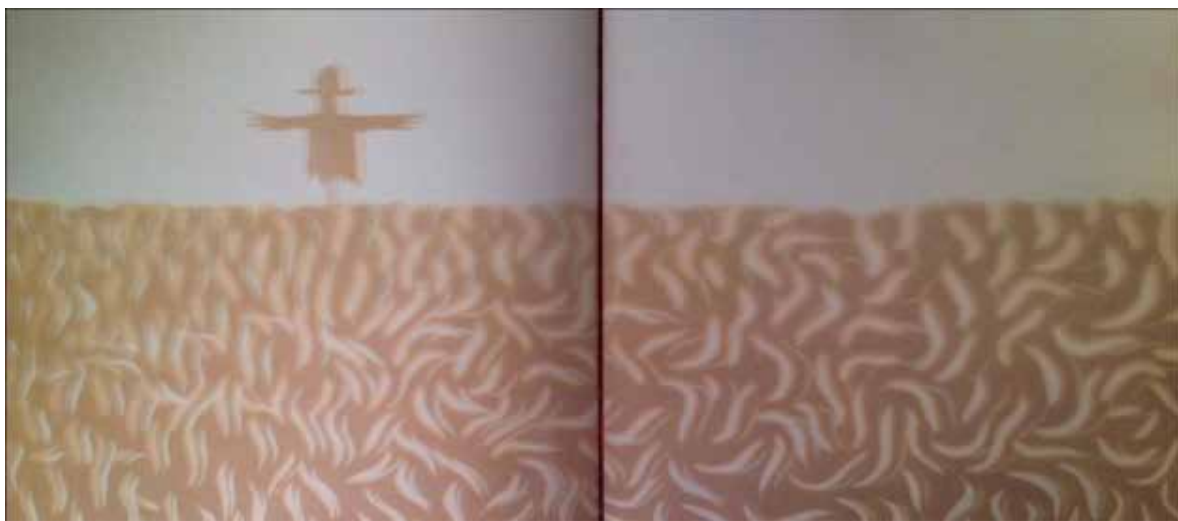


- **Punto - Línea:** en la ilustración predominan las líneas y la gran cantidad de puntos que se alternan entre los espacios delimitando formas circulares.
- **Tono o luz:** En este caso el manejo de la luz deja al personaje principal en la sombra, pero esta elección es de tipo narrativo ya que podemos apreciar como se interna en el bosque y la espesura del mismo produce ese efecto.
- **Color:** Al igual que muchas otras ilustraciones en este libro, los tonos rojizos dominan la ilustración, lo que permite que ambos personajes resalten debido al blanco que los domina. Pese a que existen varios detalles de color frío, la escena en general mantiene un tono

cáido.

- **Perspectiva:** La perspectiva es correcta pero debido al tipo de encuadre se limita a
- **Composición:** La ilustración coloca en un punto áureo al personaje principal, razón por la que destaca en ese saturado conjunto de líneas verticales. El balance de la imagen está dirigido hacia la izquierda pese a que se compensa el peso colocando al perro en el extremo opuesto.

DÉCIMO TERCERA: Última escena de introducción a la siguiente fantasía, en este caso la del clímax.



- **Textura:** la gran cantidad de líneas onduladas en la base generan la ilusión de un campo lleno de sembríos.
- **Perspectiva:** Al igual que la escena del mar, la perspectiva en esta ilustración también está acorde con la realidad.
- **Composición:** Esta escena es mucho más dinámica que la anterior de este mismo tipo. El horizonte está colocado en una zona áurea y genera un contraste de espacio que le añade dinamismo a la imagen.

DÉCIMO CUARTA

- **Tono o luz:** En esta escena se renuncia un poco a los juegos de luz y sombra para destacar los colores y dar prioridad a la escena de tipo expresionista que se busca representar.
- **Color:** Esta es la imagen que más juega con el color, a diferencia de las anteriores don-



de se observa gamas dominantes. Destacan el contraste de complementarios entre el naranja y el azul, pero los tonos en los personajes añaden un colorido adicional a la ilustración la cual, debido a los detalles de puntos en el cielo, la configuran como una escena cálida.

- **Composición:** Tenemos un contraste de forma en el fondo que añade dinamismo a la escena, y los elementos principales se encuentran en un punto áureo. A su vez el actor y el perro son los extremos de una diagonal que dirige la mirada hacia la derecha y rompe con la horizontalidad de la imagen.

DÉCIMO QUINTA: La función ha terminado y tanto el actor como su mascota reciben una gran ovación de parte del público.



Esta escena es similar en descripción a la escena segunda. Aún con el cambio del público exclamando y el actor ahora de pie, las características de ambas son completamente similares.

DÉCIMO SEXTA: El personaje se encuentra caminando por la ciudad, en dirección a su casa probablemente. Lo único que encaja con esta escena es que el boleto dice que la función iniciaba en la noche, y al salir la ciudad se ve aún de día. No es un detalle grande pero al final es un problema de narración.



- **Tono o luz:** pese a que se trata de una escena de realidad, el manejo de tonos es distinto a las anteriores, el objetivo es marcar una diferencia entre la vida del teatro y la realidad en medio de la ciudad.
- **Color:** La gama de grises con los que está construida la escena, permiten no solo crear una atmósfera adecuada para la ciudad, destacando la frialdad por medio de tonos fríos como el azul y el violeta. Todo eso permite que el personaje destaque de entre la saturada composición.
- **Textura:** La textura procura mantener una coherencia con las escenas del mismo tipo, pero el manejo de difuminados permiten apreciar esa textura de humo y smog producida por los vientos de autos.
- **Perspectiva:** La perspectiva nuevamente se limita a la diferencia de tamaños para marcar los planos, y el uso del gradiente de tonos de color en ella fondo de la ciudad.

Composición: Se trata de una escena horizontal y estática, posee un balance asimétrico debido a la ubicación de los personajes, lo que configura una escena no dinámica pero al menos no del todo estática.

2.2.3 COSMOVISIÓN

● **Estructura textual:** El relato utiliza exclusivamente las imágenes para contar la historia. Las ilustraciones están realizadas a doble página lo que produce que cada escena cambie con el pasar de las hojas.

● **Elementos simbólicos:** El libro posee varios elementos simbólicos, algunos sutiles mientras que otros totalmente ambiguos. Entre los más destacados tenemos los siguientes:

- Las diapositivas intentan recrear esa visión que se tiene al despertar de un sueño mientras los ojos difícilmente logran percibir la luz y las imágenes se muestran borrosas.
- El viaje en el barco de papel en medio de un gran océano, es ese regreso a la niñez donde un sencillo objeto es capaz de generar todo un mar de imaginación.
- El perro aullándole a la luna mientras se posa en ella misma. Puede representar ese deseo alcanzado pero no satisfecho.
- La alegría y el optimismo son parte principal del relato a lo largo de la historia, ese deseo de soñar y descubrir sitios, aún cuando físicamente no es posible.
- El sol enmarcado en la ventana de la escena Décima es un elemento de significado ambiguo.

● **Valores histórico - sociales**

El libro en si es una representación del Ecuador. Si bien un teatro como el que se presenta no es muy común encontrarlo en el medio, existe una serie de elementos que son propios del país. Es el caso del traje inspirado en los trajes de diablo huma, representativos de la cultura del norte de la sierra. la referencia es apropiada ya que una característica de estos danzantes en traje de diablo es bailar, guiar y animar a los demás en todo momento.

También está representada toda la diversidad de las regiones del Ecuador estableciendo que el relato transcurre dentro del país.

2.2.4 INTERTEXTUALIDAD

El cuento hace ciertos guiños a otras relatos y medios artísticos, sean intencionales o no, entre los que se puede apreciar los siguientes:

- El diseño del personaje inspirado en los trajes tradicionales andinos de los diablos Huma.
- El perro guarda mucha similitud con el perro Zero de la película Pesadilla antes de Navidad, pese a que en esta obra se trata de un fantasma.
- Existen muchos poemas que hablan de un barco de papel que navega por el mar, como el poema Por el mar de las Antillas anda un barco de papel de Nicolás Guillén o la canción Barquito de Papel de Joan Manuel Serrat y • muchos otros.
- La escena Sexta es una referencia al flautista de Hamelin, cuento de los Hermanos Grimm.
- La escena Décimo cuarta emula algunos elementos de la obra La noche estrellada de Vincent Van Gogh.

2.2.5 ELEMENTOS ESTILÍSTICOS

Una vez analizados los elementos narrativos y visuales, se puede definir el estilo que el autor maneja en esta obra. Las ilustraciones se manejan entre dos corrientes artísticas bien definidas; por una lado tenemos el expresionismo y por el otro al realismo mágico. En menor medida tenemos al surrealismo pero solo en momentos muy puntuales.

Esta elección de estilos tiene como fin generar una atmósfera alegre y optimista, lo cual sumado a la simplicidad de las formas, ofrecen al lector ilustraciones que rebosan de colorido y transmiten una sensación de bienestar y esperanza que es aquello que el autor pretende transmitir con su obra.

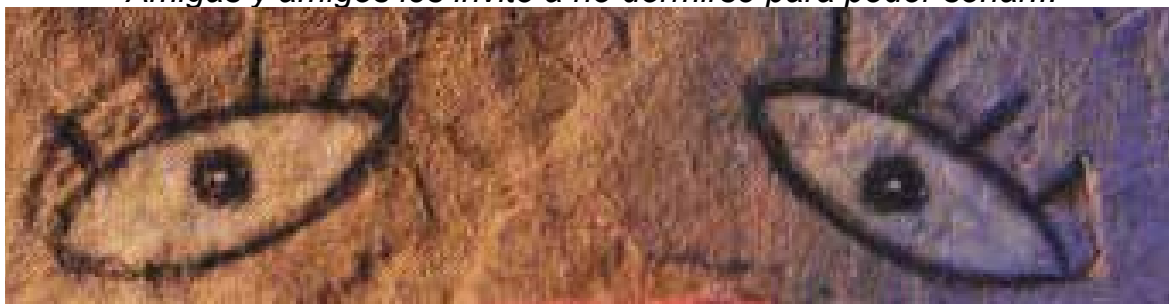
1.2.6 COLOFÓN

Segundo acto es un retrato fantástico de una persona que ama su país y quiere expresar aquello que siente a través de colores intensos y escenas de ensueño, mostrando la riqueza que posee a través de una gran variedad de texturas y colores. La historia es la

búsqueda de ese optimismo que el diario trajín de la ciudad produce en sus habitantes, entonces la única salida para es monotonía es emprender un viaje que no esté limitado por el mundo físico, una travesía no solo de descubrimiento sino también de creación, ya que al final cuando todo termina, son los únicos vestigios que permanecen.

2.3 Sueños

“Amigas y amigos les invito a no dormirse para poder soñar...”



Título: Sueños

Autor: Marco Chamorro

Género: Libro álbum

Edición: 2010

Editorial: Zonacuario

País: Ecuador

2.3.1 Análisis narratológico

● **Argumento:** Una pequeña gatita se encuentra en cama leyendo un libro antes de irse a dormir. Poco a poco se van cerrando sus ojos hasta que se queda dormida, y es cuando su aventura a modo de sueño inicia. Camina con su amigo de corona, quien probablemente sea un príncipe o un rey, y se adentran juntos en lo más profundo de su mente. Ahí conocen a un extraño ser de sombra, quien pese a su apariencia monstruosa, es muy amable, y luego de presentarse decide unirse con ellos al paseo. Atravesar ese mundo se convierte en una difícil tarea ,pero con juegos logran hacer todo más fácil y la ventura transcurre igual hasta el momento en que se encuentran con una sombra mucho más intensa; tiene una forma que no logran descifrar, agresiva y misteriosa. Su amigo de sombras intenta defenderlos pero es enviado lejos de un golpe, ahora lo que el extraño ser quiere es la corona del pequeño príncipe. Él se la arroja para distraerlo y junto con su amiga empieza a escapar, pero la gatita lo enfrenta y en lugar de tenerle miedo decide ofrecerle una flor como obse-

quio. El extraño ser se sorprende por el gesto y toma la pequeña flor; ya no está enojado y poco a poco se desvanece hasta desaparecer. Aparentemente la historia ha terminado, lo amigos regresan al punto de partida y en ese momento la gatita despierta. Al parecer todo fue un sueño, pero encuentra la flor a un lado de su cama y la grata sorpresa la hace dudar de la realidad que minutos atrás pudo experimentar.

- **Personaje principal:** Es la pequeña gatita que cae dormida mientras leía un libro. Su apariencia es e estereotipo de una niña, con vestido rosa y una florecita en el pelo. AL ver el modo en el que abraza su libro se puede deducir que ama la lectura. No solo es tierna y feliz sino también valiente, ya que decide enfrentar al peligro en lugar de huir de él, y lo hace sin violencia, llena de cariño y bondad.

- **Personaje secundario:** El rey es el amigo de sueños de la protagonista. Sabemos que existe en su realidad ya que la gatita posee una foto junto a él en el velador de su cama. No podemos saber exactamente que papel cumple en el relato, pero el hecho que la guíe a través del sueño y el retrato que tienen juntos, puede ser indicio de que en realidad se trata de su padre.

- **Personajes de tercer orden:** El monstruo amistoso es solo un compañero de aventuras; sacrifica su vida por salvar a sus nuevos amigos. El monstruo malvado es el antagonista a vencer. Es el miedo del personaje principal representado en una sombra intensa, el cual debe ser vencido en lugar de huir de su presencia.

- **Conflicto:** Tenemos un clásico conflicto en el que la protagonista debe sobreponerse a sus miedos, representados en la forma de un monstruo que la persigue hasta que deciden hacerle frente y lograr vencerlo.

- **Espacio:** La obra transcurre en la habitación de la protagonista en primer lugar, que es un sitio físico y con detalles tangibles. El siguiente escenario es un mundo mas etéreo, indefinido y solo marcado por la luz; este es el mundo de los sueños en la que los personajes viven su aventura.

- **Narrador:** No existe la presencia de un narrador propiamente dicho, pero de definir uno este sería Testigo.

- **Ambiente:** El ambiente que desea transmitir la obra no es de tipo fantástico, sino mas bien etéreo. No se trata de mundo irreales sino de un proceso natural que experimentan los seres vivos como es el sueño. Bajo esa idea todo aquello que ocurre en el cuento es

irreal dentro del mundo narrado, esos personajes solo existen en su mente y al despertar se han ido.

- **Tono:** El tono de la obra es apacible y alegre. La sencillez de las ilustraciones permite al espectador concentrarse en las acciones y las emociones de los personajes.
- **Tiempo:** El libro ofrece una referencia clara del tiempo transcurrido. Tal como sucede en los sueños, los hechos narrados ocurren de una manera muy rápida, casi sin darse cuenta la historia ha culminado y todo el conflicto se ha resuelto. También se sabe que transcurrió toda una noche, ya que al inicio del relato se aprecia oscuridad a través de la ventana, y al final del mismo la clara luz de la mañana se desliza entre las cortinas.
- **Disposición:** Los eventos narrados se cuentan de manera secuencial, es decir una narración de tipo Ad ovo.

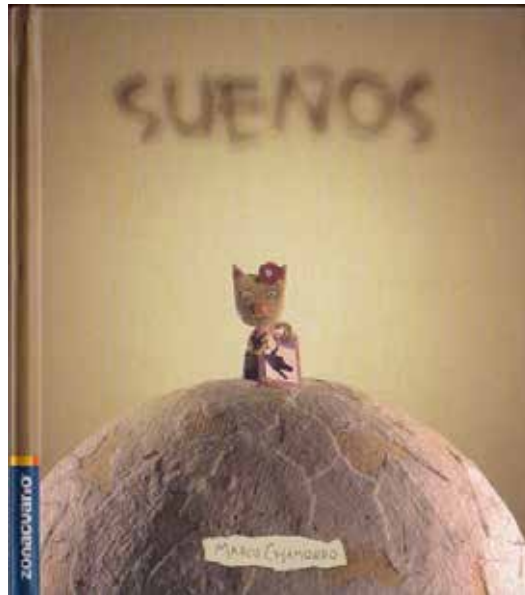
2.3.2 Estructura de la imagen

El análisis de Sueños es un poco más sencillo debido a las características propias de la obra que a su vez la hacen totalmente diferente de otros trabajos de Chamorro.

- **Material:** Las ilustraciones se sirven de la fotografía para quedar plasmadas en papel. Se trata de pequeños personajes realizados mediante la técnica de papel mache y escenarios de papel y cartón. Una vez realizado el diorama, el autor procede a tomar una fotografía de la escena que permita plasmar aquello que desea expresar.
- **Formato:** El tamaño del libro es de 16,5 cm x 18,5 cm con un lomo de 1 cm. Las páginas internas miden 16 cm x 18 cm.

PORTADA: Se trata de una imagen única que presenta al personaje principal. Esta parada sobre una esfera que representa su pequeño mundo personal en el que transcurre sus aventuras.

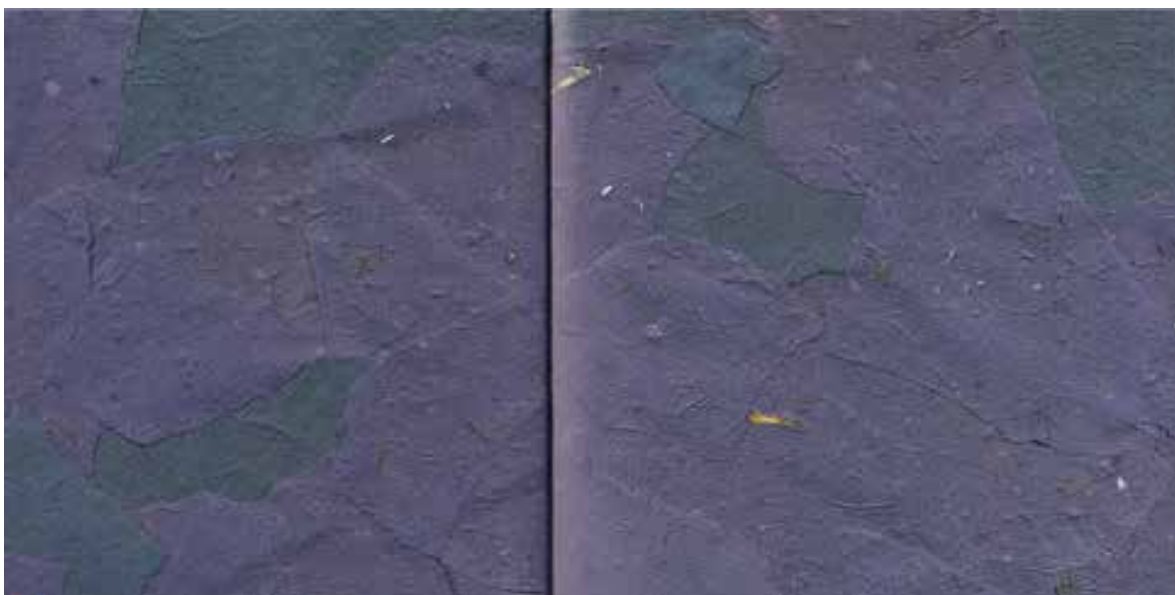
- **Punto - Línea:** Las línea de curva circular está presente en la imagen delimitando un plano saturado de formas irregulares determinadas por la textura del papel.
- **Tono o luz:** La iluminación es débil pero lo suficiente para matizar perfectamente la escena. El punto de origen está a la derecha lo que permite delimitar sutilmente los volúmenes.
- **Color:** Predominan los tonos ocres y marrones, debido al color del papel con el que están creados los personajes. Los tonos adicionales son sutiles y solo sirven para generar interés



en las formas pero no intentan concentrar la atención del lector a modo de punto focal.

- **Textura:** Al tratarse de una fotografía y de personajes de papel, las texturas son bastante ricas y ofrecen al espectador una sensación táctil a través de la vista muy interesante que aporta personalidad a la obra.
- **Perspectiva:** Debido a la falta de un horizonte o de imágenes de referencia, la perspectiva no cumple mayor función y se limita a presentar un plano frontal..
- **Composición:** La composición está marcada por una forma circular en la base y el personaje ubicado en el punto central, que se convierte en el foco de la misma.

GUARDAS





- **Color:** Las guardas son de un color predominante que juntas producen un contraste de complementarios, en este caso el violeta para las iniciales y el amarillo para las finales.
- **Textura:** Es una textura de papel mache con pequeños detalles florales que le añaden interés visual.

PRIMERA: La primera ilustración muestra a la gatita en su habitación leyendo atentamente un libro antes de irse a dormir.



- **Punto - Línea:** La imagen está llena de líneas principalmente rectas que refuerzan la

idea de perspectiva y también permiten apreciar con más facilidad las texturas de los materiales.

- **Tono o luz:** La iluminación en esta escena es tenue y permite marcar un claroscuro que refuerza la idea de noche. El origen de la luz sugiere que entra a través de una puerta pero debido a su intensidad anula la luz de la pequeña lámpara en la mesa; al tratarse de una fotografía este error se hace mucho más notorio.
- **Color:** Predominan los colores marrones, pero el azul de las sábanas y el velador contrastan con el tono naranja de las paredes y el suelo..
- **Textura:** La imagen es una fotografía pero la escena está creada con toda clase de materiales que le dan una rica textura visual a la imagen.
- **Perspectiva:** El ángulo elegido muestra una escena en picado.
- **Composición:** El personaje está ubicado en el tercio superior de la imagen, pero alejado de los puntos áureos, dejando una disposición central bastante marcada.

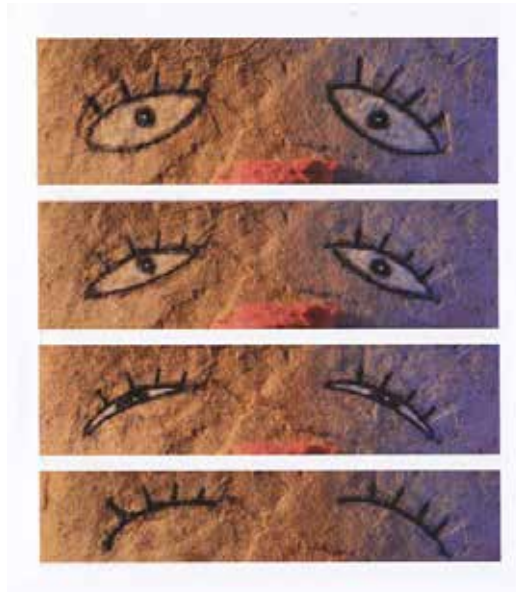
SEGUNDA: Tenemos un acercamiento donde se aprecia un primer plano del personaje.



- **Composición:** la imagen sigue manteniendo una disposición central en la que predominan las formas triangulares marcadas por la cabeza del personaje y la posición del libro. El punto focal de la imagen está marcado por el espacio entre los ojos y las páginas que

observa.

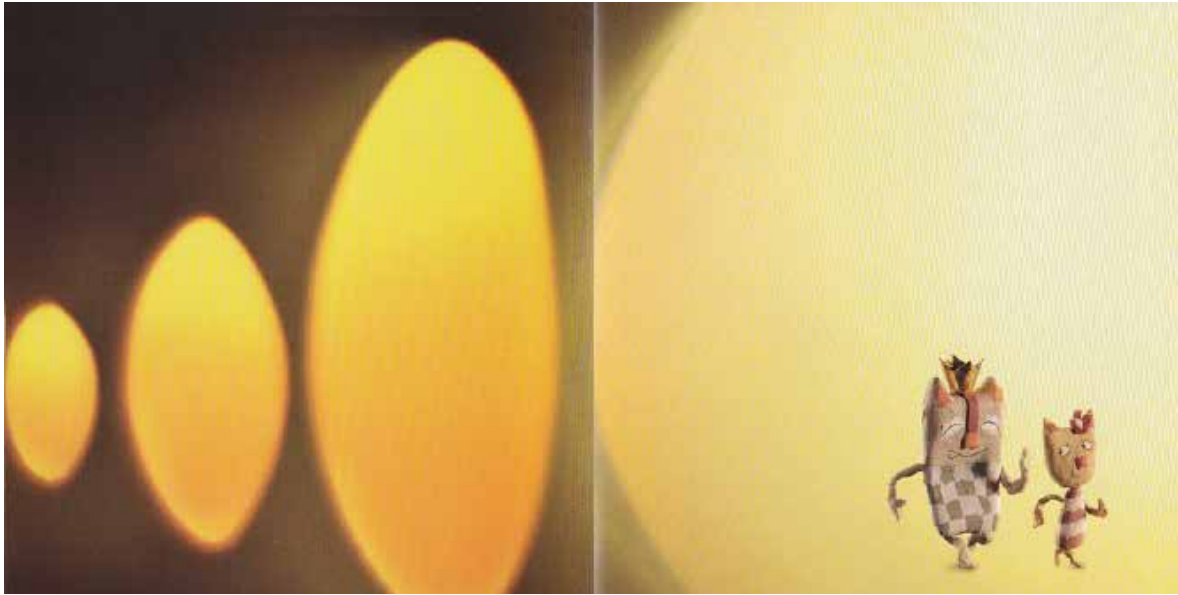
TERCERA: Lentamente la gatita se queda dormida.



- **Composición:** La imagen es una secuencia a manera de cómic que muestra la acción de cerrar los ojos. Son cuatro viñetas con un plano detalle de su rostro, donde se insinúa un triángulo cuyos vértices son las pupilas y la nariz; de ese modo se refuerza una dirección de lectura que comunica de una imagen a otra.

CUARTA: Los personajes inician su aventura adentrándose en el mundo de los sueños.

- **Punto - Línea:** La presencia de líneas circulares es marcada, lo que también sugiere una dirección a la derecha definida por el cambio de tamaño de los planos luminosos.
- **Tono o luz:** La luz juega dos papeles principales en esta imagen: define las formas de los personajes y permite difuminar las formas de la izquierda sugiriendo esa atmósfera del sueño que el relato sugiere.
- **Color:** A los tonos ocres y marrones de los personajes se suma una gran tonalidad de amarillos y naranjas que dotan de calidez a la escena y contrastan con el tono frío de la imagen inicial.
- **Textura:** Gracias a la luz se añade una nueva textura a las existentes y esta presente en esos bordes difuminados que suavizan los bordes y eliminan la rigidez de las formas, des-



vaneciéndolas frente al fondo.

- **Perspectiva:** La perspectiva está marcada por la variación en el tamaño de las formas circulares que su vez sugieren el punto de fuga de la escena.
- **Composición:** La composición está marcada por las formas circulares y el peso de la escena se acentúa en el lado derecho lo que a su vez marca el recorrido visual del lector.

QUINTA: Los personajes conocen a un singular y amistoso monstruo.



- **Punto - Línea:** La recta juega un papel principal al marcar el horizonte en la escena.

- **Color:** El tono oscuro del personaje resalta claramente sobre el fondo amarillo de la imagen.
- **Perspectiva:** La escena carece de perspectiva definida para remarcar la idea de mundo de sueños. Esto es algo que se repite mientras la historia transcurre en este sitio.
- **Composición:** La escena está marcada por una forma triangular. El contraste de espacio la vuelve una imagen dinámica y el balance se compensa de manera asimétrica debido a la disposición de los personajes.

SIXTA: Ahora el viaje mágico se traslada por el fondo del mar. Al igual que la escena cuarta, se juega con la fantasía en este caso determinada por la música que resuena bajo el agua.



- **Punto - Línea:** La recta sigue delimitando los espacios, y en este caso juega con la forma diagonal.
- **Composición:** La composición sigue predominada por formas triangulares. El balance es asimétrico pero la presencia de la línea diagonal la convierten en una imagen mucho más dinámica que la anterior.

SÉPTIMA: Continúan las aventuras con un trayecto que se pone difícil.

- **Composición:** En este caso predomina las formas rectangulares. El contraste de espacios y el tamaño de los personajes remarcan la idea de que los personajes se encuentran



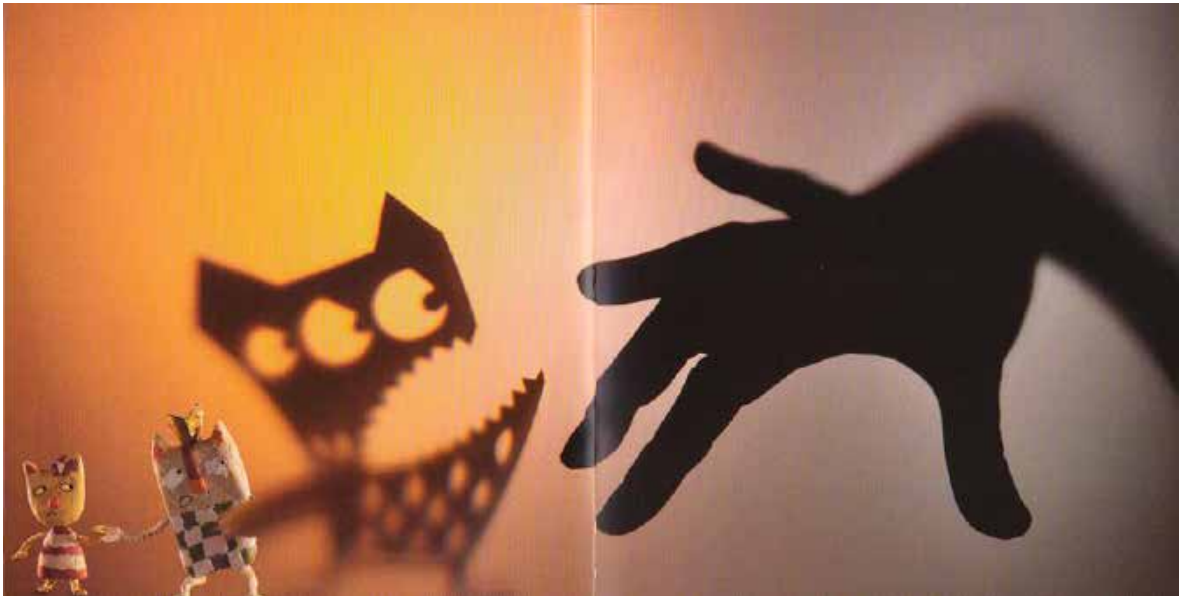
a una gran altitud.

OCTAVA: Los personajes continúan con su aventura.



• **Composición:** Se regresa a las formas triangulares y una diagonal sugerida por la disposición de los personajes. El plano es más cerrado pero la sensación de altura sigue manteniéndose.

NOVENA: Los problemas inician en la forma de un extraño monstruo de sombra.



- **Tono o luz:** En esta imagen la luz permite definir la forma de la mano y remarcar sus bordes para diferenciarla del resto de personajes.
- **Color:** Se añade un nuevo degradado hacia un color sucio, un marrón oscuro. De ese modo hay un contraste emocional entre los extremos de la imagen y la personalidad de los personajes.
- **Composición:** Al igual que las demás escenas, predominan las formas triangulares y las diagonales sugeridas por las disposición de los personajes en base a su tamaño.

DÉCIMA: El nuevo personaje se pone agresivo y ataca al otro monstruo de sombra.



- **Composición:** La acción principal está ubicada en el punto áureo inferior izquierdo. Continúa la presencia de triángulos.

DÉCIMO PRIMERA: El monstruo amistoso es eliminado del relato.



- **Composición:** Diagonales y triángulos al igual que otras escenas.

DÉCIMO SEGUNDA: El monstruo ahora ataca a los gatos.



- **Composición:** En esta escena se añaden las formas circulares y las curvas marcadas por los dedos del personaje. Eso junto al borde del triángulo dirige la vista del lector hacia el ángulo donde se encuentran los personajes.

DÉCIMO TERCERA: El peligro está cada vez más cerca.



- **Composición:** Muy similar a la imagen anterior, en esta encontramos un balance asimétrico marcado por la corona en un extremo y los personajes en otro.

DÉCIMO CUARTA: La pequeña gatita enfrenta a sus miedos, ya no planea huir sino en-



carar la situación.

Se mantienen características similares a las anteriores.

DÉCIMO QUINTA: La pequeña niña enfrenta a sus miedos por medio de un acto de bondad al ofrecer una rosa al terrible monstruo.



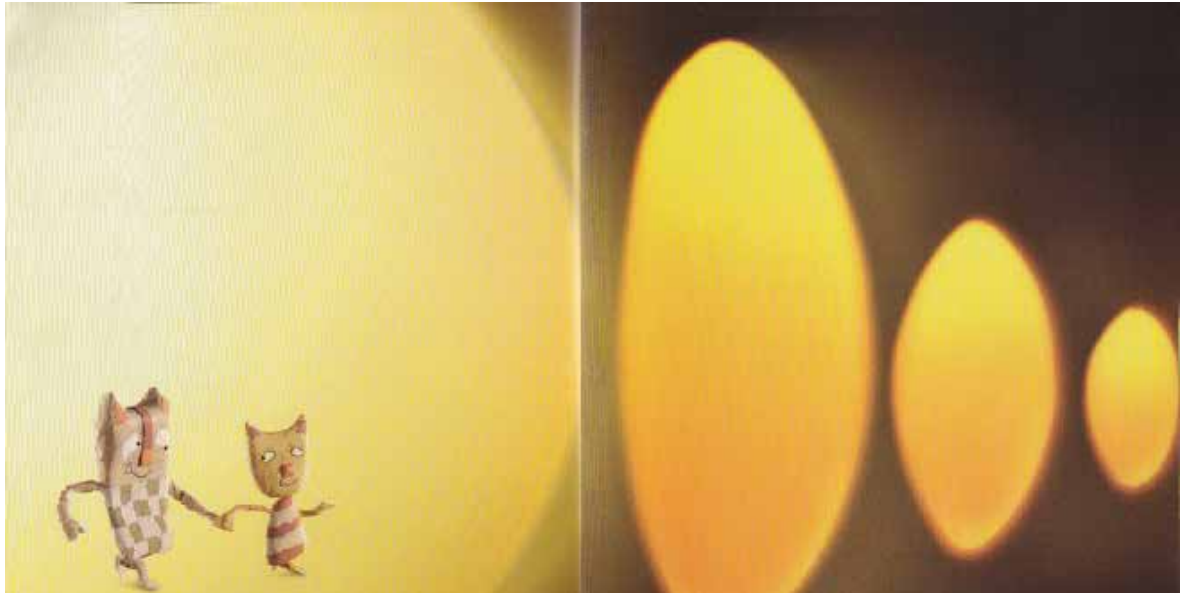
Se mantienen características similares a las anteriores.

DÉCIMO SEXTA: Finalmente el terrible monstruo que había crecido demasiado ahora



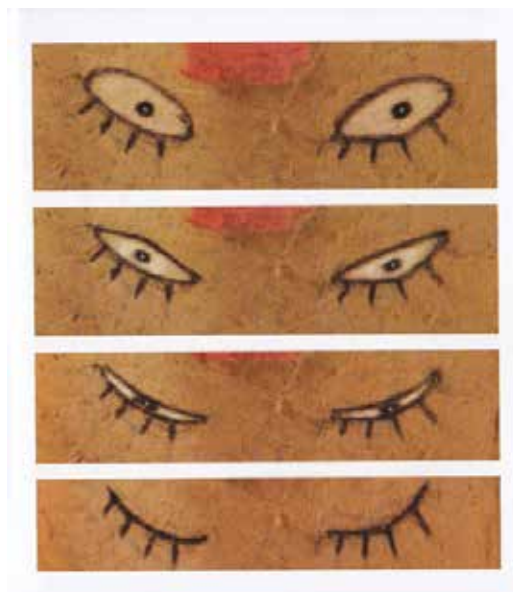
poco a poco se reduce hasta desaparecer por completo.
Se mantienen características similares a las anteriores.

DÉCIMO SÉPTIMA: Ahora con todo resuelto, los personajes se disponen a terminar con su aventura caminando hacia el horizonte de los sueños.



Características similares a la imagen número 4 pero ahora invertida de manera vertical.

DÉCIMO OCTAVA: La pequeña gatita poco a poco despierta y abre sus ojos.



Características similares a la imagen número 3.

DÉCIMO NOVENA



- **Punto - Línea:** La imagen juega con las líneas de una manera similar a la escena 1, pero en este caso las diagonales marcan la mayoría de ellas.
- **Tono o luz:** La iluminación ya no tiene como objetivo marcar los volúmenes sino mas bien ofrecer una intensidad visual a la escena.
- **Color:** Gracias a la luz los tonos naranjas son mucho más marcados creando un atractivo contraste de complementarios junto al azul, lo que otorga a la imagen una calidez que remarca el tono optimista de la escena y el calor del sol por las mañanas.
- **Perspectiva:** El picado y la dirección del encuadre ofrecen una nueva dimensión a la misma escena, lo que produce una imagen mucho más interesante que la número 1.
- **Composición:** La composición juega con las líneas diagonales y las formas triangulares para dirigir la vista del lector hacia el personaje principal, que a su vez es el punto focal de la imagen y está ubicada en uno de los puntos áureos de la composición.

2.3.4 COSMOVISIÓN

- **Estructura textual:** Al igual que Segundo Acto, este relato se vale solo de imágenes para contar la historia. La técnica utilizada le da a la obra una característica única que la

distingue notoriamente de otras obras de Marco Chamorro.

● **Elementos simbólicos:** Los elementos simbólicos presentes en la obra son:

Los sueños se presentan como extensión de la vida: pequeños pasajes subconscientes de la vida que solo pueden ser expresados al momento de dormir.

● **Valores histórico - sociales**

La obra toma del imaginario popular esa tendencia a representar la oscuridad y las sombras como la maldad y los miedos ocultos en el mundo; los deseos reprimidos que se mantienen ocultos dentro de la mente y se ocultan del resto en un sitio tan inalcanzable y personal a la vez. Esa eterna lucha interior que solo se logra superar al enfrentar los propios miedos, pero en lugar de rechazarlos, se los acepta como parte esencial de la personalidad y se aprende a vivir con ellos.

2.3.5 INTERTEXTUALIDAD

Existe una larga tradición de cuentos e historias que cuentan como los sueños son un mundo que puede ser explorado. Sin duda es un tema que se ha tratado en repetidas ocasiones y con resultados muy diversos así que es muy difícil destacar si el tema no se presenta con alguna novedad.

2.3.6 ELEMENTOS ESTILÍSTICOS

El teatro de sombras está presente en la obra al momento de presentar al monstruo amistoso, y el efecto interesante de luz que logra crear. También el personaje representado por la mano permite reconocer el antiguo juego de las sombras chinescas, que casualmente es el libro que lee la protagonista antes de dormir.

Tanto el diseño de los personajes como el escenario recuerdan las producciones de stop motion que funcionan muy bien en el medio audiovisual, pero también cumplen su cometido en el caso de una obra impresa.

2.3.7 COLOFÓN

Al iniciar la lectura de esta obra me pareció un experimento diferente y novedoso, pero luego del análisis me ha parecido un libro bastante común que no destaca ni ofrece nada nuevo al espectador. En cuanto al aspecto visual y narrativo, los elementos que lo conforman

son muy simples y carentes de contenido. El final es un recurso bastante usado en todo tipo de historias y en este caso no se presenta de una manera que lo diferencie de otras obras. Es un libro bien logrado no hay duda, pero intrascendental y poco memorable.

2.4 Felini

“El rey de la selva está enamorado. ¿Qué sucederá cuando decida revelar sus sentimientos? ¿Será correspondido? Con acciones grandes o pequeñas, meditadas o impetuosas, Felini descubrirá que la realidad supera a la ficción.”



Título: Felini

Autor: Marco Chamorro

Género: Libro álbum

Edición: 2011

Editorial: Santillana

País: Ecuador

2.4.1 Análisis Narratológico

● **Argumento:** Felini es la historia de un león dispuesto a derrumbar nuestras expectativas: no es fiero, ni caza ni acecha; sólo arranca pétalos de flores para comprobar si su amada le corresponde. El rey de la selva está enamorado. Felini es un ser que encuentra lo extraordinario en lo ordinario: su amor está en el parque y su felicidad, muy lejos de sus excelentes cualidades físicas, de la ferocidad y la capacidad de defensa. El león abandona su alto cargo para hacernos partícipes de su hallazgo y arrebatamos nuestra atención sugiriendo que, a pesar de todo el ir y venir existente en nuestra selva de asfalto, es su felina mirada la que ha descubierto en los espacios comunes la auténtica pasión.

● **Personajes:** La obra cuenta con personajes como Felini (principal) un león de frondosa

melena, carácter amable, sensible y tímido, se dedica a la actuación, la vaca (secundario) actriz, de embestidura elegante, simpática, delicada y coqueta, le gusta tocar la corneta. Además el álbum ilustrado cuenta con personajes fugaces como el director de la película, el oso quien besa a la coprotagonista de la película que esta protagonizando Felini, y también existe un publico espectador compuesto por gran variedad de animales.

- **Conflicto:** El relato muestra un deseo del protagonista Felini por conseguir el amor de la vaca que toca la trompeta, sin embargo el es alguien demasiado tímido para expresar frontalmente su gran amor.

- **Espacio:** Los lugares donde transcurre la narración es un set de grabación que recrea sitios como la ciudad, el baño de Felini, las calles cercanas al parque Casanova donde se encuentra con su coprotagonista de película, el bosque donde son exhibidos los carteles que anuncian el estreno de la filmación y donde mas tarde se llevará a cabo la proyección de la misma.

- **Narrador:** El narrador de esta obra se cataloga como omnisciente ya que conoce o que piensan y sienten los personajes: sus sentimientos, sensaciones, intenciones, planes.

- **Ambiente:** El ambiente físico es un bosque en el que montan un set de grabación que simula una ciudad en la que filman la película de Felini, en cuanto al ambiente psicológico evoca alienación en la ciudad artificial de cartón y papel pero mas adelante cuando se descubre que todo era solo un montaje en escena existe un cambio de realidad mucho más optimista que el rodado en su película.

- **Tono:** La obra maneja durante su primera parte colores ocres durante la filmación de la película de Felini, evocando una realidad inexistente, un ambiente artificial complementándose con los sentimientos del protagonista de inseguridad y decepción, sin embargo luego al descubrirse que eran parte de un rodaje las tonalidades se vuelven cálidas denotando optimismo hasta la conclusión donde pese a todo es un final feliz para el felino y su amor.

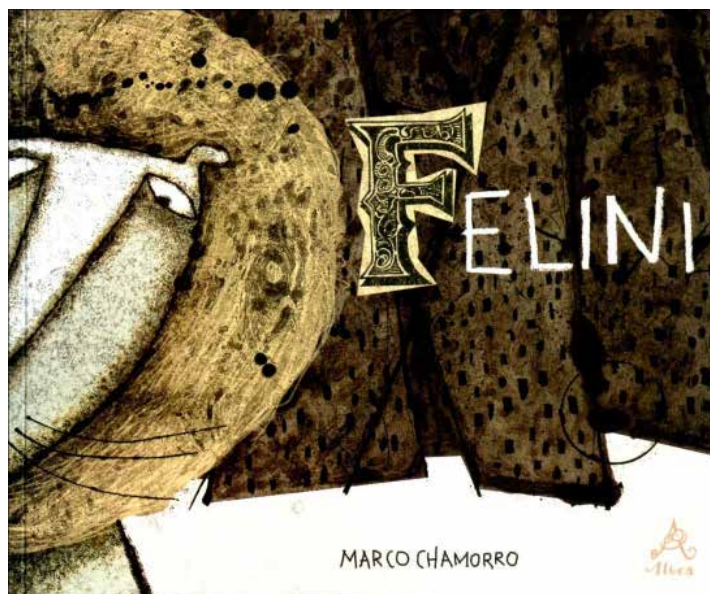
- **Tiempo:** Maneja una estructura temporal lineal donde los acontecimientos ocurren uno tras otro sin saltos atemporales.

- **Disposición:** Se maneja una narración ad ovo, debido a que el relato se cuenta de principio a fin manteniendo una secuencia lineal.

2.4.2 ESTRUCTURA DE LA IMAGEN

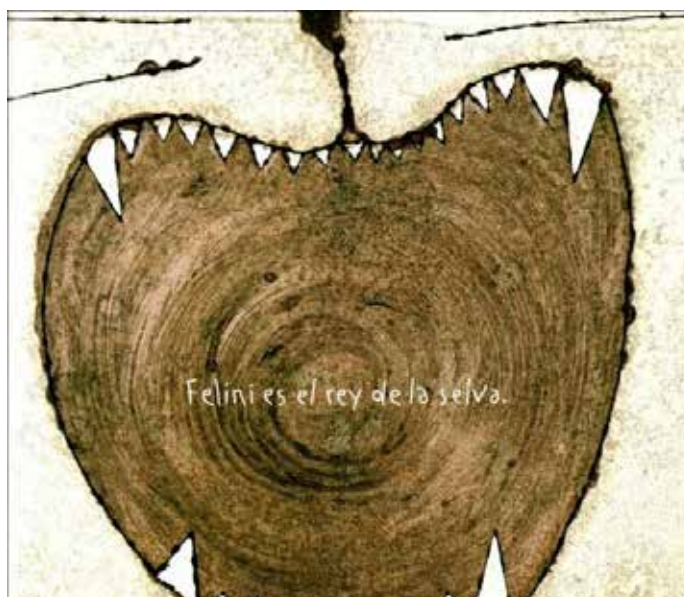
- **Material:** Las ilustraciones están realizadas con acuarela, lápiz de color sobre cartulina texturizada.
- **Formato:** El tamaño del libro es de 20 x 24 cm, 36 páginas.

PORTADA – CONTRAPORTADA: La portada del libro está inspirada en el cartel de presentación de 8 y medio, una de las películas más famosas del director: Federico Fellini. El rostro del protagonista sale cortado a la mitad.



- **Punto - Línea:** Las líneas son trazos irregulares pero muy marcados que delimitan espacios y formas.
- **Tono o luz:** La iluminación en la escena es artificial ya que se encuentra en un set de grabación utilizando iluminación de tres puntos, el cual utiliza una luz primaria, una luz de relleno y una luz posterior. Es de tipo cenital y su origen está en la parte superior derecha. Su propósito es emular la luz del teatro y su vez proporcionar una mejor iluminación a la parte que conformará la obra.
- **Color:** Predominan los tonos ocres, beige, negro y gris.
- **Textura:** La obra juega con texturas rugosas y da una sensación irregular a la vista.
- **Perspectiva:** El personaje principal se encuentra en primer plano.
- **Composición:** Composición central basada en un círculo.

Primera: Muestra un acercamiento al interior de Felini.



- **Perspectiva:** El personaje principal se encuentra con su hocico totalmente abierto en primerísimo primer plano a la cámara.

- **Composición:** La composición es radial girando en torno al rostro de Felini.

Segunda: Se puede ver como es él física y anímicamente, contrastando lo que dicen sus padres sobre él.



- **Perspectiva:** EL nivel de estilización de la obra omite la perspectiva geométrica a favor de la composición mucho más abstracta.
- **Composición:** El personaje y el árbol forman una composición triangular.

Tercera: Felini habla de los estereotipos de como debe ser un león.



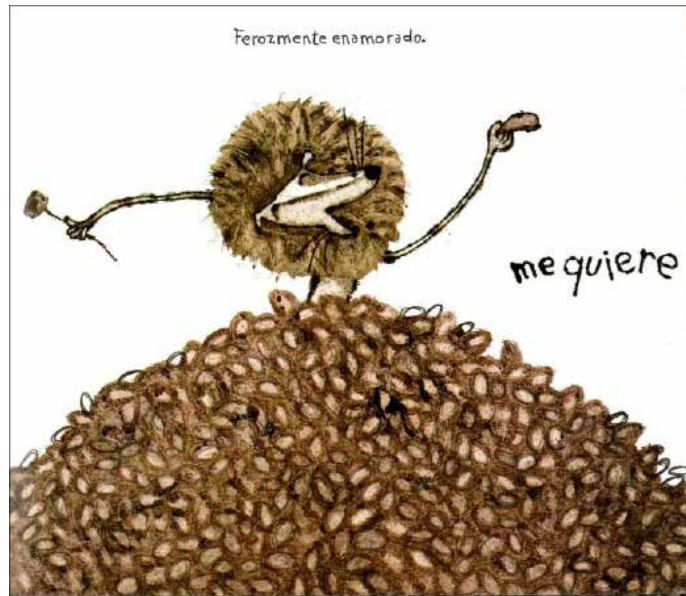
- **Composición:** La composición de la obra es continua y simétrica siguiendo un ritmo. Juega con la diagonal y las formas circulares.

Cuarta: Felini esta enamorado y nada mas importa.



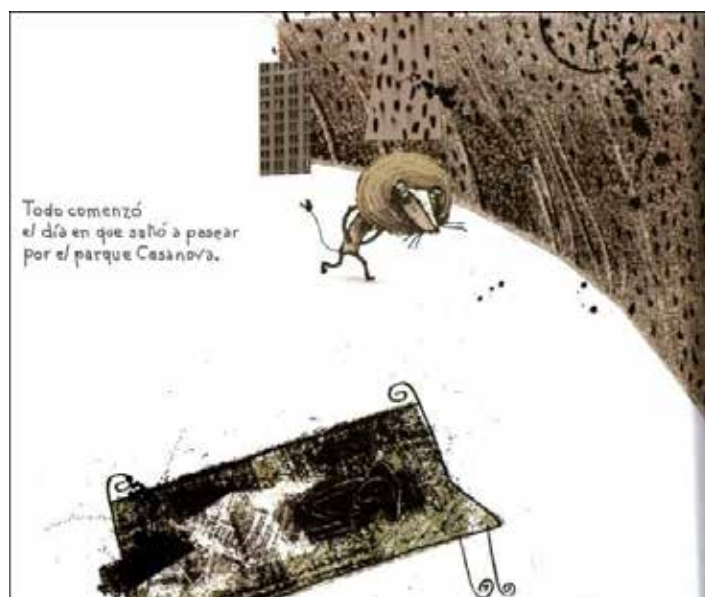
- **Composición:** La composición de la ilustración está basada en ley de tercios destacando los elementos como las margaritas de Felini. Los círculos predominan en la imagen.

Quinta: Felini está deshojando margaritas.



- **Composición:** Está basada en círculos, marcados por la cabeza de Felini y la pila de pétalos en la que se encuentra.

Sexta: Felini camina por el parque.



- **Composición:** Predominio de las formas circulares. El personaje se encuentra en el centro lo que convierte a la ilustración en una imagen estática.

Septima: Estamos ante el momento en que conoce a su amor.



- **Composición:** Predomina la curva como el eje principal de la imagen y los círculos marcados por la forma de los personajes. También podemos apreciar la diagonal que aporta dinamismo a la obra.

Octava: Felini admira a su amada mientras actúa en medio del parque.



- **Escala:** Los apts y las carreteras a l fondo de la imagen se encuentran en una proporción irreal respecto al tamaño de los personajes, parecen de juguete.
- **Composición:** Predominio de las formas circulares que contrastan con las líneas rectas en el fondo de la imagen. Los personajes se encuentran en el punto focal de la escena otorgándoles mayor importancia.

Novena: Felini no presta atención al ruido de la ciudad, solo tiene ojos para su amada.



- **Escala:** Un juego de tamaños similar al de la escena anterior.
- **Composición:** Predominan las rectas que dividen la escena en tres espacios, pero siempre otorgando mayor importancia a los personajes al destacarlos con ese vacío circular.

Décima: Los autos transitan por la ciudad sin advertir a Felini y su vaca.



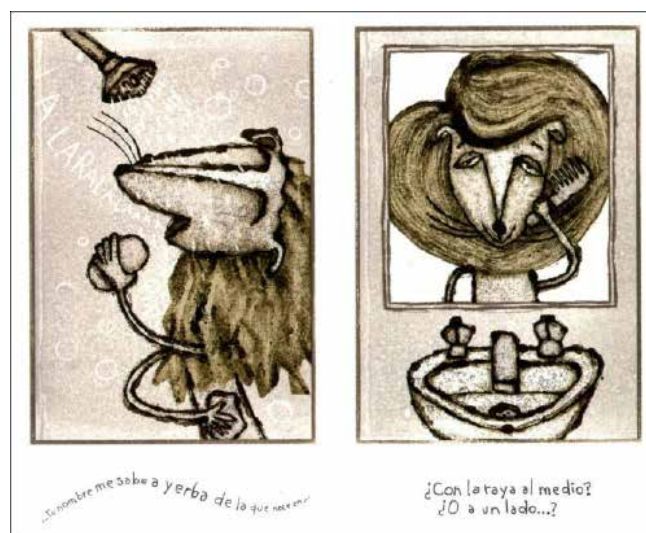
Características similares a la anterior, pese a la ausencia de personajes el punto focal sigue encontrándose en el mismo punto.

Décimo primera: Será un león pero a Felini le falta valor.



• **Composición:** Un balance simétrico pero que debido a la forma circular en el suelo, en vía el punto focal hacia el lado de la vaca.

Décimo segunda: Acicalándose un poco para su declaración.



• **Composición:** La página juega con viñetas a manera de cómic. En el primer caso tenemos una diagonal marcada por el león y la ducha, mientras que la segunda es netamente central pero ahora los círculos son reemplazados por formas triangulares.

Décimo tercera: Felini camina por el parque con flores para su amor.



- **Color:** En este caso las tonalidades rojas se hacen presentes lo que resalta el sentimiento que tiene el personaje.
- **Composición:** La forma redonda de la cabeza ahora tiene una triángulo bastante marcado. El personaje es el punto focal debido a su ubicación.

Decimo cuarta: Una desagradable sorpresa.



- **Perspectiva:** La perspectiva es forzada para mantener a todos los personajes en plano, pero es totalmente irreal.
- **Composición:** Predominio de formas circulares y curvas que destacan a los personajes

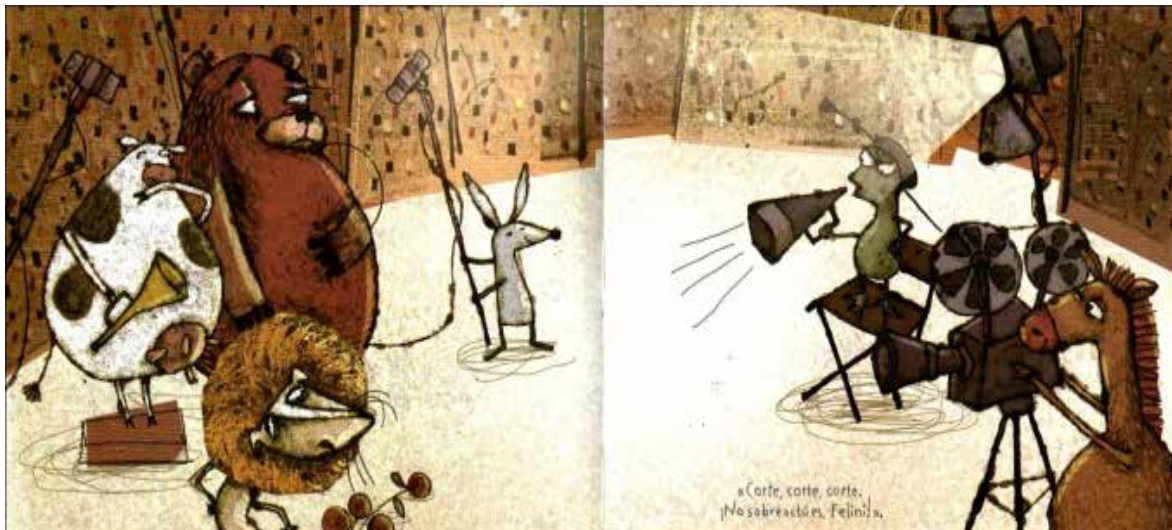
que se besan más que al protagonista.

Décimo quinta: El pobre Felini está debastado.



- **Color:** La gama elegida no está acorde con el sentimiento del personaje. Una gama más fría hubiese sido mucho más apropiada.
- **Composición:** Otro juego de viñetas que descienden en diagonal disminuyendo su tamaño. Está bastante clara la emoción que experimenta el protagonista.

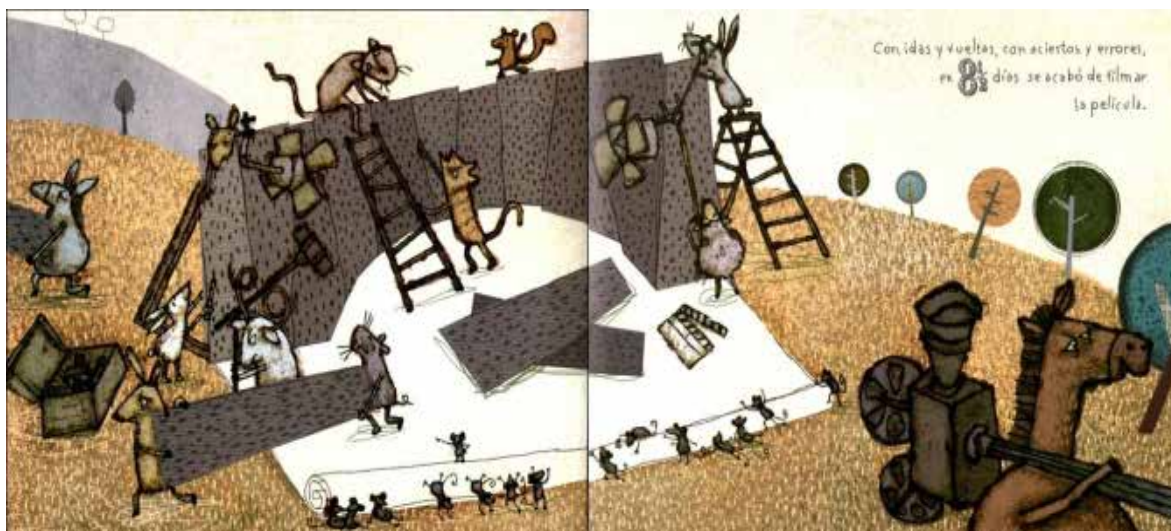
Décimo sexta: La vaca se muestra tal y como es.



- **Tono o luz:** Predomina una luz cálida artificial desde la derecha que asemeja el brillo de un reflector. Divide perfectamente la escena entre el plató y el tras cámara.

- **Color:** Gracias a la iluminación se pueden apreciar mucho mejor los colores que ahora se muestran más intensos. Aún así la gama no se aleja de los ocres predominantes en la obra.
- **Perspectiva:** La perspectiva ahora es mucho más precisa, lo que demuestra que la estilización de las ilustraciones anteriores era para reforzar la idea de que se trataba de una película.
- **Composición:** Predomina la forma circular como eje de composición. La escena tiene un balance asimétrico que le dá mas peso al lado donde se encuentran los actores, lo que ayuda a marcar el punto focal.

Décimo séptima: La grabación de la película ha terminado y ahora todo la magia del cine debe desmontarse y llegar a su fin.



- **Perspectiva:** Ya que las escenas de película terminaron, la perspectiva se presenta más acorde con la realidad.
- **Escala:** Los personajes no están acorde con su tamaño real pero todo es un juego de formas para dar mayor atractivo a la escena.
- **Composición:** Como en toda la obra, el predominio de los círculos y las curvas es muy marcado. En esta escena el punto focal lo tiene el escenario, que es donde se desarrolla la mayor parte de las acciones en la escena.

Décimo octava: EL bosque está empapelado ante el eminente estreno.



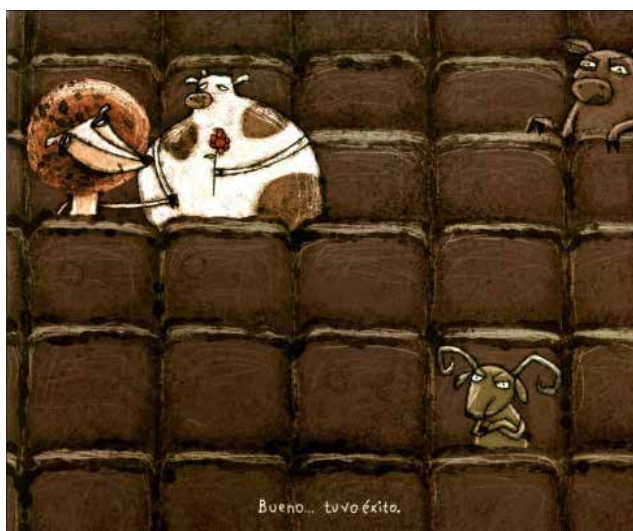
- **Punto - Línea:** Esta escena se aleja de las curvas y le da predominio a las verticales de los árboles.
- **Color:** Los tonos amarillos sugieren la calidez del amanecer, como un nuevo comienzo de la historia y también el inicio de la película.
- **Composición:** Pese a la cantidad de verticales, estas se rigen a una disposición diagonal que le otorga dinamismo a la escena.

Décimo novena: Llega el día del estreno y todos los animales del bosque han llenado la sala donde se estrenará la película protagonizada por Felini.



- **Tono o luz:** No se encuentra una fuente de luz marcada, pero la escena está lo suficientemente iluminada para dar más intensidad a los tonos.
- **Color:** Se ve un juego de tonos distintos a los que maneja el autor en toda la obra, pero aún siguen predominando la tonalidad que marca la personalidad de la obra.
- **Perspectiva:** la perspectiva es lo suficientemente precisa como el resto de ilustraciones fuera de la película.
- **Composición:** Tenemos una diagonal con un balance asimétrico, que pese a que tiene el mayor peso en el lado derecho, el punto focal se marca en la pantalla de cine debido al vacío que contrasta con la saturación de personajes en el resto de la imagen.

Vigésima: El sitio de proyección de la película se encuentra prácticamente semi vacío, solo con Felini y la vaca celebrando su amor y unos cuantos espectadores inconformes con la película.



- **Tono o luz:** La iluminación en la escena es artificial, se encuentran en un sitio cerrado, en un cine, con la iluminación de la pantalla de cine reflejándose.
- **Perspectiva:** Los elementos se encuentran en un plano general abierto a la cámara.
- **Composición:** La composición de la obra está basada en ley de tercios destacando la pareja compuesta por Felini y su vaca que se encuentran persidamente enamorados, y los espectadores inconformes con la trama de la película además de muchos asientos vacíos.

2.4.3 Cosmovisión

- **Estructura textual:** El relato utiliza exclusivamente las imágenes para contar la historia. Las ilustraciones están realizadas a doble página lo que produce que cada escena cambie con el pasar de las hojas.

- **Elementos simbólicos**

La obra maneja tonalidades ocres para emular la apariencia de una película antigua previa a las filmaciones a color. No hay más elementos simbólicos relevantes, los personajes son animales humanizados cuyas actitudes emulan a los humanos.

2.4.4 INTERTEXTUALIDAD

La obra hace una clara referencia al cine:

- **Felini:** El nombre del protagonista de este libro álbum lleva el nombre de Federico Fellini director favorito del autor Marco Chamorro, además es un felino.
- **8½ días:** Hace referencia a la película de Federico Fellini 8½.
- **Película sin éxito:** Nuevamente hace referencia a la trama de 8½ que trata de la crisis creativa de un artista, el problema de confrontarse con las expectativas de todos (productores, periodistas, amigos).
- **El león** tiene una actitud cobarde, similar al personaje homónimo en el Mago de Oz.

2.4.5 ELEMENTOS ESTILÍSTICOS

Una vez analizados los elementos narrativos y visuales, se puede definir el estilo que el autor maneja en esta obra. Las ilustraciones se manejan entre dos corrientes artísticas por un lado expresionista para expresar de forma más subjetiva la naturaleza, eliminando los trazos totalmente definidos, pinceladas rápidas que generan movimiento y textura por sí mismas, utilizando la tonalidad del color de un modo temperamental y emotivo. El dadaísmo integrando técnicas distintas con empleo de fragmentos de materiales (collage).

2.4.6 COLOFÓN

Felini es un libro álbum que relata y retrata en cierto modo el cine en el Ecuador, el cual muchas veces entre los propios habitantes pasó totalmente desapercibido, sin llenar salas de cine, sin cumplir las expectativas de sus espectadores, donde la calidad actuarial no llega

a los estándares necesarios que la audiencia necesita para satisfacer sus expectativas.

2.5 Quiero ese beso

¿Cual es para ti el mejor beso?

“Un beso largo, largo, como de seis metros”



Título: Quiero ese beso

Autor: Liset Lantigua

Ilustrador: Marco Chamorro

Género: Libro álbum

Edición: 2013

Editorial: Zonacuario

País: Ecuador

2.5.1 Análisis Narratológico

- **Argumento:** La historia trata sobre un deseo y la detallada explicación de como el narrador espera que suceda. Se trata de alcanzar un beso, tan lejano pero a la vez añorado con el alma, su rastro se encuentra perdido entre extensos mares y hermosos paisajes. La historia está contada en 17 versos cuyo objetivo es que el lector conozca y sienta la emoción de quien espera por aquello que verdaderamente quiere en su vida.
- **Personajes:** El protagonista del relato es a su vez el narrador. Durante todos los versos no se puede apreciar nada más que su fuerte deseo de revivir el beso anhelado. La obra esta llena de personajes de tercer orden que aportan a la narración solo como elementos descriptivos para comprender el deseo del protagonista.
- **Conflicto:** La historia no habla de amor, solo de un beso. Se trata de una larga descripción que el narrador hace para que todos puedan comprender lo específico y maravilloso de aquello que desea obtener.
- **Espacio:** La historia parece que toma parte en un sin fin de paisajes muy lejanos unos de otros, pero en verdad solo son producto de la descripción del narrador, lo que los con-

vierte en elementos comparativos más que físicos. Si se debe buscar un lugar, este sería la mente del protagonista.

- **Narrador:** El narrador de esta obra es omnisciente y a la vez protagonista.
- **Ambiente:** El ambiente etereo es optimista y alegre, las imágenes evocan misterio y lejanía, como si se tratase de un largo viaje donde cualquier cosa puede ocurrir.
- **Tono:** La obra es bastante abstracta y artística, lo que complementa la narrativa en verso que maneja la autora. No se encuentra la presencia de color negro, lo que le da una tonalidad bastante pastel que va acorde al tema del amor y deseo.
- **Tiempo:** No existe una referencia del tiempo transcurrido; pueden ser solo un pensamiento de un par de minutos, o la larga espera a través de los años.
- **Disposición:** Pese a que se trata principalmente de un poema, la manera de ser contada la historia es ad ovo.

2.5.2 ESTRUCTURA DE LA IMAGEN

- **Material:** Las ilustraciones están realizadas mediante la técnica de la serigrafía, impresa a 4 colores sobre cartulina canson probablemente.
- **Formato:** El tamaño del libro es de 15 cm x 15 cm, con ilustraciones a doble página. Se encuentra armado a modo de acordeón, lo que permite que el libro se pueda abrir y formar una larga introducción mediante la unión de las páginas.

PORTADA: Se presenta a la dueña de los pensamientos del protagonista, da la impresión de ser una hoja al viento.



- **Punto - Línea:** Las líneas curvas definen el cabello de la chica mientras que un grupo de puntos hacen lo mismo con su vestido. Este manejo de formas demuestran que la obra es bastante abstracta y artística en cuanto a imagen se refiere.
- **Tono o luz:** No se encuentra un juego de luz que destaque.
- **Color:** Esta limitado a colores planos que juegan a complementarse como en el caso del azul y el beige. El rojo en la "E" crea un punto focal y crea un juego de color que destaca en la imagen.
- **Textura:** La presencia de manchas y rasgados ofrecen una gran variedad de textura.
- **Composición:** Composición central basada en un triángulo.

ESTUCHE: Debido a la forma del libro, se necesita de un estuche para guardarlo y evitar que se desarme.



- **Color:** El azul del estuche juega con el contraste de la portada y contraportada.

GUARDAS: Al tratarse de una construcción especial, el libro no cuenta con guardas propiamente dichas. Sin embargo estas existen y muestran el diseño de un bosque que se complementa con la primera y última ilustración respectivamente. Hay que destacar que en la inicial se muestra un bosque con árboles deshojados, mientras que en la final estas ya han florecido.

- **Punto - Línea:** Las líneas rectas se encuentran muy marcadas definiendo el espacio

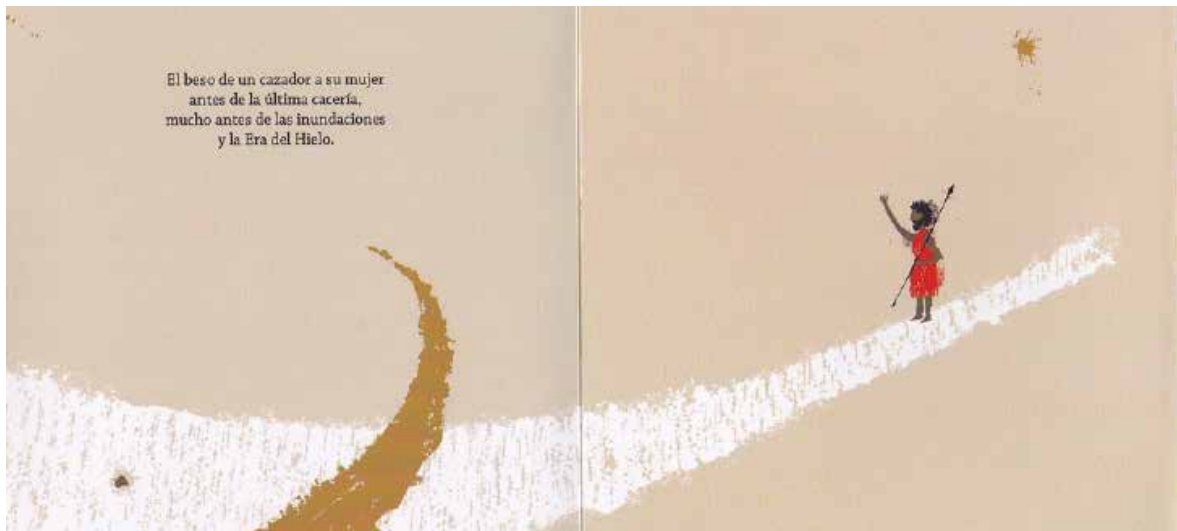


ocupado por el bosque, mientras que las curvas definen el sendero en la primera y las hojas en la segunda. Los puntos cumplen el cometido de generar forma y textura en la imagen.

- **Tono o luz:** El color en la imagen muestra que la escena se desarrolla en el día, razón por la cual los colores se muestran más intensos.
- **Color:** Se limita la gama a tres colores, lo que le otorga una sencillez a la obra que no compete ni pretende destacar. Es tan solo un sutil aviso de lo que vendrá.
- **Textura:** La obra se encuentra muy marcada por las texturas, para darle ese estilo artístico que acompaña muy bien los versos de la historia. Se encuentran manchas manuales y toda clase de irregularidades provocadas por el trabajo manual.
- **Perspectiva:** La perspectiva no es realista sino estilizada.

- **Escala:** Es difícil definirla sin objetos de referencia.
- **Composición:** En ambos casos se rompe la verticalidad de la escena con la presencia de líneas curvas. La primera es un poco más simétrica y equilibrada mientras que la segunda es un poco más dinámica y el peso visual se encuentra a la izquierda, lo que permite centrar la atención en el camino de manchas que forman las hojas.

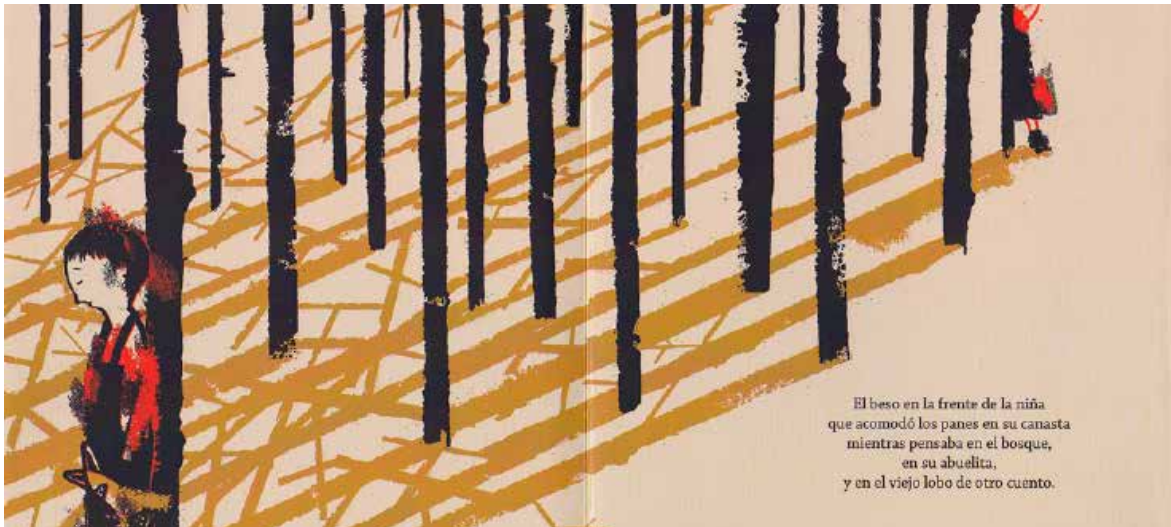
PRIMERA: El primer verso habla de un cazador y su mujer.



- **Punto - Línea:** La imagen está dominada por la presencia de curvas.
- **Color:** Se mantiene el juego de tonos de las anteriores ilustraciones con la presencia del rojo para crear un punto focal.
- **Composición:** El punto focal se encuentra ubicado en base a la ley de los tercios, y la disposición diagonal le otorgan dinamismo a la imagen. Las curvas ayudan a dirigir la mirada del lector y a su vez crear la ilusión de lejanía que refuerza la despedida del cazador.

SEGUNDA: Se habla de una niña mientras camina por el bosque.

- **Punto - Línea:** La ilustración está marcada por líneas verticales y diagonales que generan la ilusión de un espeso bosque.
- **Tono o luz:** El juego de formas y colores genera de forma creativa la ilusión de sombras profundas, lo que le da oscuridad a la parte del bosque y una gran claridad fuera de él..
- **Color:** Al igual que la anterior ilustración, se juega con tonos beige y azules que permi-



ten destacar los personajes ataviados en tonos rojizos. Cabe destacar el uso del color para generar sombras sin tener que recurrir a tonos más oscuros que el objeto que las proyecta..

- **Textura:** A la textura artística que caracteriza a la obra, se debe añadir la textura visual que se forma por la combinación de formas, líneas y espacios.
- **Perspectiva:** La perspectiva es apropiada pero sin perder la estilización.
- **Escala:** La variación de a tamaños ayuda a la ilusión de perspectiva.
- **Composición:** La composición está marcada por la diagonal de las sombras y la posición de los personajes. Se muestra dinámica pese a la gran cantidad de elementos estáticos que la forman.

TERCERA: El verso habla de una muchacha sobre un puente pero la imagen se concentra en los espectadores bajo el mismo.



- **Punto - Línea:** Predominio de líneas curvas que a su vez forman una especie de ojo y media luna, como testigos del beso que recibe la muchacha.
- **Tono o luz:** El juego de tonos en el puente genera la oscuridad bajo él y la claridad de las aguas cristalinas que reflejan la claridad del ambiente.
- **Composición:** Tenemos el punto focal en las ranas que son las espectadora de la acción que se narra, mientras que las formas curvas configuran un marco virtual que destaca a los personajes.

CUARTA: El hombre que barre las hojas a los pies de una estatua.



- **Perspectiva:** Se puede apreciar que es un contrapicado.
- **Composición:** El personaje que barre las hojas es el punto focal y se encuentra ubicado en base a la ley de los tercios. La imagen también genera dos espacios marcados por el contraste de color y textura. El balance es simétrico ya que posee un elemento a cada lado del mismo. La escena es mas bien estática.

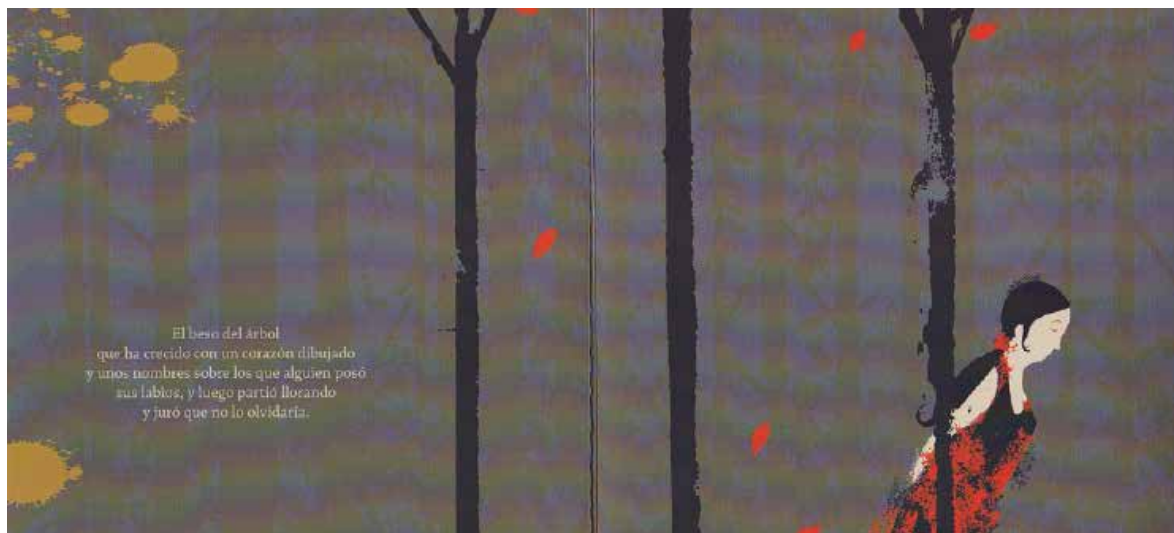
QUINTA: Un niño besa a su elefante previo a un sueño fantástico.

- **Punto - Línea:** Los puntos a manera de mancha predominan en la imagen y crean los espacios que delimitan la superficie.
- **Tono o luz:** Se invierte el juego de colores de las anteriores imágenes para generar la ilusión de oscuridad.



- **Color:** El uso del color no ha cambiado, siguen siendo los mismo tonos de las imágenes anteriores, pero en este caso el predominio del color azul genera un contraste bastante notorio que vuelve más oscura la escena.
- **Textura:** la disposición de las manchas crean la ilusión de que el color azul es agua de un estanque oscuro donde, donde incluso se puede ver reflejado los árboles de la escena.
- **Composición:** El peso de la composición se centra en el lado derecho, con el fin de reforzar el punto focal y dirigir la mirada hacia el personaje.

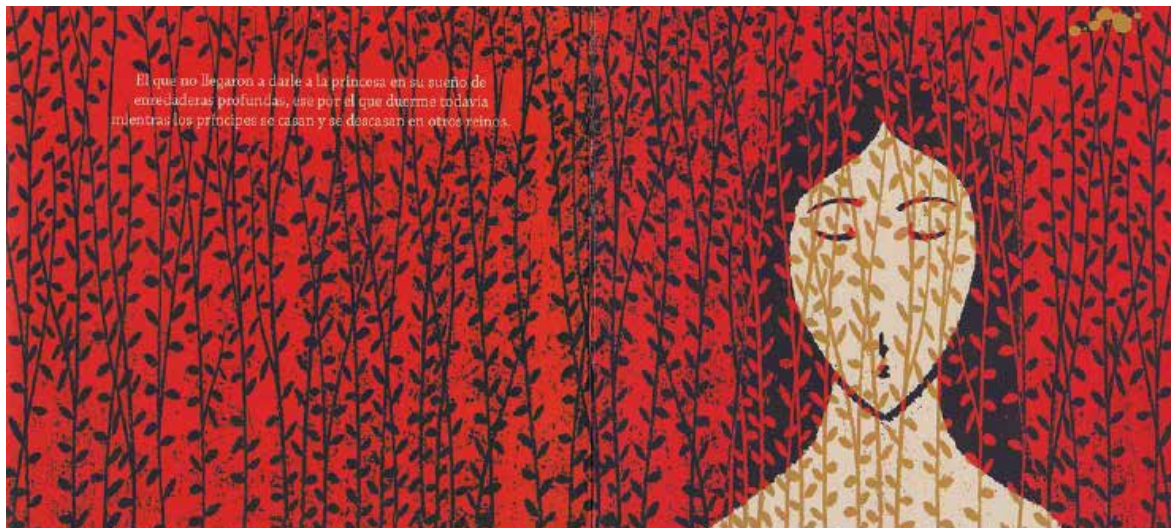
SEXTA: El pequeño relato de una amor perdido.



- **Perspectiva:** Se aprecia la presencia de profundidad gracias a los tonos de los árboles del fondo que casi se pierden con el color base.

- **Composición:** El punto focal de la escena es la mujer de vestido rojo, y el desbalance de la imagen dirige al lector hacia a la izquierda que es hacia donde el personaje se dirige.

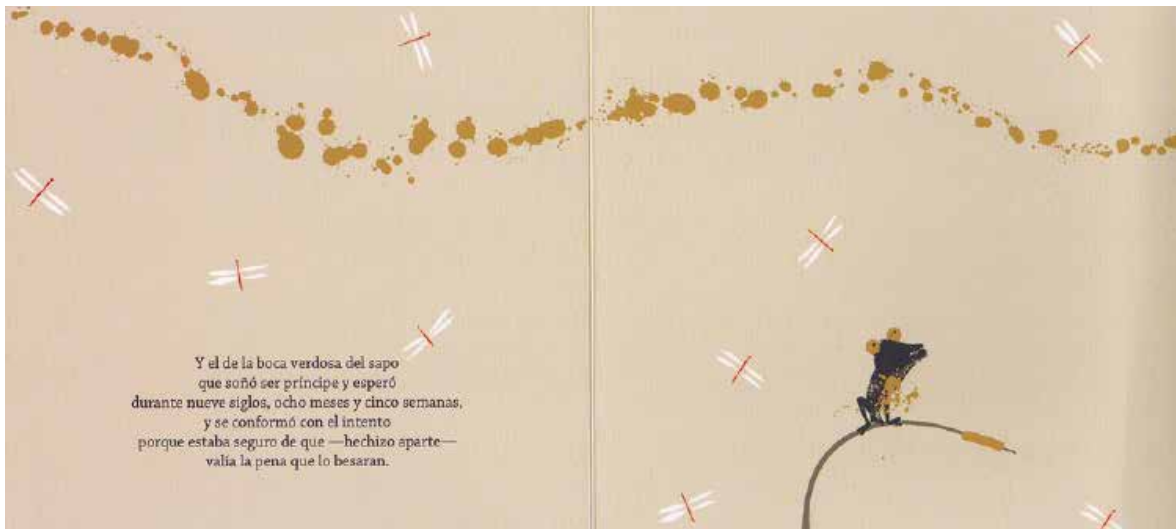
SÉPTIMA: El sueño imposible de una princesa.



- **Punto - Línea:** un gran conjunto de puntos y líneas onduladas generan la espesura de las enredaderas entre las que se encuentra atrapada la mujer.
- **Tono o luz:** Pese a que no existe luz como tal, la tonalidad roja indica claridad y asu vez esa ilusión de sueño en el que se encuentra sumergido el personaje.
- **Color:** Esta escena es especial ya que rompe con el estilo de las anteriores al dar predominio al rojo, otorgándole una intensidad única que la destaca del resto.
- **Textura:** La ilusión de textura que salta a la vista es bastante marcada, casi que se puede sentir la rugosidad en la escena.
- **Composición:** El punto focal está en la princesa, marcada por color, ley de los tercios y balance. Destaca claramente de entre toda la saturación de formas y texturas.

OCTAVA: Recordando al príncipe atrapado dentro de un sapo..

- **Punto - Línea:** Las pequeñas libélulas juegan como puntos dispersos dentro de la composición. El rastro de tinta evidentemente es un recurso bastante regular en la obra.
- **Color:** El color regresa al juego de tonos que caracteriza a la mayoría de ilustraciones en esta obra, relegan al color rojo a su mínima expresión.



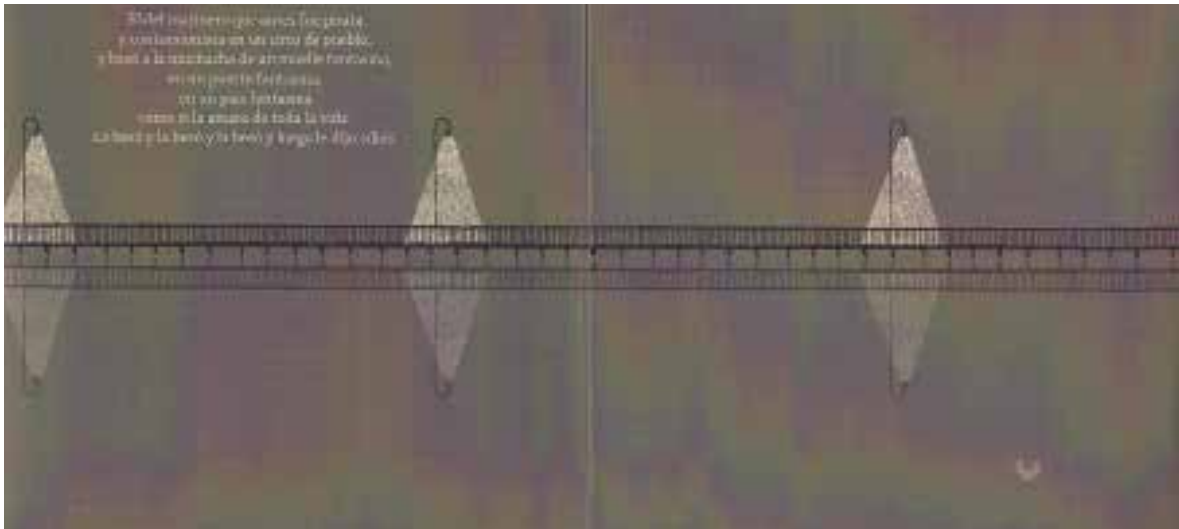
- **Composición:** Punto focal en la rana con una dirección marcada por la línea de manchas. Pese al desbalance en la imagen, la imagen se mantiene estática.

NOVENA: Un niño y el amor por su tierno acompañante.

- **Punto - Línea:** La imagen está dominada por las líneas curvas, mientras que las mariposas son puntos que en conjunto generan dirección.
- **Composición:** La mayoría de ilustraciones en este libro mantienen una composición similar: sencilla y efectiva.



DÉCIMA: Historia de amor que tiene como protagonista al mar y a recuerdos olvidados que se han convertido en leyendas.



- **Punto - Línea:** La recta predomina en esta imagen.
- **Tono o luz:** Otra vez se recurre a tonos oscuros para generar la ilusión de oscuridad y reflejo en el agua.
- **Color:** Esta es otra de las imágenes que dan prioridad a un tono distinto al habitual, pero a diferencia del rojo, esta tonalidad verde vuelve fría y solitaria la escena.
- **Perspectiva:** Un plano frontal, sencillo pero claro de entender.
- **Escala:** Pese a solo tratarse de una línea, rápidamente comunica al lector que se encuentra en un muelle o boulevard.
- **Composición:** La composición es completamente estática ya que intenta transmitir la tranquilidad y soledad del muelle.

DÉCIMO PRIMERA: El muelle se ha transformado en la escena de una película.



- **Punto - Línea:** El juego de líneas y círculos recrean creativamente la pantalla y el público de un cine.
- **Tono o luz:** La iluminación de la escena está planeada para recrear la oscuridad que requiere la escena.
- **Color:** Otra escena donde predomina un tono distinto a los regulares. Sin duda son las que mayor impacto generan a lo largo del relato.
- **Textura:** El público en esta escena es la textura más creativa de la obra, pese a lo abstracto de la misma, representa claramente lo que desea mostrar.
- **Composición:** Se mantiene la sencilla composición pero ahora con el punto focal al lado izquierdo.

DÉCIMO SEGUNDA: Las aves también tienen sus propios besos.



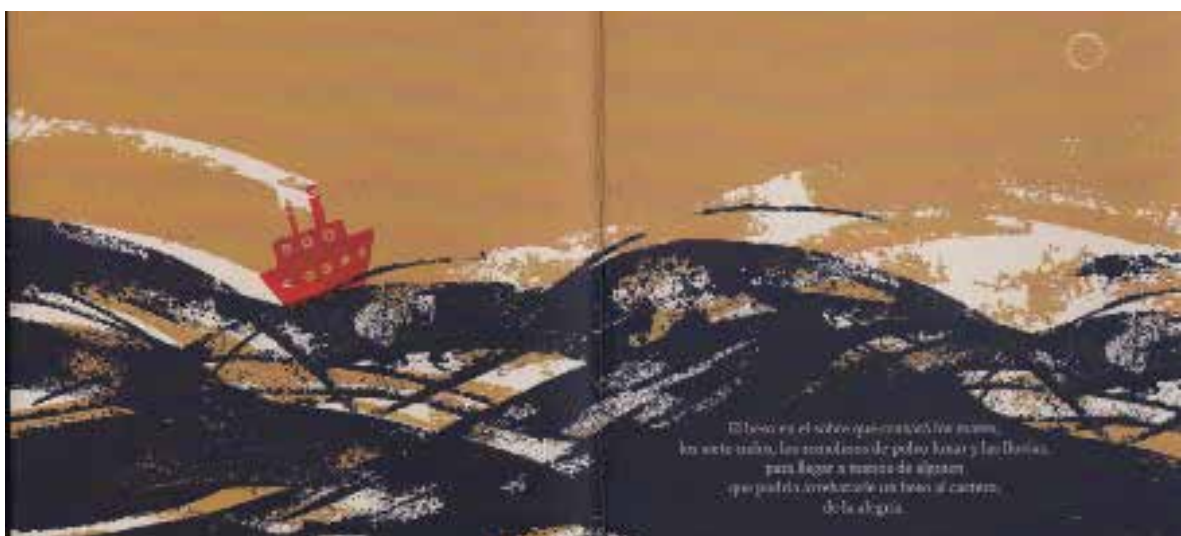
- **Punto - Línea:** Una combinación bastante abstracta de círculos y líneas.
- **Textura:** Esta escena es una de las que mayor sensación da a la vista. Es algo que el ilustrador ha demostrado que domina de manera precisa sin sobrecargar la escena.
- **Escala:** Los pequeños pájaros se valen del tamaño para mostrar profundidad y su proporción respecto a los campos de maíz.
- **Composición:** La diagonal genera dos espacios en la escena sin algún punto focal claro.

DÉCIMO TERCERA: Un niño y su melancólica historia.



- **Punto - Línea:** Este juego de formas es bastante bien logrado, las líneas forman un bosque pero gracias al espacio rectangular superior se convierten en un papel tapiz y por ende el interior de una casa.
- **Color:** El color más saturado destaca sobre el fondo marcando claramente los puntos principales de la imagen.
- **Perspectiva:** Pese a lo abstracto de la escena, el horizonte marino está correctamente representado.
- **Composición:** La composición rompe el rígido fondo mediante la diagonal marcada por el velador y la ventana.

DÉCIMO CUARTA: La metáfora del beso ahora se transporta por mar y se transforma.





Esta es sin duda la ilustración que agrupa toda la esencia de la obra, todos los análisis-



DÉCIMO QUINTA: El final está por llegar, se recuerdan los versos y se anticipa el final.

- **Composición:** Tenemos una imagen dinámica que anticipa el final de la obra mediante el uso de una diagonal dirigiendo la mirada del lector hacia el inicio de la frase que marca



el título de la historia.

DÉCIMO SEXTA: Ocurre un beso.



- **Composición:** Esta imagen es una continuación de la anterior. Tiene como punto focal el tan anticipado beso de la narración. Está ubicado mediante ley de los tercios y los personajes están ubicados obedeciendo una forma circular que termina con los zapatos del protagonista y trayendo a la mente la frase de “tener los pies en la tierra”.

2.5.3 Cosmovisión

- **Estructura textual:** Se trata de un relato lineal escrito como poesía en prosa. Está compuesta por 16 estrofas compuestas por diferente cantidad de versos.

- **Elementos simbólicos**

El libro es bastante rico en elementos simbólicos, ya que se vale de múltiples metáforas y comparaciones para describir el tipo de beso que desearía recibir, algunos son:

- Existe una gran presencia de espacios abiertos bastante extensos como mares y llanuras, esto con el fin de otorgar dimensiones gigantes al sentimiento que experimenta el protagonista.
- Las escenas de beso se dan siempre entre dos, ya sean personas, animales u objetos, es porque la experiencia es algo de pareja y gesto es producto

del amor de amantes.

- Las ilustraciones que se continúan pueden ser leídas solas o como conjunto, esto indica que el sentimiento trasciende tiempo y espacio.
- Algunas escenas inician como un gran escenario que luego se convierte en el detalle de un objeto en concreto, esto porque el sentimiento se transforma pero la esencia se mantiene.
- El sol enmarcado en la ventana de la escena Décima es un elemento de significado ambiguo.
- El uso reiterado de referencias a otras obras habla de que el sentimiento es además fantástico.

• Valores histórico - sociales

El libro en sí es una recopilación de tradiciones de varios orígenes. El tema del beso como la máxima expresión de las emociones humanas, se trata de manera universal utilizando ejemplos de otras culturas y la importancia que este tipo de gestos tiene entre las personas. No es tanto el amor sino la forma en que el protagonista percibe la realidad y desea que el acto ocurra, algo así como materializar los deseos ocultos por más fantásticos que estos se presenten.

2.5.4 INTERTEXTUALIDAD

El cuento toma situaciones personajes y conceptos de otras obras. Aquellos que se pudieron identificar en este análisis son los siguientes:

- La imagen segunda hace referencia al cuento de la Caperucita Roja.
- La imagen tercera habla del Príncipe Feliz.
- En la quinta imagen tenemos a Huckleberry Finn.
- La escena sexta es la Bella Durmiente.
- La número nueve es Platero y yo.

El análisis intertextual se presta para un trabajo más profundo ya que es muy probable que cada ilustración haga referencia a alguna obra en concreto, pero para efecto de este trabajo, es suficiente con señalar el profundo contenido intertextual:

2.5.5 ELEMENTOS ESTILÍSTICOS

Esta obra es un claro reflejo del estilo gráfico que caracteriza a Marco Chamorro, una evolución hacia el arte y la plástica propiamente dicha, que ya se vió en las anteriores obras y se ha ratificado en su trabajo mas reciente: Mestre Wilson. Abstracción y estilización al servicio de la narración, puede ser apreciado como parte integral de una historia o como un cuadro colgado en la pared de la sala.

2.5.6 COLOFÓN

El análisis de esta obra se ha realizado acorde a los requerimientos del presente trabajo , pero es evidente que se presta para un análisis mucho más profundo que puede abarcar diversos temas y facetas más complicadas. La obra tiene varios niveles de lectura, una parte de ellos es la interpretación de los textos y su relación con las imágenes, pero tambien el descubrimiento de los múltiples significados que encierran las imágenes. Es indudable que el trabajo de Chamorro funciona mejor cuando está respaldado por un escritor calificado, lo que le permite centrarse en la imagen y magnificar el simbolismo de la obra con el toque visual que sus años de experiencia le han otorgado.

CONCLUSIONES

- La obra de Chamorro invita a recorrer senderos fantásticos que pese a todo tienen los pies bien puestos en la realidad, en el mundo cotidiano. En ocasiones logra separarse de la narrativa y ofrecer un disfrute visual al lector, que bien podría colgar una de las imágenes en la obra para ser admirada por lo que la caracteriza más que por su contexto.
 - El autor ha definido su estilo a través de los años llegando a una evolución donde lo que prima es el arte abstracto, la supremacía de los tonos tierra y ocre además de la combinación de diferentes técnicas plásticas y formatos inusuales. En ocasiones recurre al collage y a la línea como método de expresión, pero en cuanto a su temática esta no se aleja del tono fantástico que ha caracterizado toda su vida profesional.
 - El punto débil en las obras de Chamorro es la narrativa. Pese a estar correcta en su estructura y presentación, no puede evitar caer en clichés que vuelven predecible la historia restándole el impacto que desea alcanzar en el clímax y el final. En ocasiones la carta abierta a múltiples interpretaciones no juega a favor, pero esto puede ser una fortaleza o debilidad dependiendo de quien lo lea.
 - En el caso puntual de Felini, el texto es esencial para que se entienda la obra, sin embargo, el final no se presenta claro y se presta para confusiones. El guiño al director italiano es un gran detalle, pero el lector que conoce del tema sin duda se sentirá decepcionado al ver que no existe mayor referencia, por mínima que sea, al director o su obra.
 - La obra de Chamorro es para detenerse a contemplar más que a entender. Cuando decide que una imagen contendrá excesiva cantidad de elementos, es bueno organizándolos de modo que no presenten confusión al lector, y en casos donde decide ser minimalista, no se hecha en falta elementos ni se siente su obra como vacía.
- Cabe destacar que su narrativa se vale principalmente de la ilustración y los códigos estéticos y sociales que contiene. Lamentablemente nuestra sociedad no está abierta a este tipo

de experimentos literarios todavía y generan un prejuicio inmediato antes de adentrarse en su mundo.

RECOMENDACIONES

- La obra de Chamorro requiere de una participación activa entre el autor, el lector y el investigador en la búsqueda de significados más precisos para su obra. Pero esto debe esperar hasta que el autor pueda producir más obras de las que sea autor integral de las mismas. Solo en ellas se puede encontrar su verdadera esencia.
- Chamorro es más un ilustrador que un escritor, es necesario comprender su narrativa desde la perspectiva personal y la de terceros, para descubrir detalles comunes que lo identifiquen como narrador visual.
- Se debe promover la difusión del libro álbum y considerar en escuelas un espacio para ellas. Y no pretender que sean los preescolares los que se adentren a estas obras, sino enfrentar al niño y al adolescente ante estas historias e invitarle a descubrir un tipo de narrativa más expresiva visualmente hablando que les ofrece un espacio como coautor de la obra.
- La enseñanza de literatura debe buscar nuevas estrategias de mediación lectora en las que se incluya la ilustración y su análisis para captar el interés por la lectura antes que el conocimiento exhaustivo de la misma. Si no se sabe porque se lee entonces tampoco se podrá disfrutar del ejercicio, y eso a la larga alejará de la Literatura a gran parte de los aspirantes a lectores frecuentes.
- Enseñar en las clases de literatura el valioso aporte que entrega la ilustración a las obras que trascienden los tiempos; que en algunos casos es imposible desvincular ambas partes sin que la obra sufra una mutilación irreparable. Muchos autores fueron amigos de sus ilustradores y les encargaron la compleja tarea de escenificar sus pensamientos, entonces no hay sentido si el lector en formación no aprende a apreciar ese esfuerzo.
- La sociedad y el estado deberían garantizar la difusión de los talentos que el país ha generado. Muchos autores son reconocidos y premiados en el exterior mientras permane-

cen anónimos para sus compatriotas. No mejorará la calidad de las obras producidas pero ofrecerá un sentimiento de seguridad al autor al momento de realizar sus obras.

- Necesitamos juzgar un libro por su calidad artística y narrativa antes que la procedencia de su autor. Ser condescendientes con el autor nacional y evitar resaltar sus debilidades hace tanto daño como alabar sin reflexión cualquier obra que produzca.
- La obra “Quiero ese beso” posee material suficiente para un análisis exhaustivo y dedicado solo a ella.

BIBLIOGRAFÍA

- Busquets, L. (2004). Para leer la imagen. ICCE. Madrid.
- Cerillo, P.; Larrañaga, E. y Yubero S. (2002). Libros, Lectores y Mediadores: la formación de los hábitos lectores como proceso de aprendizaje. Ediciones de la Universidad de Castilla. España.
- Chamorro, M. (2010). Segundo Acto. Fondo de cultura económica. México.
- Chamorro, M. (2011). Sueños. Zonacuario. Ecuador.
- Chamorro, M. (2012). Felini. Alfaguara infantil. Ecuador.
- Cirlot, J. (1967). Diccionario de símbolos. Labor. Barcelona.
- Costa, J.; Moles, A. (2010). Imagen didáctica. México. Edit. Ceac.
- Colomer, T. (2005). El álbum y el texto. En El libro álbum invención y evolución de un género para niños. Revista Parapara clave No 1. Venezuela.
- Edna ; Lantigua, Liset; Chamorro M., (2013). Quiero ese beso. Zonacuario. Ecuador.
- Doemer, Max. (1978). Los materiales de la pintura. Edit. Reverte.
- Dondis, A. D. (2003). Barcelona. La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual. Barcelona. Edit. Gustavo Gili.
- Gombrich, E. (1983). Imágenes simbólicas. Alianza. Madrid.
- Hall, J. (1987). Diccionario de temas y símbolos artísticos. Alianza. Madrid.
- Hanán Díaz, Fanuel. (2007). Leer y mirar el libro álbum: ¿Un género en construcción? Bogotá. Grupo Editorial Norma.
- Marreno, A. (1994). Literatura y desarrollo intelectual infantil. Colegio de artes y ciencias de la universidad de Puerto Rico, Mayagüez.
- Verdugo, Jacqueline. (2012). Guía Didáctica de la Ilustración en la Literatura para niños y jóvenes. Loja. UTPL.

Obiols, N. (2004). Mirando cuentos, lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil. Laertes Pedagogía. Barcelona.

Salisbury, M. (2006), Illustrating children's books. Barrons. London.

Verdugo, Jacqueline. (2012). Guía Didáctica de la Ilustración en la Literatura para niños y jóvenes. Loja. UTPL.

Villafañe, Justo. (1987). "Introducción a la teoría de la imagen" Edit. Pirámide.

Zeegen Lawrence / Crush. (2005). Principios de ilustración. Barcelona. Edit. Gustavo Gili.

ANEXO

ENTREVISTA: Marco Chamorro: “Ilustrar es comunicar”
Sandra Araya, Editora de Cartón Piedra



Sonríe cuando nos abre la puerta y nos franquea la entrada a su estudio —la habitación más desordenada, dice— y mantiene su sonrisa durante toda la conversación, que inicia antes de que encendamos la grabadora. Es que podemos conversar muchísimo con Marco Chamorro —ilustrador conocido, ganador de varios premios, y lector voraz—, iniciar el diálogo es fácil, casi casual. Entrar en materia es cosa de un instante, mientras la luz del invierno en Quito se cuele por la ventana de su estudio. Él espera la primera pregunta con una sonrisa.

Iba a empezar por otro lado, pero siguiendo con la conversación informal que teníamos hace un momento, me decías que “todos sabemos dibujar, pero que nos friegan la vida en la escuela”.

Sí, todos sabemos dibujar, nacemos ‘sabiendo’ dibujar. Llegamos a la escuela y nos friegan la vida. Nos dicen: “Así no hay que hacer, de esa manera no es, tienes que hacer las cosas de esta manera, porque es lo correcto. La boca va acá... el árbol nunca puede volar por el cielo...”. Y nos van coartando. Pero hay gente terca como uno que sigue dibujando y otra que lo deja y que se hace abogado (risas).

¿Crees que la tecnología, con la sobreexposición de imágenes a la que están expuestos los niños, hace que estos tengan menos imaginación para dibujar?

No. A ver, en los años sesenta se hablaba —muchos críticos— de que las imágenes mataban la imaginación, todo esto en contra del libro ilustrado. Pero la imagen viene de ‘imaginar’. Si en

este momento te digo 'duende', tú te haces la imagen, porque la viste, en algún sitio, en alguna época. Entonces, no creo que vaya por ahí la cuestión.

La imagen refuerza, abre nuevas lecturas para indagar en la entrelínea que deja el texto. Si yo ilustro el texto de forma literal, ahí sí lo estoy fregando. Pero si te dan un texto, lo lees —o tú lo creas— y te pones a ilustrar esa entrelínea que nos deja el texto, estás abriendo más puertas, otras ventanas, otras posibilidades para entrar en él a través de la imagen.

El arte de ilustrar, nació como algo 'complementario', algo para iluminar los textos. ¿Cómo crees que ha evolucionado el oficio del ilustrador?

Como todo, ha evolucionado. Ahora puedes encontrar libros que te cuentan historias con imágenes, sin una palabra. Con niños que están empezando a leer, se utilizan libros en los que hay mucha imagen y una sola palabra, o ninguna. Todos comenzamos a leer las imágenes. Después comenzamos a leer el alfabeto, que no es más que otra imagen. Va por ahí.

Los ilustradores antiguos recreaban lo que estaba escrito. Ahora creo que ilustrar no es adornar. Ilustrar es comunicar. Un buen ilustrador es un buen lector, aquel que sabe dónde va una ilustración, donde no. A veces se ilustran obras que no deberían serlo, o lo hacen en partes que no debería... Uno tiene que saber el momento justo en que sí amerita una ilustración y así como lector no te voy a fregar tu lectura.

Me pasó, de hecho, leyendo un libro sobre dinosaurios: cada comienzo de capítulo iba una imagen, y me lo banqué hasta el tercer capítulo. Ya en el siguiente, veía al personaje principal, que por último peleaba con un dragón malo. Vencía el dragón bueno. ¿Para qué voy a seguir leyendo, si ya la imagen me lo estaba diciendo todo? Pero eso es más falla de edición.

Existe la idea preconcebida de que la ilustración es solo para niños o que infantiliza los textos. ¿Tú qué crees al respecto?

No, pues. De hecho, en España hay ahora muchas editoriales independientes que le apuestan al libro para adultos ilustrado. Por ejemplo, del Zorro rojo me compré recién una edición ilustrada de Sueños, de Murakami. Es otra experiencia tener un libro así.

La novela gráfica, por ejemplo, ha tenido un despunte, en donde te han contado toda una historia con imágenes que abren otras posibilidades de lectura, lo que a veces calla el texto. Por ejemplo, en ocasiones Murakami no describe ciertas cosas —¡a pesar de que él describe muchísimo!— y que el ilustrador se mete en la entrelínea para contarte cosas. Me pasó con La rebelión en la granja, de George Orwell, ilustrada por Ralph Steadman; el ilustrador va contando cosas que no están en el texto. No es que esto interrumpa la lectura, o irrumpa en la narración, sino que abre estas puertitas por las que el lector entra a indagar significados. Se produce un juego, entonces, un vínculo entre el libro y el lector. Para mí funciona de esa manera.

¿Armas muchos bocetos antes de la imagen final?

Sí. Aunque depende del proyecto. En este momento, por ejemplo, acabé unas imágenes para un libro que se va a reeditar en España. Hace 170 años se publicó un libro que se llama Pedro Melenas, de Heinrich Hoffmann, algo así como de los primeros libros ilustrados. En esa época, servía para educar, para adoctrinar a los niños. Así por ejemplo, la advertencia “por favor, no juegues con las cerillas porque te puedes quemar” es llevada por este señor al extremo: la última imagen es de una niña incendiada, cuyas cenizas son apagadas por las lágrimas de sus gatas que lloran cuando ven que su dueña se quema. O aquello de “no te chupes el dedo porque alguien te lo va a cortar”, entonces llega un sastre con unas tijeras enormes... Lo interesante de este libro, repito, es que se lleva al extremo, y a los niños les encanta. Ya no cumple la función de educar, sino que los niños se divierten. Se le ocurrió a una editorial independiente, que se llama Impedimenta, invitar a 10 ilustradores contemporáneos para ilustrar la nueva ‘maldad’ o la nueva advertencia. A mí se me vino a la cabeza aquello de “no te comas las semillas de la naranja porque te crecerá un árbol en la barriga”. El editor, Gustavo Puerta, me llevó al extremo: “Marco, ese no eres vos, dónde está tu picardía, saca tu maldad”, entonces hice boceto tras boceto, un sufrimiento, hasta que salió. Ese es un buen editor, que es lo que hace falta acá. Ojo, un buen editor te conoce, es tu amigo, sabe de qué pata cojeas, cómo picarte. Es esa persona que saca de ti lo mejor. En ese momento, con Gustavo hice muchos bocetos. Él es venezolano, pero vive ya muchos años en España.

¿Y cómo ves tú el panorama editorial para los ilustradores acá?

Está mal, para qué te voy a mentir, lo he dicho siempre. Está mal. Mira, hubo un despunte en los años noventa, se comenzaron a editar libros de escritores e ilustradores nacionales y claro, sí, hubo fallas, pero estábamos comenzando, y las fallas eran potables, “estamos aprendiendo”. Pero desde el noventa, ya estamos ahora en 2015, siento que estamos patinando, tanto los ilustradores como los escritores, toda la industria. Falta trabajo de edición, tal vez.

Se cree que editar libros para niños es montar imágenes nomás, todo el mundo cree saber de imágenes, pero no es así. Sería interesante que una editorial dijera: “acá está este libro de cierto escritor, y como su estructura es así o así, este ilustrador podría venirle bien...”, y que hubiera ese criterio. Pero eso no se da, sino lo que hay es costos: “este señor cobra barato, y puede hacerlo...”. Entonces, a veces un libro para adolescentes está ilustrado por gente que no es tan afín a esos contenidos.

Editar libros para niños se lo toma a la ligera. En el fondo, no siento un respeto al niño.

El estudio de Marco Chamorro es una habitación llena de posibilidades: imágenes, pinturas, texturas, bocetos, y la creatividad del ilustrador. El estudio de Marco Chamorro es una habitación llena de posibilidades: imágenes, pinturas, texturas, bocetos, y la creatividad del ilustrador.

¿Crees que lo están subestimando?

Sí. En forma. Se lo subestima mucho, inconsciente o conscientemente. Se cree que el niño es tonto.

Todo pasa por el mercado. Por ejemplo, si tú haces un libro muy bonito, tienes más posibi-

lidades de vender, pero si haces un libro un poquito más transgresor, no tienes tantas posibilidades de venta, y así la gente se va por lo más fácil. Para mí, como ilustrador, sería fácil y rápido hacer un niño con ojitos grandes y redondos, con los cacheticos rosados, porque eso a la gente le va más. Llegar por la ternura es lo más fácil, pero no estás proponiendo nada. Y a mí lo que me interesa es decirle otras cosa a ese niño, desde otros puntos de vista, cuestionarlo, por qué no.

Claro, en ese proceso habrá niños que se enganchen más que otros. Siempre Disney va a vender más que el cine ruso de animación, porque existen esos estereotipos. Antes veía mejores libros en las librerías, ahora es patético ver la cantidad de Disney en las secciones infantiles frente a otros libros que sí valen la pena.

¿Por qué las librerías traen esos libros? Porque la demanda va por ahí. No hay una cultura visual. Hay sitios que sí traen joyitas, como El oso lector o Rayuela, donde encuentras algunas pequeñas cosas, yo recién encontré un maravilloso libro de Tomi Ungerer, que está en inglés, aunque yo no pueda leerlo porque no entiendo ese idioma.

No sé quién compra esas maravillas, yo soy uno. De ahí, en las otras todo es Cars, Princesas, el librito de cromos... Cosas que no te dicen nada, y se cree que para los niños es eso, las palabras dulces, y nos quedamos en esa dulzura que no va más allá.

Hay escritores cuyos textos sí valen la pena. Me encanta uno de Cecilia Velasco, Tony, es el mejor libro que se ha hecho. Así también creo que María Fernanda Heredia tiene su libro, Leonor Bravo, Edgar Alan... Pero es como si todo se escribiera en función del mercado.

El editor dice vamos por acá y eso se hace. Son pocos los escritores que dicen “bueno esta es mi obra, la escribí desde acá, y si me la publican bien y si no ya veremos...”. Todo va en función del mercado, libros sobre mascotas, el amor... Y no está mal que se hable de esos temas, está bien, pero si ya se han hecho tantos libros sobre estos temas, uno se pregunta qué es lo que yo tengo que contar y aportar en esto. Ya se ha hablado tanto del amor que quiero saber cuál es mi visión del amor para no seguir en lo mismo. De pronto vas a vender muchos ejemplares pero no va a pasar nada más.

Has hecho libros de autor, álbumes ilustrados, en los que prima la imagen. ¿Cómo te ha ido con ellos?

Una imagen nunca es complementaria. Esta te abre nuevas posibilidades de lectura, en un buen libro ilustrado. El primer libro que hice fue Segundo acto, que solo lo conté con imágenes. Siempre me gustó la actuación y de un día para el otro dejé de actuar y me dediqué a la ilustración, pero como que me quedó ese círculo sin cerrar. Me dije que tenía que hacer algo para clausurar ese círculo, e hice Segundo acto, que trata de la vida de un actor. Lo hice, armé la maqueta, lo mandé al Fondo de Cultura Económica y tuve la suerte de que gané una mención en el concurso A la Orilla del Viento y me lo publicaron. Eso me animó.

Luego vino Felini. Entonces me pregunté por qué no podía meter texto y jugar con la imagen y el texto. Como yo nunca había escrito profesionalmente, nunca me había atrevido, me fui

a hacer un curso con un ilustrador argentino y editor a Buenos Aires. Ahí hice Felini, tenía la idea de este león, mi editor me fue guiando para compaginar los textos y las imágenes. Y después de eso, claro, me piqué. Me encanta hacer esto.

En 2012 me fui a España a un máster para hacer un libro álbum. Ahí estaba la gente con la que yo había soñado estar alguna vez: Gustavo Puerta, Ana Garralón, Pepe Morán, Daniel González; críticos e ilustradores que iban a ser mis profesores como Javier Zabala, Javier Sáez Castán, Ajubel, Pep Carrión, Isidro Ferrer. Ahí hice el último libro, pues ese era el proyecto del máster. Hice Mestre Wilson, que es la historia de un pintor de brocha gorda que sueña con ser artista.

Es hermoso. A veces, una imagen te lleva a un texto o un texto te lleva a una imagen y con base en esos dos lenguajes vas jugando y construyendo una historia. En el caso de Mestre Wilson, lo dibujé todo: primero dibujé al personaje, cómo sería; me fueron, además, pasando cosas en la vida que se reflejaron en mis dibujos, de una u otra manera, y cuando tuve un montón de dibujos, a eso le puse Mestre Wilson.

Entonces no es el mismo proceso para todos los libros...

Sí, y para todo. No hay una fórmula. Y eso es rico.

Si tuvieses la oportunidad de ilustrar una obra, ¿cuál sería?

Sigo empeñado en ilustrar El libro de los abrazos de Galeano. Desde la adolescencia, me gustó.

¿Eres un buen lector?

Veo más cine, pero sí leo mucho. Por ahora estoy enganchado con Santiago Gamboa, me gusta mucho también Pablo Ramos, con él me identifico mucho. Pero no tengo autores favoritos, me engancha con todo.

Te alimentas de todo lo que ves, lees, ¿de la música?

Será por mis papás, pero me quedé colgado en la trova. Me gusta también la música brasileña.

Y esto de la música tiene que ver con tu nuevo proyecto...

En 2012, una amiga me mandó una canción que se llama ‘Por medio peso’, interpretada por las hermanas Márquez. Me puse a escuchar y me dije “esa canción es un libro”. Un libro de repetición para los pequeñitos... Es una canción que se canta en varios países de Latinoamérica, y va así... “Por medio peso compré una vaca...”

En Colombia se interesaron, y estoy trabajando. Está planificado para este año.º