

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

Propuesta contemporánea en pintura digital para una inserción de la literatura ecuatoriana en las prácticas de la Cultura Visual dominante


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

Autor:

Marlon Hernán Calle Pizarro

Director:

José Luis Crespo Fajardo

ORCID:  0000-0002-3602-1239

Cuenca, Ecuador

2024-03-09

Resumen

En medio de la Cultura Visual dominante en pleno siglo XXI, la literatura ecuatoriana sufre, como todas, la pérdida sistemática de lectores, en favor del aumento del consumo de las producciones audiovisuales, el videojuego y la interacción mediática en redes. Ante esta problemática, la obra *Glosa visual* pretende enriquecer el vínculo entre las artes visuales y literarias ecuatorianas, mediante una propuesta contemporánea que inserta personajes y escenas de la literatura nacional en los ámbitos y prácticas de la Cultura Visual. A tal efecto, se procedió con una serie conformada por tres pinturas digitales, cada una de las cuales construye una experiencia visual diferente. La pintura basada en la novela *El Dios Terrestre* de Atanasio Viteri aprovecha el potencial paisajístico literario de esta obra, y elabora mediante la transposición una mirada a la territorialidad en tanto posesión enfermiza. La pintura basada en la novela *Un hombre y un Río* de Horacio Hidrovo desarrolla las expresiones y el lenguaje corporal de personajes inmersos en situaciones de injusticia social. La tercera pintura, basada en *Los Murmurantes* de Santiago Páez, enfrenta la temática del viaje de personajes por una ruta hostil indeterminada y simbólica, en que se desarrollan esperanzas y creencias humanas universales. La selección de obras narrativas obedece a la potencialidad argumental del género. La serie visual contemporánea promueve una experiencia estética de inmersión en la nueva visualidad de este siglo, de factura digital, alejada de las técnicas tradicionales con que el mundo editorial ha ilustrado sus textos; a la vez que despierta posibles intereses en la lectura de creaciones auténticas, originales y aportadoras del Ecuador.

Palabras clave: artes visuales, investigación-creación, ilustración, literatura, cultura visual



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

In the midst of the dominant Visual Culture in the 21st century, Ecuadorian literature suffers, like all, the systematic loss of readers, in favor of the increase in the consumption of audiovisual productions, video games and media interaction on networks. Faced with this problem, the work *Glosa visual* aims to enrich the link between Ecuadorian visual and literary arts, through a contemporary proposal that inserts characters and scenes from national literature in the areas and practices of Visual Culture. To this end, we proceeded with a series made up of three digital paintings, each of which builds a different visual experience. The painting based on the novel *El Dios Terrestre* by Atanasio Viteri takes advantage of the literary landscape potential of this work, and elaborates through transposition a look at territoriality as a sick possession. The painting based on the novel *Un hombre y un Río* by Horacio Hidrovo develops the expressions and body language of characters immersed in situations of social injustice. The third painting, based on *Los Murmurantes* by Santiago Páez, faces the theme of the characters' journey along an indeterminate and symbolic hostile route, in which universal human hopes and beliefs are developed. The selection of narrative works is due to the plot potential of the genre. The contemporary visual series promotes an aesthetic experience of immersion in the new visuality of this century, digital in nature, far from the traditional techniques with which the publishing world has illustrated its texts; at the same time, it awakens possible interests in reading authentic, original and contributing creations from Ecuador.

Keywords: visual arts, research-creation, illustration, literature, visual culture



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Introducción	8
Desarrollo	13
Fundamentos teóricos, morfológicos y expresivos para la producción artística	13
Presentación y sustentación del logro creativo	21
Conclusiones	36
Referencias.....	38

Índice de figuras

Figura 1. Serie Glosa visual	21
Figura 2. Ilustración El Dios Terrestre	23
Figura 3. Ilustración Un hombre y un Río	27
Figura 4. Ilustración Los Murmurantes	31
Figura 5. Montaje Glosa Visual	34

Introducción

Actualmente en Ecuador existe una gran deficiencia en la apreciación de la lectura, y sobre todo en lo que se refiere al contenido literario de origen nacional, el interés continúa decayendo. En 2021 se realizó una encuesta sobre hábitos de lectura a nivel nacional (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2022). Los resultados recolectados demostraron que el mayor interés de lectura en niños y jóvenes recae en literatura académica, siendo que el 85.1% de niños y el 79.4% de jóvenes encuestados tienen un mayor acercamiento a este contenido. Si tenemos en cuenta que, de estos libros académicos, muy pocos representan una aproximación a obras de origen nacional, entendemos que tan solo el 14.9% de niños y el 20.6% de jóvenes tienen un verdadero acercamiento con la literatura ecuatoriana. Esta deficiencia en conocimiento de obras nacionales deriva en un problema cultural a falta de conocimientos y saberes identitarios, que llegan a invisibilizar contenido literario de origen nacional. Por lo tanto, es necesario recalcar la importancia de un método para propiciar el atractivo hacia la lectura, de tal forma que fortalezca el imaginario colectivo de personajes y paisajes de la literatura nacional.

En pleno siglo XXI, con el auge del internet y de elementos tecnológicos, podemos visualizar el acercamiento prominente al contenido visual, gráfico y audiovisual por parte del espectador promedio, estas prácticas son parte de la vigente Cultura Visual. En 2023 se realizó un estudio sobre el uso del internet en todo el mundo (We are Social, 2023). Los resultados nos dicen que, de los 8 mil millones de personas en todo el mundo, 5 mil millones tienen acceso a contenido en línea aproximadamente 13 horas y 5 minutos diariamente. Por otro lado, el 85.6% de personas en el mundo usa el acceso a internet para sus redes sociales, estas plataformas progresivamente usan contenido visual y audiovisual por sobre la textualidad y lo escrito, ejemplos de esto podemos verlo en redes sociales como Facebook, YouTube, Instagram, Twitter/ X, TikTok, entre otras; las cuales están constituidas por fotografías, videos, gifs, imágenes, ilustraciones y audio. Con esto, podemos concluir que la Cultura Visual vinculada con la adquisición sencilla de dispositivos tecnológicos y móviles, es otro factor causante de la pérdida de utilidad en elementos textuales por sobre la visualidad.

Ahora bien, la ilustración posee un rol muy importante en la misma difusión de contenido literario, siendo que el contenido visual posee un valor narrativo extra que complementa a la lectura y funge como información extra que favorece la interpretación. Además, la ilustración propicia el amor por la lectura desde edades tempranas ya que alimenta la imaginación, dando oportunidad a niños y jóvenes de reconocerse, identificarse y de construir su propia realidad (La Rosa, 2017).

En este contexto, se formula el problema de investigación-creación: ¿Cómo fortalecer y enriquecer el vínculo entre las artes visuales y literarias ecuatorianas, mediante una propuesta contemporánea en pintura digital que inserte personajes y escenas de la literatura nacional en los ámbitos y prácticas de la Cultura Visual actualmente dominante?

Antecedentes

A raíz de una amplia investigación bibliográfica se ha encontrado un antecedente directo que corresponde a la tesis *Ilustración de textos literarios* de Juana Fernanda García de 1997, la cual con antelación ya generó una serie de ilustraciones para tres novelas ecuatorianas con un estilo lineal y con la técnica de la plumilla. Añadido a esto, también existen múltiples investigaciones de tesis donde se trabaja principalmente con la visualidad, sin embargo, ha sido complicado recopilar aquellos trabajos en el que la literatura ecuatoriana sea un elemento primordial de la ilustración.

Justificación

El desinterés del contenido novelístico de procedencia ecuatoriana en la generación actual a lo largo de varios años, respaldan el proyecto actual, del que se esperan contribuciones concretas y potenciales resultados positivos o negativos.

Partiendo de la idea “La producción de contenidos con gran calidad argumentativa y estética, tanto en ilustración y diagramación, permite apoyar al desarrollo de la literatura infantil y juvenil...” (Cabrera, 2020, pág. 459), podemos apreciar que la cultura visual y la literatura poseen un vínculo importante para contribuir el desarrollo de los hábitos de lectura propiciando un medio para interpretar los contenidos narrativos. Este vínculo descrito genera en niños y jóvenes un mayor interés de literatura nacional ya que brinda un nuevo método de interpretación e identificación, por ende, fomenta la lectura de contenido nacional a través de estímulos visuales, que alimenten la imaginación y la creatividad de lectores juveniles.

De forma análoga, al vivir en una generación de alto contenido tecnológico nuestra afición principal se presentará en gran medida en contenido visual y vivaz, con imágenes cautivadoras que generen en el espectador cierto grado de placer (Miranda y Vicci, 2007, pág. 5). Por esto mismo, el uso de herramientas digitales se convierte en lo más idóneo para trabajar cuando hablamos de Cultura Visual, ya que, de esta manera se puede trabajar con colores, imágenes, composiciones, trazos y efectos que propiciara en las ilustraciones un alto grado de atracción gráfica.

Para desarrollar el trabajo se han determinado los objetivos que siguen, en función de los cuales se definen las cuestiones metodológicas.

Objetivo general: Enriquecer el vínculo entre las artes visuales y literarias ecuatorianas, mediante una propuesta contemporánea en pintura digital que inserte personajes y escenas de la literatura nacional en los ámbitos y prácticas de la Cultura Visual actualmente dominante

Objetivos específicos:

- 1) Construir fundamentos teóricos, metodológicos y expresivos para el tratamiento visual contemporáneo de personajes y escenas de obras paradigmáticas de la literatura ecuatoriana.
- 2) Arribar, mediante la experimentación creativa, a una serie de ilustraciones en pintura digital contemporánea que contribuya a insertar la literatura ecuatoriana en los ámbitos y prácticas de la Cultura Visual dominante.
- 3) Sustentar el logro creativo, a través de una exégesis analítica.

Cabe recalcar que el siguiente proyecto corresponde a la modalidad de investigación-creación, en la modalidad de la “investigación para la creación” (Moya, 2021, pág. 17). Así, desarrolla un componente investigativo, de alcance descriptivo, dirigido a formular el plano argumental de la creación, bajo el paradigma cualitativo, que implica continuas exploraciones e inmersiones problematizadoras en el tema (Sampieri, 2014, págs. 7-9), con métodos como la observación, la entrevista y análisis del contenido (Álvarez y Barreto, 2010, págs. 200-214). Además, desarrolla un componente creativo, de experimentación artística, que plantea el uso de los softwares Krita y Photoshop para el proceso de boceto, diseño de personajes y el de ilustración y pintura digital.

Resultados esperados

Como resultado teórico se espera una metódica con un objetivo reflexivo del vínculo que existen entre la ilustración y la literatura de índole nacional, al aportar nuevas posibilidades para satisfacer el interés estético-visuales de un público sin hábitos de lectura presentes, y como resultado práctico un conjunto creativo tendiente a la afirmación de valores nacionales mediante la ilustración y pintura digital de personajes ficticios y entornos fantásticos que favorezcan el imaginario identitario del Ecuador.

Líneas de investigación

Se prevé aportar una obra de artes visuales contemporánea, acompañada de una exégesis analítica demostrativa de cómo fue enfrentado el problema creativo planteado; resultados que tributarán a la Línea 1 (Procesos creativos en las artes y el diseño) de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.

Desarrollo

Fundamentos teóricos, morfológicos y expresivos para la producción artística

En los últimos años, la literatura más representativa del Ecuador ha ido perdiendo relevancia para los ciudadanos ecuatorianos, por lo que, podemos entender que se ha ido perdiendo estos conocimientos identitarios. La causa principal de esto, es el desinterés de generaciones más jóvenes, que, al estar totalmente expuestas a una cantidad descomunal de contenido gráfico y visual, la textualidad poco a poco pierde el interés de los lectores juveniles. Por lo cual, es necesario la inserción de la literatura identitaria ecuatoriana hacia la cultura visual, lo que propiciaría un aumento del interés colectivo por una representación identitaria más sencilla de interpretar por aquellos lectores que prefieren un contenido más gráfico.

Por esto, podemos entender a la cultura visual como la relación que posee el contenido gráfico y visual con la tecnología y medios de comunicación en nuestra cotidianidad. Este contenido visual puede afectar a toda una sociedad de manera colectiva, influyendo en gran medida a sus comportamientos y formas de pensar. Así lo menciona Mirzoeff al conceptualizar el término “cultura visual”: “es una táctica para estudiar la genealogía, la definición y las funciones de la vida cotidiana postmoderna desde la perspectiva del espectador más que la del productor” (Mirzoeff, 2003, pág. 20). No obstante, la intención no es propiciar una definición basada en el consumismo de las artes visuales. En cambio, se enfoca en la presentación visual y su relevancia en la cultura a la que pertenece las obras de arte.

Asimismo, la cultura visual se extiende más allá de las artes visuales, ya que su trascendencia hace referencia a la búsqueda de información, belleza y placer que causa el contenido visual dentro de los espacios digitales, informáticos y tecnológicos conocidos por Mirzoeff (2003) como “tecnología visual” (págs. 19). En la actualidad, la presencia de la televisión, el teléfono celular, computadoras portátiles, entre otros implementos tecnológicos, nos facilita el acceso a este contenido gráfico, además de brindarnos las herramientas necesarias para interactuar con él. No obstante, esta interacción no es unidireccional, Óscar García destaca que: “las secuencias de imágenes incluyen una serie de elementos que requieren un trabajo mental y cognitivo por parte del espectador para que este tenga sentido” (García, 2018, pág. 11). Por lo que, el contenido generado por la respectiva cultura visual enriquece de manera significativa la identidad propia del público, e incluso permite una interpretación variada de un mismo tema en común, orientando al espectador a interactuar activamente con lo que está observando.

Ahora bien, la ilustración es conocida de forma primigenia como la acción de grabar, dibujar, pintar, representar e interpretar imágenes con el objetivo de adornar o documentar un libro (Real Academia Española, s.f, definición 1). Sin embargo, no podemos basarnos en un único concepto para comprender la ilustración, ya que esto podría llevarnos a sesgos regidos por la falta de diferentes perspectivas del conocimiento. Es así que, podemos entender a la ilustración como un elemento que pertenece a una rama de la cultura visual, por lo tanto, su función también recae en la influencia visual que presenta en los espectadores. Según Durán (2005, referenciado en Moral, 2018) se describe a la ilustración como un lenguaje específico, con sus propios elementos, códigos, sintaxis y plenamente capacitado para transmitir mensajes con gran carga narrativa.

Si entendemos que la ilustración es un lenguaje anexo a la cultura visual que propicia a través de varios elementos una experiencia gráfica, que puede tener tanto una función decorativa y ornamental, narrativa, interpretativa o incluso representativa; podemos entender de manera simplificada que la ilustración digital posee todas estas características, pero con la adición de tener al alcance el uso de herramientas tecnológicas y virtuales para su propia creación y difusión. Es por esta relación entre la cultura visual y la ilustración que se genera la posibilidad de crear una variedad de obras digitales, que proporcionan una función narrativa que colabora con el interés que tienen las personas con el contenido visual, antes que el contenido textual.

Sin embargo, la atención visual de los grupos juveniles no es el único beneficio que posibilita la ilustración a la literatura, ya que, la ilustración posee una gran cantidad de funciones que colaboran en conjunto con el texto. Así pues, la ilustración puede poseer una función redundante a la del texto, pero antes de representar una deficiencia, esta se puede considerar un contenido beneficioso para los infantes, ya que, genera un ambiente creativo y representativo que puede ser confirmado por pasajes del texto dedicados a la descripción de personajes y ambientación (Moral, 2018, pág. 5).

También posee la utilidad de mostrar lo que no se llega a expresar tan solo con palabras, puesto que, desgraciadamente, no cualquier escritor posee la capacidad de expresar toda su creatividad a través de las palabras, por lo cual, en este momento es necesario tener otro medio de comunicación que permita mostrar información extra. Además, que por un medio visual es posible mostrar detalles que tal vez por la necesidad de la historia no es posible describir, ya que arruinaría la interacción del lector con el libro, sin embargo, los elementos visuales ayudan en gran medida a mostrar estos detalles y a su vez jugar con el lector y su análisis de contenidos gráficos.

La espacialidad del mundo construido en una historia también se ve beneficiado a la hora de presentarse por medio de una imagen, ilustración o un gráfico. Este es el caso del libro *La cúpula* (2009) de Stephen King, en el que en sus primeras páginas se encuentra un mapa graficado de Chester's Mill, lugar donde acontece la historia. Esto propicia una ayuda visual a los lectores para ubicarse dentro del espacio descrito en la historia y de esta forma volverse parte del relato, sintiéndose como un personaje más.

Los lectores son enriquecidos al admirar una ilustración que propicie iconos identitarios y representativos para ellos. A través del contenido ilustrativo podemos conseguir una narrativa distinta que genere una interpretación más personal para los espectadores al reconocer personajes, elementos y paisajes de su cultura o su cotidianidad.

Por último, mencionar que la ilustración también tiene un valor económico, ya que en los últimos años se ha visto presente en varias librerías y bibliotecas una gran adquisición de libros clásicos en sus versiones ilustradas, de esta forma tiene más alcance a públicos nuevos y por ende más ventas. El caso del libro *Frida Kahlo. Una biografía* (2017) ilustrada por María Hesse es un gran ejemplo para este caso, al estar basada en la biografía oficial de Frida Kahlo y ser publicada como un libro ilustrado para llegar a un público juvenil, logró adquirir el reconocimiento por aquella representación tan visual en el libro.

El método primordial a usarse para la actual propuesta de experimentación creativa es el método de observación. Mario Bunge (citado en Álvarez y Barreto, 2010) describe a la observación de esta forma: "La observación es el procedimiento empírico básico". Por lo cual, considero pertinente comentar la importancia que el método puede brindar al proyecto de investigación-creación, puesto que al requerir una eficiente selección de literatura y además conseguir referentes visuales para la posterior ilustración es idóneo que el procedimiento general para cualquier investigación sea imprescindible.

Sin embargo, es importante destacar que en la propuesta actual se requerirá el uso específico de la observación documental. Este tipo de observación hace referencia a la revisión de textos lingüísticos, documentos, ensayos, obras de géneros variados, cartas, informes, etc. Lo que significa que el lector toma una postura protagónica y en la que su papel requiere de una lectura activa (Álvarez y Barreto, 2010). Para lograr una lectura activa, es apropiado llevar a cabo la investigación en dos direcciones simultáneamente, lo cual hace referencia al acto de observar un objeto de carácter lingüístico desde dos perspectivas diferentes. La primera dirección denominada *lectura bottom up*, pretende el análisis completo de todas las partes de la lectura, comprendiendo desde las unidades más elementales hasta las unidades más

complejas; mientras que la segunda dirección conocida como *lectura top down* se refiere a la interpretación textual a partir de experiencias personales. Si se logra un vínculo entre estas dos direcciones, podemos conseguir una interacción equilibrada en el que el lector es total partícipe de la lectura, posibilitando el entendimiento de su contenido, pero al mismo tiempo libre de interpretación personal. Este proceso es de suma importancia conseguir para el proyecto visual, ya que, no se puede conseguir ilustraciones detalladas e impactantes a partir de una interpretación objetiva (basado en hechos), ni subjetivas (basado en prejuicios), sino que una combinación de ambas en el que tanto la lógica como los sentimientos estén en constante relación.

El análisis de contenidos, al ser parte de una modalidad presente en un campo general del análisis de textos, posee una relación directa con la observación documental, por ende, el análisis textual al que corresponde esta relación posee altos rasgos de las técnicas cualitativas del contenido literario. Así lo mencionan Álvarez y Barreto (2010) “El conjunto de las investigaciones sobre arte, en las cuales, desde la observación misma, el papel, sistematicidad y relevancia metodológica...Conforma una zona de investigación eminentemente cualitativa”. Así mismo, se nos confirmaría más adelante que intentar reducir estos contenidos cualitativos a una investigación de carácter cuantitativo sería un grave error, considerando que se trata de un caso en el ámbito de las ciencias humanísticas.

Para el actual proyecto, el análisis de contenidos es totalmente adecuado por el largo análisis de contenido expresivo que se debe llevar a cabo antes de proseguir con la realización de la pintura digital. Además, el contenido literario ecuatoriano constantemente utiliza un lenguaje poético y sentimental, así como expresivo que forma parte del estilo de una obra, por lo tanto, se requiere una interpretación objetiva de todos los signos y descripciones que pueden estar presentes en ella.

Para describir los fundamentos expresivos, podemos empezar mencionando el alto valor iconográfico que contiene el presente proyecto, ya que, al analizar los diferentes contenidos en los tres textos ecuatorianos, se pudo percatar el implícito tema nacional e identitario de cada uno de los productos literarios. Contextualizando, un icono es un símbolo que guarda cierta semejanza con un objeto representado (Real Academia Española, s.f, definición 2). En los libros, por ejemplo, usan descripciones en el que hace alusión a paisajes, personajes y podemos conseguir ilustraciones que generan un grado de identificación y representación en ciudadanos ecuatorianos a través de símbolos que contengan cierto rango de similitud con otros elementos.

Incluso se puede agregar la siguiente mención al valor iconográfico que posee la ilustración: “El iconógrafo no se fija solo en los grabados como fuentes inspiradoras de otras creaciones de mayor envergadura, sino que ve en ellos, fundamentalmente, «imágenes parlantes», ilustraciones, en sentido casi literal, de discursos orales y escritos” (Ramírez, 1999, pág. 295) por lo que nos da a entender que para él la ilustración funciona, como ya lo mencionamos anteriormente, de tal manera que genera su propia narrativa que puede enriquecer en gran medida un discurso oral o escrito, partiendo de estos grabados icónicos.

La importancia del valor iconográfico en una cultura es significativa, ya que estos elementos definen comportamientos, tradiciones, creencias y otros hábitos diarios específicos de una comunidad. El icono, se define como un componente identitario y altamente representativo, y la literatura ecuatoriana contiene una gran deficiencia cuando de este imaginario colectivo se habla. Actualmente, no existe ningún elemento identificador para novelas de origen nacional ecuatoriano y, en mucho de los casos, esto difiere en la falta de visibilidad que obtienen estas obras.

La obra, al tratarse de una práctica que aspira entregar una experiencia placentera y enriquecedora para aquel público que visualicen la obra, se prevé que la misma tenga alto contenido gratificante. Por lo cual considero que las categorías estéticas más beneficiosas engloban tanto la estética de lo bello como la estética de lo sublime. Ambas categorías poseen cierta relación una con la otra al conseguir ambas el placer visual del público, sin embargo, tienen una diferenciación que la describiremos a continuación.

Lo bello está relacionado con la armonía, proporción y suavidad. Por ello, la vista posee el protagonismo cuando referenciamos al deleite y el placer que genera lo bello, incluso propiciando una conexión directa con la imaginación de un individuo. La belleza es descrita por Francisca Pérez Carreño (1999), profesora titular de Estética de la Universidad de Murcia, de la siguiente manera:

Solo entiendo los placeres que nos dan los objetos visibles, sea que los tengamos actualmente a la vista, sea que se exciten sus ideas por medio de las pinturas, de las estatuas, de las descripciones u otros semejantes. Pues bien, estos placeres son los que comunican lo grande, lo nuevo y lo bello. (Pérez, 1999)

Por el contrario, lo sublime se refieren a aquellas experiencias que trascienden la belleza, y brindan sentimientos intensos, impactantes y abrumadores en el espectador. Estos sentimientos están acompañados con la sensación de asombro que surge al presenciar lo

inmenso, poderoso o lo indomable, asociado a la naturaleza, los fenómenos naturales impresionantes o incluso con la magnificencia de obras artísticas y culturales.

La perspectiva empírica de Burke ofrece excelentes descripciones de los signos de ocasión de lo sublime. La fuerza de los animales salvajes que excede toda utilidad, el poder del soberano, de la naturaleza o de la divinidad que crece en la imaginación mientras nos hacemos cada vez más pequeño. (Cruz, 2006)

Por ende, para la ejecución de la obra se ha planteado tener presente ambas categorías estéticas. Por un lado, la estética de lo bello se encuentra presente dentro de la composición de los personajes en conjunto con la ambientación y el paisaje, además de usarse para una correcta creación de personajes y detalles descritos en la obra literaria que darán un agregado narrativo en las ilustraciones.

En comparación, la estética de lo sublime será incluido en la creación de paisajes fantásticos propuestos en las novelas. Principalmente, las obras literarias utilizan un lenguaje poético y maravilloso que describen escenarios increíbles y maravillosos existentes en la región ecuatoriana, es imprescindible ilustrar de forma fidedigna estos pasajes empleando la composición y la muestra de la naturaleza como algo espectacular para el espectador.

La función estética que pretende presentar la actual propuesta artística corresponde a un aporte narrativo. Como se mencionó anteriormente, la ilustración posee un gran valor para la literatura, ya que esta funja como un apartado que colabora con el texto y sirve para describir y mostrar lo que un texto no puede representar. Es así que, la ilustración depende del texto, así como en ciertos casos el texto depende de la ilustración, y, aunque ambos apartados pueden funcionar individualmente, el conjunto de ambas crea una experiencia única para el espectador y genera una interpretación coherente.

Para resumir, la obra visibiliza la pérdida de relevancia de la literatura ecuatoriana en generaciones de lectores más jóvenes, los cuales están insertados en una cultura sumida constantemente en la presentación de contenido gráfico, por lo cual, a través de una serie de ilustraciones de pintura digital se propone la inserción de la literatura identitaria hacia la cultura visual. Se destaca de igual forma el valor iconográfico que posee la ilustración en la cultura visual, así, como su relación con la literatura, ya que, se plantea que la ilustración puede enriquecer la experiencia visual y narrativa del lector, sintiéndose este representado e incluyéndose a sí mismo como parte activa de la novela ecuatoriana.

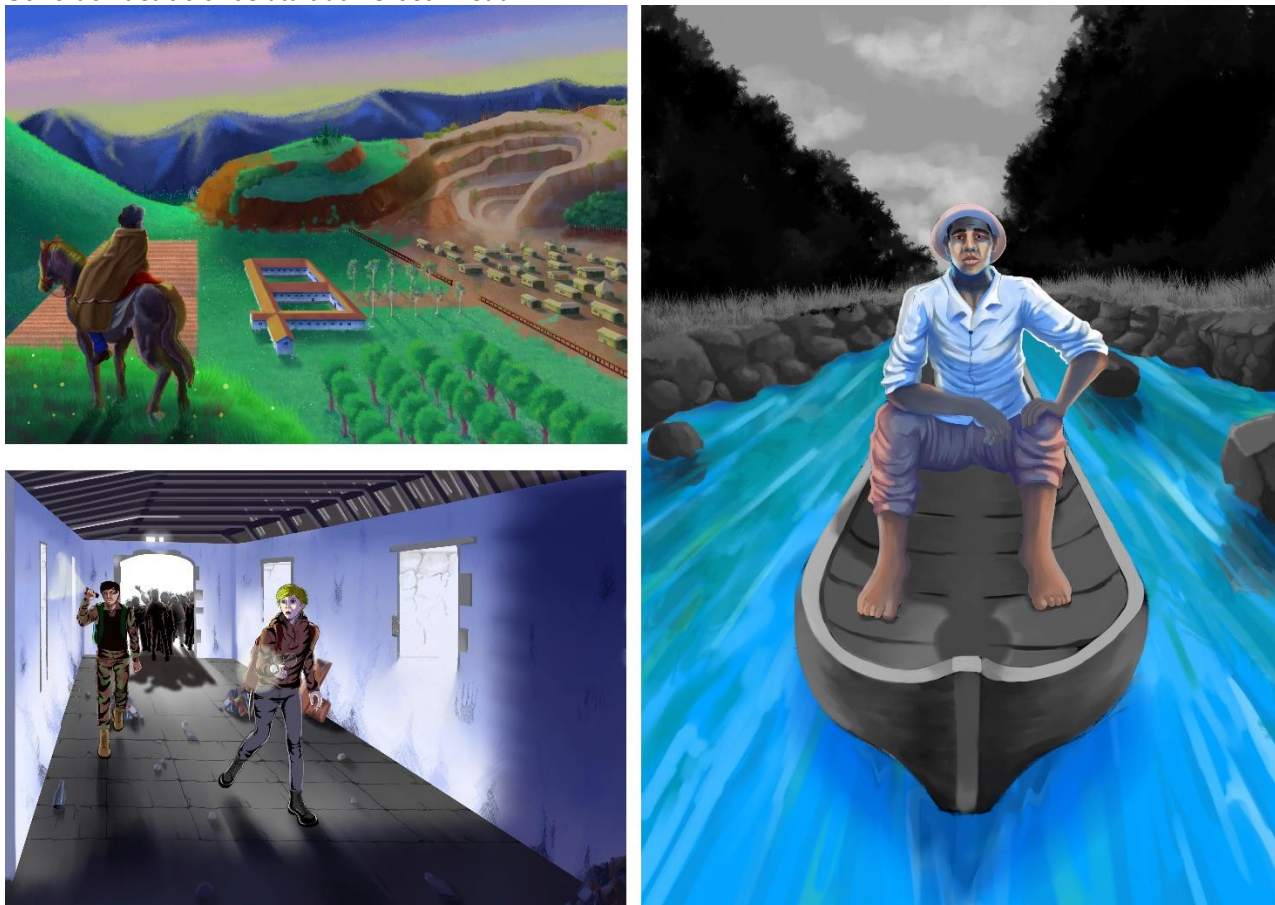
Para llegar a los resultados previstos, la propuesta será realizada a través del método empírico primordial, la observación, para ser más específico la observación documental que a su vez presenta una conexión directa con la metodología del análisis del contenido. Estos fundamentos metodológicos son de gran importancia para la correcta revisión de los documentos nacionales que presentan contenidos identitarios, al igual que la interpretación de obras literarias desde una perspectiva tanto objetiva como subjetiva.

Para culminar, se menciona las categorías estéticas de lo bello y lo sublime, y como ambas pueden ser utilizadas en la creación de las ilustraciones digitales finales. La estética de lo bello se relaciona con la creación de personajes, la ambientación y la composición de las pinturas. Por otro lado, la estética sublime se centra en representar imponentes y maravillosos paisajes naturales descritos de manera poética en diversas obras literarias. En conclusión, se espera que la obra final, con una función narrativa, colabore en conjunto con el texto literario, de tal manera que cree en el espectador una experiencia que lo invite a revisar y visibilizar obras con contenido nacional e identitario.

Presentación y sustentación del logro creativo

A partir de los supuestos antes construidos, finalmente se aportó el conjunto titulado *Glosa visual*, que se presenta a continuación:

Figura 1
Serie de ilustraciones titulada "Glosa Visual"



En relación con el contenido, la obra consiste en una serie de tres ilustraciones de pintura digital que narran pasajes de tres obras literarias ecuatorianas respectivamente. La serie aprecia la representación de personajes, paisajes y un evento narrativo descrito dentro de estas obras de manera que usen elementos constantemente narrados en el texto, de tal manera que el espectador pueda determinar a través de su propia interpretación de que obra se trata. Elementos como estructuras, flora, fauna o vestimentas recurrentes en la obra, icónicas en el territorio ecuatoriano, adquieren un protagonismo dentro de la ilustración que colabora con la identidad nacional.

Para la selección de novelas literarias fueron evaluadas bajo los siguientes parámetros fundamentales: la temporalidad de la obra y su contenido. El parámetro temporal refiere al valor que se le atribuyo a un relato ecuatoriano por el factor temporal, es decir, el objetivo de

este punto es tomar obras que posean cierta diferenciación temporal en cuanto a su fecha de publicación, de manera que podamos apreciar elementos diferenciadores entre ellos, vestimentas, flora, fauna, paisajes y acciones cotidianas. En el segundo apartado se preestableció el objetivo de analizar novelas literarias con contenido enfocados a un contexto nacional, estos pueden ser eventos, elementos históricos o referencias a la identidad cultural ecuatoriana. Estas selecciones literarias tuvieron un análisis completo de la historia, temas secundarios y descripciones detalladas de todos los elementos que conforman a la novela. Por lo cual se rescató varios pasajes que contienen narraciones que colaboran en el proceso de ilustración de las mismas.

Figura 2

Ilustración digital inspirada en la novela "El Dios Terrestre"



Fuente. Marlon Calle. 2023, pintura digital impreso en canva, 29,7 cm x 42 cm

Para ejemplificar, la novela de Atanasio Viteri *El Dios Terrestre* de 1959 narra sucesos ocurridos dentro de la hacienda conocida como Allpamama, la cual es el escenario para generar múltiples eventos injustos y poco éticos regidos por los rangos jerárquicos hacia los moradores de su área. El protagonista de esta novela es el dueño de dicha zona, al cual se lo conoce como Tatitamu, Amu o Taita. Este posee un complejo de autoritarismo y posesión enfermiza sobre todo lo que lo rodea, de tal manera que esto genera una visión personal de

superioridad y, por ende, se considera a sí mismo como un “Dios”. La obra está ambientada durante la época republicana, es decir en el año 1830 aproximadamente, época en la cual el trabajo se regía por sistemas conocidos como huasipungos, que consistían en el poderío de tierras otorgadas por un hacendado a un peón a cambio de mano de obra. Este sistema también generaba oportunidades de discriminación e injusticias por parte del hacendado, acciones que son apreciables dentro de la novela a través de maltrato, esclavismo, prostitución, corrupción y abuso de poder. Estas medidas podemos apreciarlas en una investigación antropológica de 1978, sobre la historia y función de los huasipungos

Una de las razones más importantes para esto fue la desmedida nostalgia del indio por una parcela propia de tierra, aun cuando sólo fuera como huasipungo. Para esto soportaba injusticias y renunciaba al salario más alto que recibida como jornalero libre. (Oberem, 1978, pág. 64)

Es así que, la ilustración inspirada en la obra literaria *El Dios Terrestre* de Atanasio Viteri (véase figura 2), considera la idea de la eminencia de una persona otorgada por el poder que brinda ser el patrono de una hacienda y el nivel jerárquico que esta representa. Por lo cual, la idea composicional considera la presencia del personaje protagónico como una deidad, superior al resto de personajes y que se eleva por encima del resto de elementos.

La obra es una pintura digital que trata de emular el impresionismo, en un formato horizontal de 29,7 X 42 cm, la misma que subraya características del paisajismo. El noventa por ciento del cuadro es ocupado por el paisaje y los elementos que componen la hacienda. Si apreciamos la composición de la obra, en la esquina inferior izquierda se aprecia a Taitamu, el hacendero, el cual se encuentra montado en su caballo y ambos están de espaldas admirando el entorno. En el resto de la composición se halla ilustrado un paisaje en detalle de la hacienda conocida como “Allpamama”, lugar inspirado en la época colonial y más específicamente en las haciendas constituidas por huasipungos.

El personaje protagónico en la ilustración es descrito y representado visualmente como un hombre robusto y ancho, con ciertas características varoniles en su diseño y tiene una expresión demacrada y cansada. Este posee un poncho de lana de color marrón con estampados que le cubre toda la zona superior de su cuerpo, una bufanda del mismo material y un sombrero de paja toquilla que le tapa la mayor parte de su cabeza. El caballo en el que está montado el hacendero se convierte en esta composición en un coprotagonista, el cual en la novela está descrito como un corcel de fuego.

El paisaje representado en la ilustración es Allpamama, la hacienda ficticia cuyo significado en quechua es “Madre Tierra”, ya que Allpa (pronunciado como jall’pa) significa “tierra” y Mama significa “madre” (Chaski, 2022). Este paisaje es escenario de los múltiples eventos trascurridos a lo largo de la novela. Si dividimos el lienzo verticalmente por tres líneas, y apreciamos tan solo el paisaje, en el recuadro izquierdo podemos ver cultivos de trigo descritos en la novela como “maíz de cobre y el trigo de oro” (Viteri, 1959, pág. 17) , y anexos a estas montañas cubiertas de llano, narrados de la siguiente manera, “los pastos son de cerámica y los horizontes de porcelanas” (Viteri, 1959, pág. 17). En el recuadro medio podemos percibir la casa de hacienda, habitual de la época en la que transcurre la historia, siendo esta una amplia estructura de muros de tierra, de alto vigamento, techo de teja anaranjado y de pasadizos largos; a su vez, en la zona derecha del recuadro medio, se encuentra un camino de eucaliptos que dirigen hacia la entrada de la casa de hacienda, y en la zona inferior del mismo recuadro se observa una plantación de manzanos alineados unos con otros. Por último, en el recuadro derecho podemos examinar la mina de cal en la cual los indígenas del lugar trabajan recolectando tal mineral, y anexo al lugar se encuentra la zona de viviendas de dichos habitantes, ubicación conformada por varias chozas de barro y con una distancia cercana una de la otra.

Desde el punto de vista cromático, la obra exhibe la unidad de colores primarios y el paso entre colores secundarios para usar toda la gama del círculo cromático. Los colores predominantes en el lienzo son el azul y el verde, figurando de manera primordial el uso de colores fríos, aspecto que se resalta en toda la serie *Glosa visual*. Por otra parte, estos colores resultan tener énfasis en ciertos elementos: para el cielo es evidente el uso del color azulado y su paso por el círculo cromático hacia un color más amarillo verdoso; el pasto de la composición contiene un recorrido cromático inverso al del cielo, comenzando desde un amarillo verdoso para las luces, el verde azulado usado para el color base y el azul para las sombras. Tomando en cuenta este proceso, el resto de elementos también usan el color azul para generar sombras y, por otro lado, el amarillo es usado para generar luces brillantes acorde a la luz del cielo.

La pincelada sin pulir y poco definida contribuye al paisaje de masas cromáticas que intentan emular el impresionismo, de manera que el fondo se construya de forma protagónica, pero sin generar todo el enfoque en la obra.

El conjunto de estos elementos pretende ilustrar el siguiente pasaje: “Finge ser un dios imperando las nubes, como cuando Jehová hizo descender a la tierra vasallos de alas rumorosas...” (Viteri, 1959, pág. 32), pasaje que describe la dudosa actitud del propietario

siendo este alguien egocéntrico, con complejo de superioridad y con una posesividad enfermiza sobre todo lo que se encuentra dentro de su hacienda. Sin embargo, también presenta un ambiente de soledad y aflicción que abate constantemente al propietario de este terreno, ya que, a pesar de estar apreciando el paisaje desde una vista superior a otros elementos, este mismo sigue siendo pequeño y no tan protagónico sobre lo demás.

Figura 3

Ilustración inspirada en la novela Un Hombre y un Río



Fuente. Marlon Calle. 2023, pintura digital impreso en canva, 29,7 cm x 42 cm

En otro caso, la novela *Un hombre y un Río* de 1977, escrita por Horacio Hidrovo, se presentan múltiples relatos vivenciales protagonizados en una primera instancia por Celestino Vinces y, más adelante, por su propia familia: su esposa Casilda, su hijo Valentín Vinces y su hija Rosaura Vinces. Estos relatos vivenciales incluyen injusticias sociales, muertes de familiares y, entre medio, un problema político que impide a nuestro protagonista residir en un lugar definido, por lo cual es obligado a moverse constantemente por el Ecuador de los años 70's. La historia está repleta de pérdidas familiares y eventos agrios para Celestino, sin imaginarse que de una manera un tanto irónica esto fue causado por un chanco, y para que el relato culmine con un evento igual de trágico y agrio. El río es un elemento igual de importante que los mismos personajes que componen la novela. Este es un objeto conductor y de avance para la historia, sirve como símbolo de progreso y de destrucción, siendo este el mismo que le daría final al protagonista, Celestino Vinces. De igual manera, el ámbito nacional está presente dentro de la obra, narrando el viaje constante a lo largo de la región sierra y costa del Ecuador, de manera que se describen locaciones, tradiciones y elementos costumbristas de la época.

Por ende, la ilustración digital inspirada en la obra (véase figura 3), pretende rescatar el desarrollo de expresiones faciales y el lenguaje corporal del personaje protagonista, acompañado del elemento conductor de la historia, el río, tomándolo como elemento central y vivaz para toda la obra, símbolo del recorrido de la vida donde todo comienza y donde todo culmina, de manera que se pueda estimar la aflicción y el cansancio, además de la frustración y el dolor.

La pintura digital desarrolla el género del retrato, teniendo énfasis en la expresión del personaje. La composición vertical de 42 X 27,9 cm, contiene un solo personaje ubicado en el centro de la composición, suspendido sobre una canoa de guayacán blanco, que se dirige río abajo.

Si analizamos la composición de la obra podemos apreciar que en la zona central se encuentra el sujeto protagónico, Celestino Vinces, descrito como un hombre joven con una mirada gentil, tez morena y contextura física delgada. Está vestido con una camisa blanca holgada, un pantalón de tela de color marrón y un sombrero de paja toquilla de color beige. La expresión facial es el punto de enfoque de la ilustración, presentando un sujeto con un rostro afligido, y una postura tensa que refleja sus experiencias agrias, tristes e injustas que le ha tocado vivir. El sujeto se encuentra sentado sobre una canoa de guayacán blanco, objeto importante no solo por la función de transporte que tiene, si no que, también por el simbolismo que tiene en la obra la canoa o balsa es descrita como "era el mensajero de los ríos. En

invierno, cuando las lluvias destruían caminos..., cuando el viajero se declaraba vencido, solo la balsa conducía a los hombres y los frutos” (Hidrovo, 1957, pág. 156).

Para la ambientación de la ilustración se hizo uso de un fondo en blanco y negro lleno de vegetación y un cielo despejado sin aspecto detallista. Sin embargo, el aspecto más resaltante y parte importante de la historia, el río, está representado con una gama de colores variados de manera que se lleve todo el enfoque en conjunto con el personaje principal, principalmente ya que ambos toman cierto protagonismo descrito en la novela como: “Sobre las aguas de color panela apareció una balsa. El verde oscuro de las cañas..., contrastaba con el áureo color de las naranjas. El verde claro de los plátanos estaba junto al color de ceniza de las ramas de cadí” (Hidrovo, 1957, pág. 156).

En el punto de vista del coloreado podemos presenciar una dualidad entre una gama cromática y acromática, de manera que el enfoque se encuentre en los elementos que posean color. Si apreciamos en un primer momento al sujeto protagónico podemos observar que este posee una tonalidad fría en un ochenta por ciento, para ejemplificar las sombras usadas en todo el sujeto, incluyendo el color de su vestimenta y el tono de su piel, son realizadas con azules. Siguiendo con esta temática el río con tonalidad azul usa otros colores vibrantes que logran llamar la atención del espectador. Los azules, verdes, grises y blancos colaboran con el azul del agua para generar una gama aurea que contrasta con el resto de objetos. El contraste se puede captar al apreciar el fondo acromático sin ningún tipo de detalle ni resalte a comparación de los elementos importantes, la vegetación, la canoa, el cielo despejado y el terreno rocoso están formados a través de una escala de grises.

La pincelada de la ilustración es diferente dependiendo del elemento, por ejemplo, para el sujeto se pretende un estilo semi realista pero que se resalte algo de relieve a pesar de que sea pintura digital. Por otro lado, el movimiento del agua en el río necesito una pincelada más espontánea y al azar, específicamente para emular la turbulencia de la misma.

Todo lo anterior unificado pretende ilustrar una obra llena de sentimiento acorde a los sucesos tristes, frustrantes y agrias de la novela, inspirado en el siguiente pasaje:

Alcanzaron a ver la figura de Celestino, defendida del sol alto, ampliamente derramado, por su infaltable sombrero de paja toquilla. Lo vieron al extremo de la balsa, segundos antes de perderse en una curva, llevado por las aguas del Portoviejo, como en otros momentos de su vida. Era el documento humano, la prueba irremplazable que le robaba el río. (Hidrovo, 1957, pág. 187)

Para contextualizar, el pasaje anterior nos narra la huida por el río de Celestino Vines después de que perdiera su trabajo injustamente, su esposa muriera, su hijo viajara a Panamá por trabajo y su hija se fugara de casa; por lo cual aparte de tratarse de una ilustración enfocada en visualizar el tema de la novela, también añade un sentimiento de soledad al conocer el contraste de esta escena con un pasaje anterior donde viajaba con su familia incluida “Casilda y Rosaura iban sentadas bajo la pequeña cubierta de cadi puesta al centro de la balsa. Celestino y Valentín manejaban las palancas.” (Hidrovo, 1957, pág. 114). Presentes en la novela, los simbolismos son una parte fundamental, por lo cual están incluidas en la ilustración final brindándole un significado más profundo al apartado visual y referencie a la obra de manera personal.

Figura 4

Ilustración inspirada en la novela literaria Los Murmurantes



Fuente. Marlon Calle. 2023, pintura digital impreso en canva, 29,7 cm x 42 cm

Por último, la novela *Los Murmurantes* del 2022 escrita por Santiago Páez nos narra el viaje por una ruta hostil indeterminada y simbólica que viven nuestros protagonistas a lo largo de un Ecuador postapocalíptico. La historia se desarrolla en un futuro lejano, donde el gobierno está regido por múltiples comunidades religiosas y militares. Maca, la protagonista de la historia, es una chica perteneciente a una comunidad llamada Nueva Jerusalén gobernada

por la orden del Mundus Dei (en español *El mundo de Dios*), la sociedad es mencionada en la historia de la siguiente manera “Es una Prelatura constituida por un estamento de sacerdotes, cuyo consejo gobierna la comunidad entera, a través de un jefe operativo: el Exsecutor” (Páez, 2022, págs. 14-15). Xoel Durango, coprotagonista, es un hombre joven parte de la comunidad “La compañía de Jesús”, es decir de una comunidad jesuita según la novela, este es un soldado parte del escuadrón de defensa. Ambos personajes comparten un viaje por una ruta hostil indeterminada y simbólica de manera un tanto obligatoria, y a medida que progresan en su travesía comprenden la relación que existe entre la fe humana y la causa de su decadente sociedad. *Los Murmurantes* al ser relatada alrededor de un ambiente postapocalíptico aprovecha en realizar descripciones de una cultura ecuatoriana ya inexistente, así como de locaciones y estructuras con alta importancia cultural e identitario.

Por lo tanto, la ilustración inspirada en la novela *Los Murmurantes* (véase figura 4), plantea la idea de representar el viaje por una ruta desconocida y peligrosa siendo está representada como un pasillo lleno de misterio y hostilidad. Al mismo tiempo el añadido de elementos discretos como vestimentas, o detalles de la ilustración, son claves para enriquecer la narrativa.

La ilustración digital emula el arte pop inspirado de los comics, la cual tiene un formato horizontal de 29,7 X 42 cm. La composición general muestra a los dos sujetos protagónicos de la historia con una pose en guardia al verse acorralados dentro de un sitio extraño, en conjunto de seres misteriosos que los persiguen constantemente.

Si analizamos la obra detenidamente y la dividimos con dos líneas verticales separadas por la misma distancia entre sí se genera tres secciones, izquierda, media y derecha. Si apreciamos solo los sujetos, en la sección izquierda, vemos al personaje de Xoel Durango descrito en la obra como “un sujeto aún joven, pequeño, nervudo, de cabello y ojos negros; tenía medio rostro cubierto por un tatuaje lanceolado e iba vestido con uniforme militar” (Páez, 2022, pág. 66). Este mismo, se encuentra con una expresión de preocupación y una postura en guardia. Por otro lado, en la sección media se encuentra la protagonista Macarena, la misma utiliza una chaqueta rojiza con un degradado hacia el anaranjado, un pantalón jean de color grisáceo y un par de botas de montaña de color marrón. La ilustración de Maca es fiel a la novela principalmente por la representación que se realiza de ella, siendo descrita “y pudo verla con detenimiento -rubia y fina-” (Páez, 2022, pág. 26). En cuanto a los sujetos estos poseen pequeños detalles visuales descritos en la misma novela, pero considerados como importantes para la narrativa de las ilustraciones; la bandera ecuatoriana bordada en las ropas militares de Xoel está representada en el hombro de su manga derecha en un

formato pequeño; en otro aspecto la protagonista Macarena carga consigo dos machetes cortos como se lo describe en la novela, estas se encuentran suspendidas de su propia mochila. Detrás de ambos sujetos se encuentra una horda de los mencionados “Murmurantes”, los cuales aluden a un cadáver en constante descomposición y que presentan conductas agresivas y casi salvajes, conocidos en la cultura popular como “zombis”; sin embargo, en la novela estos tienen la extraña habilidad de murmurar versos completos inspirados en varios poetas. Para la ilustración final, son representados como siluetas negras, como una amalgama de seres extraños con extremidades amputadas, poses extrañas y expresiones nulas.

En cuanto a la ambientación se recurrió al uso de un lugar cerrado, siendo el escenario el interior de la iglesia de Colta, destino principal de ambos protagonistas, este mismo se encuentra en un estado de deterioro observable a simple vista, con paredes quemadas, escombros en el piso, con nulos elementos característicos de la iglesia en cuestión y con marcas perceptibles que narran alguna situación de peligro en el lugar. El escenario genera un punto de atención diagonal establecido por la iluminación que presenta la zona exterior con un halo de luz blanca, y en la zona interna un degradado medio dirigiéndose hacia la oscuridad impartida por sombras.

Para el proceso de coloreado, es importante mencionar que las sombras de los personajes están remarcadas con un color plano negro, inspirado en el arte pop que se utiliza en tiras de comics e historietas cómicas. Por lo cual el trazado utiliza una línea gruesa y libre, generando un contraste entre los personajes y el fondo por los bordes. Es por tanto que, la cromática usa principalmente una coloración plana con ciertas zonas iluminadas y sombras sin remarcar. El ambiente escenográfico como se mencionó anteriormente es el interior de la iglesia de Colta, la misma que está constituida por colores de tonalidad fría con una difuminación progresiva de izquierda a derecha, desde un color azulado claro hasta un azul oscuro. Anexo a esto, dentro de la estructura escenográfica se presenta ciertos detalles que aparentan rasguños, el paso del tiempo, quemaduras y huellas, estos mismos están generados con grises y negros poco estilizados para generar una visión de desorden.

Todo lo anterior unificado, genera una ilustración que además de funcionar como una narrativa visual anexa a la novela, también funciona como homenaje a todas las series de comics de ciencia ficción y fantasía adquiriendo un estilo característico de estos géneros. Además, que el significado de la misma recae en expresar un viaje por un ambiente hostil y poco conocido, en el cual nuestros personajes principales están claramente preocupados al estar presentes ante eventos insólitos en la historia. La pintura resultante pretende ilustrar el

siguiente fragmento “El soldado y la numeraria rodearon lo que aún se mantenía en pie de la iglesia, descubriendo que del resto de la construcción solo quedaban paredes derruidas y maderas calcinadas, allí no había vestigio de vida” (Páez, 2022, pág. 125). Pues si bien no se pretende regirse literalmente en la textualidad de la cita, si pretende tomarla como un punto narrativo principal a la hora de realizar la ilustración.

Figura 5

Montaje final de la obra titulada Glosa Visual



La unificación de las tres pinturas digitales, junto a atriles y las novelas físicas en las que están basadas las ilustraciones (véase figura 5), generó un montaje interactivo que propone al espectador la reflexión y el análisis de las obras textuales con su contraparte visual. Ejemplificando, los atriles presentados en el montaje están expuestos paralelamente a la obra uno continuo de otro, estos tienen la razón de funcionar como alternativa de un módulo, de manera que presente las novelas físicas a la altura promedio del espectador. Respectivo a la ubicación, el montaje se pensó para ser situado en un lugar interior, espacio con acceso a una pared blanca de preferencia para postrar los cuadros ilustrativos.

La disposición de los cuadros pictóricos está presentada de manera conjunta (véase figura 1), siendo que, la ilustración inspirada en la novela *Un hombre y un Río* se encuentra ubicada del lado izquierdo de la disposición, al estar realizada en un formato vertical utiliza un espacio mayor y la mitad de la distribución. Por otro lado, las ilustraciones inspiradas en las novelas de *El Dios Terrestre* y *Los Murmurantes*, se distribuyen en toda la zona derecha de la pared, al estar ambas en un formato horizontal compensan el equilibrio y generan simetría en la composición.

Para culminar la explicación de la museografía, se debe mencionar que, la composición general de todo el montaje genera una primera visualización hacia las ilustraciones ya que, estas están dispuestas conforme a la ubicación de la puerta de entrada de la sala; para que, consiguiente a esto la vista secundaria del espectador sea directamente hacia los atriles expuestos, elementos bastante llamativos por el tamaño que presenta, de manera que consiga llamar la atención y la curiosidad del espectador por las novelas expuestas. El conjunto de todo lo mencionado con anterioridad resulta en un montaje de instalación e interaccional que relaciona la visualidad con el contenido textual y genera el interés por la lectura y por su importancia cultural.

Conclusiones

Actualmente en la era de la tecnología y redes sociales abunda principalmente una cultura que está regida por elementos visuales y audiovisuales en nuestra sociedad, a esto se lo conoce como Cultura Visual. Estos eventos cotidianos causan en la población un interés mayor en elementos móviles y dinámicos, por lo cual otros contenidos, como lo textual, quedan apartados de los medios de recreación y entretenimiento de la gente. Consecuentemente además de dejar relegadas maneras de entretenimiento saludables, también genera una falta de conocimientos culturales importantes para la identidad cultural, especialmente, presente en Ecuador por la falta de saberes acerca de la variedad de contenido novelístico presente en el país.

Por lo tanto, se generó una propuesta artística que pretende visibilizar obras de contenido nacional ecuatoriano generando tres ilustraciones digitales inspiradas en novelas originarias. Cada libro de origen ecuatoriano estuvo definido por ciertos parámetros que tenían en cuenta la fecha de creación o publicación de la novela y la cantidad de contenido identitario y nacional; es decir, descripciones aludiendo a la identidad, locaciones, vestimenta y personajes de la cultura ecuatoriana. El objetivo principal es que los espectadores que puedan observar la obra tengan cierto interés tanto de las novelas elegidas como de la identidad cultural que estas mismas contienen.

Dentro del aspecto expositivo, a través de la observación del espectador hacia la obra se pudo visibilizar una participación directa en cuanto al interés por descifrar el origen y la historia de la novela. Los participantes que pudieron asistir a la exposición artística, al apreciar la serie de tres ilustraciones, inmediatamente se acercaban hacia los libros físicos expuestos con un interés inminente por indagar la historia y la pertenencia identitaria que cada una contiene. En síntesis, se puede afirmar que la visualidad y la literatura de índole nacional poseen un vínculo que propicia una inserción en la cultura visual actualmente vigente, llamando a los espectadores al interés por su propio contenido nacional e identitario.

Por lo tanto, el resultante es una serie de tres de ilustraciones digitales que culminan en la relación de lo visual con lo textual, en el que cada una aspira a representar cada historia con un estilo único y representativo. La ilustración inspirada en *El Dios Terrestre*, por ejemplo, adquiere un estilo pictórico y emula el coloreado analógico para aludir a la misma narración constantemente presente en la novela; la misma presenta al sujeto protagónico en la cima de un cerro, apreciando su hacienda regida por el sistema de huasipungos. La obra desata cierto sentimiento de superioridad y a una pertenencia enfermiza por parte del patrón hacia

elementos, viviendas, animales y tristemente de los huasipungueros o hacendados. Mientras tanto, la pintura inspirada en *Un hombre y un Río* posee un estilo enfocado en el retrato pictórico, principalmente al estar guiado por la expresividad facial y física de los personajes que acompaña a la narrativa de la novela textual; la composición de la ilustración está conformada por un sujeto central con una expresión afligida, triste y de preocupación; este mismo está sobre una canoa que flota río abajo, río que tiene un significado de viaje y transición dentro de la novela. La obra final genera un sentimiento de soledad y tristeza, junto a una narrativa principal que genera una visión inicial sobre la sinopsis de la novela, la ilustración crea una identidad visual única. Por último, la ilustración final inspirada en la novela ecuatoriana *Los Murmurantes*, toma como estilo referente el arte pop, especialmente el usado en historietas, comics, series de manga, etc. La ilustración está compuesta por ambos sujetos protagónicos entrando en un ambiente interior desconocido el mismo que funciona como una alegoría al viaje que realizan ambas personas. La unificación de lo anterior genera una obra altamente interesante y curiosa que invita al espectador a investigar, analizar o incluso leer por sí mismo la obra en la que está basada.

Referencias

- Álvarez, L. Á., y Barreto, G. A.. (2010). *El arte de investigar el arte*. Santiago de Cuba: Editorial Oriente.
- Cabrera, D. (2020). Ilustración en la literatura infantil y juvenil en Ecuador: Importancia y actualidad. *Revista Inclusiones*, 445-446.
- Chaski. (2022). *¿Que es Pachamama?* Obtenido de Ancestrales: <https://ancestrales.info/saberes/pachamama/>
- Cruz, F. (2006). Estética de lo sublime. *Analecta: revista de humanidades*, 135-142.
- García, Ó. (2018). *La cultura visual y su influencia en el alumnado de educación*. Vallaloid.
- Hidrovo, H. (1957). *Un Hombre y un Río*. Circulo de lectores.
- La Rosa, N. (28 de noviembre de 2017). *¿Porque es tan importante la ilustración?* Obtenido de Arteneo: <https://www.arteneo.com/blog/ilustracion-cursos-ilustracion-madrid/>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2022). Encuesta de hábitos lectores, prácticas y consumos culturales. Ecuador: Ecuador: Ministerio de Cultura y Patrimonio.
- Miranda, F., y Vicci, G. (2007). Cultura Visual: educación y construcción de identidad. En F. Miranda, y G. Vicci, *Cultura Visual: educación y construcción de identidad* (pág. 5). Montevideo: Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Moral, S. (2018). *La ilustración en la literatura infantil: una aportación en primera persona*. Vallaloid.
- Moya, M. (2021). La investigación-creación en arte y diseño: teoría, metodología, escritura. Santa Clara: Feijóo.
- Oberem, U. (1978). CONTRIBUCION A LA HISTORIA DEL TRABAJADOR RURAL DE AMERICA LATINA:"CONCIERTOS" y "HUASIPUNGUEROS" EN ECUADOR. *SARANCE*, 3-103.
- Páez, S. (2022). *Los Murmurantes*. Quito: Cactus Pink.

Pérez, F. (1999). La estética empirista. En V. Bozal, *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporánea, vol 1* (págs. 32-48). Madrid: Visor Libros.

Ramírez, J. A. (1999). Iconografía e iconología. En V. Bozal, *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas, vol 2* (págs. 293-310). Madrid: Visor Libros.

Real Academia Español. (21 de julio de 2023). *icono*. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/icono>

Real Academia Española. (21 de julio de 2023). *ilustración*. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/ilustración>

Sampieri, H. (2014). Metodología de la investigación. Mexico D.F: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES.

Viteri, A. (1959). *El Dios Terrestre*. Quito: Círculo de Lectores.

We are Social. (Enero de 2023). *Digital 2023*. Obtenido de We are Social: <https://wearesocial.com/es/blog/2023/01/digital-2023/>