



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*

**ÁREA SOCIOHUMANÍSTICA**

TITULO DE MAGÍSTER EN LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL

**Análisis comparativo del lenguaje cinematográfico en los libros ilustrados para niños “La niña del árbol” y “Zuza y Arquímedes”, de Eva Furnari; y “Sueños” y “Segundo Acto”, de Marco Chamorro.**

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTOR: Ortiz Ortiz, Arturo Efraín

DIRECTOR: Córdova Guadamud, Paúl Fernando

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

### TUTOR DE TESIS

#### De mi consideración:

El presente trabajo de titulación: **Análisis comparativo del lenguaje cinematográfico en los libros ilustrados para niños “La niña del árbol” y “Zuza y Arquímedes”, de Eva Furnari; y “Sueños” y “Segundo Acto”, de Marco Chamorro** realizado por Ortiz Ortiz, Arturo Efraín, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Quito, septiembre de 2015

f) .....

**Magister Paúl Córdova**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo, Ortiz Ortiz, Arturo Efraín declaro ser autor (a) del presente trabajo de titulación: Análisis comparativo del lenguaje cinematográfico en los libros ilustrados para niños “La niña del árbol” y “Zuza y Arquímedes”, de Eva Furnari; y “Sueños” y “Segundo Acto” de Marco Chamorro, siendo el Magister Paúl Córdova, 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, conceptos, 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. ....

Autor: Ortiz Ortiz, Arturo Efraín

Cédula: 1707781199

## DEDICATORIA

A mis hijos Wendy y David que son mi inspiración y la razón para superar muchos obstáculos en la vida, a ellos que día a día me acompañan y me contagian la fuerza de su juventud para avanzar y llegar a culminar todas las metas.

Efraín.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, a mis maestros, a mis compañeras y a todos quienes de una u otra forma me han apoyado, me han incentivado y ayudado a seguir adelante con los objetivos trazados, vaya para ellos mi más sincero agradecimiento.

Efraín.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	6
ÍNDICE DE TABLAS .....	9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	14
RESUMEN.....	16
SUMMARY .....	17
INTRODUCCIÓN.....	18
CAPÍTULO I .....	20
MARCO TEÓRICO.....	20
1.1. EL NIÑO LECTOR.....	21
1.1.1. <i>Promover al niño lector</i> .....	21
1.1.2. <i>Características del niño lector</i> .....	22
1.1.2.1. Primer estadio de 0 a 2 años de edad.....	22
1.1.2.2. Segundo estadio de 3 a 6 años.....	23
1.1.2.3. Tercer estadio: de 7 a 8 años.....	23
1.1.2.4. Cuarto estadio: de 9 a 11 años .....	23
1.2. LA ILUSTRACIÓN .....	24
1.2.1. <i>Antecedentes del libro ilustrado para niños</i> .....	24
1.2.2. <i>Ilustración y literatura</i> .....	24
1.2.3. <i>Ilustración en los libros de literatura infantil</i> .....	26
1.2.4. <i>Características y funciones de la ilustración en los libros infantiles</i> .....	26
1.2.4.1. Las imágenes expresan lo que no expresan las palabras .....	27
1.2.4.2. Redundar el contenido del texto.....	27
1.2.4.3. Decorar y embellecer al texto.....	27
1.2.4.4. Enriquecer a quien la observa.....	27
1.2.5. <i>Componentes de la ilustración en los libros para niños</i> .....	28
1.2.5.1. Elementos Visuales.....	28
1.2.5.2. Elementos estilísticos.....	29
1.2.5.3. Elementos técnicos .....	29
1.2.6. <i>La ilustración sin texto</i> .....	30
1.2.7. <i>El libro álbum</i> .....	31

1.2.8.	<i>Importancia de la ilustración en los libros para niños</i> .....	31
1.2.9.	<i>Narrativa</i> .....	32
1.2.9.1.	<i>Narrativa gráfica</i> .....	33
1.2.9.2.	<i>Estructura narrativa en la ilustración de libros infantiles</i> .....	33
1.2.9.3.	<i>Géneros y subgéneros narrativos en la ilustración de libros infantiles</i> .....	35
1.3.	<b>Lenguaje cinematográfico e ilustración</b> .....	42
1.3.1.	<i>Representación</i> .....	42
1.3.2.	<i>Imagen</i> .....	43
1.3.2.1.	<i>El lenguaje de las imágenes</i> .....	45
1.3.3.	<i>Lenguaje cinematográfico: la imagen en movimiento</i> .....	46
1.3.3.1.	<i>Elementos del lenguaje cinematográfico</i> .....	46
1.3.3.2.	<i>El plano</i> .....	46
1.3.3.3.	<i>Angulación</i> .....	48
1.3.4.	<i>La interpretación de la imagen: connotación y denotación</i> .....	51
1.4.	<b>El lenguaje cinematográfico en la ilustración</b> .....	51
1.4.1.	<i>Presentación de imágenes en secuencia</i> .....	52
1.4.2.	<i>Los encuadres</i> .....	52
1.4.2.1.	<i>Los planos en la ilustración</i> .....	53
1.4.2.2.	<i>La angulación</i> .....	54
1.5.	<b>Análisis narrativo del lenguaje cinematográfico</b> .....	55
1.5.1.	<b>LA TEORÍA DEL PUNTO DE VISTA</b> .....	56
1.5.2.	<b>ANÁLISIS DE LA NARRATIVA ILUSTRADA</b> .....	57
<b>CAPÍTULO II</b> .....		<b>59</b>
<b>BIOGRAFÍA DE LOS AUTORES</b> .....		<b>59</b>
2.1.	<b>EVA FURNARI</b> .....	60
2.2.	<b>MARCO CHAMORRO</b> .....	64
<b>CAPÍTULO III</b> .....		<b>67</b>
<b>ANÁLISIS DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO DE LOS LIBROS ILUSTRADOS DE EVA FURNARI Y MARCO CHAMORRO</b> .....		<b>67</b>
3.1.	<b>METODOLOGÍA</b> .....	68
3.1.1.	<i>Elementos para el análisis estético de la ilustración gráfica de textos narrativos</i> .....	68
<b>ELEMENTOS DE ANÁLISIS DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO EN LAS OBRAS ILUSTRADAS</b> .....		<b>71</b>



3.2. PRESENTACIÓN DE LAS OBRAS .....	77
3.2.1. <i>Zuza y Arquímedes</i> .....	77
3.2.1.1. Análisis de aspectos generales y lenguaje cinematográfico de la obra.....	77
Sinopsis .....	77
Datos generales de la obra .....	78
Subgénero literario .....	78
Composición, técnica y estilo .....	78
Valores principales.....	79
Características generales de la ilustración- elementos cinematográficos utilizados .....	81
3.2.2. <i>La niña del árbol</i> .....	84
3.2.2.1. Análisis de aspectos generales y lenguaje cinematográfico de la obra.....	85
3.2.3. <i>Segundo acto</i> .....	107
3.2.3.1. Análisis de aspectos generales y de elementos cinematográficos de la obra ..	107
3.2.4. <i>Sueños</i> .....	126
3.2.4.1. Análisis general y del lenguaje cinematográfico de la obra.....	126
3.3. ANÁLISIS CINEMATográfico SEGÚN LA METODOLOGÍA PROPUESTA POR ZAVALA.....	144
3.3. ANÁLISIS DE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS ENTRE LAS OBRAS DE LOS ILUSTRADORES EVA FURNARI Y MARCO CHAMORRO CON BASE EN LA METODOLOGÍA UTILIZADA.....	148
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>150</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>150</b>
4.1. CONCLUSIONES .....	151
4.2. RECOMENDACIONES.....	152
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>153</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>156</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Elementos para el análisis estético e ideológico de la ilustración gráfica de textos narrativos.....	68
Tabla 2: Dimensiones ideológica y formal para el análisis .....	69
Tabla 3: Modelo de análisis propuesto por Núria Obiols .....	70
Tabla 4: Elementos de análisis cinematográfico en las obras ilustradas .....	71
Tabla 5: Análisis del lenguaje cinematográfico según Obiols .....	76
Tabla 6: Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra Zuza y Arquímedes .....	78
Tabla 7: Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo Zuza y Arquímedes .....	79
Tabla 8: Valores principales.....	79
Tabla 9: Moraleja .....	79
Tabla 10: Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época .....	79
Tabla 11: Análisis de los Protagonistas: Zuza y Arquímedes .....	80
Tabla 12: Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/la protagonista .....	81
Tabla 13: Lista de valores referentes a la climatología y las actividades.....	82
Tabla 14: análisis de los elementos cinematográficos.....	82
Tabla 15: Actividades.....	82
Tabla 16: Desplazamientos.....	82
Tabla 17: Obligaciones no laborales .....	82
Tabla 18: Ocupaciones autoimpuestas .....	83
Tabla 19: Actividades de tiempo libre .....	83
Tabla 20: Otras actividades .....	83
Tabla 21: Comunicación no verbal.....	83
Tabla 22: Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto).....	83
Tabla 23: Características de los otros personajes.....	83
Tabla 24: interacciones.....	84
Tabla 25: Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra “La niña del árbol” .....	85
Tabla 26: Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo “La niña del árbol” .....	85

Tabla 27: Valores principales “La niña del árbol” .....	86
Tabla 28: modelo de valores.....	86
Tabla 29: Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época “La niña del árbol”86	
Tabla 30: Análisis de la Protagonista: La niña del árbol .....	87
Tabla 31: complementos del protagonista.....	87
Tabla 32: Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/la protagonista de “la niña del árbol” .....	88
Tabla 33: análisis primera imagen .....	89
Tabla 34: Análisis segunda imagen .....	89
Tabla 35: Análisis segunda imagen .....	90
Tabla 36: Análisis cuarta y quinta imágenes .....	91
Tabla 37: análisis sexta imagen.....	92
<i>Tabla 38: Análisis séptima imagen.....</i>	<i>93</i>
Tabla 39: análisis Octava imagen .....	94
Tabla 40: Décima imagen .....	94
Tabla 41: análisis décima imagen.....	95
Tabla 42: Análisis Décimo tercera imagen .....	97
Tabla 43: Análisis Décimo cuarta imagen .....	98
Tabla 44: Análisis décimo séptima imagen .....	99
Tabla 45: análisis décimo octava imagen.....	100
Tabla 46: Imágenes décimo novena, vigésima, vigésima primera, vigésima segunda, vigésima tercera, vigésima cuarta y vigésima quinta. ....	101
Tabla 47: Análisis Imagen vigésima sexta y vigésima séptima .....	102
Tabla 48: Análisis vigésima octava Imagen .....	103
Tabla 49: Lista de valores referentes a la climatología y las actividades.....	103
Tabla 50: Actividades.....	103
Tabla 51: Desplazamientos.....	103
Tabla 52: Obligaciones no laborales .....	104
Tabla 53: Ocupaciones autoimpuestas .....	104
Tabla 54: Actividades de tiempo libre .....	104
Tabla 55: Otras actividades .....	105
Tabla 56: Comunicación no verbal.....	105
Tabla 57: Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto).....	105
Tabla 58: Características de los otros personajes.....	105

Tabla 59: tipos de interacciones .....	106
Tabla 60: Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra “Segundo acto” de Marco Chamorro. ....	108
Tabla 61: Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo “Segundo acto” .....	108
Tabla 62: Valores principales.....	108
Tabla 63: Modelo valores.....	109
Tabla 64: Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época .....	109
Tabla 65: Características físicas de los protagonistas: “El humano” .....	109
Tabla 66: Características físicas de los protagonistas: “El perro” .....	110
Tabla 67: complementos del protagonista.....	110
Tabla 68: Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/los protagonistas .....	111
Tabla 69: Análisis primera Imagen de Segundo Acto.....	112
Tabla 70: Análisis Segunda Imagen.....	112
Tabla 71: Análisis Cuarta Imagen .....	114
Tabla 72: Quinta imagen (transición) .....	114
Tabla 73: Análisis Sexta imagen.....	115
Tabla 74: Análisis Séptima imagen (Transición) .....	116
Tabla 75: Análisis Octava imagen.....	116
Tabla 76: Análisis Novena imagen (transición) .....	117
Tabla 77: Análisis Décima imagen.....	118
Tabla 78: Análisis Décimo primera imagen (transición).....	118
Tabla 79: Análisis Décimo segunda imagen .....	119
Tabla 80: Análisis Décimo tercera (transición) .....	120
Tabla 81: Análisis Décimo cuarta imagen .....	120
Tabla 82: Análisis Décimo quinta imagen .....	121
Tabla 83: Análisis Décimo sexta imagen.....	122
Tabla 84: Análisis Décimo séptima imagen.....	122
Tabla 85: Lista de valores referentes a la climatología y las actividades.....	123
Tabla 86: Actividades.....	123
Tabla 87: Desplazamientos.....	123
Tabla 88: Obligaciones no laborales .....	123
Tabla 89: Ocupaciones autoimpuestas .....	123

Tabla 90: Actividades de tiempo libre .....	124
Tabla 91: Otras actividades .....	124
Tabla 92: Comunicación no verbal.....	124
Tabla 93: Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto).....	124
Tabla 94: Características de los otros personajes.....	124
Tabla 95: Tipos de interacciones .....	125
Tabla 96: Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra “Sueños” de Marco Chamorro.....	127
Tabla 97: Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo...	127
Tabla 98: Valores principales.....	127
Tabla 99: Modelo valores.....	128
Tabla 100: Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época .....	128
Tabla 101: Características físicas de la protagonista .....	128
Tabla 102: Complementos de la protagonista.....	128
Tabla 103: Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/la protagonista .....	129
Tabla 104: Análisis Primera Imagen Sueños .....	130
Tabla 105: Análisis Segunda Imagen.....	130
Tabla 106: Análisis Tercera Imagen.....	131
Tabla 107: Análisis Cuarta Imagen .....	132
Tabla 108: Análisis Sexta imagen .....	133
Tabla 109: Análisis Séptima imagen .....	133
Tabla 110: Análisis Octava imagen.....	134
Tabla 111: Novena imagen.....	135
Tabla 112: Análisis Décima imagen .....	135
Tabla 113: Análisis Décima primera imagen .....	136
Tabla 114: Análisis Décimo segunda imagen, décimo tercer, décimo cuarta imágenes.....	137
Tabla 115: Análisis décimo sexta imagen .....	138
Tabla 116: Análisis Décimo séptima imagen.....	139
Tabla 117: Análisis Décimo octava imagen.....	140
Tabla 118: Análisis Décimo novena imagen .....	140
Tabla 119: Lista de valores referentes a la climatología y las actividades.....	141
Tabla 120: Actividades.....	141
Tabla 121: Desplazamientos.....	141

Tabla 122: Obligaciones no laborales .....	141
Tabla 123: Ocupaciones autoimpuestas .....	141
Tabla 124: Actividades de tiempo libre .....	142
Tabla 125: Otras actividades .....	142
Tabla 126: Comunicación no verbal.....	142
Tabla 127: Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto).....	142
Tabla 128: Características de los otros personajes.....	142
Tabla 129: Tipos de interacciones .....	143
Tabla 130: Análisis cinematográfico según la metodología propuesta por Zavala.....	144
Tabla 131: Análisis comparativo del lenguaje cinematográfico en las obras de Eva Furnari “La niña del árbol” y “Zuza y Arquímedes” y las obras de marco chamorro “sueños” y “segundo acto” .....	146

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Eva Furnari .....	60
Figura 2: Marco Chamorro, el autor .....	64
Figura 3: Zuza y Arquímedes.....	81
Figura 4: La niña del árbol .....	84
Figura 5: Primera imagen la niña del árbol.....	88
Figura 6: Segunda imagen.....	89
Figura 7: Tercera imagen.....	90
Figura 8: Cuarta imagen .....	91
Figura 9: quinta imagen .....	91
Figura 10: Sexta imagen.....	92
Figura 11: Séptima imagen.....	93
Figura 12: Octava imagen.....	93
Figura 13: Novena imagen.....	94
Figura 14: Décima imagen.....	95
Figura 15: Décimo primera imagen.....	96
Figura 16: Décimo segunda imagen .....	96
Figura 17: Décimo tercera imagen.....	97
Figura 18: Décimo cuarta imagen .....	97
Figura 19: Décimo quinta imagen .....	98
<i>Figura 28: Segunda Imagen.....</i>	<i>98</i>
Figura 19: Décimo quinta imagen .....	98
Figura 20: Décimo sexta imagen.....	99
Figura 21: Décimo séptima imagen.....	99
Figura 22: décimo octava imagen .....	100
Figura 23: Imágenes décimo novena, vigésima, vigésima primera, vigésima segunda, vigésima tercera, vigésima cuarta y vigésima quinta. ....	101
Figura 24: vigésima sexta y vigésima séptima .....	102
Figura 25: Imagen vigésima octava .....	102
Figura 26: portada Segundo acto.....	107
Figura 27: Primera Imagen de Segundo Acto .....	111
Figura 29: Tercera Imagen (transición) .....	113
Figura 30: Cuarta Imagen .....	113

Figura 31: Quinta imagen (transición) .....	114
Figura 32: Sexta imagen.....	115
Figura 33: Séptima imagen (Transición) .....	115
Figura 34: Novena imagen (transición) .....	117
Figura 35: Décima imagen.....	117
Figura 36: Décimo primera (transición) .....	118
Figura 37: Décimo segunda imagen .....	119
Figura 38: Décimo tercera (transición) .....	119
Figura 39: Décimo cuarta imagen .....	120
Figura 40: Décimo quinta imagen .....	121
Figura 41: Décimo sexta imagen.....	121
Figura 42: Décimo séptima imagen.....	122
Figura 43: Portada “Sueños” .....	126
Figura 44: Primera Imagen Sueños .....	129
Figura 45: Segunda Imagen.....	130
Figura 46: Tercera Imagen.....	131
Figura 47: Cuarta Imagen .....	131
Figura 48: Quinta imagen.....	132
Figura 58: Décimo quinta imagenFigura 48: Quinta imagen.....	132
Figura 49: Sexta imagen .....	132
Figura 50: Séptima imagen .....	133
Figura 51: Octava imagen.....	134
Figura 52: Novena imagen.....	134
Figura 53: Décima imagen.....	135
Figura 54: Décimo primera imagen .....	136
Figura 55: Décimo segunda imagen .....	136
Figura 56: Décimo tercera imagen .....	137
Figura 57: Décimo tercera imagen .....	137
Figura 58: Décimo quinta imagen .....	138
Figura 59: décimo sexta imagen .....	138
Figura 60: Décimo séptima imagen.....	139
Figura 61: Décimo octava imagen.....	139
Figura 62: Décimo novena imagen .....	140



## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo analizar los lenguajes cinematográficos utilizados por los autores Eva Furnari, *“Zuza y Arquímedes”* y *la “Niña del árbol”*; y de Marco Chamorro, *“Sueños”* y *“Segundo acto”*. Para tal efecto se ha consultado una serie de fuentes que han contribuido a situar el análisis como parte de una estructura más compleja que es la narrativa. Mediante esta relación ha sido posible analizar las funciones de la ilustración en la literatura, específicamente en la infantil. Para ello se ha recurrido al estudio de los elementos de la ilustración propuestos por Obiols y Zavala cuyos postulados se plantean tanto en el marco teórico como en la metodología. Además de ello, se han realizado entrevistas que dan cuenta del pensamiento y del trabajo de los autores, permitiendo realizar conclusiones acerca de la investigación propuesta, además de realizar nuevos hallazgos en las ilustraciones que permitieron avanzar hacia un análisis sustancial de las imágenes.

**PALABRAS CLAVES:** LENGUAJE CINEMATOGRAFICO, ILUSTRACIÓN, ANÁLISIS DE LA IMAGEN.

## SUMMARY

The present research work aims at analyzing the cinematographic languages used by authors Eva Furnari, "*Zuza and Archimedes*" and "*The tree's Girl*"; and Marco Chamorro's "*Sueños*" (*Dreams*) and "*Segundo Acto*" (*Second Act*). For such effect a series of sources have contributed to place the analysis as part of a more complex structure as it is narrative. By means of this relation it has been possible to analyze the functions of illustration in literature, specifically infantile illustration. In order to do I focused in illustration elements proposed by Obiols and Zavala whose postulates come into question in the theoretic frame as well as in methodology. Additionally, I have had interviews that glimpsed the author's thought and work which allowed me to come to conclusions about the proposed investigation, besides this to accomplish new findings in illustrations therefore advancing toward a substantial images analysis.

**KEYWORDS:** CINEMATOGRAPHIC LANGUAGES, ILLUSTRATION, IMAGES ANALYSIS.

## INTRODUCCIÓN

Cuando uno se inserta en el vasto universo de las imágenes, se advierte que existe una gran variedad de estilos, formas, ambientes, colores y formatos. A partir de ese momento nace la inquietud de si todos estos aspectos tratan de comunicar algo o si es posible transmitir sin palabras un mensaje. Desde hace mucho tiempo se ha escuchado la frase: *“Una imagen dice más que mil palabras”*. Quizá en torno a ello se han formado innumerables debates, unos que afirman que la imagen ha destronado por completo a las otras formas de expresión como la verbal y que por sí sola construye un sentido absoluto, autónomo y transparente. Del otro lado, están quienes afirman que la imagen por sí sola no basta y que puede llevar incluso a la ambigüedad, y, en consecuencia, a la incertidumbre.

Lo cierto es que las imágenes han acompañado a los seres humanos desde los inicios de su desarrollo, si se piensa por ejemplo en las primeras manifestaciones en la *“Cueva de Altamira”* en España en donde se conserva uno de los ciclos artísticos y pictóricos más importante de la prehistoria, en el que se ve la representación del entorno e incluso ya se trata de representar el movimiento. No en vano la UNESCO ha declarado a este lugar como Patrimonio de la Humanidad por su valor histórico y de la evolución del ser humano. En consecuencia, las imágenes remiten a un contexto e incluso actúan como referencialidad histórica de él. Esto hace pensar que tiene un valor narrativo de vital importancia que ha facilitado el conocimiento de los orígenes de los seres humanos.

En la actualidad ya existe un reconocimiento de los diferentes lenguajes como complejos sistemas de representación sujetos a contextos de producción como de recepción. Dichos lenguajes no están yuxtapuestos sino que interactúan y dialogan. Estas relaciones se han hecho más evidentes gracias a las facilidades proporcionadas por la tecnología, que ha propiciado la unión de los sonidos, las imágenes y el texto muchas veces ensamblados con el fin de construir sentido.

La literatura por su versatilidad y adaptabilidad ofrece infinitas posibilidades de creación de donde han surgido las imágenes, que son capaces de narrar una historia cuyo soporte puede ser una relación de interdependencia entre el texto y las imágenes o simplemente estas últimas. Este es el caso de los libros ilustrados que mediante una estructura narrativa cuentan una historia que puede ser analizada e interpretada desde diferentes perspectivas. Desde luego este

tipo de trabajos cuenta con elementos propios de la narración como los personajes, el ambiente, el inicio, clímax y final, etc.

En estas interacciones de la literatura con la imagen está también el cine que ha construido su estructura narrativa con elementos como los de la perspectiva que apoyan a la narración y a la intencionalidad del autor. Se ha identificado un lenguaje cinematográfico en el que es muy importante analizar la mirada en la que se incluye o se excluye, se muestra o no y el lugar en el que se ubica la contemplación. Los elementos a los que se ha hecho referencia, han sido utilizados también en las ilustraciones, por lo que nace la inquietud de analizar el lenguaje cinematográfico en las obras ilustradas para determinar cómo está utilizado y cómo se enlaza con los demás componentes para conformar el relato.

Para aclarar las inquietudes se ha propuesto un estudio de análisis y comparación de las obras de dos grandes ilustradores como son Eva Furnari y Marco Chamorro, que poseen estilos propios para transmitir, sin palabras, mensajes para el deleite de los niños, pero que también jóvenes y adultos pueden disfrutar. Las obras escogidas son *La niña del árbol* y *Zuza y Arquímedes* de Furnari y *Sueños* y *Segundo Acto* de Chamorro. En ellas se analizará el lenguaje cinematográfico (planos, angulaciones y encuadres) en relación con los elementos estilísticos y narrativos propios de la ilustración además de los contextos de producción e interpretación en cuanto a los autores y al público al que se dirige.

El presente estudio se organiza en tres capítulos. En el capítulo I se desarrolla el marco teórico para conocer los conceptos que son pertinentes para el análisis. Con ello se busca comprender lo que es representación, el por qué tanto el cine como la literatura son representaciones, qué es ilustración y cuáles sus elementos y finalmente, la manera en la que el lenguaje cinematográfico está presente en las ilustraciones. Además se relaciona la estructura narrativa con la ilustración con el objetivo de identificar y relacionar las características de un relato e ilustración. Asimismo, se dan a conocer los métodos para analizar el lenguaje cinematográfico. En el capítulo II se presentan las biografías de los autores para conocer su vida, su obra y los galardones obtenidos. En el capítulo III se realiza el análisis de caso de las obras aplicando los métodos que se han considerado idóneos para realizar el estudio del lenguaje cinematográfico en las obras ilustradas. Finalmente, en el capítulo IV, se concluye y realiza recomendaciones con base en todo lo anteriormente estudiado.

**CAPÍTULO I**  
**MARCO TEÓRICO**

## **1.1. El niño lector**

La niñez no es una etapa común en la vida de los seres humanos. Esta se destaca principalmente por ser una época de aprendizaje que se construye de los estímulos que el pequeño tiene de su entorno. La familia es un eje principal en la formación de los infantes, puesto que en un inicio es la única referencia que el ser humano tiene de comportamiento por lo que es importante resaltar la importancia de este entorno en la enseñanza de hábitos de lectura. En este proceso de aprendizaje y adquisición de comportamientos del niño, la lectura cumple un rol trascendental para que vaya descubriendo el mundo a través de un primer acercamiento con los libros.

La lectura cautiva, cultiva, inspira, consuela y alimenta; nos abre la mente a nuevas dimensiones y a horizontes desconocidos. Nos da la paz anhelada, esperanza, mucha fortaleza y convicción. Para eso leemos, para ser más nosotros mismos a cada instante de nuestra efímera existencia y para vivir con mayor plenitud a cada instante. Amar los libros, su contenido y su significado es descubrir el cordón dorado que une el exterior con el interior. También es entrelazarnos en entendimiento y conciencia, con el pasado y el futuro. (Magdaleno , 2005, pág. 35)

La literatura infantil es la puerta de entrada hacia el conocimiento que le servirá al niño para formarse en valores, estos serán el sustento de las posteriores etapas de su desarrollo. Asimismo, la literatura es indispensable para desarrollar categorías importantes de pensamiento como son el análisis, la síntesis, la abstracción y el razonamiento. Como indica Magdaleno (2005, pág. 35) “el hábito de la lectura nos da poder mental y desarrolla la inteligencia y la concentración”. El hecho de que el niño se adentre en el mundo de la lectura supone una serie de beneficios a largo plazo como los que se acabaron de señalar.

Un primer acercamiento a la lectura puede ser mediante las imágenes que posibilitan, en un primer momento, el adentramiento en las historias y en la ficción que ayuda al niño a identificar las estructuras de la narración y los elementos que intervienen, como pueden ser, el espacio, el tiempo, los personajes, los elementos que los complementan, los componentes del entorno, las interrelaciones con el ambiente y con sus semejantes. Es posible, entonces, insertar valores positivos o enseñanzas que aporten al niño a adquirir buenos hábitos que los ayuden en su desarrollo.

### **1.1.1. Promover al niño lector**

Autores como Wuth Olave (2013), educadora de párvulos y encargada de la Central Pedagógica JUNJI en la Región de Magallanes y Antártica Chilena, señala que la lectura en el infante debe ser fomentada desde el hogar, no como una cuestión de “obligación” sino

fundamentalmente de ejemplo. La posición de Olave es fundamental para entender los procesos de aprendizaje e inserción en la lectura desde tempranas edades, tanto por parte de los maestros, que tienen a cargo la educación en el aula, como de los padres de familia, que tienen la misma responsabilidad en el hogar. En este sentido Olave recomienda las siguientes estrategias para fomentar la lectura en la infancia:

- ✓ Las imágenes deben ser claras para transmitir un mensaje que sea inteligible para el pequeño, es necesario considerar que en esta etapa aprende mediante estímulos. Las ilustraciones juegan un papel importante en este propósito.
- ✓ Es necesario empezar a enseñar a los padres la importancia de la lectura en el desarrollo del niño con el propósito de que se instale dentro del hogar una biblioteca accesible al niño y con contenidos adecuados para su edad.
- ✓ La participación de los padres es fundamental para guiar la lectura del niño explicándole lo que no comprenda y mediando entre el libro y él.
- ✓ Es importante también que la familia le dedique principal atención a los momentos de lectura y que se fomente la interacción. (Wuth Olave, 2013, pág. 14)

### **1.1.2. Características del niño lector**

Las características de un niño lector no pueden estar alejadas de su etapa de desarrollo. Para explicar dichas características, resulta pertinente citar el trabajo de (Cerrillo, Larrañaga, & Yubero, 2002) que especifican los períodos de la vida humana en la infancia con relación al aprendizaje y a los intereses de la lectura. Los investigadores se han basado en teorías como las de Piaget sobre el aprendizaje en el niño para establecer relaciones entre los procesos de adquisición del conocimiento y la asimilación de obras literarias.

#### **1.1.2.1. Primer estadio de 0 a 2 años de edad**

En primer lugar está el período comprendido entre los 0 y 2 años que los autores reconocen como el “Estadio del ritmo y del movimiento”. (Cerrillo, Larrañaga, & Yubero, 2002, pág. 97). Este período es muy básico para el niño, por lo que es necesario iniciar con ilustraciones de vivaces colores y sin letras; esto con el fin de llamar la atención del infante. Asimismo, se deben utilizar sonidos que estimulen su atención u otros recursos sensoriales que le ayuden a desarrollar las funciones básicas propias de este período.

### **1.1.2.2. Segundo estadio de 3 a 6 años**

Se denomina “el estadio preoperacional”, (Cerrillo, Larrañaga, & Yubero, 2002, pág. 97) según los autores citados, en esta etapa empiezan a darse las primeras nociones de introducción al aprendizaje de “mecanismos lecto- escritores”. En consecuencia, es importante que se trabaje con estímulos como las imágenes grandes y los sonidos, el niño está aprendiendo por lo que no se deberá incluir grandes textos.

### **1.1.2.3. Tercer estadio: de 7 a 8 años**

Según (Cerrillo, Larrañaga, & Yubero, 2002, pág. 98) se llama “el estadio de las operaciones complejas”, porque es la primera etapa en la que el niño empieza a acercarse al conocimiento del mundo real por medio de sus sentidos. Empieza a incorporar estructuras más complejas a sus pensamientos. En esta etapa también se requiere de las ilustraciones que llamen su atención, además de un texto no tan extenso y legible. Lo interesante de esta etapa también sería que se pueden incorporar enseñanzas claras sobre valores y estimular su imaginación con fantasía.

### **1.1.2.4. Cuarto estadio: de 9 a 11 años**

Este es el “Estadio de las operaciones concretas” (Cerrillo, Larrañaga, & Yubero, 2002, pág. 98) en el que surge un interés del niño por el conocimiento del mundo exterior. En esta etapa surge una vinculación con el mundo de lo fantástico, de la aventura, por esta razón, es posible identificar una mayor participación entre el texto y la persona para construir la historia. En este periodo es capaz de captar diálogos, características de los personajes, descripciones, elementos humorísticos, etc. Asimismo, se pueden introducir mensajes más complejos y argumentos. Son capaces de asimilar textos más complicados y de estructuras más extensas.

Con las consideraciones hechas acerca de las maneras en las que se adquiere el conocimiento, es posible referirse a cada estadio como parte del desarrollo del niño del que se debe tener conocimiento para facilitar la incursión a la lectura que le favorecerá en su proceso en las etapas posteriores de la vida. Se ha identificado además la importancia de las ilustraciones en la etapa infantil y su relación con las primeras formas de “leer”.



## **1.2. La ilustración**

### **1.2.1. Antecedentes del libro ilustrado para niños**

Hanán Díaz (2007) trata un punto muy importante que son los antecedentes de la ilustración desde los libros de fábulas o que incluían alguna enseñanza moral para los niños. Sin embargo, no se ha reconocido su valor real y el aporte que ha tenido para lo que se conoce como la ilustración actual. En Europa, ya se contaba con lo más cercano al libro ilustrado que eran hojas volantes que utilizaban los dibujos y que por sus características empezaban a llamar la atención de las personas y además se vendían a precios baratos, por lo que era fácil, de cierta manera, acceder a ellos.

Asimismo el autor hace énfasis en que el primer libro ilustrado para niños se conoce como el “*Orbis Sensualium Pictus u Orbis Pictus* del monje checo Jan Amos Komenski”. Este libro fue creado en el año 1658 y se publicó en latín y en alemán. Según lo mencionado por Hanán Díaz (2007, pág. 20), este libro apareció con la finalidad de enseñar el latín a los niños, como una especie de enciclopedia, con una decoración todavía muy primitiva. Este libro nace porque su autor consideraba que la mejor manera de enseñar a los niños y de llamar su atención era mediante las imágenes, de la misma manera, que se consideraba una forma idónea para transmitir un mensaje aunque fuera a los adultos. A partir de la creación de este libro se siguieron publicando una serie de ilustraciones para niños lo que cambia totalmente la visión tradicional de los libros de educación infantil.

Tanto el primer libro de ilustraciones como los que siguieron a esta creación se caracterizaban por tener toscos grabados en madera pero ya se empezaban a ver en estos grabados historias para los niños y ya no solamente estaban hechos para enseñar moralejas o normas de comportamiento social. Incluso el proceso de grabado y los materiales se fueron sofisticando. Es así que se mejoró la madera en la que se realizaba las ilustraciones para que tuviera mayor durabilidad. Posteriormente, ya aparecerían diferentes técnicas para realizar las ilustraciones, como por ejemplo los grabados en metal, la litografía y posteriormente la impresión tal como se la conoce en la actualidad.

### **1.2.2. Ilustración y literatura**

La ilustración es una representación que se vale del lenguaje de las imágenes para comunicar un mensaje. Se presenta en los libros como la articulación de dos elementos, tanto de imagen como de texto. Ambas representaciones llevan un mensaje. A veces el texto puede ser reducido.

En ese caso, el elemento predominante es la imagen y es lo que llama la atención del receptor en un primer momento. En un enfoque resumido lo que se hace es dibujar una historia para comunicarla. En este sentido, el tipo de ilustración al que se hará referencia en este trabajo es el de los libros, pues el campo en el que se manejan las ilustraciones es muy extenso. Para este propósito, a continuación se cita una definición acertada sobre la ilustración en los libros.

El libro ilustrado es la incorporación de la imagen icónica y el relato literario; en este tipo de género las dos representaciones artísticas confluyen y se apoyan: la ilustración contribuye de cierta manera a darle sentido al relato y éste le corresponde guiándole y conduciéndole hacia nuevas perspectivas de lo fantástico, es totalmente innovador. Los libros ilustrados hacen que los lectores tengan nuevos tipos de experiencias, de lecturas y que experimenten cosas y sensaciones nuevas con los libros. La experiencia puede ser productiva puesto que la estética de las imágenes con el relato se articula. (Instituto Nacional de tecnologías educativas y de formación del profesorado, 2013)

Como se explica en el trabajo citado, la ilustración tiene dos componentes básicos que son el relato y la imagen, dos categorías producto de un proceso de representación del mundo. En la ilustración texto e imagen se apoyan, es decir que la una contribuye a la creación del sentido de la otra y entre los dos elementos se sustentan. Como puede verse la ilustración da infinitas posibilidades para reconocer los libros y para relacionarse con ellos. Estas ilustraciones tienen en particular efectos en los niños, sobre todo en los primeros años, en los que están adquiriendo conocimientos para formar su mapa conceptual. Además en las primeras etapas de la vida los infantes están aprendiendo a representar el mundo y una ilustración le permite reforzar sus conocimientos sobre la realidad que se está abriendo ante sus ojos.

En la ilustración todos los elementos constitutivos corresponden a una intencionalidad del autor quien define el clima y el ambiente que le ha de dar a su historia. La imagen es, en un inicio, la que da cuenta de la manera en la que se ha de desarrollar la historia. Además de ello la imagen ya conlleva una significación que construye el sentido de toda la historia, es así que, mediante ella el receptor puede darse cuenta a qué género corresponde. La selección de las imágenes es muy importante porque mediante ellas se provoca diversos tipos de emociones en el receptor.

Cabe destacar que en los libros ilustrados la imagen no se constituye como un adorno o una añadidura, sino que implica un contenido. Por lo tanto, su existencia es primordial para presentar el mensaje. En consecuencia, se puede interpretarlas y realizar un análisis de ellas. Dentro de las características de la ilustración se encuentra que la imagen es fija, con ello, el lector puede volver cuantas veces quiera sobre ella para ver detenidamente elementos que le hayan llamado la atención, esta es una de las ventajas con respecto a la inmediatez con la que se transmiten imágenes en otros medios como son la televisión, el cine, etc.

### **1.2.3. Ilustración en los libros de literatura infantil**

Ya se ha hablado de las imágenes y los procesos mediante los cuales los seres humanos les asignan significación. Este proceso analítico propio del ser humano corresponde a su condición de ser pensante en el que asigna significados a las cosas. Como se mencionaba anteriormente, los niños empiezan sus etapas apropiándose del mundo material mediante el conocimiento, a través de este proceso lo que se hace es asignar nombres o conceptos a las cosas que están en el mundo material.

En estas primeras etapas tiene una importancia determinante para el desarrollo del niño las cantidades de estímulos que se le proporcionen para su desarrollo intelectual y cognitivo. En este sentido, el libro cumple un papel importante y primordial en la vida del niño así como su aprendizaje. En etapas iniciales no tiene un uso de la escritura. Es por ello que los libros con imágenes son fundamentales.

El niño no puede interpretar los signos que conforman el sistema del lenguaje escrito porque aún no han asimilado su funcionamiento. Por esta razón las imágenes tienen un rol preciso porque los pequeños empiezan a asignarles sonidos y a reconocerlas, asociarlas y a formar categorías entre ellas lo que le permitirá más tarde conformar un mapa conceptual que ya son las relaciones entre los conceptos que adquirió por separado.

La imagen y su lenguaje son los protagonistas de los cuentos relatos infantiles, debido a que los símbolos de los cuentos son propicios para realizar la representación gráfica. La imagen y la palabra cumplen con la funcionalidad de expresar y se manifiestan e integran tanto en el desarrollo de la función idiomática como en la estética. Es así que a los pequeños les llama la atención las imágenes que con vistosidad les cuentan una historia. (Montoya, 2003)

Los cuentos que han sido relatados para los niños tienen una amplitud de escenarios e imágenes desde lo que se puede realizar diferentes tipos de creaciones, es en el marco de estas posibilidades, que se encuentra la ilustración compuesta de dos elementos como el relato y la imagen, pero desde un punto de vista estético y diverso que, desde luego, atrae la atención de los niños y les acerca a los libros y a la literatura.

### **1.2.4. Características y funciones de la ilustración en los libros infantiles**

Obiols (2004) Hace referencia a las representaciones afirmando que las imágenes son una representación. No están en la materialidad; ni en lo concreto, pueden ser algo que “está por o representa a”. Sobre las características de la ilustración la autora hace unas observaciones que son relevantes y que además son pertinentes para el trabajo.

#### **1.2.4.1. Las imágenes expresan lo que no expresan las palabras**

Obiols (2004) Se refiere a esta categoría para explicar las peculiaridades del texto en el que no se contemplan tantos detalles como podría expresar una imagen. Para explicar, cita el ejemplo de Alicia, el personaje del famoso cuento de “Alicia en el país de las maravillas”, en el que el personaje no es descrito con tanto detalle como en la ilustración del mismo cuento en el que el personaje revela elementos muy descriptivos y deja ver el detalle más mínimo de su vestuario. Desde luego, esta función de la ilustración no es solamente para detallar el vestuario de los personajes como manifiesta la autora, sino para develar lo que puede estar detrás de los personajes, detalles que conforman su identidad propia y les dan vida dentro de su contexto.

#### **1.2.4.2. Redundar el contenido del texto**

Esta función tiene relación entre la imagen, el signo y los códigos que conforman el lenguaje escrito. Tiene que ver con el hecho de que pese a que el texto esté ahí para explicar alguna situación, la imagen vuelve sobre el mismo punto para especificar y sustentar lo que está dicho en el relato a través de la imagen. De esta manera está dos veces representado el mismo objeto, lo que produce cierto tipo de redundancia. Según indica Obiols (2004) esta función no siempre es mala porque permite que se establezca una relación entre la representación gráfica y la lengua. Además, como ya se explicó en el punto anterior, la imagen contribuye con los detalles que no se han dicho en el relato porque puede prescindir de ellos o porque es irrelevante.

#### **1.2.4.3. Decorar y embellecer al texto**

La ilustración tiene la función de embellecer al texto. Si bien es cierto, no todas las imágenes en todos los libros y para todas las personas han de ser agradables, pero en su esencia y sobre todo si es para niños, la ilustración debe ser atractiva. La ilustración le da una belleza física al relato que ya está establecido, pero su propósito no es simplemente el de ser un adorno para la narración sino de aportar significativamente a él.

#### **1.2.4.4. Enriquecer a quien la observa**

Aunque no se tenga la intención de adquirir conocimiento, las ilustraciones pueden proporcionar información. De esta manera han transportado a las personas, en especial a los niños, a países desconocidos de los que muchas veces pueden conocer elementos diversos mediante los que

pueden asimilar la información. Así también, de la creación de los personajes en la ficción puede el niño inventar y crear sus propias fantasías.

Las ilustraciones no pueden ser etiquetadas de la misma manera, así como en todos los productos pueden existir las buenas y las malas ilustraciones. Mucho se ha hablado sobre la limitación que imponen a la creación propia, sin embargo, la ilustración no tiene por qué limitar la creatividad pues ellos niños pueden construir imágenes nuevas a partir de ellas. Además facilitan la memorización y la fijación de los conceptos pero también la adquisición de nuevos conocimientos.

### **1.2.5. Componentes de la ilustración en los libros para niños**

#### **1.2.5.1. Elementos Visuales**

Como es evidente, la imagen tiene componentes visuales que la conforman y le dan esa categoría. Unas más y otras menos elaboradas disponen de los elementos necesarios que permiten a los receptores realizar la interpretación o captar el mensaje. Estos elementos son a decir de Novile (1992), citado por Obiols (2004, pág. 41): “el punto, la línea, el contorno, el tono o luz, el color, la textura, la dimensión o perspectiva, la escala, el movimiento y la composición”.

Se puede decir que todos estos elementos contribuyen a la formación del clima de la historia y de manera general al contexto en el que se está desarrollando. De la misma manera se puede caracterizar los personajes; todo depende de la manera en la que se utilicen estos elementos y el enfoque que le proporcione el ilustrador. Los elementos serán utilizados desde el criterio de la persona que ilustre y se reflejan desde la forma en la que están distribuidos, la perspectiva que se le dé el autor mucho dependerá de su punto de vista, además cuando las ilustraciones incluyen el relato dependerá también del escritor y deberán trabajar en conjunto.

Los elementos que se le añaden a la ilustración tienen una profunda relación con el mensaje que se quiere transmitir, desde el punto de vista del emisor, desde luego, no existe una interpretación que se construya en base a la intencionalidad del autor únicamente y también los elementos utilizados en la ilustración será interpretados de acuerdo a las categorías del receptor.

Como se puede ver la imagen tiene un proceso de creación complejo. El conjunto de los elementos que se han mencionado, así como su distribución, características y modos de utilización construyen una imagen y con ella un mensaje que será asimilado desde la perspectiva de la persona que interpreta.

### **1.2.5.2. Elementos estilísticos**

Los elementos estilísticos se constituyen como el conjunto de características que pueden definir a un autor. Estos están basados en una serie de valores que determinan, de cierta manera, las creaciones del ilustrador y que definen la forma en la que se han de desarrollar los detalles. En este sentido, puede decirse, que la manera en que los elementos estilísticos se utilizan depende también de las orientaciones y de la época o el entorno en el que se desarrollen.

En esta categoría Obiols (2004, pág. 46) menciona algo muy importante respecto de los elementos estilísticos en los libros de ilustración infantil. Esto es que no se ha avanzado mucho en estas creaciones, haciendo relación, por ejemplo, con las pinturas y los estilos que se han perfeccionado en el campo pictórico propiamente adulto. Esto es muy importante de destacar puesto que se tiende a minimizar al niño y se le da el papel de incapaz de interpretar una imagen que no tenga estricta relación con su entorno tal cual como éste se presenta ante sus ojos.

Es innegable que algunas de las ilustraciones podrían definirse dentro de las tendencias establecidas en el marco de la creación artística, enmarcada en las escuelas de pintura, sin embargo, también existen creaciones que es difícil categorizarlas o enmarcarlas dentro de alguna tendencia en particular.

Sea cual sea la caracterización y el estilo que define a un ilustrador, en el caso de la ilustración para niños, es necesario que haya elementos que estimulen los sentidos y también que reconozcan su complejidad como individuos, así como sus capacidades de interpretar, reconocer y aprender por sí mismos.

### **1.2.5.3. Elementos técnicos**

Los elementos técnicos son todos los soportes y los materiales que interfieren y que son necesarios para que se pueda ejecutar el proceso de ilustración. (Obiols , 2004, pág. 49) Menciona entre estos elementos a “la acuarela, el óleo, la plumilla, el carbón, el collage, entre otros”.

Con el paso del tiempo también han cambiado los elementos técnicos utilizados para la ilustración y sobre todo desde el advenimiento de la impresión se ha tenido un importante cambio porque esta permite la reproducción a gran escala así como la utilización de diversos colores y una gama infinita de posibilidades.

Cabe destacar también que esto sumado, a los factores tecnológicos, ha permitido que se fusionen los elementos tradicionales y que a la vez puedan ser combinados con los actuales, por ejemplo, se puede utilizar elementos como: el óleo, pintura, lápiz o cualquier otro material y la creación podrá ser reproducida y además conservará lo más fielmente la esencia que le ha dado el autor.

Todos los elementos que acaban de mencionarse, es decir los visuales, los estilísticos y los técnicos, son escogidos desde la subjetividad del autor, lo que desde un inicio destaca su intencionalidad. La historia dependerá de estos componentes y de la manera en la que se hallen distribuidos y organizados. Los elementos que intervienen en la creación constituyen un aspecto complejo de la ilustración porque conforma un aspecto del proceso de interpretación de la imagen, si bien es cierto, no solo de ello depende el proceso sino también de las condiciones y del entorno del interpretador pero ya es una señal para poder analizar el mensaje.

#### **1.2.6. La ilustración sin texto**

Anteriormente se había mencionado que los libros de ilustraciones constaban de los elementos de texto e imagen, se ha hecho referencia a que entre estos dos componentes había una suerte de complementariedad y se han detallado también las funciones y características con base en esta relación, sin embargo, es preciso que se mencione una categoría muy importante dentro de este tipo de libros esta categoría es la de los libros puramente ilustrados que prescinden total o parcialmente del texto y en los que predomina la imagen o hay una relación de interdependencia de los dos elementos en los que no se concibe el texto sin la imagen o viceversa.

En este tipo de libros las imágenes son las que deben contar la historia y no se apoyan demasiado en el texto. Ya varios autores los vienen desarrollando y son, en esencia, complejos pero también tienen la cualidad de ofrecer una infinidad de posibilidades de interpretación, lo que podría ser útil, sobre todo si se refiere a los niños, porque ellos tienen la apertura para complementar la historia desde sus percepciones. Estos libros vienen presentados como libros álbum.

Los libros que contienen únicamente imágenes, cuentan con la ilustración para narrar la historia, en este caso, la imagen debe ser autosuficiente para comunicar el mensaje. Desde luego cuando no contienen más que imágenes, los libros ilustrados deben tener cierta secuencia narrativa. “En los casos de libros sólo con imágenes, el esquema narrativo es mucho más

complicado que, por ejemplo, el de un libro de búsqueda, a pesar de que éste ha sido elaborado tan sólo con la ilustración”. (Díaz Armas, 2008)

Si la imagen es el único recurso que se utiliza deben existir otros elementos que contribuyan a que el mensaje sea efectivo, en este contexto, la utilización de los componentes propios del lenguaje cinematográfico pueden ser muy útiles para apoyar al mensaje y para que se mire desde diferentes perspectivas.

### **1.2.7. El libro álbum**

“El libro álbum se reconoce porque las imágenes ocupan un espacio importante en la superficie de la página; ellas dominan el espacio visual” según refiere Hanán Díaz (2007). En este sentido, las imágenes constituyen la mayor parte de representaciones en las que se basa el texto. El mismo autor destaca que en el álbum existe una “interconexión de códigos”. Esto hace referencia a la condición en la que tanto el texto como la imagen no son autosuficientes el uno sin el otro, esta es una característica fundamental del libro álbum. Entre otras particularidades que tiene el libro álbum, se cuenta con una estructura narratológica, es decir, que tiene una secuencia de desarrollo propio de la narración.

Hay ciertas peculiaridades que distinguen al libro álbum de los demás, además de las que ya se han mencionado. Estas características son primordialmente físicas. En primer lugar está la cubierta, que es la que en primera instancia llama la atención. Por lo tanto debe ser atractiva y está elaborada en pasta dura, la mayoría de veces. Otro aspecto que lo caracteriza es la forma como indica (Hanán Díaz , 2007, pág. 101) unas veces puede ser cuadrado, rectangular, tipo retrato o apaisado”

### **1.2.8. Importancia de la ilustración en los libros para niños**

En la actualidad la velocidad con la que se recibe información constituye un elemento importante de las nuevas sociedades. Los niños, como es de esperarse, no están exentos de recibir información desde diferentes medios en donde predominan las imágenes, es así que han aprendido a identificar e interpretar las cosas de la materialidad a partir de los elementos visuales. En sus primeros años los niños se guían por imágenes, desde ellas empiezan a asociar el mundo y a darle significado, en consecuencia hay varias razones para que los libros tengan una importancia significativa para los infantes; algunas de ellas se mencionan a continuación.



- Aprenden a relacionarse con la literatura desde muy pequeños, porque son libros que tienen secuencia narrativa, de ahí que también aprenden a seguir una historia en todas sus etapas de desarrollo.
- Empiezan a identificar sentimientos y a relacionarlos con sus propias experiencias
- Pueden aprender valores y principios que les ayuden a relacionarse con su entorno

Los libros ilustrados para niños, contengan textos o no, están conformados por diferentes formas de narración compleja, en la que las expresiones significan uno de los componentes esenciales de los personajes. En las ilustraciones puede distinguirse una serie de sentimientos. Los niños pueden relacionar la expresión que tiene el personaje consigo mismo, es decir que asocia la relación física con el concepto y por medio de ello se identifica a sí mismo. (Bravo , 2009, pág. 5)

Hay muchos beneficios que se encuentran en los libros ilustrados para niños, como los que se acaban de mencionar, esto contradice la visión un tanto simplista de que las imágenes pueden limitar las capacidades de interpretación de los niños porque todo ya está dado. La imagen también requiere de un proceso de análisis lo que implica que a los niños no se les da de una manera obvia su contenido, sino que requiere de un esfuerzo adicional. La fortaleza de la ilustración no solo se halla en su forma sino también en su capacidad narrativa.

### **1.2.9. Narrativa**

La narrativa es parte de la vida del ser humano. Gracias a este recurso ha sido posible la perpetuación de la historia de las sociedades. “Según el canal por el que se transmite, un texto narrativo puede ser oral o escrito, y según la naturaleza del suceso que se relata, ficticio o real” (Turmo & González , 2010, pág. 67). La posibilidad de que las personas puedan contar hechos mediante el uso de la palabra ha dado paso a formas más elaboradas de creación como es la literatura, en la que se incluyen elementos como el de la ficción, en la que no los hechos no son reales, pero que son contados como si existieran, y de hecho existen en la dimensión del lenguaje y en el discurso. Existen diferentes tipos de narrativas, sin embargo, la que compete al presente trabajo de investigación es la literaria, es por esta razón que es necesario que se identifique su concepto así como los elementos que intervienen en la estructura y que se encuentran también presentes en otros tipos de creación como las ilustraciones que se están estudiando.

Para que sea posible que una historia sea narrada, se requieren diversos elementos como la construcción de lugares, ambientes, personajes, interrelaciones; entre ellos, y con el ambiente en el que se desarrollan. Se entiende que en la narración existe un sujeto que cuenta la historia, este constituye otro elemento primordial de esta construcción y difusión creativa. La literatura

ofrece posibilidades infinitas de creación y es posible combinarlas. Es por esta razón, que los personajes pueden ser también narradores y el creador es quien tiene la avidez de darle vida a la historia. Se puede decir que es, de cierto modo, el vehículo que posibilita el conocimiento de los personajes de la historia, los mismos que se vuelven independientes de la voz personal de su creador. En el marco de la creación literaria, se pueden mencionar también los géneros literarios que son una manera de narrar las historias y se clasifican de acuerdo a ella.

#### **1.2.9.1. Narrativa gráfica**

Por medio del lenguaje es posible crear escenas, personajes y situaciones. Es el caso de narrativas como las del cine que utilizan la imagen y el sonido como material principal para contar una historia. De igual manera se ha desarrollado el cómic como una narrativa gráfica, que en la mayoría de los casos, se apoya de las letras para completar el sentido. La ilustración es otra de las formas que se ha constituido como una parte importante de la narrativa gráfica y cuenta una historia mediante secuencias de imágenes que no siempre necesitan estar acompañadas del texto para obtener un sentido por sí mismas, sino que lo halla en otros elementos relativos a la imagen. En consecuencia, existe dentro de sí la narratividad que se evidencia mediante la creación de personajes, entornos y situaciones producto de la ficción, para hacer ello se vale de recursos y técnicas que poco a poco evidencian el desarrollo de una historia.

Para (Zavala , 2012) los principales elementos que se encuentran en la narrativa gráfica se conocen como: inicio, diseño, puesta en escena, trazo, color, estructura narrativa, convenciones genéricas, intertextos, ideología y final, esta enumeración es, desde luego, bastante general. En cada una de estas categorías, pueden encontrarse un sinnúmero de subcategorías. De las que incumben a este tema de investigación se desprenden las categorías de la estructura narrativa, aunque para el análisis, objeto de este estudio, se estudiarán con detenimiento los elementos generales.

#### **1.2.9.2. Estructura narrativa en la ilustración de libros infantiles**

Una historia puede relatarse a través de varios lenguajes como puede ser el texto, el habla o la imagen, este último es uno de los componentes esenciales de las ilustraciones, en algunos casos, como ya se ha explicado, tiene una interdependencia con el texto y en otros lo suprime totalmente por lo que la sola secuencia construye un sentido. El orden secuencial es lógico y mediante él se cuenta la historia, es decir, que las imágenes no se encuentran aisladas dentro

de un mismo cuerpo sino que tienen coherencia y se apoyan para relatar, por lo tanto existe una estructura narrativa.

Estructuralmente la obra cuenta con elementos que contribuyen a la interpretación de la historia y que dan al lector las pautas para que se inserte en ella permanezca y concluya. A decir de Zavala, (2012) “el suspenso es la estrategia retórica elemental de toda obra narrada”, desde esta perspectiva se entiende la razón por la que los lectores se sienten persuadidos para continuar con la lectura. Una ilustración al ser una estructura narrativa está compuesta por un argumento, en consecuencia, también cuenta con otros componentes elementales. “desde la época clásica se considera que una narración literaria debe contar con ciertos componentes indispensables: personajes, universo interno, estructura, forma, estilo” Oseguera , (2000).

En este sentido, los elementos antes mencionados, están presentes en las imágenes ilustradas, por ejemplo los personajes cuyos retratos dan cuenta de su personalidad, de su papel y desarrollo, además sus actuaciones son las que le dotan de sentido a la obra, asimismo, puede identificarse personajes principales y secundarios que participarán en la narración según la perspectiva que el autor plantee. De la misma manera, los autores definen un estilo para su creación, el ambiente también es ilustrado mediante la utilización de trazos, figuras y colores que proporcionan un estilo. Como en una obra literaria los elementos se distribuyen de tal manera que aporten a la construcción del relato.

Cabe destacar que los argumentos a los que se hace referencia, así como el objeto del presente trabajo de investigación, hacen referencia al cuento ilustrado o más puntualmente a la narrativa infantil, esta aclaración deviene del hecho de que libros ilustrados pueden ser didácticos con fines educativos, estos, desde luego no corresponden a este análisis, con respecto a ello, se plantea una relación entre el cuento y la ilustración.

Las similitudes entre el cine y el cuento son de dos tipos: formales y estructurales. Las formales son las más evidentes: están contenidas en lo que Poe, creador del cuento moderno y del cuento policiaco, llamó la unidad de impresión.<sup>2</sup> Las similitudes estructurales están centradas precisamente en el suspenso narrativo. (Zavala, 2012, pág. 115)

Esto sucede en las historias narradas mediante el lenguaje de las imágenes en las que se suscita un ambiente de suspenso en el que interactúan diversos elementos para crear expectativa en el lector. En este sentido, el autor citado enumera otras estrategias como el misterio, el conflicto, la anticipación y la sorpresa, que, efectivamente, están presentes en los trabajos ilustrados.

El misterio parte de una situación que encierra un secreto del que el lector participará en su resolución aunque en principio no sabe con qué se ha de encontrar, el conflicto que es un recurso utilizado a través del que el lector puede sentir varios tipos de tensiones al ver la irrealización de los objetivos del personaje protagónico, la anticipación que es un elemento al que se apela para conseguir que el lector, errónea o acertadamente, desarrolle posibles desenlaces a la historia.

Uno de los elementos fundamentales característicos de la narración, así como de las obras ilustradas es la ficción, en la que los hechos son imaginados, Garrido (1996) citado por (Maldonado , 2013) considera que “los hechos constituyen el aspecto fundamental de relato”. En virtud de ello, las ilustraciones están estructuradas por un conjunto de hechos organizados coherentemente.

En relación a esta narración y a la construcción del sentido se encuentran otros elementos que dotan, si se quiere, de una intencionalidad dramática a la obra. En este sentido, en la obra ilustrada, se encuentran los planos cinematográficos que tienen un papel predominante en relación al enfoque narrativo. Para realizar el análisis de las obras ilustradas es necesario que se estudien las secuencias y los planos utilizados en cada una de ellas, así como su funcionalidad que está en relación a la estructura narrativa y a los elementos que la constituyen.

A partir de la relación entre la narrativa y las obras ilustradas cuya semejanza es estructural, se puede inferir que el análisis debe estar relacionado con su esencia literaria, en el caso de las obras ilustradas para niños se pueden establecer relaciones con diferentes géneros, que se explicarán a continuación. Por estas razones es necesario analizar algo más que la imagen y sus componentes como un fin en sí mismos. Las dimensiones de análisis son diversas y deben estar en relación con su contenido, una estructura más profunda que permite determinar e identificar los niveles en los que se basa las características de producción de una representación. A continuación, es necesario detallar los elementos propios de la estructura narrativa presentes también en la narrativa gráfica como es el caso de las ilustraciones.

### **1.2.9.3. Géneros y subgéneros narrativos en la ilustración de libros infantiles**

Obiols (2005) hace una aproximación a los géneros y subgéneros literarios en cuentos para niños. Antes de ello hace una observación a la dificultad para delimitar estrictamente este campo, ya que en el área de la literatura infantil es difícil establecer estas categorías. “Decidimos hacer uso de una clasificación de géneros, pero con una pequeña licencia: la construcción de un

campo de doble entrada". Obiols (2005, pág. 168), se refiere al hecho de que en una historia puede estar presente más que un solo género o subgénero. Tomando en cuenta esta consideración, explica que en los libros para público joven se puede distinguir los siguientes:

- El cuento popular: al que denomina uno de los subgéneros que se encuentra con mayor frecuencia en los libros infantiles.
- Recreación del cuento popular: Obiols explica que se considera una recreación cuando genera una nueva historia desde un cuento ya conocido, es decir que la imaginación de un autor puede desarrollar una historia a partir de elementos de un cuento ya existente. Con frecuencia esto puede verse en las ilustraciones.
- Cuento contemporáneo: es el cuento que no está tan alejado del tiempo de su creación, es decir tiene vigencia porque no existe un espacio de tiempo muy prolongado desde su creación.
- La novela: es uno de los géneros que se pueden encontrar en la ilustración, comprende una narración más extensa y se diferencia del cuento corto por su final que puede ser abierto o cerrado.
- La fábula: que ofrece moralejas para el aprendizaje sobre algún valor humano, se caracteriza por la ilustrar animales, de forma general, tienen siempre una función humana como el lenguaje y las funciones sociales propias de las personas.
- Fantástico: como su palabra lo indica, se encuentra en la narrativa ilustrada comprende una serie de acontecimientos que no tienen posibilidad de suceder en la realidad, es decir, son hechos que únicamente pueden suceder en el mundo de la ficción y de la creación propia de la imaginación de un autor.
- Ciencia ficción: Obiols (2005) observa que aunque no es propio de las ilustraciones para niños, existe la posibilidad de incluirlo en las categorías de la ilustración, se trata de representaciones relacionadas con los avances en cuanto a ciencia y tecnología.
- Drama: cuyo tema argumental es la tragedia en la que se ven envueltos los personajes y que marca las situaciones que van a vivir en el desarrollo de toda la historia.
- Realismo crítico o amargo: trata de problemas que se producen en la realidad de un ser humano y que es difícil eludir como por ejemplo la realidad de la muerte, situación por la que todos pasan. A decir de Obiols (2005), este es un género que intenta develar los dramas propios de la vida como una suerte de situación compartida entre las sociedades.

- Humor o *nonsense* : la palabra en francés *no sense* alude a lo “sin sentido”, es decir que en el humor existen posibilidades diversas, en las que no necesariamente debe existir el sentido de la situación lógica, sino que se puede jugar otras alternativas como lo ilógico que puede derivar en situaciones que las personas tomen con humor.
- La aventura: los personajes se involucran en situaciones que quizá podrían evitarse, sin embargo es en ese momento cuando se inicia la historia.
- Corriente liberadora: en el que se agrupa las producciones narrativas que buscan transformar el *statu quo* o el orden impuesto en una sociedad, son cuestionadoras de ciertas posiciones.
- Novela negra: se debe resolver un quebrantamiento de las normas impuestas para la convivencia social por ejemplo un homicidio o cualquier tipo de delito.
- Amor: Obiols (2005), forma parte de las historias que basan sus argumentos en este particular que es la relación amorosa sentimental, aunque observa que es similar a la novela rosa que tiene como tema central lo sentimental.
- Terror: tiene elementos como la extrañeza, el relato que se realiza es de sucesos espantosos que tienen como objetivo ocasionar miedo al lector.
- Histórico: es la narración de hechos que han sucedido en un período de tiempo determinado, se relatan sucesos que giran en torno acontecimientos pasados en los que han participado personajes y entre ellos un protagonista.
- Intrapsíquico: es la historia en la que el personaje muestra una interiorización que supone un conocimiento de sí mismo, este proceso puede darse a través de situaciones cotidianas.
- Prosa poética: es un género de la lírica que se caracteriza por embellecer el uso de la palabra, no tiene las características de un poema porque no consta de elementos como la rima pero tiene la forma de un relato en el que se cuenta una historia, el objetivo es causar sensibilidad en los lectores.

#### **1.2.9.4. Elementos de la narratología presentes en la ilustración**

En las ilustraciones es posible hallar componentes que normalmente se consideraban propios de la narrativa expresada mediante la oralidad o la escritura, entre estos están: el argumento, el contexto, los lugares, la época, los personajes, su interrelación; es decir, las maneras en las que se relacionan entre sí y con los componentes del entorno, espacio y tiempo. En cuanto al

narrador, que normalmente es quien relata la historia puede o no estar presente en la ilustración, sin embargo, en relación a ello, se puede decir que son los planos los que determinan el punto de vista desde el que se narra, este elemento es de suma importancia para la direccionalidad que tome la historia. La relación entre lo que se muestra y lo que se oculta se establece desde el enfoque que el ilustrador transmite según su propia perspectiva.

El análisis de estos elementos puede llevar a un nivel más profundo, el del discurso, es decir los enunciados sobre los que se basa la historia, este elemento tiene relación con la perspectiva del autor, su entorno, el contexto histórico. Obiols (2005) por ejemplo distingue que en los libros ilustrados para niños existen valores sobre los que se trabaja las escenas mostradas y la historia en general. Además se refiere a las caracterizaciones que el ilustrador ha plasmado en los personajes, tanto físicas como psicológicas, afectivas y sociales, esta última se origina en los procesos de interacción e interrelación con el medio.

#### 1.2.9.4.1. El argumento

“Es el conjunto de sucesos causados y concatenados (...) el argumento implica más directamente las motivaciones humanas en conflicto El argumento es interno, se refiere al patrón completo de conflicto que va desde la causa al efecto, pertenece más a la estructura subyacente.” (Rodríguez, 1991, pág. 534)

Es necesario mencionar que la argumentación, es un elemento propio de los seres humanos. Es parte de un proceso en el que, más que simples palabras reflejan las prácticas discursivas y las estructuras de pensamiento en las que estas se enmarcan, además están relacionadas al entorno y en el que una persona ha establecido y comunica su conocimiento. Como manifiesta Beaugrande (1997), citado por Carrillo , (2007) “Realmente, nosotros no comunicamos mediante la lengua, comunicamos mediante el discurso”. (Rodríguez, 1991) Hace una diferenciación entre el argumento y la trama, se refiere a la segunda, como la organización de los elementos determinados por el acontecimiento. “Mientras el acontecimiento determina los acontecimientos la trama los organiza” según indica Carrillo.

#### 1.2.9.4.2. Tema

El tema es el conjunto de categorías generales en los que se inserta la historia. A decir de (Rodríguez, 1991) podrían considerarse como temas: “amor, muerte, arte o violencia”. Que serían las temáticas más comunes que se utilizan en la narrativa. En todos los textos se puede ver que existe una estructura basada en una temática sobre la que se construye la historia.

#### 1.2.9.4.3. Motivo

(Tomachevski, 1982) Observa que el motivo es “el tema de una parte indivisible de la obra”, esto quiere decir que las estructuras del relato que no pueden ser divididas, es decir, las frases, que no pueden fragmentarse porque perderían la coherencia, también tienen temas que justifican su existencia. En consecuencia, el tema de cada unidad mínima del relato sería el motivo. En la ilustración estos motivos estarían dados por las imágenes y en el caso de las ilustraciones que utilizan el texto estarían complementadas por texto e imagen.

#### 1.2.9.4.4. Narrador

Este elemento se encuentra principalmente en las ilustraciones que combinan la imagen con el texto, sin embargo existe alguien que cuenta la historia en la imagen, quien deja ver y oculta al mismo tiempo. “El narrador puede enfocar los hechos desde dentro o desde fuera, según tres amplias perspectivas que indican el predominio mayor o menor que ejerce” (Kohan, 2013) La autora se refiere a los tipos de narradores entre los que se encuentran el omnisciente, que sabe todos los movimientos de los personajes, el narrador testigo en el que conoce menos que el personaje y el narrador protagonista en el que suele contar su historia.

#### 1.2.9.4.5. Espacio

Es donde ocurre la historia, necesariamente se necesita de escenarios que den paso a un desarrollo e interrelación. Este espacio puede ser real o inventado, es decir que puede existir únicamente en la imaginación del autor o puede existir en la realidad, por ejemplo en el Ecuador el escritor Huilo Ruales llama Albura a una ciudad inventada que a veces puede asemejarse a su natal Ibarra. En la ilustración existe un espacio que está presente en la imagen y que el lector puede interpretar según su percepción. Asimismo existen elementos que dan cuenta de una época o cierto contexto en el que se desenvuelven los personajes, por ejemplo los espacios naturales, el desierto, etc. Puede ser además el medio y contexto, entre los que Obiols destaca lo urbano, natural, escuela, casa u otros.

#### 1.2.9.4.6. Tiempo

La manera como se presente el efecto de las horas, los días, las semanas, los meses, los años y el orden en que esos términos sean presentados. El mismo estado climatérico que se hace destacar



en las situaciones. Todo ello, y a veces mucho más, en lo que entra bajo la denominación de tiempo. (Alvarez Gardezabal, 2005, pág. 52)

En virtud de lo citado, puede decirse que el tiempo es el lapso en el que se cumplen los acontecimientos que conforman la historia, además el tiempo está conformado por aspectos específicos como el clima en el que se está desarrollando la historia.

#### 1.2.9.4.7. Personajes

El Ministerio Francés de Cultura (2002), observa un aspecto muy interesante, que es el aspecto ideológico detrás del personaje. “El nivel más importante en el que la literatura basa su naturaleza normativa (ideológica) es el de las constelaciones de personajes y de las estructuras de la intriga (...) los personajes literarios funcionan como paradigmas ideológicos yuxtapuestos”. (Ministerio Francés de Cultura , 2002, págs. 333-334). En este sentido Obiols trata aspectos esenciales de los personajes en la ilustración para público joven, estas categorías que servirán para realizar el análisis que incluye este trabajo investigativo. Entre estos elementos se extrajeron:

- Datos de los protagonistas
- **caracterización física**
- Género
- Altura
- Barba y bigote
- Edad
- Cabellos
- Accesorios
- Humano
- Ficción
- **Tipo A:** Humano ficción, bíblico o mitológico, vegetal, vegetal humanizado, animal, animal humanizado, objeto animado, muñeco animado, androide, robot extraterrestre.
- **Tipo B:** Individual, colectivo
- Raza
- Peso
- Aseo
- Cabellos (altura)
- Cabellos (color)
- Peinado
- Ojos
- Ropa
- Complementos
- Características de la ropa
- Tono
- Sombras y líneas

- Minusvalías

### **Características Social, moral y psicológica**

- Situación familiar
- Caracterización psicológica y moral
- Tipo de modelo moral
- Imagen
- Clase social
- Elementos de clase social
- Cambio social
- Hábitat
- Características del hábitat

### **Características de los otros personajes**

- Tipo
- Tamaño
- Género
- Relación (parentesco o de acuerdo a la actividad. (Ej profesor)

### **Interacción afectiva**

- Afectiva física
- Afectiva material
- Afectiva verbal
- Afectivas sexuales
- Otras afectivas

### **Interacción agresiva**

- Agresiva física
- Agresiva material
- Agresiva verbal o gestual
- Otras agresivas
- Agresivas sexuales

Y con referencia a los personajes se puede destacar también estos elementos que se analizan concretamente en ilustraciones como son:

- Dónde
- Quién y cómo
- Clima, momento del día.
- Actividades educativas, profesionales, domésticas
- Desplazamientos

- Actividades por necesidades u obligaciones
- Ocupaciones autoimpuestas (religiosas o sociales)
- Actividades de tiempo libre( recreativas, de cultura, al aire libre, medios, deportes, otras

Comunicación no verbal

- Expresiones (alegría, cansancio, tristeza, llanto, sorpresa, vergüenza, etc.) (Obiols , 2004, págs. 184-216)

### **1.3. Lenguaje cinematográfico e ilustración**

#### **1.3.1. Representación**

Antes de explicar el concepto de lenguaje cinematográfico es pertinente para la presente investigación que se realice una breve explicación sobre el trabajo de la representación que consiste, según indica Hall, en las acepciones que se presentan a continuación.

1. Representar algo es describirlo o dibujarlo, llamarlo a la mente mediante una descripción, o retrato, o imaginación; poner una semejanza de ello delante de nuestra mente o de los sentidos; como, por ejemplo, en la frase, 'Este cuadro representa el asesinato de Abel por Caín'.
2. Representar significa también simbolizar, estar por, ser un espécimen de, o sustituir a; como en la frase, 'En el cristianismo la cruz representa el sufrimiento y la crucifixión de Cristo'. (Hall & Trad. Sevilla, 1997, pág. 3)

Es pertinente que se realice esta explicación puesto que es propio del ser humano representar el mundo, formar conceptos que sirven para interpretarlo y establecer relaciones que permiten la formación de ideas, y en consecuencia, de mapas conceptuales. La representación según Hall se puede realizar tanto de cosas que se encuentran en el mundo material como de cosas abstractas como los sentimientos lo que hace mucho más complejo este proceso.

Existen dos formas de representar el mundo; la primera da la posibilidad de entender el entorno que nos rodea y por otra parte se puede exteriorizar los propios conceptos, sentimientos, pensamientos; la segunda constituye otro modo de representación que ya tiene el componente social del lenguaje y que supone la interacción con otras personas, mediante este sistema es posible representar el mundo a otras personas.

Según el autor que se ha citado (Hall & Trad. Sevilla, 1997), puede entenderse al lenguaje en un sentido amplio en el que se encuentran comprendidas las imágenes, los sonidos, los textos. Desde esta concepción del lenguaje, mucho más profunda, se puede entender a todos estos elementos articulados con un propósito que es comunicar algo a los demás.

Para que los demás puedan entender deben existir conjuntos de códigos comunes compartidos, es decir un lenguaje que sea comprensible para interpretarlo de acuerdo a los propios modelos mentales. Hall también hace una aclaración importante sobre la representación que se realiza mediante imágenes, él indica que se reconstruye el mundo mediante ellas, por lo tanto, estas no representan un mero reflejo de la realidad, es decir que ésta se presente ante los ojos como prefijada y como una copia exacta de la realidad. Por eso indica que una imagen puede “representar o estar por”. Desde esta aclaración puede suponerse que la imagen también puede construir realidades que no estén necesariamente en la materialidad y que pueden detallar un mundo creado por un autor. En nuestra mente tenemos imágenes sobre la realidad o sobre cosas abstractas, los seres humanos identificamos los objetos o lo abstracto y sabemos lo que son y para qué son útiles y a la vez podemos representar.

Para ilustrar de mejor manera lo que se viene de decir, se puede citar un ejemplo: en la realidad existe un teléfono. Tenemos la imagen, tenemos la palabra que también es un signo expresado de forma escrita, tenemos el concepto: un aparato que sirve para comunicarse con otras personas. Podemos escribir la palabra teléfono y las personas que hablen nuestro idioma lo van a poder comprender. Asimismo se puede dibujar el teléfono, simulando su forma real y las personas han de comprender que es a ese objeto al que se está haciendo referencia y no a otro.

En consecuencia, se dirá que la imagen es una representación de la realidad o del mundo abstracto y se constituye como un lenguaje porque tiene sentido y puede comunicar algo. Una vez aclarado brevemente lo que es el proceso de representación, proceso básico inherente al ser humano, se puede entender por qué la imagen es una representación y constituye un lenguaje que puede servir para comunicar. A partir de ello se puede empezar a adentrarse en el concepto de imagen, sus componentes y su complejidad.

### **1.3.2. Imagen**

La imagen es re-presentación, es decir, en definitiva, resurrección, y dentro de esta concepción, lo inteligible resulta antipático a lo vivido. De este modo, por ambos lados se siente a la analogía como un sentido pobre: para unos, la imagen es un sistema muy rudimentario con respecto a la lengua, y para otros, la significación no puede agotar la riqueza inefable de la imagen. (Barthes , La retórica de la imagen , 2009, pág. 18)

Como ya se iba vislumbrando en la explicación que se hizo anteriormente, la imagen es una representación, lo que quiere decir que hay detrás de ella significaciones estructuradas que entregan un mensaje que pueda ser interpretado de acuerdo a cada individuo. No quiere decir entonces, que la imagen creada solamente intente copiar los objetos reales y asemejarlos o

hacer una reconstrucción de ellos, de una forma simple y para permanecer estáticos, por ello merece un análisis en algunas dimensiones para comprender su valor real.

Una imagen puede presentarse en diferentes tipos, pueden existir las imágenes naturales que son percibidas por los sentidos, pero no es de este tipo de imágenes las que corresponden al presente análisis sino las imágenes icónicas que tienen cierto grado de correspondencia con los objetos de la materialidad y que son creadas por el ser humano.

En un sentido más específico la imagen sobre lo icónico se define de la siguiente manera según (Gubern , 1996):

La imagen icónica es una categoría perceptual y cognitiva, una categoría de representación que transmite información acerca del mundo percibido visualmente, en un modo codificado por cada cultura, lo que autoriza a referirse a una dialectización de la expresión icónica en la cultura humana. (Gubern , 1996, pág. 21)

Los seres humanos se apropian del mundo a través del conocimiento. En un inicio este conocimiento se basa en las formas del mundo real, posteriormente ya se da una articulación entre las formas presentes y palpables en la realidad y su representación simbólica, aprendemos a nombrar las cosas. Como indica (Gubern , 1996) “La lectura de imágenes se aprende con la ayuda de una pedagogía suave por parte de los padres, que identifican verbalmente para el menor las formas impresas en las publicaciones ilustradas”. Después llega la etapa de los conceptos y las interrelaciones entre estos, en los que se establecen categorías desde las que vamos haciendo interpretaciones. Por ejemplo: lo bueno, malo. Por estas razones se dice que la imagen icónica está en relación con la percepción y el conocimiento de las personas tiene que ver con este proceso, si se refiere a la percepción visual únicamente.

Mucho se ha hablado de que la imagen es un lenguaje universal, esto probablemente en un sentido simple sería así. Por ejemplo si se vuelve al ejemplo del teléfono, las personas que lo conozcan lo distinguirán en cualquier parte independientemente de su idioma, pero a la misma imagen podría agregársele otros elementos más complejos y podrían ser interpretados de diferentes maneras dependiendo de cada cultura y de sus características. Es de esta manera que se construye la interpretación. Como indica (Barthes , 2009, pág. 39) “Toda imagen es polisémica, toda imagen implica, subyacente a sus significantes, una cadena flotante de significados, de la que el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar todos los demás”.

Como puede verse es la persona que está frente a la imagen la que puede darle sentido desde sus propios modelos interpretativos, es por esta razón que la imagen puede a la vez tener varios

significados que estarían en el lector que ha recibido el estímulo visual. Asimismo (Gubern , 1996, pág. 19) menciona sobre este aspecto lo siguiente: “Admitiendo que el equipamiento sensorial humano para la percepción visual sea universal, entonces los condicionamientos socioculturales y los personales desempeñan un papel fundamental en la estructuración de las percepciones visuales”. (pág. 19)

Se infiere, entonces, que la imagen tiene significados que los seres humanos les asignamos de acuerdo a nuestros modelos mentales y mapas conceptuales, lo que sería explicado por (Gubern , 1996) de la siguiente manera:

En el ser humano, el hemisferio derecho del cerebro, especializado en el procesamiento de la información sensorial y espacial, parecería ser el interesado en el significante, en la res extensa de las formas visuales, mientras que el hemisferio izquierdo, especializado en lo verbal, lo conceptual y lo analítico, sería principalmente responsable de los significados de dichas formas. (pág. 14)

Esta información proporcionada por (Gubern , 1996), es la explicación fisiológica del proceso de interpretación propiamente humano, es pertinente conocer las razones por las que los seres humanos estamos buscando darle sentido a las cosas que encontramos a nuestros alrededores. En este aspecto, puede decirse que estamos sujetos a interpretar los estímulos que proceden del mundo material y asignarle espacios mediante la construcción de categorías que supone un proceso mucho más complejo que se construye desde si mismo pero en relación con el medio.

La imagen icónica puede incluirse en las categorías:

- **Representacionales:** imágenes precisas de objetos y acciones
- **Abstractos:** los elementos esenciales de un mensaje se trasladan a gráficos.
- **Arbitrarios:** a los que se le asigna un mensaje pero que no necesariamente tienen nada que ver se reconocen por un proceso de convencionalidad social. (Rubern , 2012)

### 1.3.2.1. El lenguaje de las imágenes

Ya se ha explicado de una manera general la forma en la que los seres humanos desde nuestras propias percepciones y representaciones, interpretan las imágenes pero también representar a los demás alguna cosa o sentimiento. Se entiende que las imágenes tienen un significado más allá de la visualidad que en un primer momento se presenta a los sentidos, concretamente al sentido de la vista. Como existe este componente adicional que es el del análisis que hacemos los seres humanos sobre algo se puede decir que existe un lenguaje visual conlleva algún mensaje. Para el lenguaje visual “es el código específico de la

comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista”. (Acaso, 2012, pág. 14)

### **1.3.3. Lenguaje cinematográfico: la imagen en movimiento**

Si se parte del principio que las imágenes conllevan un mensaje, con mayor razón puede suponerse que una secuencia de ellas puede tener uno o varios mensajes, por ello, ahora es pertinente para el trabajo de investigación que se está realizando que se analice lo que ya se ha explicado sobre la representación, imagen e interpretación, relacionándolo con el lenguaje cinematográfico. Esto se realiza para ir situando a partir de los indicios que ya se han planteado el objeto del presente análisis.

A decir de Valera Bernal (2008, pág. 27) “El lenguaje del cine es icónico. Si bien hay un componente sonoro de gran relevancia y ciertas bandas sonoras son identificadas con las imágenes en movimiento de sus films, el componente del cine es fundamentalmente visual”. Por esta razón se había hablado de la imagen icónica que es una imagen que se asemeja de una u otra manera con la de la realidad.

A este respecto también se puede citar a Romaguera i Ramió (1999, pág. 84) quien dice que “el lenguaje del cine es, en primera instancia, de carácter visual o, mejor dicho, icónico. Procede en parte de la fotografía y se amplía luego con la incorporación del sonido (...) es decir, que lo genuino del arte cinematográfico es la imagen, su componente icónica”. Para que exista un lenguaje cinematográfico deben existir ciertos elementos que se van a explicar a continuación, estos elementos son los que componen un lenguaje cuyo objetivo es transmitir un determinado mensaje.

#### **1.3.3.1. Elementos del lenguaje cinematográfico**

##### **1.3.3.2. El plano**

Gubern citado por Romaguera i Ramió (1999, pág. 84) indica que “Es el punto de vista de una porción de espacio en un tiempo dado”. Es decir que la cámara va a grabar apenas una porción de la realidad que va a llevar el mensaje, es evidente que no se puede mostrar todo en conjunto por ello se escoge una parte representativa y se la toma como parte de la filmación. Los planos toman diferentes nombres según el enfoque que se le proporcione al objeto grabado, entre los planos que se han establecido en el lenguaje cinematográfico son:

### ❖ **Gran plano general**

Este plano muestra el área total en la que se desarrolla la acción. Este enfoque tiene un propósito claramente descriptivo, de referencia global o de situación geográfica. (Ambròs Pallarès & Breu Pañella, 2007)

Es el plano más amplio en el que se puede ver un paisaje, mediante este plano se puede contextualizar y situar en donde va a desarrollarse una escena. Estas tomas generalmente se realizan como introductorias para que la persona que está viendo pueda situarse en el contexto en el que se va a producir la historia. Además este plano sirve para alejar a una persona del entorno del film en el que se encuentra.

### ❖ **Plano general o entero**

Este plano tiene la posibilidad de mostrar la figura humana desde otras perspectivas a través de él se puede incorporar sentidos de relación como por ejemplo compararla con su mínimo tamaño en relación a lo amplio del universo; esto puede ocasionar una sensación de pensamientos tan diversos como profundos. La grandilocuencia descubre su mejor compañero en este recurso del lenguaje audiovisual. (Cortés, 2000, pág. 55)

Este plano puede ser usado de diferentes maneras como para dar este efecto desolador. Este plano puede parecerse al anterior pero toma la parte más importante y no es tan amplio, esto hace que permita centrarse más en los detalles del personaje y no tanto en los detalles de toda la escena. Con este plano se puede hacer que quien está visualizando tenga la oportunidad de centrarse en las actuaciones y no únicamente en el paisaje.

### ❖ **Plano americano**

En este plano se ve la figura humana cortada a la altura de las rodillas. Algunos afirman que el apareamiento de este tipo de plano da cuenta desde la época de los westerns, un género cinematográfico que se desarrolla en el ambiente del Oeste, se cree que este plano se empezó a utilizar para mostrar que los personajes llevan pistola y cartuchera. Este tipo de plano tiene énfasis más en los movimientos y las palabras que los detalles expresivos. (Ambròs Pallarès & Breu Pañella, 2007, pág. 76)

En este plano se corta la toma a la altura de las rodillas de las personas. En la actualidad ya no se está usando mucho pues se dice que la falta de criterio ha afectado su utilización.

### ❖ **Plano medio**

En este plano se enfoca la figura humana desde la cintura, puede haber como subgrupos de plano medio el llamado planos medio largo, o a la altura del pecho, este se denomina plano medio corto. Con la utilización de estos planos se puede proyectar en la pantalla de más de una figura. (Romaguera i Ramió, 1999)



Cuando se utiliza este plano se recorta por la cintura a la persona, este plano se usa generalmente cuando se quiere acercar al que está viendo a la expresión porque tiene relación con las emociones. Suele utilizarse para exponer relaciones entre personas.

#### ❖ **Primer plano**

En este plano se muestra la cabeza de la figura humana o el objeto, la toma se centra en ellos. A través de este plano se consigue que se destaque la expresión de la persona o los contornos de la figura, etcétera. Tiene menos impacto que el anterior, sin embargo, esto puede depender de la situación o el contexto en el que se realice la toma y de la calidad y avidez fotográfica con que se retrata. (Romaguera i Ramió, 1999, pág. 20)

En este plano ya se acerca mucho más a la cara de la persona y se establece un enfoque determinado de las emociones. En este tipo de plano se encuentra también El primer plano medio que se usa de manera general para exponer actos de diálogo, se corta la imagen a la altura del pecho, la cabeza y los hombros permanecen visibles. Cuando se realiza este plano se evidencia de mayor manera las expresiones del rostro.

#### ❖ **Primerísimo primer plano**

Este plano toma su nombre porque se realiza acercando lo más que se pueda la cámara a una parte del cuerpo o a algún objeto, se utiliza generalmente para fortalecer la intencionalidad dramática o para enfatizar un elemento que es indispensable en la narración, etc. Este tipo de plano tiene un alto impacto en el receptor de la imagen, porque se llama su atención hacia el objeto enfocado y toda su intencionalidad se centra en él. (Romaguera i Ramió, 1999, pág. 20)

En este plano ya se evidencia el rostro de una manera clara así como las emociones si es que se trata de una figura humana. A veces pueden enfocarse objetos, animales y se les da protagonismo o una importancia que de otra manera no tendrían. Se puede enfocar también partes del cuerpo humano.

### **1.3.3.3. Angulación**

En el lenguaje cinematográfico el ángulo se constituye como una perspectiva o posición que adopta la cámara respecto de un objeto visual. Se parte del principio que desde los ángulos según la ubicación de la cámara es la manera en la que la mirada humana va a visualizar los objetos. De acuerdo a la posición que adopte la cámara los ángulos pueden ser normales, que es cuando se ubica de forma vertical con el horizonte como si estuviera a la altura de la persona que lo mira. Al referirse a lo normal, se puede decir que es como si una persona estuviera en posición erguida divisando el objeto enfocado. “Están también los planos inclinados, picados o contrapicados”. Según indica (Gómez , 2006, pág. 60)

#### ❖ **Ángulo Normal o neutro**

Este ángulo se considera como estático, en consecuencia, no tiene mayor impacto en las emociones ni trata de enfocarlas demasiado. Es decir no refleja la actuación dramática. A este plano se le denomina normal porque está alineado con el horizonte y está a la altura de la mirada del espectador. Es como si la persona que mira está en frente sin demasiadas alteraciones.

#### ❖ **Ángulo inclinado**

Este ángulo es el resultado del movimiento de la cámara, sobre su eje, hacia los lados derecho e izquierdo, este movimiento se hace como el anterior alineándose con el horizonte, este movimiento supone una inestabilidad. Este ángulo es muy utilizado para aparentar movimientos de temblores, se utiliza acompañado de otras angulaciones para crear este efecto. Además se puede utilizar dependiendo las necesidades, para crear movimientos que simulen los oleajes del mar cuando se está en un medio de transporte como un barco. (Gómez , 2006)

Este ángulo es muy útil cuando se quiere simular cualquier efecto y le ha dado al cine la posibilidad de aparentar diversas realidades y para transmitir a los espectadores esa sensación de tensión frente a cualquiera de estas posibilidades.

#### ❖ **Angulo picado**

“La cámara que está en lugar de la mirada del espectador debe inclinarse por encima de la línea de horizonte, el resultado de esta angulación es una imagen en la que aparece más suelo que cielo”. ( Monaj, 2006, pág. 19) Es decir que la mirada del espectador está por encima del objeto, generalmente este plano se usa para caracterizar una figura como débil o para exteriorizar sentimientos de disminución, fragilidad o inferioridad, por ello se dice que este plano no puede usarse en los niños para fragilizarlos aún más. Además se puede usar para escenas que necesiten este tipo de enfoque.

#### ❖ **Ángulo contrapicado o enfático**

Este ángulo ocasiona el efecto contrario en comparación con el anterior. En este tipo de angulación se ve que el suelo casi desaparece y predomina el cielo en la imagen proyectada, se entiende que la mirada del espectador está en la parte inferior, aquí, por lo tanto la línea de horizonte se encuentra cerca de la parte inferior del plano. ( Monaj, 2006, pág. 19)

En este tipo de angulación la cámara se orienta desde abajo y capta la figura que al contrario del efecto del contrapicado ofrece una imagen dominante. Desde este ángulo se puede captar tanto personas como objetos que son proyectadas al observador. Cuando es una persona se hace esto, por ejemplo cuando se le quiere dar cierto aire de importancia o incluso prepotencia, puede producirse también otro efecto que es el aumento de la talla, para completar el efecto. Este ángulo puede ser utilizado para infundir temor en las personas que están mirando la escena.

### ❖ **Ángulo Cenital o picado extremo**

En este ángulo se extrema el enfoque de la cámara desde un punto totalmente superior, desde la mirada se ubica los objetos o las figuras totalmente por debajo. La posición es perpendicular. Asimismo incrementa los efectos del ángulo picado que por sus características producía sensaciones de inferioridad y disminución de la figura observada con este ángulo además se puede mostrar más elementos de la escena, estos pueden ser observados de esta manera.

### ❖ **Ángulo Nadir o contrapicado extremo**

Esta es una posición extrema del ángulo contrapicado, en este ángulo se gira la mirada totalmente hacia arriba, como si la cámara estuviera en una posición absolutamente por debajo de la imagen. Puede producir intimidación al espectador tal como en el ángulo contrapicado pero con mayor intensidad. Generalmente suele usarse para edificios en los que su dimensión lo amerita.

### ❖ **Ángulo Aberrante**

En este ángulo se gira la cámara para cualquiera de los dos lados izquierdo o derecho, debe quedar por fuera de un ángulo normal, es decir que la cámara queda girada de manera inestable y es eso lo que proyecta, este recurso se utiliza de manera especial en las películas de terror porque provocan tensión a la persona que está mirando.

### ❖ **Ángulo Subjetivo**

Este ángulo hace que la persona sienta que está mirando desde la perspectiva del actor. Se llama subjetivo porque da la idea que se está interiorizando a las maneras de ver de la persona que está en la imagen.

Los elementos citados tienen pertinencia con el presente trabajo de investigación en el que el lenguaje cinematográfico se ha planteado desde los libros, este soporte en el que se puede también utilizar un lenguaje como éste para ocasionar los mismos efectos y sensaciones.

En este momento del desarrollo teórico es necesario que se cite los trabajos sobre la ilustración, posteriormente se analizará el lenguaje cinematográfico en los libros que utilizan la ilustración para representar.

#### **1.3.4. La interpretación de la imagen: connotación y denotación**

Ya se destacaron los elementos que interfieren en el proceso de creación que básicamente corresponden al emisor. El proceso de interpretación es igual de complejo, en el sentido de que cada uno puede darle un sentido de acuerdo a sus propias perspectivas, la que estarán mediadas por su propio entorno y las características o condiciones en las que se desenvuelva.

Como se decía anteriormente, el ser humano adquiere por medio de los sentidos un estímulo, en este caso, desde luego, es el visual y luego le somete al proceso de interpretación y análisis según su propia percepción. A estos procesos se les ha nombrado como connotación y denotación.

La imagen no se presenta a sí misma como un elemento constituido sin ninguna intencionalidad o como menciona Barthes (2009, pág. 27) “la imagen inocente”, por ello la imagen es vista desde dos enfoques el primero de la imagen denotada, es decir, la que se presenta de manera objetiva y que es percibida de inmediato por los sentidos, a decir de Umberto Eco (1981) citado por Obiols (2004, pág. 85) “Como denotación deberemos entender la referencia inmediata que el término provoca en el destinatarios del mensaje” el segundo enfoque es el de la imagen connotada que es cuando se somete a análisis y el proceso de reflexión e interpretación según los conocimientos y los modelos conceptuales del receptor.

Desde esta perspectiva, se entiende que una misma imagen pueda significar cosas diferentes según las personas que interpretan, esto depende y está en relación con sus formas de concebir el mundo y los procesos que hayan tenido para formar ese conjunto de ideas. En este proceso de interpretación cada una de las personas involucra algo de sí mismo, esto quiere decir que le da el matiz según su propia representación desde las visiones que ha construido a cerca de la realidad.

#### **1.4. El lenguaje cinematográfico en la ilustración**

Tanto la literatura como el cine han tenido una influencia el uno en el otro. Esta doble direccionalidad ha estado presente en los procesos de evolución de ambos. Por una parte grandes obras literarias han sido adaptadas a la producción cinematográfica y por otra parte el lenguaje cinematográfico ha influido en la narración.

Este es el caso del libro álbum que ha incorporado un lenguaje que se pensaría es exclusivo del mundo audiovisual, sin embargo, no es así. En los libros se puede también simular movimientos,

encuadres y angulaciones, esto se puede lograr gracias a los enfoques que el ilustrador determine a partir de la historia que desee comunicar.

Desde el lenguaje del cine todo comunica, incluso lo que se pensaría que pertenece únicamente a la forma, por ejemplo desde donde se enfoca el objeto, o en qué posición se ubica la cámara, todo constituye parte del mensaje y de la intencionalidad que tenga el emisor.

(Díaz , 1993) Explica las etapas por la que ha atravesado la ilustración de los libros para niños y en qué aspectos ha influenciado el discurso fílmico. Entre las observaciones que puede citar a las siguientes.

#### **1.4.1. Presentación de imágenes en secuencia**

En lenguaje cinematográfico supone una serie de imágenes relacionadas y estructuralmente organizadas con el propósito de crear un mensaje. La secuencia narrativa es propia de la organización gramatical, en la que los componentes se articulan y se estructuran de forma ordenada para conformar un mensaje que será entregado a los demás.

En el cine la unidad mínima es el “fotograma” según indica (Díaz , 1993, pág. 22) a partir de él se puede conformar una secuencia que simulen una serie de movimientos que determinan e influyen en el mensaje. La secuencia está enmarcada dentro de un lenguaje, las unidades mínimas estructuran la totalidad y a través de ellas se elabora un mensaje, un conjunto de enunciados que bien pueden constituirse un discurso y cuyos elementos dependen del emisor.

#### **1.4.2. Los encuadres**

Los encuadres hacen referencia a la manera en la que se sitúan los elementos dentro de la escena, en el cine, la imagen está en movimiento mientras que en la ilustración se debe trabajar con la imagen estática lo que supone un proceso de elaboración complejo en el que se tiene que manejar de forma prolija los elementos y su ubicación para que reflejen la intencionalidad de la creación o para que sean pertinentes en la historia.

(Hanán Diaz , 2007) Indica que el encuadre está determinado por “la porción de espacio que ocupa el lente de la cámara, el ángulo que se escoge, por el plano que se elige e incluso por aquello que intuimos que está fuera de ese espacio”.

#### 1.4.2.1. Los planos en la ilustración

Los planos ya se detallaron como parte del lenguaje cinematográfico, sin embargo, estos pueden ser incluidos en las ilustraciones de diferentes maneras, estos planos son válidos para darle a las imágenes un enfoque particular. Al igual que en el cine y se pueden usar con diferente intencionalidad.

En las ilustraciones también es posible la utilización de los planos:

**Gran plano general:** Para mostrar un panorama general de una escena en la que se puede desarrollar la historia, este plano es igual de importante en la ilustración para ubicar, en este caso a los niños, en un marco general en el que se describa el entorno. Al igual que en el cine esta visión panorámica puede realizarse como introductoria.

**Plano general o entero:** Este plano puede situarse en un personaje que resulte importante en relación con la historia que se ha ilustrado. En el cine generalmente se utiliza para enfocar una figura humana y se le puede dar otros usos como por ejemplo relacionar un personaje con su macro entorno para dar un efecto desolador. De la misma manera se puede simular este plano realizado con la cámara mediante la ilustración, aquí tiene un gran efecto y puede ser muy útil y pertinente para ocasionar emociones en los niños. Este plano puede hacer que se sitúe en el papel de un personaje.

**Plano americano:** Si se establece una relación con la utilización de este plano en el cine se puede ver que también tiene su utilidad en la ilustración. Aunque de manera general, no es muy utilizado ni en el cine ni en los libros. Consiste en cortar la imagen, principalmente de las figuras humanas, a la altura de las rodillas.

**Plano medio:** Este es otro de los planos en los que se recorta la figura, (Díaz , 1993) observa que en algunas de las ocasiones este tipo de recorte en la ilustración puede servir para adaptarse al formato que exige el soporte sobre el que se está realizando el trabajo. Al igual que en el lenguaje cinematográfico puede haber distintos enfoques que se pueden hacer, por ejemplo, desde la cintura o a la altura del pecho.

**Primer plano:** En la ilustración este plano puede servir para enfocar la intencionalidad sobre la figura que se quiere mostrar. Ya se acerca más al objetivo y se puede también destacar expresiones, como ya se había observado la ilustración supone una serie de elementos entre los que se destacan la expresividad, en las ilustraciones para niños este elemento es de suma

importancia porque ayuda a identificar sentimientos y cuestiones abstractas y esto le ayuda para que vaya formando su propio mapa conceptual.

**Primerísimo primer plano:** Este plano puede servir a la ilustración para reflejar una situación inminente en la que el objeto o la misma figura humana pueden estar involucradas, este plano busca enfatizar sobre algún elemento que resulte pertinente para la historia. En las ilustraciones se puede utilizar también para darle una intencionalidad e impactar.

**La visión subjetiva:** La visión subjetiva es un elemento muy importante porque trata de transmitir los sentimientos que puede tener un personaje, en el cine, esta visión subjetiva suele ocasionar muchas veces tensión o propicia que el espectador se sitúe en el contexto del personaje lo que significa ponerse en su lugar.

En las ilustraciones esta visión subjetiva suele ubicar a la altura a la que se ubicaría el personaje para transmitir la experiencia que tendría alguien que estuviera visualizando la misma escena. (Díaz , 1993), Cita el ejemplo de una ilustración en la que se mira desde un gusano, animal que se mueve en la tierra, por lo tanto hace referencia únicamente a los elementos que se verían desde este espacio o también menciona que la ilustración muchas veces se hace uso de la visión e pájaro que es todo lo contrario a la anterior. Esto supone un espacio que se conjuga con las visiones y también con los sentimientos que se experimentan desde determinado espacio.

#### **1.4.2.2. La angulación**

La angulación tampoco es exclusiva del cine ni este determina su utilización, la imagen estática del libro también puede tener diferentes enfoques de los que normalmente se encargaría la cámara. En la ilustración también se puede simular la ubicación de la cámara desde diferentes perspectivas dependiendo desde donde se quiera mirar el objeto.

En la ilustración este tipo de lenguaje simula una posición no solamente física en la que se hallaría la mirada del receptor en relación con el objeto, sino también una situación en la que se pueden reflejar otro tipo de circunstancias subjetivas, por ejemplo la minimización o la superioridad. Dentro de estas perspectivas puede haber las que se ubican con respecto de su objeto de una forma abultada, lo que le da una perspectiva dramática, la intencionalidad es que se produzca precisamente este sentimiento.

Dentro de los ángulos al igual que en lenguaje cinematográfico se puede encontrar diferentes tipos entre los que se encuentran:

**Ángulo normal o neutro:** Este ángulo no expresa una variabilidad exagerada ni provoca tensión sino que más bien muestra un estado estático dentro de la ilustración. Esto quiere decir que en la imagen no hay mayor alteración.

**Ángulo picado:** Este recurso es muy utilizado en la ilustración para simular una situación de disminución de un objeto o de una persona. A veces se utiliza para caricaturizar alguna escena o para agrandar el poder que un sujeto tiene sobre otro.

**Ángulo contrapicado o enfático:** En la ilustración este ángulo puede servir también para magnificar una persona o un objeto, para los libros de niños las angulaciones son necesarias porque de esta forma se da un efecto un tanto exagerado a las situaciones.

Respecto de los ángulos que se acaban de mencionar como el picado y el contrapicado existen dos variantes que son las de:

**Ángulo cenital o picado extremo:** Este tipo de angulaciones le dan un giro totalmente dramático a la visión que se tiene con respecto al objeto. Todo se mira desde un extremo totalmente superior, puede ser también útil en la ilustración para observar una imagen con algunos elementos incorporados que den una idea más clara de la escena.

**Ángulo nadir o contrapicado extremo:** Al contrario del anterior las cosas desde este ángulo pueden ser vistas desde abajo pero en una posición totalmente perpendicular. Este ángulo puede darle una visión exagerada con la que se puede causar impacto a la ilustración si se maneja con criterio.

**Ángulo aberrante:** Se ubica la imagen de un modo que no encaje en ninguno de los ángulos convencionales que se acabaron de mencionar, esto le da a la imagen una proyección de inestabilidad. Al igual que en el cine esta imagen puede provocar tensión.

**Perspectiva:** Tanto los planos como las angulaciones le dan a la ilustración una perspectiva en la que está enmarcada la secuencia narrativa. Todo lo que se ha mencionado corresponde al lenguaje del cine aplicado a la ilustración, en ambos se produce una intencionalidad enmarcada en el entorno del emisor y que posteriormente ha de ser interpretada en el contexto del receptor.

### **1.5. Análisis narrativo del lenguaje cinematográfico**

En el terreno de la investigación, el análisis cinematográfico es útil para precisar la especificidad estética y semiótica de cada producto audiovisual, pues permite mostrar las características formales y estructurales del producto estudiado, ya sea como un trabajo



autónomo o como apoyo para otra disciplina (como la historia, la filosofía o la ciencia política). (Zavala, 2012, pág. 30)

El análisis cinematográfico puede contribuir a revelar elementos sustanciales de una obra, los componentes que constituyen este tipo de lenguaje están en relación a la representación que está haciendo el autor y con su intencionalidad, asimismo permiten la interpretación, que desde luego puede o no estar en relación con dicha intencionalidad pero que permiten llegar a interpretar una obra en su sentido profundo.

### **1.5.1. La teoría del punto de vista**

Este análisis está en relación con la perspectiva, desde donde mira el espectador y desde donde proyecta la persona que está emitiendo el mensaje. Zavala, (2012) Indica que la diversidad en la utilización de los puntos de vista envuelve al espectador en una dinámica en la que se inserta en la historia con el fin de acompañar al narrador y al personaje en una “sucesión de cambios de perspectiva”. Para el autor estos elementos “construyen los recursos de la llamada seducción narrativa”. (Zavala, 2012, pág. 32)

El punto de vista es un elemento estratégico que aglutina prácticamente todo el sistema de enunciación fílmica, y por otra parte, la expresión punto de vista tiene al menos cinco muy distintas acepciones, pues se refiere simultáneamente al carácter técnico, semiótico, estético, moral e ideológico de la enunciación cinematográfica. (Zavala, 2012, pág. 24)

Para este estudio se ha creído pertinente hacer referencia al punto de vista porque se ha planteado un análisis del lenguaje cinematográfico de las ilustraciones, el principio de las teorías del punto de vista es a decir de Zavala, (2012), “el emplazamiento de la cámara y la construcción de la focalización narrativa”, este aspecto es fundamental para este estudio pues es aquí donde se encuentra esta relación fundamental entre las configuraciones de la narrativa y su relación con el lenguaje cinematográfico que es utilizado en las obras.

Si bien es cierto, la ilustración utiliza los planos de una forma estática y únicamente existe la perspectiva y no propiamente la cámara y los movimientos que se pueden realizar a través de ella de una manera técnica lo que se debe analizar son los enfoques y la intencionalidad que está detrás de estos. Desde luego está la presencia de un narrador que ha fijado una perspectiva desde la que va a contar la historia y va a darle giros deliberadamente.

El punto de vista tiene que ver con cinco aspectos que podrían estar relacionados con la narrativa y que se pueden estudiar con el punto de vista simultáneamente:

- 1) el emplazamiento de la cámara como origen de la enunciación
- 2) los mecanismos de la focalización narrativa
- 3) la distancia frente al espacio profílmico
- 4) el grado de participación, que va de la toma subjetiva a una omnisciencia irónica
- 5) la visión del mundo implícita en la perspectiva del relato. (Zavala, 2012, pág. 56)

La razón por la que tiene que ver con la esencia del relato es porque a través del lenguaje cinematográfico característico de una obra es posible develar aspectos como el contenido que está detrás de la forma. Para el caso de la ilustración puede ser válido para analizar que está detrás de las imágenes que están enfocadas. De la misma manera la utilización de elementos de estilo puede dar cuenta de una estética en el relato.

Esto puede explicarse de mejor manera si se piensa que desde el momento en que el narrador determina lo que se ha de ver en la escena o en la secuencia de ellas y lo que no, ya existe una participación subjetiva de él en la obra. Es el narrador quien decide que elementos mostrar y que enfoque darle a su trabajo, esto puede tener algún objetivo relacionado con la expectativa o con el impacto que quiere causar.

La teoría del punto de vista proporciona una visión mucho más ligada al contenido y a las condiciones de producción e interpretación en relación con el lenguaje cinematográfico, por lo tanto estudia aspectos fundamentales relacionados con la narrativa que puede reflejarse a través de los encuadres, enfoques y planos. "Permite concluir que el descubrimiento de los mundos imaginarios que abre la utilización del punto de vista implica que es imposible un saber absoluto e invita al control racional y al cotejo de las distintas perspectivas, al modo fenomenológico". (Moran , 1996)

Tiempo y espacio están ligadas al origen de la enunciación (quién narra, dónde y en qué momento se narra) y el objeto de la mirada (qué se enfatiza, qué se oculta y qué se ignora). Estos elementos constituyen la focalización narrativa. Y las funciones Ideológicas están ligadas al género, el estilo y la intertextualidad, así como a la confiabilidad de la mirada (grado de omnisciencia e ironía) y el narratario implícito (competencias y enciclopedia de este narratario) (Zavala, 2012, pág. 33)

### **1.5.2. Análisis de la narrativa ilustrada**

Para realizar el análisis de las obras es necesario que se escoja un método que ha sido elaborado y sistematizado en el trabajo de Zavala, (2012) y el de Obiols (2004) quienes articulan su trabajo de manera clara tomando en cuenta componentes indispensables para conocer tanto la forma como la estructura de la obra narrada mediante ilustraciones. El análisis pormenorizado

de dichos componentes permitirá enfocar el estudio hacia la consecución de los objetivos planteados.

Ya se ha determinado con anterioridad que los planos están enmarcados dentro de la intencionalidad del autor, de una necesidad para transmitir, cuando las imágenes son las que predominan o se fusionan con el texto para narrar, utilizan recursos que deben ser interpretados desde diferentes aspectos. La perspectiva que está constituida por los planos, encuadres y angulaciones está en relación con otros componentes como las formas, los colores, los espacios, los contextos, los personajes, la secuencialidad, las escenas, etc. Por lo que su análisis en un inicio separado permite construir el sentido global de la obra dentro del marco narrativo. Para Zavala, (2012) la narración gráfica supone la utilización de ciertos elementos analizados a continuación:

El desarrollo de la narrativa gráfica está constituida por un inicio a manera de sección inaugural del relato e incita al lector en continuar insertándose en él. El segundo componente es el del diseño que tiene que ver con la subjetividad del autor por los elementos que escoge, así como las técnicas y la disposición de los recursos. La puesta en escena es un término que se ha empezado a utilizar en el lenguaje de la ilustración porque en cada página se abre una escena cuyos elementos, intensidad y descripción los ha elegido el autor desde su selección.

Están además los componentes que son parte de la estética como es el trazo o el color. Asimismo la narración gráfica cuenta con una estructura porque se organiza en secuencias que se apoyan entre si y que tienen una introducción, nudo y desenlace, además de los personajes propios de la narración. Para la comprensión se cuenta con las convenciones genéricas pues las imágenes tienen sentido y están dentro de la comprensión del lector, los intertextos que permiten relacionar y comparar los elementos con otros tipos de arte, ideología, etc.

**CAPÍTULO II**  
**BIOGRAFÍA DE LOS AUTORES**

## 2.1. Eva Furnari



Figura 1: Eva Furnari

**Tomado de:** <http://tvcultura.cmais.com.br/cocorico/tvcocorico/convidados/eva-furnari>

Según los datos obtenidos de su sitio web (Biblioteca Eva Furnari, 2014), la autora de los dos libros propuestos para el análisis. *“Zuza y Arquímedes”* y *“La niña del árbol”* nació en Italia, en la ciudad de Roma, en el año de 1948. Hasta que a sus dos años de edad viaja para instalarse en Brasil. Es una escritora e ilustradora que en la actualidad goza de la doble nacionalidad Ítalo-brasileña.

En el año de 1976. Recibe su título en Arquitectura y Urbanismo, su vinculación al arte se ve reflejada desde su inclinación por esta disciplina y en su vocación por la docencia pues fue profesora de arte del museo Lasar Segall hasta el 79. En los años 80 se refleja una marcada tendencia hacia la ilustración cuando empieza a incursionar en este campo y concretamente en las ilustraciones para niños en el suplemento para infantes, Folha de Sao Paulo.

Sus libros han sido publicados en México, Ecuador, Guatemala, Bolivia e Italia. Participó en la Feria Internacional de Ilustradores Bratislava en el 95 y participó en Ilustradores brasileños Exposición organizada por FNLIJ en Bolonia. Participó en la Lista de Honor del IBBY - Organización Internacional para el Libro para Jóvenes - UNESCO órgano asesor para el libro de los niños - con el libro de hechizos de la rana. Algunos de sus libros han sido adaptados para el teatro: Lolo Bernabé Pandolfo Bereba, Debajo de Canelas, Finch caca, la bruja Zelda y 80 dulces, la bruja confusa, capricho y Truks, y el último recibió el premio en 94 Mambembe. (Biblioteca Eva Furnari, 2014, pág. s.p)

En su carrera como ilustradora, Eva Furnari se ha hecho acreedora de varios premios gracias a sus ilustraciones interesantes y de contenido diverso. En su misma página se indica que entre los premios recibidos se encuentran: el Premio Jabuti a la Mejor Ilustración obtenido de la Cámara Brasileña del Libro (CBL) y que reconocen a los libros: *“Truks (1991), La Bruja Zelda y 80 Twinkies (1996), Little Angel (1998), el Circo de la Luna (2004), tics (2006) y Terry Cloth Filva (2007), por el texto y la ilustración”*. Según se indica en su sitio oficial Biblioteca Eva Furnari

(2014). Asimismo Furnari Fue premiada en diez ocasiones por la Fundación del Libro Infantil y Juvenil (FNLIJ) además de recibir premios por su trayectoria en la ilustración de libros infantiles y juveniles. Su entrega al trabajo ilustrado le mereció su victoria en el concurso promovido en 2000 por la Red televisiva, Globo, para la caracterización de los personajes del pájaro carpintero.

Las obras de Eva Furnari son pequeños libros que trascienden los espacios de lo cultural. El mismo hecho de que se encuentren en varios países, entre ellos el Ecuador, hace pensar en la estructura profunda que revelan las imágenes en cuanto a su lenguaje universal y de representación que sirven perfectamente para hacer que los niños aprendan o tengan una referencia del mundo material y el mundo sensible que les rodea. La imagen puede propiciar un entorno de aprendizaje en el que sobre todo los niños recrean su alrededor.

Eva Furnari ha manifestado en varias ocasiones la importancia que tiene la ilustración, que puede estar construida, como en el caso de sus dos libros ilustrados, objeto del presente análisis: “Zuza y Arquímedes” y “La niña del árbol” con una predominancia clara de las imágenes y con un pequeño uso del texto en el caso del primero. Las imágenes para Furnari son anteriores a la escritura, por lo que corresponde también a un sistema de comunicación complejo que merece un análisis.

La producción de obras de ésta autora comprende más de setenta libros, entre los que podemos nombrar los siguientes títulos que en su mayoría llevan su título en portugués, pero que han sido traducidos y adaptados a idiomas como el español para que puedan ser disfrutados en otros contextos.

- ❖ *Cabra-Cega - 1980*
- ❖ *De vez en cuando - 1980*
- ❖ *Esconde-Esconde - 1980*
- ❖ *Todo el día - 1980*
- ❖ *Jugueteos y payasadas - 1982*
- ❖ *La Brujita atarantada - 1982*
- ❖ *Amendoim - 1983*
- ❖ *Filó e Marieta - 1983*
- ❖ *Zuza y Arquímedes - 1983*
- ❖ *La bruja y su adorable admirador secreto, Gregory - 1983*
- ❖ *Violeta e Roxo - 1984*
- ❖ *¿Quieres jugar? - 1986*

- ❖ *Quem Espia se Arrepiá - 1986*
- ❖ *Quem Cochicha o Rabo Espicha - 1986*
- ❖ *Quem Embaralha se Atrapalha - 1986*
- ❖ *Bruja 1 - 1987*
- ❖ *Bruja 2 - 1987*
- ❖ *La niña y el dragón - 1990*
- ❖ *Catarina y Josefina - 1990*
- ❖ *Ritinha Bonita - 1990*
- ❖ *Assim Aassado - 1991*
- ❖ *No Confunda - 1991*
- ❖ *Você troca? - 1991*
- ❖ *Problema do Clóvis - 1992*
- ❖ *Caça-Fumaça - 1992*
- ❖ *Por um Fio - 1992*
- ❖ *El amigo de la bruja - 1993*
- ❖ *La bruja y Godofredo - 1993*
- ❖ *La niña del árbol - 1994*
- ❖ *Adivina si puedes- 1994*
- ❖ *Travadinhas - 1994*
- ❖ *Operación Risotto- 1999*
- ❖ *Mundrackz – 1996*
- ❖ *Marmota Frog - 1995*
- ❖ *A Bruxa Zelda e os 80 Docinhos - 1994*
- ❖ *La Bruja y la maldad de Sorumbática - 1997*
- ❖ *Trucks - 1997*
- ❖ *El Violinista Secreto - 1998*
- ❖ *Cocô de Passarinho - 1998*
- ❖ *Ángel - 1998*
- ❖ *Bruja y Federico - 1998*
- ❖ *Nosotros - 1999*
- ❖ *A continuación Canelas- 2000*
- ❖ *Loló Barnabé - 2000*
- ❖ *Pandolfo Bereba - 2000*
- ❖ *Ombbligo Indiscreto - 2000*

- ❖ *Los Problemas de la Familia Gorgonzola - 2001*
- ❖ *Bililico - 2001 - com Denize Carvalho*
- ❖ *Marilu - 2001*
- ❖ *Dauzinho - 2002*
- ❖ *Rumboldo - 2002*
- ❖ *Tartufo - 2002*
- ❖ *Lunas – 2002*
- ❖ *Circo de la Luna - 2003*
- ❖ *Cacoete - 2005*
- ❖ *Zig Zag - 2006*
- ❖ *Felpe Filva - 2006 (Enciclopédia Itaú Cultural, 2011)*

Como puede verse la artista goza de una amplia trayectoria en el campo de la ilustración por la que es conocida a nivel mundial no solo en Italia y Brasil, los dos países de los que ha obtenido su nacionalidad. Para América Latina representa una nueva forma de aprendizaje en el campo narrativo infantil y juvenil. En nuestro país se cuenta con muy pocos estudios sobre ello, quizá por esta razón se ha elegido este estudio como parte del aporte al conocimiento.



## 2.2. Marco Chamorro



Figura 2: Marco Chamorro, el autor

**Tomado de:** Sitio web Granma <http://www.granma.cu/file/sp/23-feria-internacional-del-libro-7/noticias/antes-14.html>

El segundo ilustrador de quien se ha tomado las obras para el análisis de los elementos narrativos y cinematográficos es Marco Chamorro. En este caso, el artista es ecuatoriano y es uno de los más reconocidos en el país.

"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." Estas son las palabras de Marco Chamorro. (Da Col , 2006)

Marco Chamorro Aldas considera que la ilustración no es un trabajo sino una pasión que lleva por dentro, una vocación hacia el arte que le faculta a realizar sus trabajos. Chamorro, este artista nació el 16 de noviembre de 1975, en San Gabriel, Provincia del Carchi. Convencido de su inclinación hacia el arte, estudia pintura en el Instituto Superior de Artes Plásticas "Daniel Reyes" y posteriormente realiza sus estudios de Diseño Gráfico, en el Instituto de Diseño y Comunicación Visual "Internacional".

Además de las artes plásticas, como él mismo ha manifestado, tiene un amor profundo por el teatro y la actuación, lo que le ha llevado a conformar varios grupos de teatro en el Ecuador. Además de ello, considera que Picasso le ha influenciado significativamente, pues siempre lo ha admirado como artista y como personaje importante para una época del arte a nivel mundial.

Ha crecido en el campo de la ilustración en el país, es por esta razón que ha trabajado con editoriales conocidas como: Alfaguara, Norma, Libresa, Zonacuaro, Santillana y el Fondo de Cultura Económica. Asimismo, ha ilustrado cuentos de autores como: "Soledad Córdova, Charles Dickens, Horacio Quiroga, Gloria Abero, Gilberto León Ortiz y Edgar Allan García". (Da Col , 2006)

Según indica Da Col (2006) el período entre los años 2000 y el 2004, habría sido decisivo en la vida del artista pues trabajó con la editorial Santillana y concibió su propio proyecto, abriéndose espacio en el campo profesional del arte, y proyectando aún más su trabajo en el mundo de la ilustración. Es así que encuentra personas que comparten sus aspiraciones por lo que conforma el grupo “SESOS Creación Visual” con sus amigos y colegas “Bladimir Trejo, Ricardo Novillo y Mauricio Jácome”.. Según Da Col, “SESOS Creación Visual” se propuso como un colectivo que “trabaja en varios campos de la gráfica: Diseño Editorial, Diseño Gráfico e Ilustración de todo género”. El objetivo de este grupo ha sido desde su creación desarrollar un campo poco explotado en el país que es el campo de lo gráfico y de la ilustración. Mediante la creación de este grupo habrían logrado crecer sus miembros y el colectivo.

Entre los premios que ha obtenido el ilustrador están:

En los años 2001 y 2005, se hizo acreedor al Premio “Darío Guevara Mayorga” de Ilustración infantil, este premio fue entregado por el Distrito Metropolitano de Quito, consiguió además el Tercer Premio del Concurso Nacional de Ilustración, organizado por la Asociación de Diseñadores Gráficos en el año 2003, y el Primer Premio en la categoría “Empaque y Embalaje”, de la Quinta Bienal de Diseño Gráfico de Ecuador en el 2004. (Da Col , 2006, pág. s.p)

Asimismo su libro *Felini* obtuvo el premio de la Fundación Cuatrogrados en el año 2014, este libro fue realizado como autor integral, así como su obra *Segundo acto* por la que también obtuvo uno de los premios más importantes de la ilustración. Mención de Honor en el XI Concurso de Álbum Ilustrado A la Orilla del Viento del Fondo de Cultura Económica de México. Este es uno de los premios más importantes a nivel internacional para los ilustradores destacados. En la trayectoria de este artista se han producido varias obras a su nombre.

Además de las obras mencionadas, entre las más importantes del autor se pueden citar las siguientes:

- ❖ Ilustración para el libro *Cupido es un murciélago*, de María Fernanda Heredia (Alfaguara Ecuador). Técnica: Acrílico.
- ❖ “*Las Brujas de Mackbeth*” Concurso Figures Future, Técnica: Acuarela
- ❖ Afiche para el Concurso Internacional de Literatura Juvenil 2006, de Editorial Libresa, Ecuador, Técnica mixta.
- ❖ Ilustración para el libro “*No es un cuento*”, con texto de María Fernanda Heredia. Técnica mixta, collage.
- ❖ Ilustración para el libro “*El teatro miniatura del flautista Barrigón*”, de Gilberto Rendón Ortiz (Libresa). Técnica digital.

- ❖ Libro Album: *Segundo Acto* (Fondo de Cultura Económica, México, 2010, ISBN 978-607-16-0283-1).
- ❖ Libro Album: *Sueños* (Zonacuario, Quito, 2010, ISBN 978-9942-9996-0-3).

Los libros de Marco Chamorro tienen ilustraciones por lo general de formas sencillas pero de contenido diverso, en las que el artista juega con los colores y crea los personajes. Combina entre los tonos para obtener el ambiente deseado en sus obras. A veces estos pueden ser más vivaces y otras más oscuros. El artista es muy diverso por lo que utiliza diferentes técnicas que le permiten crear escenarios que su público disfruta. Es un representante de la ilustración en el Ecuador, por ello se han escogido sus obras para este estudio y para la comparación que se desea realizar entre este trabajo y el de Eva Furnari.

**CAPÍTULO III**  
**ANÁLISIS DEL LENGUAJE CINEMATográfico DE LOS LIBROS ILUSTRADOS DE EVA**  
**FURNARI Y MARCO CHAMORRO**

### 3.1. Metodología

Para realizar el presente trabajo de investigación se ha recurrido a propuestas de Obiols y Zavala dado que son las más idóneas para ser aplicadas en el presente análisis. Ambos trabajos, el de Zavala, (2012) y el de Obiols, (2014) revelan aspectos de forma y de fondo en la ilustración. El primero plantea tres dimensiones para el estudio de la imagen ilustrada y que se consideran pertinentes para el presente análisis. Entre estas se encuentran la dimensión estética, ideológica y la dimensión formal. Para explicar de mejor manera el estudio planteado se ha esquematizado la información de la siguiente manera:

#### 3.1.1. Elementos para el análisis estético de la ilustración gráfica de textos narrativos

Tabla 1: Elementos para el análisis estético e ideológico de la ilustración gráfica de textos narrativos

<b>Elementos para el análisis estético e ideológico de la ilustración gráfica de textos narrativos</b>	
<b>I Dimensión estética</b>	
a) Relaciones sintagmáticas	
<b>1. Secuencialidad inicial</b> (secuencia entre la presentación (portada) la contracubierta y la portada interior)	<b>2. Secuencialidad interior</b> (interrelación entre imágenes ilustradas de las páginas interiores)
b) Relaciones paradigmáticas	
<b>3. Gradiente representacional</b> Análisis de las representaciones en las ilustraciones, identificación de figuras como la metáfora o la metonimia.	<b>4. Connotaciones formales</b> (apariencia, colores, textura, tonalidades, contornos)
<b>5. Gradiente lúdico</b> (Ilustración caricaturesca: utilización de estrategias como sarcasmo e ironía)	<b>6. Alusiones estilísticas</b> (utilización de herramientas estilísticas artísticas)

**Adaptado de:** (Zavala, Narratología y lenguaje audiovisual, 2012, pág. 12)

**Elaborado por:** Efraín Ortiz

Tabla 2: Dimensiones ideológica y formal para el análisis

<b>II. Dimensión ideológica</b>	
(Relación de significado entre relato e ilustración)	
7. <b>Selección narrativa</b> (elementos narrados)	
8. <b>Selección visual</b> (componentes visuales en relación al relato)	
<b>III. Dimensión formal</b>	
a) Diseño gráfico (relación entre el diseño y el texto)	
9. <b>Integración</b> (aproximación o disociación de la letra y las imágenes)	10. <b>Ubicación</b> (de las imágenes en relación al texto)
11. <b>Proporción</b> (peso conferido a la imagen en relación con la tipografía)	12. <b>Distribución</b> (cómo se ubican las imágenes en relación con el texto)
b) Diseño tipográfico (relación entre tipo de letra e imagen)	
13. <b>Tamaño</b> (de letra)	14. <b>Forma</b> (forma de la letra en relación a la ilustración)

Adaptado de: (Zavala, 2012)

Elaborado por: Efraín Ortiz

Tabla 3: Modelo de análisis propuesto por Núria Obiols

<b>Título y presentación</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- autor, adaptador o ilustrador</li> <li>- país de origen</li> <li>- editorial</li> <li>- ubicación geográfica</li> <li>- número de la edición</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tipo de libro por ejemplo libro álbum</li> <li>- encuadernación del libro</li> <li>- premios que ha obtenido</li> <li>- edad del público al que se dirige</li> </ul>
<b>Identificación del género literario</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuento popular</li> <li>- Recreación cuento popular</li> <li>- Cuento contemporáneo</li> <li>- Novela</li> <li>- Fábula</li> <li>- Amor</li> <li>- Terror</li> <li>- Histórico</li> <li>- Prosa poética</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fantástico</li> <li>- Ciencia ficción</li> <li>- Drama</li> <li>- Realismo crítico o amargo</li> <li>- Humor o nonsense</li> <li>- Aventura</li> <li>- Novela negra</li> <li>- Intrapsíquico</li> </ul>
<b>Composición, técnica y estilo</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tomar en cuenta la proporción de imágenes en relación al texto</li> <li>- revisar frases</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- la tipografía</li> <li>- comparar las imágenes de la portada con el cuerpo del libro.</li> </ul>
<b>Técnicas</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estilos</li> </ul>
<b>Argumento, temas y valores</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valores principales</li> </ul>	

<b>Lugares y épocas</b>	
- Contexto	- Época
<b>Datos de los protagonistas: caracterización física, moral, social y psicológica</b>	
- Características físicas del protagonista	- Características familiares, sociales, psicológicas y morales
Datos de las ilustraciones: Qué, cómo y dónde ocurre	

Adaptado de: (Obiols , 2004)

Elaborado por: Efraín Ortiz

### **Elementos de análisis del lenguaje cinematográfico en las obras ilustradas**

En cuanto al análisis cinematográfico el método propuesto por Zavala, (2012) proporciona elementos que se pueden utilizar para el análisis de las ilustraciones.

Tabla 4: Elementos de análisis cinematográfico en las obras ilustradas

<b>Elementos de análisis cinematográfico en las obras ilustradas</b>	
<b>Imagen</b> (Imágenes en el encuadre desde una perspectiva técnica)	a) ¿De qué manera se presentan las imágenes? Elementos que se deben tomar en cuenta: Tonalidad / Luminosidad / Estructura enfoques. b) ¿Cuál es el enfoque? Elementos que se deben tomar en cuenta: punto de vista de la narración: emplazamiento, espacio, intervención, inclinación.



<p style="text-align: center;"><b>Edición</b> (Relación secuencial entre imágenes)</p>	<p>a) ¿De qué manera está organizada la imagen?</p> <p><b>Elementos que se deben tomar en cuenta:</b> Tiempo y espacio</p> <p>b) Distribución de la secuencia de imágenes</p> <p><b>Elementos que se deben tomar en cuenta:</b> Unificación y/o diferencia entre secuencias: gráfica, tono, sincronía</p> <p>Articulación conceptual: metódica, ideológica, cronológica.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Escena</b> (Imágenes en el encuadre desde una perspectiva dramática)</p>	<p>a) ¿Cómo es el lugar en el que se presenta la historia?</p> <p><b>Aspectos a considerar:</b> Entorno natural: relación de sentido con la historia, estilo, formas, representaciones simbólicas de las cosas y su colocación.</p> <p>b) ¿Qué elementos son particularidades de cada personaje expresiones, movimientos, lenguaje simbólico, vestimenta, peinados.</p>
	<p><b>a) ¿Qué cosas son útiles para comprender la historia?</b></p> <p>Conjunto de acciones sistematizadas.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mundo ordinario: Exposición del personaje y su fallo</li> <li>2) Llamado a la aventura: Estímulo y reconocimiento</li> <li>3) Rechazo de la llamada: Exponer lo temible del desafío</li> <li>4) Encuentro con mentor: Amparo, desafío</li> </ol>

<p style="text-align: center;"><b>Narración</b> (Elementos estructurales de la historia)</p>	<p>o adiestramiento</p> <p>5) Cruzamiento del umbral: Instante de disposición, hecho basado en la fe.</p> <p>Acto II:</p> <p>6) desafíos, asociados, opuestos: Agrupación, obscuridad, competidor.</p> <p>7) Acercamiento a la cueva más remota: secuencia de Obstáculos, comienzo de la Dificultad Central</p> <p>8) Reto supremo: El renacer de un héroe posterior a su muerte.</p> <p>9) Recompensa: celebración</p> <p>10) Jornada de regreso: Contra-ataque o acecho</p> <p>Acto III: Ultimo</p> <p>11) Resurrección: Duelo a muerte y dominio del problema Clímax.</p> <p>12) Regreso con el elixir: desafío, inmolación, permutación.</p> <p><b>b) ¿Qué consecuencia produce la estructura narrativa en el espectador?</b></p> <p>Tácticas de incitación narrativa (mantenimiento del suspenso): trampa, ambiguo, interrupción, asedio, asombro incertidumbre, (ignorancia del personaje, conocimiento del espectador): problema (irresolución del espectador con relación a las actitudes del personaje) / nerviosismo</p>
	<p>a) ¿Cuáles son los métodos de narración utilizados?</p> <p><b>Elementos que se deben tomar en cuenta:</b> Fórmula clásica: grupo dentro de</p>

<p style="text-align: center;"><b>Género y Estilo</b> (Convenciones narrativas y formales)</p>	<p>la normalidad en situación extraña. Ciencia Ficción y Horror: Confabulación con lo insólito Fantasía: Contrapartes surrealistas de experiencias vitales. Personajes fuera de la norma. Al margen del canon (subordinación social, minusvalía mental o física, genialidad) Géneros de coyuntura, clases y variedades, Particularidades genéricas: trágico-heroica, melodramático-moralizante, cómica o irónica.</p> <p>b) ángulos extremos, cenital, deslizamiento agresivo y confuso.</p> <p>Composición: contraposiciones, disparidades.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Intertextualidad</b> (Relación con otras manifestaciones culturales)</p>	<p><b>a) ¿Se observan relaciones intertextuales manifiestas?</b> <b>Aspectos a considerar:</b> Estrategias visuales o verbales: evocación, exhortación, inserción Intertextualidad de segundo grado: personaje como literato, director de cine, personaje de cine, compositor de música para cine, productor de cine, etc. Metalepsis: actor que entra o sale de la pantalla, cine sobre el cine</p> <p><b>b) ¿Existen relaciones intertextuales implícitas?</b></p>

	<p>Elementos que se deben tomar en cuenta:</p> <p>Tácticas visuales o verbales: insinuación, caricatura, copia, maniobra, insistencia</p> <p>Intertextualidad de segundo grado: personaje como novelista, intérprete, artista, actor, dibujante.</p>
<p><b>Ideología</b> (Perspectiva del Relato o Visión del Mundo)</p>	<p><b>a) ¿Cuál es la visión del mundo que se propone como totalidad?</b></p> <p><b>Elementos que se deben tomar en cuenta:</b></p> <p>Probabilidad: exposición de lo supuesto como natural</p> <p>Creación artística</p> <p><b>b) ¿Qué otros elementos ideológicos intervienen?</b></p> <p><b>Aspectos a considerar:</b> Situaciones de elaboración y colocación</p>
<p><b>Final</b> (Última secuencia de la película)</p>	<p><b>a) ¿Qué sentido tiene el final?</b></p> <p>Elementos que se deben tomar en cuenta:</p> <p>Imagen final: irresolución o resolución (narrativa o formal)</p> <p><b>b) ¿Cómo se relaciona con el resto?</b></p> <p><b>Aspectos a considerar:</b> Resolución de perspectivas iniciales.</p>
<p><b>Conclusión</b> (del análisis)</p>	<p><b>a) ¿Cuál es el compromiso ético y estético?</b></p> <p><b>b) Comentario final:</b> Analizar y comentar la obra</p>

Adaptado de: (Zavala, 2012)

Elaborado por: Efraín Ortiz

Es necesario que se detenga en este tema puesto que es donde la autora determina un método en el que incluye el análisis de las perspectivas de secuencia temporal, la composición en la que se establece y se crea un argumento. La autora propone la descripción de la ilustración tamaño de la página y perspectiva desde la que se ve la ilustración.

En este análisis se puede estudiar la línea argumental además de otras fórmulas como el flash back, la anticipación, el doble plano de sueño o imaginación. En este contexto también se encuentran los planos y el uso que el ilustrador ha hecho de ellos para mostrar ciertos elementos del escenario en el que se desarrolla la historia. La angulación para la autora no está considerada dentro de los planos porque indica que la “angulación no depende estrictamente de la perspectiva desde la que se observa la historia”.

Para el análisis de este lenguaje en la ilustración Obiols , (2004) toma en cuenta la siguiente clasificación:

Tabla 5: Análisis del lenguaje cinematográfico según Obiols

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	Primer plano
Más de dos páginas	Linealidad	Gran primer plano
Doble página	Flash- back	Detalle
Página y media	Anticipación	
Página	Doble plano sueño o imaginación	
Más mitad de página		<b>Angulación</b>
Media página	<b>Planos</b>	Normal
Menos mitad de página	Gran plano general	Picado
	General	Contrapicado
<b>Perspectiva de la historia</b>	General corto	Cenital
Visualizador omnisciente	Americano	Nadir
Personaje	Medio	

Tomado de: (Obiols , 2004, pág. 205)

### **3.2. Presentación de las obras**

Las obras escogidas para el análisis tanto de los elementos de la narrativa como de los elementos cinematográficos son las obras de *Zuza y Arquímedes* y la *Niña del árbol* de Eva Furnari. Asimismo se analizarán estos elementos en las obras *Sueños* y *Segundo Acto* de Marco Chamorro para después realizar un análisis comparativo de ambos. Los dos artistas tienen diferencias en el momento de ilustrar y ello es lo que se desea revelar mediante el presente estudio. Además de ello, uno de los ilustradores, es nacional por lo que se puede dilucidar el estado de las obras en el Ecuador y comparar con el desarrollo en las ilustraciones de otros países como el Brasil con Eva Furnari quién proviene de Italia pero reside en este país desde los dos años de edad.

Las obras seleccionadas están compuestas por imágenes. Una de ellas que es *Zuza y Arquímedes* tiene un pequeño relato introductorio apenas de 5 líneas para insertar a su público en el inicio y posterior desarrollo de la obra. Tanto en este libro álbum como en “La niña del árbol” Furnari incluye, a manera de un corto resumen sus inicios en la ilustración, sin embargo, estos e considera fuera de la historia que se ha propuesto narrar mediante la secuencias de las imágenes.

#### **3.2.1. *Zuza y Arquímedes***

##### **3.2.1.1. Análisis de aspectos generales y lenguaje cinematográfico de la obra**

###### **Sinopsis**

Es la historia de dos niños llamados Zuza y Arquímedes que hacen bromas a dos transeúntes que pasan por un parque. La broma consiste en asustarlos con un disfraz de monstruo cuando sorpresivamente salen de un baúl en el que se esconden, los juguetones consiguen su propósito. Cuando se aproxima un tercer transeúnte al que también buscan asustar, los sorprendidos son ellos pues, no es una persona como las otras, es un dinosaurio que les atemoriza. Cuando los niños bromistas salen corriendo del susto el dinosaurio ocupa el baúl, en ese momento regresan los transeúntes disfrazados para jugarles la misma broma a los pequeños pero en ese momento sale del baúl el dinosaurio y los adultos no consiguen su propósito de asustarlos, quienes al ver este despropósito se echan a reír.

## Datos generales de la obra

Esta obra fue publicada originalmente en portugués, las ilustraciones fueron realizadas por Eva Furnari, se dispone de la edición de Libresa para Ecuador en la que no se especifica un traductor que haya adaptado el texto al español. La impresión de esta obra fue finalizada en Santo Domingo- Ecuador en el año 2008. La primera edición se conoció en el año de 1983.

## Subgénero literario

Zuza y Arquímedes puede considerarse un relato corto sobre la estructura narrativa propuesta en los libros ilustrados para niños cuyo recurso primordial son las imágenes. Podría incluirse en un cuento contemporáneo por ser una historia que surge de la actualidad y no tiene características de un tiempo pasado. Si bien es cierto, la identificación de los géneros en literatura infantil puede resultar un poco complicada porque tiene elementos que pertenecen a lo fantástico, en esta obra se puede identificar el género de lo fantástico porque algunos de los acontecimientos que suceden no serían realizables en el “mundo real” tal como son presentados.

## Composición, técnica y estilo

El libro es ilustrado al 100%, no se usa simplemente como adornos que embellecen al libro o llaman la atención. La historia depende de las imágenes para completar su sentido.

## Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra *Zuza y Arquímedes*

Tabla 6: Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra *Zuza y Arquímedes*

<b>Lengua de edición</b>	<b>Guía didáctica</b>	Cuento fantástico
Castellano	No	<b>Tipo de ilustración</b>
<b>Primera edición</b>	<b>Edad del público</b>	Color
Real	Sin especificar	<b>Encuadernación</b>
<b>Edición consultada</b>	Indistinto	Tapa blanda/grapado
Tercera	<b>Tipo de libro</b>	<b>Género Literario</b>
	Álbum ilustrado con texto	Cuento contemporáneo

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004, pág. 205)

## Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo *Zuza y Arquímedes*

Tabla 7: Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo *Zuza y Arquímedes*

<b>Cubierta ilustrada</b>	<b>Técnica</b>	<b>Elementos estilísticos</b>
Sí	Lápiz	<b>% de ilustración</b>
<b>Cuerpo letra</b>	<b>Tipografía</b>	100%
14	Imprenta minúscula	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Valores principales

Tabla 8: Valores principales

<b>Valores principales</b>		
Inutilidad de la venganza	Imaginación	Sentido de humor

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Tabla 9: Moraleja

<b>Moraleja</b>	<b>Modelo valores</b>
No	Indefinido

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época

Tabla 10: Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época

<b>Lugar</b>	<b>Tipo de contexto</b>	<b>Coetáneo</b>
Identificable	Indeterminado	Si
<b>Relación texto</b>		<b>Época</b>
Indefinida		Actualidad

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En esta obra ilustrada se logró identificar un espacio verde, sin embargo, el contexto macro no se refleja, por ejemplo, no se ha determinado si puede tratarse de un parque en el que se encuentran los pequeños, o simplemente un lugar de tránsito en medio del espacio urbano. Únicamente existe un pequeño texto como introducción pero la historia se desarrolla únicamente en imágenes. Se ha dicho que las escenas son de actualidad y contemporáneas porque no se dispone de algún elemento que dé cuenta de épocas pasadas o futuristas.



## Análisis de los Protagonistas: Zuza y Arquímedes

Tabla 11: Análisis de los Protagonistas: Zuza y Arquímedes

<b>Género</b>	<b>Peso</b>	<b>Peinado</b>
Masculino	Inconcreto	Despeinado
<b>Edad</b>	<b>Aseo</b>	<b>Ojos</b>
Infancia	Normal	Puntos
<b>Tipo A</b>	<b>Altura</b>	<b>Barba y bigote</b>
Humano	Medio	Ausencia
<b>Tipo B</b>	<b>Cabellos 1</b>	<b>Gafas</b>
Colectivo	Castaño	Ausencia
<b>Raza</b>	<b>Cabellos 2</b>	<b>Ropa</b>
Blanca	Corto rizado	Disfraz

Estas son las características físicas de los personajes en donde se separa ciertas formas que tienen que ver con la manera en que los ilustradores los representan. Al referirse a un humano y colectivo, puede deducirse que hay interacciones con otros personajes, por otro lado al detallar ambos tipos de cabellos, se puede identificar dos categorizaciones presentes en este elemento, por ejemplo el color y el tipo de cabello rizado o lacio. En este caso ambos personajes se asimilan físicamente.

<b>Complementos</b>	Habilidad	<b>Densidad sombras y líneas</b>
Botines	Delicadeza	Ausencia
<b>Características Ropa</b>	<b>Color dominante</b>	<b>Minusvalías</b>
Inconcreta	Marrón	Ausencia
<b>Caracterización Física</b>	<b>Tono</b>	
Agilidad	Cálido	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Es importante que se analice este apartado propuesto por Obiols para identificar si de fondo se utilizan categorías que pueden tener relación con alguna situación, por ejemplo de minusvalía.

## Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/la protagonista

Tabla 12: Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/la protagonista

Situación familiar	Tipo de modelo moral	Inconcreto
Indeterminada	Indefinido	<b>Cambio social</b>
<b>Caracterización psicológica y moral</b>	<b>Imagen</b>	Ausencia de cambio
Traviosos	Inconcreta	<b>Hábitat</b>
Graciosos	<b>Clase social</b>	Inconcreto
Imaginativos	Inconcreta	<b>Características hábitat</b>
Astutos	<b>Elementos clase social</b>	Inconcreta

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Cuestiones de fondo como la clase social, forman parte de un relato y desde luego de la representación de los personajes. Así también un tipo de modelo moral en el que transmita un mensaje concreto, un cambio de situación también estarían formando parte de la función narrativa e ideológica de la imagen.

### Características generales de la ilustración- elementos cinematográficos utilizados

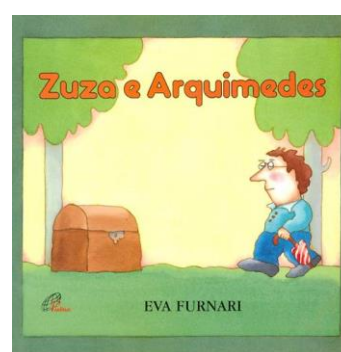


Figura 3: Zuza y Arquímedes

Tomado de: <http://www.varejao.com.br/Livro/11415/ZUZA-E-ARQUIMEDES>

## Lista de valores referentes a la climatología y las actividades

Tabla 13: Lista de valores referentes a la climatología y las actividades

<b>Clima</b>	<b>Fase</b>
Sol	Diurna

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Tabla 14: análisis de los elementos cinematográficos

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Doble página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Actividades

Tabla 15: Actividades

<b>Actividades educativas</b>	<b>Domésticas</b>
Ausencia	Ausencia
<b>Actividades profesionales</b>	
Ausencia	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Desplazamientos

Tabla 16: Desplazamientos

Desplazamiento a pie
----------------------

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Obligaciones no laborales

Tabla 17: Obligaciones no laborales

<b>Necesidades biológicas básicas</b>	<b>Obligaciones familiares</b>
Ausencia	Ausencia
<b>Obligaciones sociales</b>	
Ausencia	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Ocupaciones autoimpuestas

Tabla 18: Ocupaciones autoimpuestas

<b>Religiosas</b>	<b>Voluntarias sociales</b>
Ausencia	Ausencia

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Actividades de tiempo libre

Tabla 19: Actividades de tiempo libre

<b>Juego</b>	<b>Espectáculos</b>	<b>Actividades aire libre</b>
Disfrazarse	Ausencia	Ausencia
<b>Cultura y arte</b>	<b>Relaciones familiares</b>	<b>Relaciones sociales</b>
Ausencia	Ausencia	Deportes
Ausencia	Ausencia	Ausencia

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Otras actividades

Tabla 20: Otras actividades

Salir	Esconderse
-------	------------

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Comunicación no verbal

Tabla 21: Comunicación no verbal

Risa	Sorpresa
------	----------

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto)

Tabla 22: Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto)

<b>Lugar</b>	<b>Natural</b>
Abierto	Espacio verde

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Características de los otros personajes

Tabla 23: Características de los otros personajes

<b>Tipo</b>	Indeterminado
Humano	<b>Tamaño</b>
Animal	Colectivo/ individual
<b>Género</b>	<b>Relación</b>
Masculino	Desconocida
Femenino	

Tabla 24: interacciones

<b>Interacción afectiva</b>	<b>Interacción agresiva</b>
Ausencia	<b>Verbal o gestual</b>
	Asustar
<b>Motivo de la interacción</b> Travesura	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En este caso las interacciones que se muestran no son muy complejas, tampoco se tiene una lista de valores que exprese una situación en extremo conflictiva. La motivación de la historia, es la travesura

### 3.2.2. La niña del árbol

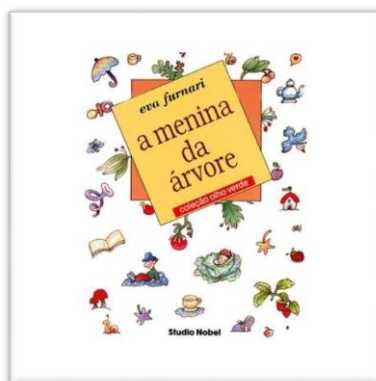


Figura 4: La niña del árbol

Tomado de: <http://www.fnac.com.br/a-menina-da-arvore-olho-verde/p/134420>

### Sinopsis

La historia trata de una pequeña niña que hace de un árbol su hogar, nace y crece en él. Así transcurre su vida feliz, hasta que cierto día un monstruo lo invade y lo destruye así como a su felicidad. La niña al ver lo sucedido se echa a llorar desconsoladamente hasta que una nueva rama germina nuevamente de la tierra. La niña vuelve a sonreír y a cuidar a su tan preciado árbol que empieza a crecer veloz. El monstruo regresa a destruirlo de nuevo pero esta vez la pequeña le responde y le lanza flores, el malo se destruye y con él su maldad. La niña y su árbol son felices para siempre.

### 3.2.2.1. Análisis de aspectos generales y lenguaje cinematográfico de la obra

#### Datos generales de la obra

Este libro fue publicado en portugués con el título “A menina da árvore” en el año de 1994, la autora es Eva Furnari, la edición utilizada para el análisis es la edición de Libresa en español. La impresión de esta obra fue finalizada en Quito- Ecuador en el año 2013.

#### Subgénero literario

Al igual que el anterior se puede clasificar en cuento contemporáneo por no reflejar elementos de otras épocas y tiene elementos fantásticos.

#### Composición, técnica y estilo

El libro es ilustrado al 100%, no se usa simplemente como adornos que embellecen al libro o llaman la atención. La historia depende de las imágenes para completar su sentido.

#### Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra “La niña del árbol”

Tabla 25: Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra “La niña del árbol”

<b>Lengua de edición</b>	No	<b>Tipo de ilustración</b>
Castellano	<b>Edad del público</b>	Color
<b>Primera edición</b>	Sin especificar	<b>Encuadernación</b>
Aproximada	<b>Género del público</b>	Tapa blanda/grapado
<b>Edición consultada</b>	Indistinto	<b>Género Literario</b>
Tercera	<b>Tipo de libro</b>	Cuento contemporáneo
<b>Guía didáctica</b>	Álbum ilustrado sin texto	Cuento fantástico

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

#### Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo “La niña del árbol”

Tabla 26: Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo “La niña del árbol”

<b>Cubierta ilustrada</b>	<b>Tipografía</b>	<b>Elementos estilísticos</b>
Sí	Imprenta minúscula	Infantil
<b>Cuerpo letra</b>	<b>% de ilustración</b>	<b>Técnica</b>
Ausencia	100%	Lápiz

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### Valores principales “La niña del árbol”

Tabla 27: Valores principales “La niña del árbol”

Valores principales		
Justicia	Valentía	Poder
Respeto a la naturaleza	Superación del miedo	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En este caso si existe una lista de valores en los que se expresa la forma de ser de la protagonista. Por ejemplo la valentía y el triunfo del bien sobre el mal si refiere a una situación de contenido mucho más complejo. Por ejemplo los niños pueden percibir esta situación y distinguir entre lo bueno y lo malo.

Tabla 28: modelo de valores

Moraleja	Modelo valores
Si	Positivo recompensado y negativo castigado

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Se castiga la actitud negativa del personaje que se opone contra la niña del árbol y que representa destrucción, por otro lado a la niña que es dulce y cuida su hábitat, el árbol, es recompensada con felicidad y el renacimiento de su árbol.

### Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época “La niña del árbol”

Tabla 29: Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época “La niña del árbol”

Lugar	Tipo de contexto	Coetáneo
Imaginario	Mayoritariamente rural (naturaleza)	Si
Relación texto		Época
No existe		Actualidad

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

La historia es contada únicamente en imágenes, por lo tanto no existe relación con el texto. El ambiente es natural, no hay elementos que den cuenta que exista un espacio urbano por lo que se ha determinado un tipo de contexto rural. Asimismo, no se cuenta con elementos ni de vestimenta ni de objetos que comuniquen una época diferente a la que se vive en la actualidad.

## Análisis de la Protagonista: *La niña del árbol*

Tabla 30: Análisis de la Protagonista: La niña del árbol

<b>Género</b>	<b>Aseo</b>	<b>Ojos</b>
Femenino	Normal	Puntos
<b>Edad</b>	<b>Altura</b>	<b>Barba y bigote</b>
Infancia	Medio	Ausencia
<b>Tipo A</b>	<b>Cabellos 1</b>	<b>Gafas</b>
Humano	Castaño	Ausencia
<b>Tipo B</b>	<b>Cabellos 2</b>	<b>Ropa</b>
Individual	Largo rizado	Pijama
<b>Raza</b>	<b>Peinado</b>	Vestido
Blanca	Con lazo o adorno	
<b>Peso</b>	Cola de caballo	
Medio	Despeinado	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Conforme lo estudiado de la protagonista, se puede ver más detalles que la obra anterior de *Zuza y Arquímedes*, la niña se presenta con dos vestimentas, lo que representa que el árbol es donde realiza funciones básicas como dormir, como normalmente lo haría en su hogar. Así también en varias ocasiones cambia de peinado, por ejemplo cuando es atacada por el monstruo para retratar la agresión y sus efectos sobre la niña.

Tabla 31: complementos del protagonista

<b>Complementos</b>	<b>Caracterización Física</b>	<b>Densidad sombras y líneas</b>
Botines	Delicadeza	Ausencia
<b>Características Ropa</b>	<b>Color dominante</b>	<b>Minusvalías</b>
Modesta	Ocre	Ausencia
<b>Tono: Frío</b>		

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)



Todas las características contribuyen a mostrar a la niña de forma sencilla, este elemento da cuenta de su sencillez y personalidad, además de cierto tipo de fragilidad que muestra en un inicio contrario a la actitud valiente que tiene cuando se enfrenta al monstruo, aunque cabe destacar que lo hace con flores por lo que no pierde la esencia con la que ha sido presentada en todo momento.

### **Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/la protagonista de “la niña del árbol”**

Tabla 32: Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/la protagonista de “la niña del árbol”

<b>Situación familiar</b>	<b>Tipo de modelo moral</b>	Inconcreto
Indeterminada	Positivo recompensado	<b>Cambio social</b>
<b>Caracterización psicológica y moral</b>	<b>Imagen</b>	Ausencia de cambio
Tranquila	Sencilla	<b>Hábitat</b>
Triste	<b>Clase social</b>	Árbol
Sensible	Inconcreta	<b>Características hábitat</b>
Pacífica	<b>Elementos clase social</b>	Humilde

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

La personalidad se puede ver en las expresiones de la protagonista por ello sea escogido como su caracterización como tranquila, sensible y pacífica. Existe un cambio cuando es atacada la primera vez porque cuando observa la destrucción de su hogar se pone triste, sin embargo, luego muestra coraje para enfrentar su propio miedo.

### **Análisis de elementos cinematográficos**

#### **Primera imagen**



Figura 5: Primera imagen la niña del árbol

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 33: análisis primera imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Medio	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

El plano medio se utiliza en la primera imagen para ubicar al “lector” en el contexto, una primera porción del árbol es focalizada antes de pasar a mostrar a la protagonista, en este escenario se puede ver los componentes del árbol, estos son diversos pero dan cuenta de necesidades básicas como beber, alimentarse o dormir y de otro tipo de necesidades intelectuales como la lectura.

### Segunda imagen

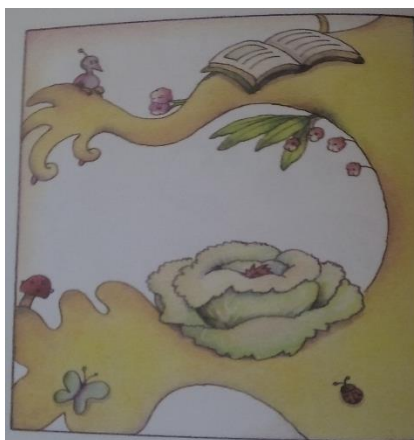


Figura 6: Segunda imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 34: Análisis segunda imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Medio	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En un segundo momento aparece un repollo en un plano medio porque aún logran verse en contexto la imagen.

### Tercera imagen

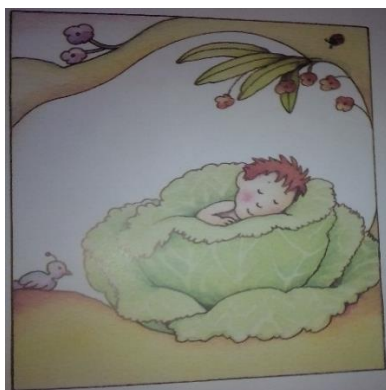


Figura 7: Tercera imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 35: Análisis segunda imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primer plano	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En un primer plano aparece la protagonista, está protegida y durmiendo plácidamente, es la primera vez que se le puede ver. Todo a su alrededor es natural en esta imagen.

## Cuarta y quinta imágenes

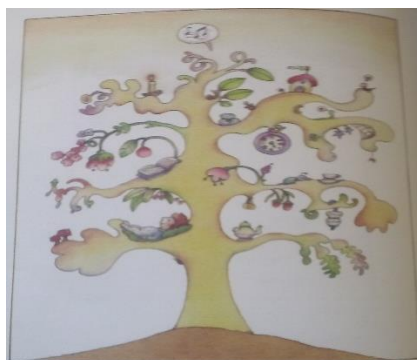


Figura 8: Cuarta imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

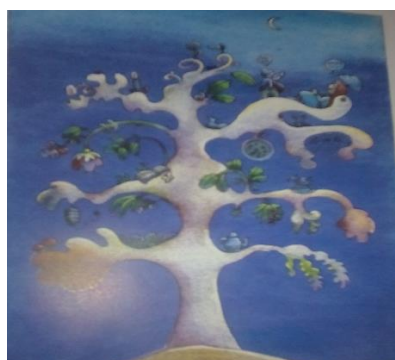


Figura 9: quinta imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 36: Análisis cuarta y quinta imágenes

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Se agruparon las dos imágenes porque corresponden a un mismo plano, se muestra el árbol en su totalidad pero en diferentes escenarios, el día y la noche. Se muestra el transcurso de la vida de la niña en este lugar.

## Sexta imagen



Figura 10: Sexta imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 37: análisis sexta imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	General corto	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Séptima imagen

En este plano se enfoca también a la niña y a una porción del entorno en el que vive, una parte importante de esta imagen es que ya ha crecido. Esto se sostiene en las dos imágenes anteriores que expresan un cambio o transcurso de tiempo. En todos los casos existe un visualizador que ve todo en conjunto por lo tanto es omnisciente.



Figura 11: Séptima imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 38: Análisis séptima imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	General corto	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En este plano general corto puede verse más elementos en el árbol e incluso otro personaje secundario. La niña es feliz con la actividad que realiza, leer.

### Octava imagen



Figura 12: Octava imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 39: análisis Octava imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	General corto	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Otro plano general corto indica un movimiento inusual y la sorpresa de la niña

### Novena imagen

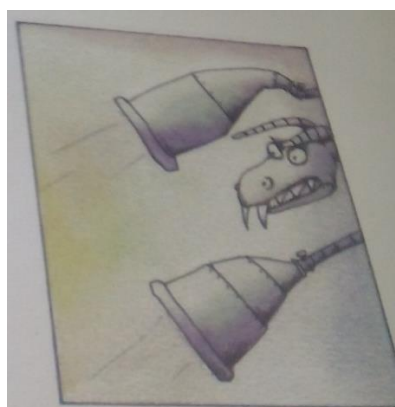


Figura 13: Novena imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 40: Décima imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Menos mitad de página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primerísimo primer plano	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En un primerísimo primer plano, se enfoca a otro personaje que por sus expresiones no indica una buena intención. En este caso el plano es utilizado para mostrar una actitud negativa.

## Décima imagen



Figura 14: Décima imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 41: análisis décima imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Página y media	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Gran plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En un gran plano general que está en dos páginas se utiliza para dar a conocer finalmente las intenciones del monstruo que empieza a atacar al árbol y a la niña.



## Décimo primera imagen, décimo segunda imagen



Figura 15: Décimo primera imagen

Figura 16: Décimo segunda imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

## Tabla 42: Análisis décimo primera imagen décimo segunda imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primer plano	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En un primer plano se observa un panorama de desolación, el mundo de la niña se ha perdido por el ataque de un ser extraño, no humano. En el caso de la décimo primera imagen no se observa un movimiento de la niña por lo que se genera cierta incertidumbre sobre su condición. Se ve además los restos del árbol y los objetos que estaban en él. En la décimo segunda imagen la niña ya reacciona y constata que su árbol ha sido destruido, previo a ello se tenía la referencia de que éste era el hogar de la niña por lo que se puede inferir que es una falta grave su destrucción.

### Décimo tercera imagen



Figura 17: Décimo tercera imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 42: Análisis Décimo tercera imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En un plano general, se expresa los sentimientos de la niña, para ello se ha utilizado, una metáfora por la cantidad de llanto que se observa. La niña llora como un río.

### Décimo cuarta imagen



Figura 18: Décimo cuarta imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 43: Análisis Décimo cuarta imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En un plano general y como resultado de la secuencia de la imagen anterior, se puede ver que algo llama la atención de la niña e interrumpe su llanto.

### Décimo quinta y décimo sexta imágenes



Figura 19: Décimo quinta imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Menos mitad de página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primerísimo primer plano	

Tabla 45: Análisis Décimo quinta y décimo sexta imágenes

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primerísimo primer plano	

En esta imagen se revela el objeto que llamó la atención de la niña. En un primerísimo primer plano se muestra un cambio en sus emociones, esto se debe al renacer de su árbol.



Figura 22: Décimo sexta imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Asimismo, en un primerísimo primer plano, puede verse el crecimiento y la forma del árbol que empieza a crecer.

### Décimo séptima



Figura 23: Décimo séptima imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 44: Análisis décimo séptima imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En un plano general se vuelve a ver a la niña contenta por la razón de que su árbol está creciendo. En esta escena se ve un esfuerzo por parte de la niña que cuida y le da cariño a su árbol.

### Décimo octava



Figura 24: décimo octava imagen

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 45: análisis décimo octava imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Menos mitad de página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primerísimo primer plano	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Casi como una repetición de la imagen inicial cuando esta especie de monstruo va a atacar nuevamente a la niña tiene la misma actitud negativa aunque esta vez el lector puede predecir lo que va a suceder.

**Imágenes décimo novena, vigésima, vigésima primera, vigésima segunda, vigésima tercera, vigésima cuarta y vigésima quinta.**

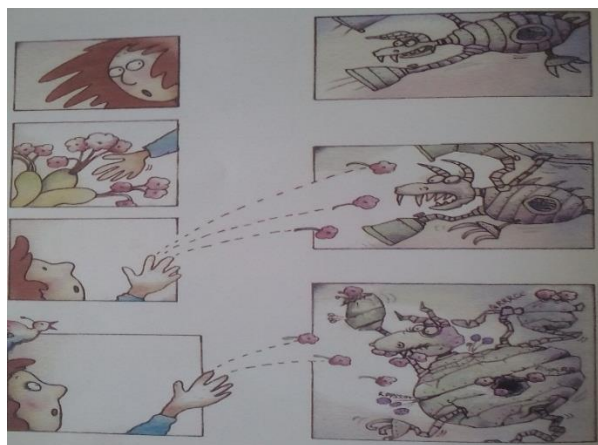


Figura 25: Imágenes décimo novena, vigésima, vigésima primera, vigésima segunda, vigésima tercera, vigésima cuarta y vigésima quinta.

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 46: Imágenes décimo novena, vigésima, vigésima primera, vigésima segunda, vigésima tercera, vigésima cuarta y vigésima quinta.

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Página (7 imágenes)	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primerísimo primer plano	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En este caso se presentan varias imágenes en una misma página utilizando el mismo plano para mostrar el escenario conflictivo entre la niña y el monstruo, la primera no pierde su esencia de pacifismo y sutileza y aunque pelea lo hace con flores. En esta escena imagen puede verse claramente representados los elementos del bien y el mal.

## Imagen vigésima sexta y vigésima séptima

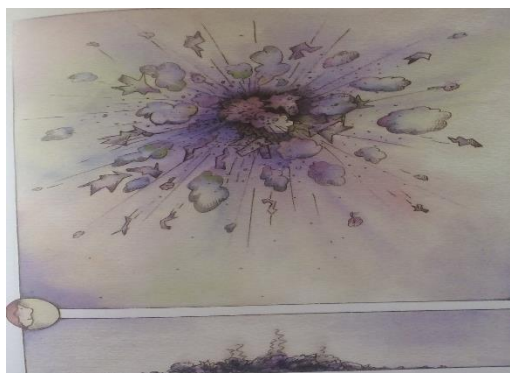


Figura 26: vigésima sexta y vigésima séptima

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 47: Análisis Imagen vigésima sexta y vigésima séptima

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Página (2 imágenes)	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primer plano / primerísimo primer plano	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En una imagen se describe el triunfo de la niña, para ello ambas imágenes tienen un primer plano que demuestra la destrucción del malo y en la segunda en un primerísimo primer plano, se muestra el resultado, el malo se ha ido para siempre.

## Imagen vigésima octava



Figura 27: Imagen vigésima octava

Tomado de: (Furnari , La niña del árbol , 2013)

Tabla 48: Análisis vigésima octava Imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En un plano general la niña está siendo recompensada con el renacimiento de su árbol y con su vida que nuevamente vuelve a ser feliz.

### **Lista de valores referentes a la climatología y las actividades**

Tabla 49: Lista de valores referentes a la climatología y las actividades

<b>Clima</b>	<b>Fase</b>
Nublado Ventoso	Diurna/ Nocturna

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

El clima cambia cuando el monstruo se acerca, existe una imagen oscura y nublada. Esto puede deberse a que se retrata la situación.

### **Actividades**

Tabla 50: Actividades

<b>Actividades educativas</b>	<b>Domésticas</b>
Ausencia	Ausencia
<b>Actividades profesionales</b>	
Ausencia	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### **Desplazamientos**

Tabla 51: Desplazamientos

Volar
-------

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Hay un solo tipo de desplazamiento que es el del monstruo que se traslada a sonde la niña.



## Obligaciones no laborales

Tabla 52: Obligaciones no laborales

<b>Necesidades biológicas básicas</b>	<b>Obligaciones familiares</b>
Dormir Descansar Acostarse	Ausencia
<b>Obligaciones sociales</b>	
Ausencia	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Se da cuenta de necesidades humanas cuando la niña hace varias cosas en su espacio, en este caso el árbol. En varias ocasiones se le ve durmiendo o descansando.

## Ocupaciones autoimpuestas

Tabla 53: Ocupaciones autoimpuestas

<b>Religiosas</b>	<b>Voluntarias sociales</b>
Ausencia	Ausencia

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Actividades de tiempo libre

Tabla 54: Actividades de tiempo libre

<b>Juego</b>	<b>Espectáculos</b>	<b>Actividades aire libre</b>
Columpio	Ausencia	Contemplar cielo Contemplar paisaje
<b>Cultura y arte</b>	<b>Relaciones familiares</b>	<b>Deportes</b>
Leer libros Bailar	Ausencia	Ausencia

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

La niña en varias ocasiones aparece relacionada con la literatura, existe este vínculo con actividades de arte.

## Otras actividades

Tabla 55: Otras actividades

Dolce farniente	Desmayarse
Tropezar/ Caer	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Comunicación no verbal

Tabla 56: Comunicación no verbal

Alegría	Sorpresa
Dolor	Llanto
Tristeza	Miedo

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En toda la obra, se destacan las emociones tanto de la niña como de su atacante en el caso de la primera sus emociones son nobles contrario al segundo que tiene una serie de malas intenciones.

## Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto)

Tabla 57: Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto)

<b>Lugar</b>	<b>Natural</b>
Abierto	Montaña
<b>Medio y contexto</b>	
Indeterminado	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Características de los otros personajes

Tabla 58: Características de los otros personajes

<b>Tipo</b>	<b>Tamaño</b>
Ficción	Individual
<b>Género</b>	<b>Relación</b>
Indeterminado	Enemigo/a

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

La interrelación con el personaje que irrumpe en el escenario se da de forma agresiva. En este caso es el enemigo de la pequeña. Esta relación es individual porque únicamente hay dos personajes que se confrontan. Dado que la forma del personaje, no se puede definir, se le ha catalogado de ficción, además por la manera en la que está construido. Se ha determinado que

la forma de interrelación entre los personajes se da de forma agresiva en donde existe un ataque y donde las expresiones, sobre todo del personaje de ficción demuestra la intencionalidad de un daño.

Tabla 59: tipos de interacciones

<b>Interacción afectiva</b>	<b>Interacción agresiva material</b>
Abrazo/ contacto	Material hogar
<b>Interacción agresiva física</b>	<b>Agresiva verbal o gestual</b>
Romper o estropear	Gesto agresivo Gesto desafiante Mirada amenazante Expresión de enfado Asustar
<b>Otras agresivas</b>	<b>Motivo de la interacción</b>
Maleficio	Mala intención Odio
<b>Quién</b>	
Del personaje al protagonista	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### 3.2.3. Segundo acto

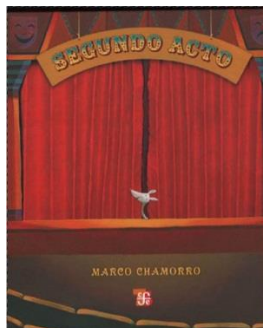


Figura 28: portada Segundo acto

Tomado de: Casa del libro <http://www.casadellibro.com/libro-segundo-acto/9786071602831/1868647>

#### **Sinopsis**

La historia trata de un actor de comedia y su fiel amigo y compañero de trabajo un perro con quién realiza sus presentaciones. Los dos presentan su número ante el público haciendo uso de sus habilidades para pintar, tocar instrumentos y actuar. Para ello utilizan diversos escenarios e imágenes que los sitúan en entornos naturales y hermosos con los que hacen soñar al público que al finalizar la actuación les ovaciona. Estos escenarios representados en la obra contrastan con la ciudad obscura y caótica que se observa cuando la función termina, Los aplausos y aclamaciones finalizan con un asiento de cine vacío y un boleto en medio de palomitas de maíz.

#### **3.2.3.1. Análisis de aspectos generales y de elementos cinematográficos de la obra**

##### **Datos generales de la obra**

Este libro fue publicado en español en el año 2010 en México D.F el autor es el ecuatoriano Marco Chamorro, quien fue premiado por esta obra por el Fondo de Cultura Económica de ese país.

##### **Subgénero literario**

Se puede clasificar como cuento contemporáneo además de fantástico por las escenas que se puede visualizar que tienen elementos de este tipo.

##### **Composición, técnica y estilo**

El libro está ilustrado al 100%, no contiene texto.

**Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra “Segundo acto” de Marco Chamorro.**

Tabla 60: Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra “Segundo acto” de Marco Chamorro.

<b>Lengua de edición</b>	No	<b>Tipo de ilustración</b>
Castellano	<b>Edad del público</b>	Color
<b>Primera edición</b>	Sin especificar	<b>Encuadernación</b>
Real	<b>Género del público</b>	Cartoné
<b>Edición consultada</b>	Indistinto	<b>Género Literario</b>
Primera	<b>Tipo de libro</b>	Cuento contemporáneo
<b>Guía didáctica</b>	Álbum ilustrado sin texto	Cuento fantástico

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

**Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo “Segundo acto”**

Tabla 61: Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo “Segundo acto”

<b>Cubierta ilustrada</b>	<b>% de ilustración</b>
Sí	100%
<b>Cuerpo letra</b>	<b>Técnica</b>
Indistinto	Óleo/ Acrílico /collage
<b>Tipografía</b>	<b>Elementos estilísticos</b>
Imprenta mayúscula	Arte Naif

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

**Valores principales**

Tabla 62: Valores principales

<b>Valores principales</b>		
Amistad	Respeto a la naturaleza	Convivencia
Amor animales	Tenacidad	Comunicación
Fidelidad	Vitalismo	Prestigio
Imaginación	Ternura	Diversión

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Estos valores están expresados en el desarrollo de la historia contada con imágenes. En este caso existe una relación intertextual puesto que el teatro, otro tipo de arte, está presente en el libro.

Tabla 63: Modelo valores

<b>Moraleja</b>	<b>Modelo valores</b>
No	Indefinido

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época

Tabla 64: Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época

<b>Lugar</b>	<b>Tipo de contexto</b>	<b>Coetáneo</b>
Identificable	Interiores	Si
<b>Relación texto</b>		<b>Época</b>
Indefinida		Actualidad

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### Características físicas de los protagonistas: “El humano”

Tabla 65: Características físicas de los protagonistas: “El humano”

<b>Género</b>	<b>Peso</b>	<b>Peinado</b>
Masculino	Medio	Suelto
<b>Edad</b>	<b>Aseo</b>	<b>Ojos</b>
Adultez	Normal	Oscuros
<b>Tipo A</b>	<b>Altura</b>	<b>Barba y bigote</b>
Humano	Medio	Ausencia
<b>Tipo B</b>	<b>Cabellos 1</b>	<b>Gafas</b>
Colectivo	Calvicie Castaño	Ausencia
<b>Raza</b>	<b>Cabellos 2</b>	<b>Ropa</b>
Inconcreta	Corto lacio	Overol , Disfraz

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Características físicas de los protagonistas: “El perro”

Tabla 66: Características físicas de los protagonistas: “El perro”

<b>Género</b>	<b>Peso</b>	<b>Peinado</b>
Inconcreto	Delgado	Inconcreto
<b>Edad</b>	<b>Aseo</b>	<b>Ojos</b>
Inconcreta	Normal	Puntos
<b>Tipo A</b>	<b>Altura</b>	<b>Barba y bigote</b>
Animal	Bajo	Ausencia
<b>Tipo B</b>	<b>Cabellos 1</b>	<b>Gafas</b>
Individual	Blanco	Ausencia
<b>Raza</b>	<b>Cabellos 2</b>	<b>Ropa</b>
Inconcreta	Inconcreto	Ausencia

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Tabla 67: complementos del protagonista

<b>Complementos</b>	<b>Caracterización Física</b>	<b>Densidad sombras y líneas</b>
Sombrero Zapatos Zapatos de buceo Varita Nariz sobrepuesta Pincel	Habilidad Agilidad	Ausencia
<b>Características Ropa</b>	<b>Color dominante</b>	<b>Minusvalías</b>
Modesta	Indeterminado	Ausencia
	<b>Tono</b>	
	Indeterminado	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/los protagonistas

Tabla 68: Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/los protagonistas

<b>Situación familiar</b>	<b>Tipo de modelo moral</b>	<b>Cambio social</b>
Indeterminada	Positivo recompensado	Ausencia de cambio
<b>Caracterización psicológica y moral</b>	<b>Imagen</b>	<b>Hábitat</b>
Extrovertido	Sencilla	Inconcreto
Simpático	<b>Clase social</b>	<b>Características hábitat</b>
Sensible	Inconcreta	Inconcreta
Apasionado	<b>Elementos clase social</b>	
Imaginativo	Hábitos y actividades	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Análisis de elementos cinematográficos

### Primera Imagen de Segundo Acto



Figura 29: Primera Imagen de Segundo Acto

Tomado de: Fondo de Cultura Económica <http://www.fce.com.ar/boletines/chicos52/novedades.asp>



Tabla 69: Análisis primera Imagen de Segundo Acto

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Doble Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

El plano general, es utilizado para mostrar el escenario en el que aparecen los dos personajes. Aunque aún no se descubre la actividad que hace, se puede anticipar una relación con una proyección.

### Segunda Imagen



Figura 28: Segunda Imagen

Tomado de: Fondo de Cultura Económica <http://www.fce.com.ar/boletines/chicos52/novedades.asp>

Tabla 70: Análisis Segunda Imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Doble página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En este plano general aparece el personaje, en relación a la actividad que desempeña y en el contexto de un teatro.

### Tercera Imagen (transición)



Figura 30: Tercera Imagen (transición)

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 71: Análisis Tercera Imagen (transición)

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Doble página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Personaje	Gran plano General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Chamorro utiliza transiciones a lo largo de la obra, estas dan cuenta del paso de un escenario a otro. **Cuarta Imagen**



Figura 31: Cuarta Imagen

Tomado de: Fondo de Cultura Económica <http://www.fce.com.ar/boletines/chicos52/novedades.asp>

Tabla 71: Análisis Cuarta Imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Doble Página	Linealidad	Picado
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Gran plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Esta es una segunda escena, parte de la obra que está siendo presentada. Aparece en un entorno natural, al parecer es en el mar.

### Quinta imagen (transición)

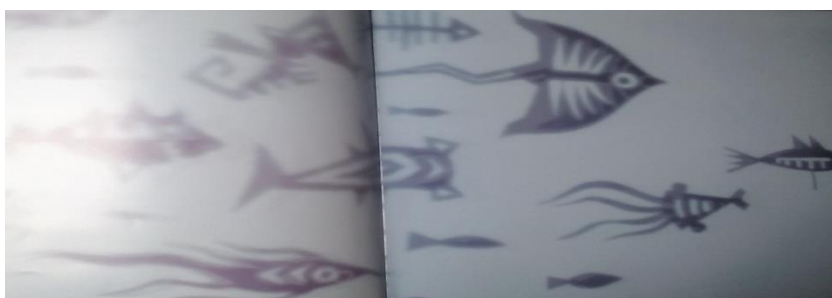


Figura 32: Quinta imagen (transición)

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 72: Quinta imagen (transición)

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Doble Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Personaje	Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Sexta imagen



Figura 33: Sexta imagen

Tomado de: Fondo de Cultura Económica <http://www.fce.com.ar/boletines/chicos52/novedades.asp>

Tabla 73: Análisis Sexta imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Doble Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Personaje	Gran Plano General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Un gran plano general es utilizado para presentar una escena en la que los personajes bucean. Como puede verse todos los entornos tienen relación con lo natural.

## Séptima imagen (Transición)



Figura 34: Séptima imagen (Transición)

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 74: Análisis Séptima imagen (Transición)

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Doble Pagina	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Personaje	Plano General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### Octava imagen

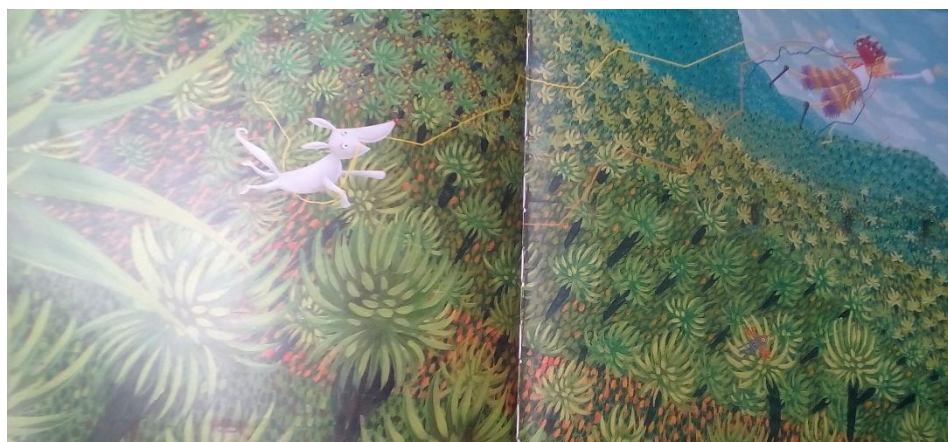


Foto: Efraín Ortiz

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 75: Análisis Octava imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Doble página	Linealidad	Picado
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Personaje	Gran plano General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En esta imagen existe un plano general, en este caso también existe un entorno natural en el que se puede ver claramente a los dos personajes.

### Novena imagen (transición)



Figura 35: Novena imagen (transición)

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 76: Análisis Novena imagen (transición)

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Doble Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Personaje	Gran plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### Décima imagen



Figura 36: Décima imagen

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 77: Análisis Décima imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Doble página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Personaje	General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

**Décimo primera (transición)**



Figura 37: Décimo primera (transición)

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 78: Análisis Décimo primera imagen (transición)

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Doble Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Personaje	Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)



## Décimo segunda



Figura 38: Décimo segunda imagen

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 79: Análisis Décimo segunda imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Doble Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Personaje	Gran Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Décimo tercera (transición)



Figura 39: Décimo tercera (transición)

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)



Tabla 80: Análisis Décimo tercera (transición)

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Doble Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Personaje	Gran Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### Décimo cuarta



Figura 40: Décimo cuarta imagen

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 81: Análisis Décimo cuarta imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Doble Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Personaje	Gran plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Los planos utilizados en todos los casos son generales y muestran escenarios diversos. Existe la predominancia de un entorno natural. La perspectiva desde la que el lector observa es desde el personaje porque el ilustrador lo ubica en la sala de teatro en la que está presentando su obra. Solamente en la imagen que se va a visualizar a continuación el lector se percata de este particular.

## Décimo quinta



Figura 41: Décimo quinta imagen

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 82: Análisis Décimo quinta imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Doble Página	Linealidad	Picado
Perspectiva de la historia	Planos	
Personaje	Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Décimo sexta



Figura 42: Décimo sexta imagen

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 83: Análisis Décimo sexta imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Doble Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Gran plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### Décimo séptima



Figura 43: Décimo séptima imagen

Tomado de: (Chamorro , Segundo Acto , 2010)

Tabla 84: Análisis Décimo séptima imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Doble Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primerísimo primer plano	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En estas últimas imágenes el ilustrador ofrece una vista panorámica cuando el actor sale de la sala de cine y se traslada a otro lugar con su perro. En este caso la perspectiva es omnisciente. Así ocurre también con el canguil en el piso de la sala que representa el escenario una vez que se ha terminado la función y todos se han ido.

## Lista de valores referentes a la climatología y las actividades

Tabla 85: Lista de valores referentes a la climatología y las actividades

<b>Clima</b>	<b>Fase</b>
Inapreciable	Inapreciable

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Actividades

Tabla 86: Actividades

<b>Actividades educativas</b>	<b>Domésticas</b>
Ausencia	Ausencia
<b>Actividades profesionales</b>	
<b>Laborales</b>	
Momento profesional artístico	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Desplazamientos

Tabla 87: Desplazamientos

Desplazamiento a pie	Volar
Desplazamiento en embarcación	Desplazamiento nadando
Desplazamiento en monopatín	Desplazamiento en monociclo

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Obligaciones no laborales

Tabla 88: Obligaciones no laborales

<b>Necesidades biológicas básicas</b>	<b>Obligaciones familiares</b>
Ausencia	Ausencia
<b>Obligaciones sociales</b>	
Ausencia	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Ocupaciones autoimpuestas

Tabla 89: Ocupaciones autoimpuestas

<b>Religiosas</b>	<b>Voluntarias sociales</b>
Ausencia	Ausencia

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Actividades de tiempo libre

Tabla 90: Actividades de tiempo libre

<b>Juego</b>	<b>Espectáculos</b>	<b>Actividades aire libre</b>	
Ausencia	Teatro	Ausencia	
<b>Cultura y arte</b>	<b>Relaciones familiares</b>	<b>Relaciones sociales</b>	<b>Deportes</b>
Actuar Tocar instrumento Pintar	Otras		Ausencia

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Otras actividades

Tabla 91: Otras actividades

<b>Ser observado</b>	<b>Transformarse</b>
----------------------	----------------------

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Comunicación no verbal

Tabla 92: Comunicación no verbal

<b>Alegría</b>	<b>Sonrisa</b>
----------------	----------------

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto)

Tabla 93: Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto)

<b>Lugar</b>	<b>Urbano</b>
Cerrado	Teatro

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Características de los otros personajes

Tabla 94: Características de los otros personajes

<b>Tipo</b>	<b>Tamaño</b>
Humano	Colectivo
<b>Género</b>	<b>Relación</b>
Indeterminado	Público

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Tabla 95: Tipos de interacciones

<b>Interacción afectiva</b>	<b>Afectiva verbal o gestual</b>
<b>Afectiva física</b>	Sonrisa Aplauso Gesto de admiración
Ausencia	<b>Interacción agresiva</b>
<b>Afectiva material</b>	Ausencia
Compartir tarea	
<b>Motivo de la interacción</b>	
Admiración	Simpatía
<b>Quién</b>	
Del personaje al protagonista	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### 3.2.4. Sueños



Figura 44: Portada "Sueños"

Tomado de: Blog spot Marco Chamorro [http://chamorromarco.blogspot.com/2010\\_11\\_01\\_archive.html](http://chamorromarco.blogspot.com/2010_11_01_archive.html)

#### **Sinopsis**

Esta es la historia de una niña que está leyendo un libro en su dormitorio, se duerme sumergiéndose en un profundo sueño en el que se desplaza con un adulto que le es familiar, después encuentra a otro personaje amigable y entablan una amistad, después aparece la sombra de una mano que les intimida y maltrata a uno de los amigos primero asustada y después enfadada y valiente la niña se defiende contra la mano pero después prueba a regalarle una flor, la mano se marcha al mismo mundo de sueños y la niña despierta en la mañana abrazando su libro que contenía una flor, la niña se ve contenta.

#### **3.2.4.1. Análisis general y del lenguaje cinematográfico de la obra**

##### **Datos generales de la obra**

Este libro fue publicado en el año 2010 en la ciudad de Quito, su autor es Marco Chamorro, la editorial responsable es Zonacuario.

##### **Género literario**

Se puede clasificar como cuento contemporáneo y fantástico.

##### **Composición, técnica y estilo**

El libro está ilustrado al 100%, no contiene texto.

## Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra “Sueños” de Marco Chamorro.

Tabla 96: Lista de valores de los campos pertenecientes a la presentación de la obra “Sueños” de Marco Chamorro.

<b>Lengua de edición</b>	<b>Género del público</b>	<b>Tipo de ilustración</b>
Castellano	Indistinto	Color
<b>Primera edición</b>	<b>Tipo de libro</b>	<b>Encuadernación</b>
Real	Álbum ilustrado sin texto	Cartoné
<b>Edición consultada</b>	<b>Género Literario</b>	<b>Edad del público</b>
Primera	Cuento contemporáneo	Sin especificar
<b>No Guía didáctica</b>	Cuento fantástico	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo

Tabla 97: Lista de valores de los campos pertenecientes a la composición, técnica y estilo

<b>Cubierta ilustrada</b>	<b>% de ilustración</b>
Sí	100%
<b>Cuerpo letra</b>	<b>Técnica</b>
Indistinto	Collage
<b>Tipografía</b>	<b>Elementos estilísticos</b>
Imprenta mayúscula	Surrealismo

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Al contrario de las otras obras analizadas, en esta se visualiza una forma de trabajar que es el collage, uno de los materiales que tiene varias posibilidades para trabajar en ilustración.

## Valores principales

Tabla 98: Valores principales

<b>Valores principales</b>		
Amistad	Bondad	Convivencia
Diversión	Generosidad	Integración
Paz	Sociabilidad	Superación del miedo
Valentía	Vida interior	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)



Tabla 99: Modelo valores

<b>Moraleja</b>	<b>Modelo valores</b>
No	De negativo a positivo

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época

Tabla 100: Lista de valores de los campos pertenecientes a contexto y época

<b>Lugar</b>	<b>Tipo de contexto</b>	<b>Coetáneo</b>
Identificable	Interiores	Si
<b>Relación texto</b>		<b>Época</b>
Sin texto		Actualidad

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

### Características físicas de la protagonista

Tabla 101: Características físicas de la protagonista

<b>Género</b>	<b>Peso</b>	<b>Peinado</b>
Femenino	Delgado	Inconcreto
<b>Edad</b>	<b>Aseo</b>	<b>Ojos</b>
Infancia	Normal	Inconcreto
<b>Tipo A</b>	<b>Altura</b>	<b>Barba y bigote</b>
Humano	Inconcreta	Ausencia
<b>Tipo B</b>	<b>Cabellos 1</b>	<b>Gafas</b>
Colectivo	Inconcreto	Ausencia
<b>Raza</b>	<b>Cabellos 2</b>	<b>Ropa</b>
Inconcreta	Inconcreto	Vestido

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Tabla 102: Complementos de la protagonista

<b>Complementos</b>	<b>Caracterización Física</b>	<b>Densidad sombras y líneas</b>
Diadema flor Pies descalzos	Delicadeza	Alta
<b>Características Ropa</b>	<b>Color dominante</b>	<b>Minusvalías</b>
Modesta	Amarillo <b>Tono:</b> Cálido	Ausencia

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/la protagonista

Tabla 103: Lista de valores a los campos referentes a las características familiares, sociales, psicológicas y morales del/la protagonista

<b>Situación familiar</b>	<b>Tipo de modelo moral</b>	Hábitat
Indeterminada	De negativo a positivo	<b>Cambio social</b>
<b>Caracterización psicológica y moral</b>	<b>Imagen</b>	Ausencia de cambio
Simpática	Sencilla	<b>Hábitat</b>
Sensible	<b>Clase social</b>	Casa
Pacífica	Inconcreta	<b>Características hábitat</b>
Valiente	<b>Elementos clase social</b>	Normal

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Análisis del lenguaje cinematográfico

### Primera Imagen



Figura 45: Primera Imagen Sueños

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 104: Análisis Primera Imagen Sueños

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Picado
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Como sucede en las otras obras, se tiene un plano general para identificar el lugar y darlo a conocer. En este caso cambia la angulación que puede verse que enfoca desde arriba por lo tanto es picada.

## Segunda Imagen

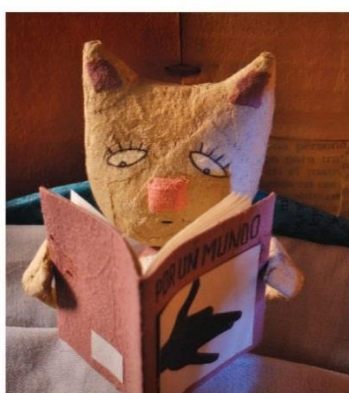


Figura 46: Segunda Imagen

Tomado de: Blog spot Marco Chamorro [http://chamorro-marco.blogspot.com/2010\\_11\\_01\\_archive.html](http://chamorro-marco.blogspot.com/2010_11_01_archive.html)

Tabla 105: Análisis Segunda Imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primer plano	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Un primer plano sirve para mostrar los rasgos distintivos del personaje y la actividad que está realizando, leer.

### Tercera Imagen

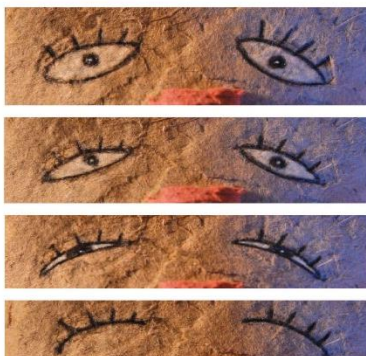


Figura 47: Tercera Imagen

Tomado de: Blog spot Marco Chamorro [http://chamorromarco.blogspot.com/2010\\_11\\_01\\_archive.html](http://chamorromarco.blogspot.com/2010_11_01_archive.html)

Tabla 106: Análisis Tercera Imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primerísimo primer plano	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

El primerísimo primer plano enfoca los ojos de la protagonista, dando paso a una siguiente escena que es el sueño.

### Cuarta Imagen

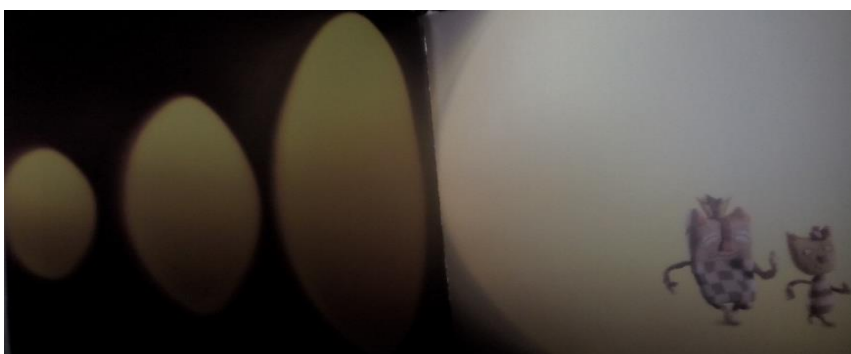


Figura 48: Cuarta Imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 107: Análisis Cuarta Imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Doble página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Gran plano General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Ya en el sueño el gran plano General muestra un escenario oscuro representando esa idea de un mundo abstracto. Aparecen nuevos personajes que en un momento causan sorpresa pero que luego muestran su amabilidad y se incorporan a actividades lúdicas.

### Quinta y sexta imágenes



Figura 49: Quinta imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)



Figura 52: Sexta imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 108: Análisis Sexta imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Los personajes se muestran en un plano general. El visualizador lo ve todo como si estuviera dentro del sueño.

### Séptima imagen



Figura 53: Séptima imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 109: Análisis Séptima imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Contrapicado
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Plano General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

El miedo inicial se ha esfumado y se ha cambiado por el juego. En este plano general se refleja tranquilidad en las expresiones de los personajes.

## Octava imagen



Figura 54: Octava imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 110: Análisis Octava imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Pagina	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Novena imagen

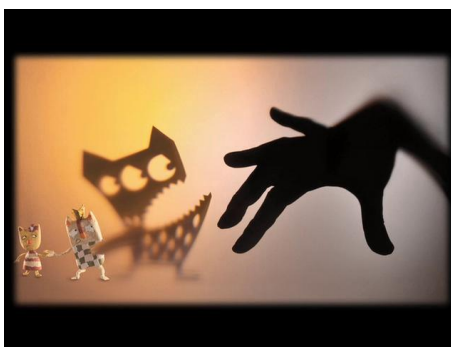


Figura 55: Novena imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 111: Novena imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Doble página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Gran plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En este gran plano general aparece un nuevo actor, cumple la función de personaje, aunque es una mano humana y atemoriza a los otros personajes. Además tiene una actitud desafiante.

### Décima imagen



Figura 56: Décima imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 112: Análisis Décima imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Se observa una actitud agresiva y amedrenta a uno de los personajes que aparecieron en el sueño.



## Décima primera imagen

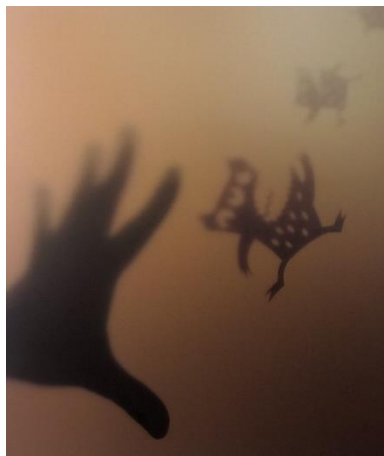


Figura 57: Décima primera imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 113: Análisis Décima primera imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
Perspectiva de la historia	Planos	
Visualizador omnisciente	General	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Décimo segunda imagen, décimo tercer, décimo cuarta imágenes

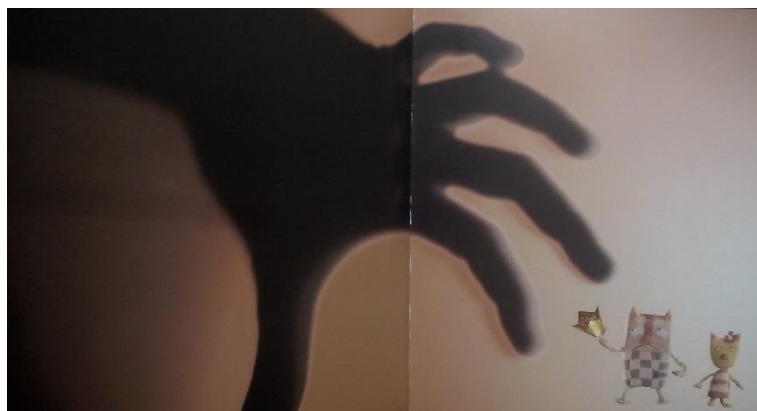


Figura 58: Décimo segunda imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)



Figura 59: Décimo tercera imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

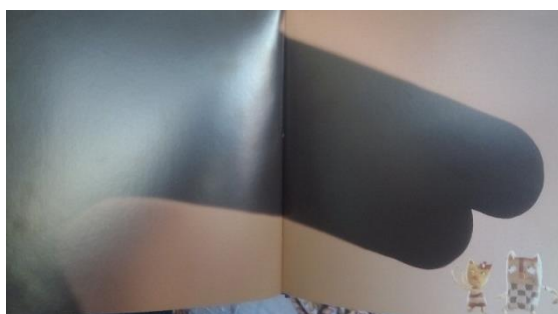


Figura 60: Décimo tercera imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 114: Análisis Décimo segunda imagen, décimo tercer, décimo cuarta imágenes

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Doble página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Gran plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En los planos utilizados para estas tres imágenes que corresponde al general, puede verse representado el conflicto. Pese a la diferencia de tamaño, el personaje se enfrenta con valentía.

## Décimo quinta, décimo sexta imágenes

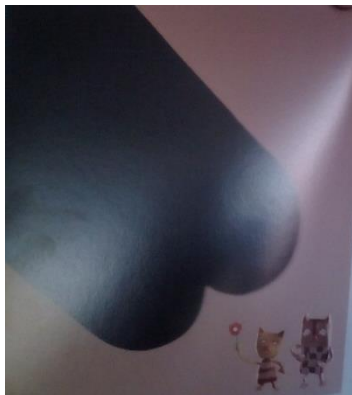


Figura 61: Décimo quinta imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)



Figura 62: décimo sexta imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 115: Análisis décimo sexta imagen

<b>Tamaño ilustración</b>	<b>Secuencia temporal</b>	<b>Angulación</b>
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En ambas imágenes existe la presentación de un plano general, y de fondo puede verse que se responde una interacción agresiva con una respuesta pacífica. Quizá aquí se represente el mensaje que el autor intenta dar.

**Décimo séptima imagen**



Figura 63: Décimo séptima imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 116: Análisis Décimo séptima imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Doble Página	Linealidad	Normal
Perspectiva de la historia	Planos	
Visualizador omnisciente	Gran Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Esta imagen representa la salida del sueño y el paso a un nuevo estado de conciencia.

**Décimo octava imagen**



Figura 64: Décimo octava imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 117: Análisis Décimo octava imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Normal
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Primerísimo primer plano	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En un primerísimo primer plano nuevamente los ojos de la niña se abren, ha amanecido.

### Décimo novena imagen



Figura 65: Décimo novena imagen

Tomado de: (Chamorro , Sueños , 2010)

Tabla 118: Análisis Décimo novena imagen

Tamaño ilustración	Secuencia temporal	Angulación
Página	Linealidad	Picado
<b>Perspectiva de la historia</b>	<b>Planos</b>	
Visualizador omnisciente	Plano general	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

En un plano general y nuevamente en angulación picada se puede ver el mensaje y la relación entre el sueño y la realidad, de esta manera el autor completa el mensaje que transmitió a lo largo del desarrollo de la historia.

## Lista de valores referentes a la climatología y las actividades

Tabla 119: Lista de valores referentes a la climatología y las actividades

<b>Clima</b>	<b>Fase</b>
Inapreciable	Nocturna Amanecer

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Actividades

Tabla 120: Actividades

<b>Actividades educativas</b>	<b>Domésticas</b>
Ausencia	Ausencia
<b>Actividades profesionales</b>	
Ausencia	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Desplazamientos

Tabla 121: Desplazamientos

Desplazamiento a pie	Otros
----------------------	-------

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Obligaciones no laborales

Tabla 122: Obligaciones no laborales

<b>Necesidades biológicas básicas</b>	<b>Obligaciones familiares</b>
Acostarse Dormir Despertarse Descansar	Ausencia
<b>Obligaciones sociales</b>	
Ausencia	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Ocupaciones autoimpuestas

Tabla 123: Ocupaciones autoimpuestas

<b>Religiosas</b>	<b>Voluntarias sociales</b>
Ausencia	Ausencia

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Actividades de tiempo libre

Tabla 124: Actividades de tiempo libre

<b>Juego</b>	<b>Espectáculos</b>	<b>Actividades aire libre</b>
Correr, saltar	Ausencia	Ausencia
<b>Cultura y arte</b>	<b>Relaciones sociales familiares</b>	<b>Deportes</b>
Leer libros	Otras	Ausencia

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Otras actividades

Tabla 125: Otras actividades

Comunicarse con gestos	Llegar/ salir
------------------------	---------------

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Comunicación no verbal

Tabla 126: Comunicación no verbal

Risa	Alegría
Miedo	Enfado

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto)

Tabla 127: Lista de valores sobre Dónde (Lugar, medio y contexto)

<b>Lugar</b>	<b>Casa</b>
Cerrado	Dormitorio niños

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

## Características de los otros personajes

Tabla 128: Características de los otros personajes

<b>Tipo</b>	<b>Tamaño</b>
Muñeco animado	Colectivo
Muñeco animado	<b>Relación</b>
Sombra de mano humana	Desconocida
<b>Género</b>	Desconocida
Masculino	Desconocida
Indeterminado	

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)

Tabla 129: Tipos de interacciones

<b>Interacción afectiva</b>	<b>Afectiva verbal o gestual</b>
<b>Afectiva física</b>	Gesto afectuoso Sonrisa
Manos enlazadas	<b>Interacción agresiva</b>
Contacto cuidar	<b>Agresiva física</b>
Separar en una pelea	Empujón
<b>Afectiva material</b>	<b>Agresiva verbal o gestual</b>
Compartir	Gesto desafiante Expresión de enfado Asustar
<b>Motivo de la interacción</b>	<b>Quién</b>
Inclusión	Del protagonista al personaje Del personaje al protagonista

Adaptado del análisis propuesto por: (Obiols , 2004)



### 3.3. Análisis cinematográfico según la metodología propuesta por Zavala

Tabla 130: Análisis cinematográfico según la metodología propuesta por Zavala

Elementos de análisis cinematográfico en las obras ilustradas		
<p style="text-align: center;"><b>Imagen</b> (Imágenes en el encuadre desde una perspectiva técnica)</p>	<i>Zuza y Arquímedes</i>	<p>a) Las imágenes son en su mayoría verdes y de fondo se utiliza el amarillo para representar el día. No hay mayor profundidad en el campo únicamente se puede ver las figuras humanas y la interacción entre ellas.</p> <p>b) La perspectiva es la visualización omnisciente, la narración se da desde este punto de vista. No hay mayor movimiento en la ilustración y la distancia en todas las páginas es la misma.</p>
	<i>La niña del árbol</i>	<p>a) Las imágenes están ilustradas sobre un fondo blanco y predomina el tono ocre. No hay profundidad porque solo se visualiza el árbol y las actividades de la niña.</p> <p>b) la perspectiva es la visualización omnisciente, el punto de vista narrativo es este en el que se cuenta la historia con imágenes. Hay mayor movimiento en cuanto a las escenas en las que se acerca el monstruo a destruir el hogar de la niña.</p>

	<i>Sueños</i>	<p>a) Las imágenes están construidas en su mayor parte sobre tonos amarillos y naranjas. Utiliza sombras para ilustrar a los personajes. Hay otra forma de construcción de los sueños.</p> <p>b) Se utiliza otro tipo de perspectiva para mostrar el sueño de la protagonista, hay un mundo interno que se le hace conocer al lector. En este contexto hay mayor profundidad en un mundo subjetivo.</p>
	<i>Segundo acto</i>	<p>a) La imagen es construida con diversos colores, es muy diversa y muestra diversos contextos lo que permite ubicarse al lector en variados escenarios.</p> <p>b) el autor juega con la perspectiva y sitúa al lector dentro de la presentación cuando las imágenes son las que se puede presenciar en el teatro.</p>

Tabla 131: Análisis comparativo del lenguaje cinematográfico en las obras de Eva Furnari “La niña del árbol” y “Zuza y Arquímedes” y las obras de marco chamorro “sueños” y “segundo acto”

<b>ANÁLISIS COMPARATIVO DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO EN LAS OBRAS DE EVA FURNARI “LA NIÑA DEL ÁRBOL” Y “ZUZA Y ARQUÍMEDES” Y LAS OBRAS DE MARCO CHAMORRO “SUEÑOS” Y “SEGUNDO ACTO”</b>				
<b>AUTORES</b>	<b>EVA FURNARI</b>		<b>MARCO CHAMORRO</b>	
<b>Elementos de Análisis</b>	<b>Zuza y Arquímedes</b>	<b>La Niña del árbol</b>	<b>Sueños</b>	<b>Segundo Acto</b>
<b>Elementos Cinematográficos</b>				
<b>Planos</b>				
Gran plano general		✓	✓	✓
Plano general o entero	✓	✓	✓	✓
Plano americano				
Plano medio		✓		
Primer plano		✓	✓	
Primerísimo primer plano		✓	✓	✓
<b>Angulación</b>				
Angulo normal o neutro	✓	✓	✓	✓
Angulo inclinado				
Angulo picado			✓	✓
Angulo contrapicado o enfático				
Angulo cenital o picado extremo				
Angulo Nadir o contrapicado extremo				
Angulo aberrante				
Angulo subjetivo				
<b>Perspectiva de la historia</b>				
Visualizador omnisciente	✓	✓	✓	✓

Personaje				✓
<b>Elementos narratológicos</b>				
<b>Tema</b>	El juego	La naturaleza	La amistad	El amor por el teatro
Protagonista	Dos niños protagonistas (Sexo masculino)	Única niña protagonista (sexo femenino)	Única niña protagonista (sexo femenino)	Dos protagonistas Un adulto y un perro (sexo masculino y no identificable)
Acontecimientos	Bromear, jugar, asustar	Proteger la naturaleza	Soñar, formar lazos de amistad	Actuación e interpretación en distintos escenarios
Personajes	Adultos y dinosaurio (sexo masculino/femenino y no identificable)	Una especie de robot que ataca a la niña (de sexo no identificable)	Una figura humana (sexo masculino). Una figura no humana y la sombra de una mano humana (sin sexo)	Figuras humanas (público, de sexo indistinto)
Tiempo	Coetánea	Coetánea	Coetánea	Coetánea
Espacio	Espacio verde, exteriores	Naturaleza, exteriores	Interior dormitorio	Interior teatro
Narración	Omnisciente	Omnisciente	Omnisciente	Omnisciente
Focalización	Focalización espectacular	Focalización espectacular	Focalización espectacular	Focalización espectacular/ Focalización interna

### **3.3. Análisis de semejanzas y diferencias entre las obras de los ilustradores Eva Furnari y Marco Chamorro con base en la metodología utilizada**

En cuanto al lenguaje cinematográfico utilizado por Eva Furnari en *Zuza y Arquímedes*, las acciones de los personajes no pueden ser consideradas como malas o graves por las que puedan llegar a ser castigados. Asimismo no se identifica una moraleja que refleje una categoría que haga referencia a un buen comportamiento. Tampoco hay un buen proceder que haya sido recompensado o premiado. Lo importante parece ser los hechos anecdóticos y el valor que ya se ha identificado que apela a la inutilidad de la venganza. Lo mismo sucede en el libro de Marco Chamorro *“Segundo acto”* en el que no existe una enseñanza de valores morales ni comportamientos castigados. Lo contrario sucede con *“La niña del árbol”* y *“Sueños”* en donde si hay comportamientos negativos, únicamente en el primero caso, este comportamiento es castigado.

Furnari utiliza lugares abiertos aunque el contexto no es precisamente identificable. Chamorro en cambio, muestra en los dos libros lugares ubicados en el interior de un teatro y de un dormitorio y es allí donde se desarrolla la historia. En cuanto a los personajes que ambos utilizan no se limitan a lo humano y a sus características habituales. Únicamente en *Zuza y Arquímedes* los personajes protagonistas tienen similares características y elementos de identificación. Chamorro utiliza una estructura más compleja en cuanto a personajes, por ejemplo, la sombra de una mano en quien concentra la expresión. Así también es necesario considerar que en ninguno de los casos fue posible establecer una situación familiar clara. En *“Sueños”* se observa una fotografía del personaje junto a la protagonista, el mismo al que posteriormente se ve en el sueño lo que hace pensar en una relación de parentesco que no está clara.

De acuerdo con lo estudiado sobre el lenguaje cinematográfico, se puede decir que la obra de Furnari *“Zuza y Arquímedes”* utiliza un solo plano a diferencia de las demás obras estudiadas. El plano general permite en la obra de Furnari, *Zuza y Arquímedes* mostrar un escenario, además de las figuras humanas y posteriormente la interacción entre ellas, así como las acciones. En el tiempo no existen variaciones como flashbacks o anticipaciones, el acontecimiento ocurre dentro de la temporalidad normal de la historia.

*“La niña del árbol”* tiene una gran variedad de planos que sirven para enfocar las expresiones de la niña y la actuación del personaje que destruye su hábitat. Así también sueños que enfocan diferentes situaciones. En el caso de *Segundo acto*, este lenguaje juega, de manera especial, un papel importante para introducir al lector como espectador del teatro, con ello crea una

perspectiva de personaje en la obra. En cuanto a la angulación Furnari utiliza únicamente la normal, mientras que hay una gran diferencia con Chamorro que varía la angulación para mostrar las imágenes en el contexto de los personajes.

Las temáticas también son diferentes en las cuatro obras analizadas. *Zuza y Arquímedes* es una obra muy elemental así como su construcción, pese a que el público no está especificado en la obra, se entiende que es para niños pequeños por su estructura básica. *“La niña del árbol”* tiene complejidad en cuanto a la utilización de planos y también en la construcción del argumento y los valores. *“Sueños”* y *“Segundo acto”* tienen argumentos más complejos y se puede alcanzar niveles más profundos de análisis, tampoco especifica su grupo lector, sin embargo, es perceptible que está dirigido a un grupo de mayor edad a diferencia de los libros de Eva Furnari.

Otra observación que puede ser realizada es que las obras de los dos autores no se refieren a épocas pasadas ni han perdido vigencia desde el momento de su creación. Asimismo ambos ilustradores utilizan elementos que pueden ser entendidos, lo que quiere decir que no se recurre a lo abstracto para crear las historias.

## **Capítulo IV**

### **Conclusiones y recomendaciones**

#### 4.1. Conclusiones

Las ilustraciones son el inicio para involucrar al ser humano en el mundo de la lectura. Contrario a lo que se dice sobre las imágenes que limitan la imaginación, las imágenes la estimulan porque no caen en la obviedad sino que también muestran un grado de complejidad en la interpretación. Las imágenes tienen una estructura narrativa que cuenta una historia.

Las historias construidas con imágenes cuentan con los mismos elementos de la narrativa convencional como son los personajes, el ambiente, el argumento, el acontecimiento, mediante ellos se construye la historia.

De los libros analizados los más complejos son los de Marco Chamorro "*Sueños*" y "*Segundo Acto*". Aunque los dos ilustradores no fueron formados en el dominio de la literatura y las letras. Eva Furnari se recibió como arquitecta y Marco Chamorro se preparó en teatro y en pintura pero posteriormente descubrieron su vocación por las ilustraciones.

Eva Furnari es más sencilla en ambas ilustraciones y utiliza la técnica del lápiz, mientras que Marco Chamorro idea el collage para dar vida a los personajes además de técnicas que parecen ser las del óleo o acrílico. El mensaje de Furnari es claro y perfectamente comprensible mientras que los libros de Chamorro requieren de un análisis más profundo para comprender, además tiene varias posibilidades de interpretación y lectura de las imágenes.

Chamorro se traslada a otro plano como el de los sueños, un plano surrealista que resulta interesante para la ilustración. El uso de los planos ayuda a los autores a focalizar las emociones y las actuaciones de los personajes, además de mostrar interacciones entre ellos.

Los dos autores han realizado trabajos de ilustración para otros autores, sin embargo también son autores completos de los libros analizados, cuya historia ha sido creada por ellos mismos. La ilustración en el Ecuador muchas veces es subestimada, sin embargo, las ilustraciones de Chamorro muestran un buen trabajo que incluso ha sido reconocido en el exterior como "*Segundo acto*".

La calidad de los libros es diferente. Los libros de Furnari tienen una pasta blanda, mientras que los de Chamorro tienen la pasta dura y una encuadernación en cartón lo que ayudaría a mantenerlo en buen estado.



## 4.2. Recomendaciones

- Se recomienda ampliar el presente análisis sobre otros aspectos relevantes de la ilustración como los elementos que se utiliza en su creación.
- Es importante destacar a los autores nacionales que tienen trabajos de calidad como Chamorro. Pueden realizarse análisis acerca de sus trabajos que aproximen de mejor manera a las categorías por él manejadas.
- En cuanto al niño lector y a las etapas que guardan relación con la literatura, es importante que como profesionales de esta rama del saber, se destaque la importancia de inculcar hábitos de lectura a los niños para su desarrollo cognoscitivo, intelectual, social, etc. Y en todos los ámbitos que intervienen en la formación del niño como el entorno familiar, escolar y social.
- Es necesario que se respete el proceso de aprendizaje del infante sin tratar de forzarlo a entender categorías que no corresponden a su época de aprendizaje.
- Es necesario valorar las imágenes de las ilustraciones y su estructura narrativa.
- Para quienes se dedican al campo de la literatura, es necesario identificar las categorías sobre narrativa existentes en las imágenes pues proporciona otra visión de la representación que se piensa conoce muy claramente.
- Es necesario que se rescate la idea de que los niños aprenden con el ejemplo por lo que no se puede simplemente ordenar su acercamiento a un libro. Se recomienda a los profesionales que propaguen esta idea en todos los ámbitos en los que se desenvuelven para que la sociedad comprenda la importancia de la lectura en los hogares.
- La estructura sencilla para enseñar en los primeros años es fundamental por lo que se recomienda estudiar detenidamente los procesos en los que avanza el niño y educarlo de acuerdo a sus procesos.
- Los primeros aprendizajes se obtienen mediante los sentidos por lo que se recomienda rescatar el valor de la ilustración en cuanto estímulo para el niño.
- Como en todos los casos, la lectura, requiere de un proceso de acompañamiento por lo que se debe valorar detenidamente el rol de los maestros para guiar el proceso de un niño en la literatura.

## Referencias Bibliográficas

- Acaso, M. (2012). *El lenguaje visual*. Barcelona : Grupo Planeta España .
- Alvarez Gardeazábal, G. (2005). *Manual de crítica literaria*. Bogotá : Editores Colombia .
- Ambròs Pallarès, A., & Breu Pañella, R. (2007). *Cine y educación: El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Graó.
- Barthes , R. (2009). *La retórica de la imagen* . Barcelona : Paidós .
- Barthes , R. (2009). *Lo obvio y lo obtuso* . Barcelona : Paidós.
- Biblioteca Eva Furnari. (2014). *Eva furnari, autora exclusiva*. Recuperado el 13 de 05 de 2015, de <http://bibliotecaevafurnari.com.br/biografia>
- Bravo , C. (2009). *El libro ilustrado y su importancia en el fomento d la lectura* . Colombia: Fundalectura .
- Cerrillo, P., Larrañaga, E., & Yubero, S. (2002). *Libros, lectores y mediadores: la formación de los hábitos lectores como proceso de aprendizaje* . España : Universidad de Castilla- La Mancha .
- Chamorro , M. (2010). *Segundo Acto* . México D.F : Fondo de Cultura Económica .
- Chamorro , M. (2010). *Sueños* . Quito : Zonacuario .
- Cortés, M. (2000). *Luces cámara acción!-- textos de cine y televisión*. San José: Universidad de Costa Rica .
- Da Col , C. (2006). Marco Chamorro . *Imaginaria, revista quincenal* .
- Díaz , F. (1993). *Uso del lenguaje cinematográfico en la ilustración de libros para niños 1993*. Bogotá : Susaeta .
- Díaz Armas, J. (2008). La imagen en pugna con la palabra. *Saber educar*, 43-57.
- Enciclopèdia Itaú Cultural. (9 de noviembre de 2011). *Eva Furnari*. Recuperado el 18 de mayo de 2015, de <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa11914/eva-furnari>
- Furnari , E. (2008). *Zuza y Arquímedes* . Quito : Libresa.
- Furnari , E. (2013). *La niña del árbol* . Santo domingo : Libresa.

- Gómez , J. (2006). *El cine una guía de iniciación*. Murcia : Universidad de Murcia .
- Gubern , R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual* . Barcelona : Anagrama.
- Hall, S., & Trad. Sevilla, E. (1997). *El trabajo de la representación*. Londres: Sage publications.
- Hanán Diaz , F. (2007). *Leer y mirar el libro álbum* . Bogotá: Norma S.A.
- Instituto Nacional de tecnologías educativas y de formación del profesorado. (2013). *El álbum y el libro ilustrado*. Recuperado el 12 de 03 de 2015, de [http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd\\_2013/m5\\_5/el\\_lbum\\_y\\_el\\_libro\\_ilustrado.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd_2013/m5_5/el_lbum_y_el_libro_ilustrado.html)
- Kohan, S. A. (2013). *Las estrategias del narrador*. Barcelona : Alba.
- Magdaleno , M. (2005). *La Lectura Para el Desarrollo Infantil*. México D. F : Quazaró .
- Maldonado , L. (2013). *Análisis del protagonista y antagonista en la obra narrativa de Soledad Córdova* . Cuenca: UTPL.
- Ministerio Francés de Cultura . (2002). *Teoría literaria*. París : Siglo XXI editores .
- Monaj, R. G. (2006). *Manual para la realización de Story boards*. Valencia : UPV.
- Montoya, V. (2003). *Literatura infantil: lenguaje y fantasía*. Bolivia : La Hoguera.
- Moran , J. C. (1996). Algunas ideas estéticas sobre el punto de vista narrativo en el cine. *Orbis Tertius* , 1-5.
- Obiols , N. (2004). *Mirando cuentos: Lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil* . Barcelona: Laertes.
- Rodríguez, J. (1991). *Antología de literatura universal comparada: materiales para la enseñanza práctica de la literatura*. Murcia : Secretariado de publicaciones .
- Romaguera i Ramió, J. (1999). *El Lenguaje Cinematográfico: Gramática, Géneros, Estilos y Materiales*. Madrid: Ediciones De la Torre .
- Rubern , R. (2012). *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gili S.A.
- Tomachevski, B. (1982). *Teoría de la literatura*. Madrid : Akal .
- Turmo , A., & Gonzáles , E. (2010). *Introducción a los géneros literarios, teoría y ejercicios*. España : Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación de España .

Valera Bernal , J. (12 de 2008). *La imagen en movimiento, el cine*. Recuperado el 11 de 03 de 2015, de <http://www.contraclave.es/cine/lenguaje%20cinematografico.pdf>

Wuth Olave, C. (2013). *Contagiar la lectura desde la primera infancia*. Recuperado el 09 de 06 de 2015, de <http://www.crececontigo.gob.cl/adultos/columnas/contagiar-la-lectura-desde-la-primera-infancia/>

Zavala , L. (2012). Los componentes formales de la narrativa gráfica. *Cenizas*, 12-17.

Zavala, L. (2012). *Narratología y lenguaje audiovisual*. Mendoza: Universidad Nacional de Cuyo .

## Anexos

### Anexo 1. Proyecto de trabajo de fin de titulación



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

## Postgrados

Modalidad Abierta y a Distancia

### Maestría

Literatura Infantil y Juvenil

Apellidos y nombres:	ORTIZ ORTIZ ARTURO EFRAIN
Nº de cédula:	170778119-9
Centro Universitario:	QUITO
Período académico:	MAYO - OCTUBRE 2014
Lugar y fecha:	QUITO, SEPTIEMBRE 10 DE 2014
Nombre del módulo:	
SEMINARIO DE GRADO III	
Lugar y fecha:	
LOJA - ECUADOR	

### INFORME EVALUATIVO

EVALUACIÓN A DISTANCIA	EVALUACIÓN PRESENCIAL	TOTAL
30 PUNTOS	70 PUNTOS	100 PUNTOS

Debe presentarse a supletorio:	
--------------------------------	--

No debe presentarse a supletorio:	
-----------------------------------	--

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Nombre del profesor(a): \_\_\_\_\_

Firma del profesor(a): \_\_\_\_\_

**Nombres y apellidos del estudiante:**

Arturo Efraín Ortiz Ortiz

**Posible Título del trabajo de grado**

“El lenguaje cinematográfico en los libros ilustrados para niños”

**Posible Tema**

“Análisis comparativo del lenguaje cinematográfico en las ilustraciones de los libros de Eva Furnari con los de Marco Chamorro”

**Posible Pregunta - eje y Preguntas derivadas**

-¿Cuáles son las diferencias más significativas en el uso del lenguaje cinematográfico en las ilustraciones de los libros “*La niña del árbol*” y “*Zuza y Arquímedes*” de Eva Furnari; y, “*Sueños*” y “*Segundo Acto*” de Marco Chamorro?

-¿Cuáles son los principales elementos que componen las imágenes en las obras de los dos autores?

-¿Cuáles son los distintos planos y angulaciones que abarca el lenguaje cinematográfico en las ilustraciones de las obras de Eva Furnari y Marco Chamorro, y que definen sus lenguajes gráficos?

-¿De qué manera se construye el argumento y el texto implícito en las obras de Eva Furnari y Marco Chamorro?

Breve **justificación** de por qué es necesaria esta investigación. Desde lo personal y el contexto.

-El lenguaje cinematográfico me ha llamado la atención desde muy niño y esta es una gran oportunidad para realizar una investigación seria sobre este tema. Lo interesante es saber cómo se construyen las secuencias para facilitar la lectura del mensaje implícito y de este modo poder llegar al destinatario sin la necesidad del lenguaje escrito, tal como lo han hecho los ilustradores Furnari y Chamorro. (Desde lo personal)

-La investigación propuesta se justifica en razón de que cuando intenté buscar proyectos similares en las distintas bibliotecas de las universidades locales, me topé con la sorpresa de que no proliferan investigaciones que giran en torno a estos temas, por tanto considero que mi trabajo contribuirá a futuro como una fuente de consulta para un mejor entendimiento de los elementos que integran el lenguaje cinematográfico desde el punto de vista visual, para comprender de mejor manera las obras ilustradas dirigidas a los niños. Saber cómo se marca la diferencia entre un autor y otro, cómo impacta determinado dibujo, estudiar su secuencia y cuál



es la expectativa que tiene el niño cuando tiene oportunidad de revisar este tipo de obras.  
(Desde el contexto)

Posibles **objetivos o propósitos**: 1 general y 2-3 específicos.

-Analizar las principales diferencias del lenguaje gráfico en las obras:

“*La niña del árbol*” y “*Zuza y Arquímedes*” de Eva Furnari; y, “*Sueños*” y “*Segundo Acto*” de Marco Chamorro, para determinar la estructura de los trabajos de los dos autores.

-Identificar los diferentes planos y ángulos en las ilustraciones de las obras de Eva Furnari y Marco Chamorro, para realizar un acercamiento al lenguaje cinematográfico.

-Examinar la composición de la imagen en las ilustraciones de ambos autores, para conocer sus estilos, soportes, técnicas y más elementos con los que trabajan.

Posibles **Palabras-clave**

-lenguaje cinematográfico

-lenguajes visuales

-comunicación visual

-análisis de la imagen

Búsqueda de los **antecedentes** utilizando las bases de datos (a partir de esas palabras – clave).

He encontrado las siguientes investigaciones que anteceden sobre el tema del lenguaje cinematográfico y comunicación visual.

-La primera tesis lleva por título "*Análisis de la obra de Miguel Delibes: Los Santos Inocentes y su adaptación cinematográfica homónima del director Mario Camus con el propósito de enseñar un ejemplo válido de transformación de Lenguaje Escrito en Lenguaje Cinematográfico*", que pertenece a Mauricio Montenegro Zabala y fue su tesis de grado para la obtención de su Licenciatura en Comunicación con mención en Literatura en la PUCE. Después de haber examinado el documento pienso rescatar las mejores ideas para sumar algunos aspectos relevantes a mi trabajo de investigación.

-El segundo trabajo tiene por título "*Educación para la comunicación visual en adolescentes*", y pertenece a Angélica Torres Gómez, fue su tesis de grado previa a la obtención del título de Licenciada en Comunicación Social en la UTPL. En el capítulo I de este trabajo existe información sobre qué son las imágenes y como se forman, clases, usos e importancia de las mismas; el capítulo II aborda aspectos muy importantes sobre la imagen y su relación con la educación, la pedagogía, la cultura y como herramienta didáctica; en el último capítulo habla sobre la comunicación y alfabetización visual, ventajas y desventajas. Considero que este trabajo va a ser de mucha ayuda en el desarrollo de mi proyecto.

Breve posible **enfoque** de investigación, justificando el porqué del mismo, en relación a preguntas y objetivos-propósitos. Muy genérico y sin hablar de técnicas ni instrumentos (eso se determinará en el transcurso de la investigación).

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, en razón de que pertenece al grupo de Ciencias Sociales y trata de resaltar las cualidades sobre libros ilustrados, estudiar las diversas técnicas que permiten dar forma a los pensamientos y plasmar mensajes que se desea transmitir a los lectores para que vayan aprendiendo la lectura de imágenes; es decir, vamos a descifrar o entender el comportamiento humano a través de las ilustraciones, a diferencia de las investigaciones cuantitativas que son propias de las Ciencias Naturales.

Se trata de descubrir las principales diferencias y semejanzas en cuanto a planos, puntos de vista, angulaciones y más elementos del lenguaje cinematográfico que vamos a encontrar en los libros ilustrados de los autores Eva Furnari y Marco Chamorro.

**Tipo** de investigación, de acuerdo al tema y a los fundamentos teóricos que vayan a iluminar el trabajo.

La presente investigación, responde a la siguiente tipología:

a) Bibliográfico – Documental

Porque nuestra investigación se fundamentará en las obras:

“*La niña del árbol*” y “*Zuza y Arquímedes*” de Eva Furnari; y,

“*Sueños*” y “*Segundo Acto*” de Marco Chamorro.

Además se realizará diversas consultas en varios libros, documentos, tesis y más materiales que traten sobre ilustración, lenguaje cinematográfico y comunicación visual.

b) Revelador

Porque se realizará una entrevista a Marco Chamorro y se dará a conocer ciertos elementos que antes no estaban suficientemente identificados en las ilustraciones de sus obras, es una

investigación interpretativa que se basará en el análisis objetivo que parte del lenguaje cinematográfico.

Los soportes teóricos en los que se cimentará esta investigación estarán dados por autores como: **Fanuel Hanán Díaz**, **Nuria Obiols Suari**, **Eugenia Trigo**, revistas especializadas de Internet como **Imaginaria** ([www.imaginaria.com.ar](http://www.imaginaria.com.ar)), **Cuatro Gatos** ([www.cuatrogatos.org](http://www.cuatrogatos.org)) y otros sitios y autores a quienes identificaré en el transcurso de la investigación.

**Personas/grupos** con quién va a realizar la investigación.

- Director del trabajo de grado
- Autor de las obras
- Críticos cinematográficos y literarios
- Maestros que hayan revisado la obra
- Evaluadores

En qué **tiempo** va a realizar el trabajo (fases previstas).

El cronograma y el presupuesto para la ejecución del trabajo se definirá con el director, después de aprobado el proyecto. Sin embargo tentativamente se puede indicar lo siguiente:

**Referencias bibliográficas** mínimas consultadas hasta el momento del proyecto.

Para los temas de ilustración:

-Furnari, E. (1994). "*La niña del árbol*". Quito: LIBRESA.

-Furnari, E. (2008). "*Zuza y Arquímedes*". Quito: LIBRESA.

-Chamorro, M. (2010). -"*Sueños*". Quito: Zonacuario.

-Chamorro, M. (2010). "*Segundo Acto*". Quito: IEPSA.

Para los temas de lenguaje cinematográfico:

-Díaz, F. (2007). "*Leer y mirar el libro álbum: Un género en construcción?*" Bogotá: Norma.

-Obiols, N. (2013). "*Mirando Cuentos, Lo visible e invisible en las ilustraciones de la Literatura Infantil*". Barcelona: Laertes.

Para el texto de análisis básico:

-Trigo, E. (2013). "Investigación cualitativa y cuantitativa". Loja: Ediloja.

-Trigo, E. (2013). "Guía Didáctica Seminario de Grado I". Loja: Ediloja.

## **Anexo 2: Entrevista a Marco Chamorro**

Entrevistador: Buenos días señor Marco Chamorro, mi nombre es Arturo Ortiz y lo estoy molestando con una entrevista para desarrollar mi tesis, es sobre el análisis de dos libros suyos, “Sueños” y “Segundo Acto”, entonces quería saber cómo se inició en este tipo de trabajos

Chamorro: Ya, buenos días, pongámoslo, por aquí no es cierto, creo que ahí funciona, si lo dejamos ahí, ahí está el micrófono. A ver, yo me inicié en el año 99, por un amigo ilustrador que nos encontramos y me dijo, Marcos, ven a hacer una prueba en Santillana y yo estaba dedicado en el teatro, y me dijo no quieres hacer unas pruebas de dibujo, ilustraciones, y fui, hice las pruebas, en aquel momento, les gustó, a mí también me gustó muchísimo, y esa fue la manera, de esa fue que me involucré con los libros, que empecé a entender los procesos editoriales, el proceso de edición de los libros y me quedé, en esto.

Entrevistador: Sí, muchas gracias ¿Quién ha sido un artista referente para realizar sus ilustraciones?

Chamorro: (Ríe) Muchos y muchísimos desde el cine, creo que el cine ha sido un gran referente para mí, yo no estudié literatura, yo estudié pintura y actuación pero el cine, el lenguaje cinematográfico, es lo que me motivó por mi trabajo de actor, en esa época veía mucho cine y por ejercicios, nos mandaban a ver películas sin audio, no cine mudo, además de cine mudo, pero la veíamos sin audio, sin sonido para ver la actuación, la idea era intentar entender la película, las películas solo con los gestos, con la actuación, estábamos viendo de los actores, y después ahí, pude entender muchísimo lo que era una secuencia, uno también ahí aprendía lo que es una elipsis de imagen, una elipsis de texto, vamos viendo cómo se van fundiendo el lenguaje corporal con la imagen., a veces los textos, los diálogos de los actores dicen una cosa y los actores otra, entonces eso tiene mucho en común. Vamos a hablar de estos dos libros, y de ahí Picasso ha sido un gran referente para mí, Basquiat, también ilustradores como Isol, Javier Sagala, Hay un ilustrador alemán que escribió “El pato y la muerte”, él es un gran referente para mí, sí y mis referentes vienen también de la música, no soplo de la ilustración, hay justo este libro, el libro “Segundo Acto” lo ilustré escuchando a Bill Ford, y así cada uno de los libros como que siempre intento buscar la música adecuada dependiendo del tema, entonces el último libro que hice que se llama Mister Wilson, todos los días creo con Nacho Vega, un cantante español y así, no sé si por ahí los referentes son, son muchos.

Entrevistador: Ok, sí justamente mi tema también toca el aspecto del lenguaje, el lenguaje cinematográfico y en el libro “Sueños” pues lógicamente he visto que hay unas secuencias en cuanto a este muñequito que está... parece que tiene sueño y luego ya cierra completamente los ojos y parece que las siguientes escenas ya son cuando él está soñando, ¿o me equivoco?

Chamorro: No, ya está, ese libro lo hice dos veces, el primer libro lo hice con papel recortado y siempre se llamó Sueños, bueno, lo tenía terminado el libro y cuando me invitaron a dar un taller con niños en una escuela, lo llevé el libro para probar con los niños y los niños no lo entendían, así que decidí cambiar la técnica, cierto, y como vemos lo hice, construí las escenografías, los personajes, los gatos, las construí para que se sienta que los personajes estos, las maquetas es lo real, y estas fotografías que son más difusas, a ver, yo no sé cómo sueñan las demás gentes, pero no sé si serán así tan claros, hay imágenes y cosas y las cosas son borrosas, entonces intenté jugar con esto, esos elementos que tenía a la mano y tenía que ser muy preciso con las secuencias, con el ritmo del libro, entonces como vemos, ya el sueño, es igual, la estructura del libro es... no sé si sencilla es el término, la estructura del libro o la historia me pedía, que no sea tan complejo, entonces empezaba con margen, blanco, el gato leyendo, igual, un acercamiento, en primer plano, el gato con su libro y me voy acercando al personaje, a sus ojos, hasta que se cierran se cierra y ya me baño en página, empieza el juego con las imágenes, donde se encuentra con este rey, que no sabemos quién es y comienza a tener su historia, aparece un monstruo y así...

Entrevistador: ¿Cómo se explica la mano que interviene, ahí dentro del sueño, la sombra de la mano?

Chamorro: Para mí era el humano, a veces el ser humano... podemos construir o crear las cosas más bonitas de este mundo pero a la vez tenemos esa capacidad de destruirlo todo, sí para mí el ser humano es un misterio, y estoy basado igual en esa noche de los claveles, me basé mucho en una fotografía no sé de quién es, no recuerdo, no sé quién es el fotógrafo, pero les estamos poniendo claveles en los fusiles, en París, no sé si fue en Mayo del 68, entonces era eso... y es super claro también, la estructura después del sueño, ahora hacemos lo contrario con los ojos, ahora sí, empieza a abrir y ahí en el librito se encuentra con la flor y si nos acercamos un poco más está el papá, el hermano algún otro personaje de la familia.

Entrevistador: Qué interesante, Marcos y otra pregunta, cuál es, cuáles son los soportes y los elementos técnicos y estilísticos, ¿Que más utiliza?

Chamorro: Ya...depende son... yo los veo a veces como fotografías, esa es una por un lado y otro, creo que cada historia te pide elementos gráficos y la técnica adecuada a ser trabajada, por otro lado, son fotografías, muy personales, yo comencé a ilustrar, siempre me gustó la acuarela, comencé a ilustrar con acuarela, mucho de mis libros pero después mi naturaleza, mi forma de ser va cambiando, todos vamos cambiando y comencé a trabajar más con el acrílico y en estos momentos estoy trabajando mucho con tinta china y con óleo y además he descubierto la serigrafía, que es una técnica en la cual me da muchas posibilidades y me gusta explorar valga la redundancia, que da esa técnica.

Entrevistador: ¿Cómo fue que incursionó en su primer libro álbum?

Chamorro: Mi primer libro Álbum, fue este, "Segundo Acto", como le había comentado la actuación ha sido una gran pasión para mí y cuando descubrí la ilustración, los libros para niños, la dejé, de lleno me olvidé de la actuación y en algún momento de mi vida, sentía como que necesitaba cerrar ese círculo que se quedó abierto entonces quise contar una historia sobre un actor y así nació, esa fue la idea de este libro. Tuve la suerte de enviarlo a México, al concurso Orillas del viento que lo hacen todos los años y me dieron una mención con este libro, lo publicaron y eso como que, me motivó, me motivó muchísimo a seguir explorando, otros libros., otras posibilidades

Entrevistador: Brevemente nos puede contar la historia que cuenta el libro...

Chamorro: La historia que cuenta el libro, es la de un actor, que lo vemos en esta doble página, lo vemos al actor de espaldas que está probado como todo su equipo, los materiales, las herramientas para su función, entonces así, si nos ponemos a ver todo lo que va a aparecer aquí, aquí se ve cómo él recortó sus árboles y todo, las montañas, está el actor secundario, el perro, vemos su traje, con el que va a salir a escena, las fotografías que se ha tomado, las fotografías que va a presentar, su monopatín, su caballete, todos los elementos que van a aparecer a continuación, después él se presenta, se presenta en el público y comienza su obra, estos grandes planos de imágenes, son borrosas, no se define la imagen que nos da un juego para que el niño, el lector, el receptor, intente adivinar a la vez lo que sucederá después, entonces todas estas imágenes las pinté sobre cartón corrugado, con grapas, simulando a la escenografía, que él usó, entonces, aquí aparecen los seis colores, los tres primarios, los tres secundarios, el azul, el rojo, el amarillo, el violeta, el naranja, el verde, acá otro cual otra doble página y me falta otro no sé cuál, pero bueno, ya lo vamos a ver, en esta otra imagen tomé un vidrio esmerilado y jugaba si lo acercaba más, por este lado con el papel recortado se define



más la forma, si lo alejo se dan estos dobles juegos, y después de esto viene como la escena real, eso me pasó igual, eso es influencia de la fotografía, empecé a tomar fotografías, me comencé a involucrar en todo esto que tiene que ver con el mundo de la fotografía, comencé a estudiar, y me pasa y descubrí que yo hago el mismo recorrido de mi taller a mi casa, y a veces parece que todo es lo mismo porque solo nos dedicamos a ver, pero cuando uno está con una cámara de fotos se da cuenta que todo el trayecto que haces con una cámara desde el taller hasta tu casa siempre es diferente porque no te habías detenido a mirar, aquella flor, aquella piedra, esta forma, por lo general vemos, pasamos de largo por la vida, pero no observamos los detalles que hay ahí, el personaje está basado en muchos personajes, de la Sierra Centro en las fiestas de folclor, estos peces son referencia a textiles de Otavalo, mucho color como yo soy de Sandalet los frailes jones, me encantan, entonces ese es el juego, de lo borroso, que es lo que hay aquí es un descanso, un me detengo y avanzo y descubro lo que hay, el perrito este lo acompaña durante todo el libro...el naranja el bosque, hay muchas referencias a pintores como Ponclí, Van Gogh, el cielo, la noche estrellada de él, me encanta ese cuadro de él lo que en este caso lo hice de día el actor termina el público se despide de él, y sale a la ciudad, en donde todo es gris, yo sentía eso a veces cuando estaba actuando, ese compartir el vivir con la gente, ese interactuar ahí con el público es mágico porque ahí hay magia y se termina la obra y sales como todo sigue igual, no cambió en nada y solo hay el semáforo que está en rojo.

Entrevistador: Eso me recuerda la película "La lista de Shindler", había un anífo en un fondo rojo.

Chamorro: Hay un libro igual de Calandraca, Roberto, un italiano, en donde todo es a blanco y negro y solo hay un puntico amarillo siempre hay esos detalles, en todos los libros, después los guardas acá, lo guardas en un bolsillo con el boleto de la obra que vas a ir a ver, al final ya el boleto está roto con uno canguiles y en contraportada ya la gente se fue, y en la portada vuelve, eso me pasaba siempre cuando uno estaba detrás de las cortinas y viendo si llegó alguien algún familiar, tu papá

Entrevistador: Según esos cuadros ¿cuáles son los mensajes que puede transmitir a través del libro Álbum?

Chamorro: No sé, yo nunca pienso en un mensaje, ni en bulling, ah está de moda el bulling, pues voy a hablar del bulling, no me interesa eso y veo a la literatura como un disfrute, más que como un instrumento educativo, creo que ahí estamos muy confundidos y creo que el libro sirve para placer, si un libro me hace reír o me hace llorar, ya soy feliz.

Entrevistador: ¿Considera que este género es adecuado para la literatura de los niños o tiene otro alcance o repercusión?

Chamorro: Un libro, es que no creo que hay aun libro solo para niños, intento hacer los libros, hago los libros, converso mucho con mis sobrinos, pero nunca me pongo a pensar, ya cuando estoy trabajando, nunca me pongo a pensar...Ah entonces con este niño tengo que usar tal lenguaje, tengo que ser más suavcito, o los niños tengo que dibujarlos de tal forma que el receptor., al niño le atraiga, no sé, en eso no creo, no creo en eso, para mí un niño es un ser humano con menos experiencia, pero son iguales que un adulto en esas ganas de conocer, de ver, de aprender y entonces creo que todos los temas está bien para tratar con ellos, hablar sobre la muerte, hablar sobre sexo, sobre sexualidad, no sé es más o menos eso lo que pienso.

Entrevistador: ¿De qué manera se construye el argumento y el texto implícito en los libros de ilustraciones elaborados para niños y jóvenes?

Chamorro: No entiendo mucho sobre la pregunta...como, cuando me dan un texto a ilustrar o...cuando yo trabajo un libro

ENTREVISTADOR: Cuando usted trabaja un libro...

Chamorro: Ya...cuando yo trabajo un libro a veces la historia nace desde un dibujo y a ese dibujo yo le pongo un texto y veo que funciona, creo que eso podría ser mucho más grande si lo... a veces sí, de un texto, es un juego, un pin pon entre lenguaje visual y el lenguaje escrito, entonces en el último libro, primero tuve todos los dibujos, tuve muchos dibujos y a esos dibujos yo le puse un texto. Con una novela me manda el editor un texto y yo comienzo a ver en qué parte podría ir la imagen y comenzamos a trabajar con el editor

Entrevistador: Para mi trabajo he escogido dos obras tuyas que son “Sueño” y “Segundo Acto” son obras en las que prima la imagen, además de los criterios ya mencionados, hay algún otro...algo más que analizar desde el punto de vista del lenguaje cinematográfico.

Chamorro: Desde el lenguaje cinematográfico creo que a veces se confunde mucho en el país y se cree que un dibujante es un ilustrador, alguien que tiene un talento para dibujar ya es un ilustrador, el editor lo contrata para que ilustre un libro y creo que ahí se han cometido muchísimos errores porque un ilustrador lo que tiene es que saber ver, contar, narrar, un ilustrador tiene que ser un buen lector, un buen lector de imágenes, un buen lector de textos, para saber en qué momento, en qué etapa o no etapa de texto uno pone o no pone un a imagen, hay que saber cómo le decía antes, narrar, hay que saber secuenciar, hay elementos técnicos

que lo pasamos de lado. Hay grandes dibujantes, grandes pintores, pero me refiero más a estos elementos académicos, es conocer, conocer más, como la elipsis, el manejar muy bien una elipsis, en un libro, eso es básico., es elemental, y a veces creo que nos caemos mucho.

Entrevistador. ¿Considera que en el Ecuador se fortalezca el uso del libro álbum en el proceso de aprendizaje de niños y jóvenes?

Chamorro, Sí, radical, es lo que pasa ahora, creo que la generación y la de mis padres a veces, con un ejemplo pequeñito...se va a un museo, y en un museo la gente, me he dado cuenta que se demora más viendo la ficha técnica de lo que quiere decir ese cuadro que en disfrutar, si no se ve un paisaje la gente no se acerca, entiende, pero es que si hay un cuadro abstracto, la gente se aleja y tiene miedo de acercarse a ese cuadro y solo...sentir, entonces creo que el libro álbum se le tiene que dar fuerza, ese libro nació en los 60 para niños prescolares, no sabían todavía leer lenguaje escrito, entonces por ahí surgió el libro álbum, estos libros tenían más imagen, todo eso. Yo aconsejaría que todos los niños, los maestros sigan disfrutando de un libro álbum, hasta de viejos, porque veo estos libros que tengo acá, este libro "Aroma de galleta" lo puede disfrutar cualquiera, es de una editorial de España. Lastimosamente aquí no se conoce mucho sobre el libro álbum y se cree que un libro ilustrado ya es un libro Álbum y no es así, tiene otros códigos otros elementos, si yo tuviera un hijo, le daría siempre un libro aunque no fuese pequeñito.

Entrevistador: Le agradezco mucho, y voy a seguir con mi trabajo Marcos y si otra vez requiero de su sabiduría, le estaré molestando en otro momento.

Chamorro: No, no hay ningún problema

Entrevistador: Muchas gracias

### **Anexo 3: Entrevista Eva Furnari**

¿Cómo puede ayudar un libro ilustrado en el desarrollo integral de los niños?

El niño domina el código visual de manera natural. Él puede leer y entender a fondo las imágenes de cada ilustración, incluso antes de aprender a leer y escribir. Uno de los nuevos hechos es que, al leer el libro de imágenes, el niño comienza a entender que hay una secuencia lógica en la narrativa y ella ocurre de la izquierda a la derecha. Por lo tanto, el libro cuya historia está hecha solamente por las imágenes, puede ayudar a prepararse para el aprendizaje de la lectura y escritura, que también sigue una secuencia lógica y se produce de derecha a izquierda. Esto es solo unos de los aspectos interesantes del libro de imágenes.

¿Cómo es posible contar una historia únicamente utilizando imágenes?

No se puede contar todas las historias utilizando sólo imágenes. La narrativa visual es limitada. Ella sólo es posible cuando se utilizan elementos que podemos ver. Por ejemplo, las acciones físicas, algo que ocurre con ambientes, objetos, etc. La expresión humana (y animal) es un factor importante en este tipo de narrativa, ya que es un código de comunicación de gran alcance, que todos conocen. Expresiones como la felicidad, la tristeza, la desconfianza, el miedo, etc.

¿Usted cree que las historias contadas a través de imágenes estimulan o limitan la imaginación?

Creo que estimulan la imaginación, pero esto va a depender más de la calidad de la historia que el tipo de narrativa.

¿Usted cree que a veces el lector interpreta una imagen con un sentido diferente a lo que quiso decir el ilustrador?

Mirando el punto de vista objetivo se va a entender más o menos la misma historia, pero desde un punto de vista subjetivo, el lector puede entender y vislumbrar muchos contenidos que el autor-ilustrador no tenía en mente. Sobre todo si la ilustración es rica, expresiva y detallada.

¿Qué le inspiró para crear los libros "La niña del árbol" y "Zuza y Arquímedes"?

En "La niña del árbol" fue mismo por amor a la naturaleza. Para que los niños piensen en los árboles (naturaleza) con respeto y amor, una vez que dependemos de ella para sobrevivir.

"Zuza y Arquímedes", fue más un gusto por la diversión.

El gusto por las historias sin texto, tal vez venga porque yo fui una niña que casi no hablaba. Las comunicaciones por las imágenes, en aquella época, me parecían más directas, más verdaderas. Como si uno pudiera manipular las palabras, pero no las imágenes.

¿Cuáles son los principales elementos estilísticos y técnicos que utilizaron en sus obras “La niña del árbol” y “Zuza y Arquímedes”?

"Zuza y Arquímedes" es un libro que hice hace 30 años. "La niña del árbol" lo hizo hace 20 años. En aquel momento yo usaba plumas para dibujar. Hoy uso el lápiz (grafiti) que se traduce en un rasgo más flexible. El color fue dado por la acuarela, una tinta calma tiñe el papel. El estilo siempre ha sido una mezcla de búsqueda de expresión y narrativa, de humor y también estética.

En su libro “La niña del árbol” utiliza varios planos y encuadres para contar la historia, ¿Qué importancia tienen estos elementos cinematográficos en la narración de una historia?

Creo que en este libro yo estaba experimentando vista novo. Creo que sea el único libro de mi carrera en donde he explorado este aspecto cinematográfico. Todos los otros libros sin texto tienen un punto de vista fijo como un teatro.

En su libro “Zuza y Arquímedes” hay implícita una gran dosis de humor. ¿Qué significa para usted provocar una sonrisa?

Esta es una característica constante en todo mi trabajo. Para mí, provocar una sonrisa, es una gran alegría. Es un verdadero regalo.