

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

El realismo mágico: una construcción de la realidad moderna a través del álbum ilustrado

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


Autores:

Tiffany Isabel Montalvo Villanueva

Cristina Monserrath Segovia Zambrano

Director:

Víctor Geovanny Calle Bustos

ORCID:  0000-0002-5816-6746

Cuenca, Ecuador

2023-10-03

Resumen

El realismo mágico es una visión estilística aplicada a varias expresiones de arte. Su punto central es la presencia complementaria del realismo y magia en la narrativa. A través del entendimiento de este concepto, aprendiendo su inicio y viaje histórico, así como la observación de obras y autores resultantes del movimiento, se desea entender sus características principales para aplicarlas en un nuevo producto artístico que refleje una de las tantas vivencias actuales en nuestra sociedad. El medio usado para alcanzar este objetivo es el álbum ilustrado, el cual haciendo uso de la imagen y experimentación narra historias capaces de cautivar a los lectores. El relato que desarrollamos se centra en la vida monótona de Michelle, a quien vemos crecer bajo la sombra de su madre hasta convertirse en una adolescente. A través del uso de características cruciales del realismo mágico, junto a la flexibilidad que ofrece el álbum ilustrado para experimentar con las metáforas visuales, nos permitimos revelar y ampliar por medio de las formas las emociones que nuestros personajes no se permiten exteriorizar. Se da al lector la oportunidad de descubrir un enigma que va más allá de lo aparente, situándolo frente a la posibilidad de interpretar el significado verdadero del mensaje que la obra ofrece. Este proceso e interacción abre la puerta a encontrar la magia que se esconde en la cotidianidad, en lo absurdo y en las cosas que parecen no tener mucha importancia.

Palabras clave: sociedad, álbum, ilustración, artes visuales, creación artística

Abstract

Magical realism is a stylistic vision applied to various expressions of art. The central point is the complementary presence of realism and magic in the narrative. Through the understanding of this concept, learning its beginning and historical journey, as well as the observation of works and authors resulting from the movement, we understand its main characteristics and thus apply them in a new artistic product that reflects one of the many current experiences in our society. To achieve this objective, we make use of the picture book, a medium that uses images and experimentation to narrate captivating stories to the readers. The story we tell focuses on the monotonous life of Michelle, whom we see growing up under her mother's shadow until she becomes a teenager. Through the use of the characteristics of magical realism, together with the flexibility that the picture book offers to experiment with visual metaphors, we reveal and amplify through forms the emotions that our characters don't allow themselves to externalize. The reader is given the opportunity to discover an enigma that goes beyond what is apparent, placing them in front of the possibility of interpreting the true meaning that the work offers. This process and interactions opens the door to find the magic that is hidden in everyday life, in the absurd and in things that do not seem to matter.

Keywords: society, album, illustration, visual arts, artistic creation

Índice de contenido

Introducción	11
Capítulo 1	14
El realismo mágico y su estética en el arte latinoamericano.....	14
1.1 Breve introducción al realismo mágico	14
1.2 Conceptos y características.....	21
1.3 Autores del realismo mágico.....	25
1.3.1 Pintura Alemana.....	26
1.3.2 Literatura Italiana	32
1.3.3 Literatura - Realismo Mágico en América Latina	32
1.3.4 Referentes Ecuatorianos del Realismo Mágico.	34
Capítulo 2	36
El álbum ilustrado	36
2.1 El álbum ilustrado y su importancia.	36
2.2 El álbum ilustrado y su potencialidad en la visión de las realidades actuales	47
Capítulo 3	57
Realización del álbum ilustrado.....	57
3.1 Propuestas teóricas-narrativas sobre el álbum ilustrado.....	57
3.2 Planteamiento de la dirección gráfica del álbum ilustrado.....	63
3.2.1 Composición	64
3.2.2 Luz.....	77
3.2.3 Color	79
3.2.4 La tipografía: Diseño de Título y uso de Fuentes en el Texto narrativo	100
3.3 Creación de bocetos.....	102
3.3.1 Diseño de personajes	102
3.3.2 Diseño de espacios-escenarios.....	109

3.4 Diseño del formato del álbum ilustrado	112
3.4.1 Abstract del álbum ilustrado	112
3.4.2 Machote	113
Conclusiones	116
Recomendaciones	118
Referencias.....	119
Anexos.....	123

Índice de figuras

Figura 1 Otto Dix, Autorretrato como soldado, 1914.....	27
Figura 2 Otto Dix, Autorretrato con caballete, 1926, Óleo sobre tabla. Leopold-Hoesch-Museum, Düren, Alemania.....	27
Figura 3 Georg Schrimpf, Landschaft zwischen Starnberger See und Ammersee, 1931, Óleo sobre lienzo.	28
Figura 4 Georg Schrimpf, Osterseen, 1933, Óleo sobre lienzo.	28
Figura 5 Alexander Kanoldt, El cinturón rojo, 1929, Óleo sobre lienzo, Pinakothek der Moderne, Múnich, Alemania.....	29
Figura 6 Figura 1 Alexander Kanoldt, La mesa del taller, 1924, Óleo sobre lienzo, Osthaus-Museum, Hagen, Alemania.....	29
Figura 7 Alexander Kanoldt, Il paese di Bellegra II, 1925, Óleo sobre lienzo.....	29
Figura 8 George Grosz, El día Gris, 1921.	30
Figura 9 George Grosz, El eclipse del sol, 1926.	30
Figura 10 Giorgio de Chirico, Piazza d'Italia, 1913, Óleo sobre lienzo, Galería de Arte de Ontario, Canadá.....	31
Figura 11 Giorgio de Chirico, Misterio y melancolía de una calle, 1914, Óleo sobre lienzo, Colección privada.	31
Figura 12 Giorgio de Chirico, La canción de amor, 1914, Óleo sobre lienzo, MoMA, New York.	31
Figura 13 Giorgio de Chirico, Turin Spring, 1914, Óleo sobre lienzo, Colección privada.	31
Figura 14 Endara Crow, Siglo XX.....	35
Figura 15 Endara Crow, Pájaros sobre azul, Siglo XX, Acrílico sobre tela, Banco del Pacifico, Quito.	35
Figura 16 Imágenes del libro Flora y el flamenco.....	36
Figura 17 Portada y páginas del libro Linterna mágica.....	37
Figura 18 Babar.....	37
Figura 19 Portada y páginas del álbum ilustrado Pequeño azul y Pequeño Amarillo.....	38
Figura 20 Ilustraciones del álbum ilustrado Donde viven los monstruos.....	38
Figura 21 Portada y páginas del libro The Onion's great escape.....	39
Figura 22 Portada e imagines del libro Luces Nocturnas.....	42
Figura 23 Portada e imágenes del álbum ilustrado Cigarra.....	48
Figura 24 Imágenes del libro Eric.....	48
Figura 25 Imágenes del libro ¿Cómo atrapar una estrella?.....	49

Figura 26 Portada e imagen del libro El bosque dentro de mí	50
Figura 27 Páginas del libro ¿Y si morir fuera como convertirse en mariposa?	50
Figura 28 Portada e ilustraciones del libro Enigmas.....	51
Figura 29 Imágenes del libro Caperuza	52
Figura 30 Imágenes del libro La línea	53
Figura 31 Portada y páginas del libro Papá y yo, a veces	54
Figura 32 Portada y páginas del libro Los de arriba y los de abajo.....	54
Figura 33 Portada e imágenes del libro Salvaje	55
Figura 34 Portada y páginas del libro Felini	55
Figura 35 Portada y página del libro Días Raros	56
Figura 36 Portada del libro Los Temerarios	56
Figura 37 Ilustraciones del libro Matilde	57
Figura 38 Escaneado de la escena cinco.....	64
Figura 39 Escaneado de la escena nueve	65
Figura 40 Escaneado de la escena cuatro	66
Figura 41 Escaneado de la escena uno	67
Figura 42 Escaneado de la escena tres	68
Figura 43 Primera propuesta para la portada	69
Figura 44 Escaneado de la portadilla	69
Figura 45 Escaneado de una parte de la escena seis	70
Figura 46 Escaneado de una parte de la escena 10	70
Figura 47 Escaneado de la escena once	71
Figura 48 Primeros acercamientos al storyboard del álbum ilustrado.....	71
Figura 49 Bocetos para la escena siete	72
Figura 50 Storyboard definitivo	73
Figura 51 Boceto para la escena siete	73
Figura 52 Perspectiva para la escena siete.....	74
Figura 53 Boceto definitivo para la escena siete	74
Figura 54 Line art calcado para la escena siete	75
Figura 55 Lineart definitivo para la escena siete	75
Figura 56 Parte del boceto inicial para la escena dos	76
Figura 57 Parte del boceto de la escena dos	76
Figura 58 Parte de la escena dos escaneada	77
Figura 59 Imagen de la pintura La vocación de San Mateo.....	78
Figura 60 Imagen de la obra Little Songs of Long Ago: More Old Nursery Rhymes	81

Figura 61 Proceso para la creación del papel tapiz.....	81
Figura 62 Creación del boceto para el papel tapiz	82
Figura 63 Proceso de pintado del papel tapiz	82
Figura 64 Últimos pasos para la creación de los patrones para la primera escena	83
Figura 65 Papel tapiz final para la escena uno.....	83
Figura 66 Creación de una taza en blender	84
Figura 67 Aplicación de textura en la taza.....	84
Figura 68 Recreación en blender de la primera escena del álbum ilustrado.....	84
Figura 69 Modelando de la escena uno en el programa Blender	85
Figura 70 Imagen renderizada de la escena uno en Blender	85
Figura 71 Color script.....	86
Figura 72 Escaneado de la escena diez	87
Figura 73 Proceso de cambio de niveles de la escena diez	87
Figura 74 Escaneado limpio de la escena diez	88
Figura 75 Proceso de pintado de la escena diez.....	88
Figura 76 Utilización de una referencia para pintar los elementos de la escena diez	89
Figura 77 Proceso de creación de un pincel	89
Figura 78 Refinamiento del pincel	90
Figura 79 Pincel definitivo	90
Figura 80 Escena diez con textura añadida	90
Figura 81 Escena diez	91
Figura 82 Proceso de la inserción de papel en la escena uno.....	91
Figura 83 Proceso de capas para la incorporación del papel tapiz.....	92
Figura 84 Segunda parte del proceso de capas para la incorporación del papel tapiz	92
Figura 85 Escena uno	93
Figura 86 Imagen sacada del juego Life is strange	93
Figura 87 Escena dos	94
Figura 88 Escena tres	94
Figura 89 Escena cuatro	95
Figura 90 Escena cinco.....	95
Figura 91 Escena siete	96
Figura 92 Escena seis.....	96
Figura 93 Escena ocho	97
Figura 94 Imagen sacada de la película Belladonna of sadness.....	97
Figura 95 Escena nueve	98

Figura 96 Imagen de la película de Cenicienta 1950.....	98
Figura 97 Escena diez	99
Figura 98 Escena once	99
Figura 99 Escena doce	100
Figura 100 Tipografía del título tentativo: La taza ideal	101
Figura 101 Tipografía del título tentativo: La colección.....	101
Figura 102 Primeras exploraciones del diseño de Michelle	103
Figura 103 Primer diseño	104
Figura 104 Diseño definitivo.....	104
Figura 105 Bocetos de las emociones de Michelle.....	105
Figura 106 Segundo traje-vestimenta de Michelle bebé.....	105
Figura 107 Boceto sobre el personaje de Dolores.....	106
Figura 108 Diseños de Michelle a medida que crece a lo largo de la historia.....	107
Figura 109 (2022) Fotos de Cuenca.....	111
Figura 110 Escaneado de escena seis	111
Figura 111 Primeras pruebas de impresión de las escenas: 7, 6 y 5.....	113
Figura 112 Primeras pruebas de impresión de las escenas 8, 7 y 1.....	114
Figura 113 Últimas pruebas de impresión de las escenas: 5, 2, 12.....	114
Figura 114 Últimas pruebas de impresión de las escenas: 8 y 10.....	115
Figura 115 Pruebas de impresión del machote	115

Agradecimientos

A mi familia por apoyarme en mis decisiones y en mi carrera.

A mis amigos por brindarme sus valiosos consejos, su constante apoyo y su lealtad.

A mis profesores que me enseñaron el valor de la perseverancia y de la disciplina.

A nuestro tutor de tesis por su infinita paciencia y por creer en nuestra visión.

Y a mi amiga y compañera de tesis cuya creatividad y pasión me alentaron para ser capaz de crear una obra de la cual estoy muy orgullosa.

Tiffany Montalvo

A mi familia, mi madre y hermano al apoyarme en mi carrera.

A mis amigos por creer en mí, brindándome sus ánimos y compañía.

A mis profesores por su sabiduría e inspiración, especialmente a nuestro tutor Geovanny Calle por su paciencia y confianza en nuestra propuesta.

Y, por último, pero no menos importante, a mi amiga y compañera de tesis por su gran trabajo en este proyecto.

Cristina Segovia

Introducción

Una imagen puede contener, objetos, colores, luz y sombra, elementos que sujetan significados y que gracias al estudio de los signos somos capaces de comprenderlos. Casi como un lenguaje universal, que nos permite comunicarnos entre lo que el individuo desea anunciar a través de la imagen y el espectador. Por tal motivo, es importante que el artista se capacite en estos saberes, pues es una herramienta importante del conocimiento. Y es que incluso antes de saber cómo leer hemos sido hipnotizados por las imágenes, que nos han revelado nuevos mundos y experiencias.

De tal manera, a través del álbum ilustrado el artista es capaz de usar la figura retórica para enriquecer la historia que desea contar, experimentando con las texturas, los colores, las palabras e inclusive con el propio formato para que el lector pueda desarrollar su imaginación y sus sentidos. Otorgando al individuo el espacio suficiente para que vislumbre la historia a su manera, involucrándose en la narrativa. Consecuentemente, en este tipo de formato el texto puede pasar a un segundo plano o en algunos casos puede simplemente ausentarse.

Generalmente es un producto dirigido hacia los infantes y si bien se suele pensar que es su único público, también puede ser dirigido a un grupo juvenil o de mayor edad. Según (Takahashi, 2018) el álbum ilustrado puede ser una increíble herramienta de enseñanza para los jóvenes, tocando temas que van desde lo académico a temas más difíciles como es la muerte de un ser querido, el abuso, las enfermedades, etc. Además, explica que puede ayudar en la comprensión lectora para aquellos adolescentes que aún no entienden muy bien el idioma o para aquellos que tengan algún trastorno neurológico.

Nos abre una puerta para experimentar, conocer y empatizar, permitiéndonos reflexionar, como explica Diaz (2007) “mantienen abierta una expectativa que nos revela otros significados” que conforman al libro. Por tanto, su potencialidad para presentar capas de

significados permite abordar temas sensibles, o complejos con los cuales los lectores pueden identificarse o sensibilizarse. Como es una relación quebrada entre un hijo y sus padres, la soledad, la esperanza de emendar una relación y la experiencia de vivir un trauma generacional.

Cuestiones que los escritores, a través del uso del realismo mágico, han tocado. A pesar de que este estilo no nace en América latina, sino en Europa, las producciones latinoamericanas literarias son las que se destacan en este tipo de narrativa. La peculiaridad de sus historias se halla en sus personajes y su convivencia con la magia, aquellos sucesos que podríamos llamar sobrenaturales o míticos forman parte de la cotidianidad. Es una manera de percibir la realidad mezclando lo real con lo irreal, lo consciente con lo subconsciente, siendo así la unión de varias dicotomías, bajo un aire verosímil. Por este motivo el lector es capaz de sumergirse en este mundo e incluso, aunque sea por un momento, creer en su magia.

El Realismo Mágico, siempre con el objetivo de realizar una crítica social, es capaz de tocar temas sensibles de una forma única, en algunas instancias exagerando situaciones que generalmente vemos con indiferencia, convirtiéndolas en absurdas, dando como resultado una representación simbólica del daño que puede provocar las obsesiones que los personajes cargan sobre si mismos. En otros casos el autor es capaz de explorar temas delicados de una forma poética dónde cada emoción es ampliada, como si en cada palabra se pudiera sentir lo que está atravesando el personaje.

Esta singular visión es la vía que encontraron distintos autores para ahondar y exponer la identidad Latinoamericana, desde una experiencia personal y colectiva, hablando de aquellas vivencias y males palpitantes en la sociedad. Presentan un mundo que desdibuja la línea entre lo real y lo mágico, exponiendo el día a día de vivir en América Latina, donde la magia palpita en lo cotidiano. Dicha mirada aborda la esencia Latinoamérica atravesando varios niveles (desde los sistemas institucionales, políticos, económicos y culturales) describiendo

ideales, creencias y deseos de una comunidad, que a la vez se enfrentan a las frustraciones sociales y emocionales, así como el impacto de estos ideales formados en los individuos, afectando sus comportamientos o intereses, que terminan siendo parte crucial en la narradita al ser expuesto de manera desorbitada pero naturalizada por el mismo narrador y aquellos personajes que lo conforman.

Este trabajo tiene como objetivo realizar un producto artístico que incorpore en el Álbum ilustrado una historia inspirada por las características que conforman al Realismo Mágico. Contará la historia (Anexo 3) sobre un tipo de relación disfuncional entre una madre y su hija, siendo el tema de la familia un recurrente en obras como *Bruna*, *Soroche* y *los Tíos de Alicia Yáñez* o *Mil Años de Soledad* de García Márquez. Crear una reflexión y visibilizar esta clase de realidades, a través de producciones artísticas, permite discutir y analizar esta clase de vivencias sociales, logrando que el público empatice con la historia y mundo imaginario plateado, conectado e inspirado por la realidad.

El libro ilustrado es el medio por el cual hemos plateado esta propuesta artística, gracias a su flexibilidad e infinidad de posibilidades, deseando alcanzar a una variedad de públicos, principalmente juveniles, buscando ilustrar vivencias de generaciones actuales. Esto con el deseo de alcanzar “un proceso colectivo de resiliencia” a través del arte, como indica el psicólogo Boris Cyrulnik (2007) en su conferencia *Resiliencia y arte, los relatos del trauma*.

Capítulo 1

El realismo mágico y su estética en el arte latinoamericano

1.1 Breve introducción al realismo mágico

Actualmente el realismo mágico está relacionado a la literatura latinoamericana, sin embargo, el inicio del término proviene de Europa, considerando a Novalis (Ebadi & Fikret, 2017) como la primera persona que hizo uso del término sin llegar a desarrollarlo como lo conocemos ahora. Posteriormente apareció dentro del mundo de la pintura con Franz Roh para resumir las diversas expresiones artísticas que surgieron durante el periodo de 1920 a 1925 (Linares, 2014). Massimo Bontempelli, desarrolló el término simultáneamente que Roh, pero adecuado a la literatura en Italia. Finalmente, el término cruzó el océano hacia Latinoamérica, a manos de Arturo Uslar-Pietri, Alejo Carpentier y Miguel Ángel Asturias.

Ebadi & Fikret (2017) explican que Guenther y Warnes encontraron el término realismo mágico siendo usado por primera vez en 1798 por Novalis, dentro del mundo de la filosofía en Alemania. Novalis (Friedrich Freiherr von Hardenberg) fue un poeta y filósofo alemán, escribió en sus libretas la existencia de dos tipos de profetas que “podían vivir fuera de los límites del discurso ilustrado, sin perder el contacto con lo real”. Estos profetas, deberían ser llamados “magischer Idealist” y “magischer Realist”, idealista mágico y realista mágico. A nivel histórico, como indica Beiser (Ebadi & Fikret, 2017) Novalis, tuvo una visión sobre las características esenciales del idealismo absoluto antes que Hegel y Schelling. Comprender este último término es crucial a la hora de entender de donde provienen las primicias que dan lugar a la formación conceptual del realismo Mágico con el tiempo.

El idealismo habla cómo el mundo material y externo no existen, estos son resultado de la construcción de ideas en la mente, lo que Hegel llamaría la idea Absoluta, o la idea suprema, el espíritu que es “la idea en acto que se sabe a sí misma” (Oliveras, 2006). Novalis en referencia a la realidad y el ideal, describe al absoluto como la identidad divina que sostiene a la objetividad y subjetividad, siendo parte de un todo, dado que la unidad es imposible de alcanzar sin la diferencia, concluyendo que, tan solo el arte es capaz de percibir este deseado absoluto (Ebadi & Fikret, 2017). Dicha descripción es posible de visibilizar en la postura de Hegel al hablar sobre como el arte (siendo la manifestación sensible de la idea), junto a la religión y filosofía, logran contener al Espíritu Absoluto, la síntesis suprema que se encuentra en el hombre como la unión del manifiesto individual (fantasías, memorias, hábitos, etc.) y el manifiesto social (instituciones, leyes, normas, etc.) (Oliveras, 2006).

El entender al arte como una manifestación sensible de la Idea, lo aleja de llegar a ser una simple imitación de la naturaleza, engloba la capacidad de ser un producto del hombre, hecho para sí mismo, donde se reconoce dada su conciencia, permitiendo que este produzca un sistema de interrelaciones internas y externas a través de su cuerpo. En pocas palabras la obra termina siendo un producto del espíritu (Oliveras, 2006).

Novalis indica en su concepción de idealismo mágico la completa posibilidad del control del cuerpo y la naturaleza, dado que el cuerpo distingue el estímulo externo del mundo, mientras que el alma percibe estímulo consigo misma, permitiéndole al hombre el control sobre la naturaleza a través de la voluntad, alcanzando un estado parecido al de Dios. Esta descripción, influenciada por los principios románticos, considera al arte como un elemento que contiene la magia necesaria para que el mundo recupere su misterio y belleza (Ebadi & Fikret, 2017). Esta postura nos acerca a los inicios de la concepción del realismo mágico, donde la realidad y misterio se hayan latentes, buscándose entre sí para poder concebirse y manifestarse. Todo este proceso mantiene un único fin, permitir que las ideas se externalicen en el mundo, a la vez que la mente internaliza a la naturaleza (Ebadi & Fikret, 2017).

En pocas palabras, Novalis logra señalar las primeras columnas que conforman al Realismo Mágico, Realidad y Misterio, como conceptos contrarios que conviven, sin llegar a absorberse entre sí mismos, para conformar un producto completo en el mundo. Hegel nos da una visión filosófica de esta premisa, donde el arte es el medio esencial para alcanzar este ideal.

Entendiendo esta contextualización respecto a la aparición inicial del concepto, correlacionado con sus principios aparentemente conectados a la filosofía, podemos pasar a la aparición formal del término como un interés estilístico en el arte.

Para comprender este establecimiento del término a nivel histórico, se debe observar los Aportes de Franz Roh al desarrollo del Realismo Mágico en el mundo de la pintura. A inicios del siglo XX nace el expresionismo en Alemania, con la crisis, deshumanización y angustia provocada por la guerra. Esta nueva forma en la pintura, fue una manera en la que los artistas podían levantarse en contra de la burguesía y retratar los sentimientos que estos ocasionaba, como una especie de catarsis (Sánchez, 1992). Además, durante esta época, los pintores retrataban sus emociones a través de brochazos sueltos, con colores agresivos que no existían enteramente en la naturaleza, utilizando líneas toscas y angulosas. También fue prominente la experimentación de los materiales, dejando atrás su uso académico (Shórokhova, 2019).

Sin embargo, Roh nota un giro repentino y drástico en la pintura alemana de la época, los artistas se alejan de la tempestad expresionista, creando obras con pinceladas más reflexivas y concentrados en los detalles (Shórokhova, 2019). Así, Franz Roh (Bowers, 2004) introdujo el término Realismo mágico en su libro de 1925 “Nach-Expressionismus, Magischer Realismus: Probleme der neuesten europäischen Malerei” (Pos-expresionismo, Realismo Mágico: Problemas de la Nueva Pintura Europea) para referirse a esta distintiva nueva ola post expresionista en la pintura, la cual buscaba una representación de aspectos místicos que no se veían a simple vista de la realidad. De tal forma, Roh identificó a 15 artistas que encajaban en esta visión, destacándose: Otto Dix, Max Ernst, Alexander Kanoldt, George Grosz y Georg Schrimpf (Bowers, 2004).

Shórokhova (2019) destaca que este cambio indica una perspectiva distinta en la pintura, la cual decide regresar su mirada hacia la realidad, luego de su anterior alejamiento con el expresionismo, por tanto, se habla de un nuevo realismo, un nuevo tipo de objetividad. La objetividad era un elemento entendido como evidente, pero al llegar las visiones del expresionismo, la pintura se liberó de esta aparente característica obvia. Por tanto, aquella mirada post expresionista que se volcaba a la objetividad nuevamente, se diferenciaría, pues aquello que era indiscutible, luego de ser examinado y entendido como un elemento afectado por lo subjetivo, se convirtió en un “problema” a resolver en la pintura (Shórokhova, 2019).

Es decir, el problema de esta nueva visión artística es representar la realidad, que, influenciada por la individualidad, forma una objetividad nueva, un nuevo mundo. Esta creación de un nuevo mundo implica la combinación de elementos familiares más la magia de lo desconocido que reside en ellos, este velo misterioso que cubre todo aquello que observamos con familiaridad. El mismo Roh describe “que el misterio no desciende al mundo representado, sino que se esconde y palpita tras él” (Shórokhova, 2019).

Hay una evidente visión filosófica en la explicación de Roh, al ver esta objetividad, no como un factor formal, sino como una conexión a la existencia en sí misma, pues expresa que este arte sostiene una “sosegada admiración ante la magia del ser, ante el descubrimiento de que las cosas tienen ya sus figuras propias” (Shórokhova, 2019).

Con este denominador común Shórokhova (2019) señala que, los artistas mencionados en el ensayo de Roh tenían diferentes formas de desarrollar sus obras. Por ejemplo, Otto Dix tenía una tendencia a representar a sus personajes de forma grotesca. Mientras que otros pintores como Alexander Kandolt se enfocaban en crear escenarios realistas y calmados. Cada artista buscaba resaltar la magia escondida de detrás de la cotidianidad, los artistas podían

permitirse pintar sin la necesidad de usar un referente o un boceto previo, pues no buscaban simplemente retratar lo existente, ni tampoco alejarse por completo a una abstracción absoluta, sino, de cimentar un mundo nuevo, podríamos llamarlo, una segunda creación.

Una particularidad de la tendencia artística durante esta etapa de pintura, es el interés profundo hacia la miniatura (Shórokhova, 2019), específicamente en la miniatura intrínseca, en los detalles pequeños que conforman un objeto como en las espinas de un cactus. Además, a comparación del dinámico expresionismo, el realismo mágico buscaba equilibrio y mesura como se observa en las obras de Giorgio de Chirico. Tomando nuevamente importancia a la perspectiva, donde resalta la contraposición entre lo pequeño y lo grande, siguiendo la constante convivencia de elementos opuestos en el Realismo Mágico.

Paralelamente en Italia, Massimo Bontempelli fue conocido por mencionar y desarrollar el Realismo Mágico en su país. El escritor coincidía con Roh al inferir en esta nueva visión post-expresionista, teniendo como enfoque la literatura. Bontempelli creó la revista 900, ocupó el cargo de secretario nacional del Sindicato Fascista de Autores y Escritores y formó parte de la Real Academia de Italia (Aramburu, 2003). Como es evidente, mantuvo una relación estrecha con el fascismo de la época, aunque esta puede verse ambigua, como indica Gonzalez (1993). El mismo Bontempelli expresó, que, a pesar de ser cabeza del Sindicato Fascista de Autores desde mediados de 1920 hasta finales de la década, alejarse del credo fascista en su obra a finales de la década de 1930 (Fiorucci, 2015).

Bautista Gloria (1991) en su artículo "EL REALISMO MÁGICO: HISTORIOGRAFÍA Y CARACTERÍSTICAS" explica como el autor italiano, usa el término para referirse a la convergencia entre realidad y misterio "exponiendo la magia encubierta entre la materia y la atmósfera mágica que se siente sin verse", dotando al concepto con la capacidad de permitir una estrecha relación entre los elementos misteriosos latentes del mundo.

Victor Ivanovici (2017) presenta a Bontempelli como teórico del Realismo Mágico de Entreguerras, quien plantea este estilo como una "aura mágica" alrededor de cosas "bien sentada[s] sobre el suelo". El italiano destacaba la importancia que tiene el mito dentro de la narrativa, al expresar que "la mítica es la forma más antigua de escritura donde se funden lírica y narración" (Ivanovici, 2017), pues se presenta como espacio adecuado para permitir la convivencia de la realidad y magia que el mágico realista busca.

Bontempelli, miraba a la literatura como un medio para crear una conciencia colectiva y así "abrir nuevas perspectivas míticas y mágicas sobre la realidad" Influenciado por el pensamiento nacionalista que perseguía el fascismo, deseaba que el Realismo Mágico

inspirara a su nación, unificando la Italia de Mussolini, permitiendo internacionalizar su cultura (Bowers, 2004). Su presencia activa en el fascismo, llevo a la ruptura con varias de sus amistades literarias. En 1938, para cuando era evidente lo lejos y extremista que el fascismo estaba llegando, Bontempelli fue expulsado del partido al negarse a asumir un puesto universitario que antes había pertenecido a un profesor judío (Camayd, 2014).

El escritor italiano apporto con tres elementos al Realismo Mágico. El primero es involucrar al termino en la literatura, siendo este tipo de expresión artística la que llevo a inspirar las manos latinoamericanas. El segundo es (si bien se debe a su relación con el pensamiento nacionalista que profesaba) su descripción objetiva de la realidad como lugares, calles, y espacios concisos existentes en su nación, dando paso a la presencia de verosimilitud en la obra. Y, por último, es la aparición de los elementos míticos en las descritas actividades cotidianas (Ebadi & Fikret, 2017)

Como indica Aramburu (2003) Bontempelli creo varias novelas que entran dentro de esta categoría Mágica Realista, por ejemplo: *Il figlio di due madri* de 1929. En la obrade esta novela los personajes están sumergidos en un espacio irreal, pero con escenarios del mundo existente como son las calles y plazas de Roma, creando una obra con argumentos de desarrollo metafísico.

Aramburu Sanchez (2009) también incluye a su obra *Vita e morte di Adria e dei suoi figli* en el realismo mágico. “Vida y muerte de Adria y de sus hijos” (1930) presenta la aplicación de aquellas particularidades que conforman al Realismo Mágico Italiano. En el libro la ausencia de juicios morales es importante, el narrador no muestra intereses a pesar de las extrañas motivaciones que presentan los personajes, lo cual naturaliza estas actitudes, generando una sensación de extrañeza en el lector (la cual nunca es validada por la misma obra). Esta decisión narrativa mantiene al margen opiniones, permitiendo que el público opine de acuerdo a sus percepciones.

Massimo Bontempelli es una imagen esencial en el viaje del Realismo Mágico de Europa a América Latina, pues conoció al ensayista venezolano Arturo Uslar-Pietri en Paris (quien se unió a debates de su revista 900) volviéndose un contacto clave (Camayd, 2014). De igual forma se convirtió en amigo del guatemalteco Miguel Ángel Asturias, siendo este último quien promovió activamente el movimiento del realismo mágico al cubano Alejo Carpentier (mientras se mantenía exiliado en Francia) (Kostadinović, 2007). Estos dos últimos escritores, junto a Bontempelli, colaboraron en el diario de Asturias “Ensayo” y en el diario de Carpentier “Imán” (Camayd, 2014).

Para 1940 el realismo mágico es una corriente olvidada en Europa, sin embargo, el concepto empezó a ganar importancia en Latinoamérica.

El continente de América latina, según Álvarez (2020) antes de que pudieran contar su propia memoria, ha tenido una historia relatada por voces externas por años, tanto así que se esperaba que los mismos europeos contaran como fue la conquista, cuando los propios habitantes ya tenían desde siempre la respuesta. Por ello, los hispanoamericanos visualizan su historia a base de una perspectiva occidental, siendo que varios autores de este continente han contribuido a esta ideología. Así, en un contexto postcolonial latinoamericano, se puede presenciar una búsqueda de arquetipos nacionales, se desea reivindicar tradiciones, visualizar una identidad propia.

Al caer la Bella Época (1871-1914), se generó una crisis doctrinal, se da una búsqueda de libertad frente al pensamiento occidental y sus valores culturales, el Viejo mundo pasa por un declive cultural después de experimentar los resultados de la Primera Guerra Mundial. Este ambiente se vuelve un detonante en la Revolución Mexicana de 1910, naciendo sentimientos nacionalistas a lo largo de otros países de América del Sur. Entre 1918-1973 se da con claridad este estallido de búsqueda nacionalista, deseando comprender el desarrollo histórico en Latinoamérica desde una vista propia. Este espíritu repentino se manifestaba con mayor intensidad al experimentar las largas dictaduras por las que pasaba el continente (Álvarez, 2020).

Así, Álvarez (2020) explica que, con este intenso deseo de formar cosmovisiones propias, los movimientos latinoamericanos buscaban compromiso social, donde las obras de los artistas eran el medio para encontrar estas nuevas perspectivas de entender sus propios países.

De esta manera, e influenciados por los pensamientos del momento, Asturias y Carpentier al regresar de su viaje por Europa, se convirtieron en marxistas activos, donde esta búsqueda de identidad nacional se presentó como una conquista cultural al realizar sus respectivas obras, apropiándose de las tradiciones indígenas y la nueva cultura africana, respectivamente (Camayd, 2014).

El realismo mágico permitía que este deseo latinoamericano de encontrarse en la historia y autoformarse como un mundo autóctono, pudiera florecer en totalidad. Los novelistas del continente tomaron la oportunidad para permitirse que este medio les otorgara una identidad frente al mundo, más aún dada la apertura que les daba el estilo para explorar la autorrepresentación de lo mítico y real, elementos que ofrece la experiencia en la sociedad Latinoamericana.

Este nuevo periodo para literatura latinoamericana, también contó con la traducción oficial del trabajo de Roh por parte del español Fernando Vela, en 1927, y editada en Madrid por la revista de Occidente (Bogdanovic, 2019).

En 1948, Alejo Carpentier expone en un ensayo, publicado en el periódico venezolano, las ideas de lo que él llama lo “Real Maravilloso”. Estas reflexiones aparecerían el siguiente año como parte del prólogo de su novela “El reino de este mundo” (Campoverde, 2020).

Así, Bautista (1991) sostiene que:

Alejo Carpentier (...) Declaró que el continente americano poseía un misterio inherente y una esencia mágica que él llamó lo real maravilloso. Este fenómeno es autóctono de América por su historia, su geografía, su mitología y sus gentes que contienen una riqueza inexplorada. (...) lo maravilloso surge de una inesperada alteración de la realidad (el milagro), que exaltado por el espíritu produce una revelación privilegiada de dicha realidad. Para verbalizar tan revolucionaria idea era necesario encontrar las formas de expresión apropiadas y esto es lo que los escritores mágico realistas intentan. (p.19-25)

De esta forma, en los años 40 comienza un género que formaría parte de la identidad Latinoamericana. Uno que ganaría reconocimiento, demostrando las capacidades presentes en estos países a nivel mundial.

Camayd (2014) señala que se da un segundo momento con el desarrollo del término en Latinoamérica, naciendo de un debate entre Angel Florez y Luis Leal. En 1955 Flores da una definición crítica, indicando que el termino se puede describir como:

“Fusión de realismo y fantasía” que se distingue por su preocupación por el estilo, la precisión y brevedad, una trama apretada y lógica, la transformación de lo cotidiano la vida en lo impresionante e irreal, la fluidez intemporal de la narrativa, el rechazo del sentimentalismo y las efusiones líricas, y la predilección por lo nuevo y lo sorprendente (Camayd, 2014)

Bogdanovic (2019) denota que, a través de este estilo, se encapsulan los pensamientos de toda una comunidad, retratados a través de la escritura, exaltando el estilo y genialidad de cada autor. Plasmando lo irreal en elementos del día a día, de forma tan sutil que el propio lector no dude de su magia. Un elemento que siempre ha estado presente en la literatura Latinoamericana desde el inicio de la conquista española, puesto a que el choque de las culturas inicio una combinación fantástica del estilo de vida de las ciudades en oposición a la

magia de la selva y la cultura de los indígenas. Algo que se debe resaltar, es la cualidad tan única de contar sus historias, en la cual los sueños y las escenas retrospectivas son introducidas, de tal forma que la narrativa no es lineal, con finales inconclusos y ambiguos. Además, es usual que la fisiología de sus personajes no siga las bases de las leyes naturales del mundo real, por ejemplo, el hecho de que presentar personajes que están muertos.

Cabe destacar que el periodo que resalto a este género en América latina se encuentra con el Boom Latinoamericano. Esto lo explica Volpi en su entrevista con Eugenio Rivera (2007), afirmando lo siguiente:

La principal obsesión en América Latina siempre fue saber qué es ser latinoamericano (...). Esto se acentuaría a lo largo del siglo XX, y sobre todo en los años sesenta, a partir del triunfo de la Revolución cubana. (...) hay un momento de compromiso político de la izquierda que termina permeando a la mayoría de los autores. Y la siguiente obsesión que aparece ahí es la del anti-imperialismo de izquierda, que está muy presente en el primer «boom» y en muchos escritores hasta la fecha. Son Carlos Fuentes, Mario Vargas Llosa, García Márquez, Cortázar...

Esta visión general explica las motivaciones detrás de la acogida del realismo mágico por parte de los autores latinoamericanos, adaptándolo a su cosmovisión hasta llegar a ser un género literario como lo conocemos hoy en día. Esta es la influencia que recibió Carpentier, para después apropiarse y crear una identidad única, permitiéndole a todo un continente la libertad de expresarse y representarse ante al mundo, siendo uno de los aportes más grandes a la concepción del término.

Al terminar como una expresión artística literaria en Latinoamérica, en el Realismo Mágico se hallan presentes metáforas que incorporan filosofías, motivaciones políticas e incluso reflexiones sobre la sociedad (Bogdanovic, 2019). Estas características llegan a su punto de auge en obras como: Cien años de soledad de García Márquez, en la cual según Figueroa (2007) la violencia es una metáfora para representar la agresividad bipartidista entre el colonialismo interno y las relaciones neocoloniales.

1.2 Conceptos y características

El uso del realismo mágico desde la perspectiva europea y Latinoamericana es distinto, teniendo en cuenta que se lo aplicaba a dos medios diferentes: la pintura y la literatura (a excepción de Italia), cambiando el recurso empleado a la hora de transmitir el mensaje que se desea exponer. Para poder describir claramente los conceptos y características de Realismo Mágico, lo compararemos con otras corrientes de la misma época, como son: el

surrealismo, el expresionismo y lo real maravilloso, encontrando similitudes y diferencias con estos otros movimientos, dejando en claro sus características.

Desde sus inicios en el mundo de la pintura Roh se percató que los artistas estaban regresando a pintar de forma realista. Comprendió que la etapa del expresionismo estaba terminando. En su libro: *Nach- Expressionismus, magischer Realismus*, Roh señaló veintidós características para poder diferenciar estas dos fases en el mundo del arte. Por ejemplo, las más importantes: en el expresionismo la pintura se caracterizaba por tener objetos contenidos, excesivos, dinámicos, monumentales, coloración gruesa, mientras que en el realismo mágico estaban presentes: objetos planos, explicitados con una mayor clarificación, estrictos, estáticos, miniaturas, coloración fina y civilizada (Linares, 2014). De tal forma, es evidente la diferencia estética de ambas etapas. No obstante, comparten ciertas características, por ejemplo, el hecho de que los pintores retratan acontecimientos de sus alrededores, presentando situaciones crudas a causa de la crisis que estaba atravesando Europa en esos tiempos, creando en ambos casos pinturas grotescas. Se debe destacar que su ejecución es diferente, los expresionistas dotaban pinturas de brochazos llenos de emociones, mientras que en las pinturas del realismo mágico eran más fríos, meditados y no dejaban rastro de los trazos de la pintura, se puede decir que visualmente sus trazos eran más depurados. Además, se puede encontrar obras de naturaleza muerta en las pinturas de Alexander Kandolt, una temática ausente en las obras del expresionismo.

En cuanto al surrealismo, dado que surgió en Europa durante la misma época que el Realismo Mágico, se solía ver a ambos conceptos como iguales. Sin embargo, durante este primer momento, se relacionaba al surrealismo con la pintura y la narrativa mientras que al realismo mágico únicamente con la pintura. Para comprender el significado del surrealismo hay que revisar su manifiesto, elemento del cual careció el realismo mágico. André Bretón en el primer manifiesto surrealista (1924) lo describe como el automatismo psíquico puro que desea exponer el pensamiento a través de lo escrito, lo verbal y otros medios, sin preocupación de la razón o de la estética o moral.

De tal manera, se puede afirmar que a comparación del realismo mágico que podía exponer una crítica social u otros temas, el surrealismo se enfocó en explorar el ser y sus pensamientos más profundos, su centro de atención era el subconsciente sin miedo a sus consecuencias o lo que podía representar. Además, de forma más concreta, el realismo mágico nunca se despega enteramente de la realidad, a pesar de presentar personajes y escenarios que, aunque no sean retratados fielmente de la vida real, siempre tienen un aire

verosímil, y su enfoque aún está en el plano de lo tangible, en el objeto. Mientras que el enfoque del surrealismo está más en lo psicológico y en lo abstracto, el mundo de los sueños es uno de sus ejes.

Sin embargo, existen características que comparten, como por ejemplo presentar situaciones que podrían parecer extrañas al espectador, o escenas relacionadas con los sueños. Esta es una de las razones por las cuales algunos artistas eran vistos como parte de ambas corrientes, un ejemplo es Otto Dix (Kostadinović, 2007).

Tomemos la obra *Prague street* de Otto Dix (1920), para observar estas similitudes y diferencias en ambos movimientos. En ella se puede identificar un escenario caótico, digno de una pesadilla, donde a primera vista pareciera contener elementos que no contienen relación entre sí, pero al comprender el contexto se puede advertir que es una crítica sobre el horrible trato por parte de la sociedad hacia los veteranos de guerra, encontrando en el escenario un libro con las palabras “judíos afuera”. El trabajo termina siendo una opinión clara sobre la sociedad que experimentaba el autor, por tanto, al no mantenerse en los límites del subconsciente y mundo onírico, podríamos considerarla como parte del Realismo Mágico. Pues a pesar de que representa una escena surreal, tiene objetos que concuerdan con la realidad y que forman parte de un momento de la historia en particular.

Otro ejemplo está, como menciona Bowers (2004), en la forma de representar los elementos en las obras. Dalí, en su pintura *La Persistencia de la memoria* (1931), retrata objetos cotidianos como los relojes, sin embargo, los distorsiona ablandándolos, una característica que se sale de la norma de la realidad. Comparemos esta decisión estilística con las obras de Giorgio de Chirico, quien también pintaba objetos comunes en espacios surreales. Los objetos demuestran obedecen a las reglas naturales del universo, aun si la pintura parece estar hallada en un espacio liminal.

En América Latina el surrealismo y el realismo mágico son movimientos que igualmente se hallan cercanos, los autores que formaron parte del inicio del realismo mágico en América latina estaban sumergidos en el surrealismo, durante su estadía en Francia.

Un punto muy importante a la hora de ver estas dos formas estilísticas es la dicotomía que existe en ambos movimientos: la vida y la muerte; el sueño y la realidad; lo irreal y lo real; el pasado y el futuro. El surrealismo dejó una profunda huella en la historia del arte al ser el predecesor del Dada, siendo un movimiento que rompió con muchas estructuras establecidas. Fue un movimiento que deseaba romper con los límites que la vida había

establecido. Espinosa (2015) afirma “El surrealismo quiere separarse de la realidad, destruirla, para reconstruir, a través del lenguaje, el sueño y el deseo”

La dicotomía en el realismo mágico, empieza desde el mismo nombre del movimiento. En su narrativa se presenta, por un lado, la calidad de realismo al poner escenarios, nombres y hechos históricos que existen o pueden existir en la vida real. Por otro lado, se halla de manera conjunta con la parte mágica, que está en los aspectos sobrenaturales, pero con personajes y narradores que se encuentran indiferentes a dichos sucesos, aquí a comparación de su contraparte europea, ya no existe el asombro de la magia. El objetivo de esta dicotomía, de unir lo objetivo con lo subjetivo, está hecho con el afán de llegar a un Ideal absoluto.

Otro punto que conectan a ambas corrientes es el tema de la transgresión. En el surrealismo, al no estar sujeto a responder a ninguna cuestión moral, sus obras tienen la libertad de tocar temas tabúes, por ejemplo, en las pinturas de Salvador Dalí se abordan contenidos sexuales como la masturbación. Por otro lado, el realismo mágico en América latina se dio en las épocas de dictadura, un periodo de excesiva censura, por lo que este tipo de narrativa se convirtió en una herramienta que daba la posibilidad de protesta para poder tomar de nuevo el poder de aquello que se les había arrebatado, permitiéndoles a los artistas contar su historia. Según Bowers (2004) en el realismo mágico los escritores se aprovechan de que existe la ambigüedad de lo que es verdadero y lo que es mentira para explorar temas que estaban censurados en la época. Tomemos por ejemplo la obra de la ecuatoriana Alicia Yanéz *Bruna Soroche y los tíos*, que contiene temas feministas. Su protagonista y demás personajes femeninos, ante la dominante imagen del hombre y sus exigencias absurdas en la sociedad de aquella época, toman un rol más activo en sus vidas.

Una última diferencia está en la pintura. Al realizar sus cuadros, los surrealistas tenían menos control sobre el resultado final, ya que, ellos solo son un transcriptor de su inconsciente, algo que difiere del realismo mágico.

Adentrándonos en el área de la literatura Hispanoamericana, según Bautista (1991) en 1949 Alejo Carpentier publica su libro denominado *El reino de este mundo*, en el cual explica que el continente americano tiene una magia y misterio propio, lo cual denominó como lo real maravilloso o igualmente conocido como realismo mítico. Carpentier explica, la manera en la cual surge lo real maravilloso en la narrativa es cuando gracias al milagro ocurre un abrupto cambio en la realidad, que, con el entusiasmo del espíritu, produce una revelación de aquel

escenario. Este nuevo término surgió por su admiración al arte barroco y su relación con el surrealismo, el cual explora la magia del Haití del siglo XIX (Bautista, 1991)

Según, Kalenić (1991) la fascinación por el surrealismo de Carpentier y otros autores hispanoamericanos como Asturias, se encuentra en el hecho de que esta corriente los animaba a descubrir a través de su inconsciente, una realidad más allá de la mirada occidental, a encontrarse con lo que llama Luis López Alvares lo indígena, aquello que es americano. Alejo Carpentier menciona que los surrealistas buscaban a través del automatismo psíquico puro, los latinoamericanos lo vivían en su día a día. Así, lo maravilloso no es solo un concepto abstracto, sino que se encuentra en la forma en la que vemos cada parte importante de la realidad americana, en la corrupción, en las dictaduras, la migración, en el pasado, en el presente y en el futuro.

Con lo descrito sobre lo real maravilloso pareciera que fuera otra terminología para referirnos al realismo mágico, pero este no es el caso. Empezando con lo que significa la magia en ambos casos. El realismo mágico tiene que ver con el misterio de la vida, con lo que esconde, mientras que en lo real maravilloso se refiere más a esos momentos en la vida que salen fuera de lo común y que tienen que ver con explicaciones que la ciencia no puede descifrar, con lo espiritual (Bowers, 2004). Como se puede advertir esta magia es diferente a lo que se suele concebir convencionalmente al pensar en tal palabra, ya que, el realismo mágico y lo real maravilloso no es una mera ilusión, es una forma de vida, una manera en la cual se percibe la realidad. Otra diferencia está en cómo menciona Alonso (2015), que lo real maravilloso debe ser percibido principalmente como una filosofía literaria mientras que el realismo mágico podría describirse, de entrada, como una técnica narrativa." Puesto que, en el realismo mágico, este es usado por los escritores como una herramienta para poder retratar su realidad. Mientras que en lo real maravilloso este es más una forma de percibir la realidad.

1.3 Autores del realismo mágico

Si se busca entender al realismo mágico, y su camino a situarse en el paisaje de las artes como movimiento, se debe distinguir que su primera aparición con Roh tenía una dirección que apuntaba hacia la pintura, denominación que hablaba sobre la nueva visión en la concepción del arte en 1925. Los críticos hispanoamericanos usaron la terminología, pero esta vez acuñándola para describir el peculiar discurso novelístico que se daba en Latinoamérica (Abate, 1997). Esto nos da una mirada rápida sobre como el concepto, a pesar de las controversias sobre ser un "vacío teórico" (Mena, 1975), se esparció entre las distintas

expresiones artísticas, incluso encontrando caminos en adaptaciones al cine como señala Alvarado (2019).

Podríamos entenderlo como un fenómeno que, adoptado por distintas expresiones artísticas debido a su impacto conceptual, desea describir una nueva percepción del mundo frente a las artes de aquel entonces, en donde la línea difusa de lo “real” y “fantástico” es el principal cimiento para crear. En la pintura significaba una “recreación de realidad”, que a diferencia del expresionismo e impresionismo (donde la existencia del objeto era evidente), la pintura entendía al objeto y espacio, ya no como una reproducción de la naturaleza, sino como una segunda creación, bajo este concepto la categoría literaria acuñó el término para describir una imagen plurivalente de lo real, como explica Abate (1997).

Dos conceptos son importantes ante esta descripción, mimesis y verosímil. El realismo mágico, podría acercarse a la mimesis que Aristóteles proponía, no es una copia mecánica, no busca fidelidad al modelo exterior, busca verosimilitud, busca ser creíble, donde la ficción creíble era aquello que se ubicaba por encima, pues no imitaba realidad, solo debía entenderse como tal (Oliveras, 2006). Sin embargo, su punto central, con diferencia a la ficción (la cual puede ser encajada bajo completamente bajo la concepción de Aristóteles), está en que aquellos códigos que forman una realidad orgánica y verosímil, carecen de asombro, pasan como naturales, como explica Alvarado (2019).

He aquí el punto clave de la difusa línea de realidad y ficción, que desde un inicio no parece estar diferenciadas o limitadas por un eje concreto de objetividad natural en el Realismo Mágico, siendo que sus componentes mágicos, o míticos, son tan solo comprendidos como un elemento más de la obra, sin poner en duda su existencia verídica o comprobable. Es decir, al combinar verosimilitud con fantasía y mito, la imaginación pasa a ser el enemigo del dogma como explica Abate (1997).

La producción artística de este movimiento puede distinguirse en tres momentos: pintura alemana, literatura italiana, literatura y pintura Latinoamericana.

1.3.1 Pintura Alemana

Otto Dix (1884-1969)

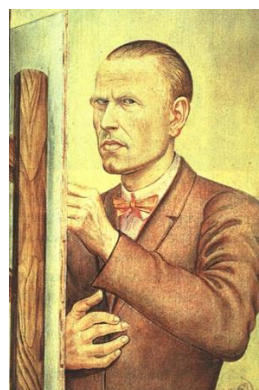
Shorokhova (2019) menciona que participo en la Primera Guerra Mundial como soldado, acompañado por la filosofía nihilista de Friedrich Nietzsche en La Gaya ciencia junto a una biblia. En calidad de cronista realizo una serie de dibujos durante los momentos de pausa. En esta serie de obras se puede observar los horrores de la

guerra, donde se halla la tendencia expresionista del artista. Hay que destacar su tendencia al autorretrato, en su trabajo de 1914 “Selbstbildnis als Soldat” (Autorretrato como soldado) se muestra de manera clara, aquella angustia que las pinceladas expresionistas transmiten. Posteriormente para 1926, realiza otro autorretrato “Selbstbildnis mit Staffelei” (Autorretrato con caballete), donde se puede apreciar el drástico cambio en las pinceladas del artista, esta nueva objetividad que nos presenta, es más tranquila, cuidadosamente creada. Esto es sin duda uno de los ejemplos más claros del cambio de dirección que tuvo la visión artística de la época. Donde el realismo mágico que Roh indicaba empezaba a adquirir personalidad.

Figura 1 Otto Dix, Autorretrato como soldado, 1914.



Figura 2 Otto Dix, Autorretrato con caballete, 1926, Óleo sobre tabla. Leopold-Hoesch-Museum, Düren, Alemania.



Georg Schrimpf (1889-1938)

El pintor alemán se especializaba en paisajes, edificando un mundo nuevo. En su estudio trabajaba sin bosquejos ni modelos previos, permitiendo crear la sensación de familiaridad en lo corriente, más una mirada a lo mágico que latía en esas áreas pertenecientes a una segunda creación. Se debe destacar que, a pesar de su especialización en paisajes, también se pueden hallar pinturas de objetos y personas en su carrera como artista (Shórokhova, 2019)

Figura 3 Georg Schrimpf, *Landschaft zwischen Starnberger See und Ammersee*, 1931, Óleo sobre lienzo.



Figura 4 Georg Schrimpf, *Osterseen*, 1933, Óleo sobre lienzo.



Alexander Kanoldt (1881-1939)

El pintor alemán, ha sido entendido tanto como expresionista a la vez que se hallaba adjunto a la nueva Objetividad. Abordó retratos, paisajes y bodegones, este último era la temática en que se especializaba. Shorokhova (2019) analiza como el término que se emplea en alemán para el bodegón es “Stilleben”, literalmente traducido como “vida inerte”, siendo un concepto aplicado principalmente a las obras del Realismo Mágico de la época. Teniendo en cuenta esto, la quietud, el orden y armonía que la geometrización del pintor transmite a través de su obra son de los elementos más destacados en su estilo, que incluso los retratos que realizó, como “Der rote Gürtel” (El cinturón rojo, 1929) parece transmitir más sosiego e inmovilidad que una pintura de “vida inerte”.

Figura 5 Alexander Kanoldt, *El cinturón rojo*, 1929, Óleo sobre lienzo, Pinakothek der Moderne, Múnich, Alemania.

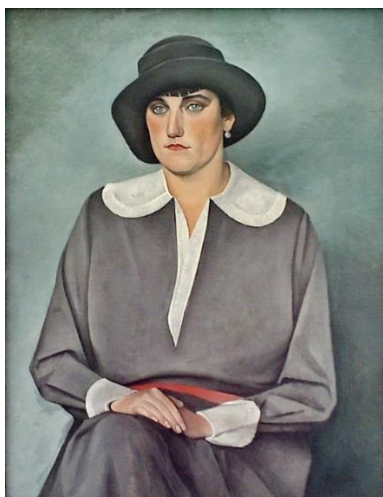


Figura 6 Alexander Kanoldt, *La mesa del taller*, 1924, Óleo sobre lienzo, Osthaus-Museum, Hagen, Alemania.

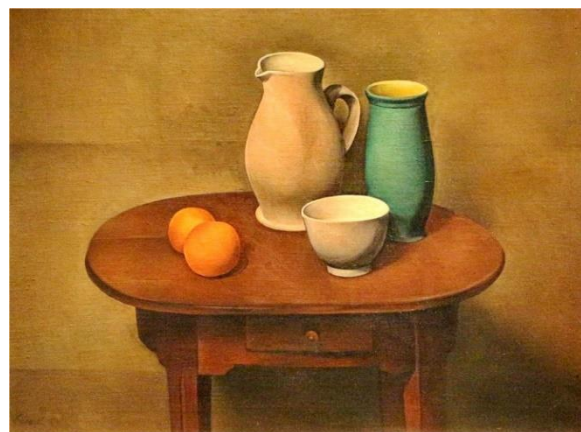


Figura 7 Alexander Kanoldt, *Il paese di Bellegra II*, 1925, Óleo sobre lienzo.



George Grosz (1893-1959)

Roh reconoce a este pintor, junto a Otto Dix, como un artista que presenta con mayor crudeza lo horrible del mundo, hasta los poros (Shórokhova, 2019). Y no es de extrañarse, su estilo, a pesar de ser clasificado como parte de la nueva objetividad, de este realismo mágico, tiende a asentarse hacia una estética de lo grotesco, con una sugestiva crítica social en su pintura.

Figura 8 George Grosz, *El día Gris*, 1921.**Figura 9** George Grosz, *El eclipse del sol*, 1926.**Giorgio de Chirico (1888-1978)**

El pintor italiano, transmite, esta quietud absoluta que produce, “un ruido acallado por el silencio” (Shórokhova, 2019). Roh explica que, en este lugar y expresión, en esta fría inmovilidad, es donde la belleza reside. Las nuevas realidades que el pintor consigue dan una sensación de soledad cómoda, que, por alguna razón, esta al acecho de convertirse en una pesadilla repentina. Este mundo posible, y casi que palpable, es una de las mejores formas para expresar aquel Realismo Mágico en que el cosmos decide vivir. Shorokhova (2019) lo llama un misterio en perspectiva espacial, un cambio al sentimiento del espacio, parecido a como se concebía en el recentismo, donde la perspectiva se presenta como un elemento de importancia.

Figura 10 *Giorgio de Chirico, Piazza d'Italia, 1913, Óleo sobre lienzo, Galería de Arte de Ontario, Canadá.*



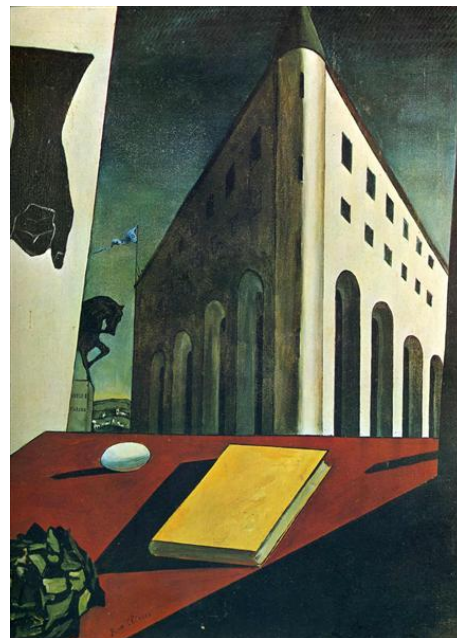
Figura 11 *Giorgio de Chirico, Misterio y melancolía de una calle, 1914, Óleo sobre lienzo, Colección privada.*



Figura 12 *Giorgio de Chirico, La canción de amor, 1914, Óleo sobre lienzo, MoMA, New York.*



Figura 13 *Giorgio de Chirico, Turin Spring, 1914, Óleo sobre lienzo, Colección privada.*



1.3.2 Literatura Italiana

Massimo Bontempelli

A comparación de sus contemporáneos alemanes, utilizó el realismo mágico en el medio de la literatura, influenciado por el surrealismo y las ideas de Roh, creando obras que presentaban la magia de la vida (Bowers, 2004).

Aramburu (2003) señala, dos obras que sobresalen dentro de sus escritos para poder ejemplar el Realismo Mágico que el autor manejaba. Primero se halla la novela "Il figlio di due madri" (El hijo de dos madres), la cual combina la fantasía y realidad sin llegar a superponerlas. Los personajes se mueven en un ambiente irreal en las calles de Roma. La historia gira entorno a Mario, quien no reconoce a su madre, y es identificado por otra mujer como el hijo que perdió hace algunos años. Se destacan elementos como los presagios y la presencia cabalística de cifras, alcanzando una ambientación metafísica. La historia nace de una situación normal, volviéndose un hecho absurdo. Por supuesto el narrador describe la historia desde una perspectiva lejana y ajena, lo cual provoca mayor tensión en el ambiente aparentemente irreal.

La otra novela del italiano es "Vita e morte di Adria e dei suoi figli" (Vida y muerte de Adria y sus hijos, 1956), donde existe la ruptura de lo cotidiano, y en donde, la imagen que produce el texto de los hechos, revela simbolismos correlacionados a la psiquis o deseos de los personajes. Un ejemplo de ello sería la obsesión de Adria por mantenerse hermosa, capaz de llegar al extremo de encerrarse en una torre de marfil para que nada manche su belleza.

1.3.3 Literatura - Realismo Mágico en América Latina

Arturo Uslar Pietri (1906-2001)

El Literato Venezolano publica en 1931 "Las lanzas coloradas", la cual se da a conocer a nivel mundial, como obra asociada al realismo mágico. Además, en, 1948 publica sus ensayos "Letras y Hombres de Venezuela", donde plantea que lo humano como misterio podría denominarse, a falta de otras palabras, un realismo mágico (Abate, 1997), pues "Lo que salía de todos aquellos relatos y evocaciones era la noción de una condición peculiar del mundo americano que no era posible reducir a ningún modelo europeo" (Huárág, Gonzáles, & Gonzales, 2020). Bowers (2004) explica que la escritura de Pietri, enfatiza los misterios de la vida humana, considerando al realismo mágico como una continuación de los experimentos modernistas de la Vanguardia en América Latina.

Alejo Carpentier (1904-1980)

Bautista (1991) explica que, en 1949 el escritor cubano, publicó su libro “El reino de este mundo”, presentando en el prólogo las revolucionarias ideas que cambiarían la perspectiva de la literatura Latinoamérica, pues el continente poseía un misterio inherente que llamo lo real maravilloso. Este elemento de maravilla surge al alterar la realidad, mostrándonos un mundo que se revela ante nuestros ojos. Camayd (2014) indica que para Carpentier este elemento maravilloso reside en la cultura propia del continente latinoamericano, debido al sincretismo provocado por los continuos choques de sistemas de creencias que se han presenciado durante siglos es este continente. Por tanto, el trabajo del artista no es alcanzar lo maravilloso a treves de la técnica, sino, percibir estas maravillas culturales e históricas que se han mantenido esperando a ser sacadas a la luz.

Miguel Ángel Asturias (1899-1974)

Asturias indica que “en América la realidad y lo maravilloso son inseparables. Las personas se mueven en una mezcla de magia y realidad... Vivimos en un mundo sin fronteras entre lo real y lo maravilloso” (Bautista, 1991). El escritor guatemalteco, publica “El señor Presidente” en 1946, obra que narra una trama referente a un dictador sudamericano, haciendo uso de elementos mágicos, mitos y leyendas, en un contexto realista. También publicó “Hombres de maíz” en 1949, donde, como señala Abate (1997), se presenta un pasado precolombino mítico como una nueva realidad.

Álvarez (2020) explica sobre el escritor que:

A su vez, en el realismo mágico de Asturias el sentido del tiempo nace del universo mítico del indígena —por definición histórica, el colonizado—, que transcurre de modo circular mediante ciclos constantes, ya que lo pasado no caduca, no se convierte en recuerdo, en memoria evocada, sino que participa y es parte de un presente (p.26)

Juan Rulfo (1917-1986)

Rulfo fue escritor mexicano, que publicó “Pedro Páramo” en 1955. En su estilo es notable nuevamente la combinación de dos elementos básicos de la obra, la realidad y la fantasía (Campoverde, 2020)

Gabriel García Márquez (1927-2014)

García Márquez es reconocido como uno de los mayores exponentes literarios del Realismo Mágico, con su obra "Cien años de soledad" (1967). Ganador del Premio Nobel, ha influenciado en muchos escritores a adoptar esta innovativa forma de narración que presenta el Realismo Mágico. Esta obra es considerada un punto de inflexión en la "nueva novela", que, alejada de la ficción, se aventura en la experimentación, motivada por la política y la sociedad, incluyendo el folclor y el pueblo como temas de importancia (Bowers, 2004).

Se debe destacar otros autores como: Isabel Allende con su obra "La casa de los de espíritus" (1982); Laura Esquivel con "Como agua para chocolate" (1990); y Vargas Llosa "El hablador" (1992) (Camayd, 2014).

1.3.4 Referentes Ecuatorianos del Realismo Mágico.

José de la Cuadra Ecuador (1903-1941)

El escritor Guayaquileño, realizó el libro "Los Sangurimas" (1934). Como explica Campoverde (2020) el libro narra la vida de los Sangurimas, teniendo a Nicasio como el patriarca. Cada uno de los integrantes familiares son asociados con partes del Matapalo. Vargas (2003) explica que, dentro de la obra, el narrador toma como base las leyendas y supersticiones del pueblo que funcionan como escenario para desarrollar la historia, encontrándose ahí los elementos míticos y fantásticos. Además, también se halla presente la común y extraña manera en que el tiempo se manifiesta en la obra, otra característica muy propia del Realismo Mágico, un ejemplo de esto es el misterio que rodea sobre la edad del viejo Nicasio, que los campesinos justifican en supersticiones y mitos.

Alicia Yáñez (1928)

Publica su libro "Bruna Soroche y los tíos" en 1972, ganando el Premio Único del Concurso Nacional de la Novela «Cincuentenario del Diario El Universo» de Guayaquil. La obra incluso llegó a enfrentar contratiempos, debido a opiniones que dudaban la originalidad de la Novela realizada por Yáñez (Merchán M. , 1997). La novela narra la historia de Bruna, una mujer andina, orgullosa y de carácter fuerte. Uno de los elementos más impactantes, es la visión feminista que tiene la obra, hablando sobre varios problemas sociales que enfrentaba la mujer de la época. La obra puede ser vista como realismo mágico, dada su narrativa, la convivencia de la realidad y el mito es claramente visible a lo largo del libro, más aún cuando aquellos mitos muchas de las veces se encuentran conectados al pensamiento religioso.

Gonzalo Endara Crow (1936-1996)

Dado que, el realismo mágico llegó como un movimiento literario a Latinoamérica, aun cuando sus inicios se hallan en la pintura en Alemania, es complejo encontrar referentes americanos, más aún ecuatorianos, que usaran la pintura como medio para expresar esta visión del mundo. Incluso, debido a las variables posibles, aun con ciertas obras que podrían seguir esta tendencia, se podría hallar en ellas una borrosa línea de ubicarse en el Realismo Mágico o el Surrealismo. Aun así, se suele considerar a Endara Crown como uno de los pocos representantes del Realismo mágico en la pintura, esto puede deberse a su forma compositiva, geométrica y estable, más la cromática que podría encajar dentro de los principios generales del Realismo Mágico que Roh propuso. Sus obras narran historias maravillosas en medio de aldeas y paisajes naturales, escenarios fantásticos con personajes errantes, pueblerinos y forasteros (Salvat & Crespo, 1985).

Figura 14 *Endara Crow, Siglo XX.*

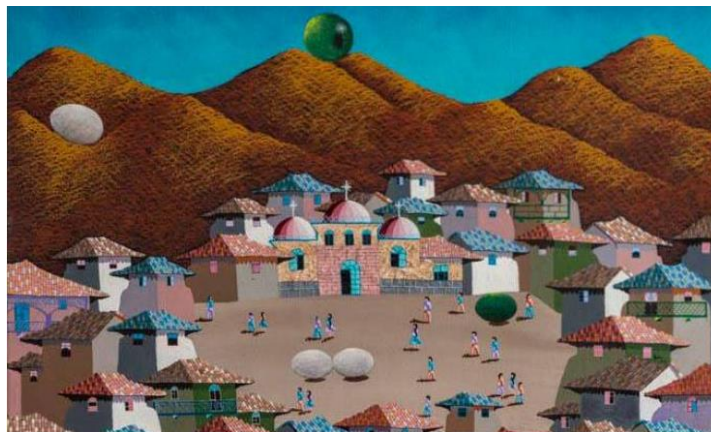
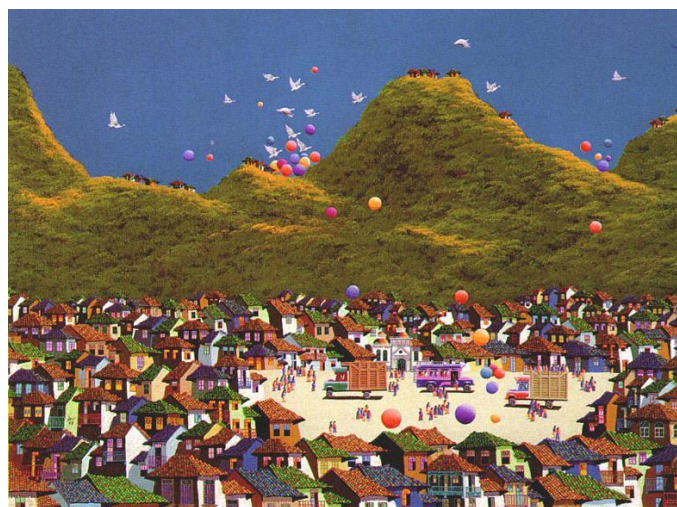


Figura 15 *Endara Crow, Pájaros sobre azul, Siglo XX, Acrílico sobre tela, Banco del Pacífico, Quito.*



Capítulo 2

El álbum ilustrado

2.1 El álbum ilustrado y su importancia.

En el mundo de la literatura existen dos tipos de cuentos: los cuentos populares y los cuentos de autor. Y dentro de la clasificación del cuento de autor está el álbum ilustrado (Martínez Iniesta, 2019). Este tipo de libro, también conocido como o picture book o picturebook en inglés, aunque a primera vista parece ser un concepto simple, abarca varias discusiones que abren un vasto espectro para definirlo. Podría entenderse como un género literario por sí mismo, comenzando su desarrollo en los años 60 con autores como Leo Lionni o Maurice Sendak. (Villar, 2008).

La primera pregunta que surge, es en que formas se diferencia del libro ilustrado, dado que ambos trabajos pueden compartir el objetivo narrativo, dirigiéndose en su mayoría, a un público juvenil e infantil (sin descartar que, también pueden hallarse aquellos trabajos direccionados a un público adulto)

Un libro ilustrado tiene como columna principal al texto. Si bien las imágenes se hallan presentes, estas se podrían considerar acompañantes representativas del contenido, respetando la preponderancia que el escrito tiene (Burningham, 2018). Por otro lado, el álbum ilustrado, no se limita a que el lenguaje escrito sea el foco principal de su narrativa. Su presentación, permite que el lenguaje visual sea aquel que le dé su forma y significado, a veces sobrepasando incluso al mismo texto (desapareciéndolo por completo, pues las imágenes son la única herramienta que el autor usa para narrar). Ejemplos que emplean esta última característica son: "Flora y el flamenco" de Molly Idle o "Linterna mágica" de Lizi Boyd, donde los ilustradores permiten al público involucrarse en los mundos que sus imágenes presentan, sin la necesidad de escribir ningún tipo de texto.

Figura 16 *Imágenes del libro Flora y el flamenco*



Nota. Adaptado de *Flora y el flamenco*, *Álbum ilustrado* [Imagen], por Molly Idle, 2013, https://www.barbarafioreeditora.com/catalogo/libros/flora_y_el_flamenco

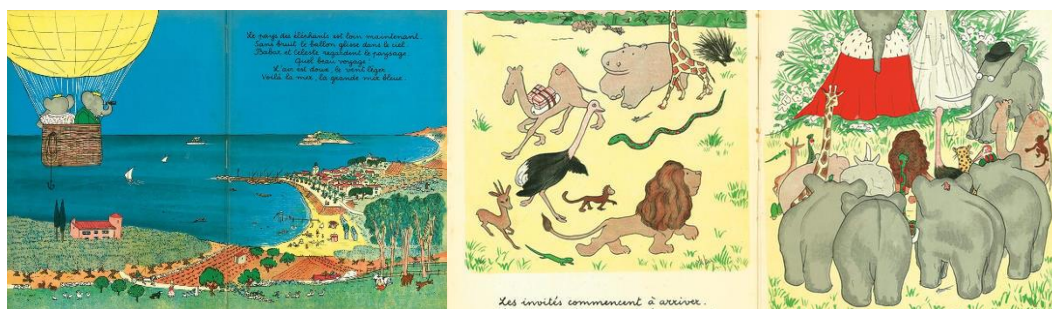
Figura 17 Portada y páginas del libro *Linterna mágica*



Nota. Adaptado de *Linterna mágica* [Imagen], por Lizi Boyd, 2015, <https://pekeleke.es/libros/linterna-magica-lizi-boyd/>

Podría decirse que, el formato (así como el propósito detrás de estas decisiones) es aquello que marca la identidad del álbum ilustrado o libro álbum. Se debe aclarar que ambos términos pueden llegar a ser usados, dado que el término álbum ilustrado es la traducción en español, de su origen francés (libro álbum) acuñado con la obra de Jean Brunhoff “Babar” (1931), debido a ciertos elementos distintivos como tapa dura y con un tamaño de gran formato (Burningham, 2018).

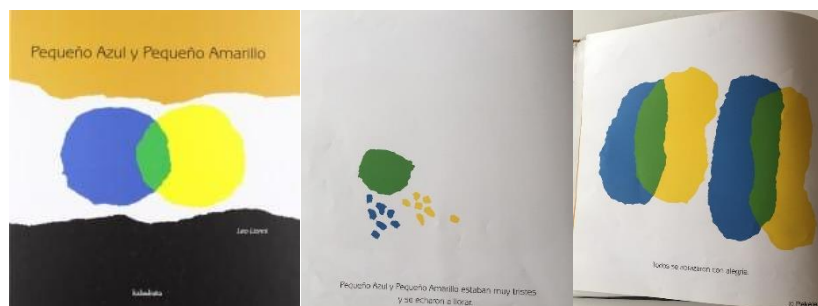
Figura 18 *Babar*



Nota. Adaptado de *Babar* [Imagen], por Jean Brunhoff, 1931, <https://www.telerama.fr/enfants/babar,-un-elephant-au-classicisme-trompeur,n5409039.php>

Los álbumes ilustrados permiten una extraordinaria riqueza creativa, al ser un medio experimental por excelencia en la literatura infantil. Aunque hay estupendos antecesores, el desarrollo del género comenzó con su dirección actual, en los años sesenta, con autores destacados como Leo Lionni con “Pequeño Azul y Pequeño Amarillo” o Maurice Sendak con su obra “Donde viven los monstruos”. (Villar, 2008)

Figura 19 Portada y páginas del álbum ilustrado *Pequeño azul y Pequeño Amarillo*



Nota. Adaptado de *Pequeño Azul y Pequeño Amarillo* [Imagen], por Leo Lionni, 1959, <https://pekeleke.es/libros/pequeno-azul-y-pequeno-amarillo-de-leo-lionni/>

Figura 20 Ilustraciones del álbum ilustrado *Donde viven los monstruos*



Nota. Adaptado de *Donde viven los monstruos* [Imagen], por Maurice Sendak, 1963, <https://vivaleercopec.cl/resenas/donde-viven-los-monstruos/>

Esta relación profunda entre la imagen y texto que se presenta en el álbum de libro ilustrado, permite jugar con gran cantidad de recursos, dando espacio a que el lector desarrolle su imaginación, crítica y sentir, al involucrarse en la narración. No es de extrañarse que sea un producto artístico dirigido en su mayoría a un público infantil, al presentarse como una primera puerta a experimentar y descubrir el mundo, con su variedad de sensaciones e ideas.

Según el mundo editorial, el álbum ilustrado, generalmente tiene 24 ó 32 páginas en el cual la mayoría de las hojas contienen ilustraciones (Díaz M. , 2005). Su presentación variada tiene el objetivo de acentuar el mensaje que busca el autor en la narración. Un buen ejemplo de esto son los libros de Kveta Pacovska, quien, con su conocimiento sobre la escultura, la pintura y la ilustración experimenta con la forma geométrica, las texturas y los colores para crear ilustraciones dinámicas que hablan directamente el lenguaje de un niño (El balcón de mateó, 2020). Otro ejemplo es el trabajo de Sara Fanelli “*The Onion’s great escape*”, en el cual, a través de todo el libro, en la mitad de las hojas del cuento, sobresale la capa de una

cebolla que a veces contendrá oraciones, preguntas, collage o caras graciosas que interactúan con el lector, guiándolo a través del mensaje que contiene el libro.

Figura 21 Portada y páginas del libro *The Onion's great escape*



Nota. Adaptado de *The Onion's great escape* [Imagen], por Sara Fanelli, 2012, <https://coolhunting.com/tech/cultural-differences/>

Con estos ejemplos se puede apreciar los alcances que el libro ilustrado les permite a los artistas, experimentando y jugando, guiando a los lectores a través de una historia que pretende despertar sensibilidades y mensajes, pues la narración se halla formada a base de la secuencia de imágenes.

Con esta idea general, es necesario comprender esta relación imagen-texto. Esto implica incluso un reconocimiento de la semiótica. Una teoría que busca entender a la realidad y concebirla con signos inventados para entendernos entre los humanos como explica Alvarado R. (2015). Eco reconoce a los signos como elementos de reflexión, interpretación y representación, el trabajo de los ilustradores es reconocer y materializar estos signos, en búsqueda de crear un tipo de comunicación, siendo las imágenes y el lenguaje, herramientas que permiten dicho proceso. Sin embargo, dicha comunicación, producto de una abstracción mental por parte del hombre, va más allá de los límites al entrar en el campo de la imaginación. Esto lo explica Amargo (2006), quien, con su experiencia como ilustrador, reconoce ese espacio que queda en la mente de los seres humanos al buscar significados más allá de lo que se ve a simple apariencia, un deseo constante de encontrar enigmas. Esto último podría llegar a alinearse con los planteamientos de los realistas mágicos, que buscaban mostrar aquella mágica y enigmática cotidianidad. Desde esa perspectiva, los mágicos realistas, seguramente perseguían ese humano deseo interno de encontrar aquello que estaba más allá de lo aparente, un deseo que representaban, comunicaba e imaginaban, mientras mantenían la mirada en su subjetiva realidad.

El mantener comunicación, también implica la presencia de una posible redundancia, algo en lo que el libro ilustrado podría caer, dado que la imagen y el texto buscan representar una misma idea. Amargo (2006) indica como en esta dirección “hay algo que está de más y algo que queda fuera, y eso que queda fuera siempre es la imaginación”. Aquí es donde el álbum ilustrado, va más allá. El mediador (ilustrador) debe encontrar elementos justificables que concilien su mundo visual particular con el escrito que tiene en las manos evitando cualquier tipo de redundancia. De este modo, el choque poético que se establece entre una imagen y la palabra, es lo que llamamos ilustración (Amargo, 2006). Esta perspectiva la comparte Eco (1981) al explicar cómo se debe dirigir al lector hasta cierto punto, dándole espacio a que también coopere en una interpretación libre.

La imagen representa, pero la semiótica es un proceso que no se detiene ahí, aquella imagen se vuelve una nueva realidad, una nueva existencia. Pues al convertirse en lenguaje, las cosas se vuelven partes de un universo social, pasando a ser algo que Barther (2009) llama mito. Este último término nombrado en el primer capítulo para describir al Realismo Mágico, aparece nuevamente, esta vez conectándonos a la ciencia de la semiótica. Aquí aparece un concepto importante: el metalenguaje, un lenguaje que habla de otro lenguaje. Así se empieza a construir un mapa de mensajes e ideas que se acumulan unas sobre otras, la interrelación imagen texto del álbum ilustrado es un claro ejemplo. Este elemento nos permite evitar aquella redundancia mencionada con anterioridad, pues todas las partes que componen el mensaje se apoyan entre sí. Y en su interrelación, permiten que la mirada del público busque nuevas posibilidades, agregando un nivel más a esta acumulación de ideas.

Ahora, aquí es donde este aparente camino obvio y visible se empieza volver más complejo. La imagen es el principal foco comunicativo en el libro ilustrado, pero ¿cómo es posible comunicar tanto con ella?, más aun permitiendo un proceso dinámico (parte del mito) en donde se alcanza la significación que exponía Barthes (2009). Y en cima de eso ¿Cómo puede esta acumulación tan extensiva de ideas, no llegar a redundar con el texto? Aquí aparece la retórica de la imagen, así como existen las figuras retóricas literarias, estas también pueden ser transportadas a un lenguaje visual.

Empezamos hablando que el álbum ilustrado es capaz de hacer uso de estas distintas capas comunicativas para alcanzar su objetivo de narrar, y dada su complejidad, su forma de lectura requiere componentes distintos a los tradicionales. Es decir, es una poesía visual, leer un poema requiere un esfuerzo distinto al de una lectura convencional en un texto indicativo. Hay un aporte subjetivo, un mensaje que para ser codificado necesita ser visto a través de

distintos filtros, pues hay un espacio para lo vago y uno para lo directo en el mensaje que se conviene. Si lo pusiéramos en palabras simples, según el Diccionario de la Lengua Española, la retórica es un conjunto de principios que permiten el uso del lenguaje para lograr convencer -persuadir.

Para Aristóteles, era la teoría de elocución y composición del discurso, siendo un arte de hallar pruebas (Alzate, 2006). Ahora el poder transformar estas ideas a un lenguaje visual requiere un esfuerzo más demandante, pues pueden llegar a ser más complejas de realizar y comprender. Esta manera de comunicación está presente en la vida de las personas desde temprana edad, por tanto, funciona como un sexto sentido o saber inconsciente (Alvarez, s.f.), que se lo puede tomar por obvio (Sin embargo, requiere toda instrucción y entendimiento de los distintos signos presentes en el mundo social).

Por poner algunos ejemplos, tenemos recursos retóricos como: la metáfora, el oxímoron, la repetición, la acumulación, la elipsis, la sinestesia, la ironía, el símil, el hipérbaton, la antítesis, la sinécdoque, la hipérbole, la prosopopeya, la anáfora, etc. Estas figuras retóricas, permiten demostrar una visión más compleja del lenguaje, que provee al lector de una experiencia más rica frente al producto resultante del ilustrador. Permiten enriquecer el marco creativo en el libro ilustrado, dándole al mensaje la capacidad de obtener una gran cantidad de significados, que son dirigidos por la intención del autor y el ilustrador, aparte de darle un espacio a la imaginación del público.

También la relación que existe entre la ilustración y el texto tiene varias formas de presentarse en el álbum ilustrado, como afirma Martínez (2019):

-Interacción simétrica: presente en los álbumes en los que el texto y la imagen cuentan la misma historia. Se repite la información en diferentes formas de comunicación.

-Interacción intensificadora: se da en los álbumes en los que las imágenes amplían la información que el texto ofrece, o viceversa.

-Interacción contradictoria: la imagen proporciona una información contradictoria a lo que aporta el texto escrito.

-Interacción asimétrica: la ilustración y el texto no cuentan la misma escena, es decir, no hay necesariamente una contradicción entre texto e imagen (p. 296)

Se debe destacar que, si bien esta relación entre imagen-texto es una de las características primordiales del álbum ilustrado, estas tan solo son herramientas para alcanzar el objetivo primordial de construir significados (Díaz M.,2005). Concientizándonos sobre estos aspectos generales en el álbum ilustrado, podemos pasar a descubrir a detalle los elementos que lo conforman, así como aquellos que comparte con otros formatos narrativos, como el comic. Se debe aclarar, antes de hablar sobre las características que conforman a el álbum, ilustrado, que estos “márgenes” que le dan identidad pueden tender a volverse borrosos, haciendo uso de diversas herramientas.

Tomemos como ejemplo el trabajo de Lorena Álvarez “Luces Nocturnas”. El trabajo podría ser considerado un libro ilustrado o comic. El elemento que marca esta borrosa línea entre ambos géneros, es el uso de viñetas para permitirse narrar la historia de Sandy, la protagonista de la historia. A lo largo de las 56 hojas, se observan ilustraciones completas sin texto, mientras otras páginas contienen paneles con conversaciones entre los personajes. Esta fusión, permite darle un ritmo constante a la lectura, permitiéndole al espectador, tomarse el tiempo de ir procesando los sucesos de la historia, así como fijarse en los detallados y coloridos elementos que caracterizan a las ilustraciones de la autora, los cuales revelan y aportan a el entendimiento de la trama principal del libro (la imaginación de la protagonista y su lucha interna).

Figura 22 Portada e imagines del libro *Luces Nocturnas*



Nota. Adaptado de *Luces Nocturnas* [Imagen], por Lorena Álvarez, 2017, <https://www.zonanegativa.com/luces-nocturnas/>

Rojas en su trabajo la “Forma Comic” (2016), hace un profundo estudio de esta forma de construcción narrativa, incluyendo las viñetas. Si bien su estudio se dirige hacia el comic, su evaluación y conceptos pueden ser aplicables al libro ilustrado, pues como se mencionó en el párrafo anterior, existen elementos de distintas áreas, que pueden usarse para profundizar y alcanzar el objetivo narrativo que se desea.

La forma comic (ROJAS & Calle, 2019) es aquella “secuencia articulada de cuadros (frames) visuales y escritos, que construye mundos llenos, poblados y que conduce a la creación de mundos propios”. Estos mundos propios, puede tener una similitud a aquella segunda creación que hemos mencionado en el capítulo uno. Su característica única en la conceptualización de Rojas es el hecho de reconocerla en dos direcciones.

La primera es entender que aquel segundo plano, por así decirlo, se forma cuando se sobrepasa la implicación del guionista y dibujante, alcanzando un autor virtual, como lo llama. En pocas palabras, es permitirle al comic formarse por sí mismo, donde la línea de los dos creadores, se vuelven una entidad narradora indistinguible, que el lector une al leer el producto.

La segunda dirección, es ver que ambos elementos (imagen y texto) necesitan del otro para permitirse formar el siguiente nivel narrativo, aquel mundo propio. La ilustración es “el fondo” de esos elementos ocultos, mientras que la palabra es el elemento que ocupa aquel primer plano, debido a su apariencia de elemento primordial y de mayor relevancia. Sin embargo, lo visual, puede descomponer esta aparente obviedad, al alterar el horizonte “indiscutible”, pasando a ser el foco de atención, poniendo en duda a los elementos que conforman este mundo (ahora bajo el adjetivo de extraño). Si el mundo se vuelve cuestionable, aquellos que viven en el comienzan a ser vistos de igual forma, después de todo, habitan ahí, y participan del mismo (son aquellos que lo han transformado para que llegue a tener la apariencia actual). Bajo estas condiciones, el texto, es lo más cercano a normal que se tiene al percibir de la historia, pero se retira del primer plano, pasando a ser un hilo que conecta los símbolos hallados en lo visual. El texto es una parte más de la historia, no un foco, permitiendo contextualizar aquel tercer mundo que la imagen nos muestra. Rojas y Calle (2019) indican:

Un mundo se va creando a medida que avanza el cómic; una imagen enlaza con otra, una es interpretada a partir de otra. Secuencia de imágenes que nos sumerge en ese mundo, en esa otra realidad, desplazada de la nuestra y, sin embargo, profundamente metafórica del futuro que viene (p. 72)

Aquella última reafirmación de Rojas y Calle (2019) se debe a que su trabajo está basado en el análisis del trabajo de ciencia ficción de Jodorowsky/Moebius “Incal”. Sin embargo, también puede aplicarse a la construcción constante de la historia que el mismo comic está construyendo, a aquel futuro al que este tercer mundo o segunda creación se dirige mientras se forma y desarrolla.

Esta característica que ambos autores exponen, puede aplicarse al álbum ilustrado al compartir la idea de que la imagen es el elemento en primer plano, que oculta y a la vez rebela el mundo contenido en las ilustraciones, el texto enriquece con su acompañamiento a aquella segunda creación, con personajes y ambientes únicos.

Con esta ejemplificación, pasaremos a exponer los elementos que según Vázquez (2014) pueden ser usados como referentes a la hora de la lectura de álbumes ilustrados:

- Elementos materiales: Hace referencia los aspectos físicos del libro álbum (la portada, la contraportada, las guardas y el formato). Y como estos componentes puede conformarse de premisas o mensajes visuales que el libro de álbum ilustrado desea alcanzar con su narrativa.
- Elementos de diseño gráfico: Aquí se hallan la doble página, la tipografía, la dirección vertical-horizontal y la simultaneidad visual. Dependiendo del uso de estos elementos, permiten que, se llegue a marcar el ritmo de la historia, permitiendo demostrar situaciones anímicas cambiantes, según los momentos dramáticos que se presenten en la narración.
- Elementos de la imagen: En este grupo están el punto, la línea, el color, el soporte, la textura la perspectiva, los elementos decorativos, la luz y la composición. Es decir, son los componentes que se combinan al producir una imagen que posee sintaxis y semántica, llegando incluso al uso de la retórica, mencionada con anterioridad.
- Elementos Narrativos: Estos elementos son aquellos relacionados al relato en sí, la historia, la trama, los personajes, el narrador, el tiempo y espacio, los diálogos y la focalización.
- Elementos cinematográficos: Aquí encontramos los encuadres, la secuencias, los planos, la visión subjetiva, el recorte de la figura y la angulación. Estos elementos son tomados del cine, pero que son herramientas sumamente útiles a la hora de conformar la imagen. (pp. 339-343)

Díaz (2007), profundiza en el estudio de estos componentes, explicando que los elementos usados en el álbum ilustrado contienen una fuerte conexión al mundo del arte. Varios de los ilustradores en el siglo XIX tenían algún tipo de formación académica y, por consecuencia, los libros infantiles se hallaban involucrados en las manifestaciones distintas del arte. Por supuesto existen diferencias entre las obras de arte y los productos realizados por los ilustradores, sin embargo, la más definitiva es la referencia sobre la que se trabaja. En el caso

de la obra de arte, aun si esta cuenta una historia, esta selecciona su referencia de la realidad, dejándole al espectador el espacio a que interprete de maneras múltiples. Por otra parte, las ilustraciones tienen como columna base una segunda realidad (el texto). He aquí una observación importante, Díaz (2007) nos habla de la ilustración como tal y como esta se produce desde el texto, sin embargo, el libro álbum de por sí, puede trabajarse sin palabras. Aquí se debe recordar, que el libro álbum, suele tener una intención narrativa, aun si las imágenes no poseen ningún tipo de texto, por tanto, la segunda realidad antes mencionada, se mantiene presente en dicha intención.

Cordovez (2013) tiene otra perspectiva frente al álbum ilustrado, al indicar que este también puede ser visto como arte, al afirmar su valor estético. Al ser un género con gran acogida, pero con espectro tan amplio, personalmente creemos que el álbum ilustrado podría ser visto desde muchas visiones e interpretaciones, siendo un género que todavía es imposible de asentar sobre una marcada caja conceptual, además su encanto se halla en su amplia interpretación y continua evolución.

Uno de los elementos especiales al hablar del álbum ilustrado es su formato de doble página. Gutiérrez (1988) explica que existen tres razones del por qué esta alternativa es usada por parte de los ilustradores como medio creativo y narrativo. La primera es el criterio estético, el autor destaca este aspecto en el área práctica, las dos páginas son un formato conveniente para presentar a la ilustración, pues provee de un espacio idóneo para la parte visual del trabajo. La segunda es la necesidad de resolver los escenarios que se presentan a lo largo del libro. Los espacios descritos, dependiendo del álbum ilustrado, suelen requerir esta amplitud para provocar una idea de inmensidad en la historia. Además de permitir indicar el mundo que se está narrando, después de todo aquellos elementos que están de “fondo” también contienen una historia o revelan algo de importancia para la narrativa. La última razón, es la relevancia de la secuencia narrativa. Al ser doble página, el lector se detiene una mayor cantidad de tiempo para procesar la información, desde el mismo hecho que es un tamaño más grande al de una página simple, la imagen adquiere mayor importancia.

Comprendiendo estos elementos generales que componen al álbum ilustrado, debemos volver a una de sus propósitos básicos, mencionado al inicio de este capítulo. El público al que usualmente está dirigido, es adolescente e infantil. Su valor educativo es la razón de ello, así como su apoyo en fomentar la imaginación y pensamiento crítico. Como explica Díaz (2007) no es posible señalar una historia oficial de la ilustración en los libros para niños. Sin embargo, podríamos señalar a Comenius con su trabajo *Orbis Pictus*, como el pionero en

comenzar aquel cambio de mirada en el uso de la imagen y el texto, reconociendo al niño como elemento objetivo en la narración, una idea poco convencional a la visión general de mantener las historias como creaciones dirigidas a los adultos. Posteriormente en el siglo XVII Comenius, Locke, La Fontaine y Rousseau hablan sobre la especificidad de la infancia, como explica Lonna (2015). Demostraron que “el niño tiene límites, aptitudes e intereses diferentes al adulto, por lo que estos aspectos deberían considerarse para poder transmitirle de una manera más efectiva los temas de la época, relativos a las buenas costumbres, como la moral y la enseñanza”. Este concepto nuevo de la infancia provoca la producción de libros dirigidos a este público.

Esta visión en constante movimiento ha dado cabida a una evolución narrativa a lo largo de los años, pues el uso de la imagen-texto, da paso al reconocimiento de características esenciales, facilitándole al público identificación de objetos, personajes, circunstancias que conocen o impactan, abarcando la atención de los individuos en diferentes circunstancias, permitiéndole al lector identificarse o idealizar lo que ve (Lonna, 2015).

Aquí es de importancia discutir la visión de Colomer (1999) frente a la literatura infantil, al mencionar el posmodernismo en la producción actual de este tipo de libros narrativos. Presentando las siguientes características:

- A) Ambigüedades entre realidad y la fantasía. El lector desconoce lo que realmente ha pasado.
- B) Aumento del juego de alusiones intertextuales;
- C) Elevado grado de fragmentación, las unidades sustanciales son cada vez más breves, y la voz del narrador se separa en varias voces.
- D) Introducción del juego con las formas escritas de la cultura. Varios tipos de texto, mezcla de personajes y géneros, se deja al descubierto las reglas de la comunicación literaria;
- E) Proliferación de la parodia, la desmitificación y el humor (p.199-218)

Con esto, explica Diaz (2007), se presenta una lectura en donde el público debe resolver ambigüedades, ensamblar la historia, integrar distintas voces, ver la doble codificación, salirse de la narración y colocarse en una posición distanciada, integrando la información del texto e imagen. Hablamos de una participación activa, una característica principal del libro álbum ilustrado. Esta posición implica presentar una clase de reto en la lectura, produciendo

una fusión entre el destinatario infantil y el adulto, sin que este último se vuelva primordial por sobre los niños. Es decir, aquella línea que marcaba al nicho infantil, se vuelve difusa, dejando de lado las edades.

Por supuesto existen debates frente a esta posición, sobre la experimentación innata del posmodernismo, como esta se aplicó a la literatura infantil (produciendo cambios en la manera de observar el álbum ilustrado) y en cómo se diferencia de la literatura posmoderna para el público adulto. Esta experimentación, como indica Díaz (2007), no parece haber tenido gran influencia en la literatura infantil, dada la resistencia que se puede presentar por la función educativa que ha ejercido, manteniendo el pensamiento conservativo a la hora de escoger las experiencias a las que se quiere introducir al público joven. Sin embargo, esto no limita las capacidades del álbum ilustrado, y personalmente pensamos que la potencialidad del álbum ilustrado (más halla de si es aceptado o no como un elemento de arte postmoderno por su experimentación o su alcance a nichos diferenciados en edades) está en su capacidad de crear un juego textual que envuelve al lector para llevarlo a un sin fin de posibilidades que pueden contener problemáticas reales o imaginarias, que se hallen en la sociedad.

2.2 El álbum ilustrado y su potencialidad en la visión de las realidades actuales

Pasaremos a ver ciertos ejemplos de álbumes ilustrados, que nos ilustran narrativas diversas, pero importantes para la sociedad actual, con temáticas de sumo interés, desde visiones objetivas y subjetivas en cuanto a distintas situaciones de la experiencia humana.

Primero observemos el trabajo de Shaun Tan “Cigarra” (2018). La primicia es simple, el libro álbum nos muestra la historia de una pequeña cigarra y su entorno de trabajo. Lo que vuelve compleja esta idea, es el hecho de que dicha cigarra, refleja la vida de aquellos trabajadores migrantes, que encuentran una gran cantidad de peripecias en su camino, por el hecho de situarse en un lugar donde son considerados ajenos. El libro carga con un gigantesco valor simbólico, desde el momento en que el personaje principal, es inhumanizado frente al resto de trabajadores, siendo reducido a un pequeño insecto. La forma en como es ejecutado el mensaje, es claro, conciso y poético. El sentido de la pertenencia es uno de los deseos más profundos en el corazón humano, y la experiencia migrante es una vivencia donde tales reflexiones se presentan. Con un final abierto a la interpretación, nos demuestra una problemática de las sociedades actuales, volviéndolo una experiencia universal. Además de despertar empatía en el espectador por la adorable cigarra que sobre trabaja con sus cuatro brazos y su pequeño tamaño. De hecho, según las entrevistas que se le han realizado al ilustrador, la historia refleja las experiencias que su padre tuvo cuando viajó de Malasia a

Australia por trabajo. El valor simbólico, además de estético (las soluciones visuales están ejecutadas de una forma sorprendente), nos dan una visión de un problema cotidiano, invisible, que quizás no notamos o ignoramos por lo rápido que nuestro mundo avanza hoy en día.

Figura 23 Portada e imágenes del álbum ilustrado *Cigarra*



Nota. Adaptado de *Cigarra* [Imagen], por Shaun Tan, 2018, https://www.barbarafioreeditora.com/shauntan/?page_id=845

Esta visión hacia la vida, comunicación y encuentro social con otros, es una temática frecuente en los trabajos de este autor. “Eric” (2010) es otro ejemplo, la historia nos habla de las experiencias de este personaje, siendo un estudiante extranjero. El trabajo realiza una interesante interacción con el lector, evocándonos a la otredad, hablando desde la perspectiva de aquel que no es Eric, viéndolo como un extraño y por tanto ver sus actos como algo ajeno a las expectativas del narrador. El narrador se aferra a aceptar todas estas diferencias a través de la frase “debe ser una cosa cultural”

Figura 24 Imágenes del libro *Eric*



Nota. Adaptado de *Eric* [Imagen], por Shaun Tan, 2010, <https://www.shauntan.net/eric-book>

Podríamos ir a planos más filosóficos en otros ejemplares. “¿Cómo atrapar una estrella?” (2004) del escritor irlandés Oliver Jeffers, es un ejemplo de esta temática, con una mirada infantil, haciéndonos sutilmente tocar la realidad dentro de la imaginación y los sueños. El desarrollo de la historia es sencillo, el pequeño protagonista desea alcanzar una estrella, ingeniándose varias posibilidades de como alcanzarla, acompañadas de sus imaginativas aventuras, sin embargo, todas estas opciones resultan en ser inútiles o imposibles de realizar debido a las circunstancias. Al final, logra obtener una estrella única para él, que, si bien no era una de aquellas que anhelaba al observar el cielo, lo contentan y son una forma realista de cumplir su deseo. Este trabajo nos llama a mantener nuestros sueños, sin encerrarnos en ideales, regresándonos a la realidad con una sutil empatía, antes que nuestras propias expectativas nos lastimen. Nos conversa de una experiencia sumamente humana, que cualquier individuo alguna vez pudo vivir, más aún en la sociedad actual que consta de imágenes e impresiones ante la voz pública, existiendo en áreas como el internet, donde el valor de “sorprendente” es de las temáticas más llamativas. Al final del día, nadie está libre de ser juzgado o presionado bajo expectativas construidas en base a nuestros deseos o sueños.

Figura 25 Imágenes del libro *¿Cómo atrapar una estrella?*



Nota. Adaptado de *¿Cómo atrapar una estrella?* [Imagen], por Oliver Jeffers, 2004, <https://www.lasmanosdemama.es/como-atrapar-una-estrella-resena/>

Adolfo Serra, es un ilustrador español que igualmente toca temáticas altamente sensibles, con un toque etéreo, desde sus decisiones estéticas en el trabajo ilustrativo, hasta la dirección temática, dejando al lector siempre en un plano abierto de interpretación, para que tenga una asimilación significativa personal. “El bosque dentro de mi” (2016) es un ejemplo de este estilo personal que tiene el autor. Con un deseo por despertar preguntas más que respuestas, este libro álbum, no contiene palabras, y consta de varias ilustraciones que muestran a los personajes en medio de hermosos paisajes sugerentes. En cierto sentido, pareciese hablarle

al lector sobre el sentido de identidad y reflexión. Como el mismo autor, explica en su blog personal:

“Yo quiero hablar de la naturaleza como algo abrumador, enorme, sencillo, brutal, bello. Los seres humanos como seres de la naturaleza. Pero también quiero hablar de la naturaleza interior. Crecer, madurar, evolucionar, cambiar. Descubrirse en otros, descubrirse en uno mismo, vernos y no vernos.” (Serra, 2017)

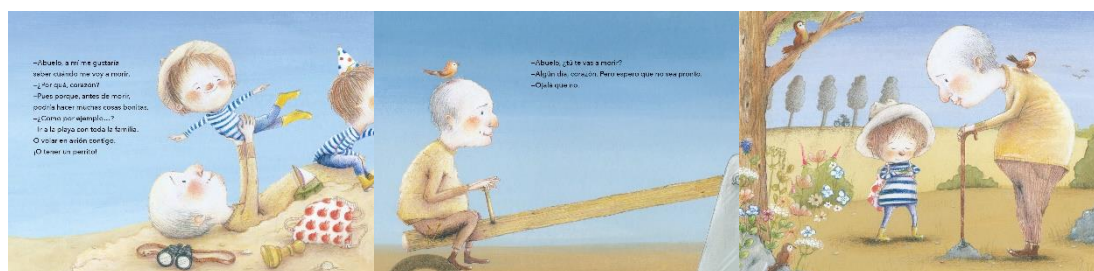
Figura 26 Portada e imagen del libro *El bosque dentro de mí*



Nota. Adaptado de *El bosque dentro mí* [Imagen], por Adolfo Serra, 2016, <http://adolfoserra.blogspot.com/2017/01/el-bosque-dentro-de-mi.html>

Siguiendo con esta clase de visiones sobre la esencia de la vida humana, el libro álbum ilustrado “¿Y si morir fuera como convertirse en mariposa?” (2021) de la autora Pimm van Hest y la ilustradora Lisa Brandenburg, nos plantea sobre un tema que ha sido visto y comprendido desde distintas perspectivas, la muerte. El libro consiste en la conversación entre un niño y su abuelo acerca de la muerte, y aquellas dudas y miedos que la acompañan al intentar entenderla. Con una gran sensibilidad, el libro habla sobre un tema que podría ser impensable en conversar con un niño, pero que, si se da, puede resultar en una gran visión de resiliencia frente a una verdad inevitable.

Figura 27 Páginas del libro *¿Y si morir fuera como convertirse en mariposa?*



Nota. Adaptado de *¿Y si morir fuera como convertirse en mariposa?* [Imagen], por Pimm van Hest y Lisa Brandenburg, 2021, <https://www.emonautas.com/producto/y-si-morir-fuera-como-convertirse-en-mariposa/>

Otra metodología que se usa en los álbumes ilustrados, es la reinterpretación de antiguos trabajos narrativos, un ejemplo de esto es “Enigmas” (2016) de la española Beatriz Martín Vidal. Aquí, la autora presenta una visión nueva sobre los cuentos clásicos, permitiendo que surja la duda sobre aquellos personajes o datos que se desconocen luego de que los protagonistas terminaran su historia. Que hicieron las hermanas de la Sirena, los sueños de la bella durmiente, o la existencia de una caperucita roja y otra negra, entre otras intrigas. El trabajo es un libro abierto a las posibilidades, donde el lector puede o no conseguir una respuesta personal.

Figura 28 Portada e ilustraciones del libro *Enigmas*



Nota. Adaptado de *Enigmas* [Imagen], por Beatriz Martín Vidal, 2016, <http://revistababar.com/wp/enigmas/>

“Caperuza” (2016) es otro trabajo de la ilustradora española, que comparte esta dirección de mostrar visiones distintas e imaginativas a una historia comúnmente conocida, como lo es La Caperucita Roja. Realizando cada ilustración en óleo, se puede ver una narración visual llena de poesía, donde se destaca la interpretación personal de la autora, al mostrar una caperucita con una capa roja conformada de hojas, como si se volviera una majestuosa planta, su escape del lobo termina siendo inesperado, cargado de significaciones distintas, llegando a un posible renacer.

Figura 29 *Imágenes del libro Caperuza*



Nota. Adaptado de *Caperuza* [Imagen], por Beatriz Martín Vidal, 2016, <http://revistababar.com/wp/enigmas/>

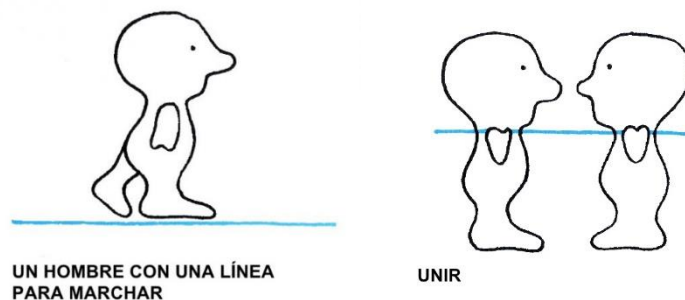
La producción de libros ilustrados por parte de autores latinoamericanos tampoco se queda atrás.

La línea (Argentina, 1975) de la escritora Beatriz Doumerc y el ilustrador Ajax Barnes C. es otra obra que decide tocar un tema social profundo, de forma directa, sin perder poética. El mensaje es reflexivo, desarrollado alrededor del simple concepto de la línea y su cantidad infinita de posibilidades. Debido a su abierta demostración de pensamiento crítico-social y revolucionario para el régimen de la época, la obra fue censurada. Como explican Pac & Cejas (2020):

La dictadura militar que gobernó el destino de la Argentina en el período 1976-1983 extendió su presencia a múltiples ámbitos de la vida. Las políticas educativas represivas fueron complementadas con la censura directa de textos de literatura infantil. Los temas y la “excesiva imaginación” se consideraron una amenaza para la formación de niños y niñas, y para el orden social que la dictadura perseguía (p. 199)

Un ejemplo de esto fue la “Operación claridad” (Pac & Cejas, 2020), que implementaba reglamentos en el plano educativo donde la responsabilidad del docente era custodiar la ideología del régimen. Otras decisiones incluían la censura de libros infantiles y el cierre de editoriales. Esta represión llegó incluso al atentado de “la quema de un millón y medio de libros pertenecientes al centro editor de América Latina (CEAL) en Buenos Aires” (Verdile, 2017)

Figura 30 Imágenes del libro *La línea*

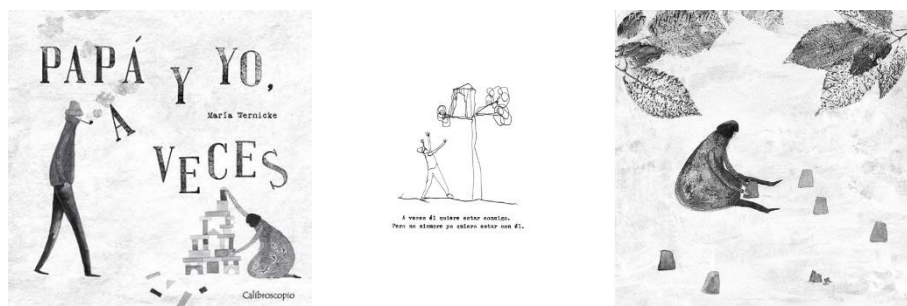


Nota. Adaptado de *La línea* [Imagen], por Beatriz Doumerc y Ajax Barnes C., 1975, <https://www.laprimera Piedra.com.ar/2017/08/la-linea-beatriz-doumerc-ajax-barnes-libro-cambio-la-literatura-infantil-argentina/>

Con su mensaje “Un hombre con una línea para marchar. Para Sostener. Unir. Construir. Compartir” (Doumerc & Barnes, 1975) este trabajo nos demuestra aquel sentir del ser humano, en su lucha contra la represión en búsqueda de la libertad. Un tópico que, nunca ha desaparecido de la historia, y que frente a los constantes conflictos que actualmente el mundo enfrenta, nunca debe ser olvidado. Es un recordatorio de la fuerza escondida en cada individuo y su gran impacto cuando se une con otros a través de aquella línea que da forma a la historia.

Al inicio del capítulo 2, mencionábamos como el álbum ilustrado puede retratar experiencias y volverlas universales. Una de estas sería las relaciones familiares, un tema de importancia para este trabajo, dado que es uno de los argumentos principales del realismo mágico (junto a los traumas generacionales o conflictos políticos) y un concepto que se planea perseguir con el álbum ilustrado que proponemos. “Papá y yo, a veces” (2013) de la autora argentina María Wernicke, habla sobre la relación entre padre e hija, aquellas cosas que los unen y les permite construir un vínculo profundo gracias a su cariño. Las decisiones de colores grises, provoca dudas del por qué se ha decidido esta paleta cromática, siendo una decisión estilística que nos lleva a comprender a la narración como una memoria de un padre que ya no está.

Figura 31 Portada y páginas del libro *Papá y yo, a veces*



Nota. Adaptado de *Papá y yo, a veces* [Imagen], por María Wernicke, 2013, https://www.canallector.com/21925/Pap%C3%A1_y_yo,_a_veces

La ilustradora chilena Paloma Valdivia en su trabajo “Los de arriba y los de abajo” (2018) logra conseguir este concepto de universalidad, con otra propuesta. El libro ilustrado nos retrata a través de su estilo gráfico con formas geométricas y simples, como una línea divide dos planos, el sur y el norte, y como aquellos que habitan los dos planos a pesar de estar ante situaciones opuestas, viviendo en lugares distintos, son iguales compartiendo comportamientos. Tanto aquellos que están arriba, como aquellos que están abajo, se enfrentan a distintas actividades en el día, ya sea trabajando o estudiando, cubriéndose del frío o aliviando el calor, todos viven enfrentando sus propias responsabilidades y necesidades.

Figura 32 Portada y páginas del libro *Los de arriba y los de abajo*



Nota, Adaptado de *Los de arriba y los de abajo* [Imagen], por Paloma Valdivia, 2018, https://canallector.com/10604/Los_de_arriba_y_los_de_abajo

Salvaje del brasileño Roger Mello, (2011) plantea una discusión entre los conceptos de civilización y salvajismo. Tiene una lectura amplia, que requiere un detenimiento. La historia no requiere de palabras, solo la presentación ilustrativa entre la relación del cazador y su presa, y la inversión de roles entre ambos. Se “enmarca” a ambos personajes como elemento

de búsqueda del otro, siendo un acto que, incluyendo la portada, se vuelve una paradoja interminable.

Figura 33 Portada e imágenes del libro *Salvaje*

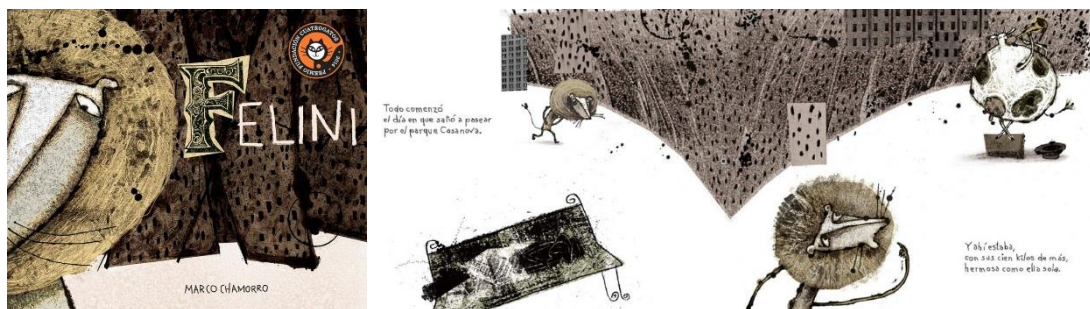


Nota. Adaptado de *Salvaje* [Imagen], por Roger Mello, 2011, <https://imaginaria.com.ar/2014/10/a-la-captura-de-lo-salvaje-lecturas-de-un-libro-album/>

Por supuesto en nuestro país, también se pueden encontrar expositores ecuatorianos, de interesantes propuestas graficas con álbumes ilustrados.

Felini (2012) del Quiteño Marco Chamorro, es una lectura que nos habla de los sentimientos de un león, que, al parecer, está bastante alejado de los arquetipos usuales sobre ser un cazador agresivo. El león, es sensible y está enamorado de una vaca, es una historia imposible con sentimientos no correspondidos, hasta que, debido a ciertos giros de trama, el final que nos depara parece ser esperanzador e inesperado. El libro nos guía a través de los sentimientos del león, con decisiones estilísticas que acentúan y describen ingeniosamente sus emociones en su travesía para alcanzar el amor.

Figura 34 Portada y páginas del libro *Felini*



Nota. Adaptado de *Felini* [Imagen], por Quiteño Marco Chamorro, 2012, <https://www.haremoshistoria.net/noticias/felinimarco-chamorro>

Roger Ycaza es otro gran ilustrador ecuatoriano, el Ambateño, junto a la autora María Fernanda Heredia, realizaron el libro álbum “Días Raros” (2015). La historia tiene un sabor melancólico, aquella inocencia y miedo infantil frente a aquellos días “raros” donde nos invade la extrañeza frente a situaciones que, por alguna razón, no se siente iguales, es aquel recelo a los cambios. Esta sensación y las dudas sobre que depara el futuro, se presentan desde la vista de un niño.

Figura 35 Portada y página del libro *Días Raros*



Nota. Adaptado de *Días Raros* [Imagen], por Roger Ycaza, 2015, <http://rogerycaza.blogspot.com/2015/09/los-dias-raros.html>

“Los Temerarios” (2017) es otro trabajo realizado por Roger Ycaza. El título hace alusión, a un grupo de niños que se divierten en el juego, con su característica libertad e imaginación, sin temores. No existen palabras, sin embargo, la línea gráfica vibrante, transmite la gran alegría y vitalidad que los personajes experimentan. El libro ilustrado irradia estas emociones de júbilo y dicha, permitiendo al público adulto revivir la satisfacción de la espontaneidad y albedrío que se posee durante la niñez.

Figura 36 Portada del libro *Los Temerarios*



Nota. Adaptado de *Los Temerarios* [Imagen], por Roger Ycaza, 2017, <https://rogerycaza.com/libros/>

Sofia Zapata, también conocida como Sozapato, es otra destacable ilustradora ecuatoriana. En su álbum ilustrado “Matilde” (2017), narra la historia de como aquellos primeros impulsos, pueden ser descontrolados, pero con el tiempo, aprendemos a aceptarnos y compartir con ellos. (Zapata, 2017). Matilde es la protagonista de una aventura en medio de una ciudad gris, donde crea un dragón con un pincel mágico encontrado en el estudio de un pintor. Esta creación, termina por causar toda una revuelta, que con la guía y ayuda del dueño original del pincel se logra controlar.

Figura 37 Ilustraciones del libro *Matilde*



Nota. Adaptado de *Matilde* [Imagen], por Sofia Zapata, 2017, <https://sozapato.blogspot.com/>

Capítulo 3

Realización del álbum ilustrado

Finalmente, después de estudiar y entender las dos columnas básicas de este trabajo, el realismo mágico y el libro álbum ilustrado, hemos de pasar a crear un nuevo producto con estos conocimientos, basándonos en nuestras reflexiones e ideas conseguidas a lo largo del análisis que se realizaron en los dos primeros capítulos.

3.1 Propuestas teóricas-narrativas sobre el álbum ilustrado

Primero se ha de definir la trama del álbum ilustrado, inspirada por el Realismo mágico. Hemos de plantear la visión que se tiene del trabajo, producto de las características teóricas estudiadas, transformándolas en una narración que persigue ideas y criterios personales de las dos autoras que trabajamos en este proyecto.

En el capítulo uno, pudimos observar el cómo el realismo mágico, se conforma de ciertas características, tanto en la pintura, como en la literatura (siendo esta última, aquella en la que nos concentraremos en este parte del capítulo, para poder desarrollar la parte narrativa-escrita que contendrá nuestro álbum ilustrado). A continuación, nos centraremos en el género

literario de esta corriente estilística (pues es la forma artística que contiene mayor conexión con las realidades ecuatorianas, dado la cantidad de exponentes nacionales en esta área), enumerando sus puntos centrales en la narrativa, y como aplicamos estas características en nuestro trabajo.

En el realismo mágico, existe una particularidad en cuanto a cómo los personajes principales son presentados y la relación existente entre ellos. El protagonista de la historia usualmente es descrito por el narrador como un elemento más, que, aun teniendo un tipo de objetivo en la historia, suele ser arrastrado o influenciado por las acciones externas del mundo que lo rodea, siendo arrastrado por la corriente que siguen sus sistemas sociales. Esta característica es lo que permite crear un sentido de extrañeza en el lector, pues, los hechos que se presentan, así como las acciones tomadas por los personajes principales (que usualmente afectan al protagonista) se tornan progresivamente más desconcertantes, con un sentido de imposibilidad o “magia” que la narración nunca reconoce como tal. Es decir, las situaciones místicas o incluso locas que se hayan en la historia, nunca son reconocidas como algo insólito o chocante, sino son tratadas por el narrador como un elemento más (que no tiene un peso de sorpresa), descritas como cosas corrientes o habituales de la realidad. Esta suele ser la mayor diferencia entre el realismo mágico y surrealismo, pues usualmente en el caso del surrealismo estos elementos son reconocidos, por su propia narración, como sueños. El reconocer esta característica fue una de las partes más importantes a la hora de crear la narración de nuestro álbum ilustrado, pues nos permitió encontrar los límites en cuanto a la narración y las composiciones de las ilustraciones.

El protagonista es quien enfrenta las consecuencias de estas extrañas situaciones provocadas por los personajes principales, con quienes suele tener algún tipo de vínculo ya sea emocional, familiar o situacional. Sin embargo, dentro de la observación de ejemplos, personalmente encontramos que el peso mayor en esta dinámica se allá principalmente en la familia, pues esta suele ser la primera influencia en los pensamientos, decisiones, propósitos o actitudes que tiene el protagonista. Así lo tomamos como elemento principal en la historia que desarrollamos. Inicialmente se deseaba hablar de todo un círculo social, en torno al protagonista, sin embargo, para mantener un sentido concreto de la idea, lo limitamos a la relación entre madre e hija, pues concordamos que sería una de las temáticas con mayor interés personal en nuestra visión. Se debe destacar que es aquí también se halla presente el sentido social del realismo mágico, pues suele reconocerse a la familia como el núcleo en varias sociedades.

Estas circunstancias que se dan en las historias del realismo mágico tienen como hilo constructor al tiempo, siendo esencial su presencia en un sentido intermitente. Es decir, suele haber saltos de tiempo inesperados, mirar el pasado, viajar al futuro y mantener el presente de forma irregular y esporádica. El alternar de manera constante estos saltos del tiempo, es lo que en cierta manera enreda la lectura, y también permite observar las singulares actitudes, gustos e interacciones que conforman a los personajes en distintos momentos (en algunos casos, se puede observar las razones tras estas formas de actuar que poseen). La observación de esta característica, nos llevó a pensar en el uso del tiempo, e ir mencionando cómo el personaje principal va creciendo a través de este, usándolo tanto en la narrativa, como en la comunicación visual. De igual forma influenció en la toma de decisiones para la cromática, esto se profundizará en la sección dedicada al color.

Si tuviese que tomarse ejemplos, tenemos cuentos como “Sólo vine a llamar por teléfono” de Gabriel García Márquez (1974). La historia rodea a María, y como aun cuando su objetivo era tan simple como llamar al teléfono, termina en un centro psiquiátrico, con un final en donde no se llega a saber que sucedió con ella luego de ser internada permanentemente en dicho lugar. Al final, su esposo, aun teniendo un tipo de poder de decisión en cambiar el destino de María, termina por no hacerlo. En la obra “Vita e morte di Adria e dei suoi figli” (1930) de Bontempelli tenemos otro ejemplo, el perfil lleno de vanidad de la madre en la familia, siendo una efigie adorada, termina siendo la razón de un final deplorable e irónico, así como solitario. Esta descripción del personaje, es una señal a su una obsesión enfermiza respecto a su apariencia, lo cual termina por afectar a todos aquellos que buscan acercarse a aquel encanto deslumbrante e intocable.

Con estos ejemplos podemos observar la siguiente característica. Los personajes constan de actitudes o deseos que tienen consecuencias en curiosos y raros resultados dentro de la historia. Usualmente estos hechos tienen una cercana relación a ciertos objetos representativos, en el caso de María en “Sólo vine a llamar por teléfono” tenemos el teléfono. Debido a esta observación, aquí fue donde se tomó otra importante decisión en cuanto a nuestro álbum ilustrado, buscando posibles objetos que denoten las aficiones de la madre, así como el valor que estos elementos tenían frente a la hija, siendo un punto central en la narrativa que plateamos. Se decidió escoger a las tazas como el objeto, para demostrar esta relación conflictiva y de poder que comparten ambos personajes principales.

Estos objetos suelen estar vinculados con el estado interno o psicológico que cargan los personajes en el Realismo Mágico, en cierta forma son símbolos de sus aficiones y

obsesiones. Tomemos como ejemplo Bruna, Soroche y los Tíos (1980). La afición de uno de los Tíos era la alfombra que realizaba frente a un telar:

Fue un niño-hombre genial. Toda su vida se pasó sentado frente a un telar, tejiendo una alfombra de color rojo. Todos los días de su vida y todas las horas de la misma, no hizo otra cosa que tejer la alfombra que nunca pudo terminar y sobre la que habría de venir caminando desde Roma, el Santo Padre, a la ciudad dormida (p.12)

Este énfasis del objeto es una forma simbólica de hablar sobre el estado psicológico del personaje y como este se halla inundado de obsesiones y creencias. Esta exageración en tamaño, permite hacer hincapié en el estado interno del tío, a través de la hipérbole como figura retórica. Incluso es un hilo constructor hacia la extrañeza de las situaciones, y los ideales sociales en los que el tío creció. Nuevamente es ese misterio y magia latente que se halla en la realidad:

La alfombra se enrollaba sobre sí misma, cada día giraba menos sobre su propio eje, hasta que el rollo se hizo tan voluminoso que levantó el techo y hundió el piso. Tenía un metro de ancho y el largo era el de toda una vida (...) Sería capaz de dar la vuelta al mundo y tenderse como un puente sobre los mares por obra y gracia del genio de Alvarito de Vila-Cató, para que el Papa viniera caminando sobre ella, llegara hasta la puerta de su casa y le diera la bendición. El Papa no podría negarse a la tentación de ponerse a caminar sobre la hermosa alfombra. El tejido aprisionaría sus pies impidiéndole regresar e instándole a seguir adelante (Yanez,1980, p.12)

De estas observaciones, la razón del por qué se escogieron tazas como la obsesión de la madre, es debido a que las consideramos como un objeto que podría usarse como analogía para retratar esta relación dependiente y, hasta cierto punto, inhumanizante que comparten los personajes. Dolores (nombre asignado a la madre) ve a su hija como un elemento que se tiene que lucir, antes que ser visto como un ser para amar. Las tazas nacen como símbolo de apoyo para demostrar el estado de abuso en que vive Michelle, donde es vista como una pieza más en una colección destinada a lucirse. La base de esta construcción de ideas nació de una observación bastante simple, usualmente en las casas familiares o de amistades que hemos visitado se encuentran muebles destinados a lucir elementos que la familia desea mostrar, entre estos se hallan elementos de cocina o vajilla (las tazas, por ejemplo). Si bien estos objetos son creados con una intencionalidad de funcionalidad, se los presenta como cosas dignas de admirar, separándolos de su característica utilitaria, pasando a ser cuerpos

valiosos netamente por su valor estético. Esto se vuelve una ironía pues los objetos usados diariamente en la comida (una actividad de todos los días) suelen ser los mismos, aun cuando estos pueden estar viejos. No se usan aquellas vajillas nuevas por el deseo de mantenerlos exhibidos, intactos y limpios eternamente, alejándolas de su naturaleza funcional inicial.

En la literatura, otra interesante característica, son los finales que enfrentan las historias del Realismo Mágico. Estos finales suelen ser un tanto abiertos, y nos atreveremos a decir vacíos, en un sentido de sensación por así decirlo. Los personajes sobre los cuales la narrativa se construye, terminan en situaciones desfavorables o incluso crudas, donde el protagonista termina sin tener importancia alguna, pues sus deseos o las influencias externas terminan siendo quienes los arrastran a un estado sin futuro o desaparición. Así decidimos construir un posible final abierto para nuestra protagonista, donde no se da una respuesta o solución a sus pesadas emociones y entorno. Se debe destacar que fue una de las partes más difíciles y complejas de construir a nivel narrativo, pues luego del clímax, el pensar como actuaría nuestro personaje resultaba en una de las decisiones más importantes y complejas de la historia, para demostrar el efecto y consecuencias que tenía el entorno sobre ella.

Todas estas características que constan en el realismo mágico, fueron usadas para crear nuestra historia personal. El álbum ilustrado es una narración, por lo tanto, saber que se va a contar, ¿para qué? o ¿Por qué? son de los primeros pasos al crear un trabajo de este tipo. De igual forma es necesario colocar ciertas premisas o límites (ya sean reglas que se deseen seguir o romper) que servirán como guía a la hora de crear el nuevo producto, facilitando de alguna manera el proceso creativo. Por ello nos guiamos de este análisis de características, para poder construir nuestra línea creativa y asegurar la visión que deseábamos materializar.

Una vez con estos elementos bases, podemos pasar a desarrollar la parte escrita del cuento

Como explica Merchán (2022). Se debe tener en cuenta ciertos elementos narrativos a la hora de contar una historia:

Tema: responde a la pregunta ¿De qué trata la historia? En nuestro caso, la historia gira entorno a la vida de nuestra protagonista, Michelle, junto a su madre Dolores.

Idea: Es como se cuenta la narración. Esto se compone de dos elementos: Forma y Fondo. La forma es la parte material y el fondo es el razonamiento o líneas sobre las que el mundo que se crea da marcha. La propuesta que planteamos, en cuanto a forma, es un álbum ilustrado realizado con técnicas análogas y digitales. En cuanto al Fondo, este se halla

inspirado en las líneas sobre las cuales el Realismo Mágico es creado, en este tipo de historias, se observa mundos inspirados directamente por pueblos reales, donde se encuentra aquella magia o misterio en elementos de la vida cotidiana.

Género: Hace referencia a la categoría o clasificación de la historia. Nuestro trabajo podría ser clasificado como Realismo Mágico y Fantasía.

Conflicto: Es la problemática que permite que el relato avance y se desarrolle. En nuestro libro ilustrado, el conflicto principal se halla en la mitad de la historia, cuando la protagonista descubre una taza diferente de las que se hallan en la casa que habita (un ambiente que de por sí ya posee singularidades)

Argumento: Es la sucesión de razones o porqués en la narrativa. En el álbum ilustrado que presentamos, el argumento general que permite a la narrativa moverse, es ver como la vida de Michelle se desarrolla, en medio de este mundo donde la protagonista aprendió a vivir bajo la sombra de su Madre.

Tiempo: Recurso que permite mostrar la secuencia de los eventos en la historia. Debe existir consistencia en la presencia de los elementos en relación a la escena en que se encuentren. En el Realismo Mágico este recurso es usualmente usado en un sentido bastante único, donde no hay una cronología lineal, o necesariamente ordenada, es un viaje donde el pasado, presente y futuro se entrelazan, en algunos casos llegando a la confusión. Para el presente trabajo, se propuso usarlo como medio que demuestre el paso de las distintas etapas de vida del personaje principal, y así destacar la naturalización del abuso que a internalizado.

Causalidad: Es demostrar cómo cada escena es la continuación o consecuencia de las anteriores. En nuestro álbum ilustrado Michelle crece a lo largo de cada página, teniendo como compañía las tazas. Estos utensilios son usados como objetos simbólicos que permiten demostrar continuación entre escenas y espacios en la narrativa, permitiendo construir un mundo conciso consecuente de las acciones que los personajes toman.

Ritmo: Espacio semejante de tiempo entre los elementos. Nuevamente, nuestra manera de obtener un ritmo en la lectura, es principalmente la narración visual, apoyándonos en el transcurso de tiempo, y como Michelle atraviesa estos peculiares escenarios presentes en su casa y ciudad.

3.2 Planteamiento de la dirección gráfica del álbum ilustrado

Una vez determinado los elementos principales de la narración, se pasa a materializarlos de manera visual, teniendo el cuidado de evitar la redundancia, permitiendo que tanto la imagen como el texto se complementen. La manera en cómo escogimos resolver esta problemática, fue apoyarnos en el texto a la hora de dar información extra y una mirada externa o descriptiva del narrador, frente a la vida de Michelle. Por otra parte, lo visual fue inspirado principalmente en la sensación del mundo que experimenta Michelle, donde existe una idea gráfica sutil de su extraña pero normalizada vida diaria, haciendo énfasis en la ironía de la idea. Las ilustraciones están hechas para dar información ejemplificada de cómo se desarrolla la relación de Michelle y su Madre, así como demostrar la percepción y la mentalidad del personaje principal frente a estas situaciones, la retórica de la imagen y la cromática es un punto principal a la hora de construir estas ilustraciones. Estas dos partes (tanto lo ilustrado como escrito) fueron diseñadas para poder sostenerse de manera autónoma, que, al verse juntas, se complementen, permitiendo dar una línea narrativa lo suficientemente estable, que se enriquece desde los dos puntos que la conforman. El objetivo es lograr un relato estable y definido, sin llegar a cortarles las alas al lector a la hora de la interpretación.

El primer paso para realizar el álbum ilustrado fue determinar la técnica y su extensión. Realizamos un trabajo mixto, análogo y digital. El lineart es análogo, cada escena está dibujada con lápiz de grafito, y el color se realizó a través de un programa de pintura digital. El formato del álbum ilustrado es A4, donde cada ilustración es doble página, realizándose cada imagen en cartulinas A3. Se compone de un total de 32 páginas, incluyendo portada, contraportada, guardas y portadillas.

En cuanto a su dirección gráfica, este álbum ilustrado está dividido en dos partes, al ser un producto realizado por dos personas. La composición, estuvo a cargo de Cristina Segovia y la ambientación-cromática a manos de Tiffany Montalvo. Se debe destacar por supuesto que hubo una constante retroalimentación entre ambas partes, teniendo la participación continua de las dos creadoras en la construcción de estas dos columnas sobre las que nuestro trabajo se sostiene visualmente.

Pasemos a observar los elementos tomados en cuenta en la hora de construir la narración gráfica, así como la metodología y el proceso creativo de esta parte práctica del trabajo.

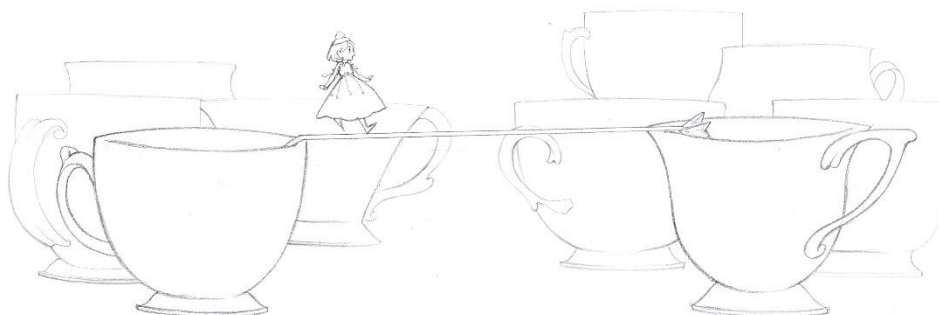
3.2.1 Composición

En “Arte y percepción visual” de Rudolf Arnheim (1979), el autor habla de los distintos componentes que se pueden observar a la hora de acercarnos a la parte formal y técnica de una obra o ilustración. Se examino y aplico los conceptos nombrados en el libro a la hora de crear. Se debe destacar que jugar con estas líneas guías puede permitir facilitar el proceso creativo, a la hora de volver concisas las ideas e imágenes. Sin embargo, no se debe tomar estas percepciones e indicaciones como un manual o reglamento estricto a la hora de crear, pues concebir un trabajo nuevo requiere experimentación con estos principios en el proceso. Estos puntos no son caminos prediseñados para limitar la creatividad a la hora de visualizar o realizar cualquier tipo de trabajo artístico, son simplemente escalones que permiten iniciar en una dirección, si quitar la decisión grafica definitiva que tenga el artista. Expondremos los componentes que Arnheim menciona, demostrando ejemplos de cómo se hallan presentes en nuestro Álbum ilustrado.

Equilibrio

Es un estado donde todos los elementos se complementan mutuamente, impidiendo señalar a uno como innecesario o accidental, dado que existe la necesidad de presencia en cada una de las piezas existentes. Se debe aclarar que esto no es sinónimo de simetría, la desigualdad es un camino viable para alcanzar equilibrio. Los factores contra restantes que se presentan en una obra, permiten solidificar su configuración. La aparición de las dicotomías permite entender un significado a través de otro, el orden puede expresarse a través del orden, el equilibrio puede presentarse a través del desequilibrio.

Figura 38 Escaneado de la escena cinco



El peso

Este componente puede alcanzarse con la ubicación, forma, tamaño, color, aislamiento y profundidad espacial, entre otros. Permite manejar la fuerza del recorrido visual, en una obra dirigiendo la mirada del lector a través de la imagen, detectando los elementos principales que transmiten las ideas importantes en la ilustración.

En nuestro álbum ilustrado, el énfasis de cada ilustración son los personajes. Por tanto, para conducir la mirada del lector, el peso visual se centra en destacar las siluetas de Dolores y Michelle, ya sea usando color, tamaño, luz, etc. Otro uso de este componente se halla en la diferencia de tamaños y materialidades en los elementos presentes en la ilustración, esto para representar los sentimientos de inferioridad de la protagonista. Un ejemplo de ello es la contrastante diferencia entre el pequeño tamaño y peso de Michelle frente a las frías y gigantescas tasas que la rodean.

Figura 39 *Escaneado de la escena nueve*



La forma y línea

En el mundo creativo y artístico, la observación es necesaria, se debe apreciar el mundo que nos rodea. En el área del dibujo y pintura se busca encontrar los rasgos sobresalientes de los objetos, sus curvas o líneas, las formas simples que los componen. El escoger estas pocas, pero exactas líneas que denotan la esencia de lo que se observa es de suma ayuda a la hora de componer o abstraer cualquier imagen o mensaje.

La forma es descrita por los bordes que conforman a los objetos. Estos límites exteriores pueden determinar la forma, mas no son dicha forma como tal. La forma puede ser entendida de dos maneras: la primera son los mencionados límites o líneas que denotan la masa, la segunda es la estructura o esqueleto que tiene la materia. Como explica Arnheim (1979) “El artista debe tener presente el esqueleto estructural que está conformando, sin dejar de prestar atención al mismo tiempo a los muy diferentes contornos, superficies, volúmenes que va haciendo”

En el presente álbum ilustrado, a la hora de componer las imágenes, la línea fue de suma ayuda como elemento visual para indicar la información. En un deseo de alcanzar verosimilitud y a la vez mantener la estilización infantil, todas las formas de los elementos presentes en las composiciones están limitados a través de líneas que denotan sus contornos. Esto se determinó con el deseo de mantener el estilo realista mágico en el área gráfica, al mostrar elementos e individuos figurativos. Otra de las razones para esta decisión en el área de composición, fue que, al terminarse el lineart análogo, el color sería el siguiente paso a cargo del otro autor del proyecto, por tanto, se deseaba dejar una visión clara de los objetos, para que el color tomara distintas libertades estilísticas a la hora de denotar los volúmenes.

Figura 40 *Escaneado de la escena cuatro*



El espacio

Nuevamente la línea es un gran apoyo en describir la bidimensionalidad, ofrece la presencia de espacio, permitiendo apreciar el tamaño y forma (angular, redondo, irregular). Esta bidimensionalidad se compone de planos frontales manteniendo la relación de figura y fondo. Estos planos determinan como se relacionan los elementos, si uno de ellos es más grande o uno ocupa más espacio que otro. Dependiendo el ángulo de visión, hay elementos que tienen una parte directamente visible en relación a otros (de presencia parcial o más pequeña), esto es delimitado por los bordes, es decir un objeto es figura y el otro es fondo. Esta interacción determina los espacios y los límites.

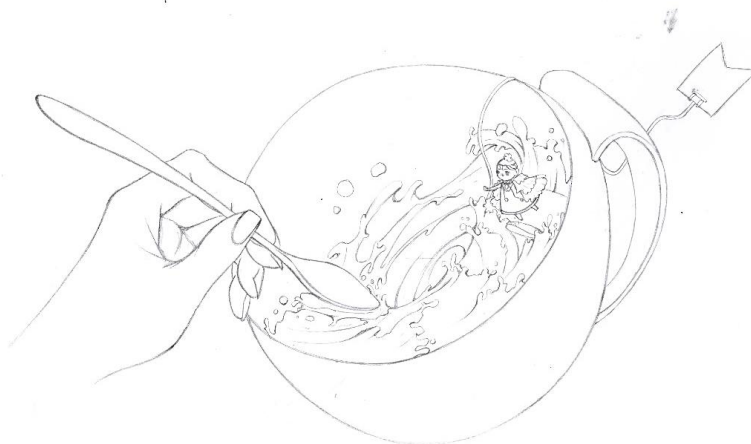
Este concepto se haya en el actual álbum ilustrado, a la hora de realizar la composición. Las tazas son las acompañantes de Michelle a lo largo de la historia, y al estar presentes en cantidades abundantes, son usadas como elementos que (ya sean forma o fondo) marcan los planos, la dimensión del espacio y la diferencia de tamaños.

Figura 41 *Escaneado de la escena uno*



Debemos destacar la funcionalidad del tamaño en nuestro trabajo, pues permite la demostración de jerarquización en los elementos de una imagen. Nos apoyamos en este componente para demostrar la diferencia de poder entre Michelle y su madre, resaltando la sensación emocional de Michelle al ser considerada diminuta en medio de las aficiones de su madre.

Figura 42 Escaneado de la escena tres



Merchán (2022, pp. 55-57) habla sobre otros recursos visuales que también se asocian a la composición:

- **Ángulos de cámara**

Utilizados tanto en cine como en fotografía, crean dinamismo visual. Los usados en el actual álbum ilustrado son: picado y normal o paralelo.

- **Planos**

Recursos que, junto a los ángulos, ayudan en crear interés visual. Se categorizan en gran plano: general, entero, medio, primerísimo primer plano o detalle. Si el plano es abierto, se transmite mayor información del ambiente y lugar al lector, por lo que se haya menos atención al detalle. En los planos cerrados, los detalles son más percibidos, por la intimidad y cercanía a los elementos presentes. En nuestra propuesta se pueden encontrar principalmente planos detalle, planos medio cortos, planos enteros, planos generales y grandes planos generales.

- **Encuadre**

Es la fracción que se toma para la composición, aquello que queda dentro y fuera del marco. El álbum ilustrado que hemos realizado, juega con este concepto en algunas de las imágenes. Algunos elementos que están fuera del marco, se hacen presentes a través de las sombras, o ciertas partes se asoman en las esquinas de las ilustraciones, dando una sensación inmersiva.

Las figuras retóricas de la imagen también se usaron como elemento a la hora de crear las composiciones, a continuación, se nombrará aquellas usadas en el actual proyecto:

Hipérbole

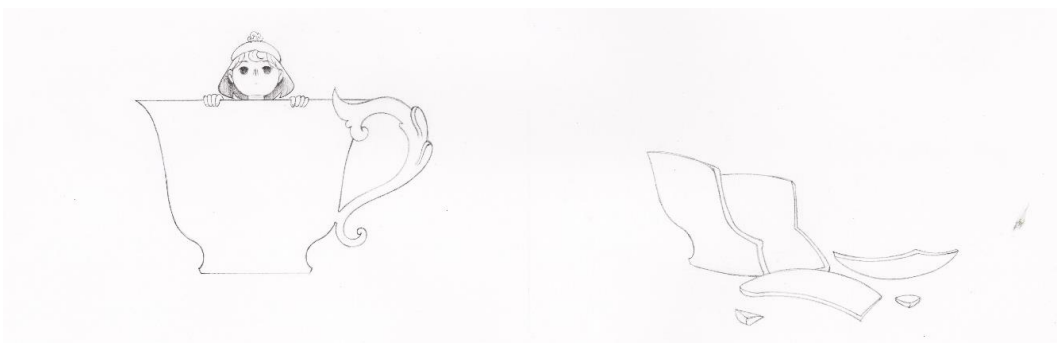
Exageración de la realidad para enfatiza una idea, presenta fuerza expresiva. Tiene correlación con el tamaño. La diferencia en dimensión, entre Michelle y el mundo de tasas que le rodea enfatiza el pensamiento de poder que se tiene sobre ella, y lo inofensiva que se siente en él.

Figura 43 *Primera propuesta para la portada*



Antítesis: Es una figura que opone dos ideas contrarias. Durante la composición uno de los mayores enfoques era resaltar esta relación entre Dolores y Michelle: grandeza y pequeñez, fuerza y debilidad, roto y completo, alejamiento y búsqueda, apatía y cariño. La relación de ambas está llena de dicotomías, por tanto, desde el diseño de personajes, hasta la simbología visual, se decidió hacer uso constante de esta figura retorica.

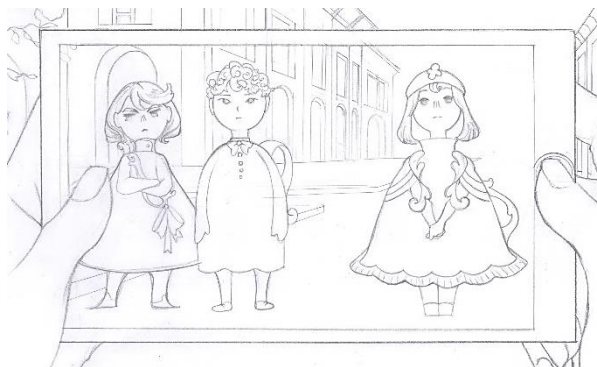
Figura 44 *Escaneado de la portadilla*



Paralelismo: Comparación de elementos que tienen una semejanza en su representación. Al existir diferencias, también se deben presenciar similitudes. En álbum ilustrado

observamos paralelismo en la vida de Michelle y su madre, donde existe la proyección de las angustias de Dolores en su hija. Otro momento de paralelismo está en la convivencia de Michelle con otros niños, que posiblemente pasan por las mismas vivencias.

Figura 45 Escaneado de una parte de la escena seis



Símil: Comparación de términos reales con otro imaginario que se le asemeje en alguna propiedad. Los objetos son parte principal del realismo mágico al tener una profunda conexión con los personajes y su mundo interno, son una representación simbólica de sus manías u obsesiones, por ello, la presencia de las tazas es un indicativo importante de los complejos de Dolores. Existe una comparación entre los utensilios y la visión que tiene la madre sobre sí misma.

Figura 46 Escaneado de una parte de la escena 10



Metáfora: Se trata de sustituir un término por otro, dando un toque único en la frase. Usualmente representa descifrar un tipo de enigma al expresar una idea que está siendo remplazada por otra imaginaria que se le asemeja de alguna manera. El tema del álbum ilustrado toca un tema sensible al hablar de un tipo de abuso silencioso en la vida de Michelle,

por ello se deseaba tratar el tema con sutilidad, sin alejarse del gran impacto que sostiene. El uso de esta figura retorica ayudo a la hora de expresar este tipo de realidad sin llegar a ser totalmente explicitas.

Figura 47 Escaneado de la escena once

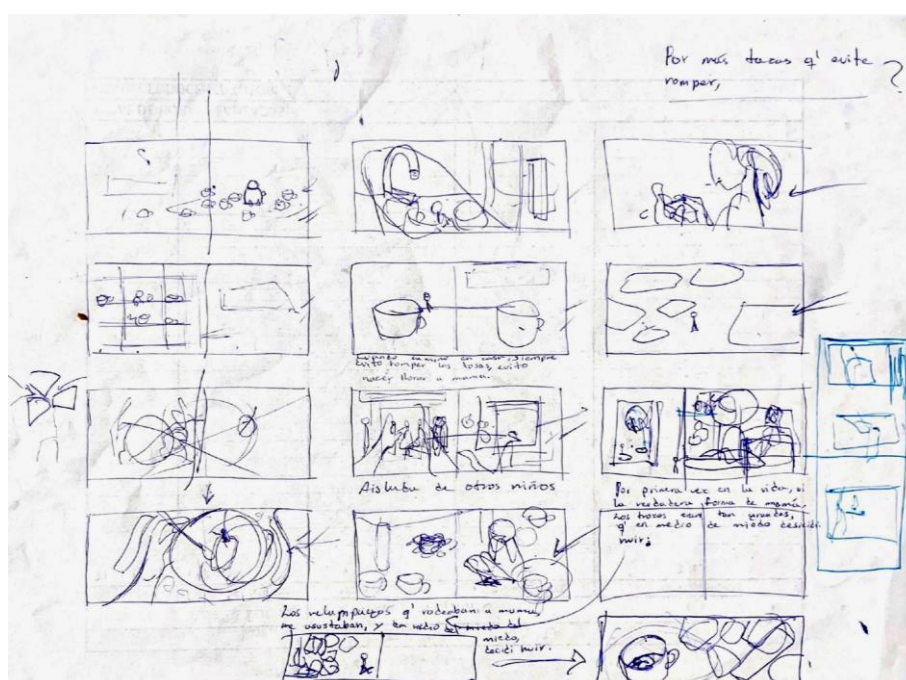


3.2.1.1 Metodología para la creación y composición de las escenas.

A continuación, pasaremos a ver el proceso practico, o metodológico, de cómo se llegó a realizar las composiciones del álbum ilustrado, desde su planificación, a la producción final del lineart de cada escena.

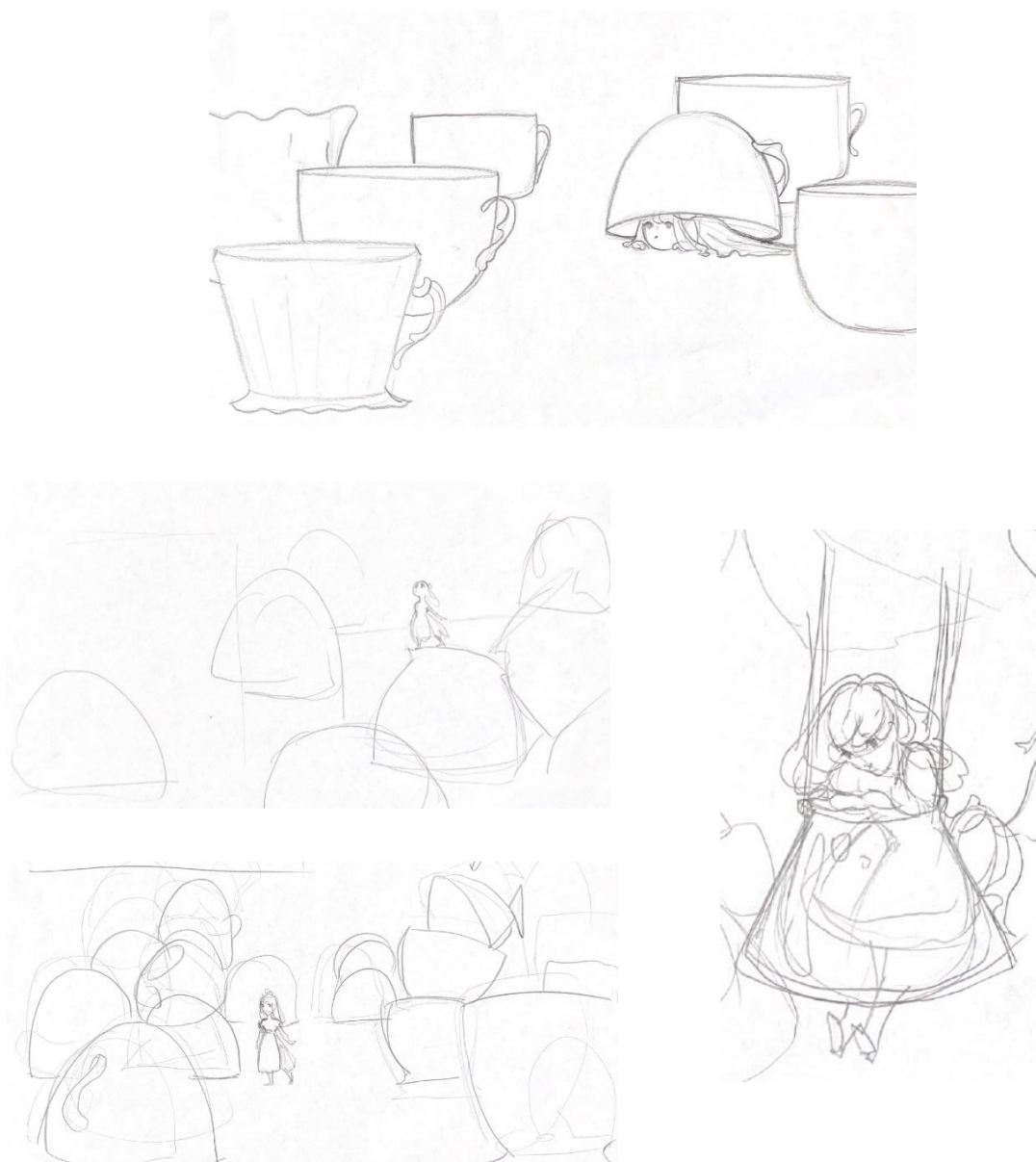
El primer paso fue realizar un storyboard que permitiría observar de manera general cómo la narrativa se movería a lo largo de las páginas, manteniendo las ideas, el estilo y las metáforas concisas.

Figura 48 Primeros acercamientos al storyboard del álbum ilustrado



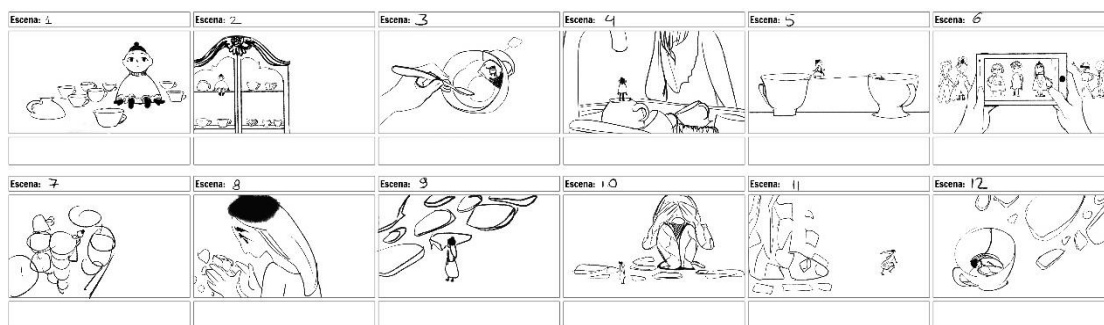
Se debe resaltar que durante este proceso de preproducción realizamos algunas exploraciones de la estética, y como algunas escenas podrían ser concebidas en el álbum ilustrado, parecido al concept art, se fue experimentando distintos ángulos y situaciones en la cual se podría representar a Michelle en la colección de tazas. Planteamos que actitudes la protagonista presentaría frente a los objetos, o qué tipo de ambientes exploraría. Todos estos fueron bocetos rápidos para sondear las posibilidades en que se podría representar a Michelle interactuando con su alrededor.

Figura 49 Bocetos para la escena siete



En esta etapa, buscando tener un Storyboard preciso se produjo varios cambios en algunas escenas, pues al inicio del proceso existían ideas que no encajaban con el ambiente y mensaje sutil pero impactante de la narrativa.

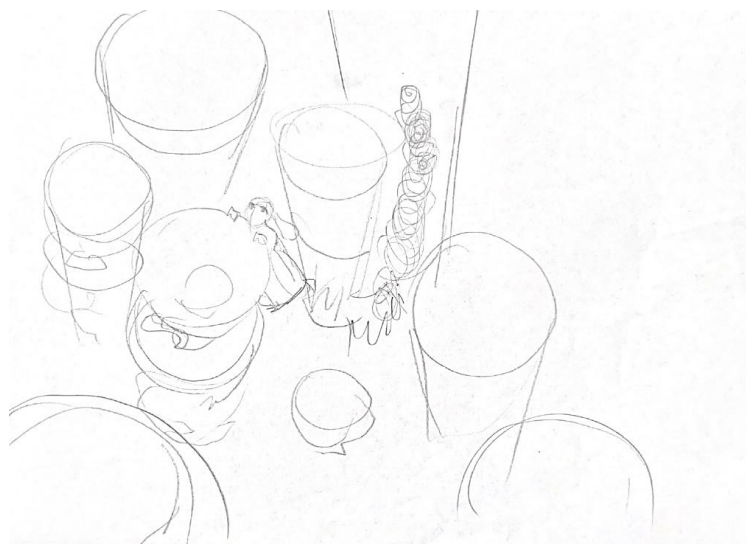
Figura 50 *Storyboard definitivo*



Posteriormente, una vez definido el Storyboard pasamos a realizar cada escena del álbum ilustrado. Se describirá el proceso paso por paso, teniendo de ejemplo ciertas escenas específicas.

Primero se esquematiza en una hoja A4 un boceto de la idea general de la escena, propuesta en el storyboard, y la ubicación de los objetos principales y ambientales.

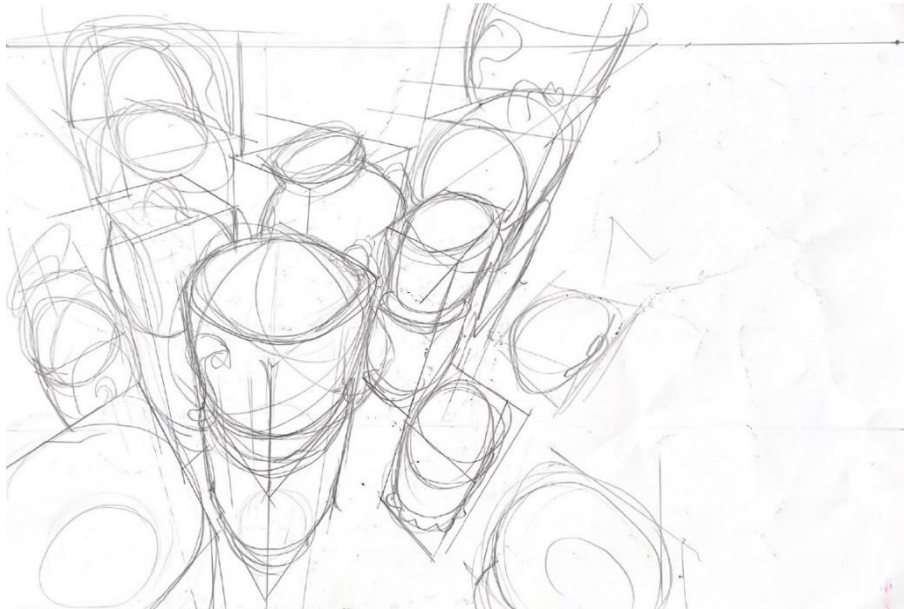
Figura 51 *Boceto para la escena siete*



Con esta guía se pasa a dibujar en una cartulina Bristol A3 la escena nuevamente, manteniendo un dibujo bastante libre, para enfocarnos en comprender como funcionarían las proporciones y ubicaciones de los elementos en el espacio de la ilustración. En el caso de la escena siete, se requería hacer líneas que determinarían la perspectiva al tener un Angulo de

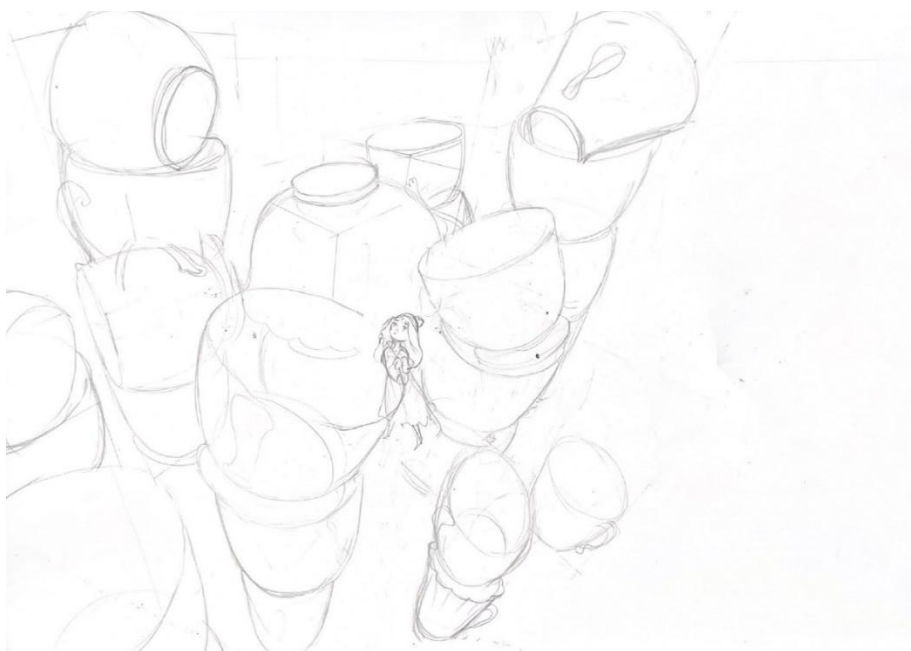
cámara en picado, por ello se desarrollaron guías que marcaran de manera general el espacio y proporción que tendría cada taza en relación a su ubicación.

Figura 52 *Perspectiva para la escena siete*



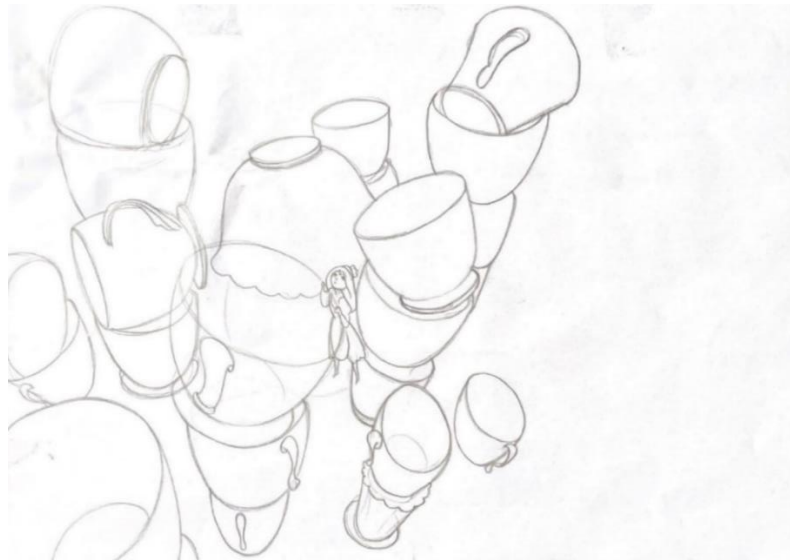
Una vez definido estos espacios, en otra cartulina A3, se dibuja la escena nuevamente con los objetos, esta vez teniendo una idea más certera de la ubicación y dimensión que poseen los objetos.

Figura 53 Boceto definitivo para la escena siete



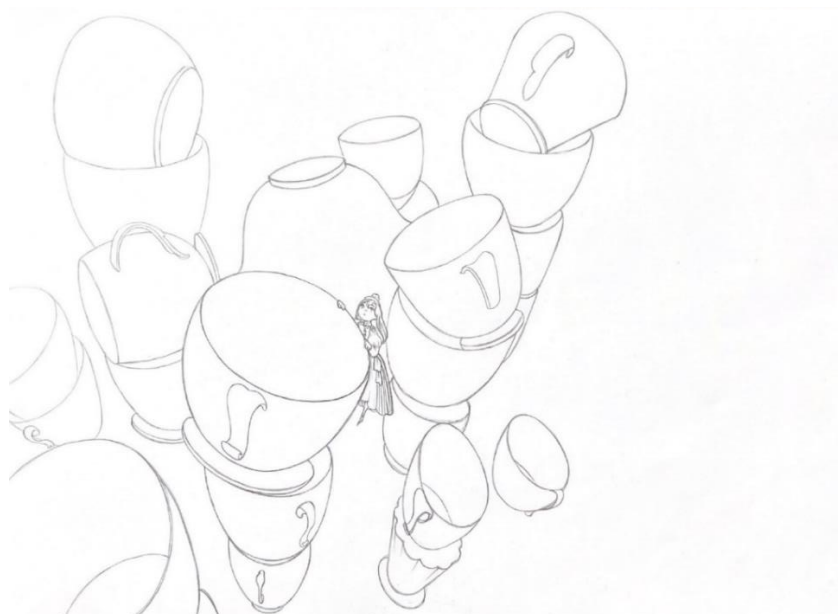
Con este boceto más concreto, se calcan las líneas más importantes que definen a los elementos presentes en la escena.

Figura 54 *Line art calcado para la escena siete*



El siguiente paso es transferir las líneas desde la hoja calco a una nueva cartulina. Una vez hecho esto, se definen las líneas que se transfirieron en la nueva cartulina Bristol, volviéndolas más oscuras y alterando su grosor. De igual forma se detalla elementos pequeños y distintivos, sobre todo en el personaje principal y su vestimenta. Así, obtenemos el dibujo final que posteriormente se escanea en alta definición para ser pintado en digital.

Figura 55 *Lineart definitivo para la escena siete*



Vale recalcar que se ajusta el grosor de la línea, dependiendo de la cercanía de los objetos con la cámara, y también con la importancia del elemento. Por ejemplo, en el caso de la escena siete, la taza que está en primer plano es sutilmente más gruesa que aquellas que se encuentran asentadas en la lejanía. Aun así, el elemento con mayor detalle, delimitado por líneas más oscuras es Michelle, que al ser el foco de la escena necesita tener el mayor peso visual a pesar de su diminuto tamaño.

Existe otras metodologías que se usó en ciertas escenas, para poder resolverlas. Por ejemplo, en la escena 2, al estar la vitrina de frente, sus formas generales y sus detalles, así como los tribales, son completamente simétricos.

Para lograr esto de forma análoga, la técnica de transferir con el papel calco fue sumamente útil. Primero se diseña el lado izquierdo de las formas, definiendo los tribales.

Figura 56 Parte del boceto inicial para la escena dos



Posteriormente calcamos solo este lado definido del dibujo.

Figura 57 Parte del boceto de la escena dos



Finalmente traspasamos esta parte del dibujo en la cartulina final, y a la hora de completar el otro lado del diseño simplemente se voltea la hoja calco para completar el lado derecho faltante, manteniendo la simetría del objeto.

Figura 58 *Parte de la escena dos escaneada*



Para mantener el juego de formas y equilibrio en la imagen, las tazas se hayan colocadas de forma asimétrica, por tanto, la ilustración se mantiene atractiva.

3.2.2 Luz

La luz se tomó en cuenta como elemento principal para decidir la cromática, pues será la base para ambientar los escenarios y para conseguir que las ilustraciones se comuniquen emocionalmente con el lector. Dentro de nuestro álbum ilustrado esta permite desarrollar tres objetivos.

El primer objetivo está en retratar de manera fidedigna los elementos. “Es considerado un agente físico que hace visibles los objetos” (Real Academia Española, s.f., definición 1). Teniendo en cuenta esta definición, el comprender cómo la luz interactúa con los elementos, personajes y escenarios, se podrá construir imágenes que den la impresión de tridimensionalidad. Esto es un detalle central al crear un cuento que tiene como base al realismo mágico, la verosimilitud es un factor importante a pesar de que la escena por sí misma no puede existir, (pues las composiciones hacen uso de metáforas visuales). Por ejemplo, en la escena dos el personaje tiene un tamaño tan pequeño, casi igual a las tazas que la rodean, cabiendo tranquilamente en un estante. El hecho de que los objetos se pinten con una luz y sombra congruente con el momento del día, permite que se resuelva dos puntos del realismo mágico a nivel gráfico: el primero es la capacidad de presentar a la escena como algo creíble aún con la presencia de metáforas gráficas, el segundo es el uso del tiempo y su transcurso a través de la historia.

El segundo objetivo está dirigido a crear una emoción en el espectador. La luz, aparte de su definición técnica (no solo como una causa material de lo que se ve), ha sido vista como un elemento importante dentro de la historia de la humanidad, presente en los ámbitos religiosos, los cuentos y los ciclos (Arnheim, 1979). Los seres humanos le han entregado significados más allá de la parte científica. La luz se la relaciona con lo virtuoso al retratar a un ángel o al cielo, oponiéndose a la obscuridad presente en el infierno. En el género fantástico las hadas representan la luz mientras que los seres que pertenecen a las sombras se le atribuye a lo malicioso. En el álbum ilustrado que proponemos, existen dos tipos de luz: la natural y la artificial, cada una otorga a las escenas una esencia y sensación diferente. La luz natural del sol, otorga a ciertas escenas un ambiente cálido y suave, transmitiendo la sensación de paz. Los escenarios con luz artificial, otorgan a la escena un sentimiento más frío y rígido, resaltando el hermetismo en el que vive Michelle dentro de su casa.

El tercer objetivo está en enfatizar objeto dentro de la escena. Se usa dos tipos de posiciones del foco luminoso: la luz lateral y la luz cenital, creando en la ilustración una proyección definida entre la luz y la sombra, remite de la técnica del claroscuro. De acuerdo con Blakeley (2021) el claro oscuro, utilizado comúnmente en la pintura, permite crear contraste entre la luz y la sombra de los elementos, dotando al cuadro un aspecto teatral y dramático, esto con el afán de resaltar un componente de la escena en particular. De tal manera, aun con escenario lleno de objetos, mientras se ilumine de forma correcta el elemento principal, los demás objetos pueden quedar en un segundo plano y como consecuencia se puede guiar la mirada espectador al leer el álbum ilustrado.

Figura 59 Imagen de la pintura *La vocación de San Mateo*



Nota. Adaptado de *La vocación de San Mateo* [Imagen], por Caravaggio, 1600, https://es.wikipedia.org/wiki/La_vocaci%C3%B3n_de_San_Mateo_%28Caravaggio%29

3.2.3 Color

Esta parte del proyecto es sumamente importante ya que su desacierto puede afectar el mensaje del cuento. Según (Paterson, 2004) el color es todo aquel atributo que la vista puede asimilar y que puede variar según la longitud de onda de luz reflejada de la superficie al espectador. El autor menciona que los tonos que vemos son variaciones de los colores primarios y que los elementos que se toman en cuenta para separar un color de otro es la saturación, el brillo y el matiz. Por lo tanto, el comprender como usar correctamente un color y como usar sus variaciones, resulta importante para saber cómo evocar una sensación en un escenario. Estos conocimientos son útiles para poder resaltar un elemento en particular o para crear simbolismo que fácilmente pueda ser descifrado por el espectador. Saber cómo usar los valores bajos de un color en oposición a colores más saturados es útil para hacerlos resaltar o crear ciertos efectos dentro de la pintura. Se debe destacar que además de tomar en cuenta los conocimientos prácticos del color, se buscaron referencias como: ilustraciones, películas y cuentos que se acercaban a la visión que teníamos de las escenas (estos ejemplos se detallaran más adelante).

El primer color que aparece en el cuento es el rosado, asociado comúnmente con la feminidad y la delicadeza. Según, (Heller, 2004) es un tono que frecuentemente es subestimado pero que consigue simbolizar atributos que otros colores no poseen completamente como es el encanto y la amabilidad. Es una tonalidad que para nada se le atribuye a lo siniestro, por lo tanto, al colocarlo como una primera entrada al mundo de Michelle crea una falsa sensación de seguridad y ambigüedad al enfrentarse con la realidad de abuso que vive la protagonista. Un escenario inundado de este color permite sentimientos de confianza y al colocar un elemento que rompa esta estabilidad (sombras y objetos puntiagudos, por ejemplo), se crea rápidamente tensión en el ambiente.

Otro color que predomina en casi todas las ilustraciones del álbum ilustrado es el color naranja, asociado con la diversión, con lo atractivo y la sociabilidad, particularidades que no denotan seriedad al color (Heller, 2004). El escritor explica como el significado de esta tonalidad puede cambiar, dependiendo de si contiene más amarillo o más rojo. En el primer caso representa más serenidad, mientras que al contener más rojo denota mayor pasión. Otra característica que se tiene que destacar del naranja es que transmite calidez ya que está asociado al calor del sol o el de una vela. Es un color que se encuentra en todo su esplendor durante los amaneceres.

Sobre el color azul, es un color muy popular entre la gente, generalmente asociado con la tristeza, por eso cuando se dese retratar un escenario o un personaje que evoque esta emoción, se usa este color de manera estratégica. Según (Cherry, 2022) se encuentra bastante en la naturaleza, como en el cielo y en una piscina onda, por lo que tal vez esta sea la razón por la cual provoca una sensación de serenidad. Pero cuando una escena está llena de este matiz puede transmitir frialdad y distancia.

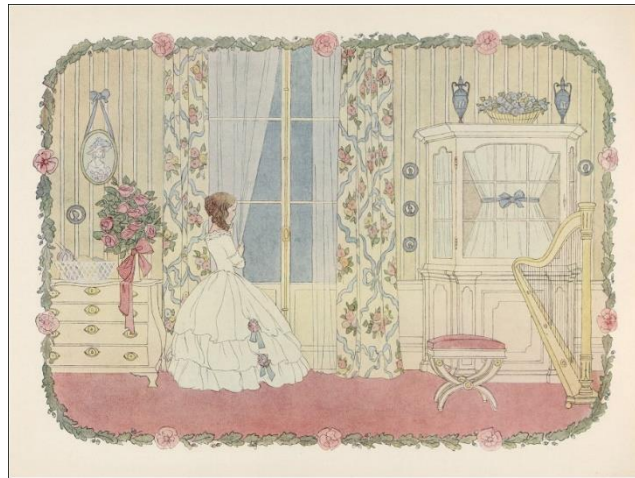
Por último, tenemos al color violeta, una combinación del rojo y el azul (dos matices contrarios, con dos significados opuestos) dotándolo con una dualidad que lo distingue. Heller (2004) afirma que antiguamente se le atribuía a la gente poderosa, encontrándose en trajes de grandes emperadores, o en posesiones de reyes, además de ser importante dentro del antiguo testamento. Se menciona que hoy en día no es un color que disfruta de aquella gloria económica en la cultura popular, sin embargo, aún es considerado un color importante dentro de la religión católica. Con respecto a nuestro trabajo el violeta denota un significado mágico, como el color de una túnica, trayendo al escenario un sentimiento de fantasía y aventura.

3.2.3.1 Realización de recursos previos a la pintura.

Patrones para los fondos

Para la creación de los patrones se usó como referente a la ilustradora holandesa Henriette Willebeek le Mair. Sus libros infantiles se enfocan en los momentos del día a día, otras veces retratan temas más fantásticos como reyes o ratones que pueden caminar en dos patas. Todas estas escenas contienen un ambiente que encapsulan un aura femenina a través del uso de colores pasteles acompañados por la delicada línea gráfica. Uno de los elementos más destacables en sus ilustraciones es su forma de ambientar habitaciones, haciendo uso del papel tapiz, colocando patrones de flores y figuras simples como medias lunas. Este último recurso mantiene el equilibrio entre la presencia de las paredes y el resto de la ilustración.

Figura 60 Imagen de la obra *Little Songs of Long Ago: More Old Nursery Rhymes*



Nota. Adaptado de *Little Songs of Long Ago: More Old Nursery Rhymes* [Imagen], H. Willebeek Le Mair, 1912, <http://bookgraphics.blogspot.com/2013/07/81ittle-songs-of-long-ago.html>

A continuación, se describirá el proceso de realización de los patrones, tomando como ejemplo el usado en la escena uno. En esta escena decidimos usar esta técnica con el objetivo de que el lector comprendiera a primera vista el espacio interior donde se va a dar historia sin tener que recaer solamente en el texto. Además, la armonía, repetición y rigidez de los patrones encajan como elemento introductorio a la historia y sus personajes.

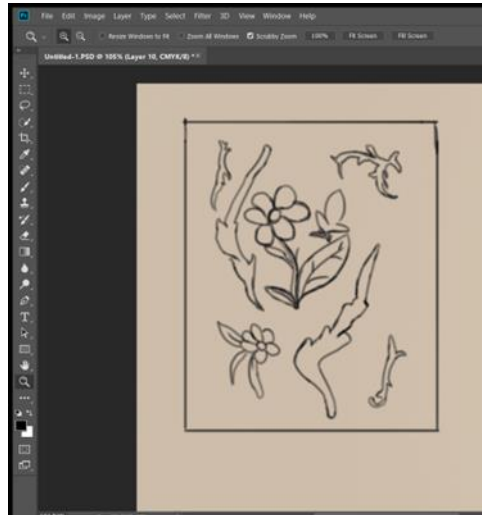
Primero con un nuevo lienzo en Photoshop, se configura las dimensiones de una hoja A3 con una resolución de 340 pixeles/ pulgares en modo CMYK. La primera capa, en modo normal, se llena con un color beige. En otra capa, con el aerógrafo, se pinta diferentes matices del color base, para darle volumen al fondo.

Figura 61 Proceso para la creación del papel tapiz



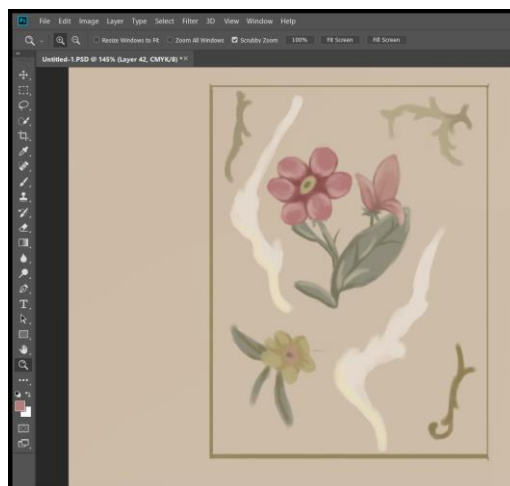
En otra capa con el pincel *soft round pressure opacity*, se dibuja el boceto de las flores que conformaran el patrón.

Figura 62 Creación del boceto para el papel tapiz



Dado que el papel tapiz sería ubicado en la escena de la primera ilustración, usamos colores que combinarán con el ambiente de manera natural, sin quitar protagonismo a los demás elementos. Por tanto, se aplicó una cromática pastel con rosado, blanco, verde y café. Para acentuar las formas, se usó colores ligeramente más saturados en los detalles.

Figura 63 Proceso de pintado del papel tapiz



El siguiente paso es duplicar la ilustración a la derecha, para luego duplicar esta nueva imagen y girarla en 180 grado, se añade elementos sencillos entre los espacios para unificar el patrón. Este proceso se repite una vez más.

Figura 64 Últimos pasos para la creación de los patrones para la primera escena



Con este diseño definido, se duplica el patrón las veces necesarias hasta llenar la hoja.

Figura 65 Papel tapiz final para la escena uno



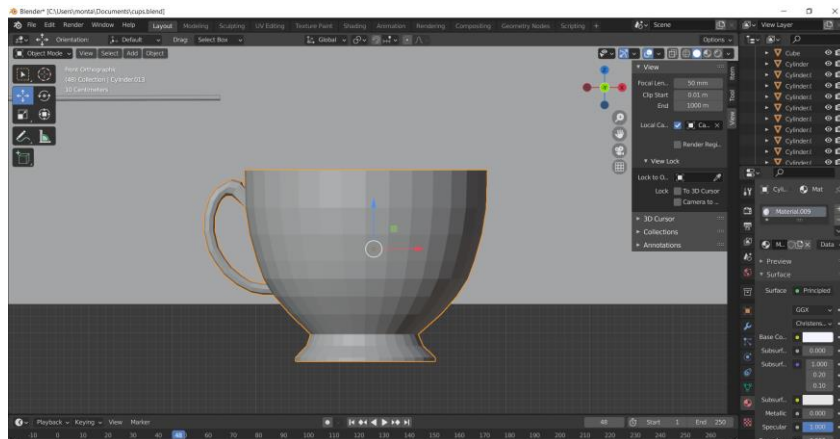
Proceso de recreación de escenas en Blender

A la hora de pintar se necesita referencias y guías que apoyen en la construcción de la ilustración. Se hizo uso de Blender para recrear la composición de las escenas y así tener una idea de cómo funcionarían la cromática, luz y sombra.

Primero, creamos los objetos utilizando como cimiento una forma geométrica: una esfera, plano, cubo o un cilindro. Para la creación de las tazas, se usó como base la forma del cilindro.

Modificando esta forma, hasta moldear una taza, le adicionamos el modificador denominado subdivisión. Finalmente se coloca la opción de suavizar.

Figura 66 Creación de una taza en blender



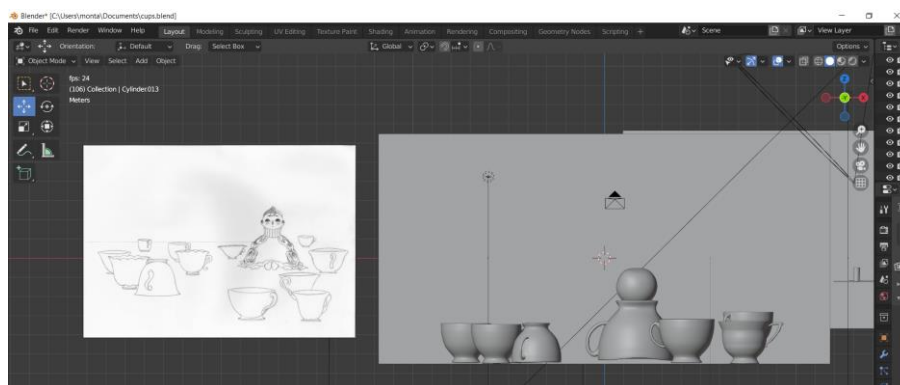
Posteriormente aplicamos una textura para que el objeto sea más brillante y refleje la luz, cambiando algunos de sus propiedades, logrando recrear la materialidad de una taza de cerámica.

Figura 67 Aplicación de textura en la taza



Usando el comando del número uno en el teclado posicionamos la escena en la parte frontal. Y se prosigue a duplicar el objeto, intentando recrear el escenario que está en la ilustración.

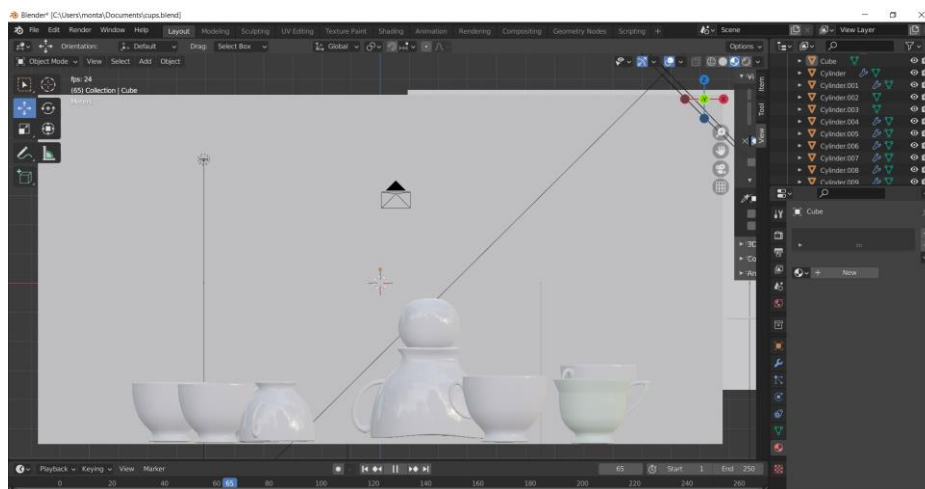
Figura 68 Recreación en blender de la primera escena del álbum ilustrado



El siguiente paso es agregar un plano en la parte trasera. Además, se coloca un cubo que abarque todo el escenario, quitándole la cara posterior, se le hace una incisión en el lugar de donde proviene la luz, para tener control de la iluminación.

A continuación, se usa la opción *point* para conceder color a los componentes presentes en la escena, manteniendo la atención en generar importancia en el elemento protagonista. Se prosigue con la iluminación, insertando la luz opción *spot* para generar luminiscencia en todo el escenario.

Figura 69 Modelando de la escena uno en el programa Blender



Posteriormente se adapta la cámara hasta tener la composición deseada y finalmente se renderiza la imagen.

Figura 70 Imagen renderizada de la escena uno en Blender



3.2.3.2 Metodología para ambientar y pintar las escenas.

Primero, para decidir la cromática que se presentaría a lo largo del libro ilustrado, se realiza un Color Script. Como explica Rueda (2021) el Color Script es una de las tantas fases presentes en un film, que se desarrolla en la etapa de preproducción, y que solo se puede completar una vez el storyboard es concretado. A pesar de que lo que se está produciendo no es un film, esta técnica se puede aplicar al álbum ilustrado dado que permite construir la narración cromática de la historia, ayudando a construir la visión de la atmósfera y las emociones que evoca.

Primero en el programa de Adobe Photoshop CC 2018 se adjuntan en un lienzo todas las escenas definitivas y escaneadas en forma cronológica. Después se abre una nueva capa en modo multiplicar, para colocar los colores. Este proceso es sustancial dado que permite realizar tantas pruebas de color como se desea optimizando el tiempo. La ventaja este proceso, es que sirve como una guía que se usa en la renderización final, teniendo un homogéneo y secuencial cromáticamente.

Para esta etapa escogimos hacer una escala de matices que van desde el rosado, al violeta para terminar en el azul, contrastados por los colores de las luces naranjas y amarillas.

Figura 71 *Color script*



Una vez que el resultado es convincente y evoca la sensación que se busca de las escenas, así como mantener transiciones cromáticas fluidas entre las ilustraciones, podemos empezar a pintar cada imagen de manera individual con mayor detalle.

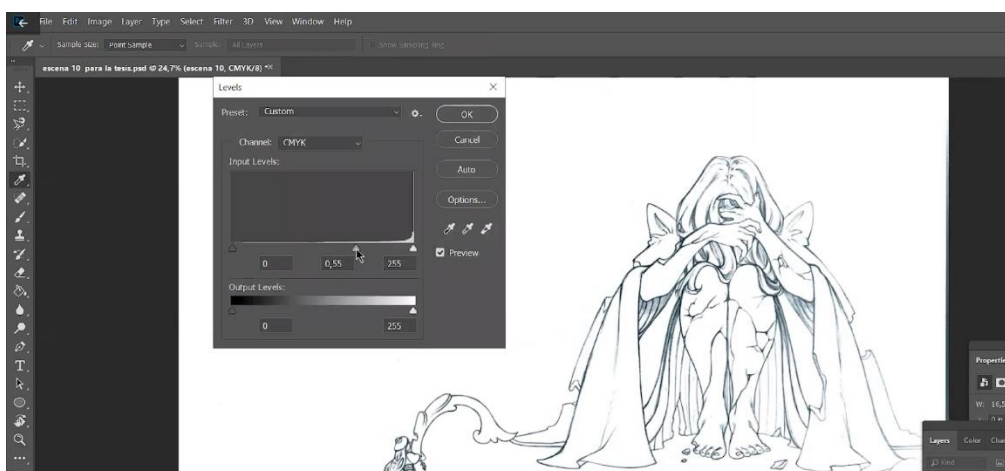
Lo siguiente es limpiar las imágenes escaneadas.

Figura 72 Escaneado de la escena diez



Para esto se abren las imágenes de forma individual en Photoshop, después se las convierte en modo CMYK. Posteriormente se abre la opción de niveles y se prosigue a cambiar los niveles de input hasta obtener un resultado adecuado. Si aun con este proceso, existen manchas en el escaneado, simplemente se las borra de forma manual con las herramientas de Photoshop.

Figura 73 Proceso de cambio de niveles de la escena diez



Proceso de pintado en Photoshop

Se explicará el procedimiento utilizado en cada ilustración para pintarlas en el programa de Photoshop. Antes del coloreado de la escena, se selecciona un elemento de la ilustración usando la herramienta del laso magnético, para después guardar dicha selección. Repetimos esta acción para cada uno de los objetos importantes del ambiente.

Figura 74 Escaneado limpio de la escena diez



Lo siguiente es duplicar la imagen, de esta forma siempre se va a tener la primera capa y última capa con la imagen duplicada. A continuación, se abre otra capa en modo normal y usando la herramienta de balde se llena la hoja con el color primordial decidido en el Color Script para la escena.

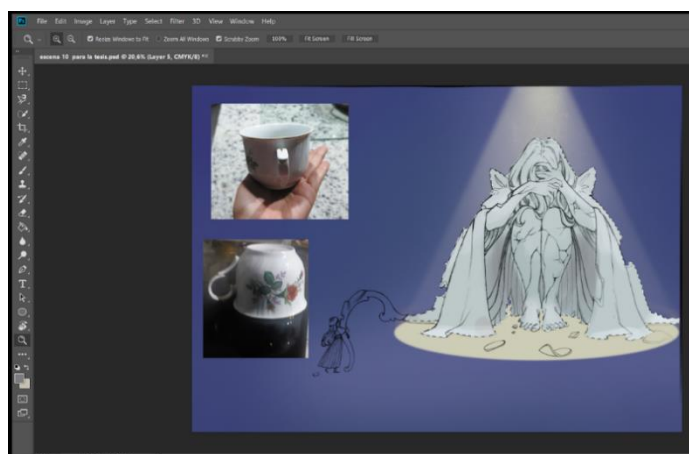
Figura 75 Proceso de pintado de la escena diez



El siguiente paso es pintar la sombra y la luz de la escena para otorgarle volumen. En otra capa y usando el pincel de aerógrafo se pinta sutilmente el fondo con colores similares al de la base, pero variando su valor y saturación, para darle una apariencia más viva al ambiente.

Se como referencia: fotos, recreación de escenas en Blender, así como referentes artísticos para definir los volúmenes y variación de colores. Otra guía usada para la construcción cromática del escenario, es aplicar un mapa de degradado para así poder observar la imagen en blanco y negro cuando sea necesario, para observar cómo están funcionando los valores de los colores que se escogen.

Figura 76 Utilización de una referencia para pintar los elementos de la escena diez



Una vez que la ilustración adquiere volumen, se usa la herramienta de curvas para ajustar los niveles de input y output hasta que los colores sean visualmente atractivos en la ilustración.

El siguiente paso es crear una nueva capa en modo luz suave o luz fuerte dependiendo de la situación.

Para el siguiente paso del proceso se crea un nuevo pincel que se incorporara en las sombras de la ilustración dando textura a la imagen. Esto se realizará en un nuevo lienzo con una dimensión de 40 cm x 20 cm y con una resolución de 200 pixeles/pulgadas. Aquí, se hace uso del paquete de pinceles de Dave Greco. Se escoge el pincel DG_PaperRound, con un tamaño de 1457 px para ser modificado.

Figura 77 Proceso de creación de un pincel



Luego con el aerógrafo se borra los bordes e inmediatamente usando el pincel DG_Main se agrega textura a los bordes.

Figura 78 *Refinamiento del pincel*

Hay que mencionar que, al querer darle volumen a la textura, la mancha debe ser oscura y por consiguiente se usa el color negro para alterar el patrón que usara el pincel. Si la textura aún se mantiene clara se aplica la herramienta de niveles, jugando con su configuración hasta conseguir que la mancha sea lo más oscura posible. Este paso es importante, pues, en el caso de no obscurecer lo suficiente el patrón del pincel, la textura no será visible.

Figura 79 *Pincel definitivo*

Posteriormente, se borra cualquier imperfección y seleccionando todo el lienzo, se escoge editar y se hace clic en *Define brush present*. Una vez guardado el pincel, se regresa a la escena principal que se deseaba pintar.

Aquí se usa la herramienta del gotero seleccionando el color del fondo. Después se abre el menú de *Brush settings* y se escoge la parte de dinámica de color. El propósito es jugar con la configuración del pincel. En una nueva capa se agrega la textura que el pincel consigue luego de todas las variaciones que se le ha aplicado. Esta parte es fundamental para dotar al ambiente de mayor variedad cromática.

Figura 80 *Escena diez con textura añadida*

Así paulatinamente se va agregando detalles, sombras, luces y luces reflejadas, definiendo los objetos presentes en las escenas. Por ultima se altera la saturación de la imagen en caso de necesitarse.

Figura 81 *Escena diez*



En algunas ilustraciones, como último paso, se agregó patrones que simulan ser papel tapiz en las paredes, buscando dar ambientación a las escenas. Se mostrará el proceso realizado para integrarlos de forma orgánica dentro del espacio. Primero se abre el patrón en la ilustración, después se selecciona los objetos ubicados en los primeros planos, para borrar las áreas del papel tapiz que irrumpen en los objetos.

Figura 82 *Proceso de la inserción de papel en la escena uno*



A continuación, se duplica la capa del patrón. La capa original se la coloca en modo multiplicar y la capa duplicada se coloca en modo luz suave. Se va ajustando la opacidad de ambas capas hasta tener un resultado agradable.

Figura 83 Proceso de capas para la incorporación del papel tapiz

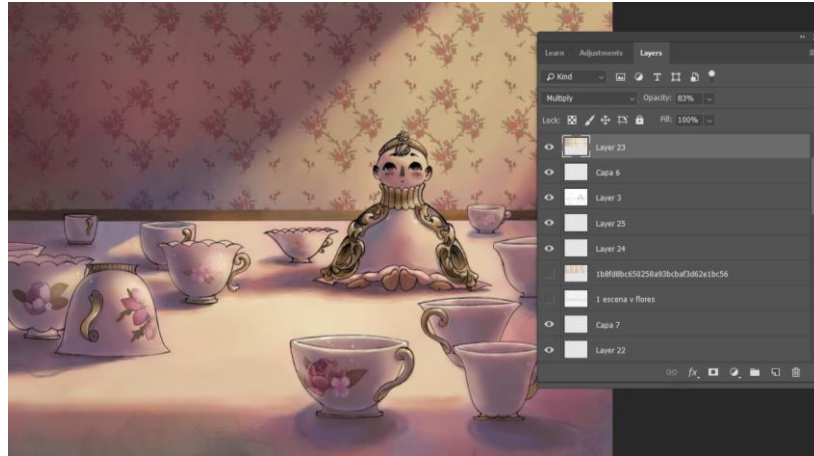
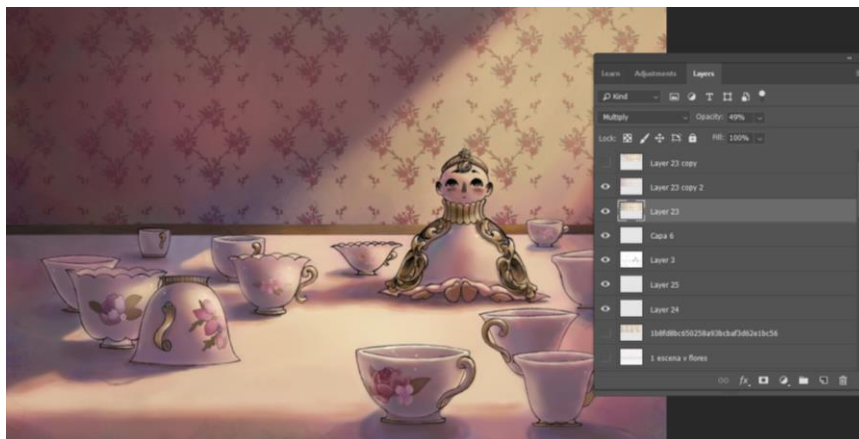


Figura 84 Segunda parte del proceso de capas para la incorporación del papel tapiz



Finalmente se altera ligeramente los colores, para que se integren con el fondo, usando la herramienta de balance de color.

3.2.3.3 Explicación sobre la toma de decisiones cromáticas en las distintas escenas

Para las tres primeras escenas se tenía pensado que el espacio estuviera iluminado por una luz fuerte, para crear un efecto dramático en la introducción de la historia. Se tomo inspiración del videojuego *Life is strange*, donde se hace uso del concepto de la hora dorada para crear ambientaciones conmovedoras que evocan sentimientos de nostalgia, una sensación deseada de retratar en los primeros momentos de vida de nuestra protagonista. Otra fuente de inspiración fueron las pinturas de Giorgio de Chirico, sus obras igualmente contienen luz y sombra presentes en la hora dorada, otorgando a las escenas sentimientos de soledad, una emoción que acompaña a los personajes de nuestro álbum ilustrado a lo largo de la historia.

Figura 85 *Escena uno***Figura 86** *Imagen sacada del juego Life is strange*

Nota. Adaptado de *Life is strange* [Imagen], por Dontnod Entertainment, 2015,
<https://allgamersin.com/wp-content/uploads/2018/08/life-is-strange-chloe-max.jpg>

En la escena dos, a pesar de que en el dibujo final no se encontraba la madre de la protagonista, tomamos la decisión de incorporar a Dolores usando la sombra. Esta decisión cumple la función de ocasionar en el lector una sensación de extrañeza al presentar algo fuera de lugar (una intimidante sombra en medio del cálido ambiente rosa). Esta narración visual contrasta con el texto, donde Michelle describe a su madre con ternura y calidez. Además, este cambio sirvió para recalcar la grandeza de Dolores, contrastada por la pequeñez de Michelle, tanto simbólicamente como físicamente.

Figura 87 *Escena dos***Figura 88** *Escena tres*

Para la cuarta escena se deseaba evocar sensaciones de añoranza, para representar estas emociones se situó el escenario en el ocaso. Por tal motivo, se usó colores naranjas y morados con un poco de celeste. Para transmitir la imagen dominante de la madre, Dolores consta de un color más oscuro en comparación a el resto de los objetos presentes en el escenario.

Además, para destacar a la protagonista del resto de objetos, se añadió un poco de azul en su sombra, produciendo un efecto de luz y sombra más dramático que el resto de elementos.

Figura 89 *Escena cuatro*

Para las escenas cinco y siete queríamos que un foco de luz artificial en los escenarios, teniendo un objetivo distinto en cada ilustración. Para la escena cinco este foco cumple con el propósito de imitar a una obra de teatro, donde cada paso de la protagonista se siente parte de un guion repitiéndose todos los días y, al encontrarse en la sombra, las tazas simulan espectadores que juzgan cada movimiento de Michelle. Por otro lado, para la escena siete esta luz crea una escena mágica guiando a la protagonista hacia algo desconocido y esperanzador.

Figura 90 *Escena cinco*

Figura 91 *Escena siete*

Se resolvió ambientar la escena seis en una puesta sol, dado que es un momento del día a pocos minutos de alcanzar el anochecer, como si se tratara de un presagio o señal que se acerca la obscuridad o conflicto en la narrativa. Cabe mencionar que, a la hora de pintar los personajes presentes, estos entran en tres categorías dependiendo de su importancia en la escena. Primero está la protagonista que, a comparación de los demás personajes, está pintada con colores más saturados y claros. En la segunda categoría se hayan los personajes al lado de Michelle que, a pesar de tener colores similares a ella, su cromática es más opaca. Finalmente, en la tercera categoría se hallan los personajes restantes, pintados de un color morado para mantener equilibrio visual.

Figura 92 *Escena seis*

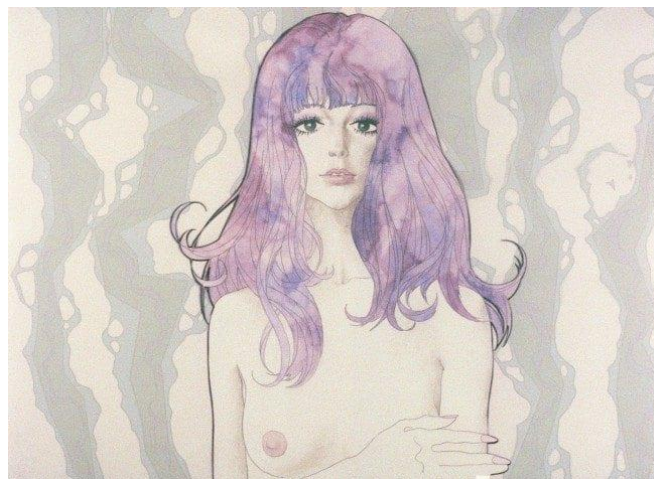
En la escena ocho, el centro de atención son la taza y la expresión de la protagonista, Para resaltar esos dos elementos, se decidió que del objeto emanara luz inundado el resto del

espacio de oscuridad. Para el pelo de Michelle se agregó mayor variedad cromática creando texturas con el pincel, ejecutando diferentes matices del marrón, y celeste, más destellos de colores claros, con el objetivo de simbolizar el mundo interior del personaje. Esta idea fue inspirada por la película japonesa *Belladonna of sadness* de 1973.

Figura 93 *Escena ocho*



Figura 94 *Imagen sacada de la película Belladonna of sadness*



Nota. Adaptado de *Belladonna of sadness* [Imagen], por Eiichi Yamamoto, 1973, https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3a%2F%2Fstatic.filmin.es%2Fimagenes%2Fmedia%2F33140%2F2%2Fstill_0_3_1360x765.webp&imgrefurl=https%3a%2F%2Fwww.filmin.es%2Fpelicula%2Fbelladonna-of-sadness&

Michelle es transportada al mundo interno de su madre en la escena nueve, es una escena llena de colores morados, donde los naranjas son casi nulos, y la fuente de luz es emanada

de los trozos rotos de la taza. Con la intención de crear un estilo etéreo en la escena, se tomó como foco de atención las luces de los objetos. La inspiración cromática de la escena es la película *Cinderella* de Disney (1950). En particular por sus escenas llevadas a cabo en la noche, su manejo del color azul y turquesa crean una escenografía llena de magia.

Figura 95 Escena nueve



Figura 96 Imagen de la película de Cenicienta 1950



Nota. Adaptado de *La Cenicienta* [Imagen], por Wilfred Jackson y Hamilton Luske, Disney, <https://i.pinimg.com/564x/82/3a/82/823a82cd28bf9e5065cf97f01eba8bd5.jpg>

Para las escenas diez y once usamos el mismo tipo de iluminación: luz cenital, otorgando en ambos casos dramatismo y teatralidad. Lo que separa a ambos escenarios es su ambientación. Para el primer caso, la escena diez está sumergida en colores violetas y azules, es la quietud antes de la tormenta. En la escena once esta misma cromática ahora envuelve

un escenario caótico y violento, donde se agrega ligeras machas salpicadas de colores rojos y amarillos.

Figura 97 Escena diez



Figura 98 Escena once



En última escena queríamos provocar sentimientos de paz después de la tormenta, la llegada de un nuevo día en el ciclo inquebrantable que vive Michelle. Como si se llegar a la orilla de la costa luego de un naufragio, los colores del ambiente imitan un amanecer en la playa. Aquí se decidió agrisar la cromática de la protagonista, un contraste con su primera aparición el cuento, como demostración visual del estado psicológico del personaje.

Figura 99 Escena doce

3.2.4 La tipografía: Diseño de Título y uso de Fuentes en el Texto narrativo

En la etapa de Storyboard y diseño de composición se diseñó las ilustraciones de manera que existieran espacios en donde se ubicarían los párrafos del álbum ilustrado. Esta parte del desarrollo es de importancia para el producto final.

En el Título decidimos usar un tipo de fuente con serifa, contrastándola con una fuente sin serifa en el texto escrito.

Para el título se realizó varias pruebas de diseño, esto con el plan de crear una identidad personal para el Álbum Ilustrado y su portada. Adobe Illustrator fue el programa usado para realizar las distintas propuestas, teniendo en mente la posibilidad de tener vectorizado el título y poder usarlo posteriormente en cualquier tipo de formato y tamaño.

La primera opción de título fue “La taza Ideal”. Surgió al tener en cuenta la perspectiva de Dolores y su posición imponente al colocar sus ideales en Michelle. Por esta razón escogimos una letra gruesa y pesada a la vista. Se incorporo en la D de “Ideal” el diseño de mango de la taza que caracteriza o representa a Dolores (la cual Michelle encuentra a la mitad de la historia), haciendo conexión entre la letra de la palabra y el Inicial del nombre de la Madre. Se propuso dos alternativas graficas para este título. Cabe mencionar que las fuentes usadas en estos diseños son:

En la primera Alternativa: Montserrat y The Circus Striped

En la segunda Alternativa: Madelyn Fill-Trial Regular y The Circus Striped

Figura 100 *Tipografía del título tentativo: La taza ideal*

La taza
IDEAL

Primera Alternativa

La taza
IDEAL

Segunda Alternativa

La segunda opción de título fue “La colección”. Este título destaca más la posición de Michelle siendo una pieza más en el mundo resultante de la obsesión de su madre. Por ello decidimos ir por un estilo más elegante y dulce en la tipografía, destacando estas características de nuestra protagonista. En este caso, se incorporó el símbolo de la taza de manera sutil y un tanto camuflado. Se hace uso de forma de la letra “a” para incorporar la silueta de la taza en que se refugia Michelle en la última ilustración del álbum ilustrado. Igualmente, esta propuesta tenía dos alternativas de diseño, usando en ambos casos la fuente Borgest Display Regular

Figura 101 *Tipografía del título tentativo: La colección*

La colección

Primera Alternativa

La colección

Segunda Alternativa

El título que se decidió de manera definitiva fue “La colección” teniendo a la primera alternativa de diseño como la opción escogida.

3.3 Creación de bocetos

3.3.1 Diseño de personajes

Bocetaje de los personajes

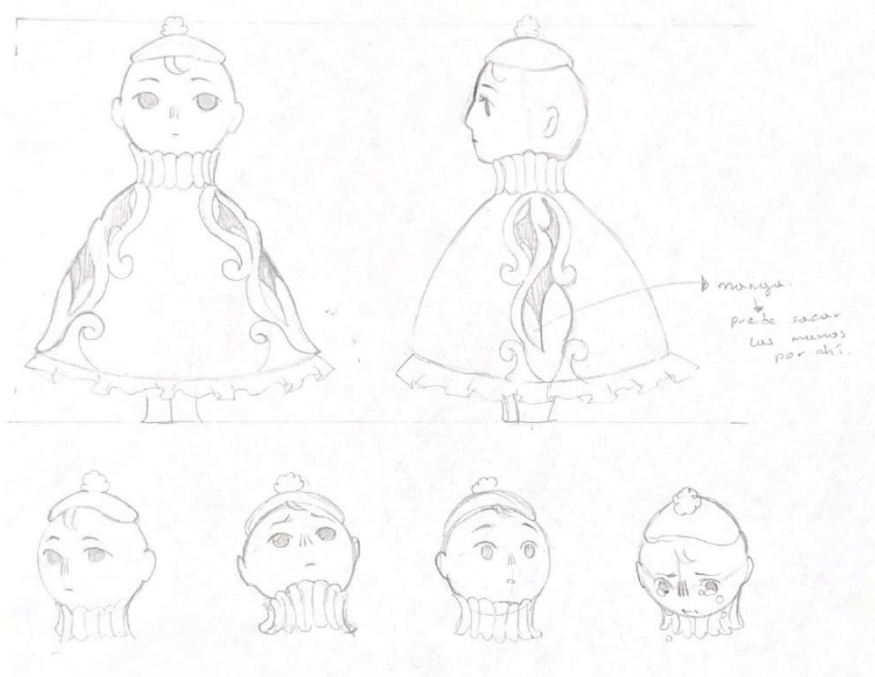
La identidad de los personajes sobre los cuales la narrativa gira es de suma importancia, pues son uno de los focos principales a la hora de leer cualquier tipo de relato. Primero se debe entender y especificar las cualidades generales que poseen, para pasar a darles una forma visual a estas ideas. Es decir, se debe hallar una descripción gráfica que encapsule sus personalidades y permitan dar una primera lectura al público de su carácter. Esto es juego de formas, pues existen muchas capas a la hora de describir un personaje. Por ejemplo, podría construirse la imagen del personaje con usar simples arquetipos que demuestren quien es, o podría jugarse con ideas más complejas, donde no se pueda juzgar a un libro simplemente por su cubierta, otra opción es llegar a usar contradicciones entre como luce y como actúa, etc. En el caso de este álbum ilustrado, se comenzó por la figura y estructura.

Se debe tener en cuenta que, para llegar a la imagen definitiva de los personajes, primero realizamos varios bocetos, explorando las posibilidades en cuanto al diseño. Pues dicho diseño debe ser capaz de retratar las personalidades y roles de los individuos en la historia. Usualmente se inicia con trazos rápidos o manchas-siluetas para definir las formas que compondrán al diseño del personaje.

En la historia existen dos personajes principales en la Narración: Dolores, la madre y Michelle, la hija o protagonista. A pesar que la historia gira en torno a Michelle, esta no tiene ninguna capacidad de decisión o poder para cambiar su ambiente, aquella que dirige su mundo es Dolores. Aquí existe una clara diferencia entre ambas en el mundo codependiente que han creado. Es una relación de poder demostrada de forma sutil, que ejemplifica la psicología de ambas. Así se tomó la decisión de trabajar diseños que acentúen esta relación dicotómica, donde ambas poseen una esencia opuesta en relación a la otra. Para proyectar el diseño de ambas, las siluetas y las formas son dos de los puntos básicos. Las formas distinguibles permiten crear una identidad concisa en los personajes, además crean distintas respuestas a la hora de su lectura, pues generan reacciones específicas de parte del público. A continuación, profundizaremos esto en cada uno de los diseños realizados.

Michelle**Figura 102** *Primeras exploraciones del diseño de Michelle*

Michelle es la inocencia de la infancia, una mano que se aferra al cariño medido que se le ofrece. Es la protagonista arrastrada por sus circunstancias y ambiente, por tanto, su poder de voluntad es casi nulo. Al ser vista como un objeto, como una taza más, es hermosa de observar y ausente de quejas, carente de emociones (o al menos con una gran capacidad para reprimirlas). Con esta descripción, resolvemos que las formas que la deben conformar son los círculos y los bordes suaves, una esfera que sigue el curso de la superficie en relación a la fuerza de la mano que la lanza, hasta que se estrelle y pare su curso. Estas formas y líneas permitirán definir su personalidad inofensiva, que se mece gracias al poder externo de Dolores. A la vista es suave y lisa, generando una reacción de dulzura, pero a la vez ausencia.

Figura 103 Primer diseño**Figura 104** Diseño definitivo

A lo largo de la historia se puede observar las facciones de Michelle, así que su rostro es un punto importante de diseñar. Aun cuando no es un personaje altamente emocional, se propuso algunas expresiones que la protagonista podría tener en su edad temprana, cuando aún aprendía a adaptarse al carácter de su madre.

La mirada es un elemento esencial en los personajes, pues sirve como primera ventana a sus pensamientos. Como se mencionó, Michelle no tiene muchas emociones, sin embargo, existe

una energía de dulzura alrededor de ella debido a su inocencia y devoción, por tanto, se decidió que su mirada sea apagada y sin pupila, pero grande y redonda. Su boca es recta la mayoría del tiempo, sin rastro de mucho movimiento. Y sus cejas cortas, viajando desde gruesas a delgadas.

Figura 105 Bocetos de las emociones de Michelle



Además, al ser comparada con un objeto por los ojos de su madre, su diseño debe contener esta imagen de belleza sofisticada que Dolores desea implantarle. Al ser una niña esta influenciada directamente por los deseos y decisiones de estilo que su madre tome respecto a su imagen. Por ello su vestimenta son prendas que Dolores escoge para nuestra protagonista. Así, los distintos trajes de Michelle son un tanto cargados, llenos de volos, ruches, encajes o lazos, elementos que enriquezcan su imagen dulce, bella y llena de elegancia, digna de una taza de té.

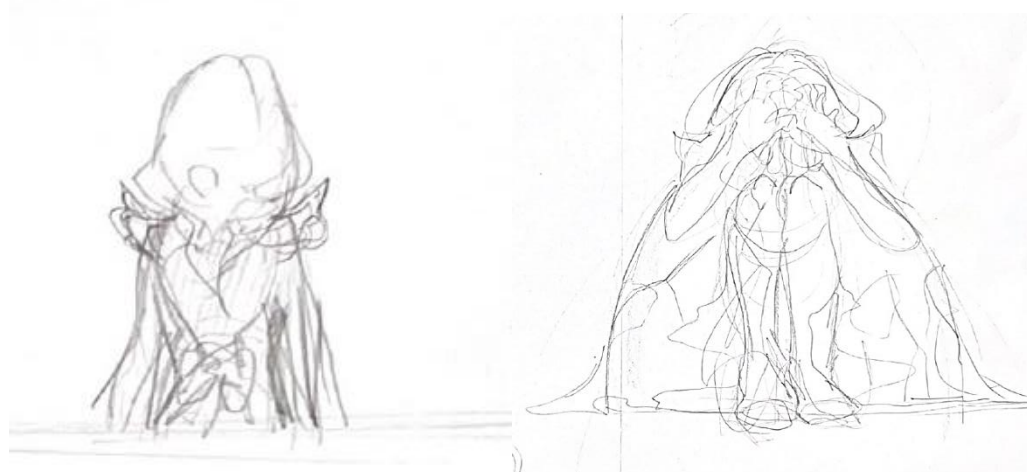
Figura 106 Segundo traje-vestimenta de Michelle bebé



Dolores

Por otra parte, Dolores es aquella que domina los movimientos de los ambientes y objetos donde la historia se desarrolla. Es la fuerza que se presenta de manera amenazante, lejana pero temiblemente monumental. Decidimos no mostrar su rostro, por tanto, su silueta debe ser lo suficientemente descriptiva. La figura que escogimos para conformarla son los triángulos, y en general, las formas que terminen en punta. Su presencia es intimidante, demuestra la jerarquía del mundo de Michelle. Su silueta es un tanto inquietante en la historia, pues las formas que terminan en punta generan en la mirada dolor, dado que sugieren la posibilidad de ser herido, es aquella incomodidad de acercarse a un objeto punzante o afilado. Esta apariencia demuestra el poder y la amenaza que implica Dolores, una descripción importante, sobre todo para la parte final del conflicto en la historia.

Figura 107 Boceto sobre el personaje de Dolores



Su vestimenta es igualmente cargada y extravagante, trajes pomposos y redondos que esconden su verdadera forma, la cual es revelada en su silueta punzante.

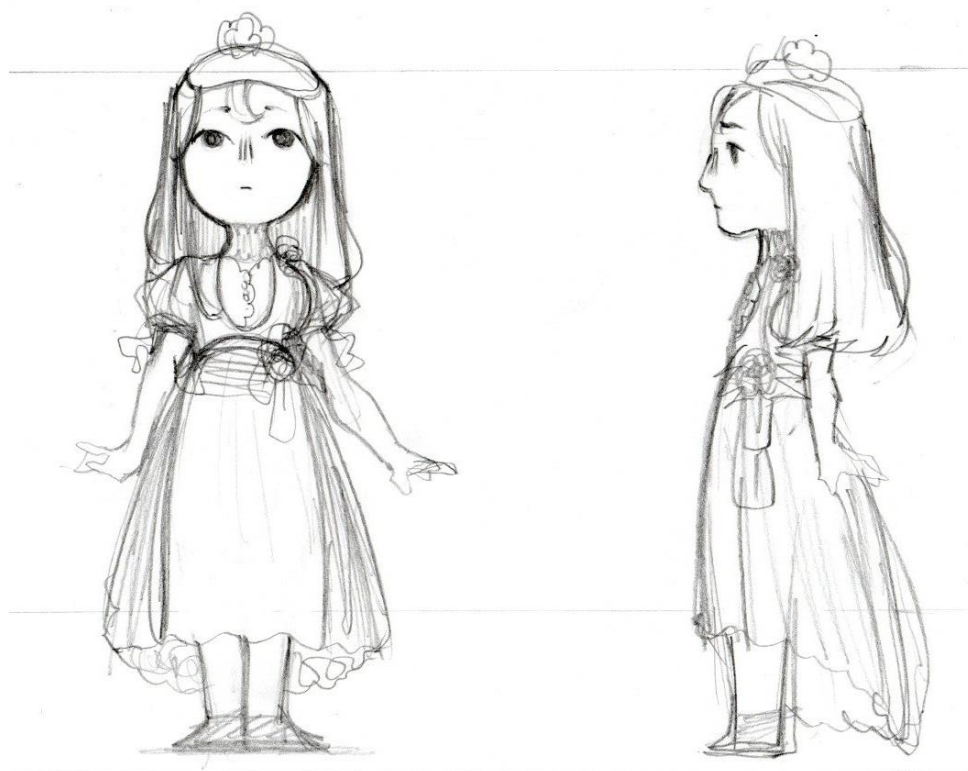
Edad

Como se ha mencionado, el tiempo es importante en el Realismo Mágico, por tanto, es un factor presente en el álbum ilustrado. Se observa como Michelle va creciendo a lo largo de la narración. Pasa de ser un bebe, a ser una niña, finalizando la historia en su adolescencia. Para demostrar este avance cronológico, hicimos uso de dos métodos que permitieran demostrar estos cambios de edad en el personaje.

El primero es ir haciendo cambios sutiles, pero continuos, en el canon de la figura de Michelle. Levemente su altura va creciendo, pues el número de cabezas que conforman su medida va aumentando, alargando sus piernas, brazos y torso.

Figura 108 Diseños de Michelle a medida que crece a lo largo de la historia





El segundo método es hacer uso de un objeto icónico que identifique al personaje y no cambie a pesar de que su vestimenta o apariencia varíen ligeramente. En el caso de nuestra

protagonista se le coló una tierna gorrita que la acompaña desde bebe, manteniéndola cálida en su fría casa llena de cerámica.

En cada etapa de la vida de Michelle, su vestimenta cambia y su cabello crece lentamente, sin embargo, en su diseño y estilización se intenta mantener su esencia, haciendo ligeros cambios en sus cánones (tanto en figura como rostro). Sus características principales se mantienen (ojos, flequillo y nariz), para mantener consistencia en las escenas, y así dar a entender al lector que se trata del mismo personaje a lo largo de la historia.

Estilización

Este punto es importante, pues, determina profundamente la dirección del álbum ilustrado y como resolver los problemas a la hora de realizar las ilustraciones. Dado el toque mágico de la historia y deseo de jugar con la retórica de la imagen decidimos ir por un estilo grafico infantil. Al no tratarse de un trabajo totalmente realista, existe el espacio de estilizar las formas, figuras, ambientes, objetos, personajes, y elementos que conforman las escenas. Existe mayor libertad creativa, y poder de identidad, pues se necesita captar la esencia de los elementos que se desea representar ilustrándolos desde una mirada subjetiva sin que se pierda la capacidad de identificarlos, este proceso es uno de los más complejos y subjetivos del arte, pues se halla directamente influenciado por el estilo de los artistas o ilustradores, así como sus preferencias personales.

Igualmente, la forma influye mucho en el proceso de producir las imágenes, en el trabajo actual existe una presencia tanto de formas geométricas, como de formas orgánicas. Los círculos, y óvalos, permiten dar forma básica a la mayoría de tazas al momento de crearlas, sin embargo, los mangos de las tazas y sus diseños, se hallan fuertemente inspirados en tribales y formas orgánicas e irregulares. Esta simplificación de formas, presente tanto en los personajes, espacios y objetos, permiten darle una identidad al Álbum ilustrado, que alinea las sensaciones con su línea de dibujo y cromática.

Lograr interpretar una realidad objetiva cargada de simbolismo subjetivo, donde la norma es ver aquella magia en lo común, es nuestro aporte en la representación visual del realismo mágico.

3.3.2 Diseño de espacios-escenarios

Un elemento importante dentro del Realismo Mágico es el tema de la ambientación, como se observó en el primer capítulo, una de las características es la inspiración que se halla en

ubicaciones certeras, existentes de las realidades que rodean a los autores, sin la necesidad de llamarlas por el nombre que posean. En un sentido es capturar la esencia del espacio o escenario que se toma como inspiración, sin la necesidad de describir la exacta referencia que se toma. Bontempelli en sus obras se referiría a las calles de Roma sin aludir sus nombres, en “Cien años de soledad” García Márquez nos hace conocer el pueblo de Macondo; un lugar ficticio (de significado infinitamente interpretable) que podría estar inspirado en Arataca (lugar de nacimiento del autor), Yanez en “Bruna Soroche y los tíos” nos habla de escenarios con paramos que provocan soroche sin llegar a mencionar nunca el nombre del lugar; los cuales podríamos inferir son las zonas serranas del Ecuador (específicamente Quito, su ciudad natal) . Así en el actual álbum ilustrado nos encontramos frente a esta problemática de como insertar esta característica.

La mayoría del trabajo fue diseñado para demostrar la confinada vida de Michelle habitando su casa (lugar donde el poder de su madre es absoluto). Por tanto, el trabajo era crear zonas internas, cerradas, que aludieran al vacío e inmovilidad, un elemento palpable en ciertas pinturas alemanas del Realismo Mágico. Recordemos que, en la pintura, esta era una característica principal, que era contrastada con aquello que se encontraba latente en dichos escenarios u objetos, las obras de Giorgio de Chirico son un claro ejemplo. Por tanto, en la composición y creación de escenas se presentan espacios quietos donde los objetos y personajes destacan, dejando a la parte del color y ambientación, el trabajo de poder encapsular y representar esta esencia de áreas misteriosas y herméticas, manteniendo la idea de que la historia se da dentro de una casa.

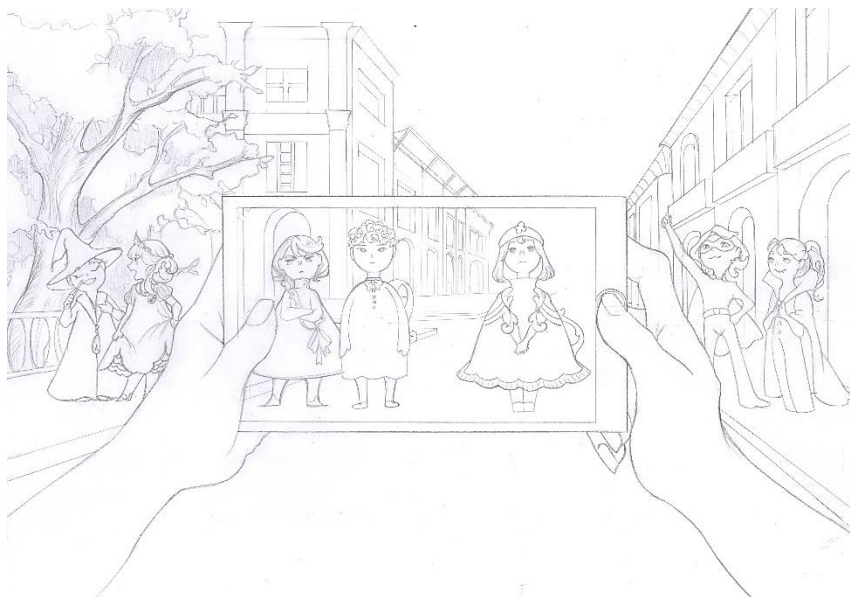
Sin embargo, de alguna manera se debe tener una vista externa de este espacio, pues si continuamos con Chirico y los ejemplos literarios mencionados anteriormente, adjuntando incluso las obras de Endara Crow, se necesitaba representar la esencia de un lugar reconocible que pudiera dar la idea de la ubicación en la cual la historia se está dando lugar, una representación del área social y geográfica de donde se tomó inspiración para la historia de Michelle. Además, era necesario tomar una mirada de cómo era el mundo externo, como era la sociedad que rodeaba a Michelle fuera de las puertas de su casa, y como a pesar de hallarse en una zona externa, su existencia no podía liberarse de la sombra y jurisdicción de Dolores. Por tanto, se tomó fotografías de varias zonas de Cuenca, y se decidió escoger una de ellas como referencia para ser retratada la escena seis.

Figura 109 (2022) *Fotos de Cuenca*



Nota. Centro histórico de Cuenca, Ecuador

Figura 110 *Escaneado de escena seis*



3.4 Diseño del formato del álbum ilustrado

A nivel de texto escrito, la historia paso por un sinnúmero de cambios, en el Anexo C se puede revisar la penúltima versión de este.

3.4.1 Abstract del álbum ilustrado

Título: La Colección

El 2 de abril nació Michelle, la primera y última hija de la señora Dolores. Esa nena representaba el sueño de toda su vida.

Una mañana Michelle se despertó al calor de su madre. Sintió sus tiernas caricias, mientras Dolores buscaba un lugar para su nueva taza.

Él te era el elixir de la familia Dolores, pues sus cuerpos enfermaban al engullir cualquier otro alimento.

A la edad de 5 años, la pequeña se percató de la particular relación que dolores había creado con sus tazas. Eran un tipo de simbiosis unilateral, donde su madre moriría sin las tazas y las tazas dejarían de moverse sin ella.

Diariamente mantenía un silencio absoluto, cuidando sus acciones y palabras, pues las paredes delataban sus más íntimos pensamientos.

Una vez al año en la ciudad donde la cerámica es el orgullo más grande del apellido Dolores, los niños demostraban aquel cariño maniático familiar. Mientras Dolores aprovechaba este momento para brillar, su hija aún no podía comprender que esta sería su eterna realidad

En una extraña ocasión, Michelle se emocionó al descubrir una repisa que se había camuflado durante sus quince años. Allí, encontró una deplorable taza que parecía dormitar y, atraída por tocar su calidez, extendió su mano para alcanzarla.

Como si este objeto escondiera una verdad indeseada, ella intentaba reparar la taza, mientras su mente no dejaba de proyectar aquella expresión de su madre que había evitado durante años. Frente a su angustia, se permitió soltar el primer grito de su vida.

Repentinamente Dolores apareció, encontrando frente a su hija el pecado que había cometido en el pasado, o como ella lo llamaba “el ultimo recuerdo de su padre”.

Con su verdadera naturaleza expuesta, Dolores dejo escapar entre las grietas: “Yo no quise hacerlo padre, la taza se rompió sola, no me pegues por favor”.

Surgiendo de Dolores la desesperación y colera que su hija desato, evitando sentirse tan pequeña como en el pasado, busco recuperar el control. Con miedo ante los cortes, para la pequeña era imposible soñar que alguna vez podría consolar la naturaleza de alguien que apenas parecía conocer.

Después de tantas noches, escondida en un frio rincón, lamentaba haber encontrado aquella taza. Luego del incidente deseaba nunca más ser lastimada, esperaba que no la buscaran, ni la acariciaran, ni la lavaran, ni la ubicaran en aquella colección.

3.4.2 Machote

Una vez terminado todos los componentes necesarios, pasamos a unirlos y obtener el álbum ilustrado final. Con el uso de InDesign realizamos el maquetado del libro, colocando el título vectorizado en la portada, ubicando las ilustraciones de manera cronológica y ubicando los párrafos correspondientes a cada página. Teniendo la construcción del machete.

Pruebas de Impresión

Parte del proceso de color fue imprimir algunas de las escenas pintadas digitalmente, en hojas A4, para probar y observar cómo se veía el resultado de las imágenes renderizadas. Este paso ayudo a visualizar si los colores que se escogieron a nivel digital se manifiestan de igual forma en el producto físico. La cromática debe permitir que todos los elementos puedan ser observados, y no se pierdan en la tinta que la impresora traduce de la imagen digital.

Hacer estas pruebas nos permitió tener los primeros resultados de cómo se verían las imágenes, y de esa forma tomar decisiones tempranas en cambiar ciertos colores, así como sus valores y saturación.

Figura 111 *Primeras pruebas de impresión de las escenas: 7, 6 y 5*



Figura 112 *Primeras pruebas de impresión de las escenas 8, 7 y 1*



Figura 113 *Últimas pruebas de impresión de las escenas: 5, 2, 12*

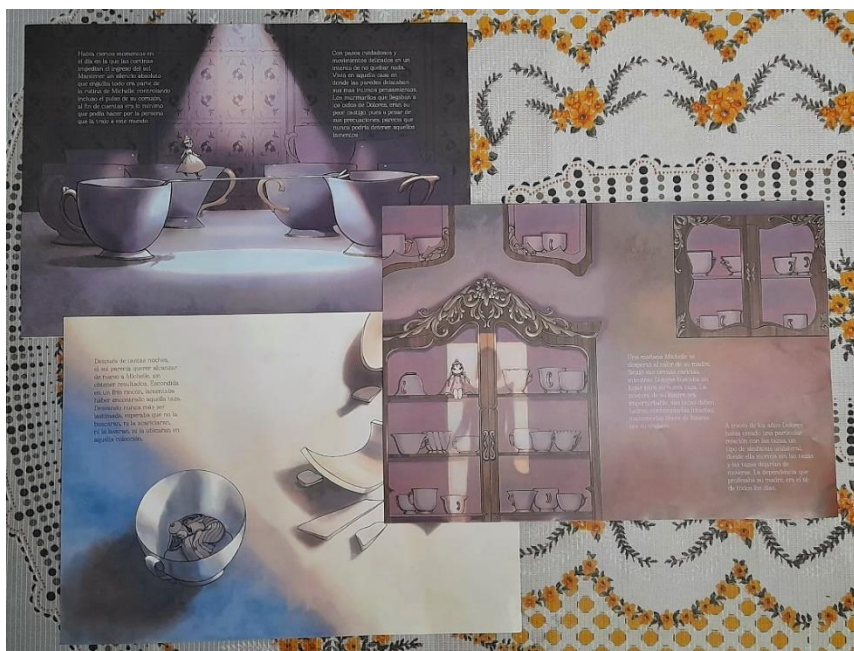


Figura 114 Últimas pruebas de impresión de las escenas: 8 y 10



Armado del Machote

Con el álbum ilustrado terminado a nivel digital, realizamos tres impresiones del machote en tamaño A5. La primera versión se imprimió en cartulina y las dos finales en papel couché de 150 gr. La finalidad de estas pruebas era visualizar las ilustraciones en distintos soportes, buscando el más adecuado, y corregir cualquier tipo de error en la cromática o en el armado del álbum ilustrado.

Figura 115 Pruebas de impresión del machote



Conclusiones

Antes de iniciar la creación de este álbum ilustrado, desconocíamos lo versátil y experimental que es este tipo de formato podía llegar a ser. Comprendimos su capacidad para mezclar elementos del cómic, literatura e incluso escultura, para crear obras que van más allá de lo que comúnmente se piensa de un libro infantil. Aprendimos la importancia de contar historias que se hallan narradas más allá de las palabras, transmitiendo con colores y líneas los mundos y sentimientos internos dentro de cada creador. En este trayecto hemos llegado a conocer la obra y pensamiento de varios artistas que están sumergidos en este mundo. Y que son capaces de tocar temas tan difíciles de una forma empática y poética tocando la sensibilidad de los lectores. Personalmente creemos que es una forma de narrar que entiende lo necesario que es la participación del lector en la historia, como un rompecabezas que no puede ser completado sin su ingenio y creatividad. El álbum ilustrado representa un medio artístico lleno de innumerables posibilidades, que recaen en la mano del artista para poder explotar todo su potencial.

Por otra parte, el haber estudiado el Realismo Mágico, también nos abrió una puerta a la importancia sobre contar nuestra historia, los problemas sociales que nos rodean, pero también en buscar y encontrar la magia que se esconde en lo cotidiano. Además, de analizar el viaje que esta visión estilística tuvo a lo largo del tiempo, también pudimos experimentar y conocer nuestras capacidades en la narrativa textual, lo cual nos permite ampliar nuestros horizontes como futuras artistas e ilustradoras. Profundizamos este estilo, permitiéndonos encontrar el espacio donde la realidad y magia latente se encuentran, siendo capaces de observar y crear realidades, donde las dicotomías permiten la existencia de escenas que solo el arte podría construir desde su poesía. De igual manera pudimos experimentar lo valioso que es el analizar nuestro entorno, como método de inspiración, para el proceso creativo.

Gracias a este trabajo de investigación y producción, podemos decir que el Realismo Mágico, aun cuando fue un movimiento del siglo pasado, tiene impacto en la sociedad actual al narrar problemáticas universales, y que, haciendo uso de su visión y características, es un estilo que puede permitirse construir realidades modernas, a través de su aplicación en novedosas formas narrativas como lo es el álbum ilustrado.

El crear un trabajo que entrelaza el Realismo Mágico con el Álbum ilustrado, fue un desafío, lleno de aprendizaje que nos permitió explorar sentimientos, lugares y conceptos, de los cuales intentamos hacer el mayor provecho para crear un producto artístico único, lleno de experimentos y pruebas. Es destacable que, al crear este proyecto, una de nuestras mayores

lecciones fue la importancia de tener un proceso, ya que es necesario para poder hacer la mayor cantidad de pruebas en un menor tiempo y como consecuente tener un producto final pulido y homogéneo.

Finalmente podríamos concluir que el aprendizaje que hemos acumulado durante todos estos años de estudio, más la investigación de los dos pilares principales en este trabajo (Realismo Mágico y Álbum ilustrado), se vieron apoyados entre sí, permitiéndonos instruirnos e internalizar estos conocimientos. Todo este proceso con la finalidad de aplicar lo aprendido, y poder alcanzar una visión personal, que desea experimentar y observar el mundo, no solo desde la teoría, sino también desde la práctica, logrando formar una identidad, como artistas, así como personas.

Recomendaciones

- Se podría profundizar en el estudio del álbum ilustrado y su uso histórico en la educación, así como su gran apoyo al desarrollo infantil, estudiando a autores que se dediquen a esta área del arte, desde lo psicológico hasta lo motriz.
- Investigar nuevas formas experimentales, en que el formato del Álbum ilustrado podría tener otras direcciones, desde su portada, hasta sus páginas que lo conforman.
- Buscar la opinión y experiencia de autores que trabajen en este tipo de producción plástica, para enriquecer las visiones posibles en que el trabajo final podría resultar.
- Socializar con imprentas, que permitieran que el producto final pueda ser lanzado al mercado, alcanzando a más lectores.
- Trabajar, o al menos tener la revisión, de autores que trabajen en el área de literatura, que permitan pulir la parte narrativa del álbum ilustrado.
- Investigar la conexión que existe entre la producción de films, y el álbum ilustrado, así como saber que otras metodologías presentes en la preproducción pueden ser aplicadas a la hora de diseñar y proponer un trabajo de este tipo.

Referencias

- Abate, S. (1997). A medio siglo del realismo mágico: balance y perspectivas. *Anales de Literatura Hispanoamericana*, 26(1), 145, Recuperado 18 de mayo de 2022, de <https://revistas.ucm.es/index.php/ALHI/article/view/ALHI9797120145A>.
- Alonso, M. (2015). *Diasporic Marvellous Realism: History, Identity, and Memory in Caribbean Fiction*. Leiden: Brill Rodopi.
- Alvarado, A. A. (2019). Realismo mágico vs Verosimilitud: Análisis del cuento Un señor muy viejo con unas alas enormes de Gabriel García Márquez y su adaptación cinematográfica. [Trabajo de Pregrado] , Obtenido de: <https://dspace.uartes.edu.ec/handle/123456789/351>.
- Alvarado, R. (2015). *Semiótica I*. Cuenca, Ecuador: Objetos Singulares.
- Álvarez, A. (2020). Realismo mágico y real maravilloso: modelos interpretativos para la historia cultural de América Latina. *Revista de Historia*, n.º 81, 28.
- Alvarez, J. (s.f.). *GUÍA: ACERCAMIENTO A LA RETORICA DE LA IMAGEN* .
- Alzate, A. D. (2006). Las figuras retóricas visuales: apuntes para explorar la metáfora visual. *Habladuras*. No.4, 66-83.
- Amargo, P. (2006 N.º 75-76). La mirada del ilustrador. *Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, 34-40.
- Aramburu, C. (2003). El "realismo magico" de Massimo Bontempelli en Vita e morte di Adria e dei suoi figli. *Revista de la sociedad española de Ital*, 7-19.
- Arnheim, R. (1979). *Arte y percepción visual*. California: University of California Press.
- Barthes, R. (2009). *Mitologías*. Mexico: Siglo XXI.
- Bautista, G. (1991). El realismo mágico: historiografía y características. *Research gate*, 19-25.
- Bogdanovic, N. (2019). El realismo mágico en la literatura latinoamericana. *Research gate*, 1-8.
- Bowers, M. (2004). *MAGIC(AL) REALISM* . Abingdon: Routledge .
- Breton, A. (1992). *Manifiestos del surrealismo* . Buenos Aires : Editorial Argonaota.
- Burningham, J. (25 de Septiembre de 2018). *LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL. El libro álbum y el libro ilustrado*. Obtenido de www.galimatazo.com: <https://www.galimatazo.com/blog/el-libro-album-y-el-libro-ilustrado>
- Camayd, E. (2014). *Magical Realism*. Salem Press, a division of EBSCO Information Services, Incorporated. Recuperado de: https://www.academia.edu/30614825/Theories_of_Magical_Realism.

- Campoverde, D. (2020). El realismo mágico en el Ecuador a través del análisis de la obra "Los Sangurimas" de José de la Cuadra. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21155>.
- Cherry, K. (22 de Noviembre de 2022). *The Color Blue: Meaning and Color Psychology*. Obtenido de Very well mind: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-blue-2795815>
- Colomer, T. (1999). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Síntesis.
- Cordovez Varea, M. (2013). *El libro-álbum como arte: aproximación y afirmación de su categoría*. Universidad San Francisco de Quito: Repositorio Digital USFQ.
- Díaz, H. F. (2007). *Leer y mirar el libro álbum: ¿Un género en construcción?* Bogotá: Norma.
- Díaz, M. (2005). *LIBROS QUE ENSEÑAN A LEER: ALBUMES METAFICCIONALES Y CONOCIMIENTO LITERARIO*. UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA: <http://hdl.handle.net/10803/4667>.
- Doumerc, B., & Barnes, A. (1975). *La línea*. Caba: Ediciones del Eclipse.
- Ebadi, M., & Fikret, M. (2017). Magical Realism and its European Essence. *Journal of History Culture and Art Research (ISSN: 2147-0626)*, 25-35.
- Eco, U. (1981). *Lector in fabula*. Barcelona: Lumen.
- Espinosa, R. (2015). *Alejandra Pizarnik: un surrealismo propio*. Quito: [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar]. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10644/4537>
- Figueroa, J. (2007). REALISMO MÁGICO, VALLENATO Y VIOLENCIA POLITICA EN EL CARIBE COLOMBIANO. [Tesis doctoral] : Faculty of the Graduate School of Arts and Sciences of Georgetown University.
- Fiorucci, W. (2015). Self-censorship in Massimo Bontempelli's Magical Realism. *Between, Vol 5(9)*., Recuperado de: <https://doi.org/10.13125/2039-6597/1398>.
- González, J. (1993). *Historia de la literatura italiana.II. Desde la unidad nacional hasta nuestros días (2nd ed., Vol II)*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Gutiérrez García, F. (1988). Cómo leer el álbum ilustrado. *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil.*, 13-21.
- Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Barcelona : Gustavo Gili.
- Huárag, E., Gonzáles, D., & Gonzales, P. (2020). *Reflexiones de la palabra a la imagen (Primera edición ed.)*. Editorial de la Universidad Autónoma del Estado de México. <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/109592/Cine%20y%20literatura1.pdf>. Mexico: Editorial de la Universidad Autónoma del Estado de México. Recuperado de: <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/109592/Cine%20y%20literatura1>.

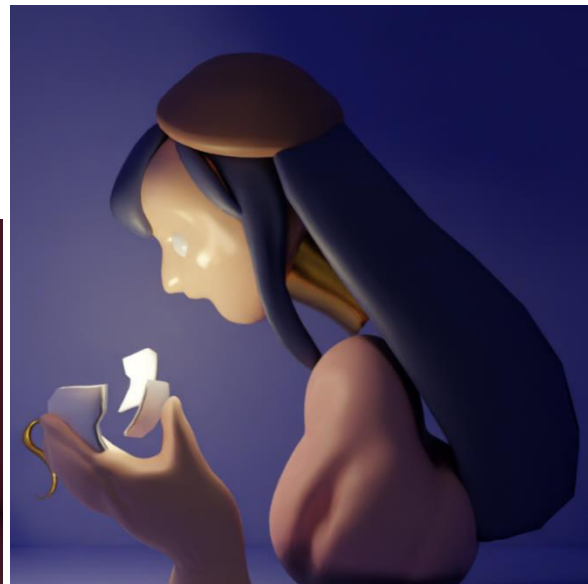
pdf.

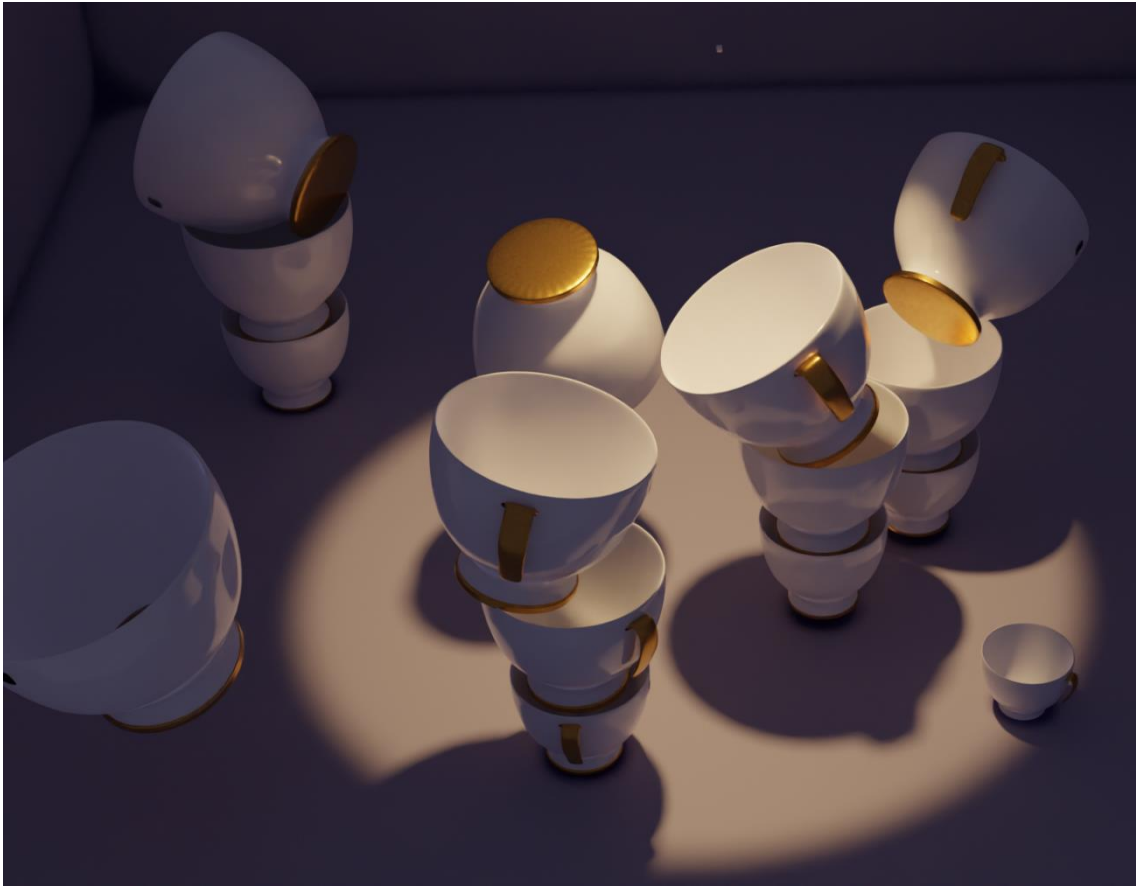
- Ivanovici, V. (2017). De cara al architexto. Álvaro Mutis y el Realismo mágico. *Tópicos del seminario, núm. 38*, págs. 07-47.
- Jeffers, O. (2005). *Cómo atrapar una estrella (1a. ed.)*.
- Kalenic, B. (1991). El realismo mágico, lo real-maravilloso y el surrealismo: una estética parecida. *Verba Hispanica 1*, 27-34.
- Kostadinovic, D. (2007). "UNEXPECTED ALTERNATION OF REALITY": MAGICAL REALISM IN PAINTING AND LITERATURE. *Visual Arts and Music Vol. 4, No 2*, 35-48.
- Linares, M. (2014). Lo onettiano en los bordes del realismo mágico. *INMEDIACIONES DE LA COMUNICACIÓN 2014*, 115-40.
- Lonna, I. (2015). Narrativa contemporánea: el libro álbum. *Economía Creativa*, 66-80.
- López, T. B., & Barrera, T. (2003). *Del centro a los márgenes: narrativa hispanoamericana del siglo XX*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Martínez Iniesta, M. J. (2019). Una aproximación al álbum ilustrado. *Publicaciones Didácticas, Nº 105*, 294-407.
- Mena, L. I. (1975). Hacia una formulación teórica del realismo mágico. . In: *Bulletin Hispanique, tome 77, n°3-4*, 395-407.
- Merchán, D. (2022). *La pastora y el deshollinador: libro álbum ilustrado [Tesis, Universidad de Cuenca]*. Repositorio institucional de la Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/29355>.
- Merchán, M. (1997). Alicia Yáñez Cossío (Homenaje. *Kipus: revista andina de letras. No. 7*, Obtenido de: <http://hdl.handle.net/10644/1843>.
- Oliveras, E. (2006). *Estética: la cuestión del arte*. Buenos Aires: Ariel- 65579.
- Pac, A., & Cejas, A. (2020). La literatura infantil argentina, de los años '60 y '70 al presente: resistencia y continuidad literaria. *Informes Científicos Técnicos - UNPA, 12(1)*, 199–222. doi:<https://doi.org/10.22305/ict-unpa.v12.n1.710>
- Rivera, E. (2 de diciembre de 2017). «El realismo mágico fue la respuesta a qué significaba ser latinoamericano» Jorge Volpi __ Novelista. Obtenido de ABC: https://www.abc.es/cultura/libros/abci-realismo-magico-respuesta-significaba-latinoamericano-jorge-volpi-novelistas-200712020300-1641445396561_noticia.html
- Rojas, C. (2016). *La Forma Comic*. Obtenido de Filosofía en Ecuador: <http://www.filosofiaecuador.org/carlos-rojas-reyes/>
- ROJAS, C., & Calle, G. (2019). La forma cómic. *Tsantsa. Revista De Investigaciones artísticas*, (6), 69–84. Obtenido de

- <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2651>
- Rueda, L. (2021). NO LLEGUES TARDE. CONCEPT ART Y COLOR SCRIPT. *Tesis de grado*. Universidad Politécnica de Valéncia.
- Salvat, J., & Crespo, E. (1985). *Historia del Arte ecuatoriano, Tomo 4*. Quito, Ecuador: Salvat Editores Ecuatoriana. S.A.
- Sánchez, J. (1992). *Brecht y el expresionismo: reconstrucción de un diálogo revolucionario*. Cuenca : Univ de Castilla La Mancha, 1992.
- Serra, A. (08 de 01 de 2017). El bosque dentro de mí. *Adolfo Serra*. Obtenido de <http://adolfoserra.blogspot.com/>
- Shórokhova, A. (2019). LA MAGIA DE LO REAL. REALISMO MÁGICO EN LA PINTURA POST EXPRESIONISTA SEGÚN FRANZ ROH. *LA ALBOLAFIA: REVISTA DE HUMANIDADES Y CULTURA* , 254-265.
- Takahashi, D. (25 de Noviembre de 2018). *PICTURE BOOKS ARE FOR TEENS TOO!* Obtenido de Yalsa blog: <https://yalsa.ala.org/blog/2018/11/25/picture-books-are-for-teens-too/>
- Vargas, G. (2003). José de la Cuadra es el precursor del realismo mágico (Homenaje). *Kipus: revista andina de letras*. 16, 199-203.
- Vásquez, F. (2014). Elementos para una lectura del libro álbum. *Enunciación*, 19(2), 333-345. doi:<https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.enunc.2014.2.a12>
- Verdile, L. (3 de Agosto de 2017). «LA LÍNEA» DE BEATRIZ DOUMERC Y AYAX BARNES: EL LIBRO QUE REVOLUCIONÓ LA LITERATURA INFANTIL ARGENTINA. Obtenido de LA PRIMERA PIEDRA: <https://www.laprimera Piedra.com.ar/2017/08/la-linea-beatriz-doumerc-ayax-barnes-libro-cambio-la-literatura-infantil-argentina/>
- Villar, A. (2008). El álbum ilustrado: un género en alza. *Literaturas Comunicación S.L.*, págs. 1-5. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/2454/21081>.
- Volpi, J. (2 de diciembre de 2007). «El realismo mágico fue la respuesta a qué significaba ser latinoamericano» Jorge Volpi __ Novelista. (E. Rivera, Entrevistador) Obtenido de ABC: https://www.abc.es/cultura/libros/abci-realismo-magico-respuesta-significaba-latinoamericano-jorge-volpi-novelista-200712020300-1641445396561_noticia.html
- Yanez, A. (1980). Bruna, Soroche y los tíos. En A. Yanez, *Bruna, Soroche y los tíos* (pág. 26). Quito: IMPRENTA DEL COLEGIO TÉCNICO DON BOSCO.
- Zapata, S. (01 de Septiembre de 2017). *SOZAPATO ILUSTRACION*. Obtenido de <https://sozapato.blogspot.com/2017/09/>

Anexos

Anexo A





Anexo B





Anexo C

Título: La Colección

El 2 de abril nació Michelle, la primera y última hija de la señora Dolores, había escuchado que ella misma creó y crio a esa criatura. Esa nena representaba el sueño de toda su vida. La adornaba de pies a cabeza y no podía ser de otra forma. La niña mantenía su postura, camuflándose en medio de la colección preparada por su madre.

Una mañana Michelle se despertó al calor de su madre. Sintió sus tiernas caricias, mientras Dolores buscaba un lugar para su nueva taza. La postura de su madre era imperturbable, sus tazas deben lucirse, contemplarlas intactas, mantenerlas libres de fisuras era su trabajo. A través de los años Dolores había creado una particular relación con las tazas, un tipo de simbiosis unilateral, donde ella moriría sin las tazas y las tazas dejarían de moverse. La dependencia que profesaba su madre, era el té de todos los días.

Una tarde ella se percató que lo único que su madre ingería en todo el día era un té en una de sus tazas predilectas. Escuché por una vecina que era un té pasado de generación a generación en la familia de Dolores, jamás había tiempo para comer.

A la edad de 5 años, ella disfrutaba del amor y tiempo que le brindaba su madre en este momento del día, dejando de lado el resto de trastes que consumía toda la atención de Dolores. Ella quería volverse el ideal que su madre profesaba, quizás así Dolores jugaría con ella y le perdonaría las tazas que rompió hasta el día de ayer.

Diariamente mantenía un silencio absoluto, con pasos cuidadosos y movimientos delicados en un intento de no quebrar nada. Controlando incluso el pulso de su corazón, al fin de cuentas vivía en aquella casa en donde hasta las paredes delataban sus más íntimos

pensamientos. Los murmullos que llegaban a los oídos de Dolores, eran su peor castigo, pues a pesar de sus precauciones, parecía que nunca podría detener aquellos lamentos.

Una vez al año en la ciudad donde la cerámica es el orgullo más grande del apellido Dolores. Este se llenaba de júbilo y de niños que mostraban aquel cariño maniático familiar. Pero mientras Dolores aprovechaba este momento para brillar, su hija de tan solo doce años aún no podía comprender que este sería su eterna realidad

En una extraña ocasión en la vida de Michelle, los rayos de sol apuntaban al estante, más alto del hogar. Invasada por la curiosidad, corrió hacia aquella repisa que se había camuflado durante sus quince años. Emocionada por su hallazgo, fuera de su rutina, Michelle estaba más viva que nunca. Al alcanzar su meta Michelle fue testigo de un largo laberinto de tazas, caótico y enredado, donde una taza que se diferenciaba del resto, manchada, llena de rayones, cubierta por polvo, donde el blanco había desaparecido, jamás había visto semejante insulto hacia su madre. Sin embargo, al percatarse que aquel objeto dormitaba, atraída por tocar aquella calidez, buscó sostenerlo en sus manos, quebrándose en mil pedazos como resultado.

Como si este objeto escondiera una verdad que Michelle no quería oír, ella intentaba reparar la taza a pesar de los pronunciados filos que parecían querer aferrarse a ella. Con mil pensamientos viajando por todo su cuerpo, Michelle no podía dejar de pensar en su madre y el rostro que había intentado evitar por muchos años. Frente a su angustia y sin saber qué hacer se permitió soltar el primer grito de su vida.

Ante el estruendoso grito, Dolores apareció repentinamente para callarlo, encontrándose con la inesperada escena de su hija junto a los fragmentos de la taza. Estos pedazos reflejaban el irreparable error que había cometido en el pasado, cuando rompió el último recuerdo de su padre. Como si su verdadera naturaleza hubiera sido expuesta, Dolores se sintió juzgada frente a la mirada de su hija.

Desatando en Dolores una increíble tristeza que la hacía sentir tan pequeña como en el pasado. En su desesperación de recuperar el control, desató su agresión buscando arrebatarse el poder que su hija había obtenido al reconocer su debilidad, o eso fue lo que pensó. Michelle temerosa ante su madre, tratando de calmarla, se sintió frustrada al darse cuenta que sus intentos eran en vano, consiguiendo solo su rechazo. De repente su madre soltó una frase: "Yo no quise hacerlo padre, la taza se rompió sola, no me pegues por favor". Michelle se sintió reflejada en su madre, como si las palabras que siempre había escuchado nunca fueron dirigidas hacia ella.

El caos del momento terminó asustando a Michelle, un escalofrío recorrió su cuerpo, un sentido de supervivencia se despertó en ella ante los tajantes bordes de aquella taza fisurada. No importaba cuánto cuidado y dedicación ofreciera, Tanto en el pasado, como el presente y en el futuro, sus manos nunca podrían acarrear el peso de aquellos dolorosos pedazos dispersos por los cuales su madre se lamentaba. Estaba más allá de sus capacidades, era imposible soñar que alguna vez podría dominar o consolar a la naturaleza de alguien que parecía apenas conocer.

Después de tantas noches, el sol parecía querer alcanzar de nuevo a Michelle, sin obtener resultados. Escondida en un frío rincón, lamentaba haber encontrado aquella taza. Luego del incidente, Dolores no dejaba de Deseando nunca más ser lastimada, esperaba que no la buscaran, ni la acariciaran, ni la lavaran, ni la ubicaran en aquella colección.