

facultad de
bellas artes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Tesis de grado- 2019

Licenciatura en artes plásticas con orientación a dibujo

El peso de lo visual en la estructura narrativa

Alumna

M. Paula Monteagudo - leg. 59156/5

paumonteag@gmail.com - tel. (221) 5364991

Directora Migliora Carolina

Co-directora Gluzmann Mariela

En el libro álbum lo visual y lo escrito son ambos portadores de significantes. Su diálogo se conjuga con el diseño y la edición, elaborando un objeto artístico que condensa sentidos, invitando al lector a apropiarse de él y buscar sus propias metáforas.

En las siguientes palabras me propondré desarrollar brevemente el tema y lineamiento de mi tesis de grado para la obtención del título de Licenciada en Artes Plásticas con orientación a dibujo.

Mi objetivo principal fue la realización de un libro álbum, definidos como aquellos en los que, por regla general, la historia escrita y el relato visual comparten un mismo grado de importancia. Ambos elementos deben relacionarse, aportando cada uno en igual medida (no quedando lo visual como acompañante del escrito, que suele ser lo que ocurre con los libros ilustrados).

“La fuerza experimental de los procedimientos formales en los libros-álbum, desde el punto de vista plástico y literario (y en el diálogo entre ambos códigos), pero también en su diseño y construcción como objeto, genera la necesidad de una lectura que trascienda lo meramente temático y argumental; una lectura más ligada al juego con las formas y el lenguaje, más atenta al placer estético de la palabra y la imagen.” (Bajour y Carranza, 2002).

Los libros álbum son aquellos en los que la narración pasa a contarse entre las palabras y las imágenes. Lo visual contiene información primordial para la comprensión de la historia, rol antes relevado exclusivamente a lo escrito. Las páginas del libro se suceden como escenas en las que deberemos sumergirnos a fin de escuchar de lo que hablan. La composición, los colores, el escrito, los personajes y sus expresiones serán nuestros guías.

Esta nueva forma de contar las historias transgrede las convenciones de los libros. Muchas veces dejan en evidencia los artilugios con los que se construye la ficción, se resquebrajan las convenciones y estereotipos y obliga al lector a buscar nuevas herramientas con las que comprender lo que se le presenta. El juego pasa a ser entonces el motor con el cual el nuevo lector descubre la historia.

Sobre la historia escrita

El escrito en el que se basará la historia es un cuento de mi autoría. No está pensada para un público en particular, siendo una historia universal que trata sobre la codicia humana y la convivencia social. Con respecto de esto no está de más aclarar que los libros álbum suelen poner en cuestión las ideas de los “libros por

edad”, ya que exige del lector una participación de construcción de sentidos, logrando cada uno algo que le es propio.

El tono del escrito fue inspirado en los cuentos de Franz Bonaparta, un escritor ficticio de libros infantiles, que aparece dentro de “Monster” un manga de Naoki Urasawa. Sus cuentos suelen tratar temáticas éticas y morales, utilizan tonos sombríos y burlescos en sus ritmos de lectura con dibujos que asemejan a estilos infantiles antiguos, caracterizándose por sus finales amargos y poco idealizados.

Los cuentos con moraleja fueron, también, unos de mis favoritos de niña, ya sean las fábulas de animales o los cuentos de los hermanos Grimm, al igual que los libros de rimas con finales inesperados.

Es importante marcar que los elementos formales que componen un libro -las guardas, la portadilla, la carátula- poseen características propias en los libros álbum, que serán tenidas en cuenta y explotadas acordeamente.

Expectativas vs realidad

A lo largo de los dos años que estuve trabajando en la tesis me vi en la necesidad de ir adaptando el escrito a las nuevas necesidades que me surgían. Por un lado, me resultó demasiado cerrado para poder incorporarle el relato visual y por otro, al proporcionar tanta información, los detalles que no estaban bien pulidos, en cuando a lógica de la ficción, incomodaban.

Primero intenté acortar lo descriptivo del texto a lo mínimo y necesario, para poder utilizar el lenguaje visual para completar aquello que me faltaba contar. Este modelo de trabajo no me funcionó porque ambos lenguajes no terminaban de unirse. Durante bastante tiempo mi principal preocupación se centró en encontrarle respuesta a la falla que consideraba fundamental corregir, la de poder lograr que tanto la palabra como lo visual contaran juntos la narración con la misma importancia.

Así fue que pasados varios intentos y borradores, llegué, por medio de un taller de escritura, a reencontrarme con la rima.

La rima como recurso me resultó la respuesta para poder homogeneizar ambos lenguajes, porque a medida que se me ocurrían los párrafos me fueron saliendo de a poco las ilustraciones que me faltaban.

El toque tragicómico del final fue mi principal motor de trabajo, que me llevó a replantearme la idea misma del escrito, pudiendo darle una vuelta extra a la lectura

haciendo uso del recurso visual. Así fue como en la última ilustración presento el árbol creciendo del propio esqueleto del señor, que con el tiempo pasó a formar nuevamente un árbol de frutas a la espera de un nuevo pueblo.

Lo visual

En cuanto al tratamiento de la imagen fui pasando por diversas técnicas. Desde collage con temperas, hasta tinta china y digital. Lo que me llevó a decidirme por el grafito fue su expresividad y agresividad, queriendo resaltar los sentimientos de mis personajes durante la historia. Una de mis inspiraciones fueron las ilustraciones de Edward Gorey, que utiliza la tinta para contar historias macabras. Los contrastes generados entre los blancos y negros dotan de una fuerza a la imagen que quería aportar a mi obra.

Además del grafito utilicé distintos softwares de diseño, como Photoshop y Clip Studio, que me permitieron de manera rápida y cómoda modificar los niveles y contrastes, reforzando los negros del lápiz para que asemejaran más al uso de tintas. Me permitió, también, realizar collages con mis propios dibujos, recortando y acomodando las imágenes hasta encontrar los equilibrios que buscaba con los blancos.

Como gran parte de mi motivación fueron los sentimientos, muchas de las ilustraciones cuentan con primeros planos, optando por utilizar recursos metafóricos cuando no lo fueron para hablar de lo que le pasa al protagonista. Es así como una nube negra se condensa como toda esa avaricia que siente el señor, y pasa a acompañar a varias de las imágenes de una u otra forma.

Por último, opté por un formato vertical en los dibujos, obligándome a jugar con composiciones distintas a las que acostumbraba en los formatos más tradicionales (que suelen ser de páginas cuadradas). Esto mismo me generó la necesidad de acomodar los textos por fuera de las ilustraciones para que no ocuparan los espacios de vacíos. Así fue como llegué a la idea de presentarlo a modo de carteles de cine mudo. Haciendo uso de la textura ruidosa del lápiz busqué presentar una especie de interferencia de pantalla, donde por encima de la misma colocar los pequeños párrafos de texto. El acompañamiento de las mitades de páginas repletas de trazos oscuros terminó de darle el toque macabro a la obra.

El libro álbum como creador de mundos

Uno de mis objetivos es demostrar la capacidad de los libros como constructores de mundos. Las ilustraciones en un libro álbum se condensan de sentidos; el contexto de ver las obras en una secuencia y con un apartado escrito guían las posibilidades narrativas. Su riqueza está, en términos de Goodman, en su capacidad de presentar en un mismo conjunto símbolos densos (las ilustraciones) y articulados (lo escrito), tratando de, con ambos, crear una metáfora. La metáfora, para este autor, despliega el poder de reorganizar la visión de las cosas y aportar nuevas referencias al presentar nuevos significados, volviéndose potenciadoras del cambio.

No hay que olvidar, por otro lado, el papel del lector en todo este proceso, que recorrerá las páginas y articulará sus propias historias, volviendo al libro un objeto lúdico. El lector se vuelve entonces un constructor de sentidos, intérprete de la historia que se le presenta.

De la misma forma, encuentro en los libros un mundo donde varios campos disciplinarios pueden mezclarse, tanto en contenidos escritos (que pueden ser de diversos temas) como en contenidos visuales, funcionando como unión y materialización del universo cultural humano, en palabras de Cassirer, y sus consideraciones del hombre como animal simbólico.

Parte de lo que me moviliza a adentrarme al mundo de la ilustración –llamemos así a los aspectos visuales que conforman los libros que analizaremos- es su sinfín de posibilidades, tanto de conocimientos y temáticas (que van desde los abecedarios, las novelas históricas, curiosidades, historias con moralejas, cuentos clásicos y demás), como de innumerables formas de creaciones visuales, donde se mezclan técnicas académicas (pintura, dibujo,cerámica) y digitales (trabajos digitales, fotografías) propias de cada artista. Si a todos estos procesos los situamos en la posibilidad de reproducción de los libros y en nuestra época globalizada, nos queda un universo de libros, una materialización de las posibilidades de creación del humano y todas sus variables culturales. Los libros, entonces, se vuelven verdaderos creadores de mundos.

Un sinfín de posibilidades

Retomando lo anterior sobre la posibilidad de la metáfora de crear significados que le sean propios al lector es que terminé optando por realizar una especie de ciclo

entre el principio y el final de la historia. El relato comienza presentando un pueblo con un enorme árbol y termina con el mismo árbol creciendo a partir de los huesos de uno de sus anteriores habitantes. Mi intención era poder dejar abierta la lectura de las intenciones de los habitantes. Sabemos que el señor era egoísta, porque la decisión que tomó lo llevó a engañar a sus vecinos, pero ¿que pasaría si en realidad el pueblo sabía lo que el señor hacía? ¿y si el árbol necesitaba de “nuevos nutrientes” para poder seguir creciendo? La lectura termina girándose, presentando ahora a un pueblo cínico y macabro, que haciendo uso de las debilidades de uno de sus habitantes, decide abandonarlo o sacrificarlo por un bien mayor; ¿Y si los cimientos de las siguientes civilizaciones se apoyan sobre los restos de aquellos abandonados? Los pueblos venideros, ¿tendrán también un señor egoísta? El pueblo que llega, ¿Qué tan nuevo es? ¿Serán sus mismos vecinos que, luego de esperar lo necesario, volvieron a casa?

Otro punto que quería marcar era la sociedad como mecanismo fundamental de lo humano, que ya sea a partir de una decisión propia o impuesta, termina condicionando muchas veces la propia supervivencia de sus integrantes. Es así como, atragantado por su propia avaricia, nuestro protagonista muere al encontrarse solo y no tener a nadie que lo ayude.

Estas lecturas posibles, que se entremezclan y van ocurriendo dependiendo de cómo uno arme la metáfora, son para mí la condensación de aquel potencial del que hablaba Goodman, en donde cada lector será el que cree un nuevo tipo de historia cada vez que abra el libro álbum.

Influencias visuales:

Debido a la creciente popularidad de los libros álbum, el mercado ofrece una amplia variedad de autores visuales que provienen de todo el mundo. Nombrare algunos pocos a modo ejemplo, de aquellos a los que considero influyen más mi modo de trabajo.

Edward Gorey, escritor y artista de libros estadounidense, conocido por sus obras de tono macabro y con toques de humor. Tiene predilección por los trazos simples, con tinta y muchas texturas. De sus obras una de las que más me gustan es *Los pequeños macabros*, un abecedario que muestra los finales trágicos de distintos niños.

Jorge González, ilustrador Argentino radicado en España. Sus obras presentan múltiples usos del grafito, la línea y el sfumado. De sus obras las que más me gustan son *Fueye* (2009) y *Kinu y la ley de Amarok* (2008).

María Wernicke, ilustradora Argentina. Tanto autora integral o ilustradora presenta obras poéticas, sus composiciones juegan mucho con los silencios, mostrando pocos elementos. Usa el collage, la tinta, la acuarela y los sellos para formar sus ilustraciones.

Isol es una ilustradora Argentina que crea personajes irónicos y simpáticos. Es autora integral, por lo que ella realiza el libro en su totalidad. Trabaja con dibujos de línea continua, pintados con plenos de colores y texturas a modo de recorte.

Bibliografía:

Bajour Cecilia y Carranza Marcela (2003) *El libro álbum en Argentina*, en Imaginaria, revista quincenal sobre literatura infantil y juvenil, N° 107.

Bajour Cecilia y Carranza Marcela (2003) *Libros-álbum: libros para el desafío, una bibliografía*, en Imaginaria, revista quincenal sobre literatura infantil y juvenil, N° 87.

AA.V.V (1999) *El libro-álbum: invención y evolución de un género para niños*, Colección Parapara-Clave, Caracas.

Lario Marián (2016) *Narración Visual: La ilustración como otra forma de escritura*, España. Recuperado de: <http://elgatoazulprusia.blogspot.com.ar>

Cassirer, Ernst. (1992 [1944]) . Cap. II “Una clave en la naturaleza del hombre: el símbolo” y XII “Resumen y conclusión”, *Antropología filosófica*, México, Fondo de Cultura Económica.

Goodman, Nelson. (1990) *Maneras de hacer mundos*, Madrid: Visor.

Goodman, Nelson. *Los lenguajes del arte: aproximación a la teoría de los símbolos*, Ediciones Paidós.

Schnaith, Nelly. (1987) *Los códigos de la percepción, del saber y de la representación en una cultura visual*, en: *TipoGráfica*, n° 4, Buenos Aires.

