



Ever Luna Yaqueño.

Libro Álbum Basado en
las leyendas de Nariño

Mal Viento

Mal Viento



Proyecto de Grado para Optar por el
Título de Diseñador Gráfico
Ever Luna Yaqueño.

Asesor de Proyecto Gráfico
Ramiro Viveros

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
San Juan de Pasto, 2012





Universidad de Nariño



Mal Viento



Libro Álbum Basado en las Características Estéticas, Regionales
y Descriptivas de las Leyendas de Nariño.

Ever Luna Vaqueno

Proyecto de Grado para Optar por el Título de Diseñador Gráfico
Ever Luna Yaqueno.

Asesor de Proyecto Gráfico
Ramiro Viveros

Jurados
Mireya Uscátegui
Omar Franco Cañón
Germán Arturo Insuasty

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
San Juan de Pasto, 2012

Este libro no podrá ser reproducido, ni total ni parcialmente
sin el previo permiso escrito del editor. Todos los derechos reservados.

Título original:
“Mal Viento”
Proyecto de grado

Diseño portada:
Ever Luna Yaqueno

Ilustración de cubierta:
Ever Luna Yaqueno

Textos e Ilustraciones:
Ever Luna Yaqueno

Colombia
everluna87@hotmail.com
gatoblanco-77@hotmail.com
3128587171 – 3137972629
Pasto- Nariño

Impreso en Colombia – Printed Colombia
San Juan de Pasto – Mayo de 2012





NOTA DE ACEPTACIÓN

Firma del Presidente del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

“Las ideas y conclusiones aportadas en este trabajo de grado,
son responsabilidad exclusiva de los autores”
Artículo Primero del Acuerdo No 324 de octubre 11 de 1996, emanado del Honorable
Concejo Directivo de la Universidad de Nariño.

San Juan de Pasto, 2012.



A mis padres por su apoyo desinteresado, por los sacrificios, que este conlleva, por querermme y por confiar en mí.

A mi abuelo Mesías luna que con sus relatos incansables me ha brindado su conocimiento y me ha regalado un pedacito de su vida.

22. OBJETIVOS
18. JUSTIFICACIÓN
16. TEMA / PROBLEMA
12. CARTA DEL ASESOR
10. PRESENTACIÓN

24. DISEÑO
METODOLÓGICO

30	MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL	● la Cultura de mi Pueblo. "El Camino Hacia la Inmortalidad" 30	● La Importancia del Libro Dentro de la Tradición Oral. 34
52	MARCO REFERENCIAL	● Tradición Oral. 32	● Nuestras Leyendas. "La Puerta a Mundos Ocultos y llenos de Magia" 36
62	PROCESO GRÁFICO	● Imaginación. "Ventana a la Fantasía" 40	● La Fantasía. "Culpable de la Creación Artística" 38
		● Libro Álbum. 46	● La Ilustración. "Los Mensajes de la Estética" 42
		● Story Board. 64	● La Importancia de la Ilustración en el Libro Álbum. 43
		● La Marca. 66	● La Imagen. "Mundo de Ficción". 48
		● Registro Fotográfico. 70	● La Imagen en el Contexto Cultural. 50
		● Capitulares. 74	
		● Personajes. 80	
		● Ambientes. 90	
	GLOSARIO	● Formato y Película. 92	
	CONCLUSIONES	● Selección Tipografía. 94	
	BIBLIOGRAFÍA		



Introducción



AL VIENTO es un proyecto inspirado en la rica cultura y tradición oral nariñense, el máspreciado regalo de los ancestros para un pueblo. Este trabajo de grado está desarrollado para la comunidad infantil, juvenil principalmente, pero abre sus horizontes a todo el público en general, y pretende fomentar el rescate y la valoración de nuestras costumbres y pensamientos ancestrales.

La tradición oral cada vez se ve opacada frente al afán del cotidiano vivir y al crecimiento abrumador de la tecnología. Escuchar leyenda tras leyenda, narrada con

ánimo por los viejos abuelos cobijados por el abrigo de la tulpa, es un acto casi extinto que ha ido desapareciendo, de este modo, el conocimiento ancestral que se transmitía de generación en generación se está rompiendo, y así, los inicios y costumbres de la gente nariñense se están quedando en el olvido.

Por esta razón, comprometido con mi profesión como diseñador gráfico y con el sentido de pertenencia como habitante del departamento de Nariño, entiendo la necesidad de transmitir el mensaje de nuestros abuelos, aprovechando la ilustración, el color, la narración y el diseño editorial como armas para luchar contra esta guerra del olvido.



AL VIENTO, como proyecto, parte de la notable habilidad que el autor tiene como Ilustrador, sin

embargo Ever asume un reto personal que implica toda la concepción del proceso editorial en la elaboración de un libro, involucrando actividades como la selección del tema, escritura de los textos, diagramación y en general la definición de todo el concepto, logrando una pieza que se puede catalogar como libro álbum, pero que trasciende la barrera de la simple narración y ocupa espa-

cios del libro informativo de manera un poco difusa; quiero decir que es un poco complicado catalogarlo dentro de una categoría específica entre los libros.

Se puede notar en el resultado final, que se siguió un proceso, tranquilo, maduro y acertivo en el que el Diseñador se supera así mismo y logra sorprendernos con una pieza que además de bella, logra registrar parte de la tradición oral y escrita de Nariño en forma de libro, no me queda mas que reconocer mi admiración por el trabajo que se presenta a continuación.



Ramiro Viveros Calle
Asesor

Veni, Veni, no te Quedaris



Problema

Formulación del Problema

¿Cómo diseñar un libro-álbum basado en las características estéticas, regionales y descriptivas de las leyendas de Nariño, para aportar en la preservación de la tradición oral?

Planteamiento del Problema



El diseño gráfico, como parte del campo de la comunicación visual, mantiene un compromiso de gran importancia, de tipo social y cultural. En lo cultural, específicamente, y en orden a la construcción de las identidades colectivas o individuales, los relatos que constituyen todo un bagaje de la tradición de los pueblos se convierten en una fuente invaluable para que el diseñador gráfico pueda asumir creativamente el compromiso referido. El desconocimiento e indiferencia acerca de las leyendas tradicionales de la región, por parte de la comunidad infantil y juvenil es evidente y por tanto, la tradición oral se

ve afectada y es así como las leyendas, herencia de nuestros abuelos han quedado guardadas en el soberado, esperando que alguien suba y las desempolva.

Con fundamento en la cultura y la tradición oral de nuestra región, más específicamente en las leyendas de la región, nace el proyecto titulado “MAL VIENTO”, que plantea la inquietud de desarrollar un estudio sobre este tema, con el fin de recrear gráficamente sus contenidos expresivos, a través de un trabajo editorial, que posibilite la construcción del sentido de pertenencia y lecturas de este fenómeno cultural, de la misma manera, pretende difundir la cultura y despertar en los lectores el deseo y el interés por reconocer las leyendas de la región.



Justificación



El proyecto surge de la necesidad de crear sentido de pertenencia y despertar el interés por la tradición oral de nuestra región, más específicamente por las leyendas mediante el desarrollo de una pieza editorial en donde se presentará una colección de espantos ilustrados. Éste, a su vez, logrará la aprehensión del conocimiento de manera práctica y más cercana al ámbito juvenil, diseñando personajes que sean fieles a los relatos de nuestros abuelos y que además cumplan con las expectativas de curiosidad que actualmente tienen los jóvenes. Curiosidad y expectativas evidenciadas en el afán que muestran en las pantallas con los videojuegos, caracterizadas por personajes fantásticos que absorben totalmente la mente infantil y adolescente.

El proyecto pretende ahondar en la importancia que tiene el investigar, conocer y valorar la riqueza cultural que tiene nuestra región a nivel oral, ya que gran parte se encuentra inmersa dentro de las leyendas de

Nariño, y de esta manera rescatar la atención de los jóvenes pertenecientes a la región. Uno de los objetivos y aporte como diseñador es favorecer el diálogo con nuestros abuelos, fuente de sabiduría, con el fin de descubrir características, modos de hablar y peculiaridades lingüísticas que ellos usan al referirse a las leyendas, que representan la cultura nariñense y que ha ido de boca en boca hasta convertirse en una tradición.

El interés personal que guarda éste proyecto es la exploración de la ilustración como medio de comunicación y expresión, que permita mostrar con identidad estética y regional, aquel mundo de fantasía que no se puede ver ni explicar y que sólo existe en la memoria e imaginación logrando así un diálogo entre el mundo ficticio y el mundo real, como también la transmisión de valores, ideas y costumbres y la divulgación de las leyendas de Nariño, por medio de la aplicación de la ilustración, que destaca con fidelidad a sus personajes, propios de los relatos que han contado los abuelos de generación en generación.

Ghuchucas para Después



Objetivos



Objetivo General

- ✧ Diseñar un libro álbum basado en las características estéticas, regionales y descriptivas de las leyendas de Nariño, para aportar en la preservación de la tradición oral.

Objetivos Específicos

- ✧ Promover el acercamiento del público a la tradición oral, aportando de este modo en su conservación.
- ✧ Recrear mediante la ilustración los contenidos expresivos y estéticos identificados en las leyendas nariñenses.
- ✧ Explorar la ilustración como una herramienta de comunicación y expresión buscando identidad estética y estilo propio para dar a luz y mostrar aquel mundo de fantasía que no se puede ver ni explicar y que sólo existe en la memoria e imaginación.



Diseño Metodológico



Para el desarrollo del proyecto se abordarán dos procesos:

(1) Investigativo y (2) Proyectual.

1. PROCESO INVESTIGATIVO

El proyecto requirió de una investigación que conjugó dos tipos: uno documental, para la recolección de leyendas y otro explicativo hermenéutico, para la comprensión de gustos y preferencias de los jóvenes hacia los personajes y el tipo de ilustración.

a) INVESTIGACIÓN DE LEYENDAS:

Fuentes: Libros de autores nariñenses, páginas Web y personas adultas (60 años en adelante) de la ciudad de Pasto, así como de los pueblos cercanos (Genoy, La Florida, Tuquerres, Yacuanquer, Nariño y Guatarilla)

Técnicas e instrumentos: análisis de documentos y entrevistas.

b) INVESTIGACIÓN DE GUSTOS Y PREFERENCIAS:

Población: Jóvenes de 12 a 25 años de la ciudad de Pasto.

Muestra: 100 Jóvenes estudiantes de 12 a 25 años.

Variables de la muestra:

Colegios y Universidades: Oficiales y Privados

Jóvenes: Género (F - M)

Edad: 12 a 25 años

Instrumentos: Encuesta semi-estructurada.

2) PROCESO DE DISEÑO

a) CONSTRUCCIÓN DEL STORY BOARD

Selección de las leyendas de Nariño a partir de criterios como: riqueza descriptiva y la variedad de sus componentes. Definición de ilustraciones y pautas de diagramación a modo de boceto de manera rápida, fluida y sencilla.

b) CREACIÓN DE PERSONAJES:

Recrear a través de la ilustración los contenidos expresivos, estéticos y culturales identificados en los espantos nariñenses.

c) CREACIÓN DE AMBIENTES

Recrear a través de la ilustración los escenarios en los cuales están inmersos los espantos seleccionados, destacando elementos propios de la cultura nariñense. Explorando técnicas manuales y digitales como la acuarela, lápiz de color, rotuladores, carboncillo y collage

d) TRABAJO DE CAMPO:

Registros fotográficos de escenarios, ambientes naturales, personas y elementos descriptivos como animales, plantas y productos artesanales.

e) DISEÑO EDITORIAL:

Definición del concepto editorial, creación de texto, selección de tipografías, diagramación, diseño de la marca, diseño de portada y elementos decorativos del libro.

f) PRESENTACIÓN FINAL

Elaboración de las piezas gráficas complementarias, y presentación final.

Marco Contextual

Sujeto Comunicacional

El proyecto “MAL VIENTO Colección de Espantos” está dirigido para todo el público en general, pero específicamente a la población infantil y juvenil. Hablando de un rango de edad de 12 a 25 años, lectores que se entregan sin miedo al mundo de la fantasía. estudiantes de colegios y universidades públicas y privadas, pertenecientes a la región nariñense y también fuera de ella.

Resultados Esperados

Se busca mediante el desarrollo gráfico que el libro, siendo parte de una dinámica visual, genere soluciones pedagógicas, que sirvan de ayuda para que los lectores comprendan fácilmente la importancia de las leyendas regionales y por ende de la tradición oral. Con este proyecto se pretende continuar posteriormente, con una colección de libros.

Mediante la ilustración, parte esencial de “MAL VIENTO”, se recrean los contenidos expresivos y estéticos, identificados en las leyendas nariñenses y se pretende de este modo, preservar los conocimientos de nuestros antepasados acerca del tema en cuestión, e invitar al público en general a la imaginación, la observación y la lectura.

Este proyecto pretende ser una herramienta útil que estimule la divulgación de las leyendas y la cultura y al mismo tiempo despierte el interés en el público infantil y juvenil por indagar más acerca de leyendas de la región, y en las personas mayores, veteranos del tema, despertar el entusiasmo por contar sus historias, una tras otra, fomentando de este modo, el diálogo entre los miembros de la familia.

Inicialmente “MAL VIENTO” será presentado y difundido a nivel regional y nacional, pero es una meta llegar a contextos internacionales.



Viejo Ghutarejo



Marco Teórico



LA CULTURA DE MI PUEBLO

“El Camino Hacia La Inmortalidad”

“la cultura es la construcción del sentido de vida mediante tejidos de imágenes y símbolos que envuelven la diversidad de las prácticas y le dan identidad a la vida social de los pueblos en su devenir histórico”

Héctor Rodríguez¹



Según Héctor Rodríguez, la cultura popular, se define como producción intelectual o material creada por las capas populares de una sociedad. Comprende el folclore, el mito, la leyenda, la fábula, las canciones y la música popular, la artesanía y la indumentaria.²

Cuando se habla de cultura popular, se habla de memoria, de tradición, de costumbres, de la huella que marco el hombre con su paso, como el legado firme que afianza

la identidad de cada pueblo. Así pues, mediante la cultura se construyen pensamientos, se entretajan saberes, con la promesa de garantizar la prolongación de la vida y existencia de los pueblos ancestrales.

En el trabajo de grado “Ecosaberes en torno al mito. Mitos y Leyendas en torno al Paramo y la Laguna del Telpis en el Municipio de Yacuanquer - Nariño” se resalta dentro de la cultura popular, la importancia de las leyendas y la tradición oral : “(...) La cultura es del hombre; el avance de su conciencia le permite pensarse, expresarse y representarse

simbólicamente en un proceso que le facilite su propio reconocimiento y la diferencia de otros mundos culturales también contruidos por él; de este modo, los mitos y leyendas y relatos se han transmitido en forma oral y de generación en generación, por lo tanto no debemos ignorarlos, sino que debemos buscar en ellos una parte esencial de lo que es nuestra cultura como patrimonio de un pasado que nos permite imaginar el futuro de una manera dinámica identificándonos con una cultura de un pueblo para hacer posible el reencuentro.”³ Se infiere de lo anterior que la tradición oral, y las leyendas, son elementos que estructuran la identidad cultural de un pueblo. Son parte fundamental dentro de la cultura.

Con la pasión que otorga el orgullo de vivir en esta maravillosa región, el presente proyecto de grado, “MAL VIENTO”, se apropia de las leyendas, inmersas dentro de la tradición oral, para la creación de un producto gráfico, resaltando el valor incalculable de la rica cultura nariñense.

“Cuando los países se desmoronan lo único que queda de ellos es la cultura, por eso es tan importante. Un país sin cultura va a la desaparición. Creo que hay que dedicar un capital a la cultura, crear productos útiles para el ser humano, tanto para su consumo como para su conciencia”.

Alejandro Jodorowsky⁴

¹ RODRIGUEZ ROSALES, Héctor. *Ciencia Humanas y Etnoliterarias, Introducción a la Teoría de los Imaginarios Sociales*. Ediciones Unariño, San Juan de Pasto: p. 126.

² Océano Uno Color Diccionario Enciclopédico. Edición 2001, p. 651.



TRADICIÓN ORAL

“Mensajes de Identidad”

“Es la tradición oral, es la conversación franca, directa, huérfana de maquillajes e hipocresías que le hacen perder esa autentica esencia con olor a la tierra, a lo nuestro, junto al rico vocabulario forjado por gente que en el orgulloso pretérito hicieron el deleite de sus contertulios divagando con historias salidas del imaginario colectivo, condimentadas por la malicia indígena, adjudicadas a determinados personajes de carne y hueso, o extraídas de la misma realidad, pero guardando el respeto, la decencia y el decoro contando vivencias y peripecias de un ayer inolvidable.”.

Enrique Herrera Henríquez⁵

Dan Vansina, asevera que la tradición oral tiene la fiel misión de transmitir la cultura y las costumbres de una sociedad a través de relatos, cantos, oraciones, leyendas, fábulas, conjuros, mitos, cuentos, etc. y tiene como función primordial la de conservar los conocimientos ancestrales a través de los tiempos.⁶ Es así como la tradición oral se transmite de generación a generación, y es la encargada de conmemorar el pasado, de remontarnos al inicio de nuestra región, marca la huella de lo propio y

reivindica el honor de nuestra identidad. Es de gran importancia recuperar y difundir las leyendas de esta región, relatos que plasman con autenticidad el alma, las creencias y el folklore de nuestros antecesores, sus ideas originarias que develan la importancia de la imaginación colectiva, la fantasía y el realismo mágico, nuestra herencia cultural, nuestra tradición oral.

Maurice Maeterlinck define una característica fundamental de la tradición oral: “(...) En cada encrucijada del sendero que lleva al futuro, la tradición ha colocado diez mil hombres para custodiar el pasado.” Así pues, la tradición oral lucha contra el tiempo en su tarea de mantener viva la cultura de un pueblo, sus costumbres, sus creencias, la

identidad que se convierte en legado, como medio para arraigar la cultura entre las nuevas generaciones, exaltando la sabiduría tradicional que palpita, actúa y persiste. La tradición oral, permite de este modo, un viaje al pasado para vivir en la memoria del presente. Y remontarnos a un pasado, dentro de nuestra cultura nariñense, es hablar de los pueblos aborígenes que son los pilares que forjaron el inicio de nuestra cultura y región. Así la tradición oral, tiene el compromiso de actuar como transmisora de

cultura y saberes ancestrales, permitiendo su supervivencia y perduración. Este argumento se puede respaldar por la siguiente afirmación, realizada por la gente del pueblo Awa: “ (...) Estos conocimientos que han mantenido los mayores son los que como pueblo indígena nos han permitido pervivir a través de la práctica de nuestros usos y costumbres y del aprender mirando, caminando y haciendo, de generación en generación para garantizar nuestra pervivencia como pueblo indígena”.⁸

³. JUASPUEZAN, Luis Felipe, ORTIZ, Adriana. Trabajo de grado: *Ecosaberes en torno al Mito. “Mitos y Leyendas en torno al Paramo y la Laguna del Telpis. el Municipio de Yacuanquer- Nariño”*, Universidad de Nariño, San Juan de Pasto, 2003. (s.e)

⁴. JODOROWSKY, Alejandro, frases de cultura, en www.frasesypensamientos.com

⁵. HERRERA, Enrique. *Mitos, Leyendas y Tradiciones de Nariño*, Ediciones Edinar, San Juan de Pasto, 2000, p. 14.

⁶. VANSINA, Jan. *La tradición oral es historia*, 1985, Editorial James Currey, p. 27 y 28.

LA IMPORTANCIA DEL LIBRO DENTRO DE LA TRADICIÓN ORAL

“No todas las culturas necesitan libros en la misma medida. De hecho, muchas culturas se las han arreglado muy bien sin ellos, principalmente debido a la existencia de una abundante tradición narrativa oral. Sin embargo, en el mundo moderno la tradición oral se desmorona, y en algunas sociedades este fenómeno sucede con tanta rapidez que una tradición oral que se desvanece no es reemplazada a tiempo por libros”

Jostein Gaarder⁹

on muchas culturas que han sabido contar su historia y de este modo mantener en la memoria, su tradición oral y su cultura, más sin embargo, en nuestros días, la tradición oral está siendo afectada, pues pareciera que sus indicios sólo perdurasen en las añoranzas y recuerdos de los viejos abuelos. Se hace necesario, por lo tanto, plasmar de alguna manera, los conocimientos, saberes tradicionales y ancestrales, la tradición oral, en algún medio que reviva el pasado y perdure en el presente, generación tras generación. Como diseñador y con el sentido social que éste trae consigo, es nece-

sario la creación de un material gráfico, específicamente el libro, que no solamente genere un material escrito, el cual refleje y transmita elementos de nuestra tradición como palabras autóctonas, que evocan escenarios y hacen alusión a las viejas costumbres, es necesario también implementar y generar una forma de lectura no lingüística, la escritura y lectura de imágenes, ilustraciones, que no solamente plasmen la esencia de las palabras, sino que además refuercen su sentido,

informativo, histórico y cultural y aporten nuevos significados y mensajes que en palabras no se pueden expresar. Este será, un pequeño aporte que permita en una pequeña medida, colaborar con la conservación de nuestras leyendas, de nuestra tradición oral y no pretende remplazar las historias narradas de boca en boca, más bien será un elemento que permita difundir el mensaje por otros medios, trabajando igualmente para que nuestras leyendas no se desvanezcan.

⁷ MAETERLINCK, Maurice. “Frases de Tradición”. www.frasesypensamientos.com

⁸ BISBICUS, Gabriel, PAI, Jose, PAI, Rider. *Comunicación con los espíritus de la naturaleza para la cacería, pesca, protección, siembra y cosecha en el pueblo indígena Awá de Nariño*, 2010, (s.e)

⁹ GAARDER, Jostein, “Frases de Tradición”. www.frasesypensamientos.com



NUESTRAS LEYENDAS

La Puerta A mundos Ocultos y Llenos de Magia

“Se trata de relatos que han calado los siglos y se han sabido mantener con su imponentia y con su sabor meramente antiguo. Narraciones mágicas que de cualquier manera han transformado los Andes y llegaron a tener su propia personalidad, su propio rostro. Conflictos humanos, Mitos, Conflictos Sexuales, Ritologías que en Nariño han ido desapareciendo, dejando únicamente un matiz extraño, nostálgico”.

Oswaldo Granda¹⁰



Las leyendas han forjado con el paso de los años, el corazón de nuestra tradición oral y han aportado de manera importante en la creación de nuestro paisaje

cultural. Las leyendas son relatos transmitidos de generación en generación como parte de la historia. En ella se manifiestan cualidades que le dan cierta credibilidad, pero al ser transmitidas de boca en boca, se

va modificando y mezclando con historias fantásticas.¹¹

Además, las leyendas, al ser revividas una y otra vez por la conversación popular, hacen parte del conocimiento tradicional y en ellas, está inmersa la creación ética y estética de cada pueblo. Partiendo de ese propósito de la leyenda en reflejar la estética de una región, se propone en el proyecto “MAL VIENTO” la creación de ilustraciones, que como herramienta gráfica narrati-

va, expresan con fidelidad los elementos propios de la cultura nariñense.

“MAL VIENTO”, ve en las leyendas la importancia y el valor incalculable que representan para la cultura nariñense, pues en ella se evidencian aspectos propios de todo un pueblo, costumbres y tradiciones que sobreviven frágiles al paso del tiempo y se niegan a desaparecer. En muchas ocasiones las leyendas contadas por nuestros antepasados, han perdido su esencia cultural y su carácter de identidad, en donde la narración ya no apela a las palabras autóctonas, ni la descripción detallada y prudente de personajes y paisajes, revela lo que verdaderamente identificaba al antiguo pueblo nariñense.

Por este motivo “MAL VIENTO”, ha tomado las leyendas a partir de aquellas fuentes de saber, nuestros abuelos, que con sus vivencias y cuentos, cansados y arrugados por el implacable tiempo, se convierten en un preciado tesoro que nos dejaron en su testamento. Y de este modo, se ha visto la posibilidad de inmortalizar este legado, influyendo desde el diseño gráfico, apropiándose de las leyendas contadas de boca en boca, con palabras volando en el aire e imágenes sugestivas surgiendo en la mente, para plas-

marlas en un producto tangible que sobreviva al paso del tiempo y el olvido, documentando en cierta medida, la identidad cultural de la región nariñense, permitiendo que aquellas leyendas permanezcan en el imaginario colectivo como testimonio de su existencia en el mundo real y sobrenatural.

Con respecto a lo anterior, es preciso afirmar que la leyenda, además de explicar algo sobrenatural, trata de dar a conocer, de manera llamativa, las características de toda una región.¹² Es precisamente apelando, a ese “dar a conocer de manera llamativa”, que este proyecto plantea la creación de personajes, a partir de la ilustración, explorando técnicas llamativas, estéticas, decorativas e informativas, para representar las leyendas de la región.

Las leyendas husmean en el maravilloso pasado, para resucitar en el presente, la cosecha de las costumbres y tradiciones y recuerdan que vivimos en mundos donde todo es posible, desde la imaginación y ensoñación, elementos que permiten viajar hasta lugares desbordados de color y fantasía.

¹⁰. GRANDA PAZ, Oswaldo. *Leyendas de Nariño*, Editorial Kelly, Bogotá, 1981, p. 14.

^{11, 12}. www.misrespuestas.com



LA FANTASÍA

“Culpale de la Creación Artística”



a palabra fantasías es pariente cercana de la imaginación y significa apariciones o visiones.

La fantasía es la culpable de la creación artística, de ella nacen poemas, cuadros, esculturas, películas,

literatura de ficción, etc.¹³

Siendo la fantasía, una facultad humana y netamente mental, permite elaborar imágenes que no existen en el mundo real. Esta capacidad de crear imágenes incentiva el proyecto de ilustración, presente en “MAL VIENTO”, pues gracias a la fantasía, se crean mundos mágicos no existentes en el mundo real, o se vale de ambientes reales preexistentes, para atribuirles aspectos fantásticos. Si bien las leyendas, tienen gran parte de realidad, es cierto que hechos y

características fantásticas se apoderan de ella, de este modo, el recurso de la fantasía se hace indispensable, y así la realidad se modifica y se transforma para crear nuevos mundos, expresados en ilustraciones y textos, en diseño editorial, representando la realidad que se vive en la tradición oral de los pueblos nariñenses. es importante anotar que los niños tienen gran capacidad de fantasía, en la mente soñadora de los niños, la capacidad de crear mundos de fantasía se evidencia con fuerza y la mente adulta, guiada por la razón, se vale de la experiencia y la lógica.¹⁴

“MAL VIENTO”, une las experiencias de los abuelos que contaron sus historias, basadas en hechos y vivencias, con el pensar fantasioso de los niños, para lograr la creación de un producto gráfico que transite por el camino de la fantasía y la realidad al mismo tiempo.

GENERO FANTÁSTICO

«Lo fantástico debe estar tan cerca de lo real que uno casi tiene que creerlo».
Dostoievski¹⁵



l género fantástico es aquel que presenta elementos imaginarios y sobrenaturales en su argumento y en contraposición de lo real violando sus normas. Esta definición es la que ofrecen los diccionarios como el de la Real Academia Española.¹⁶ Optando por

otra perspectiva, Dostoievski afirma que el verdadero exponente del género no debe romper nunca el enigma que mantiene al lector dudando de los orígenes en la ruptura con la legalidad.¹⁷ Así, lo fantástico y lo real va ligados. Es precisamente este argumento el que se ve reflejado en “MAL VIENTO”, pues aquí la fantasía no es ajena a la realidad, no intenta anteponerse ante a ella ni violar sus normas, más bien traspasa los

límites de lo real, pero siempre partiendo de algo verídico para así proporcionarle al lector, interrogantes acerca de los hechos y personajes, que lo envuelven en dudas acerca de lo real y lo ficticio, desde su propio juicio subjetivo. De este modo con la fantasía como aliada, con la creación de mundos imposibles, se pretende representar o explicar elementos sobrenaturales existentes en el mundo real y lógico, como es el caso de las leyendas.

La relación entre fantasía y realidad, también se evidencia en la afirmación de Louis Vax, quien argumenta que el relato fantástico presenta hombres comunes del mundo real ubicados repentinamente ante un fenómeno inexplicable.¹⁸ Todorov, por su parte, afirma que el verdadero género fantástico permanece en una zona de ambivalencia entre respuestas netamente racionales y respuestas sobrenaturales explicadas al lector.¹⁹

^{13, 14}. “Concepto de fantasía”. www.deconcepto.com.

LA IMAGINACIÓN

Una Ventana a la Fantasía



egún el Diccionario de la lengua española, la imaginación es la facultad de forjar imágenes mentales representando algo en la fantasía.²⁰ Cuando se habla de imaginación, es necesario hablar de fantasía, pues las dos son facultades que le permiten al hombre la capacidad para entender su entorno y hacen posible su viaje a mundos que están más allá de lo conocido. Las imágenes con las que opera la imaginación, crean un contacto con lo directamente percibido, mediante las experiencias y la memoria y posibilitan mediante estas imágenes, percibir elementos lejanos a la realidad en forma concreta.²¹ De este modo la imaginación le da paso a la fantasía en la medida en que permite observar y reconocer el mundo, modificar y transformar activamente la realidad para crear algo nuevo.

¹⁵ DOSTOIEVSKI. "Género fantástico" <http://www.wikipedia.com> (2008).

¹⁶ Real Academia Española. «Fantasía». Diccionario de la lengua española.

¹⁷ DOSTOIEVSKI. "Género fantástico" <http://www.wikipedia.com> (2008).

¹⁸ VAX, Louis (1960). *L'Art et la Littérature fantastiques*. París: P.U.F. p. 5.

¹⁹ TODOROV. Op. cit. supra. p. 31-32.

²⁰ Real Academia Española. «Imaginación». Diccionario de la lengua española.

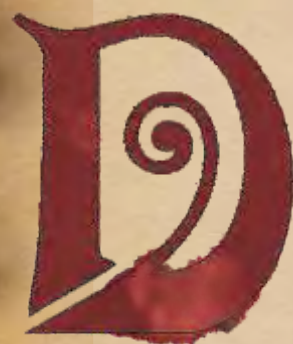
²¹ "imaginación". [Http://www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com).



LA ILUSTRACIÓN

“Los Mensajes de la Estética”

“El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración”.
Dalley Tarence²²



De lo anterior se puede afirmar que la ilustración va más allá de dibujo y deslinda los límites impuestos por el arte puramente decorativo ya que

está definida por un énfasis contextual y tiene la firme intención de comunicar, de brindar información, generando mensajes y códigos no lingüísticos susceptibles a ser leídos. Por otro lado, como asegura Victor Montoya, la ilustración, además de estimular la fantasía, es un recurso indispensable para el goce estético de la literatura infantil.

²³ Es así como la ilustración, cumpliendo con su naturaleza expresiva y narrativa, refleja tanto el desarrollo de la función idiomática como el desarrollo de la función artística, transmitiendo mensajes y suminis-

trando emociones estéticas. Se podría decir que la dualidad existente en la ilustración, por llamarlo de alguna manera, refiriéndose a su función estética y su función comunicativa, se evidencia en el presente proyecto de grado, y se vuelve un todo, cuando interactúa con la palabra escrita, cuando juega con las letras para comunicar un mensaje, invocando a la imaginación y a la fantasía, al revivir la memoria que trae consigo la tradición oral y así representa la posibilidad de la existencia de mundos mágicos y ocultos, lejanos a un pensamiento lógico, que guardan espantos y leyendas que hoy en día solo habitan en un imaginario colectivo o dentro de la ficción, espacios en donde la realidad se puede ver desde una perspectiva que no se ajusta a la lógica racional, sino a las aventuras de la imaginación.

LA ILUSTRACIÓN EN EL LIBRO ÁLBUM



Es evidente que la ilustración ha adquirido importancia cada vez mayor en el ámbito de la literatura infantil y se ha ganado un papel protagónico. En el proceso de

aprendizaje de lectura, las imágenes son los primeros elementos susceptibles de ser leídos, y de este modo, así como los textos son descifrados y se discriminan en ellos diferentes elementos, la imagen, también es leída, y se desglosan de ella diferentes códigos y elementos. Es por esta razón que “MAL VIENTO” plantea la relación del texto con las ilustraciones como un modo de lectura, en donde las palabras y la imagen son los protagonistas y los encargados de transmitir mensajes propios de la tradición oral nariñense.

Por otra parte, las ilustraciones tienen la capacidad de representar elementos inexistentes y permiten recrear mundos y personajes propios de la fantasía ajenos a la realidad, como afirma Nodelman: “(...) los libros ilustrados son particularmente poderosos engañadores”.²³

Esto se ve claramente en libros de hadas o de ciencia ficción y fantasía, en donde gracias a la ilustración es posible representar objetos o criaturas que no existen en el mundo real, y se otorga a elementos existentes características ficticias. En el caso de MAL VIENTO, los espantos que se representan mediante la ilustración, tienen gran parte de fantasía e imaginación, pues si bien existe una evidencia oral de las leyendas, entre los pueblos nariñenses, no hay indicios tangibles ni gráficos, así, sus características hacen parte de una realidad

subjetiva vivida en cada persona que lee o cuenta leyenda tras leyenda. De esta manera, la imaginación entra a desempeñar su papel y los recursos fantásticos se hacen presentes, se crean entonces personajes extraídos de un mundo fantástico para actuar en un mundo real, plasmados en imágenes, proporcionando una descripción de datos, elementos y características que la tradición oral otorga.

Según Egoﬀ, las ilustraciones siempre añaden algún elemento a la narración en cuanto que, inevitablemente, el ilustrador plasma su interpretación de la historia en los dibujos²⁴. La representación de los gestos de los personajes, la perspectiva y los colores, el ritmo, los ambientes, entre otras cosas, son elementos que encaminan el punto de vista del lector y son consecuencia del estilo de cada ilustrador. Es así como la respuesta del lector ante una ilustración, viene determinada no por lo que representa, sino por cómo está representado²⁵. Está claro que las ilustraciones siempre llevan consigo una intención y en el caso de MAL VIENTO, las ilustraciones son fieles a los relatos recolectados y están basadas íntimamente al texto. Sin embargo hay elementos adicionales, proporcionados por el estilo de ilustración. Es así como los espantos, no representan principalmente el

concepto de miedo, más bien se ha trabajado a cada personaje con la firme intención de divulgar la cultura y de hacer hincapié en las costumbres del hombre del ayer.

Es importante mencionar que los detalles descriptivos de las ilustraciones son ricos y aportan otro tipo de información que no viene dada en el texto y el mensaje no puede entenderse totalmente sin la información que nos proporcionan ambos medios, Schulevitz define perfectamente este concepto: “(...) En un verdadero libro álbum, las palabras no pueden ponerse de pie por sí mismas; sin las imágenes, el significado de la historia será confuso. Las imágenes muestran información no contenida en las palabras”.²⁶

Maurice Sendak afirma que las imágenes de un libro álbum poseen junto al texto capacidad de narrar y contribuyen al desarrollo de una historia, haciendo evidente que, realmente las imágenes son legítimos vehículos narrativos.²⁷ Pero estos “vehículos narrativos”, dentro del libro álbum, necesitan un conductor. Como bien dice Nodelman, las imágenes sugieren una historia, pero esta historia puede parecer en ocasiones demasiado imprecisa debido a que diversas interpretaciones pueden surgir de una misma ilustración.²⁸ En este sentido, el texto juega un papel importante dentro de la

lectura de las ilustraciones, convirtiéndose en el conductor que hace posible que el lector alcance una correcta interpretación de la historia. Es así como se hace evidente la relación de complementariedad entre ambos medios comunicativos, de manera que texto e ilustración cuentan una misma historia aunque ofrecen detalles propios que no se repiten en el otro medio. Como sustenta Ainara, la imagen aporta un mayor aspecto descriptivo, mientras que el texto se centra en las características de la acción y dirige la historia en determinada dirección.

Nodelman sostiene en su afirmación que, gracias al texto, el lector puede com-

prender la totalidad de la historia ya que proporciona una explicación a las ilustraciones complementando su comprensión, de la misma manera que las ilustraciones muestran claramente cómo son los personajes y los escenarios.²⁹

En conclusión, la ilustración en la literatura infantil es de vital importancia y de igual prioridad que el texto, de tal manera que su consideración meramente ornamental se queda obsoleta, pues es ha demostrado que la ilustración es un canal de información, con carácter narrativo, y su interacción con el texto crea un medio de comunicación.

²² TARENCE, Dalley. *guía completa de la ilustración y diseño*, Madrid, Blume Ediciones, 1981

²³ NODELMAN, Perry, *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, London & New York, Routledge, 1996, p. 116.

²⁴ EGOFF, Sh. *Only Connect, Readings on Children's Literature*, Oxford & New York, Oxford University Press, 1996, 244.

²⁵ MONTOYA, Víctor. *Las ilustraciones en la literatura infantil*, En <http://www.hostingbaires.com.ar/>

²⁶ SCHULEVITZ, U. *What is a Picture Book?*, Sh. Egoﬀ, ed. et al., Only Connect, Readings on Children's Literature, Oxford-New York, Oxford University Press, 1996, p. 238.

²⁷ SENDAK, Maurice. *Randolph Caldecott's Picture Books*, 1989, vol. 3, p.38.

^{28, 29} NODELMAN, P. *Words About Pictures, The narrative Art of Children's Literature*, Athens, University of Georgia Press, 1988, p. 160-162.

LIBRO ÁLBUM

Líneas Fronterizas



Existe una delgada línea divisoria entre lo que se considera libro álbum y libro ilustrado, pues son similares y es fácil confundirse. Para María Teresa Orozco,³⁰ la diferencia entre estas dos clases de libros, es clara. En el libro ilustrado, el peso de la función narrativa se encuentra en el texto escrito y las imágenes solamente lo representan, de tal manera que texto e imagen dirán lo mismo, tendrán el mismo significado, en una asociación homogénea, pero no complementaria. Las imágenes sirven como apoyo narrativo. El libro álbum, permite que texto e imagen se complementen y enriquezcan. Así, la colaboración de ambos elementos crea una lectura conjunta pues ambos códigos interactúan para formar un mensaje.

Es importante aclarar en este punto, que existe un subgénero dentro del libro álbum, **los álbumes no-narrativos**, que

como lo describe Cecilia Silva, son aquellos en los que no hay una trama, por ejemplo un catálogo o lista, pero en los que también existe un sentido secuencial, en su narración texto-imagen.³¹

María Orozco, resalta en palabras más cortas, la lectura de imagen y texto en el libro álbum: “las imágenes no pueden ser entendidas sin los textos y los textos pierden sentido si se leen separadamente”.³²

Desde estos puntos de vista, el proyecto “MAL VIENTO” se puede ubicar dentro del grupo del libro álbum, en cuanto propone en su contenido una lectura dinámica, en donde el texto escrito, el dibujo y la ilustración, crean una relación de mutualismo y complementariedad, para comunicar un mensaje. Explicando un poco, como en este proyecto la anterior aseveración de Orozco, se evidencia, es pertinente expresar que las ilustraciones realizadas, las cuales representan a los espantos, y sus escenarios, formulan muchas lecturas y proporcionan



diversos mensajes, de este modo sin la escritura las imágenes carecen de un sentido total, pues la palabra escrita encamina el camino de la información que proporciona la imagen. Del mismo modo, los textos del libro, pierden sentido si las ilustraciones no existieran. Por todo lo anterior, se puede decir que el libro álbum, es un género híbrido porque combina la escritura con la imagen. Dos lenguajes que se interrelacionan para resolver un texto.³³

Cecilia Silva afirma: “el texto y la imagen deben repartirse la tarea de contar”.³⁴ Destacando la importancia de la ilustración en el libro álbum, pues es uno de los grandes atractivos en este proyecto de grado, es pertinente afirmar que las imágenes se encargan de interpretar el texto, sin redundarlo, lo extienden, desarrollan y potencian. Así, el texto escrito y la imagen no pueden ser equivalentes; no pueden contar exactamente lo mismo, sus lecturas individuales no representan lo mismo,

pues cada código tiene sus formas de narrar una historia y su combinación, no puede arrojar resultados redundantes.

Se ha visto que en la mayoría de los libros de leyendas, los textos que en ellos se ofrecen, se dedican a describir físicamente a los espantos, pues esta información es de vital importancia, ya que en ella se encuentra gran parte de la esencia de los personajes. En la mayoría de los casos, los libros no presentan imágenes y entonces se hace indispensable dicha descripción física; pero en otros casos, además del texto, el libro presenta imágenes, en donde los rasgos físicos, también son descritos, se puede ver de esta manera un caso de redundancia. Es así como, “MAL VIENTO” ha optado por repartir la carga narrativa entre texto y la imagen. En los textos que aquí se ofrecen, se ha anulado la descripción física de los personajes, para dejarla en manos de la ilustración.

LA IMAGEN

Mundo de Ficción

“las ilustraciones sugieren más que dicen, insinúan más que revelan. Aquellas imágenes confieren el tono y apelan a que el lector sea capaz de recrear ese mundo icónico para que disfrute de todas sus riquezas.”

Manuel Muñoz.³⁵



En el libro álbum, las imágenes invitan a la inmersión en su mundo, a hacer pausas para observar detalles, a descubrir signos, significados, mensajes y pequeñas nuevas historias. Schritter afirma que la imagen desempeña un rol activo en la construcción del relato al proponer segundas lecturas que agrandan la lectura y la multiplican.³⁶ En “MAL VIENTO”, se ha descifrado los códigos de los textos de las leyendas y se han interpretado, para generar ilustraciones según ciertos puntos de vista, guardando siempre fidelidad a lo leído, pero aportando nuevos mensajes que enriquecen a la palabra escrita. Así, se ha confiado a la imagen la descripción de los personajes principales y secundarios, de los escenarios, acciones y emocio-

nes. De esta manera, las imágenes, se convierten en herramientas muy potentes a la hora de crear mundos, pues a través de ellas, se logra percibir el ambiente, definir el carácter estético y narrativo de los personajes, mostrando escenarios desde ciertos puntos de vista. Colomer afirma que las imágenes se encargan de darle tonalidad a lo que se cuenta, pues las ilustraciones tienen un poder especial para crear diversos climas y ambientes, estableciendo así, el tono de la narración y aportando un sentido de coherencia que permite la secuencia de los elementos.³⁷

Es precisamente, esta función de la ilustración la que permite, en este proyecto, crear los diversos paisajes, en donde se crean atmósfera tétricas, lúgubres, ensoñadoras y fantásticas, llenas de un misterio atrayente, creando un mundo de ficción para que el lector-espectador contemple.

³⁰ OROZCO, Mtra. María Teresa. *El libro álbum: definición y peculiaridades*. En línea. Internet, Universidad de Guadalajara, 2009.

³¹ SILVA, Cecilia. *Compartiendo el libro álbum. La función de la imagen en el libro álbum*, Santiago, Chile, Octubre de 2006. (s.e)

³² OROZCO, Mtra. María Teresa. op., cit.

³³ MUÑOZ PEÑA, Manuel. *El libro álbum: un objeto cultural. La función de la imagen en el libro álbum*, Santiago, Chile, Octubre de 2006.(s.e)

³⁴ SILVA, op., cit.

³⁵ MUÑOZ PEÑA, Manuel. op, cit.

³⁶ SCHRITTER, Istvan . *La otra lectura. La ilustración en los libros para niños*, Buenos Aires, Universidad

³⁷ COLOMER, Teresa. *El álbum y el texto. En El libro álbum invención y evolución de un género para niños*. Revista Parapara clave No 1. Venezuela: Banco del libro. (2005).

44. DOPPERT, Monika. *Dibujar para niños venezolanos en El libro álbum: invención y evolución de un género para niños. Por Kenneth Marantz et al.* Venezuela: Banco del libro, 1999, 59-63.

LA IMAGEN EN EL CONTEXTO CULTURAL

“Quien usa estereotipos, se resigna a ver con ojos ajenos”.

Monika Doppert.43..



s esencial hablar de los estereotipos en la imagen. Monika Doppert define la palabra estereotipo como: “el cliché o molde que sirve para copiar un modelo original en gran cantidad” Explica también, el efecto nocivo de las imágenes, regidas por estereotipos: “Y es que atenta realmente contra la creatividad y contra la apertura hacia otras posibilidades de comprensión e interpretación del mundo”.³⁸

Apoyando el concepto de Doppert, David Lewis, afirma: “Una de sus funciones del libro álbum, es la de construirle al niño, una imagen de su sociedad y de su entorno,” Pero, en muchos casos, las ilustraciones caen en estereotipos; y de esta manera, y en cierta medida, se puede sesgar la visión del niño y proporcionándole una imagen de una realidad ajena a cultura, fuera de contexto.

Es común ver que en muchos libros y otros medios gráficos se presentan ante el lector, imágenes inmersas dentro de las exigencias de la moda o de ciertos estereotipos físicos. Por eso, los niños latinoamericanos no han tenido otra alternativa que crecer con imágenes que representan el prototipo de hombre o mujer europeo, hecho contradictorio a la realidad de su entorno.

He aquí la importancia de “MAL VIENTO”, en su papel como pieza gráfica emisora de la tradición oral nariñense.

Por eso, las ilustraciones que en este proyecto se ofrecen, buscan siempre la construcción de cultura, apelando a los rasgos de nuestra gente, a la belleza de nuestras cordilleras, al encanto de nuestra riqueza natural.

Pues no es necesario buscar tan lejos la inspiración, porque está aquí, nuestra tierra la produce. De esta manera se muestra nuestra verdadera identidad, sin el maquillaje del estereotipo. Así, pues, una literatura infantil que tenga la intención de ayudar a los niños y a los lectores en general, a relacionarse con su propio entorno, con su propia cultura, debe desechar los estereotipos ajenos.

Por esta razón, es importante crear libros que tengan un diálogo con el contexto cultural, y de esta manera, puedan ofrecer una visión más próxima a su propia realidad.



Marco Referencial

Referentes Gráficos

En este grupo de referentes, se encuentran los más grandes exponentes ilustradores del género infantil y fantástico. La magia atrayente de sus ilustraciones que cobran vida y hechizan con sus miradas, ha influido de alguna manera en mis ilustraciones, que con un estilo definido, pero bastante frío, cambiaron para mostrar expresión en cada personaje que vive en cada trazo.

Otro aspecto importante, característico, en estos ilustradores, es la creación de paisajes de generosas proporciones, en donde la bruma y la naturaleza juegan en una competencia por el protagonismo. Por otro lado, sus trabajos editoriales de gran calidad narran mágicamente con imágenes la cultura y el folklor.

Este grupo de referentes han servido como guía en la construcción del trabajo editorial, brindando pautas, en composición, retícula, equilibrio y ritmo. Pero el elemento que más se ha destacado de ellos, como un ejemplo a seguir, es la forma especial de narración. Las historias son contadas con belleza con palabras y con ilustraciones, en donde texto e imagen se vuelven uno solo en una relación de armonía. Gracias a estos referentes, fue posible entender la importancia que tiene la imagen dentro del libro álbum, en donde el formato también juega papel importante.

ALAN LEE (Middlesex, 1947)

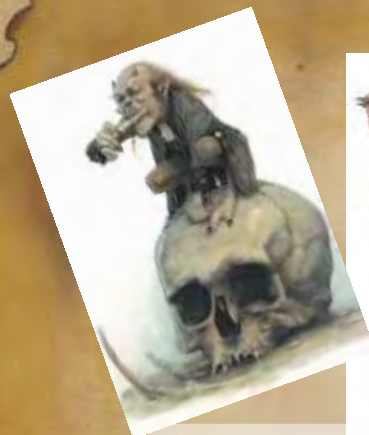
Ilustrador británico de libros y películas. Sus ilustraciones están impregnadas de vivo realismo, sus paisajes y personajes, vienen de otro mundo distante al nuestro, un mundo fantástico, que gracias a su estilo, se vuelve posible en la realidad e imaginación de cada lector. Las ilustraciones, con trazos muy marcados, fluidos y a la vez delicados llevan una gran fuerza descriptiva, y ni el más mínimo detalle se deja desapercibido.



BRIAN FROUND (Inglaterra 1947)

Ilustrador británico. Entre sus tantos trabajos, se destaca el ya considerado un clásico: "Hadas" realizado junto Alan Lee. En esta obra explora el mundo mágico lleno de belleza salvaje de las criaturas que no se rigen por las reglas de vida humanas. Viven en un reino de fantasía, de exquisito deleite y deliciosos peligros. Los dos artistas que crearon este libro, Alan Lee y Brian Froud, han hecho un estudio de la historia del mundo de las Hadas.



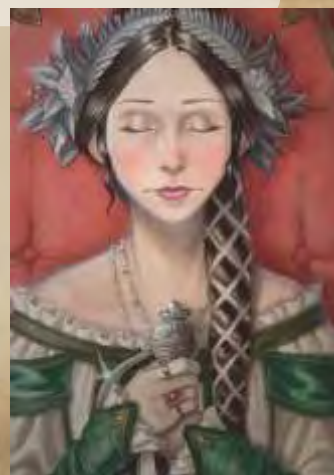


JEAN BAPTISTE MONGE (Nantes, junio 1971)

Artista francés, ilustrador y escritor de fantasía. Su interés en las criaturas mágicas de los cuentos de hadas como los duendes, gigantes y enanos. Sus criaturas de fantasía: elfos, duendes, hadas, brujas y monstruos, reflejan una perplejidad cautivante de inocente crueldad.

TONY DITERLIZZI (California, Estados Unidos, 1969)

Artista de fantasía y autor de libros para niños. Entre sus libros se destaca, Las Crónicas de Spiderwick, para los cuales ha diseñado y dibujado los personajes, con especial mención para las criaturas fantásticas. Sus ilustraciones revelan las maravillas que salen de la fantasía de este gran ilustrador. La diagramación del libro es dinámica y propone anotaciones y recortes de periódicos, elementos decorativos que hacen de la lectura, un ejercicio divertido.



BENJAMIN LACOMBE (París, 1982).

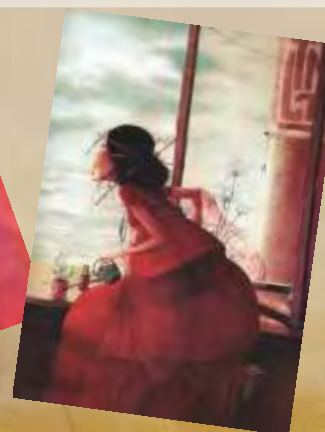
Ilustrador nacido en Cada una de sus ilustraciones es un producto de la fantasía en el que se revelan muchas y variadas lecturas. Sus obras provocan una sensación curiosa, inspiran fragilidad, elegancia y melancolía.

LOS AMANTES MARIPOSA: Su ilustración tiene vida propia, conmueven y maravillan a través de la delicadeza de sus dibujos vivos, que desvelan un amor que sensibiliza al lector. Al abrir sus libros, es seguro quedar hechizado por obra y gracia de sus poéticas imágenes.

REBECA DAUTREMER. (Gap (sur de Francia, 1971)

Ilustradora francesa. Sus maravillosos libros son objetos de deseo y sus historias conmovedoras y bellas encandilan a grandes y chicos.

CYRANO: Cada uno sus personajes, con elaborados vestuarios y peinados, que les dan carácter e identidad, pero todos unidos por una enorme capacidad para comunicar a través de las miradas y los gestos de múltiples emociones. Sus ambientes son amplios paisajes naturales donde la luz juega un papel fundamental o complejas estructuras urbanas cargadas de detalles, ambientes melancólicos y dramáticos.



Referentes Gráficos - Tesis

En esta categoría de referentes, se encuentran las piezas editoriales regionales, que se encargan de reflejar la cultura nariñense o en otros casos la infinidad de posibilidades en el mundo de la fantasía.

Estos referentes han permitido saber cómo se desarrolla el diseño en nuestra región, cual ha sido su acogida, cual es la labor social del diseñador y proponer retos ante una competencia que crece a grandes pasos.

DRAGONARIO

La fantasía se materializa en este libro objeto, proponiendo una forma distinta de leer, pues en él, no solo las palabras, y la imagen son susceptibles a lecturas, los objetos cobran protagonismo. Destaco de este producto gráfico la belleza de sus imágenes, la unidad formal que le impregna un sabor medieval, introduciéndonos en un mundo mágico.

Julie Daza Castillo (2009)

Universidad de Nariño

Biblioteca Alberto Quijano Guerrero



MARIA TAMBORA, DIARIO DE UNA BRUJA.

Los secretos de la bruja más poderosa, se revelan. Resalto de este libro, el interés por el trabajo manual, representado en sus ilustraciones y el deseo por difundir nuestra cultura.

Autor: Carlos Jurado Chamorro (2010)

Institución Universitaria CESMAG

Biblioteca Remigio Fiore Fortezza



ESPANTOS, EL JUEGO DE ROLL.

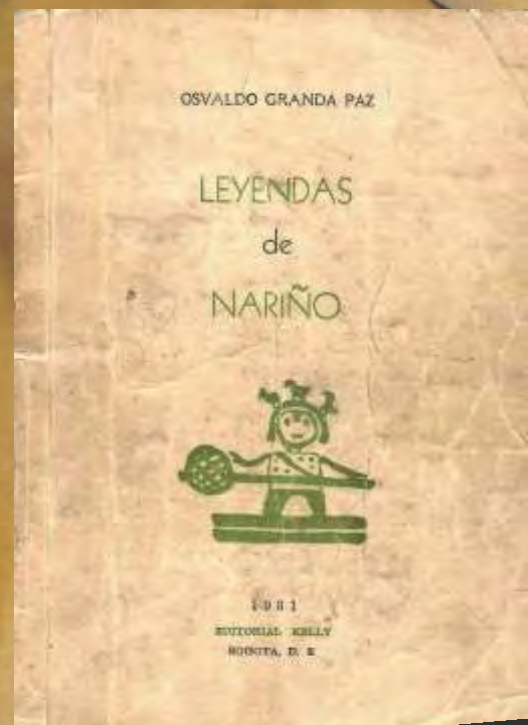
Los espantos, se despiertan hambrientos. Se resalta en este juego de roll, la creación de personajes y la manera en que estos salen de su contexto e interactúan con el espectador. Es importante además el aporte que hace como medio comunicativo lúdico-pedagógico.

Autor: Germán Arturo Insuasty (2007)

Universidad de Nariño

Biblioteca Alberto Quijano Guerrero

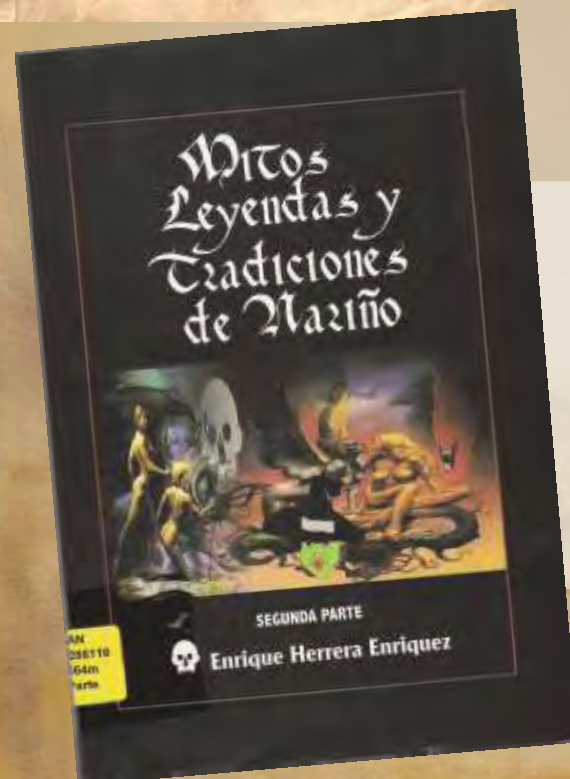




LEYENDAS DE NARIÑO.

Oswaldo Granda Paz
Editorial Kelly
Bogotá, 1981

En este libro, se describe a los espantos de manera objetiva, clara y directa, la narración es fácil de comprender para todo tipo de público, sin importar su región, pues maneja un lenguaje sencillo proporcionando una lectura agradable y de interés para los lectores de todas las edades. Este es un texto literario que difunde el patrimonio oral de las comunidades andinas del departamento de Nariño.



MITOS Y LEYENDAS TRADICIONALES DE NARIÑO.

Enrique Herrera
Editorial EDINAR
San Juan de Pasto, 2000

La narración apela a la identidad cultural del pueblo nariñense, a recordar el pasado de viejas costumbres, la descripción de sus personajes e historias esta llena de misterio y pasión.

Referentes Investigativos

Estos antecedentes colaboraron en la creación de textos, y me introdujeron dentro de los significados como cultura, tradición oral y leyenda, mostrándome un mundo lleno de magia y fantasía, el cual es inspirador para la escritura.

En estos referentes investigativos, la narración es fundamental y todos muestran un arraigo a lo nuestro, a nuestra identidad, nuestra cultura, en ellos se vive en cada párrafo las palabras autóctonas que reflejan las costumbres y vivencia de los pueblos.

En la Chagra



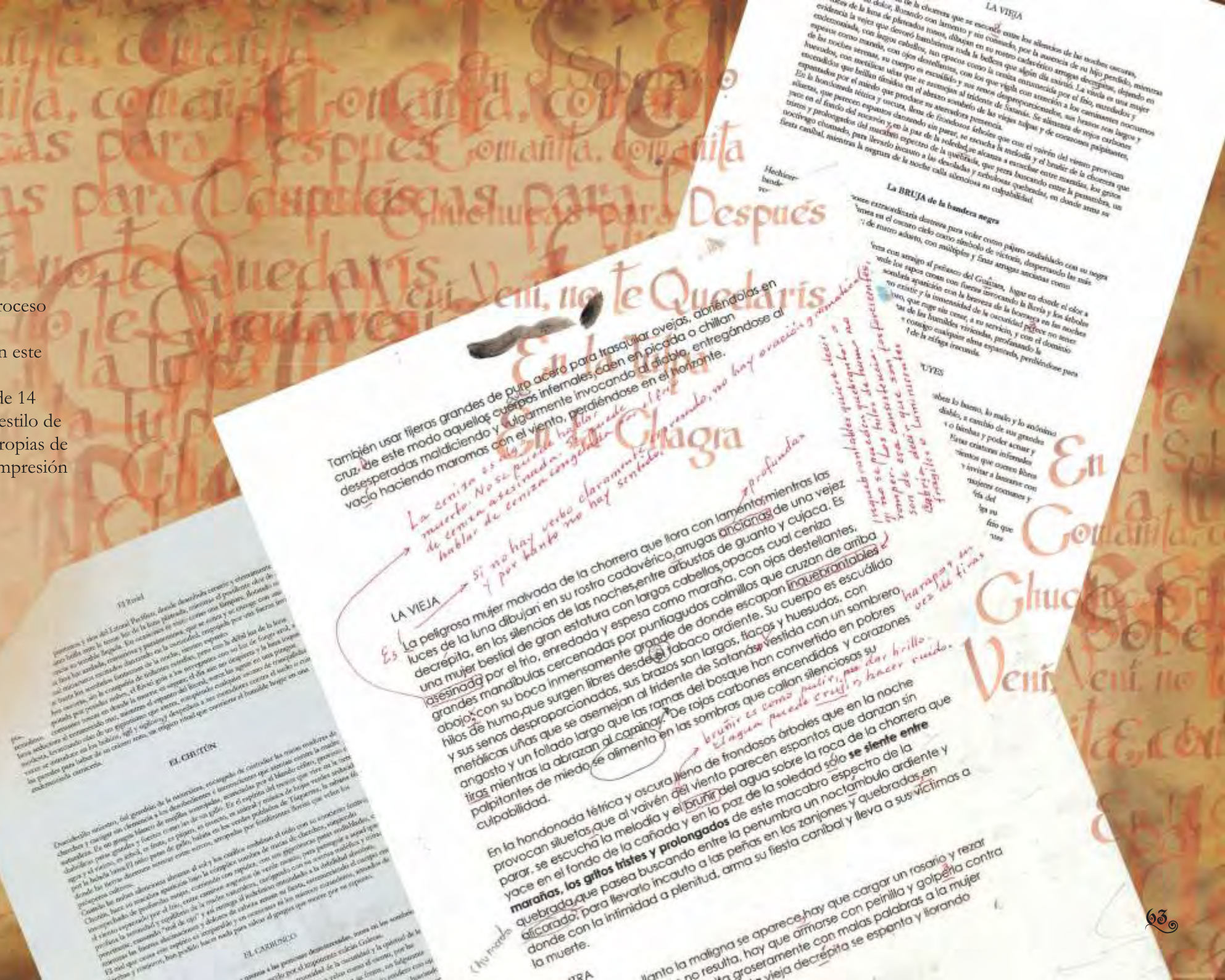
CREACIÓN DE TEXTOS



Se recopiló toda la información obtenida en el trabajo de campo y en el proceso investigativo y al tener una lectura clara de las leyendas, se pudo reconocer aproximadamente 80 espantos. El siguiente paso fue seleccionar las leyendas, en este punto se tomó en cuenta aspectos como riqueza descriptiva, versatilidad de los personajes y representación cultural. Se decidió entonces, trabajar con un total de 14 leyendas y se empezó a crear sus respectivos textos, buscando y explorando un estilo de narración, teniendo presente desde un principio el uso de palabras autóctona, propias de nuestra cultura, pero también se vio la necesidad de presentar textos de fácil comprensión para cualquier persona sin impostar su región.

Los textos pasaron por varias etapas de corrección. Inicialmente se detectaron problemas en cuanto al uso de palabras, corregido ese punto, se detectó un nuevo problema, referente a la sintaxis. Los textos fueron sometidos a la lectura por parte de estudiantes universitarios y algunas partes de los textos eran difícil de comprender debido a la redundancia. Se corrigió entonces que los textos cumplieran con mayor precisión en cuanto al estilo de narración. Para corregir este problema se analizaron algunas palabras y expresiones.

Cabe resaltar que los textos muestran muchas palabras de los lenguajes indígenas (Quechua y Aymara) propias de nuestra región, con el fin de mostrar un poco de nuestra cultura. Inicialmente los textos describen al personaje de cada leyenda pero más tarde, entendiendo la dinámica del libro álbum, se tomó la decisión de analizar dicha información para dejarla en manos de la ilustración.





CREACIÓN DE STORY BOARDS



Se hicieron muchas maquetas del libro a escala, definiendo elementos importantes, como ritmo, composición, diagramación, armonía, formato. De la misma manera se definió el estilo de las ilustraciones. Se pudo definir mediante este ejercicio, la interacción de los personajes con todos los elementos del libro.

CREACION DE LA MARCA



Se desarrollaron diferentes propuestas a lo largo de todo el proceso gráfico, se trabajó inicialmente con el concepto de “LA MALA HORA” pero mas tarde cambia a “MAL VIENTO”. Al trabajar el concepto de l viento, se optó por crear formas fluidas y delicadas, con mucho movimiento.



La Mala Hora

Mal Viento

La Mala Hora

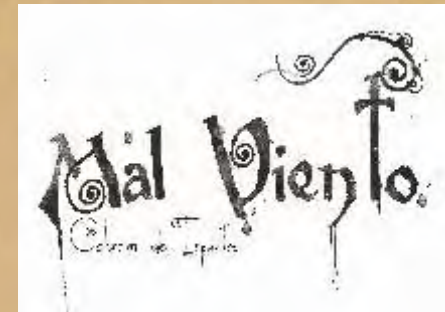


Mal Viento



La Mala Hora

Mal Viento



Trabajo en Acuarela



Trabajo con rotuladores de punta fina



Trabajo con rotuladores de punta fina

Los primeros bocetos de MAL VIENTO, eran muy rígidos, se buscaba algo más orgánico y se decidió suavizar la imagen, trabajando el concepto de viento, se representó su movimiento, con los glifos de la tipografía que a su vez, hacen referencia al churo cósmico, propio de la cultura nariñense. La marca seguía muy rígida y sus trazos definidos rompían con la estética del libro, de este modo, se hizo un trabajo manual, para darle más fluidez y coherencia con la pieza gráfica como tal.



Trabajo a lapiz



Trabajo con tinta

Se incorporó mas color a la marca y se utilizaron las plantas medicinales que curan el mal viento, mostrando una contra posición y dualidad de lo bueno y lo malo, de esta manera, la marca restaría mas acorde con el libro y su propuesta de ilustración.



Propuesta Final

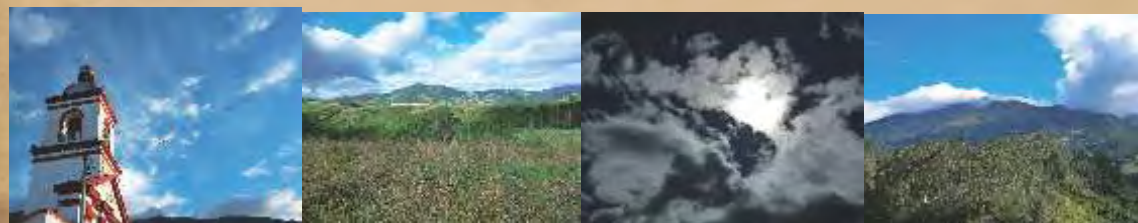




Texturas



Personas

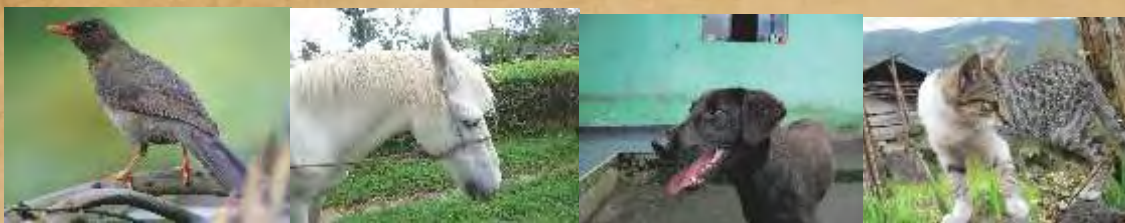


Texturas

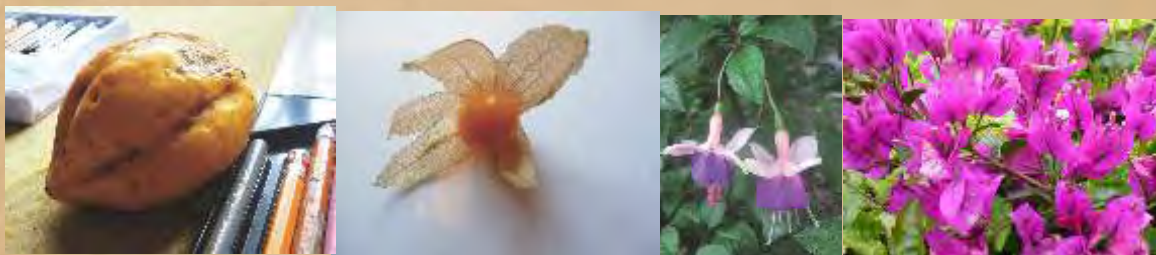


REGISTRO FOTOGRÁFICO

Para la creación de las ilustraciones (personajes, escenarios y ornamentos), fue necesario un registro fotográfico, herramienta que permitió destacar elementos propios de la cultura como rasgos físicos de la gente, los paisajes andinos y la gama de color.



Animales,



flores y frutos



Objetos

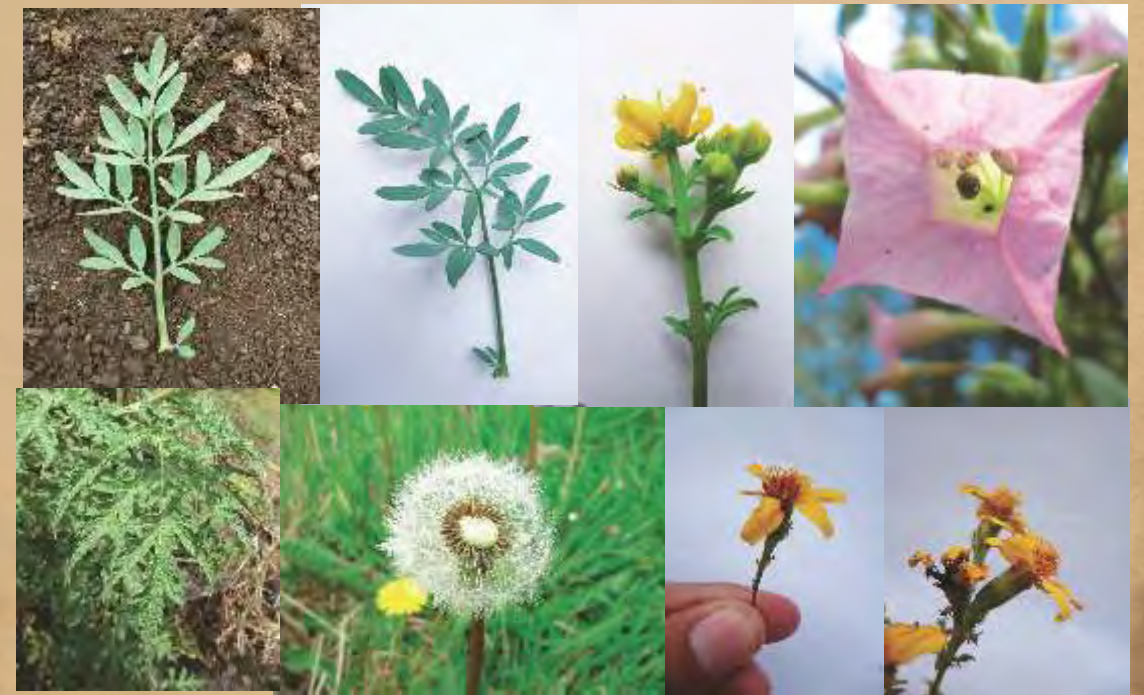




CREACIÓN DE CAPITULARES

Para la creación de las capitulares, fue necesaria una investigación realizada mediante entrevistas, con esto se pudo definir 12 plantas medicinales que sirven para curar o alejar el mal viento. Posteriormente se realizó un trabajo de campo en el que las fotografías fueron necesarias para detallar aspectos importantes como hojas, flores, tallos, textura y color, teniendo estos datos se hizo una selección de 5 plantas, las cuales ofrecían mejores características decorativas:

RUDA, ALTAMIZA, GALLINAZA, DIENTE DE LEÓN Y TABACO





Gallinaza



Tabaco





Ruda



Diende de Leon y Attamisa



CREACIÓN DE PERSONAJES

Las ilustraciones llevan gran parte de el peso narrativo, se encargan de describir a cada personaje física y emocionalmente.





LA TÉCNICA

Para la creación de las ilustraciones se realizó un largo proceso de dibujo:

Primero se realiza un dibujo a lápiz identificando, la esencia del personaje, estatura, edad, humor, etc. Luego se oscurecen las sombras y detalles dando volumen. Posteriormente se agrega acuarela definiendo tonos fríos o cálidos, según el personaje. Enseguida se aplica el lápiz de color par realzar detalles pequeños que deben realizarse con minucioso cuidado. Más tarde se hace un delineado definiendo distintos valores de línea dándole fuerza al personaje. Finalmente la ilustración pasa por un retoque digital en donde se logran acentuar y reforzar diferentes aspectos como el color, la luz y sombra y se agrega además diferentes elementos, como destellos, texturas. El proceso digital se hace de manera cuidadosa y sutil para no romper con la propuesta del trabajo manual.

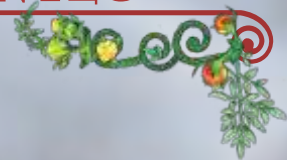








CREACIÓN DE AMBIENTES



Para introducir al lector, en el mundo de MAL VIENTO, se crearon varios escenarios de generosas proporciones en donde la bruma y la oscuridad son protagonistas, partiendo siempre de un registro fotográfico, mostrando con identidad, un poco de la belleza de la región nariñense



FORMATO Y RETÍCULA



El Diagrama de Villard de Honecourt., es un sistema de retícula basado en la dimisión. los margenes se determinan mediante la altura y la anchura de la unidad. Esta retícula refuerza el formato.

El formato vertical esta basado en la figura alargada de la mayoría de los personajes, de esta manera se puede expresar mejor sus características físicas.



Retícula
Diagrama de Villard de Honecourt

Tiranti Solid LET

A B C D E F G H I J K

L M N Ñ O P Q R S T

U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r

s t u v w x y z

Aka Postley

A B C D E F G H I J K L

M N Ñ O P Q R S T

U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ

o p q r s t u v w x y z

Garamond

A B C D E F G H I J K L

M N Ñ O P Q R S T

U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ

o p q r s t u v w x y z

LA TIPOGRAFÍA



Tiranti Solid LET

Tipografía decorativa usada para las titulares, se deformó un poco para simular desgaste.

Aka Postley

Para la creación de las capitulares, esta tipografía sirvió como referente, por sus características decorativas.

Garamond

Esta tipografía se usó para los bloques de texto, pues en ellas se refleja un perfecto equilibrio entre elegancia y el sentido práctico.

El Guagua Diablo



Un engendro del infierno, el mismo diablo disfrazado de guagua, escondido entre tinieblas donde la luz se ausenta. Se presenta bajo el encanto de un pequeño guagua abandonado, bajo lúgubres sombras de árboles viejos, llorando desconsolado y por el abrazo del frío, tiritando.

Cuando en la oscuridad, los ruidos de la montaña espantan, se vislumbran apenas atisbos de luz entre tanta tiniebla y se escuchan inagotables sollozos de desolación, dejando en evidencia el triste llanto adolorido del guagua diablo, que busca en el hombre chumado su paternal instinto, para mostrar más tarde, su verdadera condición diabólica, riéndose complacido con grotescas carcajadas, que retumban en la profundidad de la oscuridad y con voz seca y ronca, ya no de guagua sino de viejo, pronuncia tenebrosas palabras, mientras emana de su cuerpo, rojas llamaradas, quemando cualquier indicio de valentía y embriaguez.

Contra



LA PORTADA



fotografía: Samir basante



Para la creación de la portada para el libro, se escogió una fotografía en donde el sabor a la región nariñense se percibía con dulzura, una imagen en donde se muestra con claridad la identidad propia de los pueblos. Basado en esta imagen, se creó una ilustración que detallaba con firmeza, el concepto de mal viento, con la representación de una bruja misteriosa pero a la vez amable, que invita a adentrarse en el libro.



Conclusiones

No se debe ir tan lejos para encontrar una fuente de inspiración, un pretexto para diseñar, ya que la región nariñense ofrece día a día elementos que se convierten en excusas o incentivos para la creación. Tenemos una región rica en cultura y es compromiso tanto del diseñador como del ciudadano preservar nuestro legado, nuestra tradición oral, nuestra cultura. No se puede ser indiferente frente a lo que la propia tierra produce, porque abunda la riqueza natural y cultural.

Crear miles de ideas para después dejar morir muchas y quedarse con una sola, es una constante actividad a la que se enfrenta el diseñador en su búsqueda de soluciones.

Aunque amenazado por el olvido, el saber mágico que se ha ido tejiendo poco a poco a través del tiempo y la experiencia, aún vive en nuestra región y ha sabido resistir,

gracias al impulso de compartir el mensaje heredado, que habita latente en la memoria de los abuelos, a través de las remembranzas del pasado.

Las leyendas permiten transitar mundos ocultos y misteriosos, irracionales y fantásticos y estructuran gran parte de nuestra cultura, como patrimonio de un pasado que permite el reencuentro con la identidad.

Explorar el mundo del trazo manual, la textura del papel, la huella digital, el dibujo al desnudo, la expresión, es un ejercicio que no se debe dejar a un lado, pues aumenta la creatividad y se abren grandes posibilidades para la creación de un buen producto gráfico. Gracias al dibujo, rompemos la membrana que separa el mundo mental del mundo real y de este modo las ideas se vuelven producto tangible.

La naturaleza del libro-álbum, ofrece una lectura dinámica y paralela de signos, imágenes y palabras. Tanto ilustraciones como textos son de vital importancia y van de la mano. La belleza de las palabras muchas veces no se puede expresar con imágenes y la descripción que proporcionan las imágenes no se pueden representar con palabras.

Gracias a mi trabajo de grado me he dado cuenta de que el libro ilustrado para niños es una fórmula ideal para plasmar mis inquietudes creativas.

El diseñador, dedicado a ilustrar libros para niños y jóvenes, está en la obligación de interiorizarse en el mundo que va a pintar, para que a partir de esa realidad, pueda desarrollar una labor fecunda, consciente de que la imagen gráfica sirve para motivar y estimular el gusto por la lectura

Cuando se habla de libro álbum, necesariamente se debe hablar de libro ilustrado. Sean cual sean sus diferencias, ambos tiene la fiel misión de comunicar un mensaje y ayudar al niño a entender su mundo, de igual manera contribuyen al acercamiento a la literatura y el acercamiento entre los miembros de la familia. Por esta razón, es de vital importancia, transgredir los límites impuestos en el diseño editorial, “jugar aquí y jugar allá”, para experimentar y resolver las inquietudes que tengo en mi papel de ilustrador y diseñador.

Mas sabe el Diablo...



ALTAMISA: (*artemisia vulgaris*) Planta perennifolia herbácea de 1 a 2 m, con raíces leñosas. También es conocida como hierba de San Juan, tiene propiedades medicinales y análogas para curar bronquitis y resfriados.

CHAGRA: Especie de huerta de las casas indígenas y campesinas en donde se cultiva diversos productos alimenticios, ornamentales y medicinales.

CHUTAREJO: Nombre que se da sombrero usado y destartado

GALLINAZA: Planta medicinal que produce un olor desagradable.

MAL VIENTO: Enfermedad conocida con varias denominaciones, como: ik ("viento", en lengua maya) Huayra, (en quechua) mal aire, o simplemente aire. Otras formas menos frecuentes de designar esta afección son "remolino" y "aire de las doce del día". Lo provoca un espíritu dañino que a través de una emancipación ensucia a la persona causándole la enfermedad. Los síntomas que causa esta enferme-

dad son: dolor de cabeza, convulsiones, las cuales muchas veces conducen a una pérdida de la conciencia, extremo cansancio y debilidad, falta de apetito, decaimiento y sudoración excesiva. Muchas veces el dolor de cabeza se acompaña de vómito, dolor en el cuerpo y Algunas veces, al enfermo comienzan a torcerse los dedos, brazo y boca y finalmente, se desmaya. El mal aire es una enfermedad de posesión en la que el agente etiológico, un mal aire, entra en el cuerpo del sujeto dando origen a los síntomas que la caracterizan.

VENI, VENI, NO TE QUEDARIS: Frase que utilizan las curanderas a modo de canto cuando un niño está "espantado". La creencia indígena cuenta que cuando un niño se espanta, el alma se queda sola, perdida y estática en el lugar en que ocurrió el espanto, de este modo, el niño afectado pierde la alegría y la salud y con este llamado el alma encuentra el camino y regresa al cuerpo.

Bibliografía

- Comunicación con los espíritus de la naturaleza para la cacería, pesca, protección, siembra y cosecha en el pueblo indígena Awá de Nariño, 2010
- DONDIŠ, D.A. La Sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1976.
- El Arte de los Manuscritos Mediaevales, Edunsa, 1998.
- ESTÉVEZ, Tomás. Colombia Salvaje Paraíso de Flora y Fauna (Caribe y Andes), Bogotá-Colombia, Intermedio Editores LTDA, 2008.
- ESTÉVEZ, Tomás. Colombia Salvaje (Pacífico, Orinoquia y Amazonia) Paraíso de Flora y Fauna, Bogotá-Colombia, Intermedio Editores LTDA, 2008.
- HERRERA, Enrique. Mitos, Leyendas y Tradiciones de Nariño, San Juan de Pasto.
- JUASPUEZAN, Luis Felipe, ORTIZ, Adriana. Trabajo de grado: Ecosaberes en torno al Mito. "Mitos y Leyendas en torno al Paramo y la Laguna del Telpis. el Municio de Yacuanquer-Nariño", Universidad de Nariño, San Juan de Pasto, 2003.
- Océano Uno Color Diccionario Enciclopédico. Edición 2001.
- RODRIGUEZ ROSALES, Héctor. Ciencia Humanas y Etnoliterarias, Introducción a la Teoría de los Imaginarios Sociales. Ediciones UNARIÑO, San Juan de Pasto, 2001.
- MIER, Freddy Alberto. ARIAS GARAVITO, Edgar. ¿Cómo producir textos escritos?, Bogotá, 2004.
- MORA, Juan Carlos. Mitos y Leyendas de la Florida, San Juan de Pasto, 2008.
- PONCE, Luis. La Cocha Humedal de Color. San Juan de Pasto, 2007.

Webgrafía

- BAJOUR, CARRANZA (2002) Escritura Experimental de un libro álbum. En "Imaginaria" [http:// www.imaginaria.com.ar](http://www.imaginaria.com.ar).
- JODOROWSKY, Alejandro, freses de cultura, en <http://www.frasesypensamientos.com>
- MONTOYA, Victor. "las ilustraciones en la literatura infantil", En <http://www.hostingbaires.com.ar/>





¡GRACIAS!

Mi agradecimiento y mi cariño para Dios, quien me regaló la vida para disfrutarla en esta tierra llena de sorpresas.

A mis padres por sacrificar gran parte de su vida para darme lo necesario, a mi mamá, a quien adoro y admiro mucho por su valentía, por afrontar el día a día siempre con una sonrisa, a ella le agradezco por su compañía, por hacer el enorme esfuerzo de comprenderme, por apoyarme siempre y confiar en mí.

A mi abuelo por dejarme entrar en su memoria y mostrarme con su sabiduría, la belleza de nuestras costumbres nariñenses y la vida de la gente de ayer.

A mi asesor Ramiro Viveros, quien me orientó en el trabajo de este proyecto, gracias por su tiempo y por mostrarme con palabras adecuadas, mis aciertos y desaciertos.

Al profesor Luis Arteaga por apoyarme en el proceso de investigación, en la corrección de textos, gracias por su tiempo y el desinteresado compartir de su conocimiento.

A mis amigos y compañeros que vivieron conmigo el largo camino de la universidad, especialmente agradezco a Mónica Cerón, por su amistad y apoyo incondicional, con ella este largo camino fue mas ameno, a Samir Basante y Lisseth fuentes, por su incondicional amistad y apoyo.

A mi encantadora ciudad sorpresa y especialmente a mi pueblo Jenoy, por inspirarme día a día con el bello contraste de su cielo azul y sus verdes montañas, en donde los espíritus de la naturaleza se encuentran ocultos.

