

Este es uno de los estudios más completos y elocuentes sobre el libro álbum que ha producido América Latina. Su autor, Fanuel Hanán Díaz, es capaz de transmitir su inmensa cultura con un lenguaje sencillo y lleno de sensibilidad. Su investigación se refiere a los antecedentes históricos del libro álbum, a los criterios para reconocer su calidad, a la relación de sentido que se construye entre el texto y la imagen y, finalmente, a la influencia que los lenguajes pictórico y cinematográfico han tenido en los libros ilustrados para niños. Así mismo, el autor ofrece algunas rutinas y modelos indispensables de la lectura de imágenes, que son el resultado de sus propias conclusiones sobre su amplia experiencia en talleres con públicos tanto especializados como principiantes. *Leer y mirar el libro álbum* ofrece a los lectores un exhaustivo panorama tanto teórico como práctico, que parte del supuesto fundamental de que la emoción que experimentamos ante un libro álbum es la primera y mejor puerta de entrada para comprenderlo y disfrutarlo.

La colección Catalejo del Grupo Editorial Norma es un observatorio de la Literatura en general y un lugar privilegiado para el estudio de la Literatura Infantil y Juvenil. Teorías, conferencias y experiencias de destacados autores e investigadores que enfocan y acercan con su lente los temas y las discusiones más relevantes que suscitan la lectura y la escritura literaria.

GRUPO
EDITORIAL
norma

www.norma.com



GRUPO EDITORIAL **norma** Fanuel Hanán Díaz

Leer y mirar el libro álbum: ¿un género en construcción?

Catalejo

Leer y mirar el libro álbum: ¿un género en construcción?

Fanuel Hanán Díaz

GRUPO
EDITORIAL
norma

Capítulo 3: Relación de la ilustración con el arte

Elementos de la ilustración: su relación con el arte

La ilustración ciertamente es un arte que expresa un nivel de calidad vinculado con las posibilidades que cada técnica ofrece y el estilo de cada ilustrador. Walter Crane, Ernst Kreidolf, Edmund Dulac y Arthur Rackham, sólo por mencionar algunos clásicos, se destacaron, entre otros, por desarrollar un tipo de ilustración artística que de alguna forma permitió el ingreso del fenómeno plástico y de las corrientes estéticas imperantes en su momento.

Muchos ilustradores del siglo XIX estaban vinculados con la pintura, ya sea porque tenían una formación académica o porque traducían en los libros el canon pictórico de la época. Por eso, la ilustración en los libros para niños no estuvo al margen de esa particular relación con el arte y sus manifestaciones.

De hecho, el lenguaje de las ilustraciones se soporta en los mismos elementos de composición plástica para develar esa particular mirada del mundo en imágenes. Ciertamente la obra de arte "mayor", la que se resguarda y exhibe en los museos, presenta unas características distintas que la hacen diferente a una ilustración. En primer lugar, establece un tipo de relación privilegiada con su público. La obra está allí para ser vista, para despertar y evocar múltiples mensajes en el espectador que la contempla. Desde esta perspectiva, crea un tipo de comunicación muy personal, donde entran en juego un conjunto de significantes individuales que se actualizan y se transforman. Además, la obra de arte no depende de lo escrito para su interpretación, sino que habla a través de una serie de componentes, de un conjunto de unidades que conforman un código, un lenguaje que se articula de manera distinta e irreplicable. Independientemente de que un cuadro pueda contar una historia, como *El beso de Judas* de Giotto, o reflejar lo más interno de la personalidad de un creador, como *La habitación del artista* de Vincent Van Gogh, el lenguaje plástico no tiene más referencia que el cuadro mismo. En cambio, la ilustración se integra como parte de un contexto, se inserta dentro de una historia. Por lo tanto, el ilustrador no hace una selección directa de la realidad misma; trabaja sobre una segunda realidad que es el texto escrito. Esta primera diferencia determina los grados de interpretación que, aunque pueden ser bastante ricos, distintos y creativos, no alcanzan los niveles de apertura que pueda tener una obra de arte.

En segundo lugar, las imágenes para un libro están determinadas por el hecho de que van a formar parte de

un producto masivo, al alcance de un grupo amplio de personas, de tal modo que el concepto de obra única se desvanece. Incluso, el ilustrador muchas veces no tiene control sobre los procesos posteriores que pueden variar, entre otras cosas, la calidad cromática del original, más aun si se realizan diferentes ediciones.

En tercer lugar, el arte plástico, a diferencia de la ilustración, ha tenido una evolución compleja, lenta y concatenada en el tiempo. Se ha desarrollado históricamente una dialéctica de planteamientos estéticos donde se han alcanzado distintos grados de madurez pictórica; se ha movido dentro del dogmatismo más rígido y la experimentación más libre.

En cuarto lugar, el ilustrador de libros para niños dispone y combina una mayor cantidad de técnicas, tales como lápiz, carboncillo, creyón, pastel, tiza acuarela, tinta, guache, témpera, anilina, aerógrafo y plumilla, las cuales puede también combinar y ajustar para crear los más variados resultados. Los nuevos caminos en la ilustración resultan impredecibles, pues hoy en día existe un mayor apego a las nuevas tecnologías y una mayor apertura a integrar diferentes códigos.

Las conexiones entre el arte y la ilustración se establecen en una primera instancia mediante el intercambio de planteamientos estéticos en cuanto a forma y contenido, pero principalmente a través del uso de un lenguaje donde se actualizan las formas comunes de expresión que mencionaremos a continuación.

Elementos básicos

En *Punto y línea sobre el plano*, el pintor ruso Kandinsky plantea una serie de ideas fundamentales acerca del movimiento y el reposo de dos elementos de la pintura: el punto y la línea sobre una superficie (el plano). Desde una óptica transcultural, para él estos componentes están vinculados al resto de las artes y marcan en cada variación un ritmo, una direccionalidad, un cambio de relaciones, un nuevo concepto. El punto es lo que podríamos definir como la unidad mínima sobre la cual se desarrollan la línea y el plano. Pero realmente el elemento que más impacta en la relación arte-ilustración es la línea, la cual en su forma básica está definida como un trazo.

La línea en la ilustración cumple una función primordial: establecer el límite del contorno de las figuras, cuando esto no se hace exclusivamente con el color. Existen numerosos tipos de líneas, las cuales hacen eco en gran medida del estilo del ilustrador y de su manera de trabajar el dibujo: sinuosas, rectas, gruesas, finas, abiertas, cerradas, curvas, libres, etc. Muchos ilustradores mantienen como rasgo distintivo la línea clara y precisa, aun más si trabajan con técnicas que así lo exigen como la plumilla o el lápiz. El contorno o la delimitación de las formas pareciera ser una marca importante en las ilustraciones infantiles, como un indicador de esa relación con técnicas básicamente lineales que precedieron el advenimiento del color en los libros para niños. Cuando observamos atentamente los grabados sobre madera, podemos darnos cuenta de que los fondos y las figuras constituyen esencialmente tramas de líneas.

La plumilla, otra técnica de ilustración, ofrece un amplio rango de grosores y permite jugar más hábilmente con los contrastes de luces y sombras. El lápiz, de mayor delicadeza, aporta efectos de difuminado, intensidad y complejidad de la línea.

La línea puede funcionar en el espacio como elemento de síntesis o de ocupación del vacío, tal como aparece en la pintura oriental. En *El gorrión de la lengua cortada*, ilustrado por el japonés Suekichi Akaba, podemos observar cómo la pincelada de tinta logra transmitir todo un espíritu, que reposa en una concepción filosófica más amplia del manejo de lo lleno y lo vacío en el espacio.

Entre las muestras del trabajo creativo con este elemento y sus distintas posibilidades de expresar ideas y significados, con gran economía de recursos, sobresale *La línea*, ilustrado por Ajax Barnes. En este libro, ganador del Premio Casa de las Américas, profundamente ideológico y recientemente editado en Argentina por Libros del Eclipse, se reproduce una serie de contenidos revolucionarios, complementados con elementos gráficos muy simples: dos colores, figuras esquemáticas y recuadros. Sin embargo, se logra una gran fuerza expresiva y una asombrosa capacidad de síntesis.

El soporte

El soporte constituye la superficie, el lienzo, el papel, la madera, el cartón, etc., donde va a realizarse la obra. Mantiene con la pintura unas características comunes: superficie plana, bidimensionalidad, medidas estándar. Es el espacio donde se reúnen las pautas de diseño y composi-

ción. Generalmente, el soporte de un libro está hecho de papel, el cual puede variar de acuerdo a su espesor (gramaje), tamaño, color o brillo. En el mercado existen muchos tipos de papel, que se clasifican según la pulpa y el molino: bond, glasé o couché (brillante), mate o dull, antique, periódico, anhalan, fotográfico, kraft y reciclado, entre otros. En algunos casos se utilizan otros materiales, como el cartóné (cartón liviano), la tela, la madera, la goma o el plástico. El empleo de estos materiales es menos frecuente, si bien constituye una particularidad de las ediciones para niños.

El uso de papel coloreado y la incorporación de texturas también representa una excepción, no descartable para enfatizar el concepto editorial. En *The Crane Wife*, ilustrado por Suekichi Akaba, cada página presenta un color distinto, en tono pastel, que imita distintas rugosidades como si se tratara de papel de arroz. En este caso, se quiere reforzar el carácter oral y la marca cultural de un relato asociado a una tradición de facturación manual del papel artesanal.

El hecho de que el soporte represente una superficie bidimensional determina el manejo de distintos modos de representación de la realidad. A diferencia de las artes tridimensionales, donde el espacio y el tiempo se conjugan, la superficie de dos dimensiones obliga a desarrollar diferentes fórmulas para incorporar la profundidad. El volumen, creado a partir de los juegos de luces, el tamaño de los objetos y la perspectiva marcan, al igual que en el arte, búsquedas y propuestas que actualmente se complementan con recursos tecnológicos tomados del cine, la fotografía y la animación virtual.

El formato

En términos generales, esta noción atiende a las medidas (largo por ancho) y a la forma de la superficie: cuadrada, rectangular, circular, etc. De un modo más extensivo, se entiende como formato la apariencia externa de un libro. Entre los más regulares se encuentran el cuadrado, el de bolsillo y el rectangular, que puede ser de tipo *portrait* o retrato o *landscape* o apaisado. El primero de ellos, más alto que largo, se denomina de esta manera porque era el formato más utilizado en pintura para hacer retratos de personas; el segundo, más largo que alto, recibe este nombre porque era utilizado para presentar paisajes y escenas de la naturaleza. Además de estas formas más o menos estandarizadas, existe una gran variedad de formatos: redondos, semicirculares, octogonales, con figuras geométricas regulares, de gran formato o que siguen formas de animales y objetos comunes.

El formato constituye una de las decisiones editoriales más importantes, pues cada historia demanda un espacio de representación particular. Junto a ello, como se ha comentado en el capítulo anterior, se destaca en el libro álbum el concepto de doble página, que en esencia determina aspectos narrativos, de secuencia y de relación entre textos e imágenes. La doble página permite cierta fragmentación del relato, orienta el tiempo y el ritmo de la lectura, sujeto a momentos de calma e interrupción que dinamitan el modelo tradicional de una lectura continua. Pero también establecen la posibilidad de compartir códigos como parte de un *continuum* físico, de una unidad lógica y semántica. Una doble página constituye,

en la mayoría de los casos, una secuencia dentro de ese conjunto más amplio que representa un libro.

El color

El color se concibe como un fenómeno físico que está vinculado a la luz; ya que esencialmente el color es luz. En la naturaleza existe un espectro electromagnético, conformado por radiaciones visibles e invisibles. Estas radiaciones se miden según su longitud de onda en unidades llamadas nanómetros (nm). Sólo el espectro de estas ondas que conforman la escala de 400 a 700 nm producen en el ser humano una sensación luminosa. Entre ellas están los colores.

De manera que el término color se emplea para describir un estímulo recibido por el cerebro cuando la retina del ojo es estimulada por ciertas longitudes de onda luminosa. Existe un grupo básico o primario de colores: el amarillo, el azul y el rojo, de cuya adición se obtienen los colores secundarios: verde, naranja y violeta. En un círculo cromático podemos ver cómo se establecen relaciones de complementariedad entre cada uno de ellos. Así, el rojo es complementario del verde, el azul del naranja y el amarillo del violeta. Los impresionistas, los fauvistas y otras escuelas de vanguardia desarrollaron estudios teóricos del color y los efectos que producían cada una de sus respectivas combinaciones.

Los colores pueden generar resultados armónicos cuando dominan aquellos que están adyacentes o próximos en el círculo cromático: el amarillo, el naranja y el rojo, por ejemplo. En un cuadro como *La coiffure* de

Edgar Degas, el empleo de diversas tonalidades de rojos, de suaves naranjas y rosas, acentúa la sensación de calidez y laxitud de la escena.

Los colores también pueden tener valores arbitrarios, esto es, cuando no se corresponden con la realidad. En este caso son utilizados a voluntad del artista para generar sentimientos, sensaciones o significados simbólicos. En el célebre *Retrato de la raya verde*, de Henri Matisse, las sombras que se proyectan sobre la nariz crean una zona cromática de un verde inusual que marca una división en el rostro de la modelo. En *El grito* del pintor expresionista noruego Edvard Munch, el color es empleado de forma simbólica para expresar (de allí el nombre de expresionismo) sus sentimientos, su visión atormentada de un mundo turbulento de miseria y dolor. El uso de la pincelada, de forma sinuosa; el punto de fuga que precipita la visión del espectador hacia el lado izquierdo del lienzo; la forma cadavérica del rostro del personaje en primer plano; las nubes rojas como cargadas de sangre, transmiten una fuerte carga emotiva que nos habla de muerte, tormento, desgarramiento interno, sufrimiento y caos.



Los colores han mantenido históricamente una carga simbólica, una esfera semántica a la cual están ligados. El negro es el color de la muerte, de la oscuridad, de lo

oculto, del pecado y la tristeza; en su aspecto positivo denota elegancia, seriedad. El rojo es el color de la sangre, de la pasión, de las emociones violentas e intensas; expresa ideas relacionadas con la lujuria, el crimen, el misticismo y el sacrificio. El azul expresa serenidad, profundidad, trascendencia, calma, equilibrio, frialdad, paz, silencio, sosiego. El verde ha estado ligado con la esperanza, el crecimiento, la naturaleza y el renacimiento; se comporta como un color tranquilo, de emociones suaves y reservadas. El amarillo es el color cálido por excelencia, expresa alegría, riqueza (oro) y sabiduría. Está vinculado a la divinidad, a lo sagrado. El amarillo es vivaz, expansivo, pero también tiene aspectos negativos como el egoísmo, los celos y la envidia. El más luminoso de todos los colores es el blanco, color de la pureza y la bondad; es casto, inocente y está asociado a la esfera de las virtudes humanas.

Todas estas cualidades, todos estos significados, están estrechamente vinculados al mundo cultural y a otras manifestaciones artísticas e ideológicas. Los ropajes y los atuendos han sido escogidos en los ritos, de acuerdo al simbolismo del color; los códices iluminados medievales hacen uso de colores muy precisos, porque materialmente se obtenían de pigmentos particulares pero también por su carga simbólica; la imaginería cristiana utiliza el color en sus representaciones alegóricas; la publicidad se vale de las connotaciones del color para elaborar sus diseños.

En los libros para niños el color ha tenido una relación fundamental con todos estos valores. En *Los tres bandidos* de Tomi Ungerer los bandidos son representados en forma esquemática con siluetas negras sobre fondos azules. La pequeña niña que logra desmontar la actitud

belicosa de estos asalta caminos introduce una nota cromática diferente en su traje para reforzar la idea del cambio a nivel narrativo y actancial.

Los colores presentan tres propiedades fundamentales: el *tinte*, que es la variación cualitativa que nos permite diferenciar un rojo de un verde, un azul de un naranja. La *saturación* es, por así decirlo, su pureza pigmentaria e indica el grado de acercamiento al olor puro correspondiente; la saturación de un color varía si se mezcla con blanco, negro o su complementario. El *tono* o *valor* se refiere a las variaciones del color según el grado de luz que refleja; esto es fácilmente comprobable cuando tomamos una fotocopia de una pintura y vemos su esquema tonal en grises, negros y blancos.

Además los colores están asociados a variables de temperatura: los amarillos, rojos y naranjas transmiten la sensación de calidez; los verdes y azules se vinculan a la frialdad. Los tonos fríos comunican lejanía en el plano; los cálidos, proximidad. Los valores claros muestran amplitud; los oscuros limitan la percepción del entorno y reducen los espacios.

Perspectiva

La perspectiva se define como un sistema de representación por medio del cual se intenta ofrecer la ilusión de profundidad y la manera en que se presentan los cuerpos en el espacio, tal como se ven en la realidad. En términos generales, esta definición, algo incompleta, resume lo que ha sido una de las mayores preocupaciones técnicas de la pintura.

Durante el Renacimiento funcionaba el tipo de perspectiva lineal, basada en gran parte en los estudios de óptica y geometría realizados por Euclides (250 a.C.). El hecho de que las líneas paralelas convergen en un mismo punto (punto de fuga) ya fue anotado por Vitrubio en el siglo I a.C. cuando comentó: "Aunque todo está dibujado sobre superficies planas y verticales, algunas partes se ven retroceder hacia el fondo y otras realzar hacia delante".

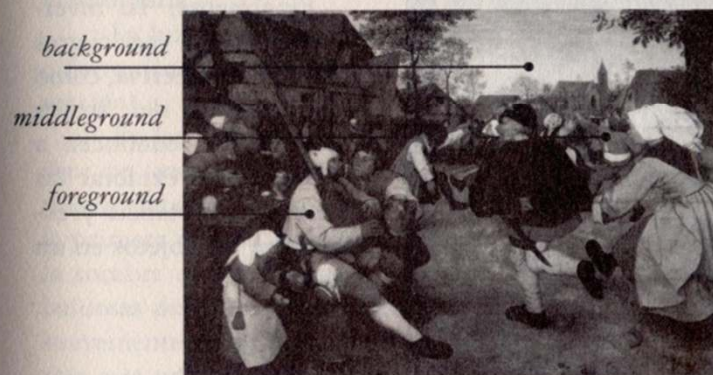
Sin embargo, este modelo de representación fue olvidado durante la Edad Media, período durante el cual se adoptó una fórmula muy particular de trabajar la perspectiva: los objetos en el cuadro eran dibujados del modo en que se veían más claros. La proporción de los tamaños no estaba sujeta a leyes de distancia; más bien obedecía a una jerarquización con respecto a los ejes poder-vasallaje y humanidad-divinidad. La línea del horizonte era bastante alta.

Con el primer Renacimiento y los estudios de Brunelleschi, se recuperó el modo mimético de los clásicos, que fue perfeccionado técnicamente por Durero. Quedó así fijada una fórmula de representación realista que iba a tener una gran permanencia en la historia de la pintura, aunque se combinaran otras variantes de ilusión.

Mucho tiempo después, el cubismo rompió de una forma casi absoluta con este canon, ampliando las fronteras de la representación hacia el territorio de la no perspectiva: se utilizaron planos superpuestos con mayor o menor profundidad, obtenida por medio del color, de la línea o de las variaciones tonales. Posteriormente el surrealismo y la pintura metafísica introdujeron nuevos modelos, donde la obra se convirtió en espacio del sue-

ño, de lo onírico. Las distancias se abrieron y se hicieron infinitas para dar paso a nuevas leyes de ordenamiento espacial.

Con respecto a la percepción de la perspectiva, existen tres planos o secciones de distancia de acuerdo con el punto de vista del observador de un cuadro. El frente o *foreground*, donde se sitúa lo que está más cerca del espectador; el nivel medio o *middleground*, donde están las figuras en un segundo plano; y el fondo o *background*. De acuerdo a estos planos deícticos, se establece un ordenamiento de las formas y figuras en el espacio de representación.



Como podemos darnos cuenta en este cuadro de Bruegel se muestran claramente los tres planos de representación. Las figuras de la izquierda, a pesar de estar en el primer plano, pierden protagonismo por el código de ubicación.

Otra manera de crear ilusiones de distancia sin recurrir a la reducción gradual de los objetos es por medio de la llamada *perspectiva aérea*, utilizada a partir del siglo XVII, especialmente en escenas paisajísticas. Los valores

cromáticos reducen su intensidad a medida que se alejan en la distancia; los contornos pierden precisión; se usan tonos plomizos y azulados, sobre todo para pintar las montañas a lo lejos; y se cubren las escenas con una especie de velo para mostrar el aire que rodea a las cosas en la naturaleza.

En las ilustraciones de Monika Doppert para el libro *Ni era vaca ni era caballo* (Ekaré) se observa el empleo de este tipo de perspectiva en la descripción de grandes paisajes de la geografía guajira.



Si miramos con atención este cuadro, podemos descubrir diferentes juegos de perspectiva que refuerzan la anécdota onírica de esta escena. Escher desarrolla el tipo de figuras llamadas "imposibles".

El contraste de luces y sombras, los puntos y fuentes de iluminación y la intensidad de luz forman parte del conjunto

Finalmente, la inversión y el juego con ciertas leyes de la perspectiva, como en los cuadros del artista alemán Escher, conducen a otras formas de explorar las relaciones de distancia y espacio entre los objetos en un cuadro.

La luz

La luz se explica como un fenómeno físico, pero aun así inasible. Los efectos lumínicos constituyen parte fundamental del trabajo técnico en todas las artes visuales.

de variables que se toman en cuenta para moldear las figuras, darles cuerpo y profundidad, y para crear dramatismo o atmósferas poéticas. Para los impresionistas la luz es el elemento fundamental de composición. De hecho, los pintores de esta escuela salieron por primera vez al aire libre para captar las variaciones de luz con el paso del día. Claude Monet pintó numerosas escenas de la catedral de Rouen, captada en distintos momentos del día.

Una vez superadas las propuestas del impresionismo y del expresionismo no existieron más avances vanguardistas para el manejo de la luz que los propuestos por la fotografía.

La luz puede ser directa o indirecta (fuente), suave o fuerte (intensidad) o provenir de distintos ángulos (dirección).

En las ilustraciones de Cristina Keller para *Una señora con sombrero* (Monteávila Editores) se observa un atenuado trabajo con los juegos de luces en las escenas. En la primera ilustración a doble página, podemos ver cómo la sombra de la muerte se proyecta, alargada, sobre las baldosas del piso. En otra ilustración la madre se apoya suavemente sobre la cama para hablar con su hija, mientras que una luz suave entra por la ventana e inunda la habitación con calidez, creando una atmósfera poética que acompaña a las imágenes y que reitera el ritmo pausado y el tono intimista de los versos.

La textura

La textura corresponde a la sensación táctil que podemos percibir por la vista. De un objeto sólido podemos

decir que es pesado, sólo con verlo. Podemos captar la suavidad de un pelaje, las asperezas de un tronco, la viscosidad de un líquido por medio de la vista. En *El conejo* (1520) de Alberto Durero se reproduce con asombrosa fidelidad la textura del pelaje de un conejo, como parte de los estudios sobre animales que realizó este artista durante toda su vida. En la pintura moderna, se ha experimentado con distintas técnicas para lograr efectos de relieve, pastosidad o granulación. El chorreado, el goteado, el uso de paletas, los mangos de pincel y hasta los dedos para aplicaban la pintura, el rasgado o agujereado de los lienzos y el *collage* están entre los procedimientos técnicos más frecuentes para crear sensaciones táctiles. En el cine y en la fotografía la textura se logra mediante procesos de revelado, el uso de películas y la abertura del diafragma de la cámara. Estas variables determinan que los granos se abran y ofrezcan una consistencia distinta de las imágenes.

En *El viaje al cielo del gallinazo y el sapo*, ilustrado por Alekos, los gruesos empastes de óleo, aplicados en formas circulares y ondulantes, logran un acabado de textura pastosa, afinando una propuesta novedosa e interesante en las ilustraciones de libros infantiles latinoamericanos.

Elementos decorativos

La decoración también es una parte de la ilustración y del diseño: embellecer y adornar el libro mediante detalles, utilizando el espacio textual que ofrece la página y adoptando marcas ornamentales muy particulares del libro desde la Edad Media. El códice nace como una alternativa para la expresión suntuaria del arte. Y es a

partir de esa tradición que la riqueza de lo decorativo, el cuidado esmerado en los detalles, el uso de patrones geométricos y la riqueza del colorido se muestran como posibilidades para embellecer al libro, para enriquecerlo en su presentación.

Las *capitulares* o letras mayúsculas adornadas al principio del capítulo tienen su origen en los manuscritos medievales iluminados. De hecho el oficio del crisógrafo consistía en preparar estas iniciales, además de otros elementos decorativos, mientras que los miniaturistas se encargaban de completar con colores estos detalles y aplicaban los pigmentos. Los *frontones* o rectángulos decorados, distribuidos en los bordes superiores de las páginas, son otros de los motivos decorativos de los libros infantiles, pero al igual que los frontispicios (páginas ante título ilustradas y adornadas) son de uso menos frecuente. En la edición de *La bella y la bestia*, ilustrada por Binette Schroeder, se incorporan estos dos motivos a la edición.

Los espacios vacíos alrededor de las páginas pueden adornarse profusamente o con motivos más sencillos, creando así marcos de gran vistosidad y elegancia. Los números de las páginas (foliación) muchas veces son tratados de una manera especial, como cuando se los coloca en posiciones distintas, encuadrándolos, utilizando tipografías diferentes, destacándolos o decorándolos con motivos ornamentales.

Entre las formas ilustradas decorativas se encuentran las llamadas viñetas o pequeñas ilustraciones que se colocan en los bordes de las páginas o se incorporan en el espacio textual. Esencialmente estas viñetas son pequeños dibujos o detalles que pueden establecer relaciones

de sentido con el resto de las ilustraciones o con el texto. Veamos por caso la edición de *La feria de Sorochintsi*, ilustrada por Gennaddy Spirin. En ella, la figura de un fantástico animal que se aparece en sueños al personaje cobra una presencia indicial gracias a las viñetas.

También la tipografía muestra amplias posibilidades para embellecer las páginas, especialmente cuando se usan letras dibujadas o fuentes antiguas. Con frecuencia el *ex libris* ha servido en ediciones muy cuidadas para introducir lo ornamental desde las primeras páginas. Un libro que se destaca por el trabajo con elementos decorativos es *Sir Gawain y la abominable dama*, con ilustraciones de Juan Wijngaard (Altea). En esta obra bellamente ilustrada, se hace una aproximación a los códices medievales, al trabajarse con gran riqueza de detalles los motivos, los marcos, la foliación, la selección de colores, los frontones y la iconografía medieval. Esta obra reúne prácticamente todos los elementos decorativos de los que hemos hablado; incluso el *ex libris* aparece destacado en la contratapa sobre un tablero de patrón geométrico. Es realmente admirable cómo el trabajo de edición supo captar con precisión un estilo decorativo y el espíritu estético de una época. Si vemos con atención la distribución de los elementos y las ilustraciones y las comparamos con un pergamino de principios del siglo XV titulado *Les belles heures de Jean Duc de Berry*, nos daremos cuenta de que aquí se utiliza el mismo motivo de hojas para los marcos, y que los cuadros reproducen una composición similar.

La composición

La composición se refiere a la manera como están relacionados y distribuidos los elementos en el cuadro: luz, color, trazo, figuras, decorados, ambientes. Todos ellos aparecen organizados en una unidad conceptual única e irrepetible. En la composición entran en juego dos variables fundamentales. Una de ellas tiene que ver con el peso que cada uno de los elementos tiene en el conjunto; de acuerdo con el equilibrio de los pesos se establece el balance en una obra. Y el balance determina la armonía. En los libros para niños se hace especial énfasis en el código de ubicación, es decir, en la posición que ocupan la figura en las ilustraciones. De esta variable y de su aporte semántico hablaremos más adelante; sin embargo, quiero citar un ejemplo. En una de las escenas previas a su salida nocturna al zoológico, Ana, la protagonista de *Gorila* de Anthony Browne, trata de paliar esa sensación de soledad que mantiene en la relación con su padre. Mientras ve televisión, una burbuja de luz que emana de la pantalla pareciera reforzar esa burbuja interior de aislamiento. Pero lo más contundente es que Ana se nos presenta al lado izquierdo del cuadro, abajo; la percibimos más pequeña, sola y vulnerable.

El pintor Maurice Denis decía que una pintura, antes de ser un desnudo, un caballo o cualquier tipo de anécdota, era ante todo una superficie plana cubierta de colores organizados de una cierta manera. La organización es el otro elemento fundamental de la composición. De hecho, se señala como un rasgo distintivo que expresa el canon de un estilo pictórico. Por ejemplo, durante la

Edad Media prevaleció un tipo de composición por estratos, y durante el Renacimiento se optó por delinear esquemas compositivos para organizar el cuadro. Estos esquemas seguían las figuras geométricas como el círculo, los triángulos de diversos tipos y el rectángulo. Sobre esa base se conseguía la armonía y se distribuía la tensión, especialmente de las líneas diagonales. Cézanne marcó un paso importante hacia el cubismo y comenzó a valerse de formas cúbicas para desarrollar sus patrones compositivos. Así, diferentes ensayos y propuestas muestran la evolución de los esquemas compositivos en la pintura.

Las ilustraciones del nicaragüense Luis Garay para *Un puñado de semillas*, a pesar de que muestran la influencia del muralismo mexicano en la pesadez de las figuras, plantean en las escenas, especialmente para la distribución de las cabezas y las miradas de los personajes, esquemas compositivos triangulares.

El ilustrador

El arte de ilustrar se ha desarrollado como una profesión sólida y de ricas posibilidades en los libros para niños. Sus resultados permiten ofrecer al lector un estímulo estético donde confluyen técnicas y estilos muy diversos: no figuración, abstracción, hiperrealismo, expresionismo y fauvismo son algunas de las deudas con el arte que se ofrecen a los niños en los actuales libros ilustrados. A pesar de su riqueza expresiva, el oficio de ilustrar tiene, a ratos, sus limitaciones. Muchas veces el ilustrador debe plegarse a las exigencias del editor, disminuyendo sus capacidades y potencialidades. Y otras veces, a los dictáme-

nes de esa terrible censura moderna que se identifica bajo el termino eufemístico de “lo políticamente correcto”.

En otros casos, los descuidos en la diagramación y especialmente en la edición pueden disminuir la calidad de un esfuerzo valioso. El uso de papeles inadecuados, un mal desarrollo del color y un proceso técnico no supervisado son causa de que un trabajo de ilustración pierda parte de su valor.

Por lo demás, no son abundantes los ilustradores que reflejan en sus obras una personalidad artística fuerte, una visión genuina que los haga aparecer como “originales” y les otorgue el privilegio de la permanencia en el tiempo. Muchos ilustradores de libros para niños que sienten que tienen en sus manos parte de la formación de sus lectores que les ofrecen una primera mirada al mundo: un mundo reordenado con imágenes convincentes, de tal manera que hagan eco en la memoria del lector. Ellos también deben imponerse frente a algunos vicios de la ilustración: la repetición de estereotipos, la rigidez formal, la no contextualización, planteamientos poco originales, la imitación más o menos camuflada de los grandes creadores o simplemente la adecuación a una moda imperante. Todos esos vicios hacen que, en sentido estricto, haya muy pocos libros de excelente calidad en el mercado. Y así como ocurre en otras áreas, cuando alguien encuentra una fórmula que hace subir las ventas de una editorial, entonces comienza a banalizar su trabajo.

Quizás la cualidad más importante de un buen ilustrador sea su autenticidad, sin pretensiones de caer bien a los niños bajo el disfraz de una óptica infantil mal imitada. No debe ser su perspectiva de adulto una excusa para

proteger al lector de aquello que se considere peligroso o censurable. El verdadero ilustrador, como todo artista, mantendrá en su obra una cierta dosis de anarquismo, o como se describe a sí mismo Maurice Sendak: “el artista tiene que ser un poquito desconcertante, un poquito salvaje y un poquito desordenado”.

Usos del lenguaje cinematográfico en los libros álbum

Hoy en día se reconoce el libro álbum como un producto genuino de la era visual, heredero de una tradición de más de trescientos años, a lo largo de los cuales la imagen ha constituido un elemento indisociable para su definición. Es por ello que este género editorial, cuya categorización es cada vez más compleja y sensible al impacto de las nuevas tecnologías, ha mostrado su versatilidad para absorber variadas fórmulas gráficas que certifican la dinámica del diálogo entre las distintas artes visuales. De hecho, en los libros álbum podemos rastrear el impacto de las diferentes corrientes artísticas, la influencia de la fotografía, del cine, del cómic y, más recientemente, de la animación tridimensional.

Tratar de exponer el corazón de este concepto tan prismático del libro álbum no es un asunto que se resuelve en los elementos físicos de estos libros ni en la presencia desbordante de las imágenes en la página, lo cual podemos reconocer a simple vista. Hay otros rasgos que atienden al espíritu mismo de lo que es un libro álbum: la capacidad de las imágenes de ser redundantes o diver-

gentes con respecto al texto; de aportar, recrear la obra y abrir un conjunto paralelo de significados.

En un estudio histórico realizado por Philip Pullman acerca de la “invisibilidad” a la cual ha sido sometida la imagen por el texto escrito, el autor define el “efecto Caxton” a partir los toscos grabados impresos por William Caxton en Inglaterra para una edición ilustrada de las *Fábulas de Esopo* de 1483: “Y ahí está la imagen, haciendo lo que dice el texto. No hay discontinuidad entre el texto y la imagen. Allí está el dibujo cuadrado frente a nosotros”. Esta calidad en la relación, esta servidumbre de la imagen con respecto al texto se mantuvo por mucho tiempo. Aunque hoy en día nos parezca natural que la imagen sea independiente o incluso que proponga un conjunto de significados arbitrarios en su relación con el texto, no siempre estuvo planteada la asociación dinámica que reconocemos en las ediciones contemporáneas.

Por otro lado, desde la proyección de los hermanos Lumière en París en 1895, la influencia del cine en la literatura fue tan fuerte que marcó una tendencia a las narraciones múltiples y a la proliferación de episodios en el relato. Estas inminentes modificaciones afectaron el nivel de las acciones en el discurso y la manera como estas se ordenaban: “El tratamiento de la temporalidad que el film introduce no carece, ciertamente, de efectos en la cultura contemporánea: ha propuesto de una forma tan violenta la manera de entender la sucesión y la contemporaneidad de los acontecimientos que incluso las demás artes han reaccionado ante esta provocación” (Umberto Eco, *La definición del arte*).

Con el advenimiento del cine mudo, la ilustración sufrió una transformación bastante notoria: cobró una autonomía que nunca antes había tenido y se organizó sintácticamente a la manera del film. Como fruto de esta influencia nació la tira cómica.

Uno de los cambios más notables que impuso este nuevo género gráfico es el *counterpoint*: la presentación de manera simultánea de lo que piensan, dicen y hacen los personajes. Este aspecto marcha paralelo con la aparición del *talkie* o cine hablado. Mediante recursos gráficos como el *globo* o *bocadillo*, los *dream balloons* y *cartuchos*, avanza la narración en el cómic, mientras que en el espacio central del *lexipictograma* (unidad mínima del cómic que también recibe el nombre de viñeta) se muestra la acción de los personajes.

El cómic también se vale de una serie de convencionalismos para asegurarse un código propio y hacer un intento por dotar de cinetismo a las imágenes. Otorgar la sensación de movimiento (movimiento aparente) a las figuras fijas también obsesionó a muchas corrientes de vanguardia, especialmente al futurismo. El ya conocido *Desnudo bajando una escalera* de Marcel Duchamp, es quizás el ejercicio mejor logrado de estos ensayos, inspirados en las investigaciones fotográficas sobre el desplazamiento de los seres vivos que realizaron Muybridge y Marey.

Con los experimentos de Paul Nipkow, basados en una serie de experiencias que recogen la evolución de la fototelegrafía, nació la televisión mecánica, y sólo fue cuestión de tiempo para que este medio se masificara. Así se entró de lleno en la era visual, portadora de un conjunto de convencionalismos que no pasaron desapercibidos

para el libro álbum contemporáneo. Sobre la influencia de esta gramática visual, ya consolidada en el cine, queremos hacer unas reflexiones en este aparte.

Literariedad visual

Señalar la influencia de la televisión en los niños y niñas supone entrar en un terreno muy controversial, ya que la discusión ha sido interminable sobre este asunto y se ha planteado desde dos posiciones antagónicas: por un lado, aquellos que consideran la televisión como una droga, moldeadora de conductas sociales, generadora de necesidades artificiales, transmisora de una serie de contenidos cargados de un alto grado de violencia y un marcado estereotipo de los roles sexuales. Y, por el otro, aquellos que defienden el potencial educativo de este medio, su posibilidad de abrir horizontes culturales, su inmediatez, su capacidad para asociar núcleos sociales y, sobre todo, el poder catártico de su oferta.

Lo que resulta innegable es la cantidad de horas que están expuestos niños y jóvenes a este huésped electrónico en todo el mundo. Las cifras son diferentes de acuerdo a cada país y a cada año, pero se estima que un niño promedio dedica entre tres y cinco horas diarias a ver televisión.

Se evidencia entonces una marcada y abrumadora dependencia de este público, vulnerable en el mal y buen sentido de la palabra a diferentes formas del lenguaje visual. Si a ello sumamos la gran cantidad de vallas y letreros publicitarios que minan los centros urbanos, los productos de publicidad de menor formato, los video juegos y, ahora, la tentadora plataforma cibernética, tenemos

que reconocer que estamos viviendo en la cresta de una civilización visual.

El niño es capaz de interpretar imágenes mucho antes de aprender a leer y a descifrar el código escrito. Pero este aprendizaje no requiere de ninguna educación formal; el enfrentamiento directo con el medio provee la adquisición de esa gramática visual, de sus convencionalismos, secuencialidad, niveles y conjuntos de significantes y significados. A la capacidad que tienen las imágenes de transmitir mensajes completos, mediante un sistema complejo que incluye narratividad, unidades semánticas, estructuras, ritmos y un largo etcétera de condiciones, es lo que se define como literariedad visual, aceptando dentro de los alcances de esta "literariedad" características, estrategias, niveles de desciframiento comprensivo y formulación de hipótesis, similares a los que se activan en la lectura alfabética.

Todo este proceso comienza por la percepción visual, donde el ojo funciona como un canal natural que permite la formación de imágenes retínicas, las cuales son ordenadas como estímulos antes de pasar al cerebro. Allí existe un cierto número de células sensibles que transcriben información a la retina acerca de la forma, el tamaño y el movimiento de las líneas. Este sistema perceptivo, si bien está dotado de ciertas facultades propias, necesita ser adiestrado y ejercitado para alcanzar su madurez. En un estado normal esto es posible gracias al enfrentamiento directo con el mundo natural; pero en ambientes altamente visualizados, es necesario un adiestramiento a partir de los propios canales mediáticos.

Este proceso visual ejecuta un "registro cognitivo" de cada escena según dos fuentes:

a) Imágenes **primarias**: son sugeridas por la periferia de la retina y sirven de orientación a las distintas partes de la fóvea, que es la parte del ojo que enfoca.

b) Imágenes **secundarias**: son aquellas sugeridas por lo que el cerebro ha aprendido sobre las formas que puede esperar y su regularidad.

En resumen, la información que una persona construye de lo que percibe por el ojo tiene que ver con lo que ya sabe (o ha visto) y lo que busca, generando una actividad de pensamiento que se nutre continuamente. Las imágenes ya observadas quedan en la memoria y, aunque no las tengamos en frente, podríamos describirlas, dibujarlas o imaginarlas con sólo recordarlas. A este tipo de imágenes se les llama *perceptos*, y conforman en gran medida lo que se denomina el nivel de competencia de una persona o sus saberes previos, como dicen los constructivistas.

Este mecanismo perceptivo que describimos brevemente se activa de una manera automática. Sólo una parte de la retina, la fóvea, ofrece una visión clara y nítida de lo que se ve. El resto de lo percibido (visión periférica) se hace de manera subconsciente.

El hecho de que generalmente observemos un cuadro de manera incompleta nos confirma que siempre miramos el conjunto que tenemos delante de nuestros ojos como un todo estructurado. Este fenómeno se llama la Ley de Pragnatz y es lo que nos impide mirar atentamente, descubrir los detalles.

Quizás en ello existan aspectos físicos, como el enfoque y el desenfoque y el campo de visión. Pero también

entra en juego nuestra falta de adiestramiento para registrar segmentos visuales, como parte de una exploración atenta. Dicho adiestramiento es una estrategia indispensable para obtener información y construir significados a partir de un libro álbum.

La influencia del lenguaje cinematográfico en la ilustración

Quisiéramos exponer brevemente algunos usos del lenguaje cinematográfico que se han permeado en la manera como se plantean las ilustraciones en los libros álbum contemporáneos para niños. Si bien hoy en día estos recursos forman parte de una supergramática visual, anteriormente no era tan obvio y prolijo el diálogo entre el cine, la fotografía y los libros ilustrados.

Cuando revisamos libros álbum tradicionales, podemos descubrir que el sistema de planificación, las angulaciones, los encuadres y las distorsiones de la perspectiva no estaban incorporados como elementos del código visual. Sí se estableció un intercambio entre los planteamientos estéticos formales de las vanguardias; las ilustraciones muchas veces testimonian una clara influencia del expresionismo, del impresionismo, del cubismo y del fauvismo, sólo por mencionar algunos de los ismos que se sucedieron entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Es natural que se haya abierto este diálogo entre las artes visuales y que además se haya hecho evidente, más aún cuando durante este período comenzaron a consolidarse nuevos lenguajes y experiencias técnicas de manipulación

de imágenes, que hicieron tambalear hasta las bases mismas de la pintura como arte de representación.

Me refiero a la fotografía y a los estudios de las imágenes en movimiento. La noción de profundidad de campo comenzó a sentirse en la pintura, de una manera mucho más firme que la distancia creada por planos y el sólido artificio de la perspectiva. Se introdujeron el desenfoque y los múltiples puntos de fuga.



La loge, 1874. En este cuadro del pintor francés Renoir vemos en primer plano la figura de una dama asomada al palco con sus binoculares en la mano. Más atrás (profundidad de campo) un hombre mira hacia otro lado, quizás en busca de alguien. Este segundo plano está desenfocado con respecto al primero. La influencia de la fotografía es notoria, incluso en el ángulo escogido.

A pesar de estos nuevos cambios que se presentaron con el desarrollo de la fotografía, después de que el francés Daguerre lograra imponer su sello para toda la tecnología vinculada con la impresión de imágenes sobre emulsiones sensibles, fue el cine el que logró imponer una revolución en el tratamiento de la imagen en movimiento, dotándola de una fuerza expresiva que no había tenido antes. Reconocer esta poderosa influencia entre las artes visuales a partir de todos estos nuevos descubrimientos nos permite distinguir ese impacto del

lenguaje cinematográfico en los libros álbum contemporáneos. Veamos algunos casos específicos:

a. Presentación de imágenes en secuencia

La noción de secuencia en cine está vinculada a unidades de tiempo y espacio. Podemos decir que la secuencia otorga narratividad, condición que el cine toma prestada de la literatura. Por su parte, la unidad física que define la secuencia es el fotograma. Para producir la sensación de movimiento con imágenes fijas, se trabajó sobre el fenómeno de la persistencia de la retina. Este fenómeno consiste en una "imperfección" del ojo descubierta por el físico Joseph Plateau, que provoca que la imagen se grabe en la retina una fracción de segundo después de que es vista. De este modo, un grupo de imágenes en secuencia transmitidas a una velocidad determinada permitían reconstruir una sensación de movimiento estable y continuado. Este es el principio por medio del cual el cine adoptó y ensayó el soporte de celuloide y la relación de transmisión de veinticuatro imágenes por segundo.

En *El muñeco de nieve* de Raymond Briggs (Altea), se hace uso de esta unidad fílmica, el fotograma, para plantear una hermosa historia acerca de la relación de un niño con un muñeco de nieve. El formato (dimensiones del recuadro) no es estándar; tampoco se utiliza la visión subjetiva, ni planos atrevidos de composición. En este libro se incorpora este recurso de una manera tradicional.

b. Los encuadres

Esta unidad fílmica hace referencia a lo que en pintura llamamos composición. Aunque en ella intervienen otros elementos de lectura cinematográfica, básicamente se refiere al modo y a la porción de espacio que ocupan los elementos en el fotograma. El cine es un arte de movimiento, pero en el caso de los libros álbum tenemos que referirnos a escenas fijas; en ellos se elige de manera intencional un sentido de composición que sugiere un antes y un después dentro de la cadena sintagmática. De hecho, abundan los casos de ilustraciones que parecieran ofrecernos un instante congelado de una secuencia. Y este efecto se logra en parte por el encuadre, que a la manera de una cámara reproduce ángulos o perspectivas planteadas desde puntos de vista poco convencionales para la tradición pictórica: acusando las diagonales que asumiría alguien que mira la escena o produciendo un efecto como si una cámara estuviese por detrás, por arriba o por debajo de los personajes. Las grandes perspectivas aéreas desarrolladas por Roberto Innocenti son una muestra de ello, así como las atrevidas composiciones de Jörg Müller en *El libro en el libro en el libro*.

El encuadre viene definido entonces por la porción de espacio que ocupa el lente de la cámara, por el ángulo que se escoge, por el plano que se elige e incluso por aquello que intuimos que está fuera de ese espacio. Todos estos elementos aportan un significado muy particular a la lectura de una imagen, al introducir nociones de distancia-cercanía, protagonista-personaje secundario, momento de tensión-momento de distensión, además de otros aspectos como la mayor o menor identificación con la acción y el

personaje, la posibilidad de incluir diferentes puntos de vista en la escena, la atención sobre detalles que tienen un valor simbólico o indicial, el desarrollo rítmico de la tensión y el entramado de ejes transversales como realidad-fantasmía, mundo paralelo-mundo real, etc.

c. Los planos

Otro de los elementos que denota la influencia del cine en las propuestas de ilustración en los libros álbum es el sistema de planificación. El plano espaciotemporal se concibe como un fragmento en el cual se detecta una rigurosa continuidad de ambas dimensiones. Analizado desde el punto de vista del tamaño (mayor o menor cantidad de campo que ocupan los personajes) o la función que cumple en una cadena sintagmática, se plantea una clasificación de los planos que van desde el gran plano general (PG), el plano general (PG), el plano medio (PM), el primer plano (PP) hasta el plano detalle (PD) o *close up*.

Algunos libros álbum de los últimos años no sólo han hecho evidente la influencia del cine a través de la presentación tipo "montaje", como es el caso de *El muñeco de nieve*, sino que también han empleado un sistema de planificación menos tradicional. En los libros tradicionales dominan los planos generales y los planos medios. En cambio, el uso del *close up*, de los primeros planos y de los planos detalle son de época relativamente reciente.

El efecto de acercamiento-alejamiento de la figura respecto al eje óptico se consigue en cine gracias a un objetivo focal variable llamado *zoom*. Este movimiento aparente de la cámara (porque no es ella la que se acer-

ca o se aleja de la figura) también crea una sensación de ampliación y reducción paulatina del tamaño del objeto, cuyas implicaciones psicológicas básicas pueden ser de dos tipos, como escriben Luis Gasca y Román Gubern en *El discurso del cómic*, p. 664: "... el efecto de acercamiento contribuye a otorgar intimidad a lo mostrado; el efecto de alejamiento abandona al sujeto u objeto para insertarlo en un conjunto visual diversificado".

Cuando el movimiento es de acercamiento hacia adelante se denomina *zoom in*; cuando la figura pareciera retroceder se denomina *zoom out*. Este convencionalismo bien dosificado puede aportar poderosos niveles de lectura, como es el caso del plano detalle que se hace a los ojos de Analisa en *El guardián del olvido* de Alfonso Ruano (Editorial SM), o la escena demorada donde Gran Gris y Pequeño Marrón se acurrucan entre los juncos tiernos en *El Gran Gris* de Jörg Steiner (Lóguez). Estos planos acercan al sujeto, detienen la acción (y el ritmo mismo de la lectura) o nos muestran un rasgo psicológico que de otra forma podría pasar desapercibido.

d. Recorte de la figura

El encuadre en el fotograma también fija los límites del espacio visual, permitiendo al observador ver lo que está contenido en la escena (en campo) e intuir lo que está ausente (fuera de campo). Esta idea nos permite hacer referencia al teatro y a sus cuatro espacios materiales de representación: el que se ve, el que está detrás de lo que se ve (el decorado), el que se intuye y el del espectador que contempla la escena.

El reconocimiento intuitivo de estos cuatro espacios ha permitido en la ilustración el empleo de dos formas convencionales: el recorte de la figura y la inclusión, por medio de la visión subjetiva, del espacio en *off*.

En el primer caso, se plantea de manera frecuente la figura recortada como una manera de precisar los límites físicos de la página o como un juego que permite el desplazamiento de una figura de una doble página a otra. Es quizás uno de los usos que aporta mayor dinamismo, como en el caso de la imagen de la bruja que cae del cielo en *La escoba de la viuda* de Chris Van Allsburg (Fondo de Cultura Económica), en la que sólo vemos su sombrero y parte de su capa. Para un lector no es difícil suponer lo drástica que debió ser la caída desde esa altura, aunque el personaje no aparezca en el espacio visual.

Este recurso ofrece otra posibilidad de introducir la noción de movimiento en imágenes fijas, tal como ocurre en *Zoom* de Istvan (Fondo de Cultura Económica), un libro realmente inteligente. El planteamiento filosófico de lo pequeño que es el ser humano en el cosmos, además de lo engañoso que pueden ser los sentidos, es reforzado por imágenes que presentan apenas una porción de espacio y de tiempo que está incluida *ad infinitum* en porciones mayores. La sucesión de imágenes adquiere un valor narrativo por la secuencia misma y por el uso de la página en negro a la manera de las disolvencias que se emplean en el cine y la televisión.

e. Visión subjetiva

En la visión subjetiva el espectador asume la mirada de la cámara o, lo que es lo mismo, la cámara actúa como narrador testigo. Se llama subjetiva porque la imagen está descrita desde el punto de vista (la mirada) de uno de los personajes de ficción. Algunas modificaciones que se introducen en la visión subjetiva tienen que ver con la estatura de ese narrador testigo. El punto de vista se adapta a la estatura cuando se trata de un niño o un animal y de esta manera resultan imágenes hiperbólicas, como en el caso de la terrorífica visión de la madrastra que se deja ver a través de la puerta en *Hansel y Gretel* de Anthony Browne (Fondo de Cultura Económica).

También se hace uso del *worm's eye view*, es decir, la vista "ojo de gusano", a ras del suelo, un recurso que resulta poco frecuente. Un caso representativo de esta perspectiva es la imagen del caracol azul que descansa en la arena, en *El canto de las ballenas* (Ekaré), una ofrenda para esos seres misteriosos que atan la historia de Lilly con la de su abuela. En cambio, sí aparece más frecuentemente la perspectiva del *bird's eye view* o vista "ojo de pájaro" en los libros álbum. El observador se ubica en un sitio más elevado para contemplar la escena, ya sea desde lo alto de un promontorio o desde el aire. Roberto Innocenti y Chris Van Allsburg abordan con maestría estos planos elevados de grandes vistas generales.

Existe una forma muy particular de la visión subjetiva que trata de reproducir el movimiento de cámara y que se conoce como *travelling*. Consiste en el desplazamiento horizontal para cubrir una escena de gran formato

o una secuencia. En francés esta fórmula se conoce como *raccord*. Podemos apreciar esta modalidad de visión subjetiva en la curiosa solución que adopta la alemana Binette Schroeder para incorporar escenas simultáneas en sus libros *El rey rana* y *La bella y la bestia*.

f. La angulación

Si bien los puntos de vista que acabamos de ver están determinados por el lugar donde se encuentra el sujeto que observa, el sistema de angulación en el cine lo está desde un eje fijo hacia abajo (en picada) o hacia arriba (en contrapicada). Mediante el empleo de este recurso se crean representaciones insólitas que permiten a veces ofrecer imágenes distorsionadas y perspectivas exageradas, como las que se obtienen con los lentes de gran angular en cine y en fotografía.

Como ya se comentó en el segundo capítulo, en *Cenicienta*, Roberto Innocenti utiliza la visión subjetiva para ofrecernos una vista en picada del momento en que las hermanastras se van al baile. Desde el ático, a través de una ventana cuyo vidrio está roto, Cenicienta las “siguió con los ojos todo el tiempo que pudo; cuando las perdió de vista se echó a llorar”. Así dice textualmente la historia.

El cristal roto es símbolo de la tristeza que sintió Cenicienta, “como si el corazón se le rompiera”; también nos habla de la brecha angosta y cortante en su relación con las hermanastras. Más adelante, en cambio, cuando se prueba la zapatilla y todo el mundo ve cómo entra sin esfuerzo en su pie y le “caía como un guante”, el personaje, como también se comentó, se “crece” dentro de la

historia. Este cambio está hábilmente planteado con un plano en contrapicado, dando así una visión gigantesca en primer plano al personaje y otorgándole una nueva condición actancial.

A manera de conclusión

En este aparte hemos querido ofrecer una visión panorámica de cómo los convencionalismos del lenguaje cinematográfico se integran como parte de una gramática visual que se expone en algunos libros álbum. Estos planteamientos han sido parte de una evolución que recoge principios técnicos y niveles de significación. Desde este punto de vista, la lectura de imágenes se ha enriquecido con fórmulas más complejas y heterogéneas, como parte de la cultura visual de esta era.

Un análisis más riguroso puede aportar elementos de reflexión acerca del sentido que tiene el uso de cada uno de estos recursos para aportar significados. Recuerdo en este momento lo terrible que resulta la imagen de Pinocho ahorcado en el árbol, no sólo por el episodio en sí mismo, sino por la fuerza que tienen la distorsión de la perspectiva y el ángulo escogido por Innocenti para recrear esta escena, en medio de una noche dramáticamente iluminada. O lo poética que resulta la coloración violeta del sueño de Lilly en *El canto de las ballenas* (Ekaré), como si se hubiese utilizado una cámara con filtro para potenciar ese registro cromático, lleno de connotaciones atmosféricas, oníricas y sublimes.

El uso de todos estos recursos ofrece enormes posibilidades para otorgar una textura visual diferente y

refinada, para consolidar emociones y estados, para tomar posición dentro del texto, para dinamizar capas de significación. Todo esto nos habla de la dinámica de los préstamos entre las artes visuales, pero también de las búsquedas que intentan hacer hablar a las imágenes por sí mismas y encender la pasión de los lectores.

Capítulo 4: Lectura de imágenes

Lectura de imágenes

Hace una década resultaba casi imposible hablar de “lectura de imágenes” porque el término parecía encerrar una extraña contradicción, no sólo porque se planteaba una concepción monolítica de la lectura circunscrita al código alfabético, sino también por el reconocimiento compartido de que las imágenes no podían constituir un lenguaje susceptible de ser leído, es decir, interpretado.

Hoy en día es más común el uso de este término y desde el momento en que comenzaron las primeras investigaciones alrededor del libro álbum, y hasta nuestros días, se ha cortado mucha tela alrededor de la llamada *literariedad visual*: esa asombrosa capacidad que tienen los lectores para interpretar el lenguaje de las imágenes estáticas y las imágenes en movimiento, sus convencionalismos y los diferentes niveles de sentido que ellas aportan.