



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
Escuela de Pregrado y Carrera de Diseño
2016

El libro imaginario

Diseño experimental de libros *pop-up* inspirados
en el teatro de sombras y las linternas mágicas

Catalina Carrasco Donoso
Profesor Guía: Cristián Gómez Moya

Dedico este libro a todos quienes fueron parte de este proyecto. Si bien este es un proyecto autoral, ha sido la sumatoria de miles de conversaciones con muchas personas sobre estética, política y técnica, las que junto con experiencias maravillosas como lo fueron los talleres de La maquinita fantástica fueron dando forma al Libro imaginario. En primer lugar agradezco a mi profesor Cristián Gómez, por la perseverancia en su rol de guía de este proyecto, y por haber logrado que las grandes preguntas acerca de la experiencia del *observador* que motivaron este proyecto llegaran a puerto. Gracias, a mis padres por estar siempre presentes, sin su apoyo no lo habría podido lograr. A mis hermanas, mis amigas y amigos, que siempre me apoyaron. A la gente relacionada con el campo de la literatura infantil, que me abrieron las puertas para poder desarrollar mi investigación en distintos centros de fomento a la lectura. A mis colegas, periodistas, artistas, fotógrafos, actores de teatro, diseñadores, que fueron entregando su mirada respecto a los problemas que abordaba este proyecto desde el punto de diseño y la lectura.

Se lo dedico también a mi abuelo, Gustavo Carrasco, quien fue un gran ilustrador y mi mayor referente durante toda mi infancia; fue por él que me involucré en el mundo de la editorialidad infantil y por mi tía Martita Carrasco, otra gran ilustradora chilena.

Por último, este proyecto está dedicado al gran poeta Nicanor Parra, mi favorito entre todos los poetas chilenos, y que hace pocos días cumplió ciento dos años en perfectas condiciones.

El libro imaginario

Diseño experimental de libros *pop-up* inspirados
en el teatro de sombras y las linternas mágicas



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
Escuela de Pregrado y Carrera de Diseño
2016





Abstract

El libro imaginario es un proyecto experimental de diseño editorial, que aborda el problema del observador a través del estudio de las máquinas visuales de finales del siglo XIX y su correlato con el desarrollo de los libros *pop-up* infantiles durante esa misma época, para luego llevarlo al contexto contemporáneo de la editorialidad infantil.

Las metodologías empleadas tanto en la investigación como en el desarrollo de la propuesta se establecieron en función de una búsqueda cualitativa, con el fin de generar una propuesta innovadora, que permitiera explorar, entre otros, los conceptos de narrativa, imaginación y memoria.

La propuesta de diseño se plasma en un libro homenaje al poeta chileno Nicanor Parra, quien es autor del poema “El hombre imaginario”, donde el hablante lírico interpela al lector a justamente imaginar una realidad en donde el sujeto es finalmente quien genera la lectura total de ese mundo imaginario.

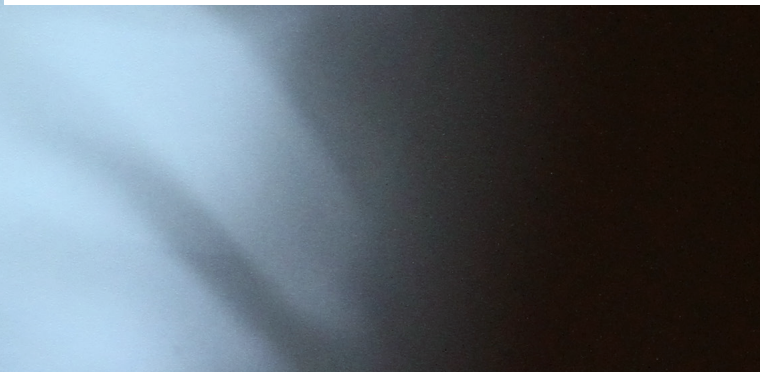


Tabla de contenidos

I. Introducción	11
II. Planteamiento del problema	14
1. Antecedentes	
2. Iniciativas de fomento lector	
3. Encuesta de consumo cultural	
4. Las industrias creativas	
5. Ciclo cultural de las industrias creativas	
6. Caracterización del sector editorial	
III. Problema de la investigación	25
1. El rol del diseño dentro de la industria editorial	
IV. Objetivo general	28
V. Objetivos específicos	29
VI. Preguntas de la investigación	29
VII. Justificación de la investigación	31
VIII. Marco teórico	37
1. Las máquinas visuales del siglo XIX	
- 1.1 Los espectáculos visuales	
- 1.2 El teatro de sombras	
- 1.3 Las tecnologías del espectáculo	
- 1.4 El concepto de fantasmagorías	
2. El cambio en el rol del observador	
3. Los libros móviles y <i>pop-up</i> del siglo XIX	
- 3.1 Las imágenes que se construyen	
- 3.2 La literatura infantil victoriana	
- 3.3 Narrativa, imaginación y memoria	
- 3.4 El libro álbum	
- 3.5 Los nuevos libros <i>pop-up</i>	
- 3.6 <i>Les Trois Ourses</i>	
4. Conclusiones preliminares	
IX. Investigación de campo	77
1. Etapa preliminar	
2. Primer taller - El hombre imaginario	
2.1. Difusión de los talleres	
2.2. Segundo taller - El fantasma de Canterville	

X. Propuesta autoral	97	3.2. Segunda versión del diseño tipográfico de la portada	
1. Antecedentes: El año de Parra		4. Iconograma de La maquinita fantástica	
2. Biografía de Nicanor Parra		XIV. Diseño de páginas interiores	181
3. "El hombre imaginario" de Nicanor Parra		1. Páginas interiores	
3.1 El hombre imaginario - proyecto de diseño		2. Diagramación de los versos	
4. Tipologías visuales de Parra		3. Diseño tipográfico de los versos	
4.1. El Quebrantahuesos		4. Instructivo	
4.2. Artefactos		5. Biografía de Nicanor Parra	
4.3. Las tablitas de Isla Negra		XV. Características de la edición	195
4.4. Bandejas de La Reyna		1. Características del formato e impresión	
4.5. Trabajos prácticos		2. Formato	
5. Publicaciones editoriales de N.Parra		3. Encuadernado	
6. Conceptualización simbólica del poema "El hombre imaginario"		XVI. Estrategia de producción	201
XI. Conceptualización de diseño	119	1. Producción de la maqueta-original	
1. Conceptualización de diseño		XVII. Conclusiones	203
2. Bocetaje de las páginas interiores		1. Explorar la poética de la narrativa <i>pop-up</i>	
2.1. Página 1		2. Explorar el potencial del teatro de sombras en combinación con el <i>pop-up</i>	
2.2. Página 2		3. Desarrollar una visualidad que interpele a la imaginación	
2.3. Página 3		4. Trabajar conceptos de interacción con la luz mediante recursos low tech	
2.4. Página 4		5. Desarrollar una propuesta que apueste por la materialidad del objeto como parte del discurso visual	
2.5. Página 5		6. La poética de Parra y el trabajo con capitales simbólicos	
2.6. Página 6		XVII. Fuentes bibliográficas	209
2.7. Página 7		XIX. Fuentes de imágenes	212
2.8. Página 8			
2.9. Página 9			
2.10. Página 10			
2.11. Página 11			
2.12. Página 12			
2.13. Página 13			
XII. Propuesta y diseño editorial	159		
1. Propuesta editorial			
XIII. Diseño de portada	165		
1. Portada			
2. Técnica de ilustración			
3. Diseño tipográfico de la portada			
3.1. Segunda versión del diseño tipográfico de la portada			

I. Introducción

El trabajo editorial es un oficio complejo, que reúne una serie de competencias que permiten dirigir los procesos que van desde el adecuado manejo sobre los contenidos que se publican hasta la supervisión del modo en que se diseña un libro o producto editorial, o incluso llegando hasta la resolución de las formas en que dichos libros se van a distribuir y comercializar en el mercado.

Según el tamaño de la editorial, el editor debe cumplir con todas estas funciones en un mayor o menor grado. Es decir, es su deber tener contemplado todo el conjunto de decisiones respecto a la creación de los libros considerados en cada uno de los proyectos que se desarrollan.

Una de las habilidades más valiosas del editor —y quizá una de las más difíciles de lograr con éxito— es desarrollar una visión sobre lo que se publica en su editorial, y generar de esta forma un espacio de reflexión y producción orientado hacia ciertos valores, ideologías, manifiestos o conocimientos.

Este punto, por lo general, es el más crítico, puesto que no se logra de forma impuesta, es algo que va madurando con los años, según la experiencia del editor, y va logrando que los libros que se publiquen en su casa editorial tengan un sello propio, único, que lo diferencie de todas las otras publicaciones que existen en el mercado¹.

Para el caso de los editores de publicaciones infantiles y juveniles, este oficio posee ciertas características particulares. Si bien existe una amplia tradición de creación de libros para niños, los que no sólo se valoran en cuanto a su calidad literaria, sino también según la calidad de sus ilustraciones, encuadernaciones y su capacidad de transmitir contenidos de forma pedagógica, a los editores se les exige un manejo en estas tres áreas y, por lo tanto, una visión que sea capaz de involucrar de alguna manera todos los factores que esto implica.

Esta mirada particular del editor, muchas veces se encuentra en sintonía con una visión de mundo propia de la época y depende de las capacidades del sujeto ser capaz de sintonizar con las tendencias intelectuales y proponer algo propio en torno a ello.

¹ Este sello es el arte del editor, aquello que, a diferencia de la técnica con la que lo produce, tiene un componente de originalidad que reside de forma particular en la forma en que ese sujeto desarrolla su oficio y cómo finalmente se plasma en el resultado de su obra editorial.

² La uniformización del niño forma parte de la concepción moderna de la infancia, en particular a partir del siglo XX.

Hoy en día, una intensa discusión que se está llevando a cabo en torno a la literatura infantil, y que se extiende a la literatura en general, es el problema del encasillamiento con el que los editores y autores están trabajando la producción literaria.

Para el caso de los niños, esto se ve reflejado en una mirada estereotipada acerca de qué es lo que un niño debe leer a tal y cual edad, de qué forma se deben entregar los contenidos, y una serie de reglas que no se condicen con la libertad creativa que supone el campo de la literatura, sino que se generan contenidos justamente para uniformar los procesos del desarrollo de la infancia².

Frente a esto, han surgido paulatinamente visiones críticas que, haciendo revisión a la manera en que se ha abordado la literatura infantil y juvenil en otras épocas, señalan que los buenos libros infantiles no fueron siempre realizados pensando en que su público serían necesariamente niños y que, por lo tanto, su contenido no debía verse alterado en función de aquello.

Es como señala Bernardo Atxaga (1999), sobre la literatura infantil:

El peso de la balanza debería recaer en el primer término de la expresión, en el aspecto estrictamente literario. De lo contrario, si se comienza a separar terrenos, si se considera que el adjetivo infantil pesa más que todo lo demás y que escribir para niños es algo totalmente específico, entonces mal asunto. Porque, vamos a ver: ¿Cuál sería el mecanismo mental del hipotético escritor que pretendiera escribir específicamente para niños? [...] El intento de buscar un denominador común a ese grupo aparte llamado niños —sería un auténtico paso en falso, ya que pretendería lo imposible: resumir en diez o doce características la infinita variedad de sentimientos e ideas que puede albergar el espíritu de un sujeto cualquiera, sea este un niño o un adulto. Es posible, claro, que todos los niños se parezcan un poco y que no haya uno solo que, saltándose la escala intelectual definida por Piaget, sea capaz de comprender el movimiento de las nubes antes de los siete años; pero no parece muy sensato pensar que esa homogeneidad sea mucho mayor que la que suele darse entre adultos. Lo que ocurre es que nosotros, los adultos, podemos hablar y resistirnos al encasillamiento, mientras que los de menor edad, por falta de poder, no pueden permitirse ese tipo de lujo. (p.10-14)

Otra autora que entrega una interesante propuesta respecto a este tema es Graciela Montes, destacada escritora y crítica literaria argentina, quien señala:

La literatura infantil fue, en un comienzo —y sigue siendo en buena medida—, una ventana a otros circuitos (como si se hubiera abierto un corredor de aire entre el tiempo de escuela y el tiempo libre), pero debemos reconocer que, lenta pero inexorablemente, se va procediendo a su clausura dentro del circuito. Conscientes de que es sobre todo en la escuela donde circulan nuestros libros, los escritores podríamos terminar por escribir con la misma especificidad de un libro de texto: por ejemplo, limitándonos al universo simbólico del aula, o la de los chicos de cierta edad (la del grado en que se leerá el cuento), acercando “temas” de esos que a la escuela le parecen interesantes, cuidándonos de no deslizar alguna palabra demasiado cruda que nos destierre del ámbito que nos dio acogida. (Montes, 1994, p.112-113)

Sin duda que estas problemáticas no residen sólo en el campo de la literatura, sino que forman parte de las tensiones contemporáneas respecto a la cultura en general. No obstante, en el caso de este proyecto son relevantes, ya que lo que busca es abrir la discusión desde la perspectiva del diseño.

Bajo este marco referencial, el siguiente proyecto de título tiene por intención

el desarrollo de una idea experimental, de autor, cuyo principal objetivo es romper con modelos imperantes, a través de la propuesta de un libro que establezca puentes entre ámbitos tan distintos como las máquinas del siglo XIX, el teatro de sombras, la literatura infantil y la poesía de Nicanor Parra, en la búsqueda de una visión propia respecto a la lectura y al objeto libro como elemento de comunicación visual.

El proceso de gestación fue bastante largo y, por lo tanto, es posible que en el presente documento hayan elementos que no siempre calcen, ya que fue un aprendizaje lleno de aciertos y desaciertos, pero que finalmente fue tomando forma a través del trabajo práctico y de diseño.

La dificultad principal radicó en que si bien, este es un proyecto de diseño, hubo un enorme trabajo implícito de formación editorial para llegar a desarrollar una visión en que el valor gráfico tuviera una participación importante en la toma de decisiones respecto a la creación del libro y sus posibles formas de lectura y no fuese solo un complemento circunstancial en relación al texto.

La clave que guió todo este proceso fue siempre la necesidad de resolver cómo incorporar al observador en la lectura, permitiendo que formara parte de la experiencia y, al mismo tiempo, empoderándolo para que en el ejercicio de leer fuera capaz de apreciar su propia capacidad lectora, llegando a disfrutarla como un juego visual y literario.

Los lectores niños o adultos son considerados en este proyecto con toda su complejidad. No se estiman como un conjunto de características definidas, sino que se reconocen por la capacidad inherente que tienen las personas de sorprenderse, de sentir curiosidad, de imaginarse cosas a partir de lo que les rodea.

Un motivo central del proyecto fue el de redescubrir el libro desde una mirada «matérica», fenomenológica, donde el uso de la luz tuviera un rol destacado, lo cual se fue conectando, a su vez, con el concepto de la luz como la capacidad de ver del ser humano. Es por esto que el proyecto trabaja a la par los conceptos de espacio y tiempo real con espacio y tiempo imaginario como una dualidad que permita elaborar una lectura a partir de los signos visuales.

En esta línea, el poema "El hombre imaginario", de Nicanor Parra (2014), trabaja sobre esta problemática desde el juego de palabras, estableciendo a partir del concepto de imaginario una ruptura de la linealidad narrativa, lo que le permite al lector desarrollar una lectura imaginaria. Es por ello que el libro imaginario es una propuesta de diseño editorial, donde a través del *pop-up* se desarrollará un libro en que tanto los elementos visuales como literarios llevarán al lector a formular su propia narrativa a través de la imaginación.

II. Planteamiento del problema

1. Antecedentes

Durante los últimos diez años, las políticas del fomento a la lectura han logrado impulsar nuevamente la práctica lectora junto con el desarrollo de la industria editorial en nuestro país.

Luego del retorno a la democracia, la primera acción concreta se produjo el año 1993, cuando se promulgó la Ley del Libro (Ley N° 19.227) que crea el Fondo Nacional de Fomento del Libro y la Lectura y el Consejo Nacional del Libro y la Lectura, lo cual impulsó diversas campañas e iniciativas para mejorar los hábitos de lectura.

El año 2004, Chile adhiere a través del CNCA al Plan Iberoamericano de Lectura ILIMITA, el cual era un movimiento de los países de la región en favor de la promoción lectora y de la articulación de políticas públicas sobre la lectura, el libro y las bibliotecas, impulsado por el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) y la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Este proyecto logra un mayor impulso el año 2005, cuando la Asociación de Editores de Chile, en conjunto con la Fundación Chile XXI, publica *Una política de Estado para el libro y la lectura*.

Luego de este importante impulso, el año 2006 se concreta la Política Nacional sobre el Libro y la Lectura, promulgada por el Consejo de la Cultura y el Consejo del Libro. En ella se planteó la necesidad de articular un programa continuo de fomento y promoción del libro y la lectura —a nivel nacional, regional y local— en el que convergieran múltiples esfuerzos públicos y privados, además de establecer directrices que normaran las diversas iniciativas de fomento a la lectura en establecimientos educacionales, bibliotecas y centros culturales³.

De esta forma, el año 2007, el CNCA comienza el diseño de un primer Plan Nacional de Fomento de la Lectura, el que logra consolidarse finalmente en 2010 a través del programa Lee Chile Lee, el cual está coordinado por el

³ Plan Nacional de la Lectura 2015-2020.

Mineduc, el CNCA y la Dibam.

En paralelo al impacto generado por el Plan del Fomento a la Lectura, otro factor importante consistió en el desarrollo de programas de apoyo a la lectura que se han dado gracias a la creación de la ley de Subvención Escolar Preferencial (Ley N° 20.248), cuyo fin consiste en entregar más recursos a los establecimientos para mejorar la calidad de la enseñanza. Dentro de esta ley, el artículo 4° hace referencia a incorporar elementos que potencien el desarrollo del aprendizaje, por lo que a través de ésta, se comenzó a establecer en los colegios las llamadas «Bibliotecas de Aula», gestionadas a través del Centro de Recursos del Aprendizaje (CRA). Estas bibliotecas han tomado cada vez mayor relevancia, y se destacan por la calidad de los recursos y espacios que entregan, ya que uno de sus objetivos es potenciar el interés por la lectura a través de la experiencia positiva de los niños en las bibliotecas y del uso de sus instalaciones. Es importante destacar que las políticas públicas de fomento a la lectura en nuestro país son complementadas por la acción de numerosas entidades privadas sin fines de lucro, como Fundación La Fuente, creada el año 2000 con el fin de promocionar e implementar iniciativas educativas y culturales que beneficien principalmente a los sectores más vulnerables de la sociedad, donde diseñan e implementan proyectos en torno al libro y la lectura, con un énfasis en la creación de bibliotecas y centros culturales atractivos y motivadores para todas las edades; el Centro Lector de Lo Barnechea, creado el año 2001 al alero de la Municipalidad de Lo Barnechea, incorporando la Biblioteca Pública N° 69 Julio Barnechea que ya existía en la comuna; el programa Biblioteca Viva que consiste en la primera biblioteca pública al interior de un centro comercial en Hispanoamérica; la revista "Había una Vez" que difunde todas las iniciativas que existen en el ámbito del fomento a la lectura, incluyendo entrevistas a ilustradores, cuentacuentos, entre otros.

2. Iniciativas de fomento lector

Una de las características que posee el programa Lee Chile Lee, es que busca generar redes amplias de colaboración para implementar las políticas de fomento a la lectura. Para esto, han desarrollado un espacio denominado Iniciativas de Fomento Lector, en el cual han ido identificando, localizando y caracterizando los programas e iniciativas de fomento lector en todo Chile, tanto públicos como privados, con el fin de apoyar la promoción de aquellas que son buenas prácticas para poder replicarlas. Todas estas iniciativas son promovidas a través del sitio oficial, y se selecciona un destacado de cada mes.

Dentro de las iniciativas de fomento lector mencionadas en el Plan Nacional de la Lectura (2015), es posible encontrar proyectos que poseen una mirada amplia acerca de la lectura y que actúan como mediadores entre las políticas del libro y la ciudadanía. Por ejemplo, están los talleres de ilustración, cuentacuentos, *kamishibai*, teatro infantil, proyectos literarios, entre otros, integrando diversas miradas sobre lo que significa leer. Parte de su fortaleza ha sido comprender que la práctica lectora es un proceso personal que el individuo desarrolla a través de su experiencia sociocultural. Respecto de esto, el Plan Nacional de la Lectura 2015-2020 propone algo en esta línea.

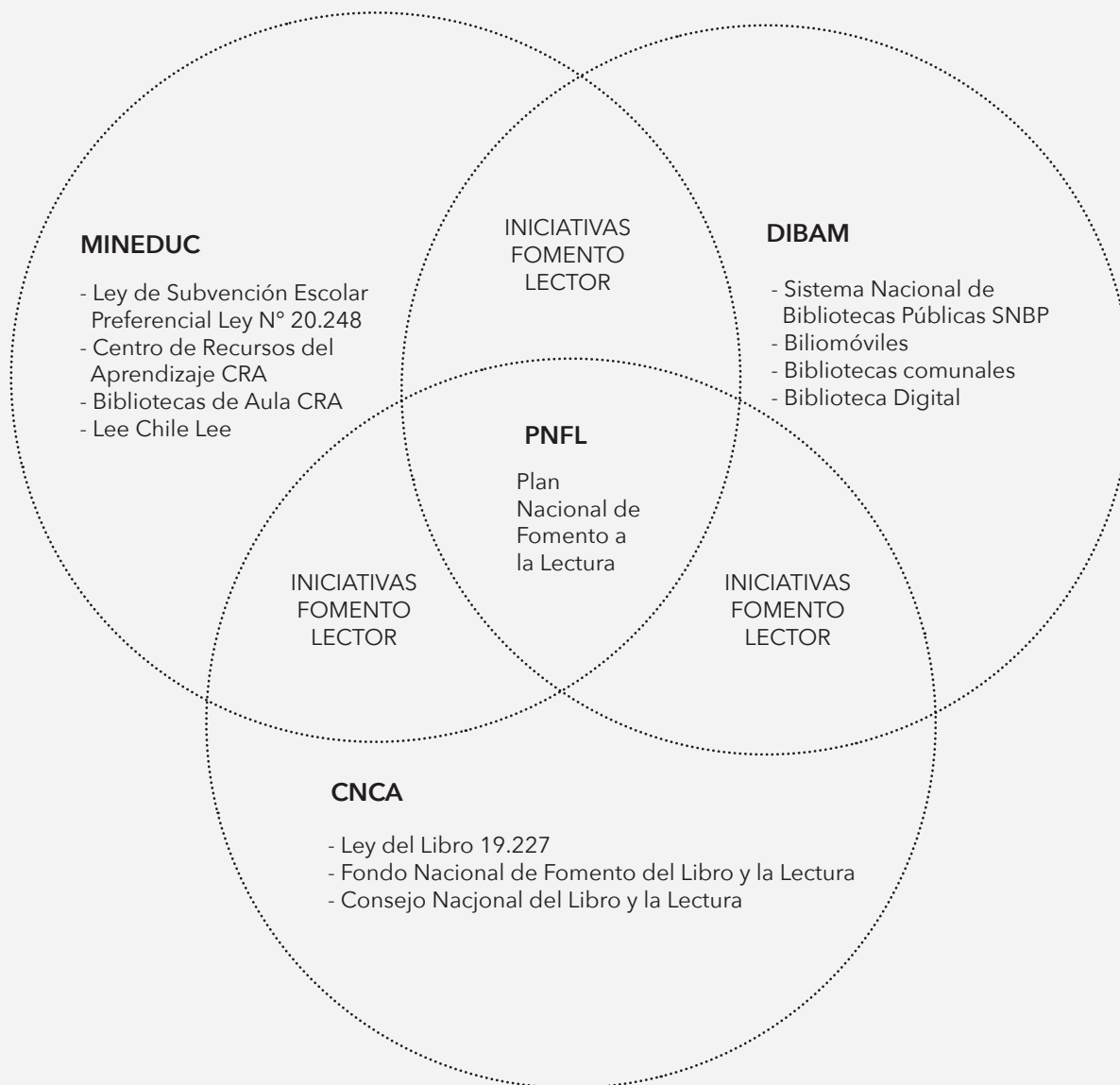


DIAGRAMA DE SISTEMA DE PNFL

Esquema de elaboración propia.

El Plan Nacional de Fomento a la Lectura involucra tanto al Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA) como al Ministerio de Educación (Mineduc) y la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos (Dibam).

Así, tan pronto las personas descubren las posibilidades que ofrecen los textos, en su variedad de formatos y soportes, el PNFL estará presente con acciones específicas con el fin de orientar, guiar y apoyar sus prácticas y hacer de Chile una sociedad más lectora ⁴. (Plan Nacional de Fomento a la Lectura, Lee Chile Lee, 2011, p.13)

3. Encuesta de consumo cultural

Desde el año 2009 se realiza en Chile una encuesta de consumo cultural, con el fin de evaluar el impacto de las distintas políticas culturales a través de los diversos indicadores de consumo.

Para el caso de los libros, las encuestas han permitido revelar la baja tasa de población lectora y la dificultad que enfrenta este sector en nuestro país, ya que destacan, por ejemplo, el bajo uso de las bibliotecas, el mínimo interés por la lectura, y la escasa cantidad de libros que se leen por año.

Entre los factores que se identificaron durante los primeros años en que se comenzó a aplicar esta encuesta, para determinar la baja producción editorial, se encontraron razones estructurales de estancamiento:

...razones estructurales en el estancamiento editorial como los niveles pobrísimos de comprensión de lectura en la población, debilidad financiera en casi todas las etapas de la cadena de valor de la industria del libro, insuficiencias en las instituciones públicas y privadas ligadas al libro, ausencia de una política de compras significativas de libros chilenos por parte de bibliotecas, invisibilidad del libro en los medios de comunicación, hábito masivo e inveterado de reprografía (fotocopia) en universidades, colegios e instituciones privadas y públicas y piratería, alto impuesto al valor agregado al libro y fuerte concentración de la industria del libro de lengua castellana en España. (Fundación Chile Veintiuno y Asociación de Editores de Chile, 2005, p. 17)

⁴ Propuesta que el Plan Nacional de la Lectura 2015-2020 entrega.

Imagen 2.1. Cartel de la sección chilena en la Feria del Libro de Bogotá, abril 2015. En la imagen se puede apreciar que dibujaron un gran volcán, haciendo referencia a la erupción del volcán Calbuco en Chile, que ocurrió ese mismo mes.



La encuesta se ha abocado a medir principalmente los indicadores relacionados con el consumo de libros. Más aun, está en un estado de desarrollo bastante precario, ya que no permite identificar concretamente a los lectores ni de que manera se vinculan con la industria editorial.

El fomento a la lectura se ha logrado sustentar durante los últimos años principalmente por la importancia que todavía se le concede en torno a la educación, siendo muy difícil incorporarla dentro de los bienes de consumo cultural, ya que se tiende a considerar la lectura como una obligación dentro de la formación pedagógica y no como una posible fuente de crecimiento personal, entretenimiento o interés cultural.

Es por esto que, con las nuevas instancias de mediación, se ha podido favorecer el desarrollo de visiones novedosas que surgen desde la cultura y que permiten generar nuevas lecturas en torno al hábito lector. Estos modelos han logrado generar espacios de lectura no necesariamente pedagógicos, lo que posibilita la construcción de un vínculo satisfactorio entre el lector y el libro.

4. Las industrias creativas

Durante los últimos años, las políticas culturales en Chile han comenzado a experimentar cambios importantes, en sintonía con las tendencias a nivel internacional. El nuevo modelo hacia donde apuntan estos cambios, se encuentra basado primordialmente en el paradigma de la sociedad postindustrial, en el que la cultura se concibe como un capital dentro de las sociedades desarrolladas contemporáneas y, por lo tanto, es considerada un factor potencial de desarrollo económico dentro del ámbito de las industrias de los servicios y del conocimiento.

El principal agente impulsor a nivel internacional de estos cambios ha sido la Unesco, que desde el año 1987 viene realizando un trabajo de mapeo, caracterización y definición de políticas culturales para la promoción de las diversas áreas, instalando la necesidad de incorporarlas a un marco de análisis estadístico y económico que permita evaluar su impacto dentro de las economías locales y globales.

Para poder establecer políticas más precisas de incentivo al desarrollo de las actividades culturales, Unesco realizó una distinción entre las industrias culturales y las creativas. En primer lugar, el término «industria cultural» se refiere a:

Aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos están normalmente protegidos por copyright y pueden tomar la forma de un bien o servicio. Las industrias culturales incluyen generalmente los sectores editorial, multimedia, audiovisual, fonográfico, producciones cinematográficas, artesanía y diseño (Unesco, 2006, p.2).

Esta definición es complementada a su vez con la de industria creativa, la que supone un conjunto más amplio de actividades que incluye a las industrias culturales más toda producción artística o cultural, ya sean espectáculos o bienes producidos individualmente. Las industrias creativas son aquellas en las que el producto o servicio contiene un elemento artístico o creativo substancial e incluye sectores como la arquitectura y publicidad (Unesco, 2006, p.2).

De esta forma, se distinguen aquellas actividades culturales que poseen relación con elementos estables dentro de la cultura, como la conservación del patrimonio cultural y el desarrollo de las bellas artes, de aquellas en las que se encuentran involucrados elementos de innovación y donde es fundamental el desarrollo de capital creativo.

En nuestro país, para efectos de la aplicación de las políticas culturales a nivel general, el CNCA utiliza la siguiente definición de las industrias culturales y creativas: "Aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial". (Unesco, 2010, p.17)

De acuerdo al CNCA las áreas que se consideran actualmente como parte del sector de las industrias creativas son artesanía, artes visuales, fotografía, teatro, danza, artes circenses, editorial, música, audiovisual, arquitectura, diseño y nuevos medios.

Cada una de estas áreas cuenta con diferencias en cuanto a sus formas de financiamiento, producción, tipo de empleabilidad, consumo y una serie de características político-económicas que se encuentran regulados a través de las políticas culturales en función de los distintos posicionamientos que se les ha asignado dentro del escenario cultural en nuestro país.

Las últimas en incorporarse al CNCA fueron el diseño, la arquitectura, los nuevos medios y las artes circenses luego de que en el año 2007 se realizara una investigación por el Consejo Nacional para la Innovación y la Competividad, en la que se logró estimar el enorme potencial de crecimiento que tenían las industrias creativas, situándolas entre aquellos emprendimientos con mayor proyección para la siguiente década.

Para diferenciar los distintos grupos de industrias creativas, se utiliza el modelo de David Throsby, que consiste en un gráfico de círculos concéntricos donde se agrupan las diferentes industrias creativas según su nivel de contenido simbólico y la capacidad que poseen de generar ingresos comerciales.

"El modelo afirma que las ideas creativas se originan en el núcleo de las artes en forma de sonido, texto e imagen y que estas ideas e influencias se difunden hacia fuera a través de un serie de capas o círculos concéntricos, con la disminución de la proporción de lo cultural cuanto más se aleja de ese centro. Así, en el núcleo central de las artes creativas se encontrarían la literatura, la música y las artes escénicas y visuales; y en el extremo más alejado a ese núcleo, actividades relacionadas como la publicidad, la arquitectura y el diseño". (Mapeo de las Industrias Creativas en Chile, 2014, p.22)

La utilidad de este modelo para la definición de las políticas culturales radica en que permite involucrar en un solo esquema a todo el universo que compone el sector cultural, y graficar cuáles son, por ejemplo, aquellos sectores que requieren intervención continua del Estado para su desarrollo y cuáles son los que cuentan con financiamiento indirecto a través de la empresa privada, para los que el Estado podrá intervenir, por ejemplo, en ámbitos de regulación y estímulo de contenido, por sobre un financiamiento directo.

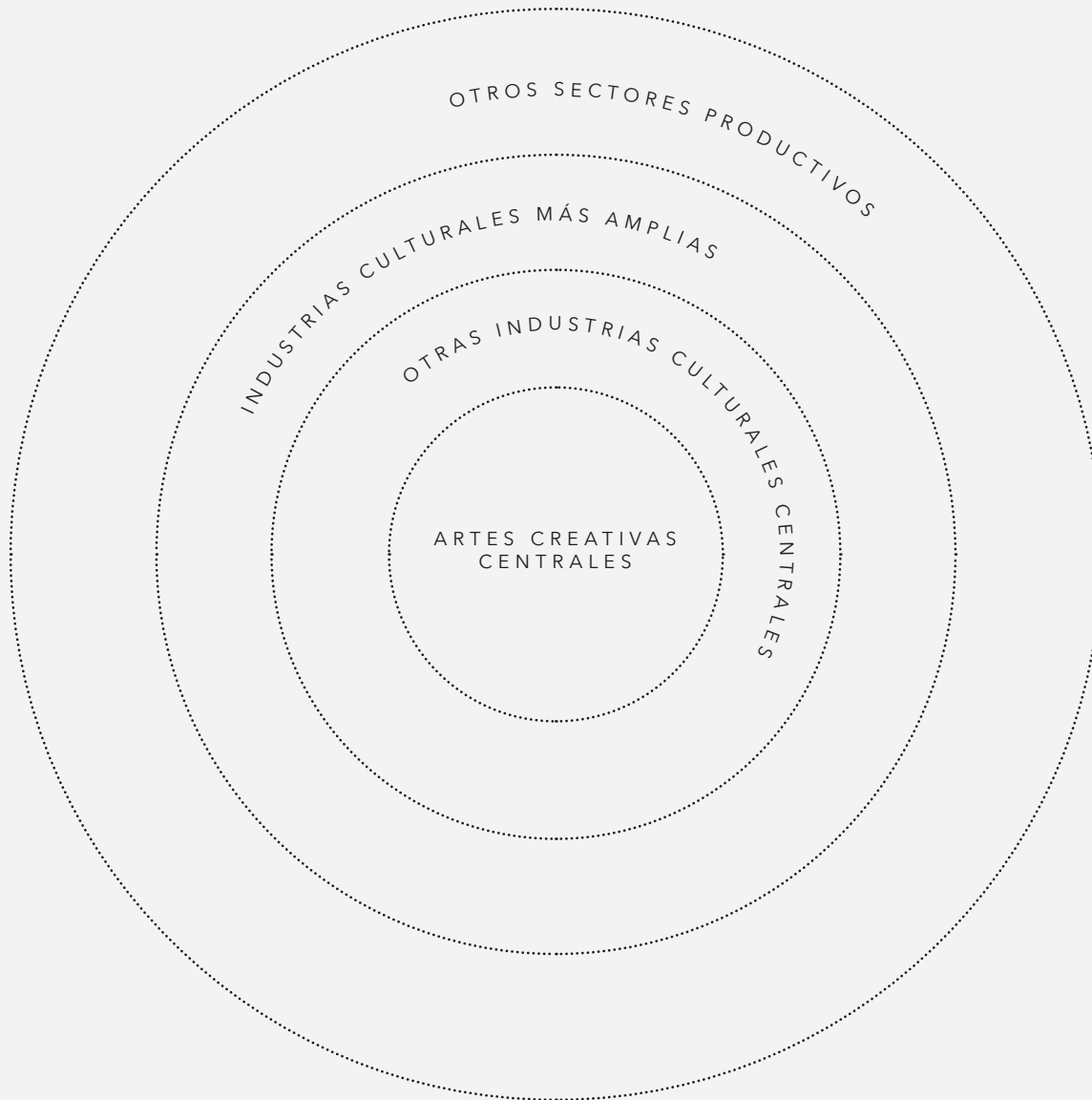


DIAGRAMA DE THROSBY

Esquema de elaboración propia.

Los círculos representan los distintos sectores productivos y de qué modo se encuentran relacionados, situando en el núcleo creativo a las artes creativas centrales, que comprende la literatura, música, artes escénicas y artes visuales. Luego vienen las otras industrias culturales centrales, donde están comprendidos el cine, los museos, las galerías, bibliotecas y fotografía, y a continuación, las industrias culturales más amplias, como los servicios del patrimonio, edición y medios impresos, la televisión y la radio, las grabaciones de audio y los videojuegos. Por último, se encuentra el sector de los otros sectores productivos, donde se incluyen la publicidad, la arquitectura, el diseño y la moda.

De este modo, se permite focalizar la atención del Estado hacia cierto tipo de actividades culturales, centrando los recursos en aquellas que los requieran de modo más constante y directo. Esta diferenciación incentiva, a su vez, a potenciar una matriz de financiamiento de carácter público-privado, la que en nuestro país se sustenta, por ejemplo, a través de la Ley de Donaciones Culturales y que se respalda, a su vez, en la tendencia mundial hacia esquemas de desarrollo sustentable, en donde las economías se avocan a generar impactos positivos en la población mediante la generación de actividades que logren tener permanencia y relevancia a lo largo del tiempo.

5. Ciclo cultural de las industrias creativas

En el ámbito de las industrias creativas, un factor que potencia la actividad de los distintos sectores son los denominados «encadenamientos productivos», en los cuales la concentración geográfica de empresas genera relaciones virtuosas, en una suerte de creación de ambientes funcionales a la especialización de un determinado sector.

Para poder comprender mejor los distintos encadenamientos que existen entre los sectores creativos y de qué modo se potencian, es importante evaluar, en primer lugar, los procesos que ocurren a través de las diferentes etapas de su ciclo cultural, las cuales han sido estipuladas según la Unesco (Mapeo de las Industrias Creativas en Chile, 2014, p.106) como:

1. Formación: Comprende formación de carácter formal y no formal en los sectores creativos y en los centros educacionales que los imparten. Con ello se pretende caracterizar la oferta educativa que existe por sector y los niveles de profesionalización requeridos para desempeñarse en el medio.

2. Creación y producción: Comprende la identificación y caracterización tanto de los creativos (personas individuales o colectivos creativos) como de las empresas que participan en la producción, y las vinculaciones que se dan entre ellos de acuerdo a la especificidad de cada realidad sectorial.

3. Comercialización y difusión: Comprende la identificación y caracterización de los agentes que comercializan la producción del sector y las condiciones en que se efectúan las transacciones y vías de distribución de los productos (o de su circulación, según cada caso). Se incluye aquí la identificación de los canales de difusión de la producción de los sectores (circuitos de difusión, medios de comunicación, *web*).

4. Consumo: En el ámbito del consumo de bienes y servicios de industrias creativas se han distinguido tres tipos de consumo: consumo final directo, consumo final indirecto y consumo intermedio.

⁶ La editorial Nascimento fue fundada el año 1917 por Carlos George-Nascimento, un joven portugués que heredó la librería de su tío Juan Nascimento. La editorial publicó libros hasta el año 1986.

⁷ Un lema muy famoso de este presidente fue «Gobernar es educar», lo cual fue fundamental para su apoyo a este tipo de industrias.

Imagen 2.2. Imagen de la librería de la Editorial Nascimento, Chile.

6. Caracterización del sector editorial

La industria editorial en Chile se caracteriza por tener una historia de desarrollo a saltos, principalmente por la ausencia de políticas públicas que aseguren su continuidad y crecimiento sostenido en el tiempo.

Si bien desde principios de siglo XIX ya existían imprentas en nuestro país, estas estuvieron dedicadas principalmente a la publicación de periódicos y revistas, por lo que el origen de la industria editorial se remonta a los años 30, cuando las antiguas imprentas de Barcelona y Cervantes, que más bien desarrollaban tareas de prestadoras de servicios, dejan paso a editoriales modernas como Ercilla y Zig-Zag (García-Lomas, 2009, p.24).

Estas editoriales, junto con la editorial Nascimento⁶, logran su mayor expansión luego de la crisis de 1929, ya que debido a la dificultad de importar libros extranjeros se comenzó a estimular la producción local, lo cual permitió que entre las décadas de los cuarenta y sesenta estas editoriales estuvieran plenamente consolidadas, apoyadas además por la política de fomento a la producción como la creación de la Corfo durante el Gobierno de Pedro Aguirre Cerda⁷.

Para ese entonces, las editoriales Zig-Zag, Ercilla y Nascimento publicaban grandes tirajes de libros, enfocados principalmente a la literatura universal, además de incentivar la literatura nacional como el caso de Nascimento que publicaba a autores chilenos, como Pablo Neruda y Gabriela Mistral.

Un ejemplo importante de esa época fue el éxito de la novela *Adiós al Séptimo de Línea*, donde se relataban las aventuras de un soldado durante la Guerra del Pacífico, y que se convirtió en un "best seller" de la época, llegando a reeditarse 1.000.000 de ejemplares, a partir del cual se produjo además un programa de radioteatro con gran éxito.

El *boom* de la industria editorial llegó a su punto cúlmine durante la década de 1960 con la creación de la editorial Quimantú, una editorial estatal cuyo fin era promover el acceso transversal de la sociedad a los libros, por lo que realizaba tirajes de hasta 10.000 ejemplares por título a muy bajo costo.



Esta editorial no sólo publicó libros para adultos, sino también fomentó el interés infantil, a través de la Colección Cuncuna, que editó varios libros de cuentos y actividades para niños, como *El Príncipe feliz* de Oscar Wilde e ilustrado por Marta Carrasco, o *La flor de cobre* de Marta Brunet, entre otros.

Todo este proceso de crecimiento editorial se vio bruscamente interrumpido durante el período de la dictadura militar, ya que en ese entonces, la editorial Quimantú se privatizó y numerosas publicaciones son quemadas o eliminadas (Fajardo, 2013). Este escenario produjo una fuerte caída en la industria, lo que junto con la reducción en las importaciones extranjeras generó un profundo estancamiento de la cultura a nivel nacional.

Imagen 2.3. Quema de libros. Imagen del fotógrafo Koen Wessing, Santiago de Chile, 1973.



Sin embargo, a partir de 1990, y luego del retorno a la democracia, la industria editorial estimulada por políticas públicas tales como la Ley N° 19.227 de Fomento al Libro y la Lectura, inició un nuevo proceso de crecimiento, logrando reinstalar exitosamente una base sólida para la industria editorial nacional.

De acuerdo al documento de mapeo de las industrias culturales en Chile, hoy los grandes problemas se centran en los bajos tirajes de libros debido al acotado mercado nacional, un IVA no diferenciado del 19% y grandes cifras de reprografía no oficial, entre otros (García Lomas Drake, 2009, p.26). Asimismo, gran parte de los libros que se comercializan en Chile son producidos y fabricados en el exterior.

Pese a las dificultades, en el mismo texto se señala que el sector editorial es “el que más se acerca por composición y complejidad productiva al sector empresarial e industrial. Las ventas totales y exportaciones asociadas al libro son de las más importantes en el ámbito creativo, y el empleo que genera es de mayor estabilidad que otros sectores creativos”.

Por otra parte, en el mercado editorial chileno ha aparecido un nuevo formato de libro, siguiendo la tendencia mundial, que consiste en los libros digitales, los cuales son aptos para ser leídos mediante tablets, computadores y smartphones. Esto ha dado paso a todo un proceso de producción de libros especialmente pensados para estos formatos, la digitalización de los archivos tradicionales en las bibliotecas públicas, y el desarrollo de todo un nuevo nicho de desarrollo para la industria editorial.

Imagen 3.1. Retrato de Mauricio Amster.



Mauricio Amster

III. Problema de la investigación

1. El rol del diseño dentro de la industria editorial

Dentro del desarrollo de la industria editorial en nuestro país, el diseño ha tenido históricamente un rol secundario. Sin embargo, esto ha ido cambiando en los últimos años, ya que ha tomado cada vez más fuerza el concepto del libro como objeto de valor. Esta evolución se condice con el importante apogeo, a nivel mundial, del diseño editorial. Esto se ha logrado a través del uso destacado de las imágenes y las tipografías, además de la búsqueda experimental de interesantes formas de encuadernación, sobre todo en los ámbitos de los libros de arte, arquitectura y diseño, y también en los libros infantiles, que han logrado un *boom* a través de ediciones cada vez más cuidadas y difundidas a nivel mundial.

Para el caso de la industria local es preciso contrastar esta macro-tendencia con la búsqueda que se ha ido gestando en los últimos diez años en torno a una identidad gráfica local, basándose tanto en el impacto de los referentes internacionales en los autores nacionales como también investigando las asociaciones que se producen en el cruce con el rescate del patrimonio editorial y de los imaginarios locales, los cuales tienen sus bases en las publicaciones que se realizaban entre los años 1940 y 1960, primordialmente por las editoriales Zig-Zag, Ercilla, Nascimento y Quimantú.

Al revisar nuestra historia editorial desde el punto de vista del diseño, se destaca principalmente la labor de Mauricio Amster⁹, ya que a través de su rol de editor se abrió espacio a numerosos ilustradores para la realización de las portadas y páginas interiores de los libros, así como también se comenzó a utilizar la tipografía como un recurso complementario a las ilustraciones para este mismo fin, lo que trajo una mirada más moderna y experimental sobre el arte de editar.

Sin embargo, salvo su ejemplo, es difícil encontrar un mayor repertorio de propuestas en que el diseño haya tenido un rol sustantivo en el terreno editorial. El déficit histórico en esta materia puede deberse a que antiguamente el oficio del diseño era concebido como una labor técnica, que simplemente consistía en

⁹Diseñador de origen húngaro, quien llegó a nuestro país el año 1939 a bordo del Winnipeg escapando de la guerra civil española.

¹⁰ Según el CNCA (2014), la cantidad de libros de libros impresos creció de 2.582 en el año 2001 a 5.720 en el año 2011. Por otro lado, se observan nuevas tendencias asociadas al libro digital (*ebooks*), que representaron el año 2011 el 11% del total de las publicaciones.

maquetar los libros para ser llevados a imprenta, y el arte de las publicaciones estaba a cargo de «maestros imprenteros» y de los artistas que realizaban las ilustraciones.

Actualmente, el oficio del diseño tiene un rol destacado en la sociedad de mercado y, por lo tanto, es un valor en todo lo que consumimos. Esto ha generado lo que ya es prácticamente impensable, que un libro no tenga un proceso de diseño en su propuesta como parte de su valor agregado, o como parte de una estrategia de posicionamiento. Sin embargo, este rol aún se encuentra supeditado a nivel general a las otras disciplinas que confluyen en la generación de libros, principalmente porque el concepto acerca de qué es un libro mantiene una estructura bastante rígida, dado que viene respaldado primordialmente desde la literatura, y también al hecho de que el mercado de los libros lo controlan a nivel mundial grandes casas editoriales, las cuales mantienen estructuras bastante convencionales para sus publicaciones.

Esto lo podemos ver reflejado, por ejemplo, en el esquema que se presenta para la caracterización de la industria editorial desde el informe de mapeo de las industrias culturales (CNCA, 2014), al revisar el rol que se le da al diseño dentro de la industria editorial, principalmente en sus etapas de formación, creación y producción.

La etapa de formación de la industria editorial aparece vinculada en el documento a áreas bastante diversas, donde las principales son literatura, lingüística y bibliotecología, y luego formaciones especializadas en diseño editorial, ilustradores, técnicos gráficos y otras subespecialidades. Por otra parte, se menciona el aporte de profesionales de otras carreras que deben generar publicaciones, como *papers* científicos, de economía, arquitectura, etc., por lo que el universo de profesiones involucradas en la industria editorial son muy distintas unas de otras y poseen formaciones bastante variadas.

Desde el punto de vista de la formación, se destaca en el documento el nivel de las mallas curriculares y la calidad en las universidades tanto públicas como privadas, además de la existencia de un magíster y tres diplomados de Edición para la formación de los estudiantes de Literatura. Sin embargo, al mencionar la formación en diseño, se aborda el tema desde la formación técnica, mencionando de manera destacada a Inacap, y a las escuelas de formación técnica especializada como el Centro de Formación de la Industria Gráfica Ingraf, que entrega las herramientas para la resolución de los requerimientos técnicos de los procesos de impresión e ilustración en los distintos formatos. Sin embargo, no se destaca la formación de tipo universitaria en relación a la formación de posibles editores, o generadores de contenidos editoriales. La carrera de Diseño queda supeditada a un espacio de desarrollo de habilidades productivas más que creativas o directivas del proceso de producción editorial.

Respecto a la creación y producción, se señala que el ámbito de la industria editorial en Chile es bastante acotado, en comparación con los países de Latinoamérica que imprimen grandes tirajes de libros como México, Brasil y Argentina, pero queda de manifiesto que ha ido poco a poco logrando un alza gracias a las políticas de fomento a la lectura¹⁰.

Por otra parte, se menciona que la cadena de producción local está todavía poco desarrollada y, por lo tanto, los agentes editores, muchas veces deben desarrollar más de una función a la vez, como por ejemplo realizar ediciones y operar como agentes literarios a la vez. Respecto al tema de los derechos de autor, este está asociado a las labores de editor-autor, ilustrador y traductor, los cuales

normalmente son pagadas de acuerdo al valor del 10% del costo de producción.

En este mapeo (CNCA, 2014), también se señala que:

En el contexto de la competitividad del mercado y la gran variedad de ámbitos y temáticas, resulta indispensable que la empresa editorial establezca un nicho de mercado. Establecida su línea editorial, los autores pueden ser quienes busquen ser publicados es la propia editorial la que le propone al autor el trabajo conjunto (2014, p.177).

Este último punto es clave para introducir el tema del diseño en el ámbito de la creación y producción editorial, ya que desde hace un tiempo algunas editoriales de mediano tamaño han incorporado el factor diseño como parte fundamental de su propuesta, lo cual les ha permitido abrirse espacio no sólo en Chile, sino también en ferias internacionales de libros, además de formar parte de los productos que se mueven a través del programa Imagen País.



En el contexto actual, las editoriales medianas no logran competir en volumen con las grandes casas editoras multinacionales¹¹ como grupo Penguin Random House (que maneja los sellos: Aguilar, Alfaguara, Beascoa, Conecta, Debate, Debolsillo, Grijalbo, entre otros), grupo Planeta (de origen español y que maneja los sellos Planeta, Seix Barral, Paidós, Crítica y Minotauro, entre otros), grupo Santillana (que integra a Taurus, Aguilar, entre otras), Océano y Urano, las cuales para el año 2000 controlaban el 80% del mercado nacional. No obstante, han logrado generar una propuesta propia consistente y con un alto desarrollo de identidad gráfica, la cual ha podido ir aumentando su producción mediante el apoyo de los fondos concursables y la compra subsidiada para las bibliotecas públicas por parte del Estado. Algunos ejemplos de estas editoriales son Cuarto Propio, Lom Ediciones, J.C. Sáez Editor, Ocho Libros, Editorial Universitaria, Amanuta, Pehuén Editores, Ekaré Sur, RIL Editores, todos ellos parte de la Asociación de Editores de Chile.

En el caso de las microeditoriales independientes, estas han generado un espacio de propuestas de carácter mucho más experimental, tanto desde el punto de vista de los contenidos como del diseño del objeto libro, como lo señala el CNCA (2014):

Apuntando a los creativos emergentes o a colectivos de jóvenes escritores, y abriendo nuevos mercados. Muchas de ellas se reúnen en torno a la feria “Furia del Libro” que ya va en su séptima edición. Algunas de estas editoriales son Editorial Cuneta, Alquimia Ediciones, Das Kapital, La Calabaza del Diablo, Ceibo Ediciones y Emergencia Narrativa.

¹¹ De acuerdo al documento de Mapeo de las Industrias Culturales, estas editoriales están asociadas generalmente a la Cámara Chilena del Libro.

Imagen 3.2 . Miltín, de Juan Emar, publicado por Editorial Pehuén en 2012, fue un rescate de este texto publicado por primera vez el año 1934, con el valor de agregarle imágenes ilustradas por Daniel Blanco Pantoja.

IV. Objetivo general

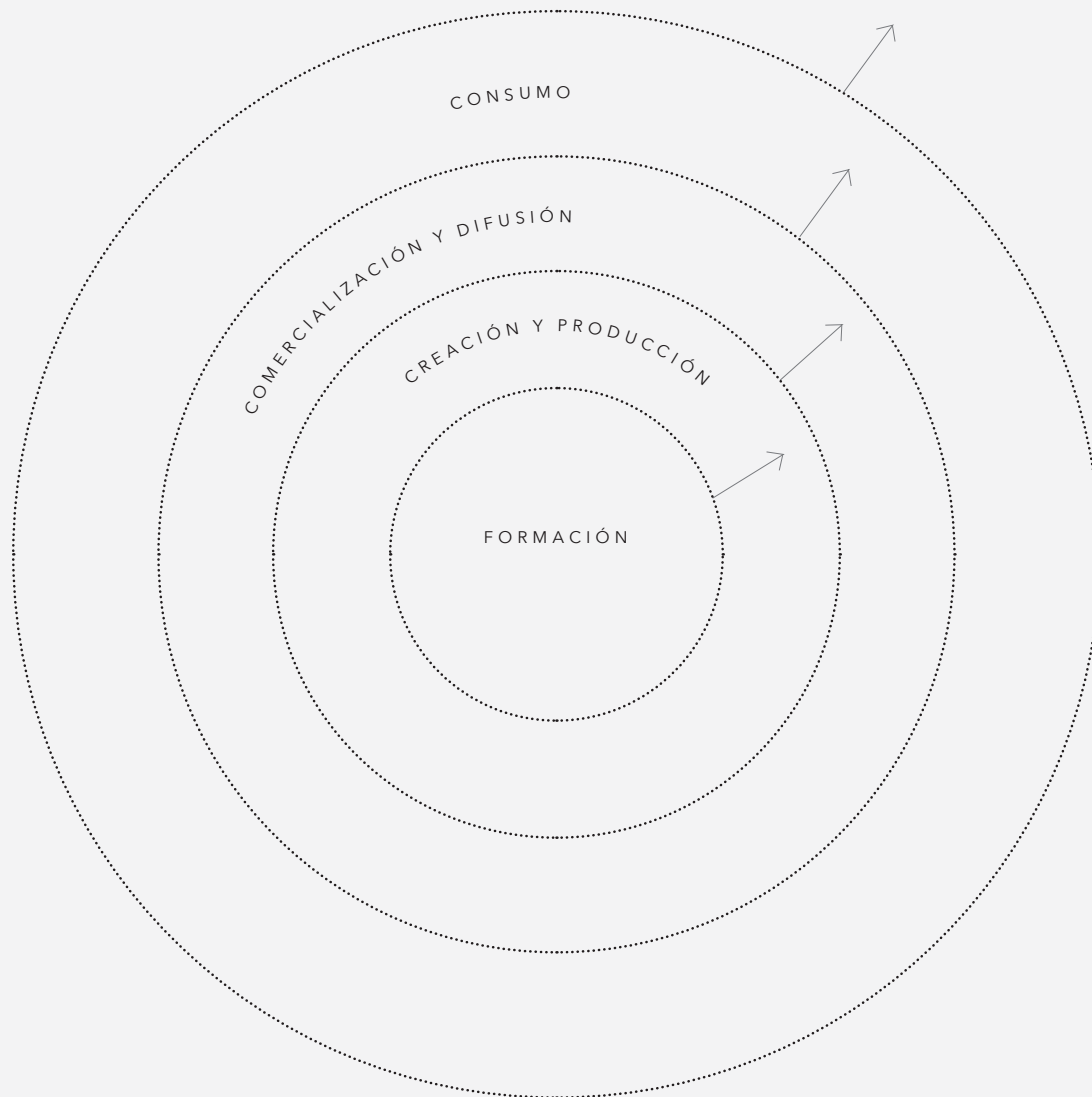
Desarrollar un estudio sobre diseño editorial infantil, como una experiencia de lectura a través de la interacción lumínica, para contribuir al campo de la edición experimental de libros *pop-up*.

V. Objetivos específicos

- Explorar la tradición del teatro de sombras como narrativa para una poética *pop-up*.
- Potenciar la visualidad como una forma de lectura imaginativa.
- Fomentar la lectura interactiva mediante recursos lumínicos de *lowtech*.
- Desarrollar una propuesta que profundice en la materialidad del objeto visual como parte de la lectura interactiva.

VI. Preguntas de la investigación

- ¿Cómo se pueden relacionar la técnica del *pop-up* y el teatro de sombras?
- ¿Cómo se puede leer un libro mediante la proyección de sombras?
- ¿De qué manera la narrativa poética se puede ver potenciada por el uso del *pop-up*?
- ¿Cuál es el rol de la imaginación en la lectura *pop-up*?
- ¿Cómo se entiende el libro pop up como un objeto medial?



CICLO CULTURAL DE LAS INDUSTRIAS CREATIVAS

La etapa del consumo de bienes culturales es tan solo una parte de un ciclo que involucra tanto la formación de los profesionales como las condiciones de creación y producción en que estos se desarrollan, y finalmente los espacios de difusión y comercialización en que se desarrollan. Un adecuado nivel en cada uno de estos niveles, permite desarrollar matrices de producción cultural mucho más diversos y complejos.

VII. Justificación de la investigación

Para poder desarrollar una matriz de crecimiento económico y cultural desde las industrias creativas, es necesario potenciar políticas culturales que estimulen el desarrollo de contenidos, a través de la investigación avanzada, tanto a nivel académico como técnico, con una mirada enfocada en la generación de capital creativo y simbólico, ya que de esta forma se nutre el esquema completo de las industrias creativas.

Hoy en día, no basta con generar productos culturales de calidad, sino que también es fundamental crear contenidos nuevos e innovadores, que permitan abordar los problemas de la sociedad contemporánea bajo los estándares de un país que se encuentra en un estado de desarrollo que exige un mayor grado de densidad cultural, tal como se señala en el *Mapeo de industrias creativas* (CNCA, 2014):

Se constata de esta forma que a mayor nivel de desarrollo de los países, mayor es la importancia del sector compuesto por los servicios, alejándose así de sectores productivos primarios relacionados, por ejemplo, con la explotación de recursos naturales, como la agricultura o la minería. La fuerte inversión que año a año destinan los países desarrollados en la implementación de procesos de fomento y ejecución de I+D tiene por objeto precisamente potenciar el sector de los servicios, como es el caso de las industrias creativas. De hecho, estudios realizados por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) señalan que “no es correcto argumentar que los países ricos inviertan más en I+D porque son ricos, sino que son ricos porque invierten más en I+D (p.16).

En nuestro país, los principales avances que se han realizado durante los últimos años para ir estudiando las diferentes etapas del ciclo cultural, han estado enfocados, inicialmente, a la caracterización y estudio del consumo de productos culturales a través de la creación de la llamada Encuesta de Consumo Cultural, que actualmente recibe el nombre de "Encuesta Nacional de Participación y

Consumo Cultural", la cual se viene realizando desde el año 2004, y que tiene por objetivo entregar información clave acerca de la brecha entre los productos culturales y sus consumidores, así como permitir entregar datos duros que se puedan contrastar a lo largo del tiempo, con el fin de evaluar el impacto que tienen las políticas culturales.

Por otra parte, poco a poco se han comenzado a realizar esfuerzos en la definición de las etapas de creación y producción, a través de iniciativas de mapeo, ya que hasta hace muy poco tiempo atrás, no existía suficiente información acerca del universo de actores sociales y agentes culturales que componían las distintas áreas del sector cultural, salvo los datos aportados a través de la postulación a los diferentes Fondos de la Cultura y las Artes, Fondart. Como se señala en el *Mapeo de industrias creativas* (CNCA, 2014):

Un aspecto distintivo de los mapeos de las industrias creativas en relación a un diagnóstico económico común es su intención de construir mapas conceptuales de relaciones entre los elementos abordados en el análisis. Asimismo, “la intención principal del mapeo es la de poner en perspectiva el valor económico de las industrias creativas, particularmente en lugares donde no se sabe casi nada de ellas (p.24).

Si bien esquemas como el de Throsby son útiles desde el punto de las estrategias de financiamiento y clasificación política, para efectos de la generación de polos de innovación es insuficiente, ya que posiciona en el centro de la creación de contenido simbólico aquellas disciplinas que tradicionalmente han ocupado esas posiciones, validando el esquema ya conocido desde el punto de vista económico-industrial.

Las disciplinas que se encuentran al margen de este modelo, como diseño, arquitectura y publicidad, situadas en esa posición que prácticamente las deja fuera de la producción de contenido simbólico, son agentes fundamentales para la creación de los nuevos espacios culturales. La razón de esta importancia es justamente su capacidad de conectar los contenidos simbólicos o culturales con las audiencias, generando interfaces culturales.

Para avanzar en el nuevo modelo, es preciso comprender que hoy la clave de la cultura no está sólo en los productos culturales, sino en las sociedades que los sustentan, y para esto las disciplinas que trabajan en esa zona tienen mucho contenido que aportar.

Por esta razón, es clave revisar el esquema del ciclo de industrias creativas con el fin de evaluar formas de generar innovación en los distintos ámbitos, ya que grafica las diversas instancias en las que es posible desarrollar propuestas donde está constantemente presente la tensión entre la producción de contenidos y su potencial recepción, estructurando los distintos modos de interacción que existen con los contenidos culturales, pasando por la formación y su consecuente definición de perfiles creativos, a la creación y producción, la comercialización y difusión y, finalmente, el consumo de las diversas audiencias a las cuales estos productos culturales pudieran estar dirigidos.

De alguna forma, para que la innovación tenga un impacto relevante dentro del contexto de las políticas culturales del país, debe configurarse no sólo como un fin en sí mismo, sino como parte de estrategias mayores, que configuren nuevos modos de habitar, de operar, de pensar, de crear y producir. Todo esto con el fin de generar sociedades más equitativas, más desarrolladas, con más oportunidades, con producciones menos centralizadas, con mayor cuidado del medio ambiente, con esquemas de desarrollo más sustentables, por ejemplo.

El factor del encadenamiento dentro de las industrias creativas es fundamental para comprender de qué modo es posible generar la innovación en el sector, ya que establece los nichos en los que es posible generar innovación, como una evaluación de los distintos momentos de toma de decisiones desde la concepción de las ideas hasta el consumo, mucho más cercano a la lógica de industria cultural.

Bajo esta perspectiva, las diversas industrias creativas no se ordenarían necesariamente en una suerte de pirámide anacrónica que separe a las diversas disciplinas según su capacidad de generar contenido simbólico o capital económico, ya que estos son potenciales que pudieran tener cada una de ellas en la medida que se les entregasen marcos de investigación adecuados y metodologías de gestión y mediación cultural.

El desafío está en revisar los procesos ya conocidos a través de la experimentación en los factores involucrados, ya que estos vienen dados principalmente por los intereses de las grandes empresas y/o la tradición, pero en la medida que se produce una bajada del ámbito a un terreno propio, se podrían generar propuestas con alto carácter identitario, y con un mayor impacto, lo que potenciaría aún más la política de fomento a la lectura.

Hoy en día, el libro es un objeto cultural que está experimentando una importante crisis, dado el cambio de paradigma que existe con el concepto de la lectura. Esto está dado por numerosos factores, donde uno de los más relevantes es que los lectores de hoy en día son sujetos culturales con características muy distintas de las de hace 50 años atrás. Si antes el sujeto buscaba en el libro la información de modo casi tautológico, en el contexto actual posee miles de fuentes simultáneas para encontrar un mismo contenido y, por lo tanto, el acto de leer debe ser entendido de un modo diferente.

Existe una enorme oportunidad latente de diseño, en el pensar el libro desde la crisis a la que está sujeto, y que en nuestro país recién comienza a ser abordada desde el diseño, principalmente a través de propuestas provenientes desde los ámbitos de la formación editorial.

Un ejemplo de ello son los numerosos talleres de ilustración y edición de tipo informal que han surgido en los últimos años, dirigidos en muchos casos por ilustradores jóvenes que han logrado instalarse exitosamente en el medio como El taller de ilustración de Alberto Montt y Francisco Javier Olea, el taller "Mil y un ojos" de Isabel Hojas y Carolina Muñoz o, El taller "Maniobras" de la ilustradora Leonor Pérez, los que junto con los distintos diplomados que se han abierto en las Escuelas de Diseño como el Diplomado de Edición o el Diplomado de Ilustración de la Pontificia Universidad Católica de Chile, han comenzado a generar un medio más dinámico, que piensa la labor editorial con una mirada mucho más cercana al diseño, que desarrolla, además, otro tipo de metodologías para generar contenidos interesantes, y que seguramente en algunos años más veremos cómo se generan, a partir de ello, proyectos innovadores en este ámbito.

En este proyecto, el planteamiento fue investigar, a través de la incorporación del concepto de la luz y la sombra, la calidad expresiva de la materialidad del libro y luego convertir este proceso en la definición de una "editorialidad" basada en la experiencia visual y fenomenológica. Al insistir en una investigación cualitativa en la búsqueda de una experiencia uno a uno con el lector, y que al mismo tiempo pudiera contemplar una contextualidad performativa, se intentó recuperar ciertos asuntos atávicos respecto a la narrativa como un acto de compartir imaginarios, no sólo a través del texto literario sino también como un acto social.

Esta definición se relaciona con la necesidad de establecer formas de pertenencia por medio de la creación de memorias colectivas dentro de un esquema en que la cultura material se concibe como la configuración concreta de identidades, las cuales hoy en día cada vez más se requiere que provengan no tanto de cuestiones impuestas, como un acto formativo unificante, sino todo lo contrario, como una voluntad proveniente desde el propio sujeto de formar parte de la creación de visiones de mundo y su consecuente aplicación en la realidad.

Desde el punto de vista del diseño, esta visión de mundo busca configurar una editorialidad que trabaje directamente con los imaginarios, como un puente entre las imágenes y discursos que forman parte de nuestra cultura, y que son, a su vez, parte de procesos de creación colectiva en los que los sujetos se vean incorporados.

El trabajo de esta investigación en torno a la materialidad, estuvo dado por la importancia de la experiencia directa, fenomenológica del sujeto, lo cual era una directriz clave dentro de la investigación desarrollada en el trabajo de IBM, en el cual una de las cuestiones fundamentales que se planteó fue el hecho de que el sujeto era capaz de conectarse y empatizar con su entorno a través de las imágenes, gracias a su capacidad fisiológica de responder frente a estímulos visuales de forma casi automática, mediante las llamadas neuronas espejo, lo cual se complementaba, a su vez, con el amplio repertorio de circuitos neuronales que se estimulan en la corteza cerebral, que se activan cada vez que nos encontramos frente a una imagen.

Para el caso de la editorialidad infantil, este trabajo visual es muy importante, ya que es una de las formas de captar la atención y la curiosidad de los niños mientras van configurando su habitar y forma de relacionarse con el medio en que se desarrollan. El diseño a través de la conexión con la materialidad propiamente tal, es una forma de rescatar la capacidad de vivir una experiencia en el momento presente, a través de la sorpresa y la curiosidad por el objeto como una construcción de un lenguaje.

Dentro del circuito de la industria editorial, esta investigación, que fue desarrollada a través de un extenso trabajo de campo, en el que se evaluaron distintas experiencias de talleres creativos en términos cualitativos y que fueron socializadas y mediadas a través de instancias que forman parte del circuito editorial (como el uso de los espacios disponibles en bibliotecas públicas y privadas, la presentación y difusión de este proyecto a diversos actores sociales del mundo editorial infantil, como editoras, bibliotecarios, profesoras de literatura, niños, padres, centros lectores municipales), se inserta como una forma de desarrollo de I+D en cuanto a la manera de enfrentar los contenidos y el libro como objeto propiamente tal.

Para este proyecto se desarrolló una metodología de trabajo investigativo que buscó desde el comienzo establecer lazos creativos, vinculando al sujeto con el libro en casi todas las etapas de producción, generando resultados que emergen de una extensa labor de mediación entre los distintos componentes de este soporte, pasando indistintamente por la definición tanto de los componentes conceptuales como los prácticos.

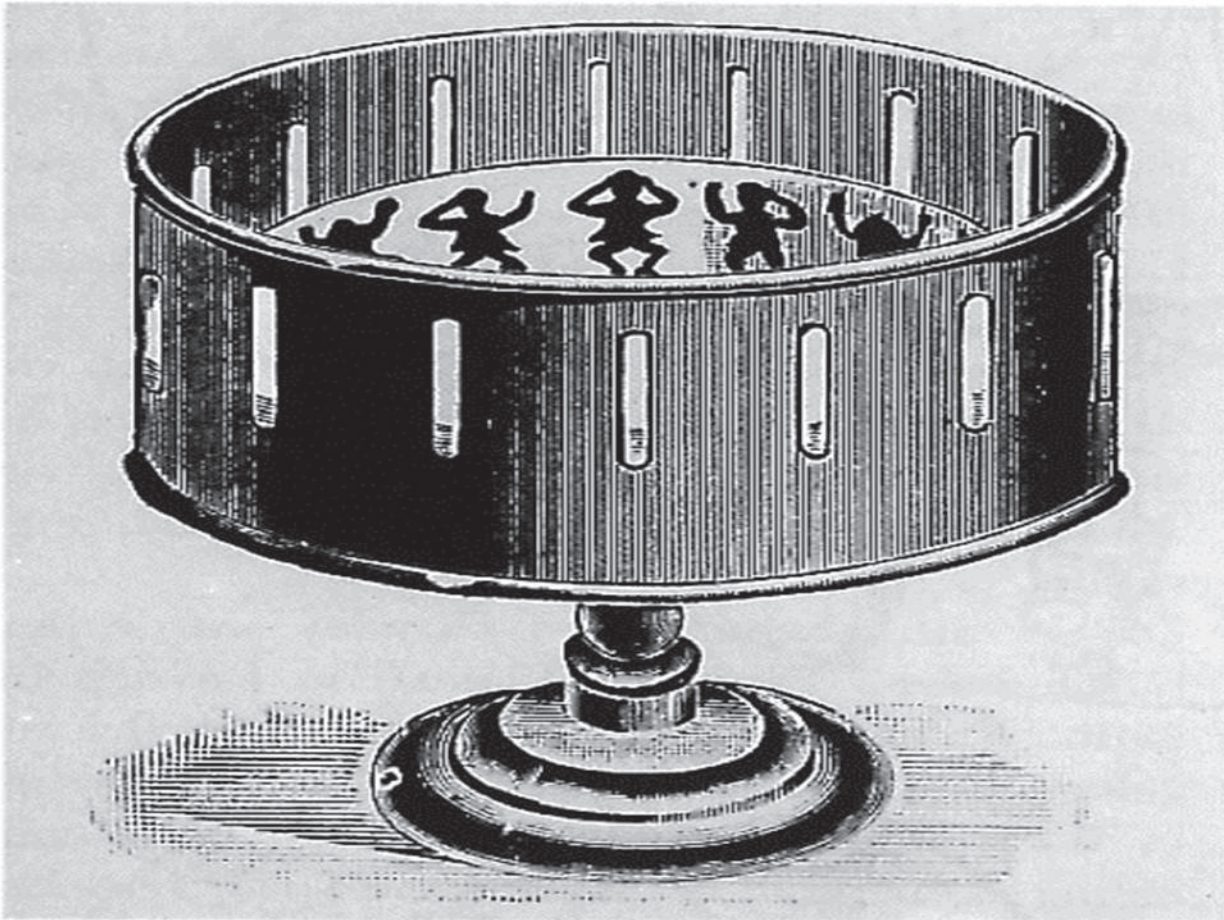
De esta forma, el proyecto entra como una resolución de empoderamiento y apropiación del lector con la industria editorial, los que históricamente se habían distanciado por la separación que había provocado el pensamiento moderno en el consumo de la literatura, concibiendo el libro como un objeto que se fabrica industrialmente, formando parte de una esfera de producción en que la creación

era una cuestión unidireccional en la que el lector no tenía participación.

Al realizar propuestas experimentales en torno a la editorialidad, y en este caso a la editorialidad infantil, se pretende expresamente romper con la manera industrial de creación de contenidos, en una búsqueda de elementos que cualitativamente permitan concebir el objeto libro como un soporte mucho más cercano con el que el lector se pueda sentir representado y en donde pueda tener un espacio donde intervenir, demandar y poner en exigencia los contenidos y su concretización formal, democratizando el acceso a la información que el libro contiene y comunica.

Este ejercicio de democratización y flexibilización del soporte es una contribución al desarrollo de las políticas de fomento a la lectura en cuanto entrega información valiosa respecto a elementos que las encuestas de consumo cultural y programas de fomento a la lectura tradicionales no están considerando y que en la actualidad se necesitan como parte del desarrollo de propuestas más innovadoras que se logren insertar en el contexto global de la producción cultural material, donde todo es cada vez más diseñado y representa de forma cada vez más clara distintos tipos de interfaces sociales.

Imagen 8.1. El zoótrolo consistía en un tambor que al girar permitía apreciar una banda animada en movimiento.



Zoótrolo

VIII. Marco teórico

1. Las máquinas visuales del siglo XIX

A fines del siglo XIX y principios del siglo XX se produjo en Europa, principalmente en las ciudades de París y Londres, la aparición de una serie de espectáculos visuales que gozaron de gran popularidad dentro de la clase burguesa, como los dioramas, los panoramas y los espectáculos de fantasmagorías, los que mediante ciertos mecanismos lograban generar una serie de efectos ópticos sorprendentes para el público de la época.

El origen de estos espectáculos se encuentra relacionado con los avances que se venían desarrollando en ese entonces en el campo de la ciencia. Desde principios del siglo XIX, los investigadores habían comenzado a interesarse en el comportamiento fisiológico del ojo humano, para lo cual inventaron diversas máquinas visuales que permitían estudiar de manera específica la percepción de las imágenes. Algunas de estas máquinas fueron los zoótropos, los taumatropos, los estereoscopios, los fenaquitiscopios y los praxinoscopios, los cuales permitieron ampliar profundamente el campo de conocimiento que se tenía, ya que hasta entonces se había mantenido prácticamente sin modificaciones desde el siglo XVI.

El taumatropo, también conocido como *wonderturner* o «maravilla giratoria», fue un dispositivo visual creado en París el año 1824 por John Ayrton. Este consistía en un disco que poseía una ilustración en cada cara, las que al hacer girar el disco sobre su eje, se veían como si fueran una sola imagen.

El fenaquitiscopio o «vista engañosa», consistía en un disco dispuesto sobre un eje vertical, el cual también poseía ranuras que al hacerlo girar permitían ver una secuencia animada mediante la ayuda de un espejo. Fue creado a principios de 1830 por el científico Joseph Plateau.

El zoótrofo o «rueda de la vida», creado por William George Horner en 1834, consistía en un tambor giratorio que poseía una serie de ranuras, mediante las cuales se podía observar una tira de imágenes, las que al hacer girar el tambor permitían ver la simulación de la imagen en movimiento.

Imagen 8.2. El Taumatropo consistía en un disco que poseía una imagen en cada cara, y que al hacerlo girar permitía verlas como si fueran una imagen única.

El esteresocopio era un instrumento que servía para generar imágenes en tres dimensiones, mediante la superposición visual de dos imágenes ubicadas en posiciones específicas respecto a cada ojo.

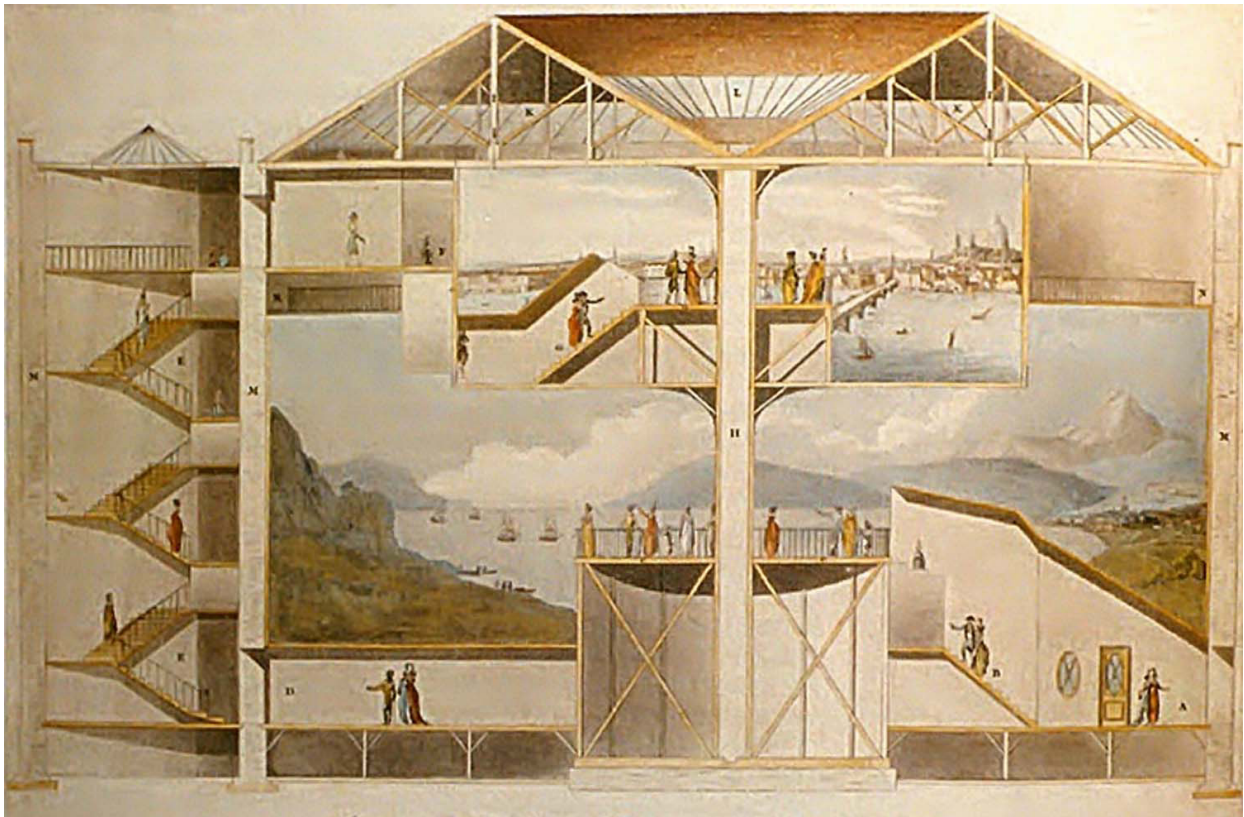
Muchas de estas máquinas, que fueron creadas por la ciencia para la investigación fisiológica de la visión, fueron patentadas por sus creadores y se comenzaron a comercializar como pasatiempos infantiles. Estos juegos para niños tuvieron un gran éxito, ya que los efectos ópticos se utilizaban para contar historias sencillas que sorprendían visualmente a los niños.



1.1 Los espectáculos visuales

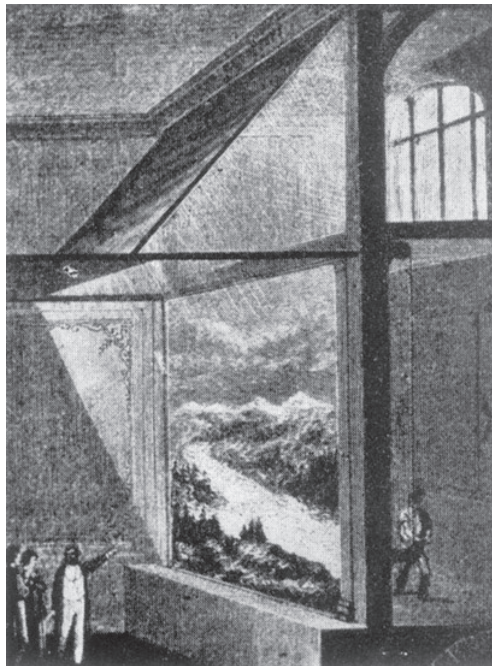
Dentro de los espectáculos que se desarrollaron a partir de los avances en la ciencia de la óptica y el uso de máquinas visuales en Europa durante el siglo XIX, uno de los más comunes fueron los panoramas (Savinio, 2011), patentados por Robert Marker el año 1787, bajo el nombre de «La Nature à Coup d' Oeil» (Boyle, 2013) que se puede traducir como «la naturaleza de un vistazo», los que consistían en una pintura circular, de grandes dimensiones que se instalaba en teatros donde el público gozaba de una proyección en 360°, generando el efecto de encontrarse rodeado por la escena. Estos espectáculos fueron exhibidos por toda Europa para presentar vistas panorámicas de lugares, tanto de ciudades como de espacios naturales, o también para difundir eventos noticiosos, como las últimas batallas u otros acontecimientos contingentes a la época. Los panoramas fueron muy exitosos hasta la década de 1840, en la que comenzaron a aparecer los primeros panoramas móviles, también llamados cicloramas, los que intentaban competir con otro espectáculo muy popular de la época llamado diorama.

Imagen 8.3. Sección de un panorama en donde se puede apreciar su construcción y la manera en que el público disfrutaba del espectáculo.



Panorama

Los dioramas fueron creados alrededor de 1820 en París por Louis Daguerre, en compañía de Charles-Marie Bouton. Estos consistían en un escenario tridimensional que mostraba escenas de paisajes creadas mediante una serie de capas curvadas y semitraslúcidas¹⁴. Estas capas permitían generar numerosos efectos de atmósferas lumínicas, como por ejemplo, los cambios de luz que ocurren durante el día y la noche. Para lograr este efecto, los dioramas operaban al interior de teatros fabricados especialmente para estas funciones, donde la luz era controlada completamente de modo artificial, y en los cuales el público se encontraba dispuesto sobre una plataforma móvil, la que giraba para ir cambiando alternadamente las escenas de la historia que se mostraba.



¹⁴ El término 'diorama' ha sido trabajado desde una mirada contemporánea por Erkki Huhtamo, arqueólogo de medios de UCLA. <http://vimeo.com/8631943>

¹⁵ Traducción al español: "Yo sólo estoy satisfecho si mis espectadores, temblando y estremeciéndose, levanten la mano o se cubran los ojos por miedo a los fantasmas y demonios que estallan hacia ellos".

Imagen 8.5. Diorama, en la imagen se puede apreciar como mediante un espejo se producía el efecto de la luz del día en la escena, la cual era intervenida para producir el efecto del paso de las horas.

Por último, cabe mencionar los espectáculos de linternas mágicas, inventadas durante el siglo XVII por el monje jesuita Athanassius Kircher, las que se hicieron muy populares durante el siglo XIX como una forma de pasatiempo tanto en teatros como en los hogares de la clase acomodada. A partir de ellas, Etienne Gaspard Robert, más conocido como Robertson, creó el espectáculo de las fantasmagorías, las que funcionaron desde 1791 hasta 1840 aproximadamente, y que consistían en funciones donde se proyectaban mediante fantoscopios imágenes de monstruos, fantasmas y demonios para que el público pudiera aterrizarse con ellas. Para retratar esto, es posible citar una frase de Robertson: *"I am only satisfied if my spectators, shivering and shuddering, raise their hands or cover their eyes out of fear of ghosts and devils dashing towards them"*¹⁵.

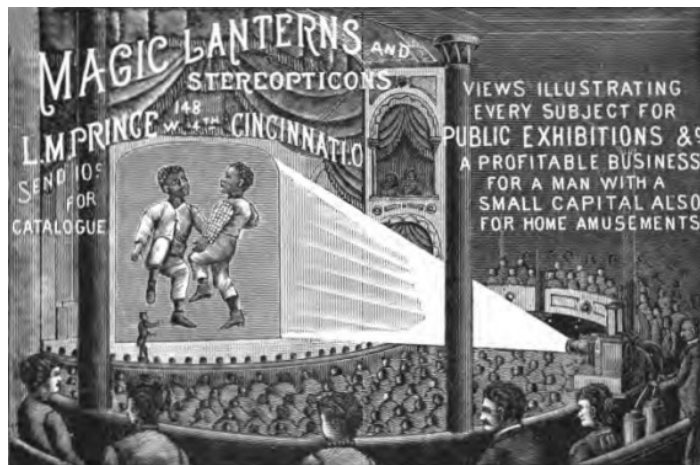
Para lograr el efecto de vividez, Robertson potenciaba el efecto de las imágenes proyectadas con los fantoscopios incorporando otros recursos, como humo para otorgar tridimensionalidad a las figuras de los espectros, o el uso de espejos ocultos para hacer que aparecieran desde puntos inverosímiles.

Imagen 8.6. Afiche para espectáculo de Linterna Mágica.

1.2 El teatro de sombras

Un antecedente fundamental de los espectáculos de fantasmagorías se encuentra en el teatro de sombras, que corresponde a una antigua tradición proveniente de China, en la cual se proyectan las sombras de marionetas sobre una pantalla semitranslúcida. Según la historia, su origen se sitúa durante la dinastía Han, cuando el Emperador Wudi (156–87 a. C.) pierde a su concubina favorita por causa de una enfermedad. Para animarlo, sus súbditos crean una figura cuya sombra le recuerda la presencia de su amada. Con el tiempo, esta forma de teatro se fue popularizando, llegando a su apogeo en la dinastía Song (960-1279 d. C.), en que las festividades se celebraban con representaciones de teatros de sombras.

En el siglo XIII, durante la expansión del imperio mongol a China, el teatro de sombras se convirtió en una de las formas preferidas de entretenimiento del ejército, por lo cual se expandió con sus posteriores conquistas a diferentes países como Turquía, Persia y Arabia, y también a los países del sureste de Asia, como Indonesia, Camboya, Tailandia y Malasia, quienes mantuvieron esta tradición adaptándola a su propias costumbres.



Durante el siglo XVIII el teatro de sombras fue introducido en Europa por los misioneros jesuitas franceses, quienes las presentaron con gran éxito en París y Marsella. De esta época es que se conoce al teatro de sombras también como «*ombres chinoises*», que significa «sombras chinescas» en francés. Sin embargo, fue tal el impacto que tuvo esta forma de teatro en Francia, que gradualmente se fue adaptando a los códigos locales, tomando las formas de las figuras occidentales y apelando a temáticas propias de su sociedad, con lo cual adquirieron la denominación de «*ombres françaises*», incorporándose como un elemento más de esa cultura.

El principal gestor del teatro de sombras francesas fue Dominique Seraphin, un director de teatro ambulante que creó un teatro de sombras automatizado que tuvo tal éxito, que fue acogido por la aristocracia francesa, por lo cual llegó a presentarse en la corte del rey en Versailles como un espectáculo para los niños de la nobleza y que posteriormente se llevó al Palais Royal en París. Una particularidad del trabajo de Seraphin, fue que para cada una de sus obras mandaba a imprimir pliegos de cartulina con las figuras de los personajes para que

los niños los recortaran y pudieran reproducir las presentaciones en sus hogares. Algunas de sus presentaciones más famosas fueron *Le Chasse aux canards*, *Le Magicien Rothomago*, *L'Embarras du ménage* y *Le Pont Cassé* que se encontraba basado en un famoso musical de la época. El teatro de sombras de Seraphin cerró en 1870, pero esta forma de espectáculo continuó utilizándose con gran fuerza durante la Revolución Francesa, cuando los teatros de sombras franceses dieron un giro y se hicieron famosos por las presentaciones en la taberna de *Le chat noir* donde se utilizaban para relatar acontecimientos políticos, con diseños creados por los artistas Henri Rivière y Henry Somm.

Debido a su gran éxito en Francia, el teatro de sombras se difundió por toda Europa a través de compañías de teatro itinerante, llegando a Inglaterra, Italia y Alemania. Este proceso de incorporación del teatro de sombras a la cultura europea generó un impacto notable en la gráfica de la época, ya que artistas e ilustradores del siglo XIX utilizaron las sombras y siluetas como un recurso gráfico tanto en la gráfica publicitaria como en las ilustraciones de libros infantiles y también en el desarrollo de algunas de las primeras producciones de animación infantil, como las que realizó Lotte Reiniger a principios del siglo XX.

Imagen 8.7.
Espectáculo de Sombras Chinas de Dominique Seraphin. El artista, además de dar funciones en los palacios, creaba pequeños teatros de sombras de juguete, para que los niños de la corte pudieran replicarlos como pasatiempo.



1.3 Las tecnologías del espectáculo

Una de las características más relevantes de los espectáculos de finales del siglo XIX fue la capacidad que tuvieron sus creadores de producir diversos efectos visuales, aprovechando los nuevos conocimientos científicos. Esto generó una manera completamente nueva de abordar la creación de las imágenes, ya que de alguna forma el cruce entre el arte y la ciencia dio lugar al desarrollo de tecnologías del espectáculo. Cada tipo de imagen correspondía a un proceso mediado por una técnica, la cual constantemente se estaba perfeccionando, ya sea a través de avances ópticos como también estructurales. El lenguaje visual se convirtió en un problema medial, en donde la técnica era el elemento que

Imagen 8.8. En la taberna *Le chat noir*, "el gato negro" se realizaban funciones de proyecciones de sombras chinas con carácter político y satírico. En la imagen se puede apreciar el famoso afiche realizado por Théophile Alexandre Steinlen en el año 1896 para promocionar este lugar.



Le chat noir

aportaba las características distintivas de la visión del observador, configurando condiciones espacio-temporales específicas para cada espectáculo y manteniendo constantemente renovada la expectación por el factor sorpresa y el impacto visual.

La visualidad se orientó, de este modo, a provocar efectos que cumplieran con ciertos objetivos comunicativos, volviéndose inminentemente utilitaria, y las imágenes, que tradicionalmente se valoraban en tanto su función simbólica y autoral, comenzaron a instalarse de acuerdo a su función apelativa y referencial. El valor visual se producía en la medida que las imágenes captaran la atención del espectador y que lo involucraran con el espectáculo, en una predisposición muy distinta a la que tradicionalmente se entendía acerca del arte, donde el concepto que había primado por siglos era el de la cámara obscura y el rol del arte como una forma de proyección del mundo interior del artista.

Imagen 8.9. Le Chat Noir (El Gato Negro) 68 Boulevard de Clichy Paris Mont-matre. En la imagen se muestra la sala de proyecciones donde se mostraban las escenas animadas mediante figuras de papel recortado en negro, diseñadas por los artistas Henri Rivière y Henry Somm.

1.4 El concepto de fantasmagoría

El concepto de fantasmagoría es el concepto homónimo al de los espectáculos creados por Robertson y que posteriormente es acuñado por Walter Benjamin en su texto *Libro de los pasajes*, obra póstuma que hace referencia a la ciudad de París del siglo XIX.

Las fantasmagorías²⁰ eran espectáculos muy populares entre la clase burguesa, que consistían en la proyección de imágenes de monstruos, esqueletos y fantasmas tras un telón mediante linternas mágicas, llamadas fantoscopios, las que eran acompañadas de sonidos aterradores y otros efectos especiales que despistaban al público haciéndoles creer que se encontraban frente a una visión real. Una de las características más llamativas que tenían era el hecho de que, pese a que se trataban de un espectáculo de entretenimiento, el tratamiento visual y sonoro tenía tal efecto en el público que aunque sabían que se trataba de un montaje, sentían un estado de terror real y era justamente eso lo que les fascinaba de la experiencia.

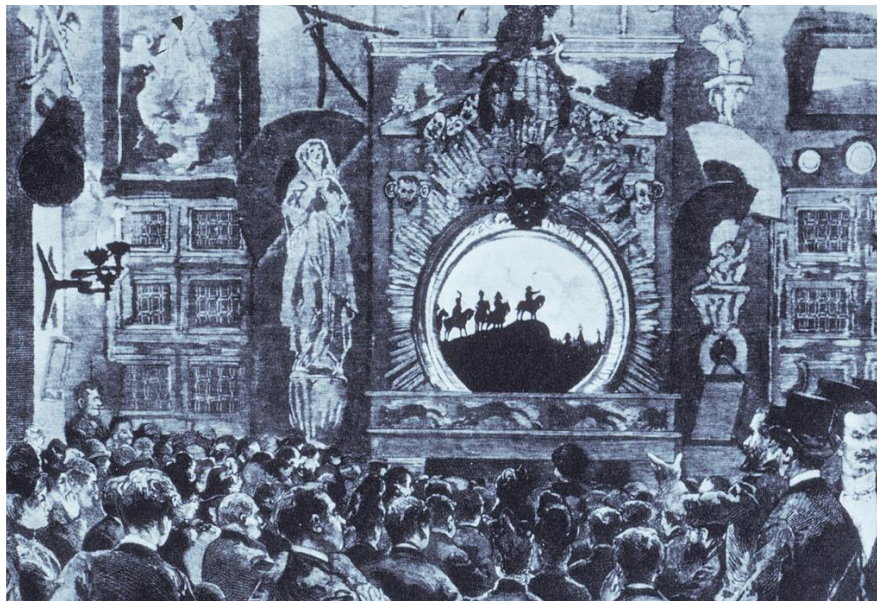


Imagen 8.10.
Espectáculo de
Fantasmagoría. Las
primeras formas
de espectáculo de
fantasmagoría eran muy
utilizadas para mostrar
imágenes de fantasmas
mediante linternas
mágicas.

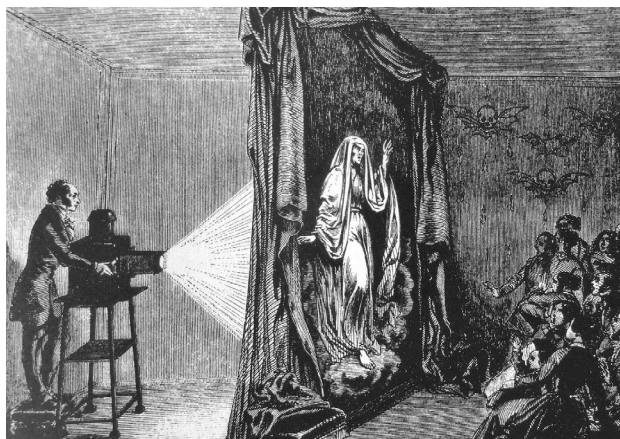
Este aspecto no sólo perceptivo, sino también psicológico, en que la visualidad logra producir un nivel de compromiso físico y emocional que impacte a tal punto a los espectadores que los haga olvidar que se encuentran frente a un espectáculo, es lo que Benjamin desarrolla bajo el concepto de fantasmagoría, tomándolo como una metáfora crítica a la lógica mercantilista y al encanto frente a la tecnología. De acuerdo a María Belén Ciancio (2010), en el ensayo “Aesthetics and Anaesthetic: Walter Benjamins Artwork Essay Reconsidered”, Susan Buck-Morss relaciona el concepto de fantasmagoría presentada por Walter Benjamin en el *Libro de los pasajes* como el elemento clave para entender la crisis del concepto moderno de experiencia en el siglo XIX y también como “la condición de posibilidad de una tecnoestética en la que la vista aparece como un sentido privilegiado del *sensorium* corporal” (1992). Sería desde esta dimensión sensorial, que Buck-Morss propone pensar los problemas estéticos, es decir “considerando al cuerpo y los sentidos, así como su posible alienación o jerarquización, y no, o no solamente, como un campo disciplinar dedicado a formas culturales, artísticas o a la cuestión de la belleza” (1992).

Con las fantasmagorías, Roberston generó una experiencia visual que era capaz de comprometer al público hasta el punto de provocar en ellos emociones y actitudes que no podían controlar.

Retomando el ensayo de Ciancio (2010), la autora continúa desarrollando el trabajo de Buck-Morss, y menciona:

En este sentido, podría decirse que la comprensión benjaminiana de la experiencia es neurológica, tiene su centro en el *shock*. La fragilidad del cuerpo humano expuesto a los constantes estímulos de la ciudad, a los accidentes, al bloqueo de la percepción en el torpor que produce el sobrestímulo o el automatismo perceptivo de un trabajo mecanizado, hasta el extremo aniquilador de la guerra que desde el Olimpo fascista se ve como un espectáculo, son las condiciones que permiten mostrar una inversión dialéctica de una organización corporal sinestésica en una anestésica (p.211).

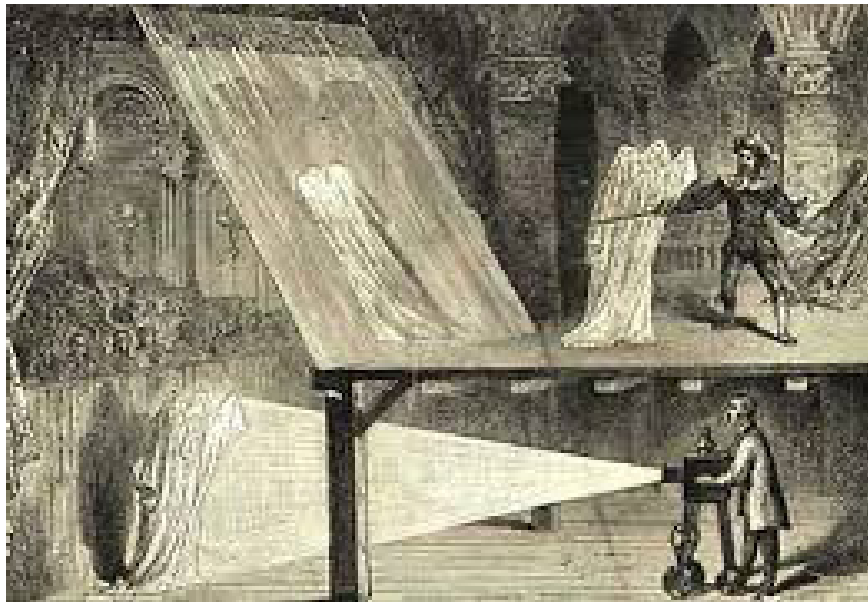
De algún modo, los avances en la ciencia óptica se vieron marginados al uso comercial, quedando insertos en este mercado de experiencias visuales, cuyos contenidos respondían a la demanda de entretenimiento de la clase burguesa. Benjamin genera un llamado de atención a esta situación, mediante el concepto



de fantasmagoría, por el exceso de interés en la apariencia de una sociedad que intenta mostrarse en la cúspide del desarrollo cultural e industrial, evidenciado manifiestamente a través de las distintas expresiones sociales como la moda, las vitrinas, los pasajes, la historiografía, las exposiciones universales, el ocio y, por supuesto, también los distintos espectáculos visuales.

El problema de las fantasmagorías es, por cierto, un problema visual, pero también uno ideológico, en el sentido que responde a la subordinación de la cultura, a la emancipación de la tecnología y el desarrollo comercial, como un respaldo de la supremacía de la cultura europea y, en particular, de la clase burguesa frente al resto del mundo.

Imagen 8.11. Etienne Gaspard Robertson perfeccionó el arte de las fantasmagorías mediante el uso de espejos, luces ocultas y humo, para generar un efecto aún más terrorífico a las imágenes proyectadas por las linternas mágicas.



2. El cambio en el rol del observador

Para comprender mejor el fenómeno del surgimiento de las máquinas de visión durante el siglo XIX, tomaremos como referente al texto de Jonathan Crary, en donde se estipula que la historia de las máquinas es la historia de la visión, entendiendo el rol preponderante que posee el observador en el desarrollo de estos artefactos. Este enfoque establece una mirada amplia, que en lugar de advertir los procesos como una evolución medial continua y sucesiva, da espacio a pensar en los avances como procesos discretos que realizaron diferentes científicos, artistas y filósofos, como parte de una búsqueda intelectual dentro del contexto de su época. De acuerdo a Crary (1990):

Observare significa «conformar la acción propia, cumplir con», como observar reglas, códigos, regulaciones y prácticas. Aunque se trate obviamente de alguien que ve, un observador es, sobre todo, alguien que ve dentro de un conjunto determinado de posibilidades, que se halla inscrito en un sistema de convenciones y limitaciones. (p. 21)

Estos sistemas de convenciones, que forman parte de lo que el autor denomina *Weltanschau*, o visión de mundo, corresponde a la conjunción de una serie de factores socioculturales que en este caso estuvieron fuertemente marcados por los

Imagen 8.12. Cámara oscura del libro *Ars Magna, Lucis et Umbrae*. Athanassius Kircher, 1671

procesos de industrialización, el desarrollo de las grandes urbes, el imperialismo, las crisis y los constantes cambios que se estaban produciendo en las sociedades europeas en su tránsito hacia la modernidad.

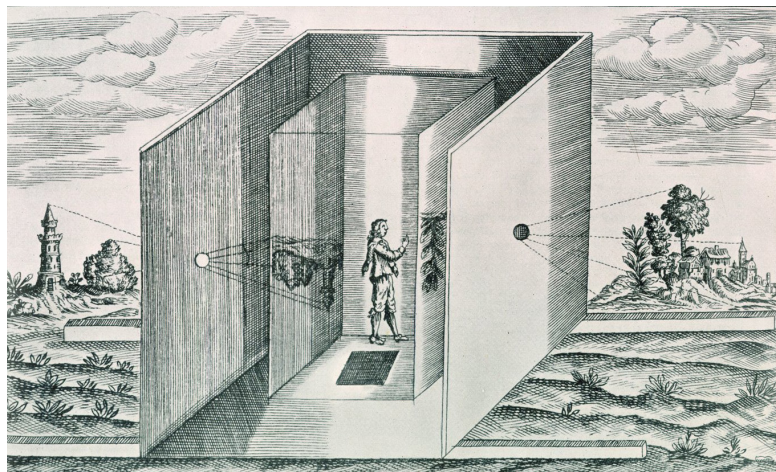
Esta nueva visión de mundo impactó profundamente en el régimen escópico, es decir, en la manera de configurar la visualidad, la cual no había sufrido grandes modificaciones desde el siglo XVI.

En el modelo que venía operando desde el Renacimiento, se entendía que el ojo humano funcionaba como una cámara oscura, en la cual las imágenes corresponden a una proyección de la realidad en su interior a través de los rayos lumínicos. El observador constituía una entidad pasiva, manteniendo vigente la noción proveniente de la época clásica, en la que la visión se asociaba al mito de la caverna de Platón, y donde se establecía que el conocimiento del hombre está en relación estrecha con su capacidad de ver, tanto en un sentido literal como metafórico.

A través de la visión el observador podía establecer un espacio referencial cristalizado, donde configura su posición respecto al mundo, y en donde los elementos aparecen representados al interior de una composición. La visión se interpretaba desde la racionalidad, entendiendo que la experiencia de ver era unívoca y coherente con la realidad, por lo que las principales problemáticas respecto a la imagen tenían relación con las nociones de escena, perspectiva, cono de luz, composición geométrica y el cómo alcanzar la representación lo más fidedigna posible de la realidad.

Sin embargo, durante el siglo XIX se produce el cambio sustancial en el régimen escópico, ya que a través del trabajo de diferentes investigaciones la visión deja de entenderse como un asunto meramente representativo, y se aborda desde su condición fenomenológica. Este cambio, acompañado por la *Weltanschauung* de la época, radicó en el estudio específico de aquellos componentes que afectan nuestra respuesta sensible, tal como la persistencia de las imágenes, las variaciones en la percepción del color, o la visión estereoscópica, con el fin de generar experiencias controladas de visión mediante diferentes tipos de máquinas.

Para esto, se crearon una serie de dispositivos que permitieron evaluar las imágenes en su condición perceptiva y subjetiva, lo cual implicaba poner acento en cómo el observador ve en tanto organismo, independiente del significado



que estas imágenes tuvieran. Lo que interesaba era «observar cómo se observa», descomponiendo la visión en un conjunto de respuestas fisiológicas mediante las cuales era posible recrear ciertas condiciones de las imágenes que percibimos en la realidad, mas sin tener que referirse a ella necesariamente. Mediante esta nueva mirada, el observador encuentra un nuevo rol en la producción de las imágenes, colaborando con la máquina en la generación de estas a través de su respuesta fisiológica frente a los estímulos sensoriales.

Las primeras experiencias de este tipo que se llevaron a cabo consistían en la investigación acerca de las postimágenes retinianas, lo cual comenzó como un estudio a partir de la exposición directa del ojo abierto a distintas fuentes de luz y que al cerrarlo, se podía ver una serie de imágenes que no correspondían con lo contemplado. Estos efectos eran conocidos en la antigüedad, como señala Arthur Zajonc en su libro *Atrapando la Luz*, sin embargo, bajo la mirada del antiguo régimen escópico, habían sido considerados un desperfecto de la transparencia de la vista en lugar de un signo de interés por una potencial autonomía visual. No fue sino hasta el año 1824 cuando el investigador Jan Purkinje logró plasmar las tipologías de cada una de estas postimágenes, e incorporarlas al campo de la ciencia.

En otra línea investigativa, Goethe publicó en 1810 *Die Farbenlehre*, o la «Teoría de los colores», donde a través del estudio de la percepción del color al interior de una cámara oscura estableció ciertos patrones en las divergencias subjetivas de la percepción del color en el tiempo, ya que pudo constatar que mediante la exposición prolongada a un determinado color, se producía un tipo de fatiga, que provocaba que la percepción del color fuera variando en la medida que aumentaba el tiempo de exposición a este.

Posteriormente, ambos estudios fueron profundizados por diferentes científicos, los que se interesaron en la relación existente entre las postimágenes y la fatiga cromática, con la capacidad que tenemos de percibir las imágenes en movimiento. Uno de ellos fue Joseph Plateau, quien constató que:

Si varios objetos que difieren secuencialmente en términos de forma y posición se presentan uno tras otro al ojo en intervalos muy breves y suficientemente próximos, las impresiones que producen en la retina se mezclarán sin confusión y uno creará que un único objeto está cambiando poco a poco de forma y posición. (Crary, 1990, p.145)

En 1833 estos aparatos comenzaron a comercializarse, lo cual incentivó al año siguiente la aparición de nuevos aparatos del mismo tipo como el estroboscopio, inventado por Stampfer y el zoótropo de William Horner.

Por otro lado, los estudios acerca de la percepción del espacio condujeron, en primer lugar, a crear los panoramas, en donde el observador se situaba en un entorno visual que le permitía observar un paisaje que imitaba una realidad lo más fielmente posible, y donde al girar su cabeza o su cuerpo podía sentir que se encontraba efectivamente en ese lugar. Luego se desarrolló el diorama, que situaba al observador en un punto fijo, que mediante un mecanismo llevaba su mirada a paisajes a los cuales se les intervenía con luces y otros efectos para generar atmósferas mediante planos sucesivos, recreando de la manera lo más fiel posible el espacio que se mostraba en el espectáculo.

Durante ese mismo período, Wheatstone se dedicó al estudio de los factores que permiten generar la visión estereoscópica, fundamental en la visión humana, ya que nos permite dimensionar la espacialidad y calcular la profundidad a la

Imagen 8.13. Retrato de Goethe *circa* 1800.

Imagen 8.14. Imagen de una lámina de estereoscopio, la cual al montarse en un caballete permitía configurar una visión en tres dimensiones.



que se encuentran los objetos. En 1833 logró realizar una medición exitosa del paralaje binocular, lo cual lo llevó a establecer que “el organismo humano tenía la capacidad de sintetizar la disparidad retiniana en una sola imagen unitaria en casi cualquier circunstancia” (Crary, 1990, p.158), lo cual fue la base para la creación del estereoscopio, que consistía en un artefacto que mediante dos placas ubicadas de forma estratégica generaba la impresión de ver el objeto en tres dimensiones.

Los casos mencionados anteriormente, como otros más, marcaron el inicio de este nuevo régimen escópico, en el cual lo que se observa no está vinculado necesariamente a la realidad y las imágenes son fabricadas mediante mecanismos ópticos. Con la aparición de las máquinas de visión, las imágenes se vuelven un campo de experimentación activo, donde el observador es capaz de ampliar incansablemente su percepción, alterando constantemente las condiciones espacio-temporales desde donde se producen.

Este nuevo régimen afecta profundamente el rol del observador, ya que, de alguna forma, al colaborar con estas prótesis visuales, se convierte en una parte más de la maquinaria y en la fascinación de obtener nuevas experiencias visuales; cambia no sólo su posición física respecto a la realidad, sino también su posición



interna respecto a los mecanismos cognitivos con lo que tradicionalmente abordaba el acto perceptivo.

Quizás lo más complejo de este nuevo régimen escópico es que la posición del observador lo convierte en “un cuerpo individual que es a la vez espectador, sujeto de la investigación y observación empíricas y elemento de una producción mecanizada” (Crary, 1990, p. 150). Esta alteración de la noción clásica configura una suerte de paradoja que impide a un mismo observador conocer su posición en todas estas situaciones a la vez y, por lo tanto, su posición respecto al mundo se vuelve incierta o al menos obtusa.

La palabra con que Crary designa este nuevo estatus del observador, es el término *obscene*, el cual alude a lo que se encuentra fuera de escena. De algún modo, al incorporar la máquina como parte integrante de la visión del observador, se generan vacíos, zonas ciegas, que no corresponden a un problema de visión fisiológica, sino más bien a una cuestión de percepción desde un punto de vista psicológico.

En este punto de la discusión, es interesante incorporar el concepto que trabaja Paul Virilio en su libro *La máquina de visión*, en el cual plantea el problema de la alteración de las condiciones espacio-temporales de la visualidad y el modo en que estas afectan al observador. El primer capítulo se titula «Una amnesia topográfica» y comienza de la siguiente manera:

«*Las artes requieren testigos*» - decía Marmontel. Un siglo más tarde, Auguste Rodin afirma que es el mundo que vemos lo que exige ser revelado de otro modo que por las imágenes latentes de los fototipos.

Cuando, en el curso de sus famosas conversaciones con el escultor, Paul Gsell señala a propósito de la Edad de Bronce y del San Juan Bautista :

No dejo de preguntarme cómo unas masas de bronce o de piedra parecen moverse de verdad, cómo unas figuras evidentemente inmóviles parecen moverse e incluso realizar esfuerzos muy violentos. Rodin alega:

—¿Ha examinado usted atentamente, en las fotografías instantáneas, a los hombres en marcha?... Pues bien; ¿que ha notado?—

—Que nunca tienen aspecto de caminar. En general parece que se mantuvieran inmóviles sobre una sola pierna o que saltaran sobre una pata coja.—

(Virilio, 1998, p. 9)

Esta introducción abre el espacio de la discusión acerca del rol del observador hacia un aspecto que tiene que ver con la percepción psicológica. Nos presenta, de alguna forma, la necesidad que existe de un continuo entre la visión y la realidad, desde un punto de vista psicológico, en el cual se encuentren activas otras funciones como la memoria y la capacidad de generar un relato, una vivencia, un testimonio que permita interpretar lo que se ve.

Este relato psicológico es sumamente relevante, puesto que implícitamente nos aproxima al concepto de identidad, o en términos filosóficos, a una condición ontológica del sujeto y los objetos que le rodean, y que de no producirse genera esta impresión de encontrarse frente a algo falso, incompleto, que no es capaz de producir en el sujeto una experiencia significativa.

Desde la perspectiva de Rodin, las máquinas cercenaban la experiencia, generando una imagen que por su misma mecanicidad, suprime el testimonio visual que corresponde a la experiencia del observador, quitando la veracidad de la imagen para quien la observa.

Continuando con la cita establecida por Paul Virilio respecto a la conversación sostenida por Rodin y Gsell, Rodin señala:

Y eso confirma lo que le acabo de exponer sobre el movimiento en el arte. Si, en efecto, en las fotografías, los personajes, incluso captados en plena acción, parecen congelados súbitamente en el aire, es porque en todas las partes de su cuerpo, al estar éstas reproducidas exactamente en la misma veintava o cuarentava fracción de segundo, no hay, como en el arte, un desarrollo progresivo del gesto.

Y cuando Gsell replica:

—¡Muy bien! Entonces, si en la interpretación del movimiento, el arte se encuentra en completo desacuerdo con la fotografía, que es un testimonio mecánico irrecusable, es porque evidentemente altera la verdad.

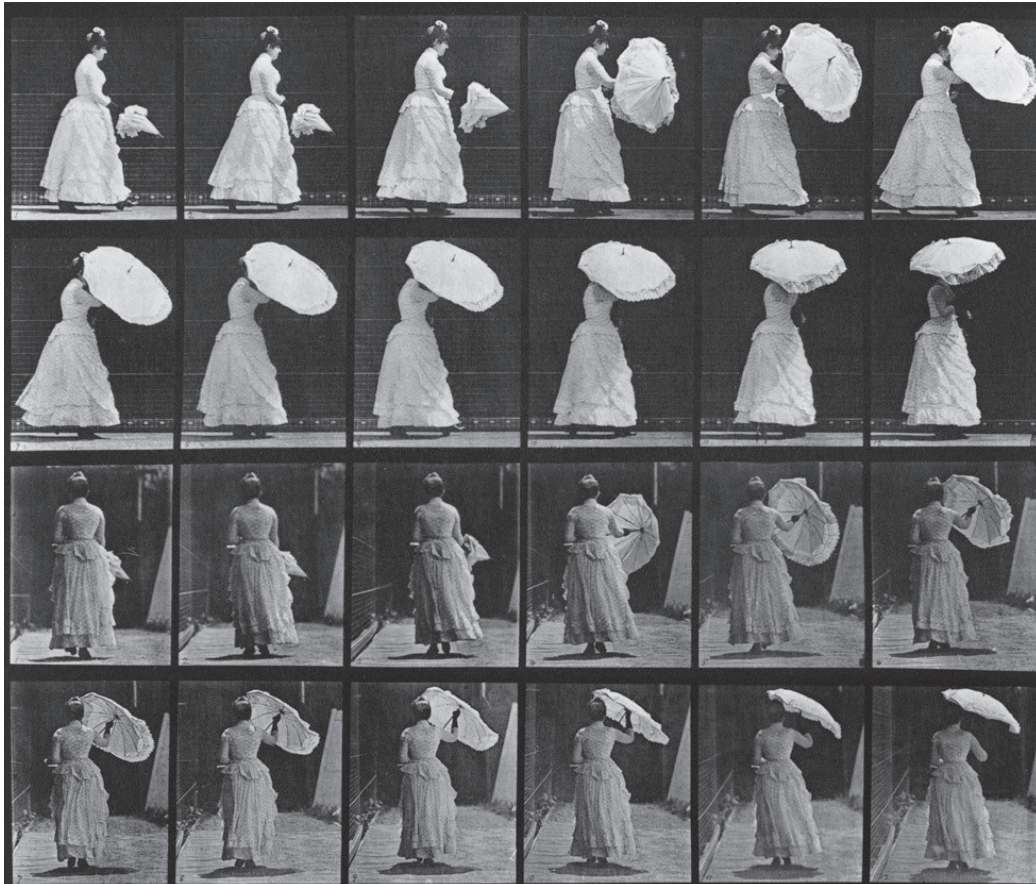
—No— le responde Rodin—, el artista es el que es veraz y la fotografía es la que miente, pues en la realidad el tiempo nunca se detiene, y si el artista consigue producir la impresión de un gesto que se lleva a cabo en varios instantes, su obra es sin duda mucho menos convencional que la imagen científica en la que el tiempo queda bruscamente suspendido... (Virilio, 1998 p.10)

Al manipular las condiciones espacio-temporales de la producción de las imágenes en el caso de las máquinas visuales, el observador se debe ajustar a los tiempos y espacios que estas nos entregan, ya que su nuevo rol implica integrarse, a través de la fijación de la mirada, al mecanismo que estas definen para obtener determinados resultados visuales.

Esto nos retrotrae a la discusión anterior acerca del rol del observador, por la pregunta del modo en que este se sitúa en el mundo. Con los cambios que se producen en la visualidad durante el siglo XIX, se libera por una parte a la visión de su necesidad de realidad, pero con el costo de fijar la mirada no sólo en un sentido práctico, sino también epistémico.

El desarrollo progresivo del gesto, que no es sino la experiencia fenomenológica, queda supeditado a la máquina bajo este nuevo régimen escópico, donde las imágenes se producen de acuerdo a un programa, siguiendo determinados objetivos, alterando a su vez la capacidad de generar una memoria del fenómeno visual, ya que, para poder registrarla, el observador debe ser capaz de formular internamente una imagen de ese espacio y ese tiempo percibido.

Imagen 8.15.
Secuencia
fotográfica de
mujer abriendo
una sombrilla
de Eadweard
Muybridge. La
cámara fotográfica
es capaz de registrar
una secuencia de
movimiento en una
serie de imágenes
congelando la acción
en el tiempo.



Secuencia fotográfica - E.Muybridge

Imagen 8.16. Los primeros libros pop-up estaban orientados a generar sistemas visuales para el desarrollo de modelos filosóficos como el libro *Ars Magna* de Ramón Llull, siglo XIV.



Ars magna -Ramón Llull

3. Los libros móviles y *pop-up* del siglo XIX

Durante el siglo XIX, en forma paralela al desarrollo de las máquinas y a los espectáculos visuales, tuvo lugar el desarrollo masivo de los llamados libros móviles y de los libros *pop-up* dirigidos especialmente al público infantil.

Estos libros, consistían en historias narradas a través de una serie de mecanismos elaborados en papel, los que permitían generar figuras tridimensionales cuando se abren las páginas; por ejemplo, ruedas giratorias que mostraban una imagen cambiante o túneles donde era posible apreciar escenas en tres dimensiones, entre otros.

El primer registro que se tiene de un libro móvil corresponde a un libro creado en el siglo XIV por el místico catalán Ramón Llull, que utilizaba discos móviles para ilustrar sus teorías filosóficas. Sin embargo fue cinco siglos más tarde, durante el siglo XIX, cuando estos libros con mecanismos visuales se introducen al mundo de los libros infantiles.

El primer editor en comenzar a publicar libros infantiles de este tipo fue el inglés Robert Sayer, quien en 1770 presentó una serie de libros llamados “metamorfosis”. Estos libros que también se conocían como *turn-up* o libros de *harlequinades*, estaban destinados a entretener a los niños mediante historias que se generaban a partir de solapas que se podían levantar modificando la narrativa visual de la historia.

Imagen 8.17. Uno de los modelos que comenzaron a marcar tendencia fueron los libros de Harlequinades de Robert Sayer.



En 1810, la editorial London publisher S. & J. Fuller comienza a publicar nuevos tipos de libros *pop-up* como «*The paper doll books*», que consisten en libros para recortar donde aparece un personaje al que se le puede cambiar la ropa mediante unas pequeñas solapas; también crearon los primeros ejemplos de libros de levantar la solapa, que en inglés se conocen como «*Lift the flap books*», y libros «*Peep show books*» los cuales se conocen en español como libros túnel, que mostraban elaboradas construcciones de escenas en capas troqueladas, acerca de historias famosas o eventos relevantes, los cuales se podían apreciar a través de un pequeño agujero en la tapa.

En 1860 la editorial inglesa Dean & Son comienza a publicar numerosos

²³ Al igual que en el desarrollo de las máquinas de visión, el desarrollo de estos artefactos visuales y de lectura presentó ejemplos de gran ingenio y sofisticación, que generaban formas de lectura que interpelaban al sujeto a entender el libro como un objeto medial.

Imagen 8.18. Los libros de *paper dolls* fueron muy populares para las niñas durante la época victoriana.



Otro gran editor de libros móviles de la época fueron Tuck e hijos, también ingleses, que producían libros de lujo en papel, como libros de «*Paper doll books*» y otros, pero que además generan algunos de los primeros «*Stand up book*», que corresponden a los libros que trabajan sobre la tridimensionalidad en la página mediante la mecánica del papel.

En 1890, Ernest Nister, un editor alemán reconocido de la época, comienza a publicar libros móviles y libros *pop-up* con sistemas aún más elaborados que los anteriores, generando figuras que se levantan automáticamente al abrir la página, con complejas construcciones elaboradas mediante figuras recortadas y guías de papel. Sus trabajos tuvieron tal éxito que fueron distribuidos por toda Europa y también en Norteamérica.

Sin embargo, los libros móviles más destacados en cuanto a su originalidad durante el siglo XIX fueron los publicados por el artista Lothar Meggendorfer, que desarrollaba ingeniosos mecanismos para lograr no sólo una lectura atractiva en cada página, sino que buscaba generar lecturas simultáneas en distintas direcciones del libro²³.

Es interesante apreciar cómo el fenómeno de las máquinas de visión, de algún modo, tuvo un relato paralelo en la literatura infantil, ya que el trabajo de los editores tuvo varios puntos en común con lo que ocurría en los espectáculos visuales y las máquinas ópticas que se comercializaban. Podemos mencionar, por ejemplo, el interés en la generación de movimiento virtual, de producir metamorfosis visuales, de generar una nueva tridimensionalidad, para abrir al lector la posibilidad de establecer diversas lecturas, tanto a nivel visual como

literario, y establecer un espacio lúdico, en el que a través de la interacción se generaran experiencias personalizadas, y que fueran altamente atractivas y memorables para cada lector.

Imagen 8.19. Lothar Meggendorfer libro Internationaler Circus, 1897.

3.1 Las imágenes que se construyen

Una de las definiciones de la palabra «máquina» en el diccionario de la Real Academia Española es la siguiente: «agregado de diversas partes ordenadas entre sí y dirigidas a la formación de un todo». De acuerdo a esta acepción, las narraciones también funcionan como máquinas. Y ¿qué mejor manera de entender una máquina que desarmándola y construyéndola?²⁴

Esta definición de máquina, entregada por la RAE y que recoge el Centro de Recursos del Aprendizaje del Ministerio de Educación (CRA) para abordar el concepto de la narración, es igualmente útil para lo desarrollado en este trabajo respecto a las imágenes, sobre todo a partir de los cambios que se producen durante el siglo XIX.

La primera cosa que instala, y que es fundamental, es que una narración, al igual que una máquina, se conforma de un conjunto de partes agregadas, las cuales son posibles de articular y desarticular.

La experiencia se transforma en una serie de circunstancias moduladas y sistematizadas en función de la formación de un todo.



El siglo XIX instauró la visión ingenieril sobre la experiencia humana, manipulando y alterando las condiciones en las que se producía cada cosa, e investigando acerca de cuáles eran los procesos que se encontraban detrás de cada uno para poder establecer los mecanismos subyacentes.

En el caso de los libros *pop-up*, esta definición es válida tanto por su forma de presentar la narración escrita, como por su trabajo mecánico y animado en la narración visual. Las distintas editoriales poseían puestos específicos de trabajo para ingenieros del papel, quienes eran los encargados de diseñar los mecanismos que permitirían generar los efectos visuales de cada página, considerando el tipo de papel que se emplearía, las conexiones, los puntos de pegado, entre otros.

Su rol consistía en convertir la narración tanto escrita como visual, en un

Imagen 8.20.
Bagheera would lie
out on a branch and
call, 'come along, little
brother. J. Lockwood
Kipling, 1924.



El libro de la selva - Rudyard Kipling

espectáculo de movimientos, de despliegues, de *performances* para que el niño lector pudiera gozar de una experiencia sorprendente, y que le permitiera apreciar la historia desde una nueva perspectiva, interactuando en distintos niveles. Era, además, una excelente herramienta de aprendizaje para la comprensión de nuevas formas de ver, ya que el niño podía controlar tanto el tiempo como el espacio de interacción y repetir cuantas veces quisiera la experiencia.

Imagen 8.21.
Caperucita y el
lobo, ilustración de
Gustave Doré, 1883

3.2 La literatura infantil victoriana

El siglo XIX es considerado uno de los más importantes en el desarrollo de la literatura infantil, ya que muchos de los cuentos infantiles que conocemos hoy en día fueron publicados en esa época. Podemos mencionar, por ejemplo, *Alicia en el país de las maravillas*, de Lewis Carroll, los cuentos de Edgar Allan Poe, *El libro de la selva* de Rudyard Kipling, o *La historia de Peter Pan y Wendy*, escrita por J.M.Barrie. En una etapa más temprana, tenemos el trabajo realizado por los hermanos Grimm, quienes recopilaron los cuentos de la tradición oral y los llevaron al formato libro, con cuidadas ilustraciones, como los cuentos de "Cenicienta", "Blancanieves" y "Caperucita Roja".

Es posible decir que este es uno de los períodos más prolíficos y mágicos de la historia editorial infantil, y que sólo tiene comparación con lo que está ocurriendo hoy en día, con el desarrollo que han tenido los libros álbum en las últimas décadas.



Por la influencia del romanticismo en Europa, los primeros contenidos que se desarrollaron correspondían en gran parte a la tradición cultural de cada país, en la que se incluían las historias de princesas, hadas, brujas y enanos. También se desarrollaron numerosas historias de aventuras en lugares exóticos, por la inspiración que tenía en ese entonces el naturalismo de Darwin y las historias de la conquista imperialista. Por otra parte, en Inglaterra se dio lugar a un amplio desarrollo de historias de terror, con numerosas historias de brujas, vampiros, y monstruos, y que se conoce también como la época victoriana, en honor a la Reina Victoria. Todas estas expresiones de la literatura infantil, tienen asidero en lo que estaba ocurriendo por una parte con la literatura europea en general, y también con el desarrollo de las distintas máquinas visuales, como

Imagen 8.22. Arthur Rackham, ilustración para el cuento "La Bella Durmiente" 1946.

parte integrada del cambio del régimen escópico de la época. Al observar las manifestaciones de los *pop-up* en los distintos países, se pueden identificar correlatos entre las máquinas visuales y aspectos que desarrolló la narrativa visual y literaria en cada uno de ellos, como por ejemplo, la influencia que tuvo en Francia el panorama, y que se vio reflejado en la literatura a través de los relatos costumbristas o el desarrollo del terror en Inglaterra, como parte del impacto de tuvieron los espectáculos de fantasmagorías.

En el caso de las ilustraciones, los códigos visuales para los libros infantiles se vieron muy influenciados por la gráfica de los distintos espectáculos visuales,



jugando un papel fundamental en el diseño de los libros e instalando el concepto de libro ilustrado para niños. Podemos identificar, por ejemplo, la influencia que tuvo el teatro de sombras en el amplio uso de siluetas, o el uso de los distintos mecanismos *pop-up*, que ilustraban las escenas mediante numerosas capas y escenas tridimensionales como los dioramas o ruedas giratorias, que mostraban imágenes cambiantes como las linternas mágicas.

3.3 Narrativa, imaginación y memoria

Durante el siglo XIX, el género de la literatura infantil se consolida en Europa mediante el uso masivo del objeto libro para los niños, a través de la publicación de numerosos libros de cuentos ilustrados principalmente en Inglaterra, Francia y Alemania.

Este proceso fundamental para la literatura infantil actual, involucró como proceso implícito, la subordinación de la narrativa oral al libro impreso, ya que los relatos que tradicionalmente se habían transmitido de generación en generación al interior de las comunidades, se transcribieron, instalando a la literatura y al libro en particular, como el principal portador de la memoria

cultural. Esto lo podemos ver ejemplificado en los cuentos clásicos de los hermanos Grimm, quienes recopilaron las historias de la tradición oral como parte de un estudio académico, y que fueron publicados en Inglaterra como libros para niños con textos más simples y con numerosas ilustraciones, provocando un enorme impacto en toda Europa.

El proceso de transcripción, permitió conservar las historias sin alteraciones hasta el día de hoy, pero con el costo de la estandarización de sus contenidos, al fijar la lectura en las versiones establecidas por los autores, y llevando la construcción de la memoria colectiva a un lugar común. El proceso de interpretación y variación propia de la oralidad se vio interrumpido durante el siglo XIX, modificando los procesos de imaginación y memoria del folklore y la tradición. De modo tácito, junto con el auge de la literatura infantil, se propició que las historias dejaran de pasar directamente de los padres a sus hijos, ya que el libro comienza a reemplazar esa función.

Imagen 8.23.
Imagen victoriana de
hombre realizando
un personaje con
sombas chinas
para entretener a un
grupo de niños.



Este cambio es interesante, desde el punto de vista del fomento a la lectura, ya que al determinar que las historias para niños se encuentran en los libros, se modifica una conducta social que permitía integrar las narrativas de los adultos con los niños de forma cercana y personal.

En los procesos mnemotéticos (Virilio, 1998) el hombre es capaz de registrar la información de acuerdo al desarrollo de una espacialidad y temporalidad, que está marcada por las propias visiones que se logran establecer a partir de la relación formal y temporal entre diferentes estímulos, generando un relato visual propio al cual puede acceder cada vez que precise recordar esa información. En la narrativa oral, el relator expresa a través de las palabras, el tono de su voz y los gestos con los que la acompaña, las características de los personajes, lugares y momentos de la historia, lo que permitía desarrollar otras formas de visión, que no requieren de objetos ni de máquinas, ya que se encuentran basadas netamente en la capacidad de imaginar y que para los oyentes eran altamente memorables.

Imagen 8.24.
Imagen de niña
leyendo en su hogar,
representando una
escena cotidiana
dentro de un hogar
acomodado de
Inglaterra en el
siglo XIX. El rol
de la lectura en la
formación de los
niños se considera
un pasatiempo
adecuado para
su culturización y
entretención.

Con el cambio en la transmisión de los relatos infantiles se hace imprescindible desarrollar otros modos de generar esa cercanía con las historias, lo cual se lograba principalmente a través del uso de las imágenes, en particular de las ilustraciones y del diseño del objeto libro. Estos procesos poseen, a su vez, una relación con lo que se estaba desarrollando en el campo de lo visual, como parte de un proceso de fijación y medialización del conocimiento y la visión, tanto a nivel de las imágenes como de los relatos. El proceso de materialización y visualización de los elementos culturales estableció las bases de la concepción moderna de la educación y el ocio infantil, en la cual ambos procesos son cada vez más controlados y mediados.

De alguna forma, durante el siglo XIX la memoria también se advierte en su función utilitaria, trabajándose tanto a nivel literario como historiográfico. En una visión contemporánea de este proceso, podemos citar a Tzvetan Todorov (2013), quien señala:

De todas las huellas dejadas por el pasado elegiremos retener y consignar sólo algunas, juzgándolas, por una u otra razón, dignas de ser inmortalizadas. Este trabajo de selección es seguido por otro: la disposición y jerarquización de los datos establecidos. Algunos serán puestos bajo la luz, otros apartados hacia la periferia. [...] Hay que insistir sobre esta primera característica de la memoria: las huellas son materiales, pero los hechos mismos no son como en la naturaleza; son resultado de una construcción consciente o inconsciente. Un hecho es necesariamente la combinación de rastros materiales con un sentido, pero dicho sentido es producido exclusivamente por los seres humanos. Esto significa que, si bien el conocimiento en este dominio nunca es arbitrario —puesto que integra datos irrefutables— tampoco es completamente independiente del poder, pues hay que tener alguno para ser quien identifica —o sea, formula— los hechos. Esto se ve claramente en el trabajo de los periodistas, normalmente los primeros en describir tal o cual acontecimiento: la percepción que tendrá el público dependerá de su personalidad, de su experiencia, de su punto de vista, de sus intenciones. De allí nace el poder de los medios. (p. 22)



Imagen 8.25.
Imagen de mujer
contando historias
a un grupo de niños
en África; esta forma
de transmisión de
conocimiento fue
desplazada en la
cultura occidental
en la medida que
los libros fueron
ocupando ese lugar.



Cuentacuentos - Tradición oral

Imagen 8.26.
Ilustración de Elena
Odriozola, una de
las más destacadas
ilustradoras infantiles
contemporáneas.



Elena Odriozola

3.4 El libro álbum

Durante las últimas décadas, uno de los modelos más exitosos para incentivar el fomento a la lectura, ha consistido en el uso y producción de libros álbum. Estos son libros (Mineduc, 2013) que trabajan el relato de la historia a través del texto y las imágenes:

A diferencia de los libros tradicionales, en los que predomina el texto, en el libro álbum confluyen dos lenguajes: el del texto y el de la imagen. Esta es, probablemente, su característica principal, el que ambos lenguajes sean complementarios. Esto significa que tanto el texto como la imagen participan en la generación del sentido de la obra. En esto, el libro álbum se diferencia de otro tipo de obras que utilizan imágenes, como, por ejemplo, el libro ilustrado, que utiliza la imagen sólo para “reflejar” lo que el texto dice. En otras palabras, en el libro álbum la imagen no está supeditada al texto ni el texto lo está a la imagen. Así como se lee el texto, también debemos leer las imágenes, y para aprehender la particularidad del libro álbum, es necesario leer el texto y la imagen como un conjunto (...) Se trata de una nueva corriente que interrelaciona el texto con la imagen en una poderosa simbiosis expresiva, de manera que es la imagen la que aporta el significado de la historia, crea un clima emocional por sí misma y a menudo entrega contenidos importantes de nuestra cultura que ni siquiera están en el texto. (p.7)

Imagen 8.27.
Diario secreto
de Pulgarcito,
ilustraciones de
Rebecca Dautremer,
Editorial Edelvives.



Una tendencia actual dentro de las políticas de fomento a la lectura infantil es la creación de libros álbum, ya que en los primeros lectores ayuda a generar una relación más cercana con las historias como también con el objeto libro, puesto que generalmente son ediciones de cuidado diseño, materialidad y encuadernación. Ha sido tal la importancia que han tomado dentro del universo editorial, que incluso se ha designado a los libros álbum como un nuevo género dentro de la literatura.

Imagen 8.28.
Ilustración de
Anthony Browne,
en la cual se aprecia
la influencia del
trabajo del artista
Rene Magritte, en
particular de la
obra "El tiempo
detenido".



La producción de libros álbum, tal como los entendemos hoy en día, se inicia en la década de 1960, pero no es sino a partir de la década de 1980 cuando comienza a dedicársele mayor atención por parte de la crítica, apareciendo los primeros estudios exhaustivos que intentan dilucidar sus características y las implicaciones que este tipo de libros tienen para los lectores. Durante la década de 1990 y los primeros años de este siglo, han aparecido trabajos, conferencias y monográficos en publicaciones periódicas, que dan cuenta de la atención que actualmente se le presta a este segmento de la producción de libros. (CRA, 2016)

Una de las características especiales de los libros álbum, es que se consideran no sólo como un primer acercamiento a la lectura, sino también un primer acercamiento al mundo del arte. Es por esto que la ilustración toma un cariz totalmente nuevo, ya que destaca, de algún modo, el trabajo autoral de cada ilustrador, los que generalmente desarrollan un sello o estilo propio, el cual muchas veces se ve potenciado a través de reminiscencias a la historia del arte, a la fotografía, o al cine, por medio de los distintos códigos visuales que utilizan para generar sus propuestas.

El rol que cumplen las imágenes es fundamental en la narración de un libro álbum ya que, según CRA (2006):

La imagen por una parte alivia al lector la tarea de decodificación, y por otra permite complicar la narración de manera que ésta alcance las expectativas del lector, acostumbrado a escuchar o ver narraciones más complejas de las que puede leer. (p. 46)

Por otra parte, al considerar el libro como un medio, el lenguaje visual juega con el literario, generando diversos ritmos narrativos, en los que se complementan mutuamente en función de la lectura del libro como un todo, incluyendo tanto la lectura de la portada como también sus guardas y las páginas como secuencia espacio-temporal. De acuerdo a Cecilia Silva-Díaz, "generalmente se considera al texto escrito como una forma progresiva y temporal, es decir narrativa; y la imagen como una forma simultánea y espacial, es decir, descriptiva" (2006, p. 46). Sin embargo, en el álbum, tal como explica

Durán, no estamos ante imágenes aisladas, sino ante una encadenación de imágenes a las que llamamos ilustraciones. Mientras que la imagen es espacial, la ilustración introduce la temporalidad. La ilustración muestra una idea de tiempo por medio de la secuenciación de las imágenes que se suceden en un tiempo que incluye el tiempo de pasar la página. Además, el trazo y algunos otros recursos, en su mayoría heredados del cómic, también reflejan el paso del tiempo. Debido a la relación entre texto escrito e ilustraciones que se produce en el álbum, lo escrito deja de ser un arte temporal y la ilustración deja de ser un arte espacial, pues, como afirma Nodelman (2006): “Los espacios visuales representados en las ilustraciones implican tiempo y las secuencias temporales descritas en las palabras implican espacio”. (p. 46).

Imagen 8.29. Libro ABC 3D, premiado como el libro del año 2009, en el cual se muestra un alfabeto compeltto realizado con figuras en *pop-up*.

3.5 Los nuevos libros *pop-up*

Con el auge que han tenido en los últimos años los libros álbum, se ha retomado, a su vez, la publicación de libros *pop-up* para niños, rescatando la tradición de los libros móviles del siglo XIX, pero con temáticas y usos propios de la época contemporánea.

Durante muchos años, estos libros se habían dejado de considerar como objetos de valor en el ámbito editorial, ya que respondían básicamente al entretenimiento infantil, mediante numerosos efectos que no aportaban en términos de la propuesta narrativa, pasando a convertirse en juguetes llenos de luces, sonidos, troqueles e ilustraciones sin interés.

Sin embargo, en el contexto actual, los libros *pop up* han vuelto a posicionarse, principalmente por el trabajo serio que se ha realizado en torno a su creación por parte de algunas editoriales e ilustradores, quienes se han preocupado de utilizar los efectos *pop up* en función de conceptos fuerza, tanto narrativos como visuales y elevándolo en algunos casos incluso a la categoría de libros objeto, siendo de interés tanto para niños como para adultos.

El libro de *pop-up* ABC 3D de la editorial Kokinos, elegido el mejor libro del año 2009 por la Escuela de Educación de Bank Street Nueva York, desarrolla, por ejemplo, el alfabeto mediante una serie variada de efectos *pop-up*, que permiten observar cada letra en tres dimensiones y construirlas mediante la mecánica del papel.

600 Black Spots de David Carter, quien es considerado uno de los grandes



Imagen 8.30.
Libro pop-up "Un
pájaro hermoso" de
Phillipe Ug, Editorial
Blume, 2012.

maestros de los libros *pop-up* en la actualidad, se destaca por generar una narrativa visual a partir de la utilización de formas geométricas y colores primarios, los que son articulados a través de distintos efectos 3D, los cuales se destacan por su complejidad desde el punto de vista de la ingeniería del papel.

Il etait une fois es un libro pop up realizado por el destacado ilustrador Benjamin Lacombe, quien realizó su propuesta mostrando en sus páginas a los distintos personajes de los cuentos clásicos, a través de un trabajo que combina su estilo y arte de ilustración con las técnicas del *pop-up*. Este caso es interesante en cuanto rescata los cuentos clásicos populares durante el siglo XIX y los combina con la técnica del pop up, como una revisión moderna de la editorialidad de esa época.

El pequeño teatro de Rebecca Dautremer es otro gran ejemplo de cómo los ilustradores han generado propuestas que rescatan las técnicas e historias relacionadas con el siglo XIX, en donde las páginas troqueladas generan un efecto de diorama o de peep show.

En un lenguaje diferente están los libros de juegos del ilustrador Herve Tullet, quien trabaja con el *pop-up* en una serie de libros para niños pequeños, llamados «*Let's play games*» como «un libro», «juegos de sombras», «juego de luces», o «juego de leer a ciegas». En ellos el autor apela contantemente a los sentidos, jugando con el uso de las técnicas pop up como una forma lúdica de aproximarse a la experiencia lectora, y que además permite elaborar estrategias de mediación entre padres e hijos, o entre profesores y alumnos mucho más atractivas en los primeros años de formación lectora.

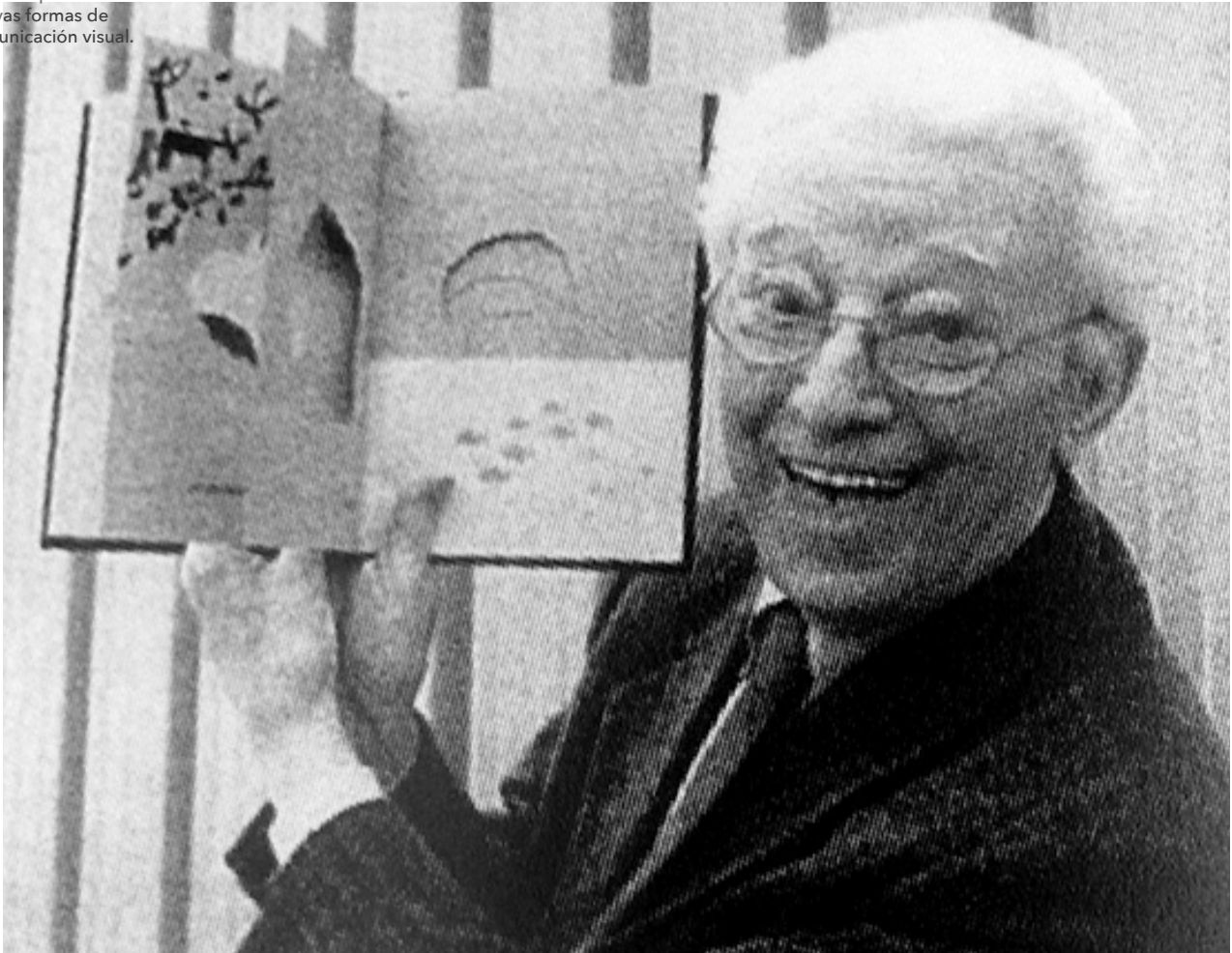


Imagen 8.31. Libro pop-up *El pequeño teatro de Rebecca*, de Rebecca Dautremer, Editorial Edelvives, 2012.



El pequeño teatro de Rebecca Dautremer

Imagen 8.32.
Bruno Munari
(1907-1998),
diseñador italiano
que publicó
alrededor de 30
publicaciones
infantiles en las
cuales exploró
nuevas formas de
comunicación visual.



Bruno Munari

3.6 Les Trois Ourses

Una vertiente muy interesante dentro del desarrollo de los nuevos libros *pop-up*, es el caso de los libros publicados por la editorial Les Trois Ourses, la cual se creó en Francia durante la década de 1980 a partir del interés de un grupo de bibliotecólogas y mediadoras de la lectura, quienes rescataron el trabajo editorial para niños de grandes diseñadores, de los cuales se destacan para efectos de esta investigación el de Bruno Munari, Enzo Mazzi y el japonés Katsumi Komagata.

Bruno Munari fue un multifacético pintor, diseñador gráfico, educador y teórico del arte italiano quien, según Pablo Picasso, fue uno de los grandes genios del siglo XX, llegando incluso a referirse sobre él como “The Leonardo of our Time”.



Imagen 8.33.

I Prelibri Bruno Munari, 1980. Esta serie de pequeños libros fue muy importante dentro de la obra de Munari en el campo de la editorialidad infantil, ya que a través de elementos mínimos fue generando esta serie de experiencias visuales, las cuales de forma lúdica y sin grandes pretensiones formales investigaban acerca de la forma en que leemos un libro, centrándose principalmente en la experiencia de su materialidad y conformación como objeto.

Una de las particularidades del trabajo de Munari, fue su capacidad de generar propuestas que se encontraban siempre al límite entre el campo del arte y del diseño. Munari generó alrededor de 150 publicaciones, de las cuales 30 fueron de tipo editorial infantil. (Les Trois Ourses, 2012). Una de las particularidades de sus libros fue el hecho de que siempre generaban algún tipo de crisis respecto a la forma tradicional de comprender la lectura. Sus primeros trabajos editoriales son los libros llamados *Le libri illegibile*, en los que el autor realizó una serie de libros en los que la visualidad y materialidad era la base de la lectura, desmarcándose del esquema tradicional en que los libros son el soporte de la literatura. Algunos fueron realizados en género, otros en papeles de colores, otros sin encuadernarse, generando juegos narrativos a partir de la lectura del mismo objeto. En los libros de Munari no hay textos para leer, pero sí un título, una encuadernación, cierto tipo de páginas que hay que pasar en función de diversos eventos formales: puntos, agujeros, etcétera. Del libro cómo tal, Munari sólo conserva el esqueleto. Algunos de los libros de la serie están encuadernados nada más que por dos tornillos o pinzas de dibujo. Por lo tanto, el niño puede desmontar el libro y comprender cómo está hecho (así como lo hace con sus juguetes). [Les Trois Ourses, 2012]

Imagen 8.34. Nella notte buia. Bruno Munari, 1956.



Imagen 8.35. The fable Game. Enzo Mari, 1965. En este juego visual, el autor entrega un soporte que permite realizar una narración no lineal y siempre cambiante, mediante el juego de posibles combinaciones que entregan cada una de las láminas de cartón que lo componen. Si bien como objeto no es un libro en el sentido estricto, sí lo es en el sentido narrativo ya que permite generar narraciones mediante la asociación de los distintos personajes, lo cual estimula al niño a crear sus propias historias. El color negro de las siluetas no es casual, el juego es también un estudio visual, y por lo tanto elementos como color o textura son meras distracciones de su atractivo principal.

Por su parte, Enzo Mari trabajó sobre imágenes icónicas, figuras simples para estimular la imaginación del niño desde los arquetipos, desarrollando un trabajo visual desde las formas simples, a través del uso de siluetas para representar los animales, frutas y elementos de sus composiciones visuales. En sus publicaciones Mari realizó una búsqueda de los elementos narrativos, jugando a deconstruir las historias. Un gran ejemplo es su libro *The Fable Game*, en el que las páginas son láminas troqueladas que se pueden ensamblar para jugar a armar historias con los personajes de las distintas fábulas de Esopo. Al poder combinarse de infinitas maneras, este libro permite generar infinitas historias, abriendo la posibilidad de explorar los potenciales de cada imagen en juego con las narrativas literarias y visuales.



Para Katsumi Komagata, según Les Trois Ourses (2012), la aproximación a la editorialidad infantil proviene de un “propósito que va más allá del simple placer de leer. Quiere darle autonomía al niño y sienta las bases para jugar con el arte: organiza formas, colores, ritmos, composiciones y materias para que el niño se las apropie y aprenda a actuar bajo su propio ritmo”. (p.25)

Komagata comenzó a trabajar en libros infantiles cuando nació su hija. Según una famosa entrevista, él encontró a través de las imágenes una forma de comunicarse con ella cuando era pequeña, jugando con ella mediante unas tarjetas ilustradas por el mismo, ya que según sus propias palabras, extraídas de Les Trois Ourses (2012):

El papá es menos cercano al bebé que la madre, porque la madre y el bebé vivieron juntos durante meses antes del nacimiento. Así pensé en la manera en la que podía decirle que yo era su padre y comencé a dibujar tarjetas para llamar su atención (Little Eyes). (Les Trois Ourses, 2012)

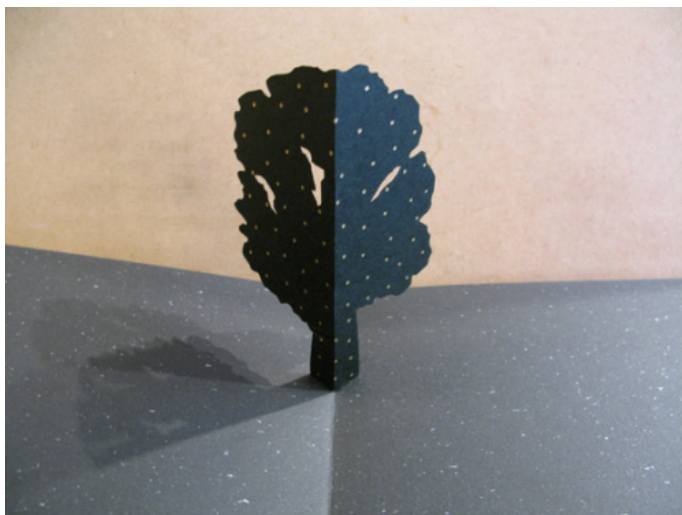


Imagen 8.36.
Little Tree
(pequeño arbolito)
de Katsumi
Komagata, publicado
por la editorial One
Stroke, 2008.

El trabajo de Komagata se destaca por utilizar la sorpresa en todo momento mediante el mínimo de elementos. A través de juegos de contrastes, proporciones, colores, formas, volúmenes, el lenguaje gráfico del diseñador es siempre conciso, pero con gran expresividad y mantiene siempre un sentido del humor y la belleza.

En su búsqueda, el japonés ha experimentado con formatos diversos, como el *pop-up*, los libros plegables, e incluso con libros para ciegos, en un constante ejercicio de lograr la comunicación entre las personas a través de los libros. Es por esto que, además de crear libros, Komagata está dando constantemente talleres en los que la mediación es un componente como lo señala Les Trois Ourses (2012).

Entendí que sólo basta con ofrecer impulsos sutiles y que eso motiva a los niños para hacer sus propias creaciones. En estos talleres intento establecer reglas para que los niños las puedan respetar divirtiéndose. Los talleres se desarrollan generalmente en bibliotecas, museos, escuelas, etcétera. Pienso que se debe de abrir otra puerta. Aunque a ciertos niños no les gusta leer libros, aunque algunas personas no saben dibujar, aunque a algunos estudiantes no les gusta respetar las reglas, durante los talleres nos podemos divertir creando. (p.30)

²⁸ El año 2012 se realizó una importante exposición en el MoMA de Nueva York, llamada *The century of the child*, en la cual se mostraba de qué manera durante este siglo se consolida la incorporación del niño al desarrollo de la cultura material.

Imagen 8.37. *I Prelibri*
Bruno Munari, 1980.



4. Conclusiones preliminares

El problema de la lectura es un problema complejo que involucra múltiples factores biológicos, psicológicos y culturales y, por lo tanto, intentar indagar en ellos inevitablemente nos instala frente a problemáticas cuyas respuestas son complejas también.

Si revisamos los cambios en el régimen escópico durante el siglo XIX, podemos apreciar como durante esa época se gesta un nuevo observador, que se incorpora a las tecnologías visuales y modifica a partir de ese momento su lugar en la comprensión de los fenómenos, ya que su experiencia comienza a formar parte en los incipientes modelos de comunicación de masas que tomarían gran fuerza durante el siglo XX. A su vez, al revisar la historia de la editorialidad infantil durante ese mismo período podemos ver cómo se desarrolló un *boom* de producciones de libros para niños al mismo tiempo que se incorporaron en su creación elementos de la visualidad de esa época.

Estos cambios fueron la base del desarrollo de la editorialidad infantil del siglo XX, el cual es conocido también como el siglo del niño, ya que como nunca antes en la historia, con la consolidación del régimen moderno, el niño comienza a ocupar un lugar muy importante en las sociedades contemporáneas, y sobre todo se vuelven un motivo para la producción de objetos destinados específicamente para ellos, como juguetes, mobiliario, salas de clase, juegos infantiles, animaciones, entre muchos otros²⁸.

En el contexto actual, formamos parte de un régimen escópico en el que la manipulación de la visualidad ha llegado a tal punto que es casi impensable enfrentarse a una imagen sin pensar en que esta tiene que transmitirnos algo, o que ha involucrado algún tipo de edición o concepto detrás de su elaboración, lo cual muchas veces interpretamos automáticamente, además desde el supuesto que involucran algún tipo de funcionalidad o interacción.

Esto nos exige saber reconocer cuáles son los mensajes implícitos en los productos editoriales, de qué modo desde el diseño, el contenido, y desarrollo pedagógico, entre otros factores, se nos está comunicando un cierto discurso o ideología.

Al abordar el problema de la lectura desde el arte y la materialidad del objeto,

existen ejemplos de diseñadores que trascendieron la funcionalidad clásica del libro para incorporarlo al mundo del niño desde sus propias necesidades: la de sorprenderse, jugar y, sobre todo, aprender a pensar a través de las imágenes.

Es una forma completamente diferente de entender la lectura, ya que tiene sus bases en un propósito de generar visiones comunes, compartidas y cercanas, mucho más ligadas a un ámbito afectivo que uno propiamente literario.

Son experiencias de una realidad basada en el arte, en el arte de comunicarse, el arte de compartir, el arte de leer. Más que un contenido, es una forma de aproximarse a la cultura de forma bella, armoniosa y que abre un espacio para generar un vínculo entre el mundo adulto e infantil.

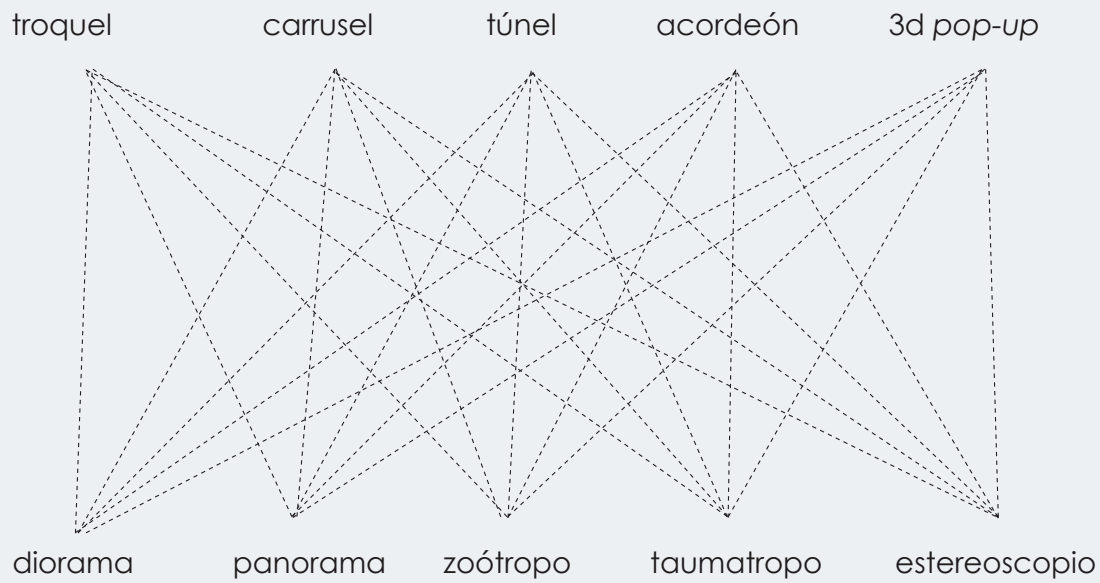
Imagen 8.38 .Le
Libri Ileggibili. Bruno
Munari, 1949.



La noción de la narrativa como máquina, que entiende que lo que se comunica es algo que se construye, nos instala en la necesidad de construir relatos, objetos y visiones que permitan aportar al desarrollo de la infancia como un ejercicio lúdico y, al mismo tiempo, como una experiencia cultural, que obliga a pensar en ello con la mayor seriedad posible.

Hoy en día es recurrente el tema del fomento a la lectura. ¿Cómo hacer para que los niños lean más libros, para que la gente compre más libros, ingrese más a las bibliotecas, etc.? Todas esas preguntas son válidas, pero sólo en tanto se complementen con aquellas que vayan dirigidas a la experiencia misma de leer, cómo leemos, cómo compartimos la lectura, cómo comunicarnos a través de la lectura. Hay que preguntarse de qué modo se puede enriquecer esta experiencia, de qué modo nos gustaría que la lectura formara parte de nuestras vidas, ya sea como individuos, amigos, padres o profesores. Son finalmente los relatos que nos realizamos sobre la lectura y la forma de leer los que terminan incentivando a seguir leyendo, de qué modo logramos generar un vínculo en el que busquemos a través de la lectura la sorpresa, el humor, la fantasía, la realidad y, sobre todo, una voz cercana a nuestras inquietudes, necesidades, sueños, etc.

TIPOLOGÍAS DE POP-UP



ESPECTÁCULOS VISUALES

COMBINATORIAS TIPOLOGICAS

Diagrama de diferentes combinatorias entre las tipologías de libros *pop-up* y las distintas máquinas visuales del siglo XIX. Este esquema, más que servir de modelo, fue utilizado para ver qué posibilidades existían para crear propuestas visuales a partir de la investigación establecida en el marco teórico.

IX. Investigación de campo

1. Etapa preliminar

El desarrollo de la propuesta de diseño se generó a través de diversas etapas, en las que se pusieron a prueba gradualmente los conceptos extraídos a partir de la investigación del marco teórico.

En una primera etapa, comencé creando una serie de prototipos a escala para evaluar de qué manera se podían conectar las distintas formas de máquinas visuales del siglo XIX con las proyecciones lumínicas, y en particular con el teatro de sombra y/o las fantasmagorías, para estudiar de manera práctica las mejores condiciones en que el uso de la espacialidad y del volumen podrían jugar a favor de una propuesta visual y narrativa.

Lo primero que realicé fueron pequeños dioramas, los cuales se iluminaban con una linterna, para generar una imagen que se desarrollara por la proyección de sombras. Sin embargo, descarté pronto esta opción, ya que no me permitía generar una narrativa secuencial, más cercana al desarrollo de una historia infantil, ya que el formato condensaba en un solo cuadro toda la información.

Luego probé con crear un volumen dentro de un cuadernillo, el cual se levantara al abrir las páginas. Esta opción permitía generar proyecciones lumínicas secuenciadas, pero la descarté por la dificultad de proyectar cómodamente la silueta. La fuente de luz, que en este caso era una linterna de mano, no lograba proyectar las siluetas de forma definida en un espacio abierto, ya que se difuminaba al pasar por el contorno del papel. Sin embargo, este modelo instaló la necesidad de crear un libro que permitiera, a través del volumen, generar una proyección “fuera del objeto” con el fin de poder utilizar la sombra como un recurso narrativo protagónico.

También experimenté con otras formas de lectura, como un cubo transparente al que le apliqué diversos dibujos en alto contraste, para ver qué lectura se podía obtener con el paso de la luz solar y artificial. El resultado era interesante, pero los distintos dibujos de las caras del poliedro se fundían en una sola imagen, por lo que la lectura era confusa y no lograba desarrollar una historia a partir de ello.

Imagen 9.1. Otra prueba consistió en la realización de un pequeño diorama, el cual funcionaba como un pequeño teatro de sombras de papel. El objeto en sí era interesante pero no lograba dar lugar a una lectura secuencial, ya que permitía diseñar tan sólo una escena en varias capas de lectura.

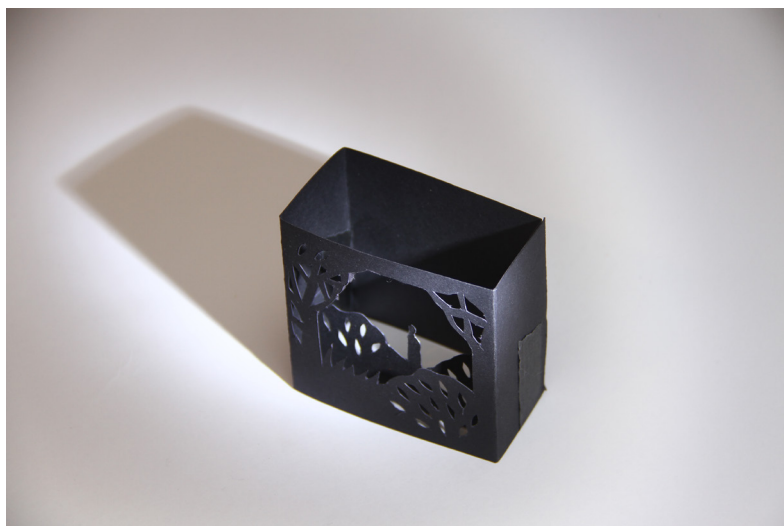
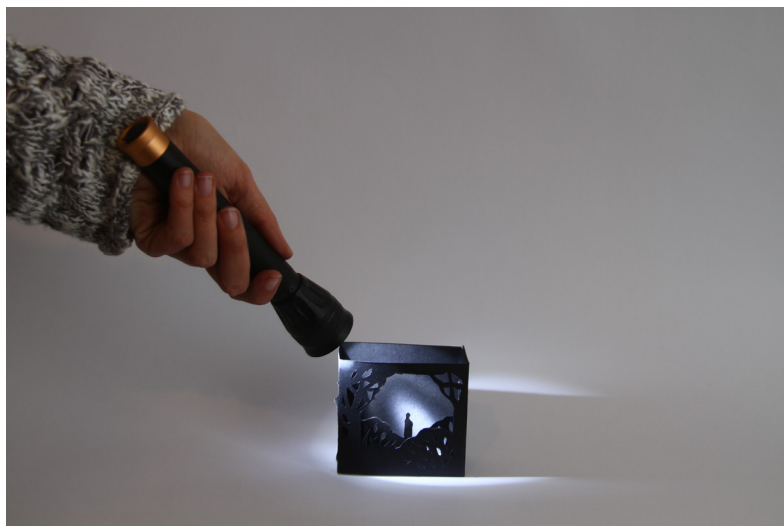




Imagen 9.2. Uno de los experimentos visuales fue generar figuras en tres dimensiones que se desplegaran junto con la página. Si bien lograban romper el espacio bidimensional, al momento de proyectarlas con una fuente de luz no producían sombras definidas por lo que se descartó como opción.

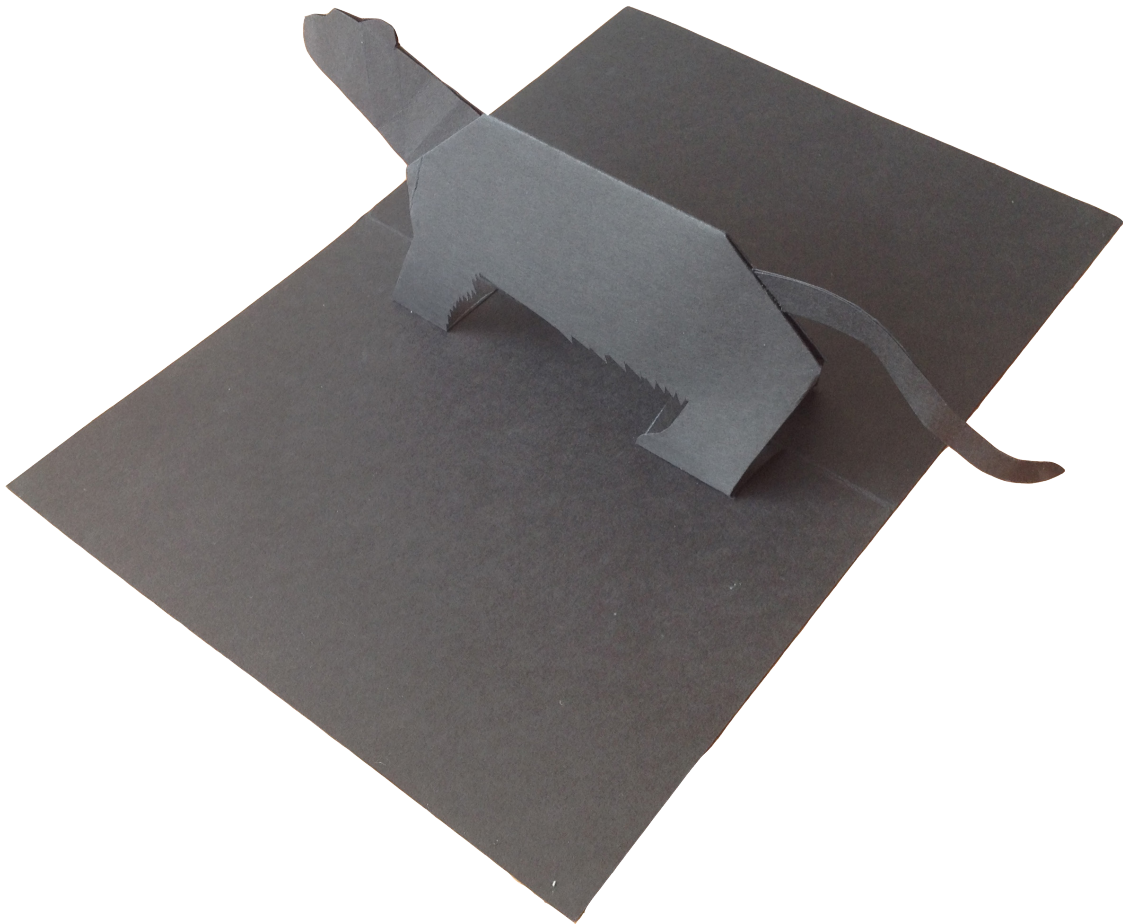


Imagen 9.3.
También probé con
otras formas de
iluminación, como un
cubo transparente al
cual se le dibujaron
distintos motivos
en sus caras, y que
al recibir un rayo
luminico era capaz de
proyectarlo, pero se
descartó por juntar en
una imagen lo que se
encontraba dibujado
en las caras restantes,
dificulando la lectura
y/o la narrativa.

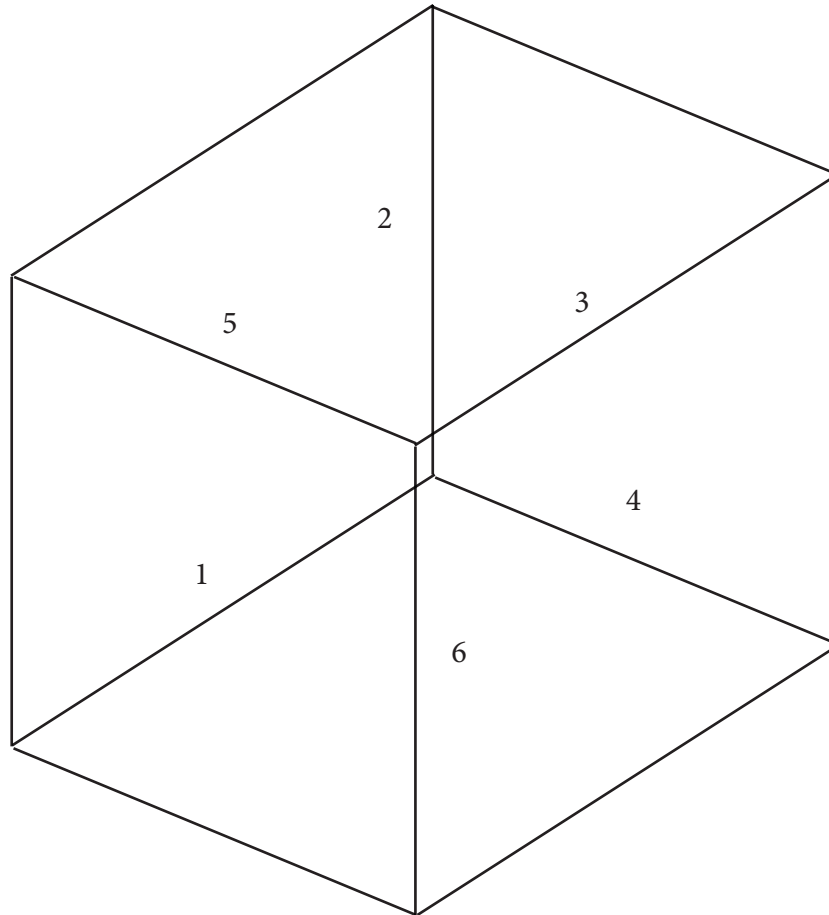




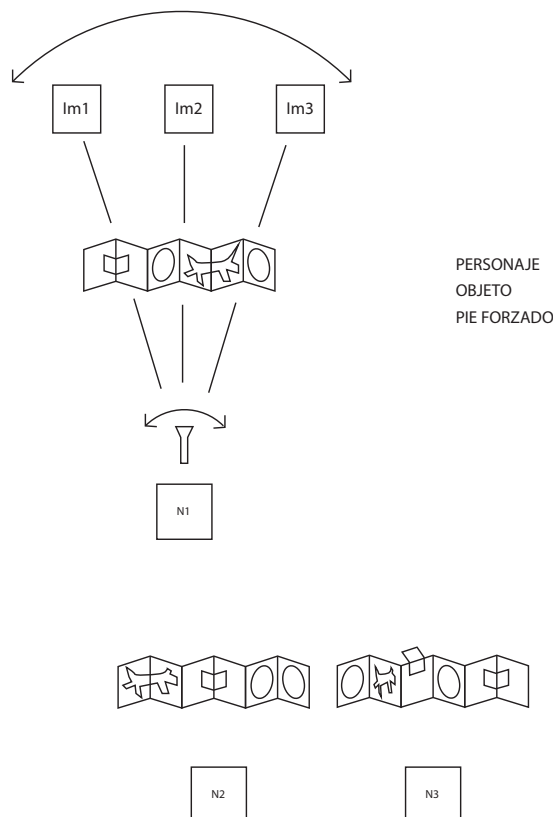
Imagen 9.4. *Unfold/Enfold* se presenta como un libro objeto, un *art book* para niños, creado por la artista checa, Květa Pacovsk, el cual tiene como principal característica un formato muy atractivo de acordeón, el cual consta de numerosas páginas y un formato de página no menor para un niño pequeño. Cada página presenta a un personaje o situación independiente, pero que por el juego de colores y como ley de conjunto se pueden utilizar lúdicamente como un juego de imágenes e imaginarios.

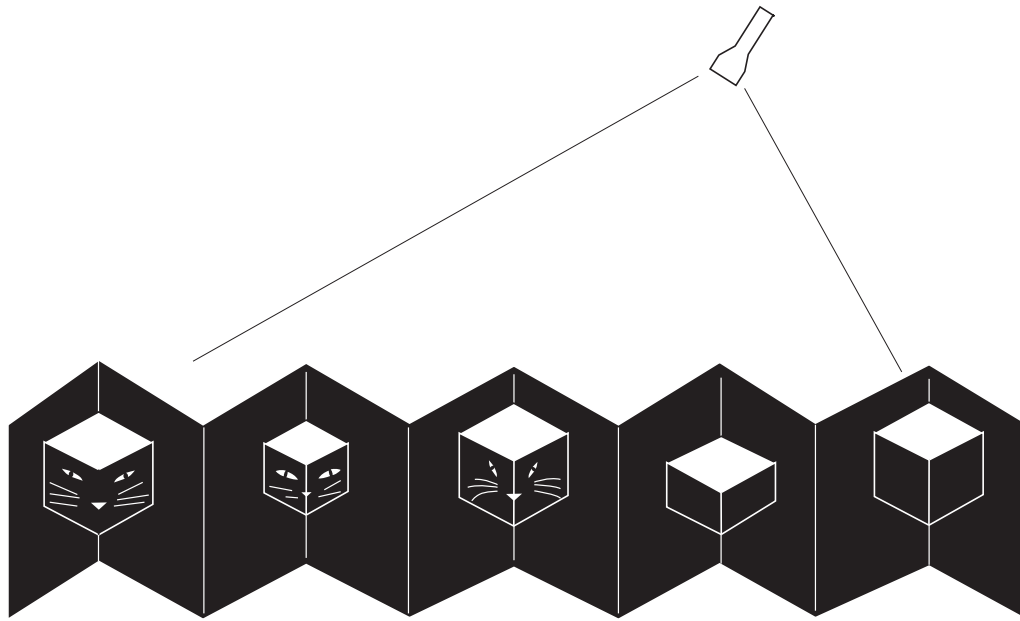
Imagen 9.5. En el esquema se muestra cómo se fue configurando el modo de uso del libro tipo acordeón, presupuestando una proyección de al menos tres imágenes en contraforma. De esta manera, un mismo objeto era capaz de entregar muchas más opciones que las que había investigado en las primeras pruebas. A partir de esta modelización se elaboró el primer prototipo.

A partir de los distintos modelos experimentales, llegué a la conclusión de que lo que necesitaba realizar era un objeto-libro, que me permitiera proyectar de frente contra un muro para lograr una mejor definición, y cuyos calados fueran lo suficientemente pequeños para que la luz no se difuminara con el fin de generar imágenes lo más fiel posible a su representación en el soporte y que permitieran trabajar sobre ellas para desarrollar una determinada narrativa. Para esto, encontré una alternativa basada en referentes de libros *pop-up* contemporáneos, en particular los de la artista checa Kveta Pacovska, quien trabaja el libro como un objeto lúdico, y ha desarrollado un libro *pop-up* tipo acordeón que me pareció muy interesante por cómo ocupaba el espacio al desplegarlo, ya que por la rigidez de su páginas lograba quedar de pie y generar una experiencia multilínea y lineal al mismo tiempo. Sobre este referente, comencé a trabajar el arte de proyectar las luces y sombras, utilizando la técnica del troquelado para generar volúmenes que permitieran proyectar siluetas contra un muro y que además entregara una lectura secuencial.

El prototipo que realicé, a partir de este cruce de modelos, consistió en una serie de cuadernillos de papel canson negro plisados, los que a través de cortes perpendiculares lograban generar un volumen que se proyectaba hacia adelante, el cual llevaba a su vez calados para generar relaciones de figura y fondo como rostros de personas y animales. Estos volúmenes servían para instalar diversos personajes, los cuales permitían contar historias fantásticas.

En la oscuridad, el objeto libro desaparece para dar lugar a un espectáculo de luces y sombras, las cuales se animan mediante la aproximación o distanciamiento con que se utiliza la linterna, generando un juego fantasmagórico.





El gato....

**PROTOTIPO
N° 1**

Para presentar el prototipo, creé una historia llamada *Doce gatos negros*, en el cual troquelé las caras de doce gatos, cada uno diferente, para evidenciar el potencial narrativo de esta secuencialidad forzada a través de la sumatoria de cuadernillos. Esta idea surge de una de las técnicas creativas que nacen a partir del libro *La Gramática de la Fantasía* de Gianni Rodari.

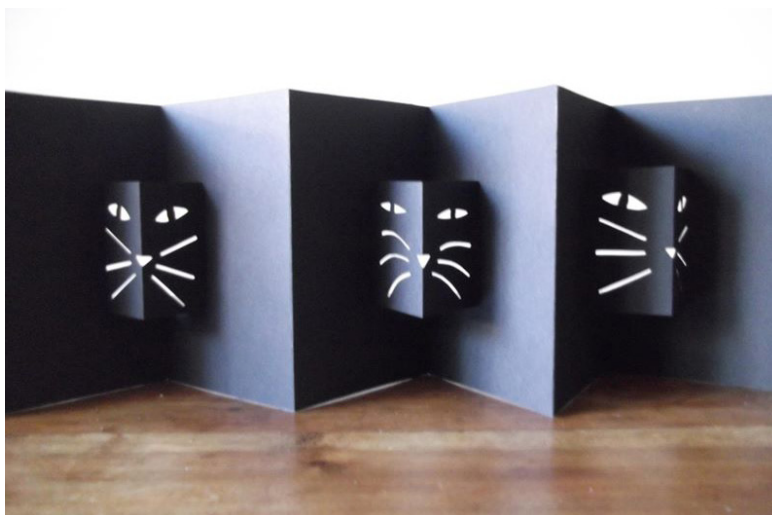
Imagen 9.6.
Prototipo n°1,
fotografía de la
maqueta original.
Este prototipo
consistía en un
pop-up proyectable,
a través de calados
en las páginas del
acordeón.

Para evaluar el prototipo *pop-up* realicé dos talleres prácticos llamados «La Maquinita Fantástica», nombre que representa un juego de palabras entre las máquinas visuales del siglo XIX y la fantasía, inspiración que obtuve de Rodari (1996), que consiste en una serie de técnicas para estimular la fantasía literaria. Los talleres fueron realizados con preadolescentes y adolescentes de entre 10 y 14 años con quienes trabajé sobre un concepto central para luego aplicarlo en la creación de personajes e historias mediante este formato.

2. Primer taller - El hombre imaginario

El primer taller fue realizado en diciembre de 2013 en la Biblioteca Municipal del Centro Cultural Balmaceda 1215, con 9 participantes. En él se trabajó sobre el concepto de la imaginación a partir del poema de Nicanor Parra "El hombre imaginario" (2014). Comenzamos el taller con la lectura en voz alta del poema y luego los jóvenes comentaron de qué modo cada uno había imaginado las distintas escenas, y cómo habían interpretado el poema. Mediante ese ejercicio pudieron constatar cómo existen, por una parte, ciertos imaginarios colectivos, ya que para ciertas descripciones muchos imaginaron escenas u objetos similares, mientras que en otras cosas cada uno había dado una interpretación totalmente diferente. Luego de este ejercicio, comenzaron con la creación de personajes ficticios a partir de la observación de las personas que iban pasando por la calle o de sus propios compañeros.

La metodología utilizada para enseñar la técnica del troquel consistió en el uso de una plantilla cuadrada creada por los mismos adolescentes, sobre la cual aprendían a distinguir dónde debían recortar para generar el dibujo de las formas mediante calados. De esta forma se familiarizaban con el dibujo mediante el recorte y comenzaban a desarrollar sus propios recursos gráficos para la creación de personajes. Destacaban, por ejemplo, la manera en que desarrollaron propuestas para los ojos, calando pestañas, pupilas, cejas, de modo que producían resultados totalmente diferentes entre cada uno.



Una vez que estuvieron listos los personajes, los participantes tomaron conceptos al azar de una bolsa, los cuales tenían que utilizar para generar una historia que vinculara todos los personajes, aún cuando el resultado fuera inesperado²⁹.

Luego traspasaban el dibujo calado al pliego definitivo, pintando sobre la plantilla con un lápiz blanco, marcando las contraformas y volviendo a recortarlas con mayor precisión. Una vez que habían realizado los calados del personaje, complementaban la escena añadiendo elementos que habían relacionado con la historia que habían desarrollado, como montañas, tarjetas Bip, ovejas, entre otros, los cuales habían seleccionado al azar dentro de una bolsa llena de conceptos, siguiendo otra de las técnicas de Gianni Rodari (1996).

Finalmente, unían los cuadernillos generando una historia que resultó bastante incoherente, pero con mucho sentido del humor, debido a la introducción de los conceptos aleatorios.

²⁹ Este ejercicio de trabajo con conceptos escogidos al azar proviene del libro *La gramática de la fantasía*, de Gianni Rodari y su finalidad es estimular la imaginación y la creatividad del niño.

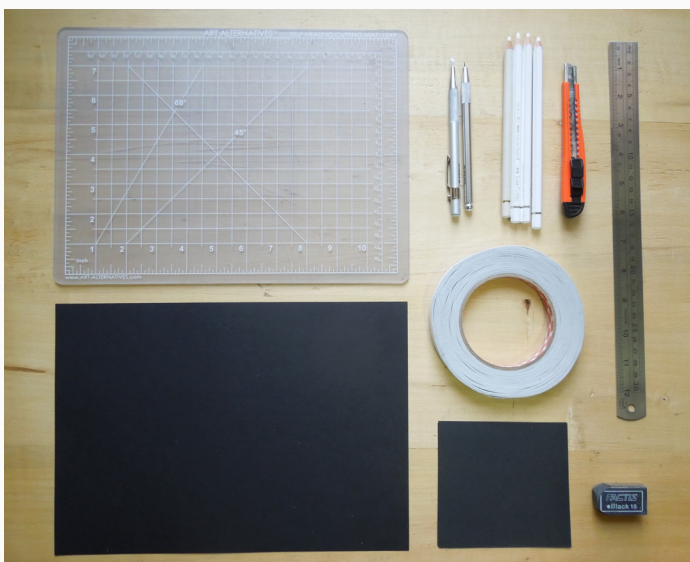
ESTRUCTURA TALLERES - lectura - creación - narración

- 1 LECTURA COMPARTIDA
 - Lectura en voz alta de texto relacionado con la temática a trabajar en el taller.
 - Discusión grupal acerca de la lectura.
- 2 CREACIÓN DE PERSONAJE
 - Creación de personaje a partir de la discusión grupal.
 - Caracterización del personaje en la plantilla, mediante dibujo y troquel.
- 3 PROYECCIÓN LUMÍNICA DEL PERSONAJE
- 4 DISEÑO DE PÁGINA
 - Traspaso del personaje a la página, a modo de *stencil* y calado de las formas definitivas.
 - Incorporación de elementos complementarios al personaje.
- 5 CREACIÓN DE LA HISTORIA
 - A partir de los personajes creados, armar una historia conjunta en la que se incorpore un elemento extra, como sonido, imágenes, colores, etc.
- 6 DISEÑO DEL LIBRO
 - Creación del objeto libro, incorporar los textos y el diseño de la portada.
- 7 PROYECCIÓN LUMÍNICA Y CUENTACUENTO
 - Desarrollo de la animación de las proyecciones mediante la luz, el manejo de la voz y la incorporación de los sonidos al cuentacuento.

1

Lectura compartida

Presentación del taller. Lectura en voz alta de texto relacionado con la temática a trabajar en el taller. Discusión grupal acerca de la lectura. Entrega de los materiales de trabajo e instrucciones de cómo usarlos.



2

Creación del personaje

Creación de personaje a partir de la discusión grupal. Caracterización del personaje en la plantilla, mediante dibujo y troquel.



3

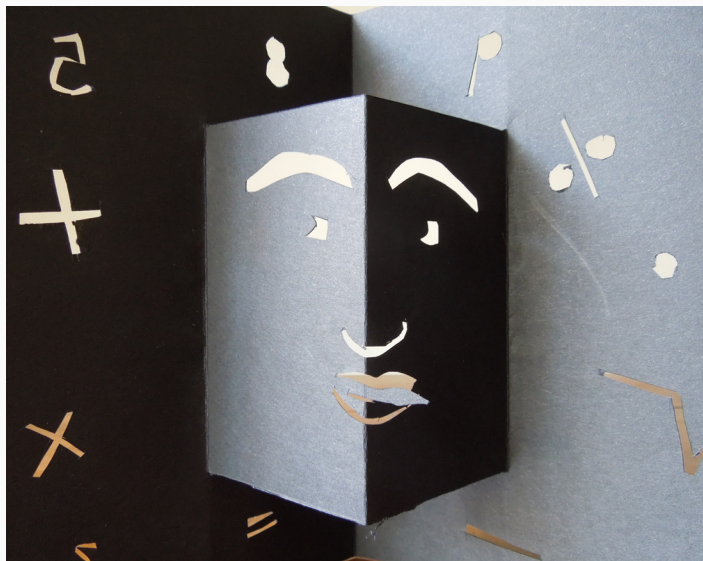
Diseño de página

Traspaso del personaje a la página, a modo de stencil y calado de las formas definitivas. Incorporación de elementos complementarios al personaje.

4

Creación de la historia

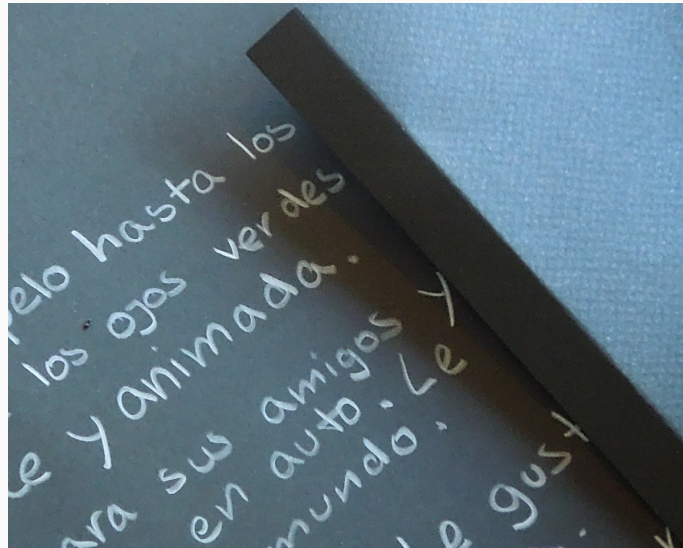
A partir de los personajes creados, armar una historia conjunta en la que se incorpore un elemento extra, como sonido, imágenes, colores, etc.



5

Diseño del libro

Creación del objeto libro, incorporar los textos y el diseño de la portada.



6

Proyección lumínica y cuentacuento

Desarrollo de la animación de las proyecciones mediante la luz, el manejo de la voz y la incorporación de los sonidos al cuentacuento.

2.1. Difusión de los talleres

El desarrollo también significó el desarrollo de estrategias de proximidad con distintos actores involucrados en las políticas de fomento a la lectura. Dado que este es un proyecto de carácter bastante experimental, requería de manera fundamental validarse dentro del ambiente literario, por lo que cada una de las etapas de mediación fue, a su vez, una etapa importante para ir estructurando cada vez más los objetivos y puliendo su calidad, en cuanto a su potencial como iniciativa de fomento lector. Al presentar los distintos prototipos, y en la experiencia misma de taller, fueron saliendo distintas observaciones y datos que se generaban a través del *feedback* con la gente involucrada que me permitió ir conociendo mejor el alcance que tenía este proyecto, ya que las mismas personas “enganchaban” con el proyecto, los talleres y su resultado y me entregaban comentarios sobre cómo ir mejorándolo.

CENTROS LECTORES: Para poder abrir un espacio donde desarrollar los talleres, tuve que realizar un trabajo de difusión del proyecto y asociarme a los encargados de los centros lectores respecto del proyecto y de la investigación que había tras esta actividad para poder realizarlos.

La primera persona con la que hablé fue Teresita Lira, quien forma parte del Centro Lector de Lo Barnechea, que es un centro muy activo en cuanto al desarrollo de políticas de fomento a la lectura. Con ella tuvimos una serie de reuniones en las que le expliqué el proyecto y cómo se fundamentaba, y comenzamos a trabajar sobre las metodologías que ella utilizaba en sus talleres literarios de redacción creativa con niños, utilizando como base el prototipo que había diseñado de los tres gatos negros.

A través del prototipo, ella me enseñó una serie de técnicas de creación literaria en las que se podía generar un mayor estímulo del uso de la imaginación en los niños, muchas provenientes de *La gramática de la fantasía* (1996). Este *feedback* fue muy importante, ya que me permitió validar el prototipo desde la mirada del mundo de la literatura, ya que hasta este punto había trabajado exclusivamente en torno a la discusión teórica que me había impulsado a realizar este proyecto, y que se encontraba enfocada en el desafío de desarrollar una propuesta donde se destacara el rol del diseño en la narrativa visual y del desafío de crear un libro proveniente de forma pura desde la historia de las máquinas de visión del siglo XIX y su paralelo con la editorialidad infantil.

En las reuniones de trabajo que tuvimos, depuramos el tema del texto literario y me ayudó a introducir el concepto de la palabra, y cómo estas tienen la suficiente fuerza como para servir de cuñas creativas en la medida que se juega con la forma en que se combinan. Cada palabra es un concepto y en la medida que juega con su significado, estas tienen un enorme potencial para la imaginación. De esta forma, el texto literario del libro que se generaría en los talleres de «La Maquinista Fantástica» tendría una función activa desde el punto de vista del desarrollo de la imaginación y la creatividad relacionada a la literatura infantil.

La libertad creativa y la simplicidad del diseño que entregaba el soporte desde el prototipo fue un factor muy importante, ya que se prestaba para jugar de forma mucho más pura con estos juegos de palabras, lo que permitía, a su vez, destacar de manera mucho más visible el ejercicio literario de los niños.

Gracias a Teresita Lira, tomé contacto con las otras personas que formaban parte del comité evaluador del Centro Lector de Lo Barnechea, el cual está compuesto por profesoras de literatura, editoras, sicólogas, y les presenté el prototipo junto con el proyecto del taller para conseguir un espacio donde poder realizar la actividad. De esta forma, se abrió un espacio para desarrollar el taller en la librería Baobab, gracias al contacto con Verónica Uribe, directora y editora jefe de Editorial Ekaré Sur.

Este hecho fue muy importante, ya que para generar los talleres era necesario contar con espacios adecuados, donde el lugar fuera atractivo para los participantes y que, además, fuera aceptado por los padres, ya que como son adolescentes todavía dependen de la autorización, ya sea de ellos o de sus profesores, para asistir a actividades fuera del colegio o el hogar. En este sentido, el espacio debía ser un lugar que estuviera relativamente cercano a los hogares o centros estudiantiles.

En paralelo a estas conversaciones con la gente del Centro Lector de Lo Barnechea, comencé a desarrollar un trabajo de mediación del proyecto con la gente de la Biblioteca Municipal Balmaceda 1215, con quienes también tuve que realizar una reunión previa donde se conversó acerca del prototipo y el alcance que tenían los fundamentos de la investigación en relación al sentido que tenía el proyecto, desde el punto de vista del fomento a la lectura.

De esta reunión, surgieron temas como la importancia del empoderamiento del niño lector, la libertad de generar proyectos comunitarios, la importancia de entregarle a los jóvenes herramientas para pensar más allá de su realidad cotidiana, lo cual para ciertos segmentos sociales es fundamental como vía de emancipación y superación de las limitantes socioculturales en las que se ven involucrados desde su nacimiento.



Para ver el sitio en Facebook,
utiliza el código QR.

Imagen 9.7.
Screenshot/ pantallazo
del grupo en
Facebook donde se
promocionaban los
talleres.



2.2. Segundo taller - El fantasma de Canterville

El segundo taller se realizó en la librería Baobab, ubicada en el barrio Italia, la cual es además la sede de la Editorial Ekaré Sur. En esta oportunidad se trabajó con 6 adolescentes sobre el concepto central de los monstruos y las fantasmagorías, para lo cual abrimos la sesión con la lectura, de un fragmento del cuento "El Fantasma de Canterville" de Oscar Wilde. A partir de la lectura, trabajamos los imaginarios que los participantes tenían acerca de los fantasmas, la penaduras en las casas y los miedos infantiles que aún sentían.

Mediante la conversación, surgió el miedo colectivo que tenían por los monstruos que podrían esconderse bajo la cama, ya que muchos todavía sentían temor imaginando que se encontrarían con alguno al ir al baño o al acostarse de noche. A partir de esto, realizamos en conjunto un cuento llamado "Bajo la cama", que consistía en una serie de monstruos que vivían precisamente bajo la cama escondidos, esperando a salir por la noche para asustar a algún niño.

Para la creación de las ilustraciones, se utilizó la misma metodología de las plantillas de troqueles, pero de forma optimizada, ya que dibujaban directamente el personaje que realizarían para el libro, ensayando inmediatamente sobre lo que sería la imagen final.

Las imágenes de los monstruos provenían totalmente de sus imaginarios, ninguno trabajó con modelos de imágenes, sino tan solo dibujando directamente sobre el papel y ensayando cómo esta imagen se veía en la medida que la proyectaban con una linterna sobre el muro. De esta forma, lograron relacionarse directamente con la imagen que estaban creando, ya que al mover la linterna podían ver, además, el efecto de cómo esta podía proyectarse en movimiento, movimiento y, por lo tanto, desde un comienzo trabajaron en una imagen animada.

Para la creación de la historia, aplicamos un sistema más sencillo de creación narrativa, en la que el elemento ajeno no era un concepto que se escapara de los personajes, como fue en el taller pasado, sino que se trabajó con el uso de sonidos u onomatopeyas, los cuales serían clave para la eventual proyección a modo de cuentacuentos que se realizaría al final del taller. De este modo, se aplicaban elementos creativos que iban mucho más focalizados a un resultado coherente con el cuentacuentos y que mantuvieran activa la capacidad creativa de los niños y adolescentes.

Finalmente la historia logró condensar una historia sencilla de estos personajes, los que fueron presentados en la sala subterránea de la librería, la cual se podía obscurecer completamente y permitió hacer un cuentacuentos con la gente que se encontraba en ese momento en el lugar, utilizando los recursos que los adolescentes habían desarrollado durante el taller.

El énfasis en esta oportunidad fue lograr generar un objeto proyectable, desarrollado a través de un trabajo mucho más cercano con la materialidad y la *performance* fenomenológica, a diferencia del taller anterior que quedó finalmente como un ejercicio mucho más intelectual y «literario» por las condiciones del lugar y del manejo de los tiempos y recursos creativos. Esto se hizo con el fin de ir puliendo el desarrollo de una visualidad que opere sobre los binomios de espacio/tiempo y memoria/imaginación.

- 1 LECTURA COMPARTIDA
 - Lectura en voz alta de texto relacionado con la temática a trabajar en el taller.
 - Discusión grupal acerca de la lectura.
- 2 CREACIÓN DE PERSONAJE
 - Creación de personaje a partir de la discusión grupal.
 - Caracterización del personaje en la plantilla, mediante dibujo y troquel.
- 3 PROYECCIÓN LUMÍNICA DEL PERSONAJE
- 4 DISEÑO DE PÁGINA
 - Traspaso del personaje a la página, a modo de *stencil* y calado de las formas definitivas.
 - Incorporación de elementos complementarios al personaje.
- 5 CREACIÓN DE LA HISTORIA
 - A partir de los personajes creados, armar una historia conjunta en la que se incorpore un elemento extra, como sonido, imágenes, colores, etc.
- 6 DISEÑO DEL LIBRO
 - Creación del objeto libro, incorporar los textos y el diseño de la portada.
- 7 PROYECCIÓN LUMÍNICA Y CUENTACUENTO
 - Desarrollo de la animación de las proyecciones mediante la luz, el manejo de la voz y la incorporación de los sonidos al cuentacuento.

1

Lectura compartida

Presentación del taller. Lectura en voz alta de texto relacionado con la temática a trabajar en el taller. Discusión grupal acerca de la lectura. Entrega de los materiales de trabajo e instrucciones de cómo usarlos.



"THE TWINS . . . AT ONCE DISCHARGED TWO PELLETS AT HIM."
Canterville Ghost



2

Creación del personaje

Creación de personaje a partir de la discusión grupal. Caracterización del personaje en la plantilla, mediante dibujo y troquel.



3

Proyección del personaje

Antes de pasar a diseñar la página, los participantes del taller probaron cómo se veían las imágenes proyectadas, con lo cual aprendían a distinguir qué elementos funcionaban y cuáles no.

4

Creación de la página

A partir del personaje creado en la plantilla, se comienza a diseñar cada página incorporando además los elementos representativos de cada uno de los monstruos, como el candelabro, la corona, los cachos, etc.



5

Creación de la historia

Una vez diseñadas las páginas, con un monstruo personalizado en cada una de ellas, se desarrollaba una historia conjunta en la que se incorporaba un elemento extra, como sonido, imágenes, colores, etc.



6

Proyección lumínica y cuentacuento

Desarrollo de la animación de las proyecciones mediante la luz, el manejo de la voz y la incorporación de los sonidos al cuentacuento.

7

Diseño del libro

Una vez establecido el orden de lectura de los personajes, y la trama de la historia, se unen las páginas, se agrega una portada y los textos.



8

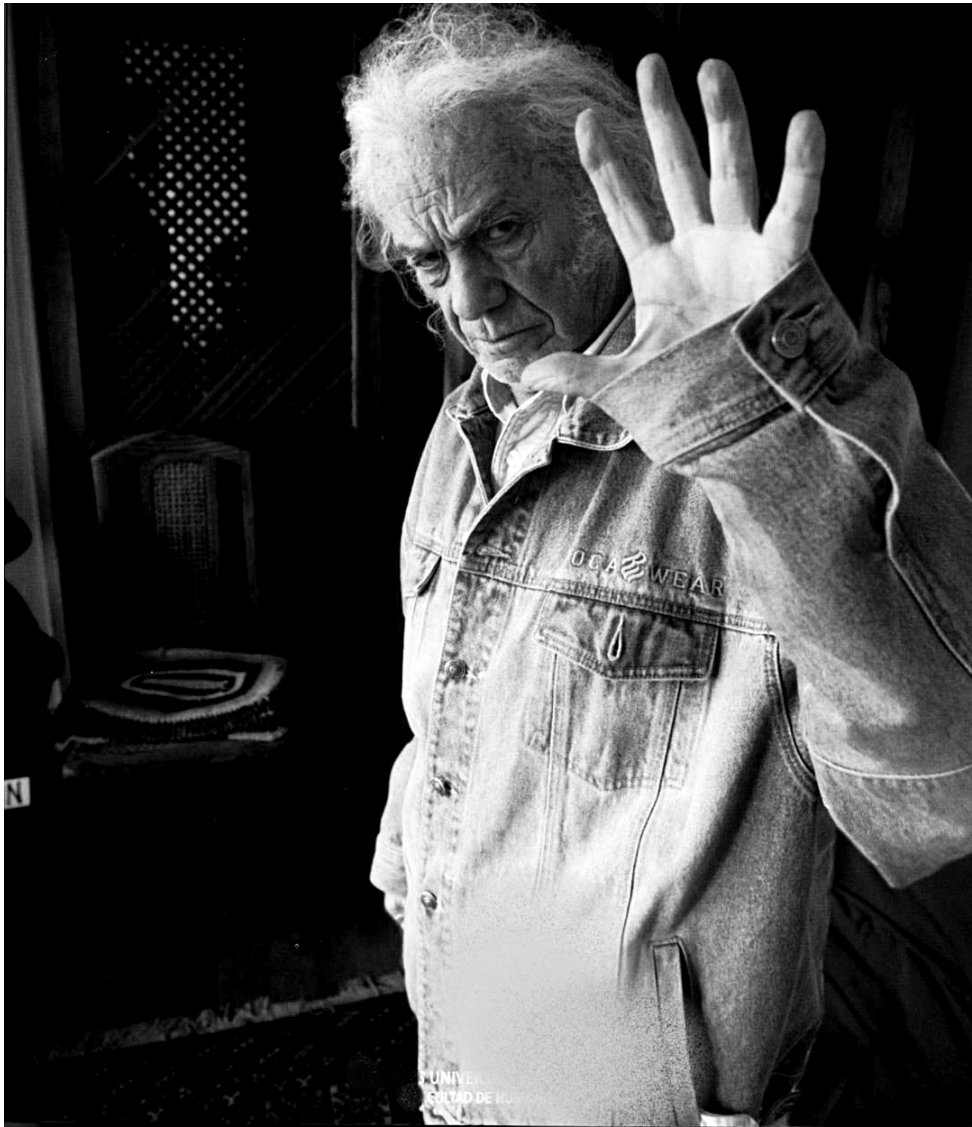
Cuentacuento

Se realiza un cuentacuentos, en una pieza oscura donde mediante una linterna se fueron proyectando los personajes. La lectura incorporó los sonidos, onomatopeyas y acentos dramáticos que fueron desarrollados por los propios niños para contar la historia que habían creado.



Para ver un pequeño video de la actividad utiliza el código QR.

Imagen 10.1. Nicanor Parra. Antipoeta chileno (1914).



NICANOR PARRA

X. Propuesta autoral

1. Antecedentes: El año de Parra

El año 2014 Nicanor Parra cumplió 100 años, por lo cual se organizaron una serie de eventos para celebrar su centenario. Dentro de las más importantes fueron la muestra *Parra 100* en el Centro Cultural Gabriela Mistral (GAM), y la exposición *Voy y Vuelvo* presentada en la biblioteca de la Universidad Diego Portales, así como también hubo múltiples iniciativas organizadas por diversas instituciones y también por la ciudadanía.



Parra 100 Esta fue la gran exposición fotográfica en homenaje a Nicanor Parra que se presentó en la Sala de Artes Visuales del GAM. Esta exposición contó con fotografías inéditas que estaban en una maleta guardada en la casa de La Reina del poeta, que fueron descubiertas por su nieto Cristóbal Ugarte Parra, también conocido como Tololo, y que fueron presentadas por primera vez en esta muestra. Se trata de una biografía visual que narra la vida del escritor desde la memoria familiar, la cual fue seleccionada y curada por su nieto, y contó además con imágenes de Parra tomadas por Paz Errázuriz, Sergio Larraín y Hans Ehrmann, entre otros. El recorrido mostraba seis etapas, desde su infancia en Chillán, sus estudios en Santiago y en el extranjero, sus viajes por el mundo y su entorno intelectual, e incluso imágenes de Parra con sus distintas mujeres, sus hijos y la estrecha relación con su hermana Violeta.

Imagen 10.1. Logotipo de exposición Parra 100



Revisa la presentación de piano de Tololo Ugarte en la inauguración de la exposición Parra 100 utilizando el código QR.

Imagen 10.2.
 Campaña gráfica de
 la conmemoración
 del centenario de
 Parra.

Voy y Vuelvo Fue el primer homenaje oficial que se inauguró, y uno de los puntos fuertes del homenaje que se celebró ese año en torno a Parra. Consistió en una exposición temática sobre los ejes creativos de la obra de Parra, donde se expusieron una selección de los antipoemas, instalaciones, videos y artefactos, a través de un camino interactivo y poético formado por siete unidades: *Quebrantahuesos*, Tablitas de Isla Negra, Bandejitas de La Reina, Artefactos, El pago de Chile, Trabajos Prácticos (formato pequeño) y Trabajos prácticos (gran formato). En el espacio central de la muestra se instalaron, además, estaciones audiovisuales, las que fueron curados por el crítico español Ignacio Echavarría, donde era posible conocer más de la vida de Parra a través de una serie de documentales y archivos de registro.



El hombre imaginario Basándose en el poema "El hombre imaginario", se realizó una lectura colectiva en el mercado Tirso de Molina, donde participaron numerosas figuras del medio cultural como el músico Gepe, el fotógrafo Álvaro Hoppe, el chef José Luis Calfucura, el escritor Jorge Baradit y la cantante María Colores, entre otros. Esta fue la principal actividad que organizó el CNCA junto al municipio de Recoleta, donde, además, entregaron un texto de Parra y abrieron un libro de firmas que llamaron *Honores a Nicanor Parra en sus 100 años*. En paralelo a la lectura, los artistas visuales Edgar Gutiérrez, Arturo Santana y Sebastián Cabello, de la brigada muralista de Recoleta, realizaron dos intervenciones visuales dentro del mercado, en homenaje a *El Quebrantahuesos* de Nicanor Parra, acompañados de la música del folklorista Nano Parra.

#parrafraseo Otra de las actividades impulsadas desde el CNCA fue la campaña llamada *#parrafraseos*, en donde se invitaba a la ciudadanía a generar videos en los que aparecieran recitando el poema "El hombre imaginario", con el fin de realizar cápsulas audiovisuales que se viralizaran por redes sociales bajo ese

hashtag, en el cual participaron personas de todo Chile recitando este poema en una gran lectura colectiva. Hay una versión oficial desde el Consejo, donde aparecen importantes figuras políticas y del ámbito de la cultura, incluyendo a la presidenta Michelle Bachelet, la entonces Ministra de Cultura Claudia Barattini, entre otros, y numerosas otras versiones registradas en escuelas rurales, en centros universitarios y en casas de particulares.

Cien por ciento Parra En la Universidad de Chile, homenajearon al poeta instalando un lienzo en el frontis de la Casa Central, donde se podía leer el discurso que Parra dio en la inauguración del año académico 1999, junto con otras actividades tanto en Casa Central como en Beaucheff, lugar donde Parra impartió clases en la Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas.

Imagen 10.3. Michelle Bachelet presidenta de Chile, leyendo el poema *El hombre imaginario*, en la inauguración de las actividades de homenaje a los 100 años del poeta.

Imagen 10.4. La cantante Pascuala Ilabaca homenajearo al poeta con una versión musicalizada del mismo poema.



Imagen 10.5. Imagen del montaje de la exposición *Parra 100*.



Exposición fotográfica -Parra 100

2. Biografía de Nicanor Parra

Nicanor Parra nació en San Fabián de Alico, cerca de Chillán, en 1914, en una familia campesina de clase media, con una situación económica precaria³⁴. La familia estaba conformada por numerosos hermanos, entre los cuales se encontraba —quien sería otra de las grandes figuras de la cultura chilena— Violeta Parra. En 1932 Nicanor se trasladó a Santiago para concluir sus estudios secundarios en el Internado Nacional Barros Arana. Ahí conoció a Jorge Millas, Luis Oyarzún y Carlos Pedraza, con quienes compartió intereses artísticos y literarios. En 1933, ingresó a la carrera de matemática y física en el Instituto Pedagógico de la Universidad de Chile.

Pese a estudiar una carrera científica, Parra no dejó de interesarse por la literatura, desarrollando poco a poco su propio estilo. En 1943 viajó a Estados Unidos becado por el Institute of International Education para continuar estudios de especialización, y los amplió a partir de 1949 en Gran Bretaña. Este período lo conectó con la literatura y cultura de Norteamérica y Europa, como el poeta Walt Whitman. Dos años después de volver a Chile, en 1954, publicó *Poemas y antipoemas*, con lo cual comenzó formalmente con la antipoesía.

Una vez que Parra instaló el concepto de «antipoesía», su producción literaria se desarrolló de forma consistente en los siguientes años. Comenzó con *Versos de salón* (1962), luego vino *Canciones rusas* (1967), *Obra gruesa* (1969), *Artefactos* (1972), *Sermones y prédicas del Cristo de Elqui* (1977), *Nuevos sermones y prédicas del Cristo de Elqui* (1979), *Chistes para desorientar a la poesía: Chistes para desorientar a la policía* (1983), *Coplas de Navidad* (1983), *Poesía política* (1983), *Hojas de Parra* (1985).

El año 1969 Nicanor Parra recibe el Premio Nacional de Literatura, el 2012 el Premio Iberoamericano de Poesía Pablo Neruda (2012), y sus principales reconocimientos internacionales son el Premio Juan Rulfo en 1991, el Reina Sofía en 2001 y, en 2011, el Premio Cervantes, máximo galardón de la literatura en lengua hispana.

Además de ser conocido por sus poemas, Nicanor Parra es sabido que ha tenido muchos amores, sus seis hijos nacieron de tres mujeres distintas. Los tres primeros, nacieron de su matrimonio con Ana Troncoso, luego vino Chamaco, hijo de Rosa Muñoz y, por último, Juan de Dios, más conocido como Barraco, y Colombina que nacieron de su relación con Nury Tuca. Sin embargo, estas no fueron las únicas, también tuvo varias relaciones con otras mujeres con las que compartió historias importantes, marcadoras. Una de estas fue la historia que tuvo con Ana María Molinaire, quien estaba casada y tenía la mitad de edad que él.

Luego de su ruptura con Ana María Molinaire, el poeta retrató el profundo dolor que le produjo su separación en el poema "El hombre imaginario"³⁵.

—Ella era inconmensurable y eterna— dijo una vez Parra. Así, bella, misteriosa, especial. —Ella era la mujer que yo soñaba, y que yo buscaba y que creía haber encontrado— le dijo a Leonidas Morales.

La historia de Ana María no terminó bien, seis años después de haber terminado su relación con Nicanor, al regreso de un viaje a Estados Unidos, la mujer se suicidó por una profunda depresión.

Con el tiempo, esta historia de amor trascendió, ya que el poema "El hombre imaginario" se convirtió en uno de los poemas más famosos de Nicanor Parra. En numerosas oportunidades lo ha recitado en público, convirtiéndolo en su poema más popular.

3. "El Hombre Imaginario" de Nicanor Parra

El hombre imaginario
vive en una mansión imaginaria
rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios
irreparables grietas imaginarias
que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios
en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario
a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria
sueña con la mujer imaginaria
que le brindó su amor imaginario
vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpar
el corazón del hombre imaginario

"El hombre imaginario" fue escrito por Nicanor Parra el año 1979, luego de la ruptura con Ana María Molinaire y fue publicado por primera vez en 1985, en la antología *Hojas de Parra* editada por David Turkeltaub⁴⁰ para la editorial Ganymedes. Desde entonces ha sido publicado en numerosas antologías de Parra, pero nunca se ha publicado de forma independiente.

De todos los poemas de Parra, "El hombre imaginario" se destaca por su forma de emplear el lenguaje poético, ya que si bien posee una estructura bastante clásica, los versos logran una cadencia muy especial a través de la reiteración de la palabra 'imaginario' al término de cada uno de ellos, la cual sólo es interrumpida cuando habla del dolor, haciendo alusión a la historia real que inspiró al autor.

Desde el punto de vista de la construcción de imágenes, es muy interesante, ya que los versos que lo componen son muy simples, pero a través de la palabra 'imaginario' es posible interpretarlos de infinitas maneras distintas. Al utilizar conceptos elementales vinculados a la palabra 'imaginario', el hablante lírico logra introducir a cada lector en su memoria personal, en su capacidad de crear un mundo imaginario a partir de sus propias imágenes y recuerdos.

Esto se vuelve aún más bonito e interesante cuando se sabe que detrás hay una historia real, de amor y desamor, ya que sin quitarle peso a las interpretaciones individuales y literarias, entrega una dosis de realidad mucho más apabullante de lo que uno pudiera esperar por lo dramática de la experiencia que significó en la vida del poeta.

3.1. El hombre imaginario - proyecto de diseño

El proyecto de diseño consiste en la realización de un libro álbum, de tipo *pop-up*, sobre el poema "El hombre imaginario". Es una forma de homenaje personal al poeta, ya que desde el colegio que su obra me parece increíble, el estilo libre, lleno de humor y cargado de críticas a nuestra sociedad, que además ha jugado siempre con una visualidad única, tanto desde el punto de vista literario como en el papel mismo. Parra, a diferencia de otros poetas, pone en juego no sólo las palabras sino los soportes donde las emplea, ya sea a través de sus *collages*, los artefactos o sus trabajos manuales, los cuales, pese a ser elaborados desde la precariedad misma, son una joya creativa, muy sugerentes y liberadoras de los cánones convencionales. Tener un artista de ese calibre en Chile es un lujo, y más aún porque su obra es un reflejo de nuestro potencial creativo como país, ya que en toda su obra está presente nuestra forma de ser como chilenos, la cual ha sido desde siempre opacada por el estatus clásico que impone la sociedad arribista y que históricamente no ha sido capaz de reconocer el valor de lo popular, del sentido del humor más guachaca, más sencillo, y con menos pelos en la lengua. El motivo de la elección de este poema está basado en su lenguaje cercano y que permite obtener múltiples interpretaciones, lo que le da la flexibilidad para ser leído tanto por niños, como jóvenes y adultos, permitiendo comprensiones en distintos niveles. El poema fue trabajado durante la etapa inicial de este proyecto, como parte de las experiencias de los talleres de "La Maquineta Fantástica" con jóvenes de entre 11 a 13 años, y posteriormente en la bajada al proyecto de tipo autoral, en donde se vieran reflejados los elementos representativos de la obra de Parra, primordialmente sus tipologías visuales, junto con lo trabajado desde la investigación de diseño.

⁴⁰ David Turkeltaub, poeta chileno (1936-2008) fue el principal impulsor de la editorial Ganymedes, una de las pocas que siguió publicando poesía durante la dictadura. Turkeltaub es todavía un desconocido, pero su trabajo fue clave por el apoyo que brindó a poetas como Parra, Lihn y Oscar Hahn.

4. Tipologías visuales de Parra

En la obra de Parra, además de los poemas, están inscritos una serie de códigos visuales que forman parte de su propuesta, la cual se gesta en el encuentro casual de las imágenes cotidianas con el impulso del verso. Para esto cito el texto que aparece en el folleto introductorio que acompañó la reedición de *Artefactos*, que señala en referencia en esta obra en la cual Parra trabajó con Guillermo Tejeda en la creación de una serie de postales:

[...] si bien Parra no se entrometió en absoluto en la ilustración de los *Artefactos*, hay que poner a su cuenta la inquietud permanente por trascender la condición verbal del poema y explorar su "visualidad". Algo patente ya en la precocísima iniciativa de los *Quebrantahuesos* (el periódico mural" que Parra ideó en 1952 en colaboración con Enrique Lihn y Alejandro Jodorowsky) y que más adelante iba a dar lugar a los llamados "artefactos visuales", de los que las postales de 1972 son un importante precedente. En este sentido, Parra ha manifestado en más de una ocasión su desinterés por la poesía "auditiva" y su intención de que "se vean los poemas". Refiriéndose a los "artefactos visuales", ha destacado que son "un documento literario y a la vez un documento visual (p.4).

Esta forma de apropiación simbólica, cercana al *ready made* e incluso más aún al arte povera que por la década de 1970 estaba en pleno furor en Italia, luego de la exposición *Arte Povera E Im Sapiro*, en 1967, donde fue acuñado este término con la intención de significar la presencia de materiales artísticamente descontextualizados, azarosos y de procedencia «pobre» que rompían con los cánones artísticos de ese momento, es una forma de poner en crisis la forma tradicional de entender el rol del autor, trabajando y modelando los capitales simbólicos en lugar de las formas plásticas y literarias propiamente tales.

Si bien no se ha manifestado nunca de forma explícita la relación de la obra de Parra con el arte povera, hay una sintonía al menos de época, que constituye un escenario crítico interesante para contextualizar la obra del poeta desde el punto de vista de la visualidad. Quizás por el hecho de que Parra se anticipó a cualquier análisis y creó su propio manifiesto, acuñando el concepto de 'antipoesía', normalmente en nuestro contexto ha quedado como un desclasificado de los grandes movimientos artísticos visuales, más aún por el hecho de que su obra ha sido estudiada principalmente desde la mirada literaria y no desde el diseño e incluso desde el arte, con la consecuencia de un vacío crítico y conceptual al respecto.

En una revisión contemporánea a la obra de Parra, sería posible proyectar su propuesta visual en el contexto de la historia del arte, puesto que el discurso poético en el artista sustenta a su vez un discurso iconográfico y material.

Para establecer paralelos más claros, se requeriría evaluar la concordancia de sus estadías en Estados Unidos y luego Europa para ver de qué modo se fue manifestando el discurso visual dentro de su obra, a través de posibles paralelos con el contacto con las diferentes corrientes artísticas internacionales y sus diversos expositores.

4.1. El Quebrantahuesos (1956)

El quebrantahuesos fue una propuesta que crearon entre Parra, Lihn y Jodorowsky, a la cual publicaban sobre un muro *collages*, jugando con la ironía al combinar frases de diarios y revistas con imágenes, generando combinatorias ácidas y llenas de humor y crítica. Fueron realizadas en 1952, ocupando muros en distintos lugares de Santiago como la calle Bandera, frente a los Tribunales de Justicia, y el restaurante El Naturista.

Con el sugestivo título de *Quebrantahuesos* ha hecho su aparición en Santiago un curioso diario mural elaborado a base de recortes de diario. Pero este singular «rotativo» no glosa la actualidad a la manera común, sino que, con toda premeditación, hilvana las noticias más encontradas y opuestas, suscitando con ello un panorama totalmente «en chunga» de la realidad nacional. Así como de pronto se lee que «un detective privado mató a puñaladas a su madre muerta» o que un «gordo espectacular ha sobrepasado todo límite de consideración y respeto», o que «señora de hace medio siglo cumple 25 años de existencia»... —Los autores de esta «broma periodística», destinada a quitarle a Santiago cierto exceso de «tontería grave» con los elementos comunes de las noticias, pero subvertidos, son dos hombres jóvenes que miran al mundo desde humorístico ámbito intelectual: Alejandro Jodorowsky, artista del mimo, más conocido como el Rey de la Pantomima, que es realizador y director, y el poeta Nicanor Parra, autor de la idea—.

Imagen 10.6.
Fotografía tomada en la expo *Voy y vuelvo* en la UDP de un *Quebrantahuesos*, diarios murales realizados mediante la técnica del *collage*, alterando los enunciados en un juego humorístico y político.



Imagen 10.7. Vitrina de la exposición Voy y vuelvo. Imagen de registro personal durante la visita a la muestra.

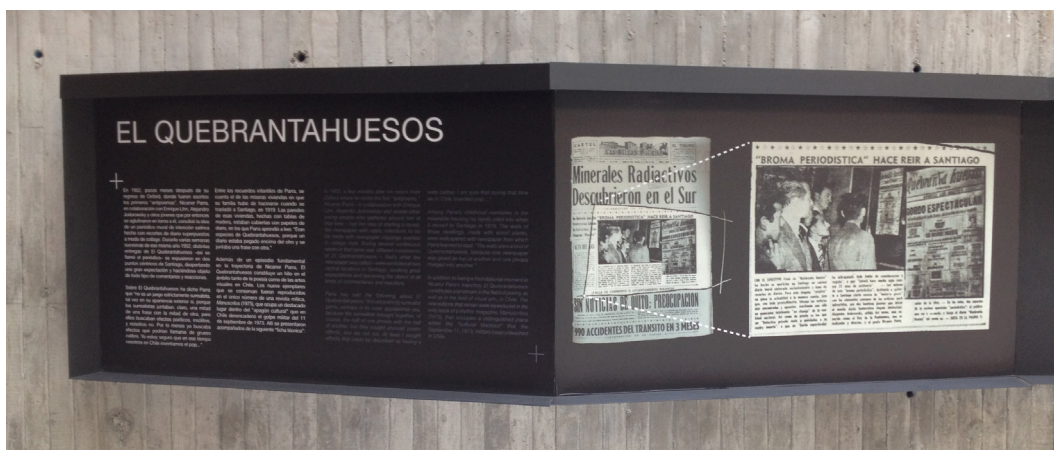
El Quebrantahuesos, sentó un importante precedente para lo que sería posteriormente la obra de Parra, la cual está muy bien descrita en esta entrevista de Pedro Lastra a Enrique Lihn, publicada en el diario El Mercurio:

Pedro Lastra (P.L.) ¿Y cómo surgió la idea del *Quebrantahuesos*, que pocos años después Parra, Jodorowsky y tú empezaron a editar muralmente por así decirlo?

Enrique Lihn (E.L.) La historia y la teoría del *Quebrantahuesos* se publicó a todo lujo en el número único de *Manuscritos*, revista del Departamento de Estudios Humanísticos que dirigió —la revista y el Departamento— mi amigo Cristián Huneeus, uno de los más recientes exegetas de Parra. En esa revista podemos informarnos sobre el año de la "fundación" del *Quebrantahuesos* —Santiago de Chile, mayo de 1952— y de sus "Conceptos paramétricos de aproximación". El editor de *Manuscritos*, Ronald Kay, hizo la teoría del caso y, entre otros méritos, consiguió que los impresores reprodujeran con una fidelidad sorprendente los restos, deteriorados por las mudanzas y la humedad de las filtraciones, de esos *Quebrantahuesos* que en algún momento exhumó Nicanor Parra como si hubieran sido los rollos del Mar Muerto. El título de tales manuscritos tipografiados remite a todas las acepciones que propone el diccionario: Primero, un inmenso pájaro rapaz que tritura y deja caer a los pequeños mamíferos que caza al vuelo rasante y en picada; segundo, juego acrobático difícil de visualizar de acuerdo con las orientaciones que procura el diccionario; y tercero, en sentido figurado, la inequívoca acepción del sujeto molesto, pesado e inoportuno que cansa y fastidia con sus impertinencias.

Parra había tomado esa palabra —de la que hizo un emblema de su obra futura (léase artefactos)— de una novela de aventuras, creo que de Pierre Mac Orlan.

El *Quebrantahuesos* era en la práctica una modesta cartulina que llenábamos, según el orden que imparte el director de un cementerio a nichos, lápidas y mausoleos, con originales tipografiados de acuerdo con la práctica surrealista de escribir frases nuevas e insólitas con recortes de rutinarias frases hechas (*collage* verbal y gráfico), sintagmas tomados, en general, de los títulos o subtítulos de los periódicos, e imágenes compuestas con el mismo procedimiento.



Los autores/editores del *Quebrantahuesos* éramos Nicanor [Parra], [Alejandro] Jodorowsky y Jorge Berti, entonces mecánico de automóviles y ahora fabricante de muebles. Pero se produjo un contagio colectivo, que incluyó hasta al Cuerpo de Carabineros.

P.L. ¿Cómo fue eso?

E.L. El periódico mural se exhibía en plena calle Ahumada, en una vitrina *ad hoc*, y un policía de turno en ese lugar fue objeto de la hilaridad del público que se arremolinaba frente al *Quebrantahuesos*, el cual en una ocasión traía este escueto parte: «Carabiniero se tragó una lapicera». El policía se llevó a Berti, a quien sorprendió *in fraganti* en el acto de abrir la vitrina, a la Comisaría. eran otros tiempos: el oficial de guardia se murió de la risa leyendo el cuerpo del delito, y desde esa Comisaría nos llegaron colaboraciones.

El *Quebrantahuesos* formaba parte de los trabajos verbales que siempre se hacían en casa de Parra; una *praxis* poética continua. Yo recuerdo a Nicanor celebrando a su hija Catalina, de seis años, como autora del verso siguiente: «Un pez que nada en sus aguas propias». Recuerdo también una reunión en que la estrella fue el pintor Cabezón, el maestro Isaías. Era un intercambio de frases que tenían a Adán como sujeto: «Adán en un palco», «Adán ganador de una carrera en bicicletas», «Adán bailarín de una casa de citas», etc.

P.L. Yo creo que se imponen algunas muestras del *Quebrantahuesos*, como éstas: «Profesor universitario afirma que es absurdo pensar», «Tengo orden de liquidar la poesía»; «Sangriento crimen hace reír a Santiago»; «Los muertos (los muertos) enteraron veinte días de heroica huelga. Afirman: absurdo proyecto de estabilización de la vida»; «Alza del pan provoca otra alza del pan»; «Vaca perdida aclara su actitud frente a vaca encontrada»; «Como si fuesen parte de mi corazón os entrego estos calcetines con papas, dijo en francés filósofo sentimental a un mandatorio latino».

Aunque el soporte gráfico era esencial para producir el efecto esperado por ustedes, como lo señaló Ignacio Valente al establecer la relación entre el *Quebrantahuesos* y los artefactos de Nicanor Parra, el carácter corrosivo de esos acoplamientos verbales insólitos se mantiene; conservan su fuerza de irradiación en una lectura al margen de los «originales».

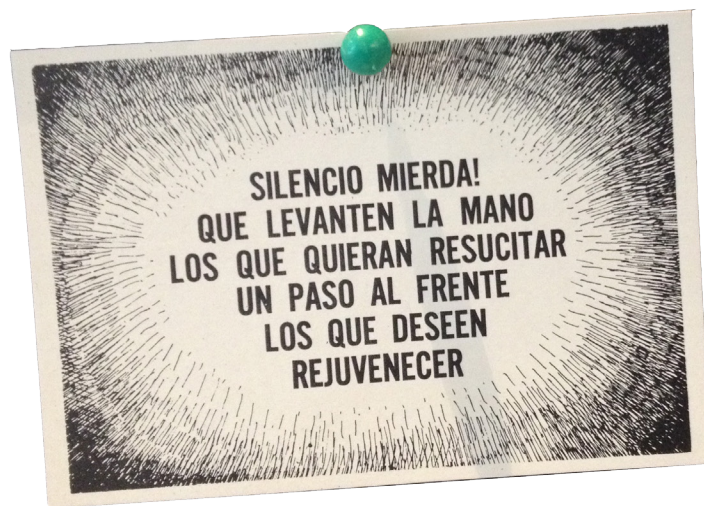
E.L. Yo también lo creo así, y era el resultado de un control de grupo. Cuando Jodorowsky decidió publicarlo por su cuenta y riesgo, estando de vacaciones en Arica, bajó el rendimiento del *Quebrantahuesos*: Fue una edición apócrifa, como el Quijote de Avellaneda.

4.2. Artefactos (1967, 1972)

Artefactos fue un juego de postales, en las cuales cada una contiene un antipoema, compuesto por pequeñas anotaciones que el poeta tenía anotadas en papeles sueltos, los cuales fueron interpretados visualmente por Guillermo Tejeda el año 1972, quien creó las imágenes a partir de *collages*, mediante pequeños juegos visuales y poéticos. La gracia de *Artefactos* es que constituyó una forma de editar un volumen de poesía de forma diferente, en la que el objeto libro se descompone en un montón de láminas que pudieran mantenerse unidas o separarse en el curso de su uso. Como señala Tejeda en una entrevista a la revista *Qué Pasa* " Me llegó el ofrecimiento, entonces, y lo que le dije a Cristián fue que podíamos hacer, en lugar de un libro, una caja de postales para que los Artefactos circularan por los correos del mundo. Él aceptó. Mientras, Nicanor, que se había ido a los Estados Unidos, asentía vagamente y dejaba hacer."

Imagen 10.8.
Artefacto, imagen
tomada en la
exposición del
centenario de Parra
en la Biblioteca
Nicanor Parra de la
Universidad Diego
Portales, 2015

[...] los artefactos son más bien como los fragmentos de una granada. La granada no se lanza entera contra la muchedumbre. Primero tienen que explotar: los fragmentos salen disparados a altas velocidades, o sea, están dotados de una gran cantidad de energía y pueden atravesar entonces la capa exterior del lector." Parra define el artefacto como «una configuración lingüística autosuficiente, que se basta a sí misma.» Su eficacia, añade, viene a ser la misma que tiene «un aviso de diario». «Se trata de tocar puntos sensibles del lector con la punta de una aguja, de galvanizarlo de manera que el lector mueva un pie, mueva un dedo o gire la cabeza.» Los artefactos de 1972 constituyen una etapa decisiva en el desarrollo de la antipoesía, por cuanto jalonan su resuelta aunque nunca completa decantación hacia la visualidad. Suponen un puente entre el antecedente remoto del *El Quebratabuesos* y «los trabajos prácticos» en los que Parra se ha ocupado durante las últimas décadas. En su gestación intervienen elementos tan presentes en la experiencia cotidiana como el lenguaje de la publicidad y los grafitis callejeros, y la sensibilidad por lo popular junto con un cetero sentido de la vanguardia. Los primeros artefactos, todavía sin imagen, datan del año 1967. (Mellado; 2013)



De los artefactos originales no se conservaron muchos en el tiempo, por lo que para el aniversario de los 100 años de Parra se reeditaron siguiendo el mismo formato de la edición original, tanto en el tamaño de las postales como en el uso del papel y el color negro de la impresión. Esto primordialmente por su aparición en plena contingencia política, ya que aparecieron poco antes del Golpe de Estado, siendo considerados provocativos tanto desde los grupos de izquierda como de derecha de ese momento por su evidente irreverencia:

"...En el crispado Chile del año 1972, el Chile de Salvador Allende y de la Unidad Popular, escenario de enfrentamientos políticos cada vez más violentos, la publicación de los *Artefactos* (una caja con 121 tarjetas postales, ilustradas

con textos y dibujos) supuso una enorme provocación. A los pocos meses tuvo lugar el golpe militar de Augusto y las autoridades militares secuestraron la edición, destruyendo buena parte de las cajas. Antes, algunos sectores de la izquierda chilena y latinoamericana, siempre suspicaces con las díscolas actitudes de Parra, habían execrado su escaso sentido de la corrección política y la despreocupación con que parecía dar cabida, en estos «artefactos» a todos los discursos. A pesar de ello, su onda expansiva no ha dejado de ampliarse en todo este tiempo, y en la actualidad todavía se hacen sentir los efectos de esta carga de profundidad, que sigue socavando todo tipo de convenciones, tanto genéricas como ideológicas.

Imagen 10.9.
Imagen de las
tablitas de la Reyna,
registro tomado en
la exposición *Voy
y vuelvo en la UDP*.
Estas tablitas, de
confección



4.3. Las tablitas de Isla Negra (1976)

Son 97 tablas de madera que Parra rescató de la construcción de su casa en Isla Negra, sobre las cuales escribió numerosos sonetos llenos de símbolos, humor e ironía. Se destacan por sus dibujos a mano alzada, donde Parra retrata a múltiples quijotes, y también a algunos ciclistas o personajes en movimiento. Su aproximación es casi antropológica, las tablas parecen salir de formas arcaicas de la escritura, como los antiguos códices romanos o egipcios. En ellos va exponiendo pensamientos al aire, como una forma de existencia poética, en la que comparecen asuntos de la política, de la religión, y otros temas atingentes a la sociedad y su vínculo con el hombre.

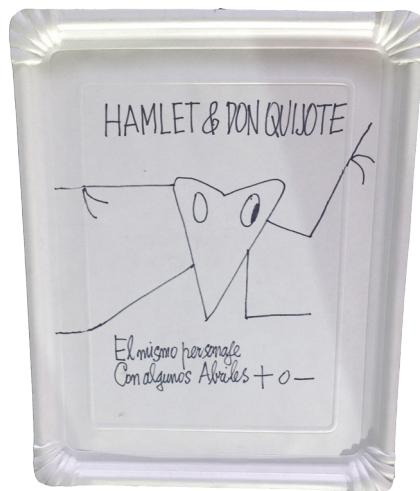
De alguna forma, estas tablitas representan aquellos ideales quijotescos, las grandes preguntas, con mucho humor e ironía como siempre, pero con un tono más reflexivo que en sus otras obras, más cercano y personal.

Imagen 10.10.
Fotografía de una
de las Bandejas de
la Reyna, registro
tomado en la
exposición de Parra en
la UDP.

4.4. Bandejas de La Reyna (c.1990)

Son una serie de bandejas de cartón, de esas desechables que se utilizan para vender empanadas, pasteles y otros productos de comida, que Parra intervino dibujando sobre ellas un corazoncito de palo.

Fue a comienzos de los años noventa, en La Reina (un municipio de Santiago). Parra estaba esperando a ser atendido en un puesto de empanadas, cuando se le acercó un admirador a pedirle un autógrafo. Como no disponía de papel, usó una bandeja de la tienda. Luego vinieron más personas a solicitar lo mismo y Parra se dió cuenta de que este tipo de bandejas de cartón funcionaba como un cuadro con su marco. Nacieron de este modo las que se conocen como Bandejas de la Reina, en las que, dos décadas después, Parra retoma la senda emprendida con las Tablitas de Isla Negra. Una vez más, recurre a soportes desechables, en este caso de procedencia industrial, que facilitan una escritura rápida, suelta, epigramática, en la que alternan tonalidades muy diversas, si bien predomina el acento picante e irreverente, afín, en definitiva, al de los Artefactos y los Chistes. Por lo general, en las bandejas de la Reina aparece escrita atribuída a Mr. Nobody ("Sr. Sin Cuerpo" o, preferiblemente "Don Nadie"), nombre con el que bautizó a un personaje inventado por él, representado por un corazón con ojos del que sobresalen unos raquíuticos brazos y piernas. Uno de los brazos suele señalar a derecha o izquierda, mientras el otro se mantiene levantado o bien sostiene un paraguas." Yo llegué primero a este personaje y estuve funcionando con él mucho tiempo", ha dicho Parra. "No tenía ni cuerpo, ni gestualidad, tenía cabeza no más. Cualquier tontería atribuída a él funcionaba, pero de repente me di cuenta que era muy pretencioso, que el hombre es más corazón que cabeza, más tinieblas que luz, y que el personaje paradigmático tenía que ser un corazón con patas, porque eso es el hombre."



4.5. Trabajos prácticos (1980-1990)

Los trabajos prácticos son obras en las que Parra genera piezas donde a través de la intersección de objetos encontrados con sugerentes frases, conforma pequeños montajes o instalaciones en las cuales apela constantemente al sentido del humor. Parra también llamaba a estas instalaciones «basurarte», ya que los objetos que utilizaba generalmente eran de desechos de la vida cotidiana, como estufas, diarios viejos o cachureos de distinto tipo.

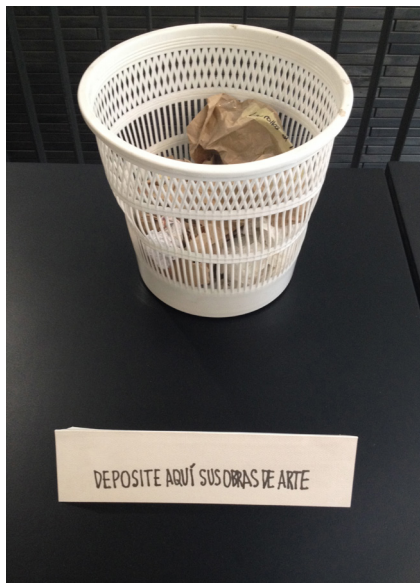


Imagen 10.11. Fotografías de distintos Trabajos prácticos de Nicanor Parra, registro tomado en la exposición de Parra en la biblioteca de la UDP. De forma consistente, estas instalaciones refuerzan el trayecto creativo de Parra sobre su antipoesía, que trabaja una semiótica interpretativa, rompiendo el clásico vínculo entre significados e imágenes (literarias o plásticas). En la búsqueda hacia la ironía y el humor trabaja sobre capitales simbólicos y va evaluando de qué modo tensionarlos a través de las construcciones materiales que los presentan, obligando al lector-observador a encontrar nuevos sentidos sobre una supuesta cotidianeidad.

Imagen 10.12.
Portadas de libros de
Parra, en los que se
puede apreciar como
generalmente su obra
se presenta como
antologías.



Algunas portadas de libros de N. Parra

5. Publicaciones editoriales de Nicanor Parra

En el universo de publicaciones editoriales de Parra, existe un amplio espectro de antologías, las cuales han reeditado los poemas de Parra en numerosas oportunidades. Desde el punto de vista del diseño o la visualidad, son en general propuestas conservadoras, en el sentido de que presentan los poemas de forma tradicional, sin crear intertextos con la obra plástica del poeta.

Al presentar los poemas en antologías, se pierde el valor de cada poema como unidad independiente, lo cual es una forma totalmente diferente a lo que el poeta sugiere en su obra plástica concreta, en la cual proyectos como los *Artefactos* nos sugieren que el valor está justamente en su fragmentación, en su capacidad de funcionar como elementos independientes que se encuentran disponibles para una interacción o lectura individual.

Quizás esto viene dado por la concepción de la obra poética como un *corpus*, mirada proveniente desde el campo literario y educativo, pero que limita el alcance de la obra de Parra en el sentido que la presenta de forma muy convencional cuando su potencial está precisamente en salir de los lugares comunes.

Sin embargo, en los últimos años, han aparecido propuestas interesantes editoriales en torno a Parra. En primer lugar, la reedición de los artefactos para su homenaje en el centenario, en donde cuidaron de crear las postales de forma idéntica a las originales, con el fin de mantener la impronta y espíritu de la obra. En segundo lugar, una propuesta no tan conocida, pero muy acertada de editorial Amanuta, que publicó una antología de Parra ilustrada tipo libro álbum, ganadora del Premio a la Edición, Cámara Chilena del Libro 2013, en la que la artista Isabel Hojas creó imágenes para los poemas de Parra mediante objetos de desecho, como tablas, alambres, y las conjugó con elementos propios

Imagen 10.13.
Imagen de las páginas interiores del libro *Hojas de Parra*, una selección realizada por Cristóbal Joannon e ilustrado por Isabel Hojas, gran ilustradora chilena, que en este libro plasmó a través de sus ilustraciones realizadas mediante la fotografía de objetos



de la ilustración, como fondos negros con tratamientos de textura y composición plástica, creando preciosas imágenes que se complementaban con los poemas del autor, entregando una revisión moderna, liviana y más cercana a su obra, primordial para los primeros lectores. Este ejercicio de editar poemas ilustrados de forma individual forma parte de una tendencia dentro de la literatura infantil, la cual, como aparece señalado al comienzo de la investigación, constituye parte de las estrategias relacionadas con el fomento a la lectura, donde se está trabajando en la comunicación gráfica de los libros para niños, principalmente a nivel de libro álbum.

Hay numerosos ejemplos de poemas, canciones populares, leyendas y otros que han sido rescatados de forma autónoma en la literatura infantil contemporánea, dándole mayor protagonismo a las historias y relatos, con el fin de involucrar más directamente al lector con los contenidos.

En este sentido, la propuesta del proyecto "El libro imaginario" busca rescatar este mismo interés, trabajando de forma especial cada uno de los versos del poema, con el fin de crear un espacio de lectura más cercano, prestando más atención a cada detalle que se encuentra contenido en las palabras, en la estructura del poema, en la rima.

El proyecto se plantea desde el proceso creativo como una propuesta diferente a las clásicas ediciones de Parra, ya que no constituye una simple reedición de su obra. La aproximación al poema se da por diferentes flancos, en el cual predomina la revisión desde el diseño editorial y el intertexto con el mundo del arte y las narrativas visuales para luego relacionarlo con el fomento a la lectura y la apropiación de la estética de Parra, como también la puesta en escena de elementos propios rescatados del trabajo de investigación formal no vinculante sobre el teatro de sombras y los libros *pop-up*.

6. Conceptualización simbólica del poema "El hombre imaginario"

"El hombre imaginario" es un poema que a primera vista parece muy sencillo, pero que al momento de analizarse resulta bastante enigmático y complejo. Para poder trabajar en él, me aboqué primero a reflexionar en el sentido que esta palabra tiene en la poética de Parra, la cual está ligada a su universo matemático, ya que la manera en que la palabra se encuentra vinculada a los versos tiene una lógica similar a la de los números imaginarios, que son un tipo de número imposible que corresponde a las raíces negativas de -1 y que se trabajan separando la parte imaginaria de la real. Entre otras cosas, los números imaginarios se utilizan para cálculos de potenciales eléctricos u otros que presenten variaciones en los valores positivo-negativo como fenómenos ondulatorios.

Otras opciones plausibles para su interpretación eran lo imaginario como fantasía y subjetividad, pero era más apropiado si el concepto de imaginario se tomaba en este caso como un imposible, como un espacio complejo.

En todas sus obras, Parra buscaba des-sacralizar, des-mitificar, des-colocar los distintos objetos y conceptos, en una búsqueda que ponía en tela de juicio la dimensión estética. Es más, el poeta ha señalado que hay que pensar el arte como un medio de liberación y no de enajenación.

“Por el camino de la poesía he llegado prácticamente a una encrucijada en que me encuentro con signos puramente de carácter visual. No digo plásticos ni pictóricos, porque eso lo pongo completamente entre paréntesis: no entiendo la pintura, y el desarrollo mío es completamente distinto. Lo que me interesa a mí son realmente los esquemas. En este trabajo de retroceso he llegado prácticamente a la época en que el hombre no sabía escribir. La desintegración ha llegado hasta más allá de la propia escritura, del alfabeto”
(Nicanor Parra).

Imagen 10.14.

Fotografía de una cita a Parra presentada en la exposición Parra 100. En ella el autor señala como su proceso si bien trabaja sobre lo material se trata de la búsqueda de los esquemas que lo componen.

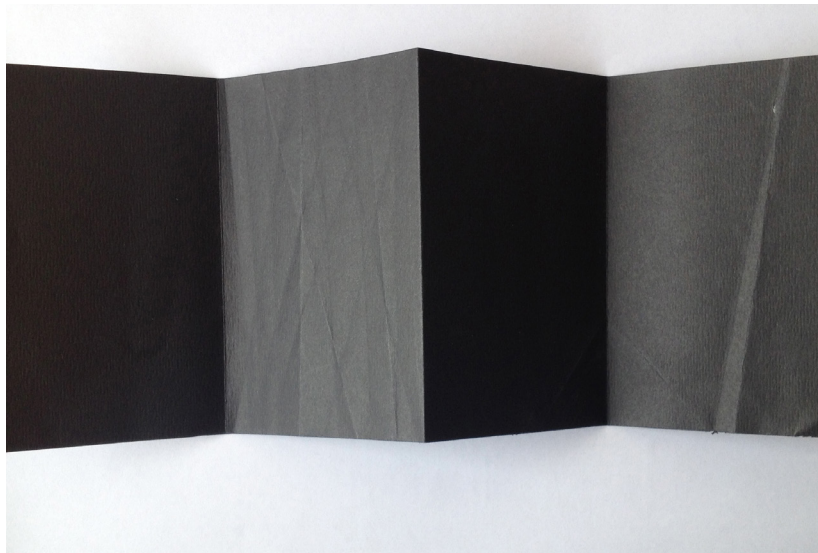
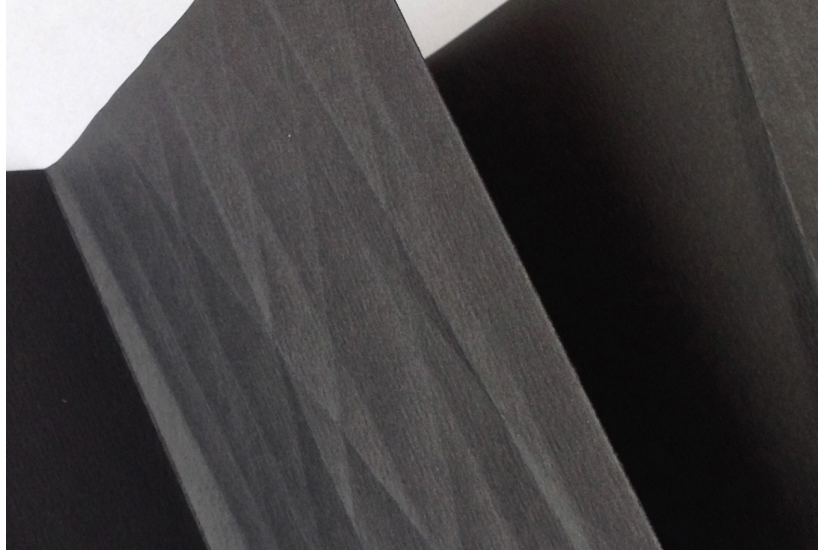
Imagen 10.15.

Retrato de Ana María Molinaire, la mujer que inspiró el poema del hombre imaginario.

En esta perspectiva, el poema "El hombre imaginario" que aparentemente consiste en una lectura bastante clásica, resulta una narrativa utópica y ucrónica, ya que el escenario donde se desarrolla, la solemnidad de la situación, el tipo que vive recordando triste, pero bajo toda esta aura de idealización a su amada, en un sinfín de noches, etc., podría representar una suerte de ironía o «trampantojo» narrativo de Parra, que sólo se revela a través de la palabra 'imaginario'. Si pensamos en la historia real que inspiró al poeta, "El hombre imaginario", es la máxima síntesis de la representación acerca de la imposibilidad de su amor por Ana María Molinaire, el cual es sublimado en la voz del hablante lírico hacia un poema que se refiere a conceptos propios del amor universal. Parra, en la voz del hablante lírico y en un ejercicio magistral, resume en estos versos el dolor de la ruptura, el cual es posible comprender en cualquier lugar y tiempo, a cualquier edad, y en cualquier condición socioeconómica.

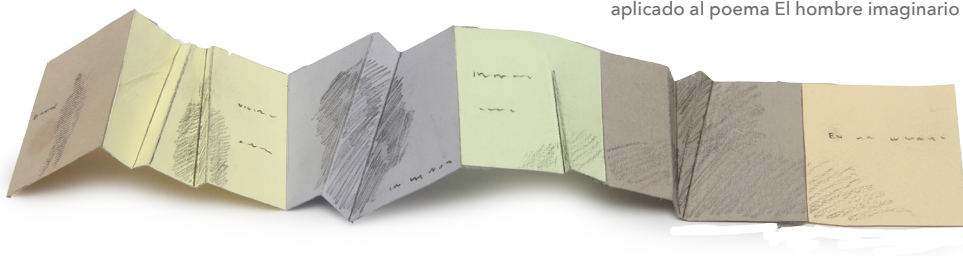


Imagen 11.1. Detalle de la primera forma experimental de la propuesta autoral del libro El hombre imaginario, en la que se trabajó el papel como soporte y como narrativa a su vez, desarrollando una apuesta en la que a través de los plisados y arrugas en el papel se diseñara sobre la capacidad expresiva de este material.



XI. Conceptualización de diseño

Una de los tantos bocetos que realicé del prototipo en la búsqueda del concepto creativo. En este caso, las primeras indagaciones acerca del concepto de la arruga aplicado al poema El hombre imaginario



1. Conceptualización de diseño

Manteniendo el papel negro como sustrato —uno de los recursos gráficos clave del taller La maquina fantástica y, al mismo tiempo, color característico de las obras de Parra— comencé a trabajar en la propuesta final. Luego de una serie de experimentaciones sin resultado, decidí abordar el concepto de *pop-up* desde un nuevo punto de vista, tomando como base el concepto de la arruga. La idea fue darle al papel, mediante un juego de volúmenes, la capacidad de expresar diversas connotaciones de acuerdo a los juegos de luces y sombras que se producían a través de las texturas que se generaban mediante los plisados. Buscaba encontrar un potencial visual a partir de los mínimos elementos posibles, en una combinación de azar con el potencial estructural del material.

Los resultados de esta exploración fueron interesantes, ya que al plisar y arrugar el soporte cambiaba totalmente, generando una propuesta que a ratos se aproximaba a la arquitectura y a ratos al ámbito textil, según cómo se realizaran las arrugas sobre el papel. Sin embargo, luego de varias pruebas, descarté la idea de trabajar sólo con arrugas y plisados, ya que si bien los resultados eran atractivos desde el punto de vista óptico, no lograban constituir un código pertinente para desarrollar la narrativa del poema de Parra.

Al decidir mi avance, luego de esta experiencia, retomé los modelos de las tipologías estudiadas de libros *pop-up*, para ver cómo se comportaban el concepto de la arruga y la síntesis gráfica.

Inicialmente tomé el primer verso del poema, que dice “El hombre imaginario...” y situé a este personaje imaginario dentro de su contexto. Para esto utilicé la técnica *pop-up* de solapas que se levantan y luego probé con una silueta donde se distingue sutilmente un tipo que aparece entre unos matorrales.

Esta solapa la realicé en diferentes tamaños y así poder experimentar de qué modo se vinculaba con el resto de la página. De las distintas alternativas desarrolladas, la que mejor se adecuaba era la más pequeña, ya que generaba

Imagen 11.2. Dibujo esquemático de los conceptos clave dentro del poema del hombre imaginario. En el proceso de búsqueda de elementos expresivos y significantes, se recuperó la noción de sujeto, tomando el sujeto de cada uno de los versos para luego convertirlos en conceptos puramente simbólicos. De esta forma las figuras presentes eran limpias y fácilmente reconocibles, generando un nuevo alfabeto visual que podía complementar el del propio poema.

una relación con el libro en donde la espacialidad tenía el suficiente aire para generar la sensación de inmersión dentro de la escena y rescatando, además, la sensación de una pequeña arruga sobre el papel. Al ser tan pequeña, estimulaba mucho mejor la imaginación, ya que obliga a compenetrarse mucho más con la imagen para involucrarse con lo que está mostrando. A partir de este *pop-up*, realicé tres páginas más de los versos del poema que también podían representarse a través de esta técnica.

2. Bocetaje de las páginas interiores

Para continuar con el relato visual del libro, lo que hice fue extraer de cada verso el concepto clave que había en él, con el fin de encontrar el ritmo narrativo central del poema "El hombre imaginario". Para esto, en cada verso marqué el concepto que aparecía acompañado de la palabra 'imaginario', y generé una secuencia poética independiente de la rima. Cada uno de estos conceptos se destacaba por tener un alto valor simbólico y como conjunto lograban generar una narrativa limpia.

Fue así como abordé el problema de cada uno de estos signos, desde su dimensión simbólica hasta una aproximación e interpretación gráfica. La cual estuviera vinculada, de alguna manera, con el desarrollo de la visualidad de los libros *pop-up*, y en particular a la investigación de la generación de espacio-tiempo a través de las sombras.

A partir de las cuatro páginas que tenía conceptualizadas como « una arruga sobre el papel», procuré trabajar en alternativas para los otros versos del poema, que consistieran en la mínima expresión posible de iconicidad y, que a su vez, logran generar pasajes visuales, con el fin de mantener siempre activa la imaginación del lector.



EL HOMBRE IMAGINARIO

Hombre	<i>imaginario</i>
Mansión	<i>imaginaria</i>
Árboles	<i>imaginarios</i>
Río	<i>imaginario</i>
Muro	<i>imaginario</i>
Cuadros	<i>imaginarios</i>
Grietas	<i>imaginarias</i>
Hechos	<i>imaginarios</i>
Mundos	<i>imaginarios</i>
Lugares y tiempos	<i>imaginarios</i>
Tardes	<i>imaginarias</i>
Escaleras	<i>imaginarias</i>
Balcón	<i>imaginario</i>
Paisaje	<i>imaginario</i>
Valles	<i>imaginarios</i>
Cerros	<i>imaginarios</i>
Sombras	<i>imaginarias</i>
Camino	<i>imaginario</i>
Canciones	<i>imaginarias</i>
Sol	<i>imaginario</i>
Luna	<i>imaginaria</i>
Mujer	<i>imaginaria</i>
Amor	<i>imaginario</i>
Dolor	
Placer	<i>imaginario</i>
Corazón	<i>imaginario</i>
Hombre	<i>imaginario</i>

CONCEPTOS CLAVE

Para trabajar el poema de "El hombre imaginario", se descompuso extrayendo tan sólo aquellos conceptos centrales de cada verso, con el fin de encontrar su clave simbólica y el ritmo que estas claves le imprimían a la narración. Fue así como aparecieron una lista de conceptos de alto contenido simbólico que permitían trabajar la visualidad de una forma mucho más pura que si se hubiera trabajado con el verso completo. Al extraer los conceptos centrales de forma aislada se podía trabajar de una forma abstracta y más racional, sin caer en el efectismo de lo que sugiere constantemente la palabra 'imaginario' en el poema.

Imagen 11.3. En la imagen aparece Nicanor Parra en una de sus casas (averiguar con el tolo) asomado a un balcón. Para Nicanor Parra sus casas siempre fuerone spacios muy importantes, y en el caso de la de Huechuraba, fundamental por cuanto sería la casa que aparece en el poema del hombre imaginario.



NICANOR PARRA - RETRATO

Las siguientes páginas que trabajé fueron los versos que se remitían directamente a símbolos, como “rodeada de árboles imaginarios / a la orilla de un río imaginario”, o “en lugares y tiempos imaginarios”, cuyo concepto central me remitía al arquetipo del árbol, o al del símbolo infinito respectivamente y que fueron desarrollados como inserciones más definidas con las formas correspondientes. *Little Tree* del japonés Komagata, fue un referente clave de esta etapa, ya que a través del *pop-up* el autor mostraba los ciclos de la naturaleza manifestados a través de un pequeño árbol, el cual va evolucionando en cada una de las páginas, no sólo como concepto sino como una pequeña realidad.

Así, poco a poco se fueron armando los distintos pasajes, los cuales poseían, además, diferentes graduaciones de complejidad, según la amplitud de interpretaciones que entregaba cada concepto. Por ejemplo, en los versos centrales, cuando el poema se refiere a los cuadros que cuelgan de los muros, y que muestran los hechos imaginarios, el *pop-up* se despliega siguiendo una lógica mucho más barroca y que permite hacer contrastes con el minimalismo de las páginas que lo anteceden.

Esta página se inspiró en el trabajo de uno de los referentes de IBM, la artista Kara Walker, quien hace una reflexión acerca de la esclavitud y el racismo en EE.UU. a finales de siglo XIX, a través de un trabajo de siluetas, que ponen en el mismo valor tanto al opresor como al oprimido. Este trabajo es muy interesante desde el punto de vista del relato, ya que a través del código de las siluetas se aborda el conflicto de manera velada, pero que a través de la imaginación se comprende en su totalidad. Para la página de los hechos ocurridos en lugares y tiempos imaginarios, pensé en aquellos cuadros que adornan las casas de la clase alta, en donde es frecuente poder observar escenas de caza, combates navales, naturalezas muertas y una serie de elementos propios de la tradición europea y que llegaron a nuestra cultura como parte de una herencia colonialista. Es por esto que el trabajo de recorte fue progresando en las distintas maquetas hacia una resolución en donde se conjugaran elementos fantásticos, pero con un trasfondo también de crítica histórica.

Otra página que presenta un referente importante, es la página de las grietas imaginarias, que está resuelta como un gran corte de lado a lado de la página, haciendo un guiño al trabajo de Lucio Fontana, artista concreto argentino que fue mundialmente conocido por el *Manifiesto Blanco*, y cuya obra se destacó por romper el soporte de la tela mediante cortes, con el fin de incorporarlo dentro de un contexto relacional en donde el cuadro no se basta a sí mismo, sino que forma parte de un contexto más amplio, espacial y performativo. En el caso de Parra, también hay una actitud que se relaciona con este tipo de intervenciones y que para este proyecto lo tomé, ya que es una manera de revelar una actividad humana, un efecto de una acción y que, para el caso de la figuras de las grietas, me parece importante, ya que más que representar el paso del tiempo, mi interpretación de aquella figura tiene que ver también con el quiebre de esa relación de amor.

Imagen 11.4. imagen de la linterna que se utilizó para los talleres de La maquineta fantástica. Esta linterna de ampollita led, posee una característica fundamental para el resultado de la experiencia, y es básicamente que posee una sola ampollita en lugar de seis o más. Este factor es clave, ya que cuando la linterna posee más de una ampollita, la imagen proyectada se difracta en los distintos haces de luz, generando una imagen confusa, bastante fantasmagórica, pero con mayor dificultad de lectura. Para que la imagen se lea bien, la relación entre la fuente de luz y el calado debe ser de uno es a uno, con el fin de que la forma se proyecte de la manera más pura y limpia posible.

En líneas generales, los *pop-up* del libro fueron realizados como pequeñas incrustaciones de papel que van insertos en ranuras para generar una doble lectura. En ellas se juega con la relación de figura y fondo, utilizando la página como un espacio imaginario, pero que, a la vez, se dan otras relaciones que funcionan como excepciones, donde el soporte se basta a sí mismo como objeto expresivo, como es el caso de las páginas más abstractas. Por ejemplo, en el caso de la página con el corte que representa la grieta, o en las páginas en la que el nivel de iconicidad aumenta, como en el del abanico desplegable, en el cual la pieza forma parte del mismo pliego, por lo que se manifiesta como parte de la misma capacidad del recurso del papel y no como un elemento aditivo.

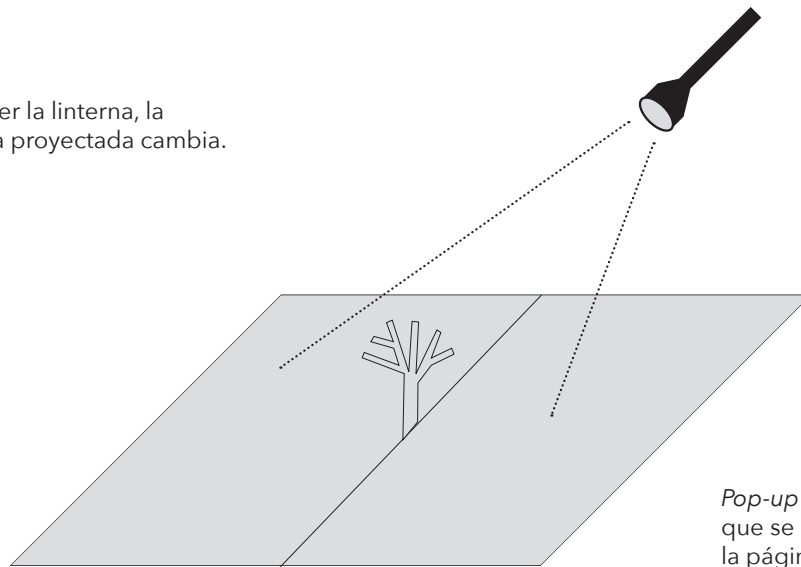
Los *pop-up* están pensados para una elevación en 90° respecto al plano, lo cual es un punto relevante, ya que el libro imaginario está diseñado para ser leído con la linterna, manteniendo la lógica de lo realizado en los talleres de La maquineta fantástica. La escala pequeña de los *pop-up* favorece que el lector pueda jugar con proyectar la sombra de estas pequeñas solapas sobre el fondo, potenciando la impresión de encontrarse frente a un pequeño escenario de fantasmagorías.

Esto tiene su punto más alto cuando se llega a la página donde se encuentra el abanico desplegable, ya que es una página en la que el pop up está pensado para ser proyectado fuera del libro, lo cual permite jugar con él como en los talleres de la maquineta fantástica, proyectando las imágenes sobre un muro, lo cual entrega una lectura totalmente diferente sobre la imagen o ilustración *pop-up* y, a su vez, sobre la forma en que se entiende el acto de leer un libro, ya que puede operar también como linterna mágica o un pequeño teatro de sombras chinas.



1.-

Al mover la linterna, la sombra proyectada cambia.

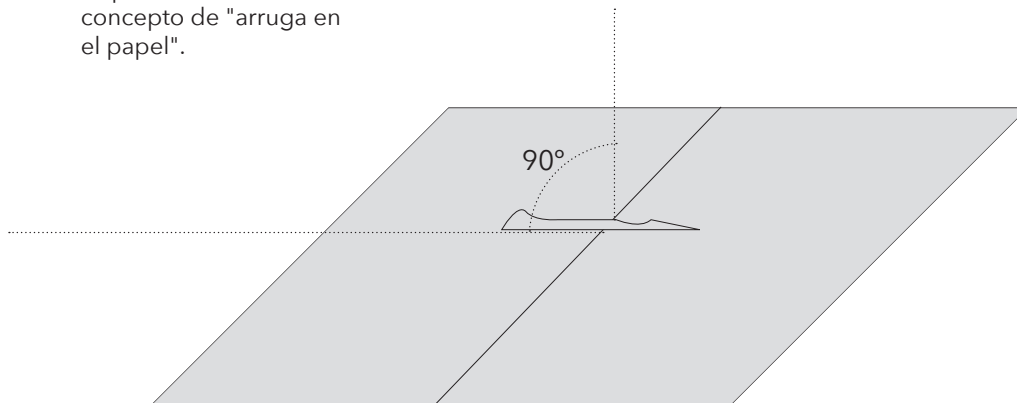


Pop-up 3d, una forma que se levanta al abrir la página.

2.-

Pop-up de solapa, inspirado en el concepto de "arruga en el papel".

Los pequeños *pop-up* están realizados para elevarse en 90° , con el fin de que puedan proyectar correctamente la sombra.



CONCEPTOS CLAVE

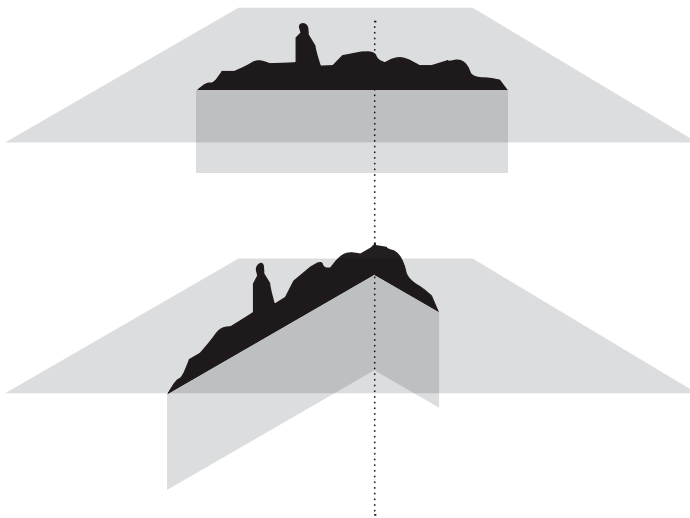
El libro está pensado para ser leído mediante una linterna de mano. Es por esto que sus *pop-ups*, aunque son mínimos en su mayoría, están diseñados para elevarse en 90° con el fin de que puedan ser iluminados y proyectar sombras sobre el soporte. La intención es que el espacio de la página sea un espacio efectivo donde exista una noción de tridimensionalidad y realidad autosuficiente. Esta autosuficiencia, sólo es puesta a prueba cuando el lector se enfrenta a la página del octavo verso de los hechos imaginarios, en donde el pop up está pensado para romper justamente este hermetismo, expandiendo el discurso visual a través de una proyección fuera del libro, contra la pared.

2.1. PÁGINA 1 - Tipología de *pop-up* de solapa

En la página 1 trabajé el primer verso, que dice "El hombre imaginario". Como se explica en páginas anteriores este fue el primer *pop-up* que realicé luego de que instalara el concepto de «la arruga sobre el papel». En él representé la silueta de un hombre junto a unos matorrales, en una solapa muy pequeña que apenas deja ver lo que hay dibujado, pero que al iluminarse permita que resalte de la página. El tamaño de este *pop-up* es mínimo, con la intención de que el lector deba hacer un esfuerzo mayor para leerla, y que al hacerlo deba utilizar de forma activa su imaginación. Al ser un *pop-up* pequeño, despierta también la curiosidad de entender qué es lo que representa, ya que no es evidente y, por lo tanto, se completa en relación al texto, como ocurre en los libros álbum.

CONCEPTO N° 1 HOMBRE

El hombre imaginario



EL HOMBRE IMAGINARIO

El hombre imaginario vive en una mansión imaginaria rodeada de árboles imaginarios a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios penden antiguos cuadros imaginarios irreparables grietas imaginarias que representan hechos imaginarios ocurridos en mundos imaginarios en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias sube las escaleras imaginarias y se asoma al balcón imaginario a mirar el paisaje imaginario que consiste en un valle imaginario circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias vienen por el camino imaginario entonando canciones imaginarias a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria sueña con la mujer imaginaria que le brindó su amor imaginario vuelve a sentir ese mismo dolor ese mismo placer imaginario y vuelve a palpar el corazón del hombre imaginario

Imagen 11.5. Esta pequeña silueta, nos introduce de forma sutil al mundo del hombre imaginario.



(original)



(-)



(-)

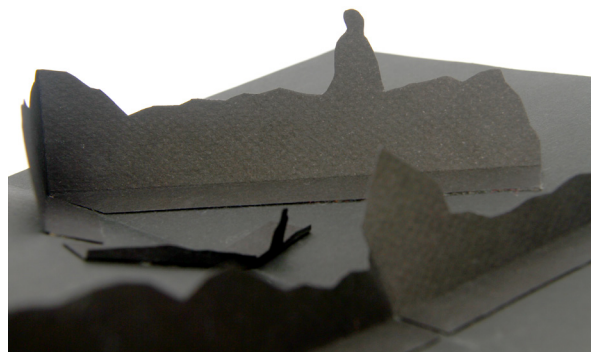


IMAGEN 1

Para la primera solapa, probé muchos tamaños diferentes, escalando la silueta para ver cómo funcionaba. De todas las pruebas, la que mejor lograba generar que la persona tuviera que imaginarse lo que estaba ocurriendo fue la más pequeña, ya que no era tan evidente cada una de las formas dibujadas. Este formato pequeño genera, además, una relación totalmente diferente entre la imagen y la página, pasando a formar un todo en donde el papel juega un rol mucho más destacado, ya que esta relación bastante obvia de figura y fondo toma un cariz de tono simbólico, donde el fondo alcanza un protagonismo mayor producto de la materialidad en la que está realizado, que en este caso es un precioso papel canson negro.



Imagen 11.6. Al probar las diferentes escalas, lo que hice fue probar la relación de esa forma con la página y ver qué pasaba con la manera en que la percibía. Dada la importancia que tenía la imaginación y magia en esta propuesta, la imagen no debía ser tan accesible, sino consistir en una invitación a descubrir, a imaginar, a activar el rol del lector.

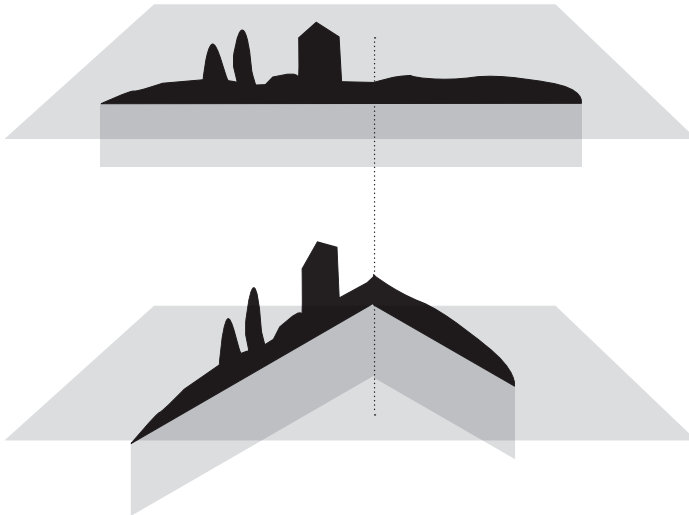


2.2. PÁGINA 2 - Tipología de *pop-up* de solapa

En la página 2 trabajé el segundo verso, que dice "vive en una mansión imaginaria"
 En este *pop-up* utilicé nuevamente la tipología de *pop-up* de solapa mínima, dibujando el contorno de una casa contra un paisaje de arbustos y árboles. El segundo *pop-up* refuerza la visualidad del primero y marcan el inicio de la lectura del poema. El concepto de mansión lo resignifiqué, ya que en el conocimiento de la historia real detrás del poema, la mansión era en realidad la casa de Nicanor en Huechuraba, por lo que quise devolverle esa cercanía y humanidad a este concepto, manteniendo el misterio, pero dibujándola como un objeto mucho más sencillo y cotidiano.

CONCEPTO N° 2 MANSIÓN

vive en una mansión imaginaria



EL HOMBRE IMAGINARIO

El hombre imaginario
 vive en una mansión imaginaria
 rodeada de árboles imaginarios
 a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios
 penden antiguos cuadros imaginarios
 irreparables grietas imaginarias
 que representan hechos imaginarios
 ocurridos en mundos imaginarios
 en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias
 sube las escaleras imaginarias
 y se asoma al balcón imaginario
 a mirar el paisaje imaginario
 que consiste en un valle imaginario
 circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias
 vienen por el camino imaginario
 entonando canciones imaginarias
 a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria
 sueña con la mujer imaginaria
 que le brindó su amor imaginario
 vuelve a sentir ese mismo dolor
 ese mismo placer imaginario
 y vuelve a palpar
 el corazón del hombre imaginario



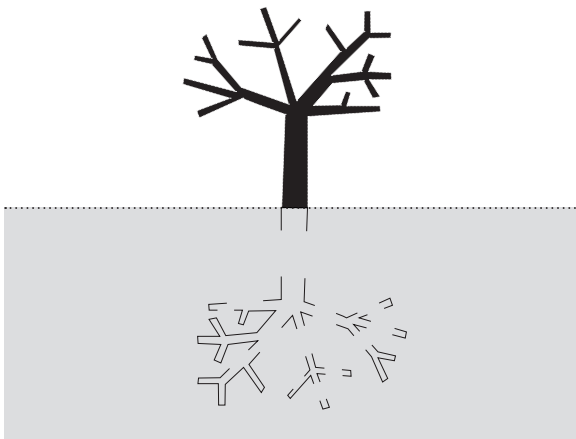
Imagen 11.7. En la mansión imaginaria, se mantiene el juego de la silueta contra un horizonte, como una forma de redundar en que el espacio imaginario se trata del mismo espacio donde se sitúa el hombre imaginario. Al reiterar el tipo de plano de encuadre, lo que pretendo es que se entienda que estamos frente a la inmersión dentro del mundo del hombre imaginario y que todo que se manifiesta dentro de este libro forma parte de ello como un todo, pese a que luego producto de los distintos niveles de metáfora estos elementos van tomando su propio camino, ibicándose en espacios y tiempos que van más allá de los tiempos y espacios del mundo del propio poema, en un juego de distintos tipos de intertextos.

2.3. PÁGINA 3 - Tipología de *pop-up* de recorte

En la página 3 trabajé el tercer y cuatro verso, que dicen "rodeada de árboles imaginarios / a la orilla de un río imaginario". Para estos versos utilicé la figura del árbol como representación de un paisaje imaginario. El árbol es una figura muy limpia, y entrega una lectura clara del contexto y también del aporte del significado de los árboles como símbolo de naturaleza y de enraizamiento, ya que el poema aborda una historia de amor y desamor.

CONCEPTO N° 3 ÁRBOL

rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario



EL HOMBRE IMAGINARIO

El hombre imaginario
vive en una mansión imaginaria
rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios
irreparables grietas imaginarias
que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios
en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario
a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria
sueña con la mujer imaginaria
que le brindó su amor imaginario
vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpar
el corazón del hombre imaginario

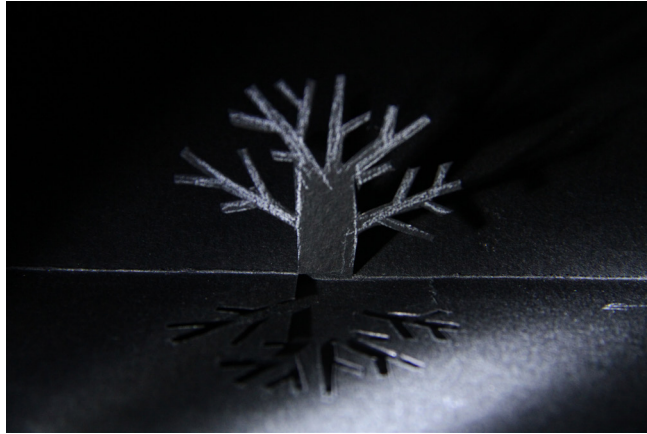


Imagen 11.8. En la página que hace alusión a los árboles imaginarios, se trabajó con la referencia a un libro de Katsumi Komagata llamado Little Tree, o Pequeño árbol, ya que el artista también genera un volumen 3D, con un fin poético. En este caso el pop up mantiene la lógica del troquel y genera su sombra a partir de la contraforma que el propio recorte de la página entrega, ya que se trabaja a partir del recorte de la silueta sobre el plano justo en su axis central.

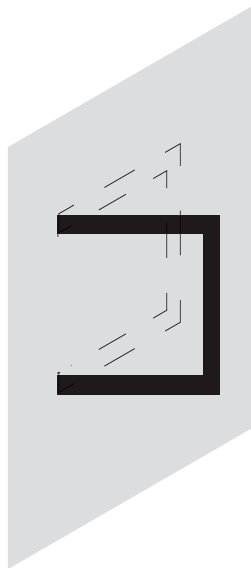


2.4. PÁGINA 4 - Tipología de *pop-up* de recorte

En la página 4 trabajé el quinto y sexto verso, que dicen "De los muros que son imaginarios / penden antiguos cuadros imaginarios" y lo que dibujé fueron marcos de cuadros que son recortados desde el mismo papel, siguiendo la misma lógica del recorte del árbol imaginario. Los retratos de estos cuadros, cuyas imágenes desconocemos, son también una metáfora a ventanas sobre el muro, que abren nuevos espacios imaginarios para el lector.

CONCEPTO N° 4 CUADROS

De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios



EL HOMBRE IMAGINARIO

El hombre imaginario
vive en una mansión imaginaria
rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios
irreparables grietas imaginarias
que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios
en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario
a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria
sueña con la mujer imaginaria
que le brindó su amor imaginario
vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpar
el corazón del hombre imaginario

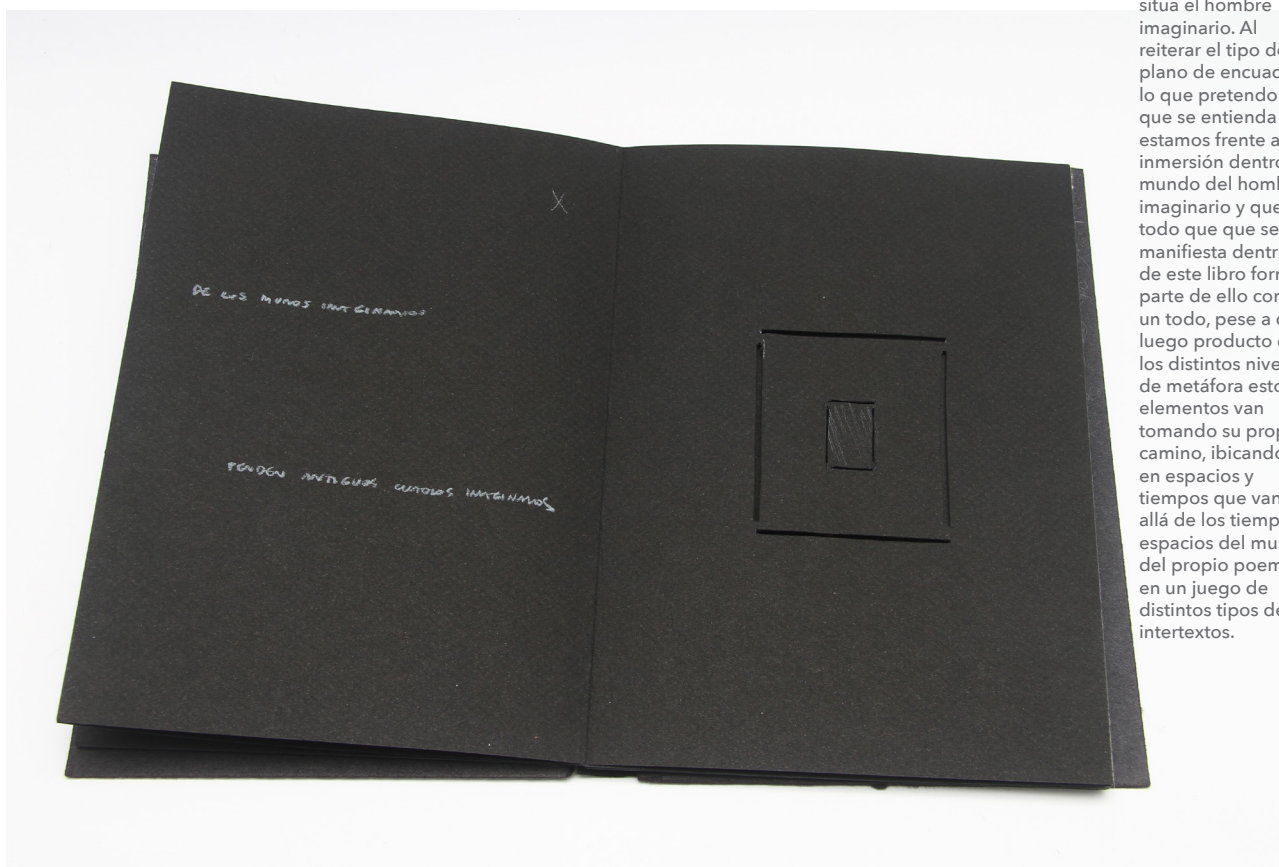


Imagen 11.9. En la mansión imaginaria, se mantiene el juego de la silueta contra un horizonte, como una forma de redundar en que el espacio imaginario se trata del mismo espacio donde se sitúa el hombre imaginario. Al reiterar el tipo de plano de encuadre, lo que pretendo es que se entienda que estamos frente a la inmersión dentro del mundo del hombre imaginario y que todo que se manifiesta dentro de este libro forma parte de ello como un todo, pese a que luego producto de los distintos niveles de metáfora estos elementos van tomando su propio camino, ibicándose en espacios y tiempos que van más allá de los tiempos y espacios del mundo del propio poema, en un juego de distintos tipos de intertextos.

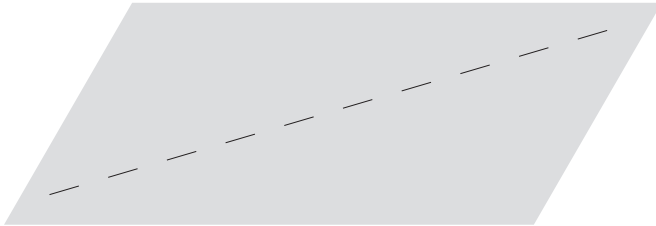
2.5. PÁGINA 5 Tipología de *pop-up* de corte

En la página 5 trabajé el verso que dice "irreparables grietas imaginarias" En este *pop-up* realicé un corte en la página de lado a lado, como una forma de mostrar la ruptura y el dolor del hombre imaginario. Este corte directo en el papel sugiere entender el papel como una unidad significativa al mismo nivel que el del resto de los *pop-ups*, ya que es la materialidad la que se convierte en el discurso visual y que es realizada con el juego lumínico y háptico.

Este gesto hace referencia al trabajo de Lucio Fontana, artista argentino que creó el Manifiesto Blanco, fundamental dentro del contexto del arte concreto durante el siglo XX. Su trabajo se destaca por romper el espacio de la obra mediante cortes sobre la tela, haciendo al espectador parte de ella, ya que la obra se concibe como un hacer que se expresa a través del corte.

CONCEPTO N° 5 GRIETAS

irreparables grietas imaginarias



EL HOMBRE IMAGINARIO

El hombre imaginario
vive en una mansión imaginaria
rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios
irreparables grietas imaginarias
que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios
en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario
a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria
sueña con la mujer imaginaria
que le brindó su amor imaginario
vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpar
el corazón del hombre imaginario

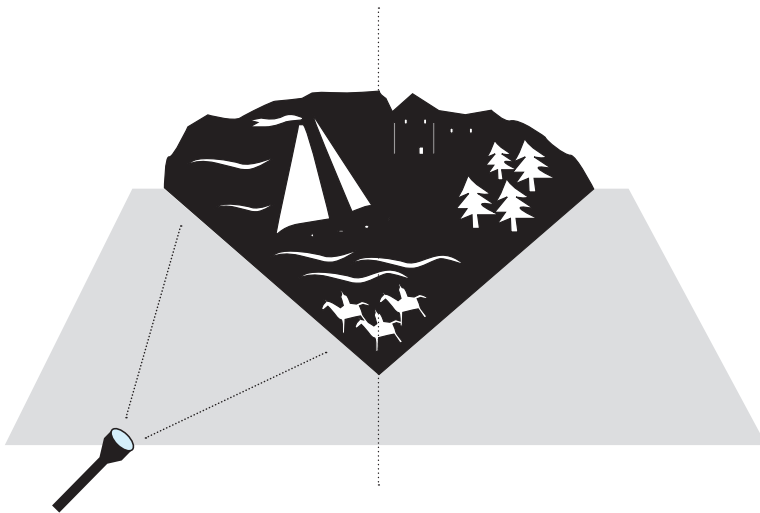


2.6. PÁGINA 6 - Tipología de *pop-up* de troquel y recorte.

En la página 6 trabajé los versos "que representan hechos imaginarios / ocurridos en mundos imaginarios". Este *pop-up* es clave dentro de la lectura, ya que rompe la dinámica que se mantiene a lo largo de todo el libro, provocando que el lector realice una lectura de la imagen fuera del libro mediante la proyección con la linterna de las formas que están aquí representadas. En este *pop-up* utilicé otra técnica, la del troquel, y dibujé mediante calados formas de personajes, objetos, hechos imaginarios que conforman un gran abanico que se abre, a su vez, como un *pop-up* de plisados. Estas imágenes representan todo lo contenido en los cuadros, en la vida, en la historia del hombre imaginario. Representan la sociedad, la cultura, las tradiciones, todo lo que está dentro de su inconsciente, sus sueños, los mundos imaginarios en los que pudo haber vivido.

CONCEPTO N° 6 MUNDOS

que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios



EL HOMBRE IMAGINARIO

El hombre imaginario
vive en una mansión imaginaria
rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario

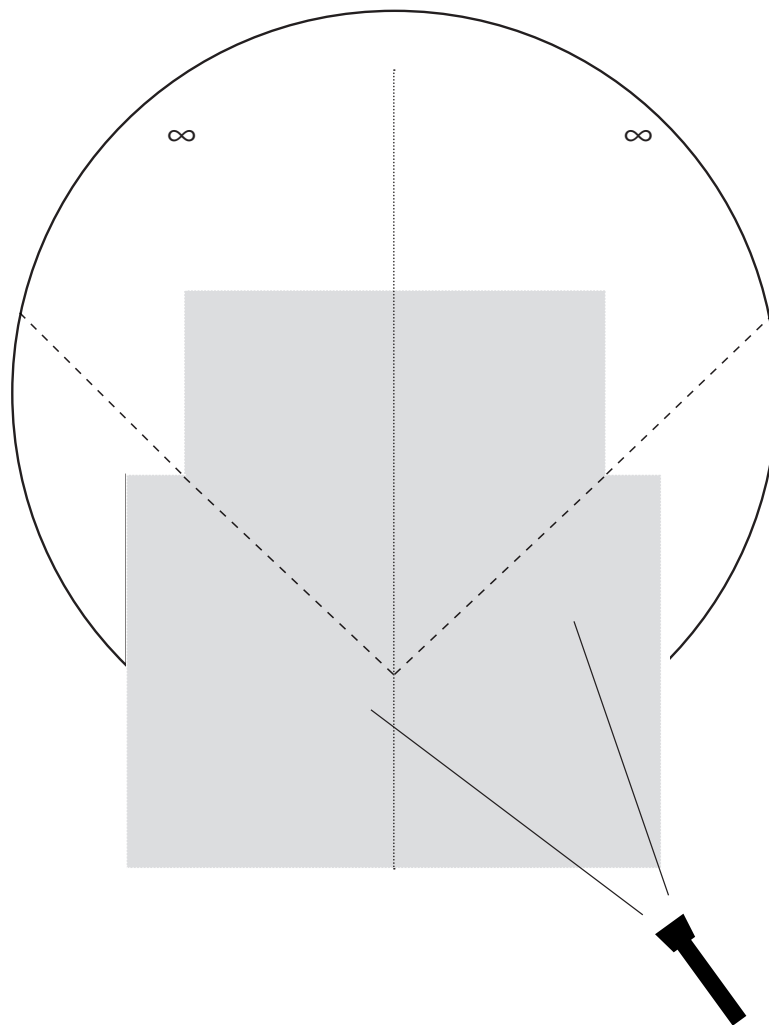
De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios
irreparables grietas imaginarias
que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios
en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario
a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria
sueña con la mujer imaginaria
que le brindó su amor imaginario
vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpar
el corazón del hombre imaginario





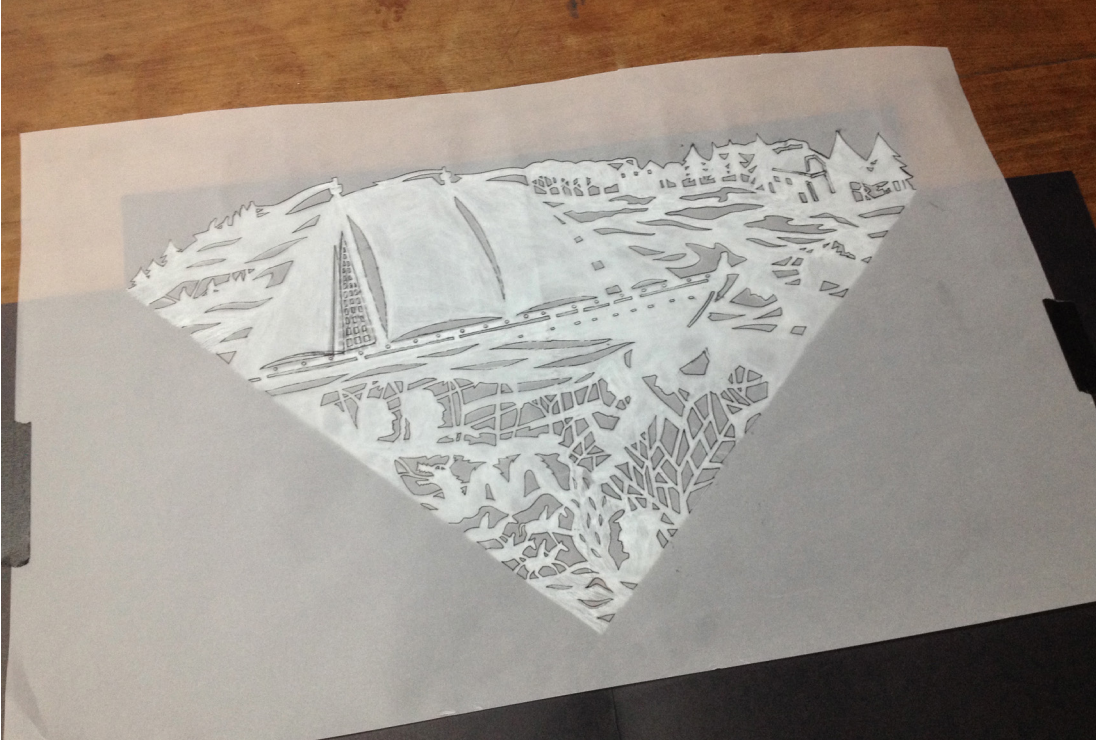
CONCEPTOS CLAVE

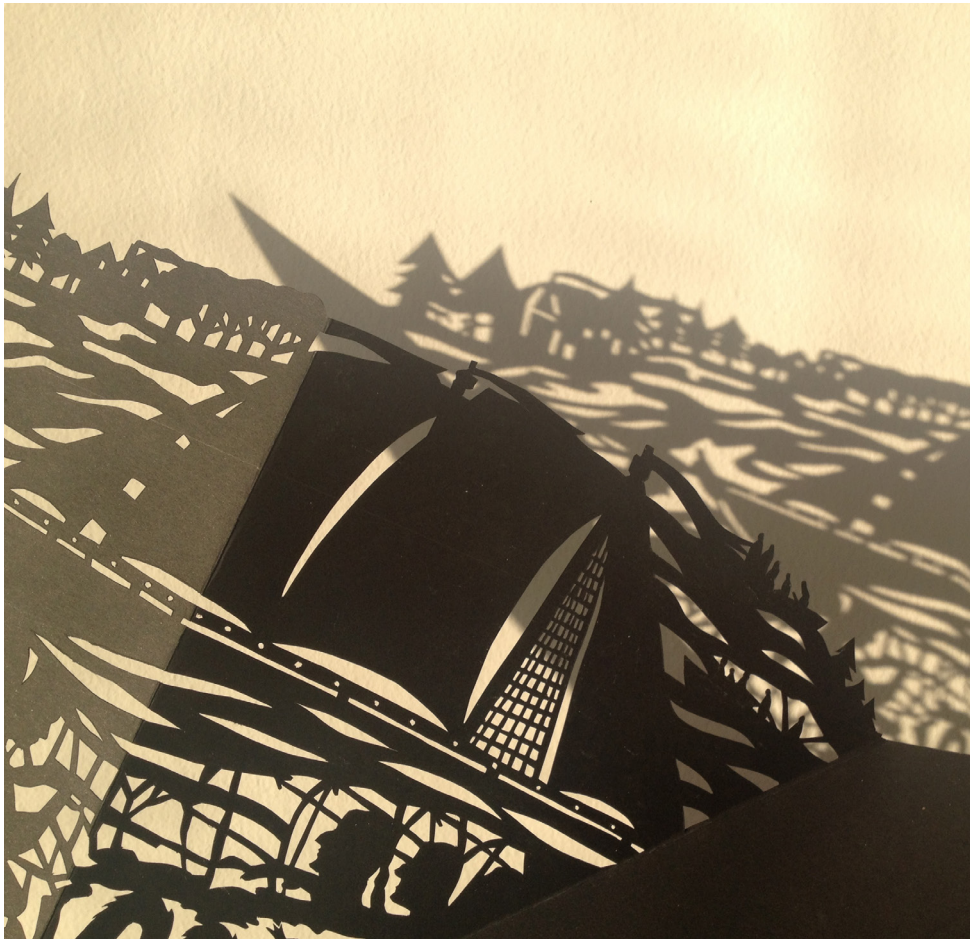
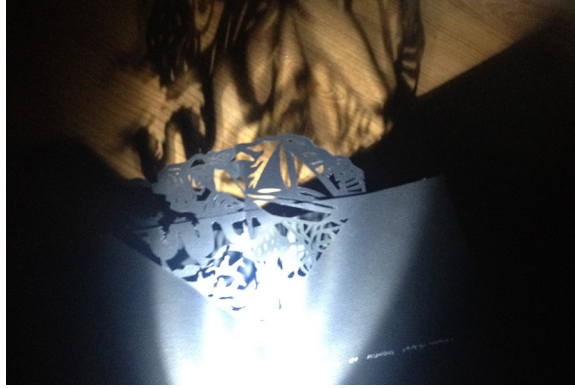
El volumen plegable, es capaz de ser proyectado sobre un muro hasta crecer infinitamente en la medida de la potencia del foco que lo ilumina, Recuperando la tradición de las sombras chinescas, esta página es capaz de imprimir sobre un muro la sombra del objeto iluminado, creando una visualidad que se experimenta no en el objeto mismo sino en su proyección o su consecuencia de intercepción lumínica. Es, de algún modo, una forma de mapping a la inversa, ya que el igual que en los espectáculos de proyecciones la forma que puede ser muy pequeña, es capaz de proyectarse a gran escala gracias a las propiedades de la luz.



Cuando se habla en el poema de los lugares y tiempos imaginarios, se trabajó directamente con la alusión a los imaginarios de época, trabajando sobre temáticas que estaban presentes durante el siglo XIX, como la lógica colonialista e imperialista. Es por esto que en esta página se presentan barcos, bosques vírgenes, dragones chinos, indígenas y colonos, como un conjunto de imágenes escogidas al azar asociadas a esta situación. Esta página trae como referencia implícita la obra de Kara Walker, artista afroamericana que ha desarrollado un interesante trabajo mediante siluetas sobre el colonialismo y la esclavitud negra en los Estados Unidos de América. Estos imaginarios son, a su vez, los conceptos simbólicos más abstractos de por sí, por lo que su relación con la proyección lumínica también se trabajó de manera única dentro del proyecto.





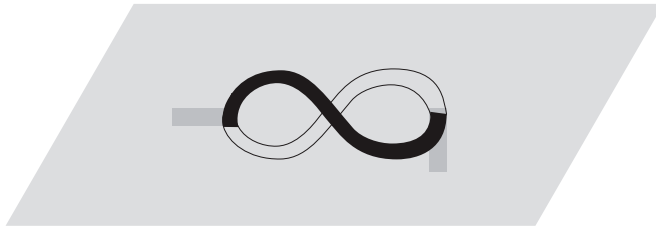


2.7. PÁGINA 7 - Tipología de *pop-up* de inserto y recorte

En la página 7 trabajé el décimo verso que dice "en lugares y tiempos imaginarios". En este *pop-up* utilicé otra técnica, la de un *pop-up* inserto, que mediante dobleces forma la figura del símbolo del infinito. Para lograr esto, la foma trae dos solapas que se pegan en diferentes ángulos por detrás de la página, permitiendo representar la mitad del signo. La otra mitad fue realizada mediante un corte en troquel, que dibuja la parte restante de forma imaginaria. De esta manera, se sugiere una suerte de tridimensionalidad en la que está instalado este signo dentro de la página, emulando un plano que va hacia atrás. Al utilizar este símbolo para hablar de los lugares y tiempos imaginarios, busco instalar la noción de que esta historia no pertenece a ningún lugar ni tiempo específico, sino que es un espacio universal, que podría darse en cualquier momento y en cualquier parte, y que es un problema que seguirá existiendo por siempre, tanto para este hombre imaginario como para cualquier hombre real.

CONCEPTO N° 7 LUGARES Y TIEMPOS

en lugares y tiempos imaginarios



EL HOMBRE IMAGINARIO

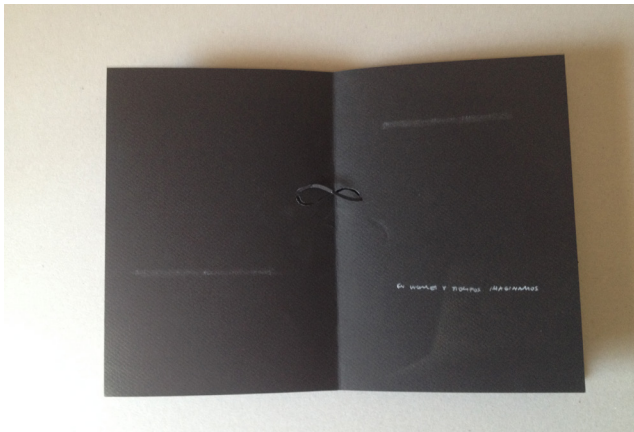
El hombre imaginario
vive en una mansión imaginaria
rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios
irreparables grietas imaginarias
que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios
en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario
a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria
sueña con la mujer imaginaria
que le brindó su amor imaginario
vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpar
el corazón del hombre imaginario

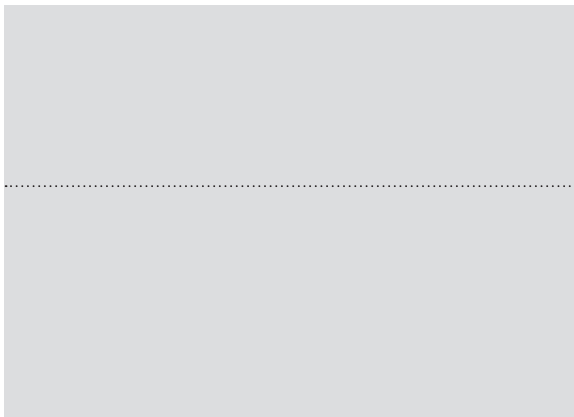


2.8. PÁGINA 8 - Tipología de *pop-up* de volúmenes.

En la página 8 se muestran los versos "Todas las tardes imaginarias / sube las escaleras imaginarias / y se asoma al balcón imaginario". En este *pop-up*, utilicé la técnica de la forma tridimensional geométrica, y así representar ese balcón donde se asoma el hombre imaginario. La figura del hombre imaginario que se asoma desde el balcón, la trabajé de forma sutil, ya que desde mi forma de ver respresenta esa actitud de resignación y aceptación de una realidad, desde una forma receptiva, como un ejercicio interno del hombre imaginario. Las escaleras imaginarias por las que debe subir para llegar a ese balcón, son los pensamientos, miedos y esperanzas que atraviesa en ese momento.

CONCEPTO N° 8 BALCÓN

Todas las tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario



EL HOMBRE IMAGINARIO

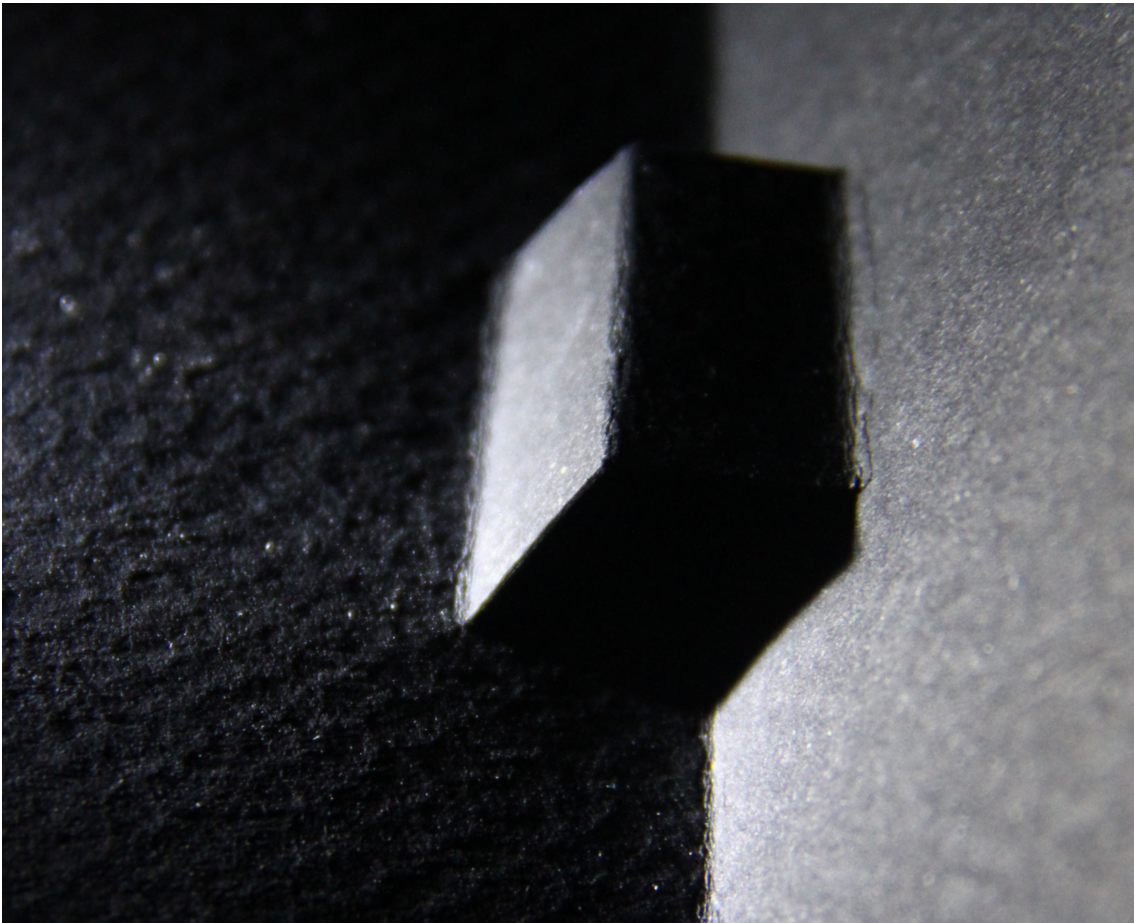
El hombre imaginario
vive en una mansión imaginaria
rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios
irreparables grietas imaginarias
que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios
en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario
a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria
sueña con la mujer imaginaria
que le brindó su amor imaginario
vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpar
el corazón del hombre imaginario

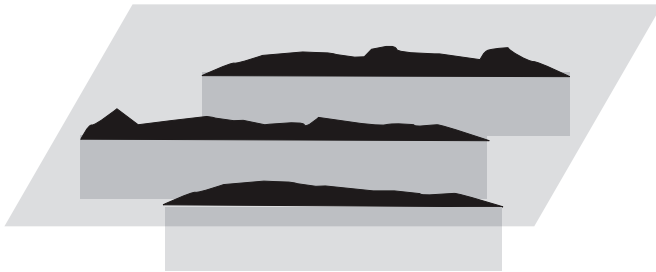


2.9. PÁGINA 9 - Tipología de *pop-up* de solapa.

En la página 9 trabajé los versos "a mirar el paisaje imaginario / que consiste en un valle imaginario / circundado de cerros imaginarios". En esta escena, el hombre contempla la vastedad de lo que lo rodea, es por esto que recurrí nuevamente al uso de las pequeñas solapas, a las "arrugas en el papel" para representar un dibujo topográfico de montañas en un valle, como si fuera mirado a vuelo de pájaro, o desde una altura muy considerable. Es el momento en que el protagonista, el hombre imaginario, se conecta con la realidad que va más allá de su historia personal, y se integra a la naturaleza.

CONCEPTO N° 9 VALLE

a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios



EL HOMBRE IMAGINARIO

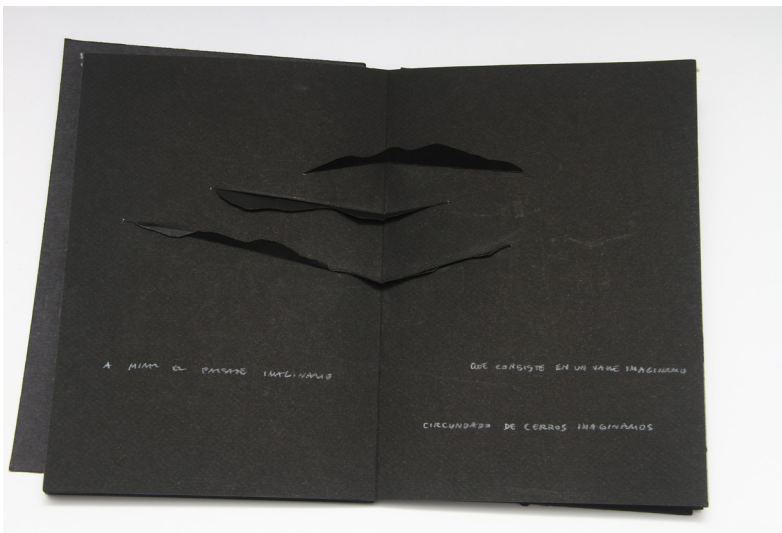
El hombre imaginario vive en una mansión imaginaria rodeada de árboles imaginarios a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios penden antiguos cuadros imaginarios irreparables grietas imaginarias que representan hechos imaginarios ocurridos en mundos imaginarios en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias sube las escaleras imaginarias y se asoma al balcón imaginario a mirar el paisaje imaginario que consiste en un valle imaginario circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias vienen por el camino imaginario entonando canciones imaginarias a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria sueña con la mujer imaginaria que le brindó su amor imaginario vuelve a sentir ese mismo dolor ese mismo placer imaginario y vuelve a palpar el corazón del hombre imaginario

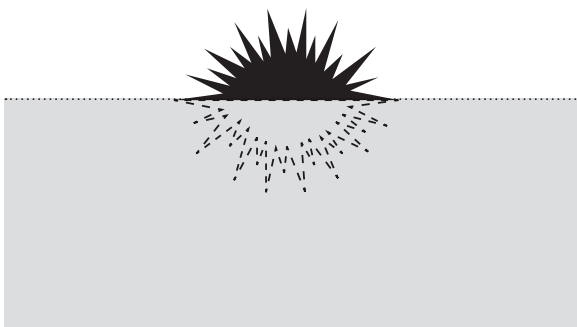


2.10. PÁGINA 10 - Tipología de *pop-up* de recorte

En la página 10 se trabajan los versos "Sombras imaginarias / vienen por el camino imaginario / entonando canciones imaginarias / a la muerte del sol imaginario". En esta escena, aparece el sol en un juego visual de luces y sombras, ya que su efecto se ve en las sombras imaginarias del camino imaginario, quizás de una arboleda imaginaria, nos muestra el fin nuevamente de la historia de amor. El astro sol, como representación de lo masculino, se encuentra aquí en el momento en que muere y da inicio a la noche. Es una muestra más de la incertidumbre de este hombre imaginario, que ve cómo se acerca el vacío y la oscuridad.

CONCEPTO N° 10 SOL

Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario



EL HOMBRE IMAGINARIO

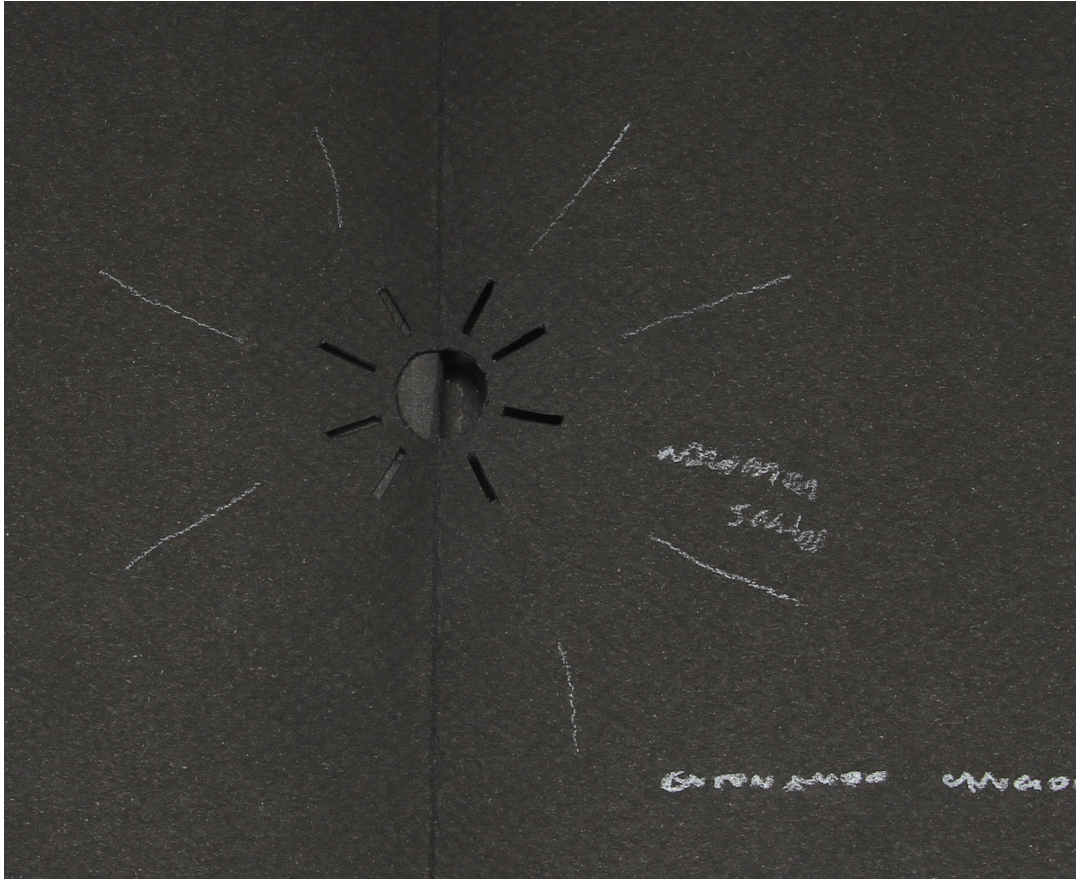
El hombre imaginario
vive en una mansión imaginaria
rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios
irreparables grietas imaginarias
que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios
en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario
a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria
sueña con la mujer imaginaria
que le brindó su amor imaginario
vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpar
el corazón del hombre imaginario

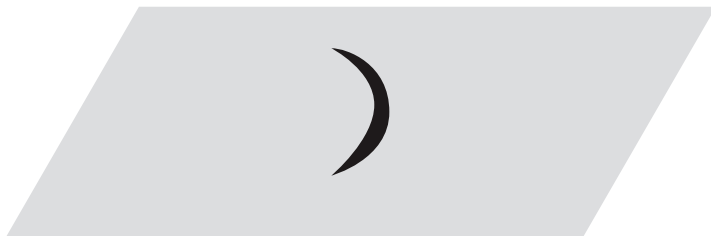


2.11. PÁGINA 11 - Tipología de *pop-up* de troquel.

En la página 11, el verso "Y en las noches de luna imaginaria" nos muestra una nueva faceta de esta historia, lo que ocurre cuando ya ha caído la noche del hombre imaginario. En el vacío aparece la luna, la cual representa la presencia de lo femenino. Es el astro que refleja la luz del sol y, a su vez, es la luz que ilumina al hombre que se encuentra adolorido por la ruptura, lo cual nos aparece como un hecho especial, ya que el verso en lugar de asumir que la luna está siempre iluminando, nos señala que en las noches de luna, es decir, en aquellas noches en que la luna aparece, nos prepara para el verso siguiente, como una suerte de anticipo de un estado de ánimo particular. En esta página el *pop-up* aparece como un troquel muy delicado, que se funde con la página, ya que no tiene volumen ni sobresale del plano, sino que es sólo una forma calada sobre el fondo.

CONCEPTO N° 11 LUNA

Y en las noches de **luna** imaginaria

**EL HOMBRE IMAGINARIO**

El hombre imaginario
vive en una mansión imaginaria
rodeada de árboles imaginarios
a la orilla de un río imaginario

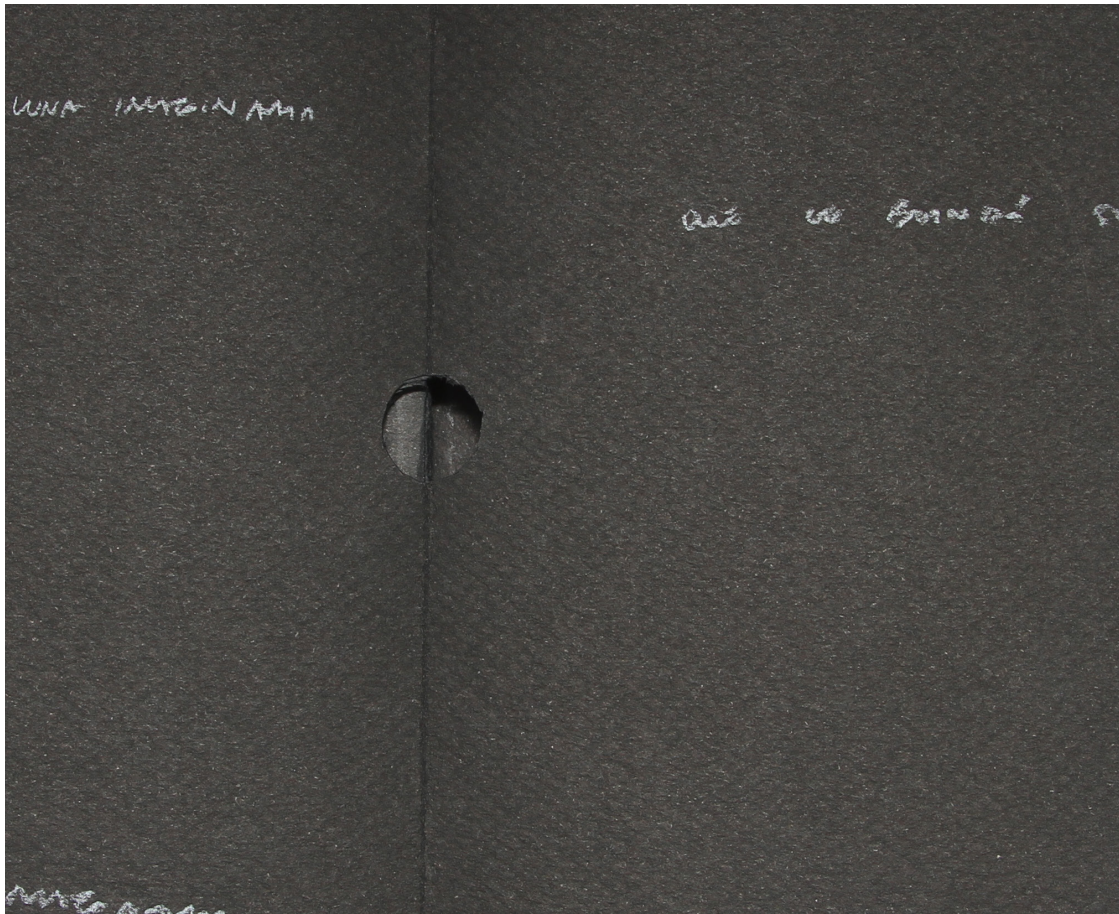
De los muros que son imaginarios
penden antiguos cuadros imaginarios
irreparables grietas imaginarias
que representan hechos imaginarios
ocurridos en mundos imaginarios
en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias
sube las escaleras imaginarias
y se asoma al balcón imaginario
a mirar el paisaje imaginario
que consiste en un valle imaginario
circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias
vienen por el camino imaginario
entonando canciones imaginarias
a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria

sueña con la mujer imaginaria
que le brindó su amor imaginario
vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpar
el corazón del hombre imaginario

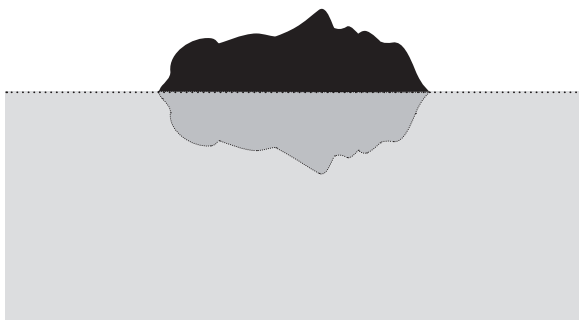


2.12. PÁGINA 12 - Tipología de *pop-up* de recorte

En la página 12 trabajé los versos "sueña con la mujer imaginaria / que le brindó su amor imaginario". Este verso es muy significativo, porque el hombre imaginario, iluminado por la luna imaginaria, se conecta con el amor que siente por esta mujer imaginaria, y la sueña como quien fue la persona que le brindó su amor. Vale decir, fue la persona que le dio un sentido a la vida de este hombre imaginario, que lo sacó por un momento de la soledad y vacío en el que se encuentra inmerso.

CONCEPTO N° 12 MUJER

sueña con la **mujer** imaginaria
que le brindó su **amor** imaginario



EL HOMBRE IMAGINARIO

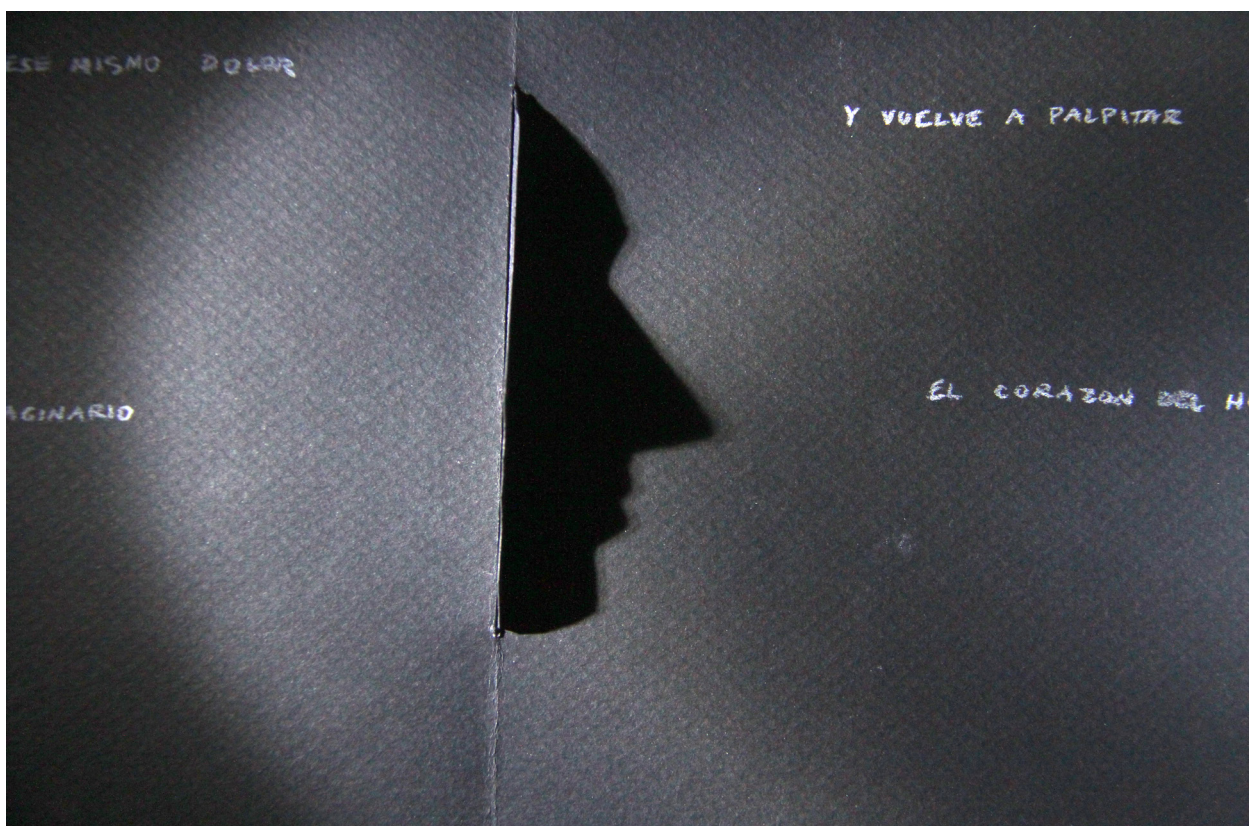
El hombre imaginario vive en una mansión imaginaria rodeada de árboles imaginarios a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios penden antiguos cuadros imaginarios irreparables grietas imaginarias que representan hechos imaginarios ocurridos en mundos imaginarios en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias sube las escaleras imaginarias y se asoma al balcón imaginario a mirar el paisaje imaginario que consiste en un valle imaginario circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias vienen por el camino imaginario entonando canciones imaginarias a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria sueña con la **mujer** imaginaria que le brindó su **amor** imaginario vuelve a sentir ese mismo dolor ese mismo placer imaginario y vuelve a palpar el corazón del hombre imaginario

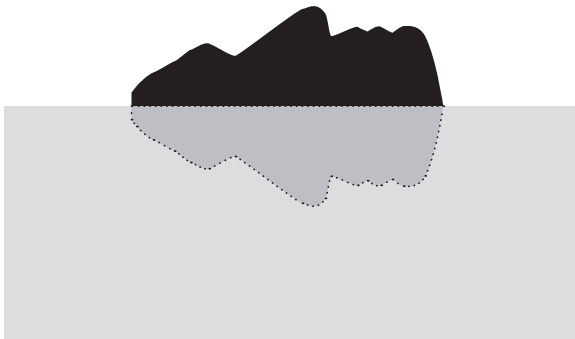


2.13. PÁGINA 13 - Tipología de *pop-up* de recorte

En la página 13, que corresponde a la última página de este libro, los versos señalan "vuelve a sentir ese mismo dolor / ese mismo placer imaginario / y vuelve a palpitar / el corazón del hombre imaginario". En este punto, el límite entre lo imaginario y lo real llega a su punto máximo, ya que por primera vez en el poema se enuncia un concepto que no es imaginario, el que corresponde al dolor del hombre imaginario. Lo único real que tiene este hombre es el dolor por la mujer imaginaria, que lo amó imaginariamente.

CONCEPTO N° 13 HOMBRE

vuelve a sentir ese mismo dolor
ese mismo placer imaginario
y vuelve a palpitar
el corazón del hombre imaginario



EL HOMBRE IMAGINARIO

El hombre imaginario vive en una mansión imaginaria rodeada de árboles imaginarios a la orilla de un río imaginario

De los muros que son imaginarios penden antiguos cuadros imaginarios irreparables grietas imaginarias que representan hechos imaginarios ocurridos en mundos imaginarios en lugares y tiempos imaginarios

Todas las tardes tardes imaginarias sube las escaleras imaginarias y se asoma al balcón imaginario a mirar el paisaje imaginario que consiste en un valle imaginario circundado de cerros imaginarios

Sombras imaginarias vienen por el camino imaginario entonando canciones imaginarias a la muerte del sol imaginario

Y en las noches de luna imaginaria sueña con la mujer imaginaria que le brindó su amor imaginario vuelve a sentir ese mismo dolor ese mismo placer imaginario y vuelve a palpitar el corazón del hombre imaginario

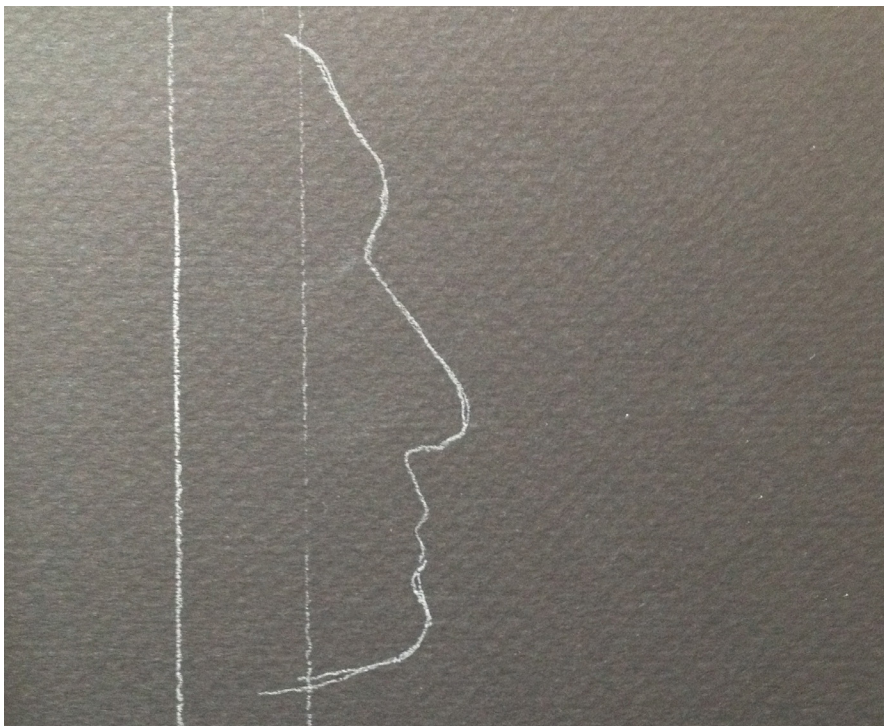
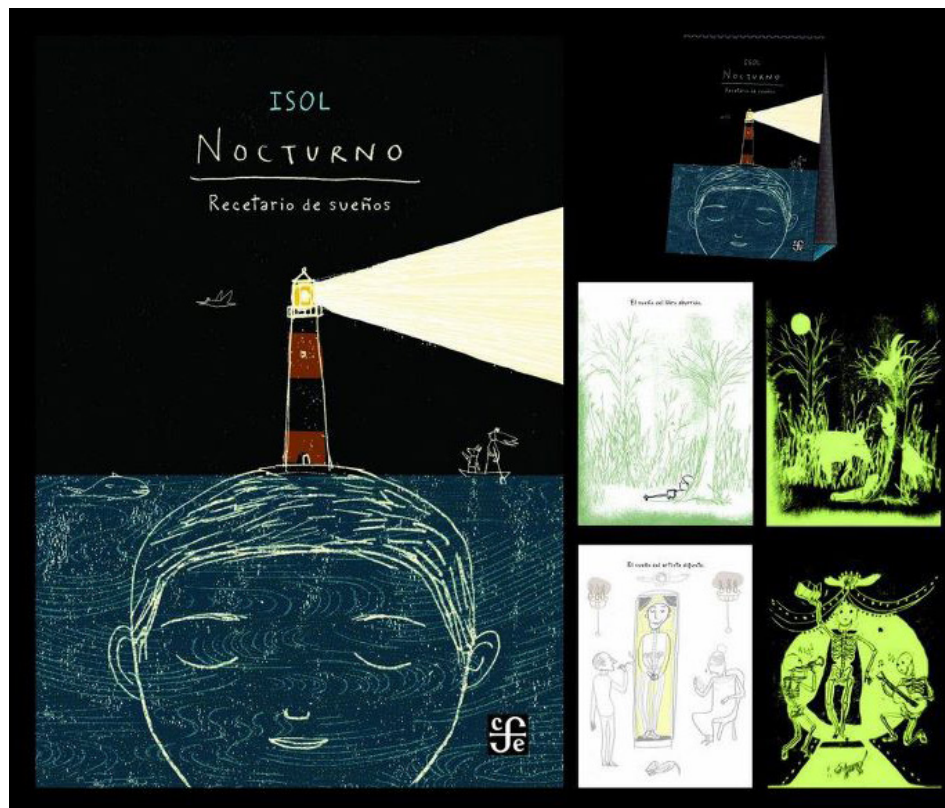


Imagen 12.1. Imagen del libro Nocturno de Isol, destacada ilustradora argentina contemporánea. El libro trabaja sobre los sueños, y su gracia es el juego del fondo negro, que permite descubrir diversos colores y experimentar a su vez la luz, presente en el color y en las páginas blancas que hacen de contrapunto a las páginas negras. El libro está diseñado en un formato especial, tipo calendario con un anillado en la parte superior, lo cual también es una invitación a leerlo de una manera diferente a la tradicional.



XII. Propuesta y diseño editorial

1. Propuesta editorial

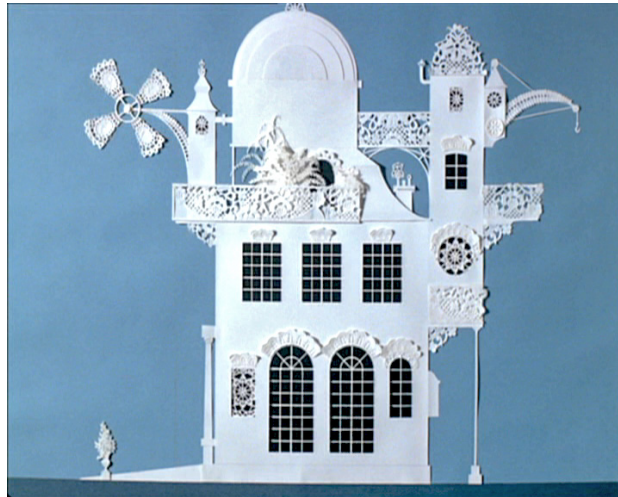
La propuesta editorial se enfocó en la creación de un libro infantil, para ser leído desde los 7 años en adelante, en el cual se aplicaran los *pop-ups* de "El hombre imaginario". El libro debía tener líneas simples —concordando con la estética de Parra— y pese a tener las páginas negras, debía mantener el tono lúdico para enganchar a los primeros lectores. Para esto, lo que se trabajó a nivel de portada es el concepto de 'nocturno'; el momento en el cual está pensado que se lea este libro, ya que para leerlo con una linterna es preciso que sea de noche o estar en una pieza oscura.

Dentro del universo de referencias de libros infantiles relacionados con la noche, tomé como referencia la que realizó Isol para su libro Nocturno, en el cual con líneas muy simples genera ese espacio de tranquilidad, de sueños, de intimidad. Otro referente importante es la portada diseñada para el libro Miltín de editorial Pehuén (ver página 29) en que se muestra al personaje principal contra un fondo negro, enmarcado por una gran luna blanca y que a través de este juego de colores y contraformas logra el efecto de inmersión para captar la atención del lector.

Dentro del mundo de la animación, hay otros grandes referentes para el tratamiento de imágenes nocturnas y siluetas chinas. Uno de ellos el animador francés Michel Ocelot, quien comenzó realizando cortometrajes artesanales de figuras recortadas y que hoy en día realiza largometrajes animados con técnicas 3D, pero cuyo arte sigue inspirado en sus cortometrajes iniciales. Uno de estos cortometrajes es el cuento de una familia que vive en un palacio lleno de sus inventos, llamado *Les Trois Inventeurs* (realizado en 1980). La técnica que utilizó para hacer esta animación son papeles blancos recortados, con los que logra dar un gran valor expresivo. Ocelot se inspiró, a su vez, en una animadora llamada Lotte Reiniger, que realizaba a principios del siglo XX cortos y largometrajes

Imagen 12.2. Imagen de una escena del cortometraje *Les toris inventeurs* de Michel Ocelot. El animador y cineasta francés, creó esta pequeña historia de una familia de inventores mediante la técnica de papel recortado, y lo fue animado mediante la técnica de stop motion.

de cuentos clásicos con papeles recortados —como los teatros de sombras chinas—. Entre las animaciones que realizó Reiniger, están *Las Aventuras del príncipe Achmed* (1926), *Papageno* (1935) y *Hansel y Gretel* (1955). Esta artista logró generar toda una visualidad a través de las siluetas, al contrastarlas con fondos de color, generando fantásticas atmósferas para sus animaciones. Sus principales colores eran azules, naranjos y amarillos, con los cuales iba recreando los espacios donde ocurría cada escena.



El libro del poema "El hombre imaginario" también fue creado para ser leído como un pequeño teatro de sombras chinas, por lo que junto con incorporar el concepto de 'nocturno' debía explicitar que se trata de un libro para ser leído mediante el uso de una linterna para definir las siluetas. Para mostrar este concepto, en la ilustración de la portada se muestra el personaje principal con una linterna, y se van entregando una serie de instructivos en las páginas interiores para que el lector pueda ir haciendo el juego de luces y sombras.

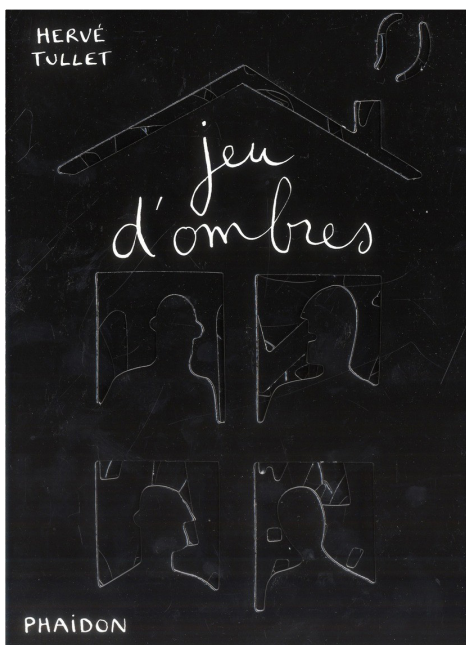
El uso de la linterna es clave en este proyecto, ya que es el principal factor diferenciador de este libro y representa el *core* de la investigación. En el mercado contemporáneo infantil hay algunas referencias de libros con linternas reales, como el de Hervé Tullet, llamado *Juego de Sombras*, pero no he encontrado aún uno que sea un libro donde el uso de la linterna sea el recurso expresivo principal del libro sin consistir en la razón del libro en sí como el caso del libro de Tullet, donde no hay un peso narrativo desde el punto de vista de la literatura. En el caso de este libro, "El hombre imaginario", las sombras conforman parte de un universo narrativo visual que se pone a disposición de la literatura, así como en el caso de las animaciones de Reiniger, el teatro de sombras se pone al servicio del desarrollo del cine animado.

El diseño y la ilustración de la portada tenían que reflejar la fantasía del teatro de sombras y los imaginarios nocturnos —que si bien como recurso han sido largamente trabajados en la historia de la literatura infantil—, estos atributos tienen cierta dificultad hoy en día, ya que desde el punto de vista de

Imagen 12.3. Escena de uno de los cortometrajes de Lotte Reiniger. La artista de principios de siglo XX, fue la primera en realizar cortometrajes animados, utilizando la técnica de los papeles recortados. Las figuras que ella utilizaba consistían en siluetas negras sobre fondos de vivos colores, siguiendo la tradición de las sombras chinas.



Imagen 12.4. Imagen de la portada del libro Juego de sombras de Hervé Tullet, y la manera en que este libro se proyecta sobre un muro. El libro está realizado en cartón, vale decir cartón piedra emplacado con couché negro, y es especial para incentivar la lectura en los niños más pequeños, ideal para aquellos que todavía no leen.



los contenidos hay una gran discusión respecto a qué nivel de profundidad se espera que lean los niños y a qué tipo de reflexiones se pretende que el lector pueda llegar a establecer, sobre todo por el facilismo al que se ven enfrentados, fruto del desarrollo de las nuevas tecnologías.

Por este motivo, el diseño del libro de las sombras imaginarias, si bien juega en el límite entre el universo imaginario infantil y el adulto, está pensado, por una parte, para evocar la lectura compartida. Aquella lectura donde los adultos interactúen con los niños en un ejercicio de cuentacuentos, como cuando en la infancia sucedía que se cortaba la luz en las casas y la familia comenzaba a contar historias a la luz de las velas. Además, se espera potenciar una instancia en que se dé un mayor diálogo lector, como también en una lectura solitaria, donde mediante el juego de luces y sombras, el lector tenga un espacio y un tiempo de lectura diferente, en donde pueda conectarse mejor con el contenido y no leer este poema de forma arbitraria, típica y obvia.

Imagen 12.5. En la imagen aparece una de las páginas del libro *Shadows*, de la artista coreana, Suzy Lee, publicado por la editorial Barbara Fiore Editora. Este libro trabaja sobre el concepto de las sombras mediante tinta china, y una tinta de color amarillo, haciendo un juego humorístico entre lo que ocurre a la luz y lo que ocurre en la sombra, o como las sombras que se proyectan forman parte de un universo fantástico, lleno de color y formas que invitan a jugar con ellas.



Imagen 13.1. Imagen de las tablitas de Isla Negra presentadas en la exposición de Nicanor Parra en la UDP.

Imagen 13.2. Diseño de la primera propuesta de portada, que rescató ciertos elementos visuales de esta referencia, utilizando como base una textura de madera, y el diseño de una forma icónica, muy simple para retatar la casa del poema del hombre imaginario



XIII. Diseño de portada

1. Portada

La portada se diseñó de forma muy sintética, en sintonía con el carácter de la obra de Parra. La ilustración muestra una casa, la casa de Huechuraba donde Nicanor Parra se juntaba con Ana María Molinaire, la mujer que inspiró el poema "El hombre imaginario". Es una casa que puede ser esa, o cualquier otra de alguna historia de amor; es la mansión imaginaria del hombre imaginario.

Utilicé la casa como el elemento representativo del poema, ya que para Parra, las casas son un elemento clave en su vida. Ha tenido muchas casas y para él son espacios muy importantes, que representan etapas y momentos. En el caso de la casa de Huechuraba, esta todavía existe y está llena de las cosas de Nicanor, actualmente la ocupan como bodega y taller de Pablo Ugarte, el padre de Tololo, nieto de Nicanor.

Inicialmente, proyecté una casa negra sobre un fondo de textura de madera, en referencia a la obra *Las Tablitas de Isla Negra*. El resultado era llamativo, pero quedaba con un tono muy adulto para el público esperado, por lo que reemplacé el fondo por uno de color azul, que apelara más a la parte imaginaria, dando un carácter más soñador e infantil. Este color refuerza, además, la idea de que este es un libro para leer de noche, mostrando la casa iluminada por la luna.

Imagen 13.3. Primer boceto de portada en tono azul. Se mantuvo el diseño de la propuesta generada a partir de las tablitas de Parra, y se modificó el fondo por un tono azul vibrante, más apropiado para la estimulación de la fantasía y de la imaginación infantil. Este tono hace reminiscencias a su vez con la tradición del teatro de sombras, que juega muchas veces a utilizar fondos de colores brillantes, como azules, naranjos y amarillos con el fin de dar las distintas atmósferas de las historias. En este caso, el azul representa lo nocturno y profundo del poema.



2. Técnica de ilustración

La técnica que usé para crear la ilustración fue la fotografía de un montaje de papeles negros recortados y calados, creando la forma de la casa y los árboles del jardín mediante siluetas. Las capas de papeles estaban separadas por algunos centímetros, con lo cual generaban sombras entre cada nivel, dando la impresión de un espacio tridimensional. Mediante un foco, y también probando con luz solar, fui haciendo distintos ensayos, para ver con qué grado de complejidad debía ser elaborada la imagen y también para ver de qué modo había que disponer los elementos para que hubiera suficiente espacio para ubicar después el texto del título del libro y autor. La gracia de esta forma de ilustrar la portada es que genera un contrapunto interesante con las páginas interiores, ya que de una forma diferente también juega a rescatar el valor del papel como soporte visual.

La intención estaba en crear un elemento visual que permitiera jugar con lo 2D y lo 3D al mismo tiempo y que no perdiera la calidad artesanal o «real» pese a ser impresa mediante cuatricromía con un sistema de impresión industrial, y así entregar el valor de lo hecho a mano de forma consistente.

Además, se agregaron algunas texturas en el montaje en InDesign y así sumar más riqueza visual al fondo que se trabajó como una tinta azul de color plano, con el fin de que tuviera la vivacidad necesaria para levantar el color frente al negro matizado de la fotografía.



Imagen 13.4. En las imágenes aparecen las distintas variantes que realicé para generar la portada. En ellas se desarrolló la integración de lo 2D a lo 3D mediante el juego de capas, las cuales son capturas a través de la fotografía junto con las sombras que proyectan, entregando una imagen que se mueve entre la representación y la realidad. Los distintos elementos fueron probados en diferentes posiciones, con el fin de que al momento de diseñar la portada, hubiera un espacio adecuado para poder montar los textos del título y de los autores.

Imagen 13.5. En las imágenes se pueden apreciar distintos detalles del montaje de papeles para la realización de la portada, y cómo se armó el pequeño estudio donde se fue trabajando la posición de los elementos y la posición de la luz que entregaba las sombras. Probé con que la luz entrara desde arriba, desde la derecha y desde la izquierda, lo cual iba arrojando sombras muy diferentes, en calidad expresiva y relevancia dentro de la escena.



3. Diseño tipográfico de la portada

Para diseñar el título de la portada hice varias pruebas de tipografías y justificación de texto, ya que este elemento era clave para dar la imagen de un libro infantil y el tono de la publicación. Comencé trabajando con una tipografía llamada Modernica, que es una extensión de la familia Mazurquica, de tipo *grotesque* condensada. Se caracteriza por ir más allá de la familia de las *grotesques*, ya que sirve para una excelente lectura tanto en títulos como en texto continuo, ya que combina la estructura geométrica, pero posee además trazos sinuosos que ayudan a la lectura en todos los formatos.

MODERNICA

El hombre imaginario

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Modernica Book

El hombre imaginario

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Modernica Bold

El hombre imaginario

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Modernica Black

En este primer diseño, la tipografía que utilicé como complemento a la Modernica se llama Filosofía. Esta tipografía diseñada por Zuzana Licko y publicada por Emigre el año 1996. Filosofía tiene una variante en formato *unicase* que utiliza una sola altura para todas las letras tanto mayúsculas como minúsculas³¹. Se utiliza mucho en libros infantiles, ya que tiene una apariencia que recuerda la gráfica de los textos de libros infantiles del siglo XIX, pero tiene, a su vez, un cierto desorden que la vuelve más moderna y contemporánea. Los trazos son bastante redondeados, lo cual le da, además, un carácter *naïf*, que sirve para el propósito de comunicar la idea de sencillez en torno al poema.

FILOSOFÍA

EL HOMBRE IMAGINARIO
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Filosofía Regular Cap.

El hombre imaginario
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Filosofía Regular

EL HOMBRE imaginario
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Filosofía Unicase

➔ Esta versión no logró el impacto esperado, ya que quedaba demasiado liviano para captar la atención de los niños y de los adultos también.



El hombre imaginario

Nicanor Parra

◀ EL LIBRO IMAGINARIO  La maquina fantástica



Primera versión. En la primera versión de título probé con la tipografía Modernica, más el nombre del autor en Filosofía. Ambas tipografías poseen, a su manera, un tono liviano, con trazos más curvos que los de las familias de donde provienen, por lo que entregan una imagen cercana, simple.

3.1. Segunda versión de diseño tipográfico de la portada

En la segunda prueba, utilicé otra tipografía llamada Baron Neue. Esta tipografía de letras mayúsculas, tipo *display*, fue inspirada por las clásicas familias de tipografías sin *serif*. Por sus múltiples variantes y opciones de grosores de trazo, es perfecta para usar en afiches, logotipos o titulares. Fue diseñada por Frank Hemmekan en 2014.²

Para esta opción, lo que hice fue diseñar un título en bloque como un sello tipográfico sobre la imagen. Por las características de la tipografía, esta opción era mucho más pregnante y le daba mucho más carácter a la portada.

Para alivianar el impacto visual, le agregué algunos elementos decorativos, dándole un toque más infantil y cercano.

BARON NEUE

EL HOMBRE IMAGINARIO

ABCDEFGHIJKLMNŲPŲRSTŲVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNŲPŲRSTUVWXYZ

Baron Neue Regular

EL HOMBRE IMAGINARIO

ABCDEFGHIJKLMNŲPŲRSTŲVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNŲPŲRSTUVWXYZ

Baron Neue Bold

EL HOMBRE IMAGINARIO

ABCDEFGHIJKLMNŲPŲRSTŲVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNŲPŲRSTUVWXYZ

Baron Neue Black



EL·HOM BRE·IMA GINARIO

Nicanor Parra

◀ EL LIBRO IMAGINARIO  La maquina fantástica

Segunda versión. En esta versión probé con la tipografía Baron Neue, que sólo tiene mayúsculas, pero con trazos que en las puntas se redondean un poco, por lo que no queda tan dura la imagen de las letras y tiene mucha fuerza visual. Hay algo de las letras de la Bauhaus, y también de los antiguos carteles Art déco, por una de las variantes que tienen con las letras /o/ más pequeñas. Esta tipografía la complementé nuevamente con Filosofía, ya que de esta forma se conecta con el carácter de las publicaciones de Parra.



3.2 Tercera versión de diseño tipográfico de la portada

Para diseñar la tercera versión de portada, jugué con combinar diferentes versiones de varias familias de tipografías, teniendo como referencia la obra de Parra en el *Quebrantahuesos*, para lo cual utilicé algunas de las que ya había probado en las propuestas anteriores. Para esta portada utilicé una tipografía nueva, llamada Sánchez, que fue creada por Daniel Hernández, diseñador chileno, el año 2011. Sánchez es la primera familia Latinotype tipo de pantalla. Se trata de un tipo de letra *serif* que pertenecen a la clasificación de los egipcios, y tiene un gran parecido a la icónica Rockwell, pero con los bordes redondeados, que ofrece contraste y el equilibrio de la estructura cuadrada.³

SÁNCHEZ

El hombre imaginario

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Sanchez Regular

El hombre imaginario

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Sanchez Bold

El hombre imaginario

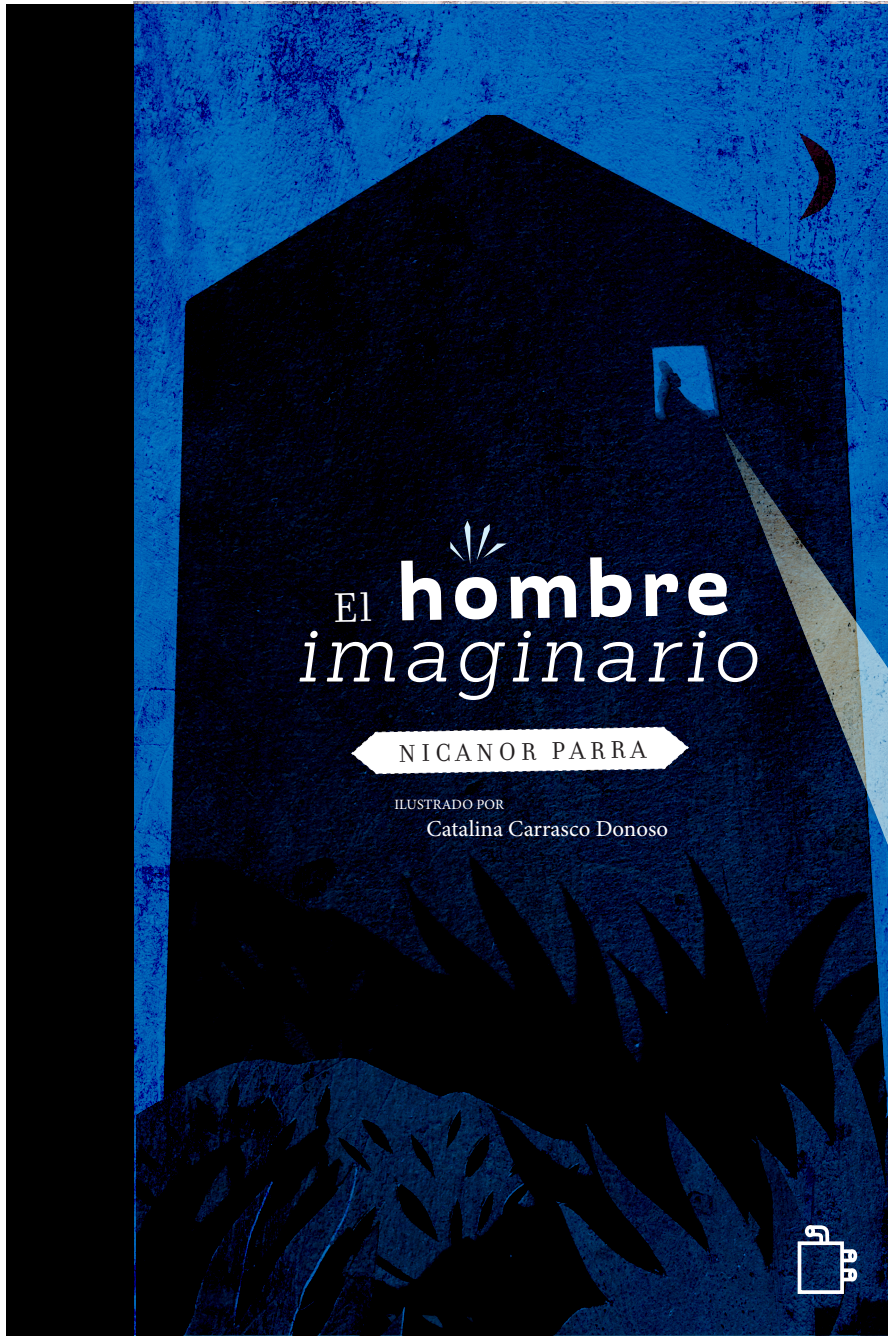
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Sanchez Black

El hombre imaginario

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Sanchez Light Italic



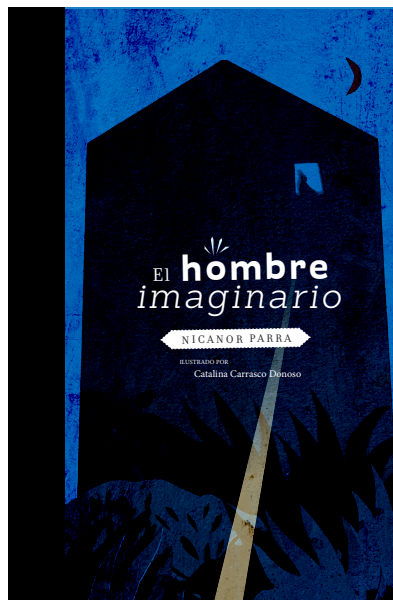
El hombre *imaginario*

NICANOR PARRA

ILUSTRADO POR

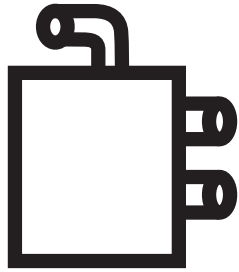
Catalina Carrasco Donoso

Tercera versión. En la tercera versión, combiné distintas familias tipográficas, en diferentes variantes, para producir un título que fuera liviano y fuerte, adulto e infantil, jugando a una expresión más literaria de la tipografía. Utilicé para esto, además, la referencia a los *Quebrantahuesos*, obra icónica de Parra en la que realizaba *collages*, combinando distintos tipos de letras para generar mensajes humorísticos en torno a las noticias.



4. Iconograma de La maquina fantástica

En la portada agregué también un elemento iconográfico que representa los talleres de La maquina fantástica. Me basé en la imagen de las linternas mágicas para crear este *imagotipo*, que resume el concepto de la investigación que hay detrás de este libro, y que para efectos de esta maqueta sirve como la marca editorial de la publicación.



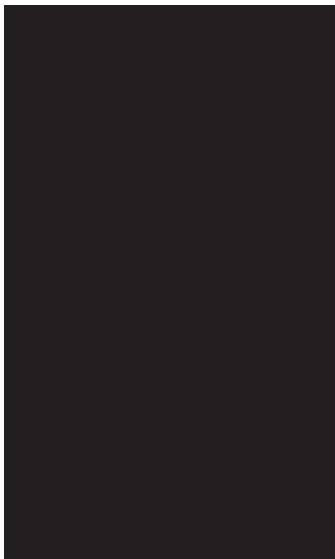
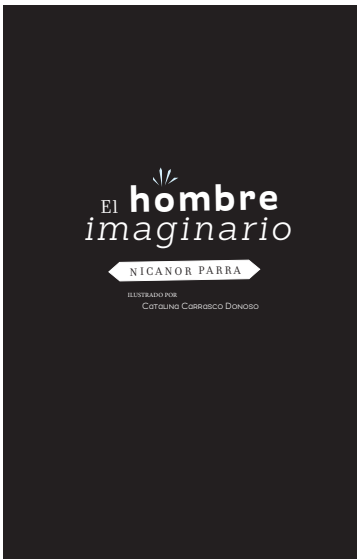
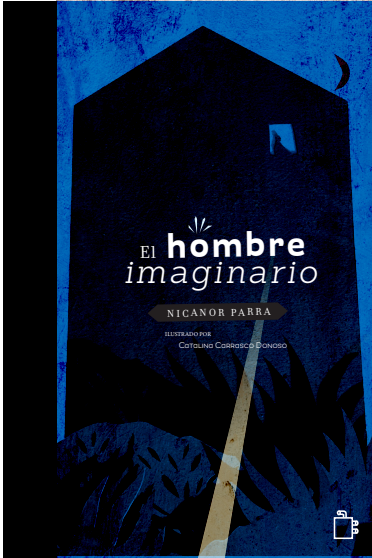
La Maquina
Fantástica

EL LIBRO IMAGINARIO



La maquina fantástica





XIV. Diseño de páginas interiores

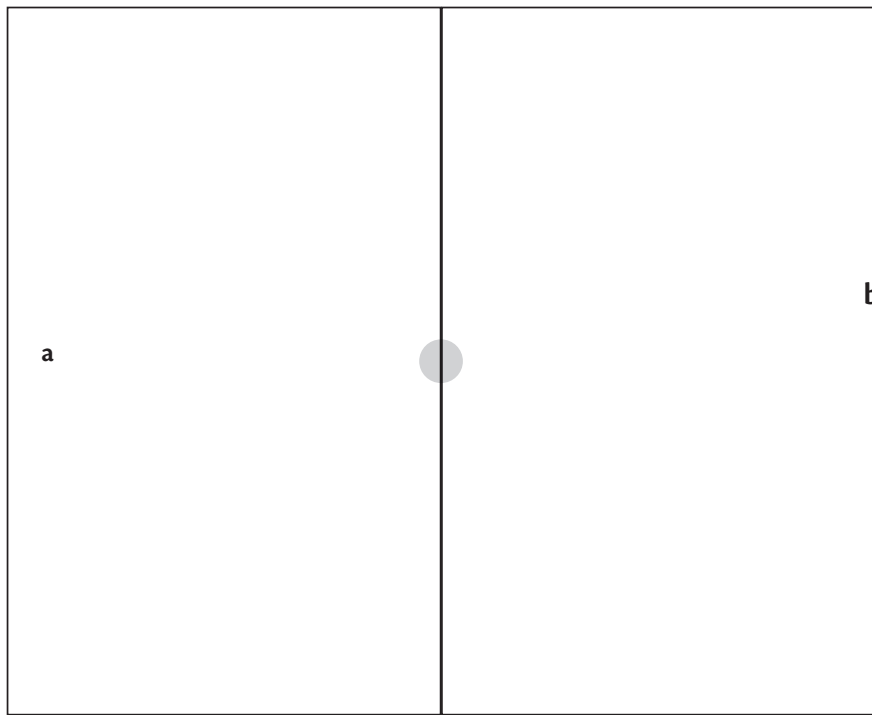
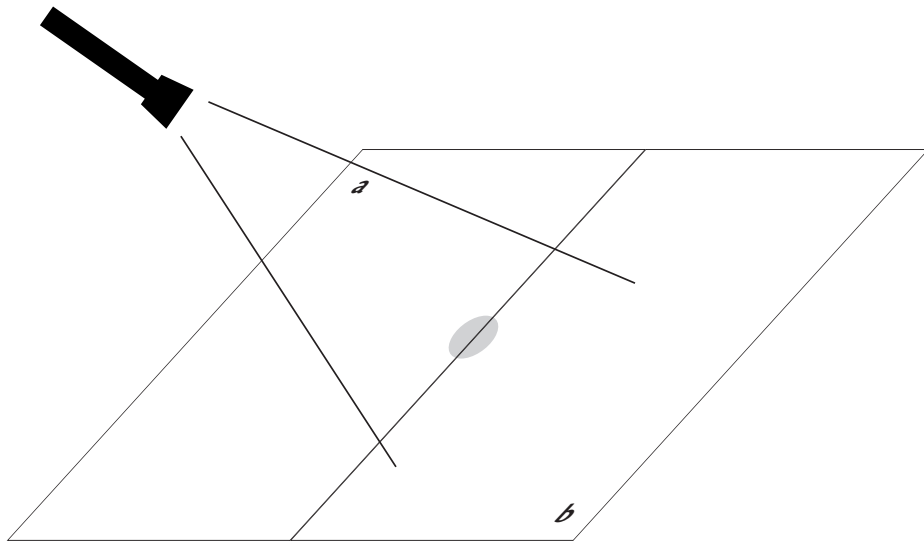
1. Páginas interiores

Para diseñar las páginas interiores, había que tener en consideración que el libro era de páginas negras e impreso en serigrafía, por lo que el foco estaba principalmente en definir las tipografías y características de los caracteres en cada una de las páginas.

Además, había que generar un interés visual en cuanto a cómo combinar el tema del texto principal del poema con el guión de las instrucciones de uso de la linterna e informaciones complementarias, como la explicación de uso del libro, la nota respecto al poema y Nicanor Parra, los créditos y el colofón, ya que como se trata de un libro para niños, era importante manejar todos estos niveles de información, pero además hacerlo de una forma atractiva y lúdica.

Para esto, utilicé las mismas tipografías de la portada, haciendo juegos de combinaciones entre ellas o agregando pequeños elementos decorativos como líneas punteadas, pequeños íconos, e instalando, además, el texto de forma dinámica, para que no fuera a ser repetitivo para el lector.

Se pensó, también, en un texto en tinta blanca, para que al ser iluminado por la linterna fuese fácil de leer en la oscuridad.



2. Diagramación de los versos

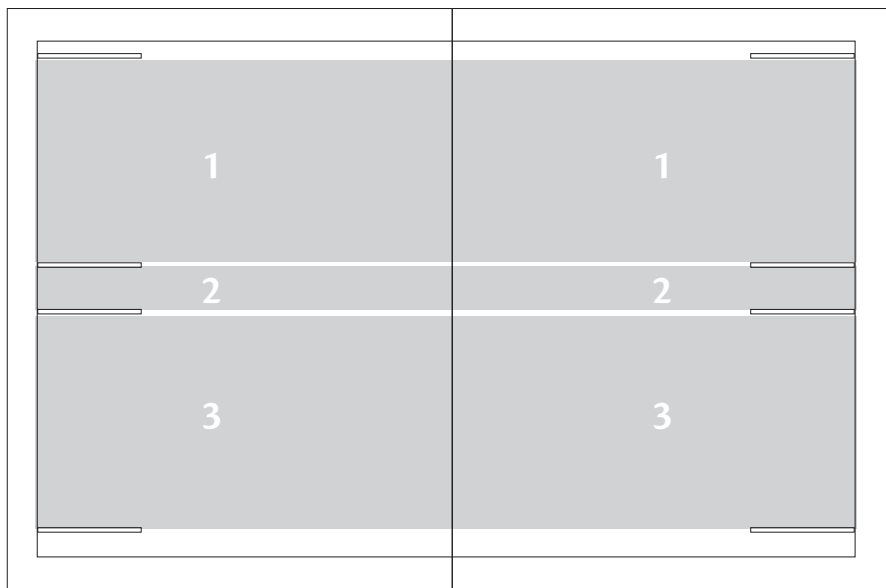
La diagramación de los versos está basada en una grilla básica, la cual permite generar múltiples variaciones. En términos generales, se dividió el espacio en tres planos principales, los cuales están separados por las pequeñas cajas disponibles para el texto.

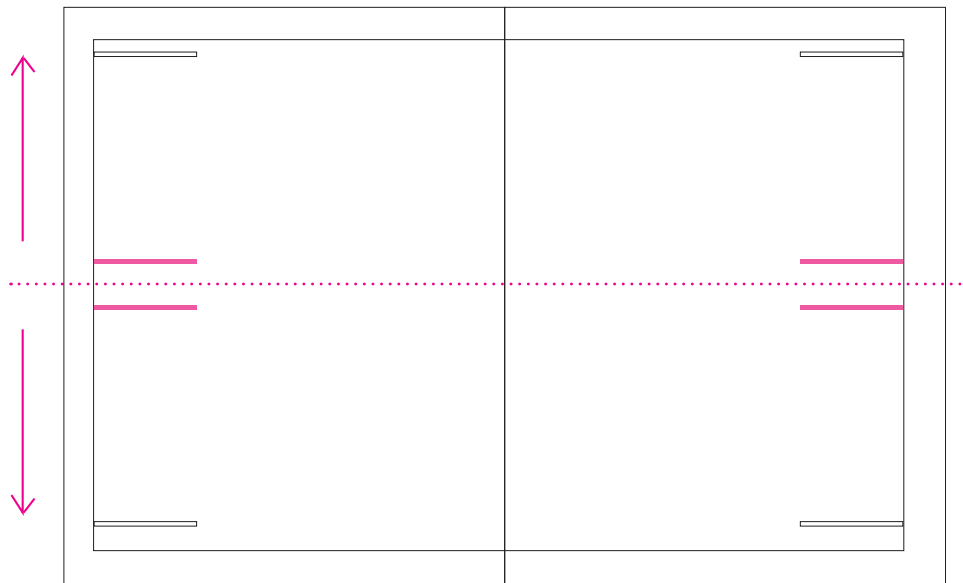
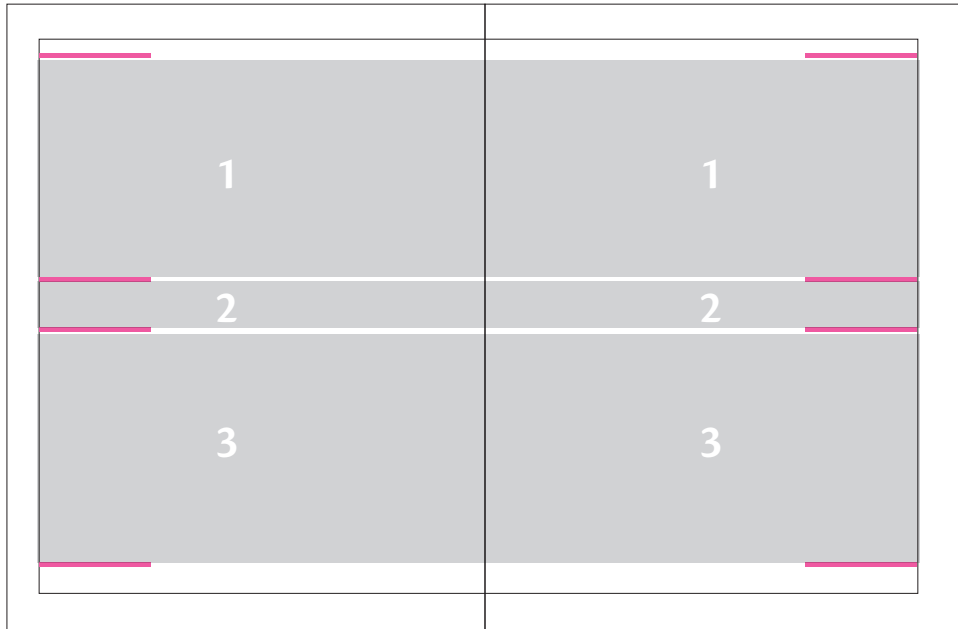
La intención de esta grilla es que el texto fuera un elemento presente, pero que no desviara la atención de la imagen sino que la complementara. Para esto, los textos están dispuestos al margen con el fin de jugar como un elemento más de la composición, y así, según la forma en la que se combinen los versos, entreguen distintos ejes de tensión visual.

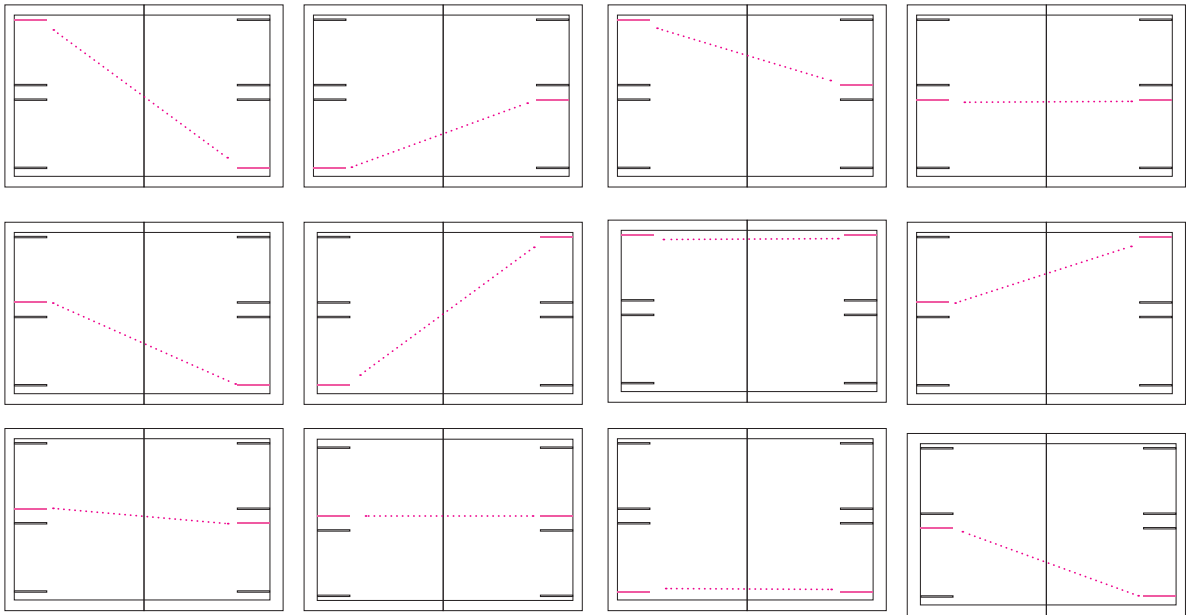
En el diseño del libro, el poema está dividido por uno o dos versos máximo por página, por lo que esta grilla debía mantener esa simpleza y, al mismo tiempo, ser lo suficientemente versátil como para que la lectura no perdiera atención a lo largo del libro.

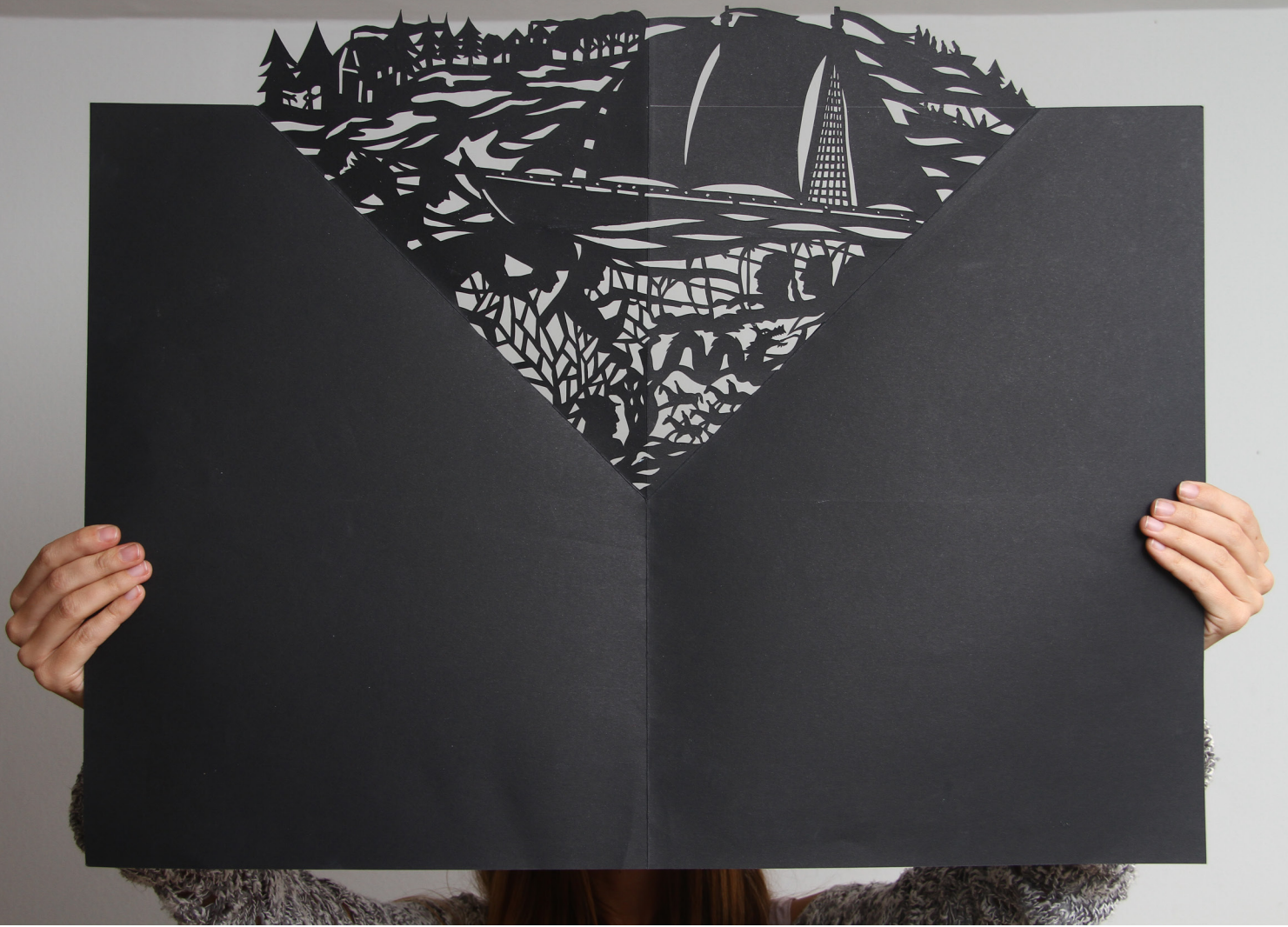
Para lograr esta versatilidad, las cuatro cajas de texto disponible por página permiten generar tensiones visuales con múltiples combinaciones, las cuales se definen en cada página, de acuerdo a la disposición del *pop-up* que se encuentra en ella.

El uso de las cuatro cajas es, a su vez una forma de romper con la pregnancia visual del eje horizontal, ya que las que se encuentran en torno al eje central de la página son el resultado del desplazamiento —hacia arriba y hacia abajo— con el fin de que este no fuera tan determinante.









3. Diseño tipográfico de los versos

El diseño tipográfico de los versos se comporta lúdicamente, haciendo un juego con las distintas variantes de una misma tipografía.

El hombre **Imaginario**
vive en **una mansión** imaginaria
RODEADA de cerros **IMAGINARIOS**

El hombre **imaginario**
vive en **una MANSIÓN** imaginaria
rodeada de cerros **IMagINARIOS**

4. Instructivo

El instructivo del libro es un texto breve que antecede al poema, en donde se explica la forma en que está pensada la lectura de este libro. Es un texto que, al estar dirigido a niños, debía ser breve, pero, a su vez, despertando la curiosidad del lector, siempre con un tono cercano y lúdico para que comenzaran amablemente la lectura del poema. Está escrito en tono coloquial, con el fin de que si un adulto quisiera leerle el libro a un niño, o si el mismo niño lo hiciera por cuenta propia, lo introdujera de forma amigable.

El texto dice lo siguiente:

Para leer este poema ilustrado,
necesitarás la ayuda de
una linterna y jugar a iluminar cada unas de sus
páginas negras.

Probé con dos opciones diferentes, primero con un juego tipográfico en el que se combina Filosofía, en su distintas variantes, y en la segunda, con Modernica.

PARA leer
ESTE POEMA ILUSTRADO,
NECESITARÁS la ayuda
DE UNA LINTERNA
y jugar a iluminar
CADA UNA de sus
PÁGINAS NEGRAS.

Para leer
ESTE POEMA ILUSTRADO,
NECESITARÁS la ayuda
DE UNA LINTERNA
y jugar a iluminar
CADA UNA de sus
PÁGINAS NEGRAS.

PARA leer ESTE POEMA ILUSTRADO,
NECESITARÁS la ayuda
de una linterna
Y JUGAR a ILUMINAR
CADA UNA de sus PÁGINAS NEGRAS.

PARA Leer ESTE POEMA ILUSTRADO,
NECESITARÁS la ayuda
de una linterna
Y JUGAR a ILUMINAR
CADA UNA de sus PÁGINAS NEGRAS.

NICANOR

Nicanor Parra Sandoval es un matemático, físico y poeta chileno nacido en San Fabián de Alico el 5 de septiembre de 1914. Publicó su primera obra en 1937 llamado Cancionero sin nombre.

Entre 1943 y 1947 se especializa en Mecánica Avanzada en la Universidad de Brown con una beca del Institute of International Education, y entre 1949 y 1951 estudia cursos en Cosmología en Oxford. En 1954 crea la antipoesía al publicar su famosa obra Poemas y Antipoemas. El 2011 recibió el Premio Cervantes, y ha sido nominado en numerosas oportunidades al Premio Nobel de Literatura.

Hoy en día Nicanor Nicanor, con más de 100 años de edad, sigue activo, y vive en una casita en Las Cruces, balneario de la Región de Valparaíso.

5. Biografía de Nicanor

En la última página del libro se entrega una reseña de Nicanor Parra, en un tono sencillo también y donde se cuenta una breve biografía del autor.

La biografía dice:

Nicanor Parra Sandoval es un matemático, físico y poeta chileno nacido en San Fabián de Alico el 5 de septiembre de 1914. Publicó su primera obra en 1937 llamado *Cancionero sin nombre*. Entre 1943 y 1947 se especializa en Mecánica Avanzada en la Universidad de Brown con una beca del Institute of International Education, y entre 1949 y 1951 estudia cursos en Cosmología en Oxford. En 1954 crea la antipoesía al publicar su famosa obra *Poemas y Antipoemas*. El 2011 recibió el Premio Cervantes, y ha sido nominado en numerosas oportunidades al Premio Nobel de Literatura.

Hoy en día Nicanor Parra, con más de 100 años de edad, sigue activo, y vive en una casita en Las Cruces, balneario de la Región de Valparaíso.





XV. Características de la edición

1. Características del formato e impresión

Las características de este libro están definidas por distintos factores, entre los cuales están considerados ciertos aspectos que demanda el libro como objeto en sí, como también ciertas condiciones de uso que se busca lograr mediante su lectura, pensando principalmente en que el uso es para niños y eventualmente adultos que les leerán este libro a niños pequeños.

Los aspectos que se consideraron, en relación al objeto, fueron por una parte que el formato entregara la suficiente amplitud como para que el espacio de la página fuese un espacio signficante, es decir, que hubiera una relación entre la página, el *pop-up* y el texto que tuviera el suficiente aire como para que cada uno de estos elementos fuera parte importante dentro de la lectura.

Para lograr esto, realicé numerosas pruebas de formato, ajustando por una parte el tamaño de página, el tamaño de la tipografía en la medida de lo posible, el tamaño de los *pop-ups*. Estos últimos eran el factor más limitante en cuanto a su capacidad de variar, ya que, por una parte, a partir del concepto creativo debían ser pequeños, pero además les afectaban otras limitantes, como por ejemplo, la capacidad de mi mano para cortar pequeñas formas, ya que al manejar las herramientas de corte en esa escala es mucho más difícil conseguir que las siluetas adquirieran las curvas y cortes tal cual como uno quisiera; y por otro lado, al escalar en el sentido contrario, cuando se hacen crecer los *pop-ups*, los factores físicos del papel también influyen, ya que por el peso del papel hay algunos que al crecer no lograron elevarse de la forma que se necesita para poder proyectarlos.

En este ejercicio pasé realizando numerosas pruebas, las cuales finalmente llegaron a un formato estandarizado y que equilibra los requisitos de cada uno de los ítems que componen cada página.

2. Formato

El formato del libro fue el resultado de la experimentación de múltiples formatos posibles, según la manera en que el lector podía relacionarse con ellos.

En primer lugar, se trabajó con un formato del tamaño de media carta, que era muy cómodo para tomarlo y no perdía casi nada de material en el proceso de encuadernación. Sin embargo, este formato quedaba muy ajustado para instalar los textos dentro de la página, y no daban el suficiente aire para que el *pop-up* se destacara dentro de la página.

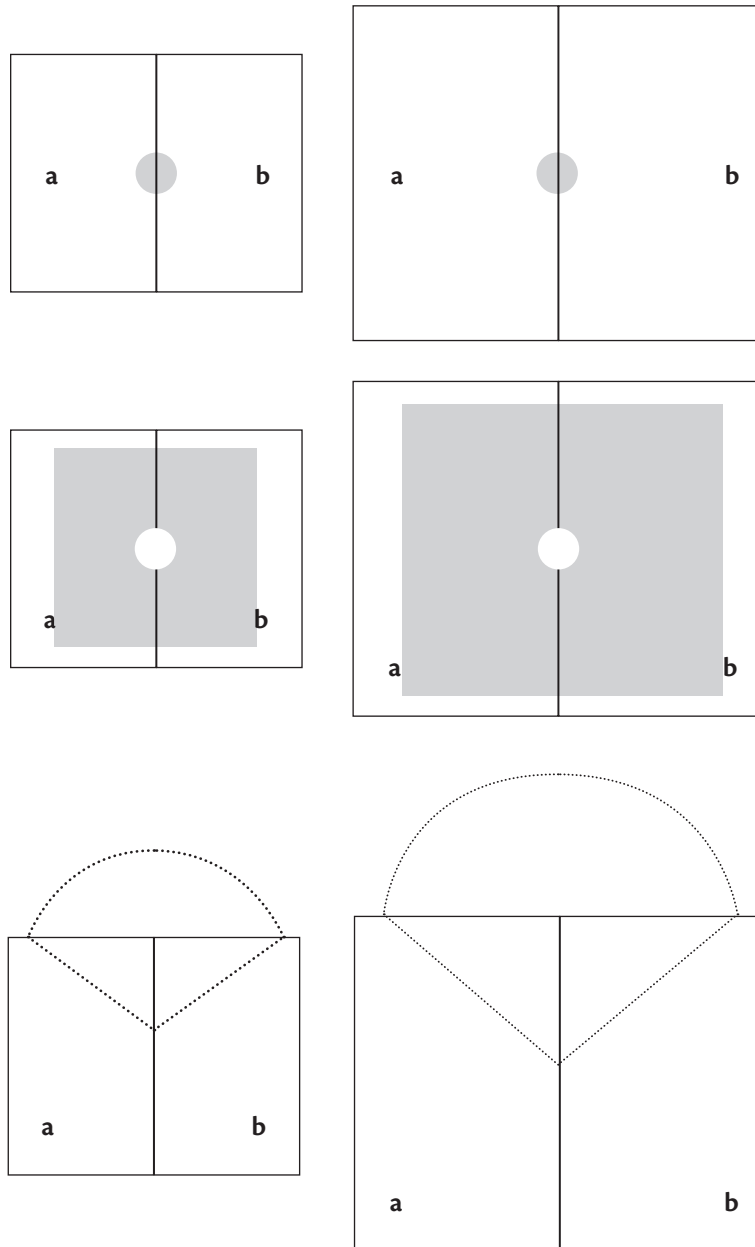
Por esta razón, probé después hacer crecer el formato, casi a tamaño oficio. Este formato quedaba mucho más elegante y permitía una mejor relación entre texto e imagen, por lo que continué trabajando sobre la ampliación de la doble página, con el fin de encontrar la medida que mejor se ajustara a los siguientes requisitos:

**ELEGANCIA - MATERIALIDAD - ESPECTÁCULO - DINAMISMO
- PROXÉMICA - ESPECIFICIDAD - TEATRALIDAD - PERTINENCIA.**

Había que experimentar hasta qué punto podía crecer la página para que no se perdiera la armonía de la doble página, la elegancia de la relación entre el texto y la imagen, la funcionalidad del *pop-up*, el espectáculo de la experiencia lectora y la sencillez del resultado, entre otros. Para esto, mantuve relativamente fijas las variables del tamaño del *pop-up* y de los textos, y fui probando más bien cómo funcionaban en la medida que el formato iba creciendo. Al crecer el tamaño, la tensión entre la escala del *pop-up* y la página hacía un juego muy interesante, que potenciaba el misterio de estas pequeñas «arrugas», y su relación con el espacio general, haciendo cada vez más evidente la teatralidad —o concepción escénica— que tiene cada página dentro del libro.

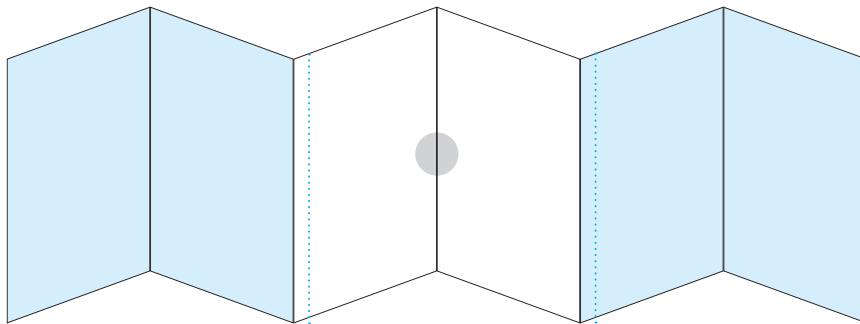
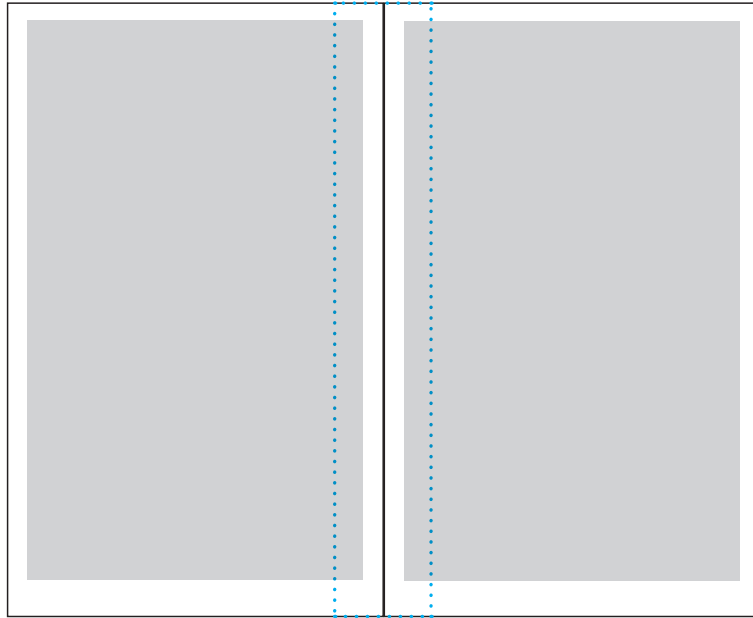
Sólo uno de los *pop-up* crecía proporcionalmente al formato, y era el del abanico que se despliega, el cual por operar justamente fuera de escena, podía jugar a crecer y romper con cada vez más fuerza la dinámica del resto de las páginas.

Al seguir la noción e importancia de la espacialidad y la temporalidad de la investigación desarrollada en el marco teórico, en la medida que el libro crece también se va modificando el tiempo de lectura que requiere. Mientras más grande, el tiempo de lectura se va haciendo cada vez más lento, por lo que este también fue un factor a considerar en la dimensión final, ya que la idea era que este libro tuviera la capacidad de transmitir la especificidad de ese momento de lectura, con toda la sorpresa que significara enfrentarse a este objeto libro que por materialidad, composición y ánimo de lectura se desmarcaba totalmente del típico libro infantil.



CONCEPTOS CLAVE

Al aumentar el tamaño de la página, el tiempo de lectura también varía. Se requiere un mayor esfuerzo en recorrer toda la página con la vista y, a su vez, se necesita más tiempo para pasar de una página a otra en el sentido real, lo que genera un ritmo de lectura totalmente diferente. Un libro grande invita a una lectura lenta, detenida, y uno pequeño a una lectura rápida. Para este libro era necesario encontrar un punto de equilibrio entre un tiempo de lectura pausado (que era lo esperado dada la forma de uso en que se pensó) y la capacidad que tiene el papel de soportar los diferentes *pop-ups* sin que estos se vean alterados en su funcionalidad e integración a la página.



CONCEPTOS CLAVE

El encuadernado debía considerar que las páginas interiores formaban parte de un acordeón, por lo que no podían ir cosidas al lomo. Para solucionar esto, había que pegar las páginas interiores a las tapas, mediante un par de guardas que protegieran el contenido del libro, y dejar el lomo libre, sin nada que lo fijara.

3. Encuadernado

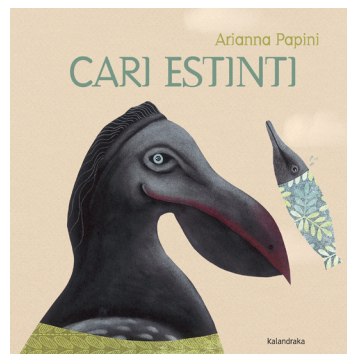
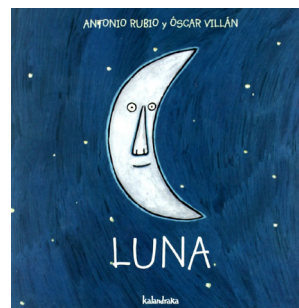
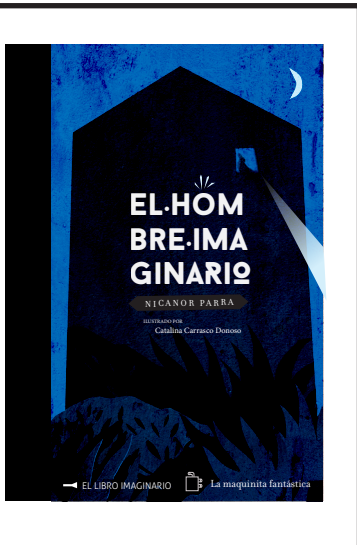
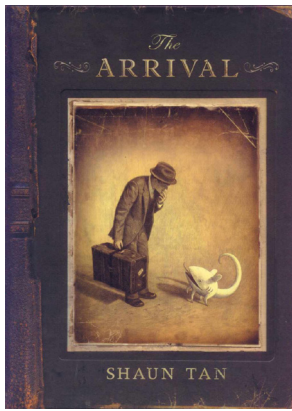
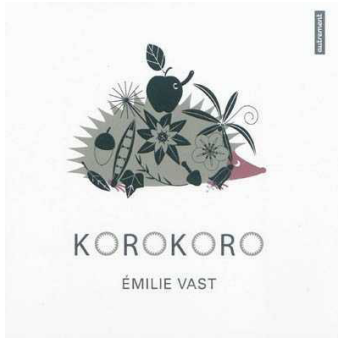
El encuadernado de este proyecto se basó en el prototipo de los libros de acordeón desarrollados en los talleres, donde el libro en sí mismo funciona como un tipo de *pop-up*. Este sistema de acordeón es clave para poder generar los distintos *pop-ups* al centro de la página, sin interferencias de las costuras o del pegamento del libro.

Para lograr este acordeón, se diseñó un sistema de pliegues que ocultaban el pegado de cada página, ya que este tipo de libros requieren una continuidad que es difícil de lograr, debido a que se necesitaría un rollo de papel para poder generarlo sin cortes, y para el caso del papel canson negro, que es el utilizado en este proyecto, no es posible, ya que en Chile sólo lo venden en pliegos dimensionados de 110 x 77 cm.

Este acordeón, en donde se encuentran contenidas todas las páginas interiores, se une a las portadas a través de portadillas, las cuales permiten generar una transición liviana y con un diseño especial para niños, dando continuidad a la lectura.

La variación en el diseño del libro final fue la incorporación de un lomo a las portadas, el cual iba separado de las páginas interiores, pero estructuraba el objeto como un libro propiamente tal. De esta forma, se permitía el ocultamiento a la vista de las uniones internas de las solapas de los *pop-up* con la página, pero tampoco las hacía completamente invisibles.





XVI. Estrategia de producción

1. Producción de la maqueta-original

El proyecto que presentaré a la comisión consiste en la maqueta original que mostraré a las editoriales infantiles, con el fin de ver la forma de producirlo de forma industrial, ya que por ser un libro de tipo *pop-up* es muy costoso producirlo aquí en Chile y se requeriría mandar a armar en China, como se realiza habitualmente en el mercado internacional de libros infantiles.

Por lo tanto, la estrategia de producción está orientado, en este caso, a la creación de una maqueta cuyas características tengan ya las cualidades del libro que se buscará realizar a través de las editoriales, ya que mi apuesta es enviarlo a las editoriales cuyos catálogos hayan sido premiados y tengan un estilo particular de lecturas, como podría ser en Chile las editoriales de Ekaré o Amanuta, o internacionales como Bárbara Fiore Editores, Kalandraka, El Fondo de la Cultura Económica, Orecchio Acervo o Los libros del Zorro Rojo.

Todo el trabajo de troquelado y generación de *pop-ups* sería realizado a través de un proceso manual, produciendo un número limitado de originales. De esta forma, se podrían producir, por ejemplo, 10 libros para enviarlos a cada casa editorial.

La primera maqueta, que es la que presentaré en esta oportunidad, se trata de un libro-objeto, con un carácter más bien experimental, ya que consiste en lo que en el mundo del arte sería la «prueba de autor», con una edición artesanal y mucho más cuidada en sus materiales, tanto en los papeles utilizados y los materiales para encuadernar, con el fin de que, aunque no se generen copias idénticas, logre generar una experiencia de lectura que la instale como la base creativa de lo que sería el libro impreso de forma industrial.

El papel que utilicé es canson negro de 200 g. impreso mediante serigrafía página por página. Los *pop-ups* fueron recortados a mano con el trazo original.

La portada se realizó en un *couché* opaco, y se emplacó a un cartón piedra, siguiendo una original forma de encuadernar.

XVII. Conclusiones

Hoy en día, una tendencia fundamental en el mundo editorial infantil ha sido el retorno a la creación de libros cuyo proceso de gestación involucre etapas de desarrollo autoral. Es así como el libro álbum ha logrado marcar una tendencia con el trabajo artístico de sus ilustraciones, tipografía y encuadernación, o los libros *pop-up*, cuya atención va en alza en la medida que desde la concepción de su diseño se ha vuelto a destacar la importancia del arte de la publicación, entendiendo que el libro como objeto también es parte de lo que se está comunicando al lector.

Dentro de este escenario, el libro *pop-up* *El hombre imaginario*, propone un modelo en el cual los elementos surgen de un trabajo conceptual y práctico que viene inspirado desde los mecanismos de las máquinas de visión propios del siglo XIX, en particular desde las fantasmagorías y el teatro de sombras. Este modelo se dio en una búsqueda experimental respecto del lenguaje medial, en el cual se lograran puntos de encuentro entre la interacción visual con luces y sombras y la capacidad de leer del sujeto, como el ejercicio de una situación de doble lectura.

1. Explorar la poética de la narrativa *pop-up*

El primer objetivo consistió en explorar la poética de la narrativa *pop-up*. Este proceso se fue dando de forma gradual y tomó gran parte del trabajo práctico, ya que para poder abordarlo se realizaron numerosos prototipos, en los cuales se experimentó con *pop-up* de solapa, de acordeón, tipo túnel o diorama, calados, con relieve, con relieve 3D o con relieve simple. Cada una de estas formas de *pop-up*, conlleva una carga narrativa y un modo de aproximación visual que implicaba un tipo de lectura y de compenetración con el lector diferentes.

El primero que probé fue el *pop-up* de *peep show*, que es un *pop-up* tipo fuelle, inspirado en los dioramas del siglo XIX. Este *pop-up* es muy atractivo, ya que mediante las sucesivas capas de ilustración, genera una situación tridimensional como un pequeño escenario de teatro, en donde se pueden destacar u ocultar los distintos elementos para dar más profundidad y también para sugerir distintas cosas que están pasando en la escena (o fuera de ella) de forma simultánea; según si se encuentran en el primero, segundo o tercer plano, o si se muestra más o menos respecto a los otros elementos que lo acompañan. Desde el punto de vista poético, esta capacidad de mostrar una imagen en la que simultáneamente podían estar ocurriendo múltiples eventos, daba la posibilidad de constituirse como un palimpsesto visual. Sin embargo, por esta misma situación, no era lo

suficientemente abierto como para generar una narrativa más liviana y simple, más cercana a la narrativa oral —que era lo que buscaba para este proyecto—, ya que generaba una lectura mucho más lenta y estacionaria en cada página, exigiendo al lector una *performance* mucho más concentrada y, por lo tanto, menos fluida.

De alguna forma, la poética del *pop-up* no debía caer exclusivamente en el efecto que la página misma podía lograr, sino que tenía que fluir junto con la narración, con el fin de que el libro en sí mismo fuera un objeto poético, como una unidad y una experiencia completa. Fue por esta razón que continué probando la capacidad expresiva que tenía cada uno de estos prototipos de generar, por una parte, una imagen con un alto grado poético y, a su vez, de ser capaz de conectar con una imagen sucesiva para tener la maleabilidad de ser considerado simplemente como una «página» o unidad mínima del libro, aportando a la poética de la lectura narrativa y del objeto sin llevarse toda la carga en una sola imagen o construcción visual.

A partir de esta primera constatación, los siguientes prototipos consideraron de forma mucho más clara la importancia de la «página» como soporte y como parte de la narrativa, lo que comenzó formalmente con los primeros prototipos de libro tipo acordeón, en donde la página como fondo también jugaba un rol en la definición del espacio y tiempo de lectura del objeto. Mediante el acordeón, el lector tiene acceso, por una parte, al total como una unidad visual y, al mismo tiempo, es capaz de percibir y jugar con cada página de manera particular, sin perder nunca de vista que se puede mover en una dirección u otra para continuar con la lectura.

Al usar los elementos y técnicas provenientes del mundo del *pop-up* como un recurso que ayudara a potenciar la página como unidad mínima, volví a rescatar la técnica de los *pop-up* 3D, aquellos que se insertan con solapas en la página y que al abrirla se levantan, pero con una condición fundamental: la experiencia poética en torno a este *pop-up*, que debía considerar la página como elemento clave en la espacio-temporalidad del relato, residiría en un asunto de escala, en el que el *pop-up* se constituiría en su mínima expresión, «como una arruga en el papel». Siguiendo esta segunda constatación poética, se estableció usar el *pop-up* como un elemento estructural y constitutivo, que narrativamente se planteara como una sugerencia y no como una situación evidente; en el caso de las solapas 3D es lo que comúnmente se aplica.

2. Explorar el potencial del teatro de sombras en combinación con el *pop-up*

Dentro del contexto de la poética con que estaba trabajando el *pop-up* su relación con el teatro de sombras también marca una serie de condiciones de uso y lectura, las cuales se ven manifestados y desarrollados a través del modo en que los *pop-up* se insertan en cada página.

Retomando las conclusiones del primer punto, desde la poética de la narrativa *pop-up*, en el ejercicio crítico proveniente del marco teórico, se trabajó en función de dos condicionantes: por una parte, la página no debía perder su condición de unidad mínima de lectura, lectura y, por otra, esta página debía ser capaz de constituirse, a su vez, como la unidad de espacio y tiempo mínima, generando un espacio dimensionado a escala, en donde el *pop-up* juega un rol

integrándose al fondo como un elemento más dentro de una composición abierta, el cual permite una lectura secuencial y no encierra al lector en un solo cuadro. Ahora, al combinar esto con el teatro de sombras, se agregan dos puntos más para potenciar la poética que se estaba trabajando: la lectura de cada *pop-up* mediante el uso de una pequeña linterna de mano. De forma simultánea con la experimentación de los distintos modelos de *pop-up*, la condición de que fueran proyectables y que logaran un juego de luces y sombras que pudiera generar una proyección atractiva, desde el punto de vista lumínico, fue un factor clave, ya que la luz tiene un comportamiento que también fue modelando la experiencia de diseño en la medida que algunos *pop-up* eran más o menos aptos para lograr resultados que logaran constituirse como parte de la lectura del poema y a la poética del objeto como experiencia narrativa.

La primera característica de la luz que se trabajó fue el estudio de su difracción, ya que al pasar el haz de luz por las formas *pop-up*, la proyección de su sombra poseía diversos grados de difracción según distintos factores. Entre ellos se encuentra la distancia a la que se encontraba la linterna de la recortada, y fundamentalmente también, según la escala de los troqueles que se estaban proyectando. Para que las formas se puedan proyectar de forma definida, existe un cociente de equilibrio entre el tamaño de la fuente y el tamaño de las rendijas, el que para el tamaño de la linterna de mano que utilicé en esta experiencia se lograba con un tamaño pequeño de calados, ya que si los vacíos eran muy abiertos, la luz pasaba sin lograr marcar los bordes de las formas y las siluetas proyectadas se difuminaban, logrando un resultado atractivo como fantasmagoría, pero que no servía para hacer una bajada narrativa.

El uso de las sombras fue un constituyente clave para la poética del objeto, ya que al abrir el libro, lo que se genera es la posibilidad de contar con un pequeño teatro de sombras, pero cuya escala no se reduce al tamaño del libro, sino a los juegos que con las proyecciones lumínicas se pueden lograr. En los primeros intentos con los libros *pop-up* troquelados, la proyección se realizaba de manera frontal, y una ilustración que en el papel tenía 10 x 10 cm, en el muro lograba fácilmente tener 1m x 1m o más, según el espacio disponible en la sala para proyectar. Esta capacidad de la luz, de aumentar las formas proyectadas, generaba un juego en el que la lectura, que normalmente se ejecuta como una actividad en solitario, se desplegara con toda su fuerza en un acto social, compartido, ya que al plasmarse en un espacio que se encuentra fuera del libro como objeto, ya no era solo la narración literaria sino también la visual quienes se ponían a disposición de un grupo a tiempo real, lo cual sería la segunda característica: la lectura de un objeto que se constituye como un espectáculo colectivo, en donde el evento se produce en simultáneo para varios observadores, retomando las tradiciones orales de los relatos en torno a un fuego, en un acto comunitario.

Este mismo juego de proyecciones, dentro y fuera del libro, fue en lo que derivó el proyecto El hombre imaginario, haciendo una combinatoria de troqueles y *pop-ups*, en los que de forma deliberada hubo casos en los que se proyectaba dentro de la página, simulando una luz cenital, generando una situación de espacio dentro del espacio del libro, y otros en que, por el tono poético de las imágenes simbólicas, se mostraba como una proyección fuera del libro, rompiendo la lógica de que la narrativa es un asunto del libro, sino que es

un asunto donde está involucrado también el lector-observador.

Esta capacidad móvil de las imágenes de sombras, de encontrarse dentro o fuera del libro, se potenciaba, a su vez, con la capacidad de dinamizarse en la medida que el lector mueve el foco de la linterna, generando sombras largas o cortas, oblicuas o cenitales, con mayor o menos grado de definición, lo cual para quien lee, se transforma en un universo de maneras de manifestar el mismo contenido con tonos comunicacionales diferentes.

3. Desarrollar una visualidad que interpele a la imaginación

El desarrollo de una visualidad que logre estimular la imaginación, se fue generando a partir de todos los elementos poéticos y formales que han sido comentados en los puntos anteriores, y que se complementó, además con, el uso del color negro como la base cromática de todo el proyecto. Todas las páginas son negras, las portadas son negras, y los *pop-up* también son completamente negros, con el propósito de transformar al objeto en un objeto medial, en el sentido de que el libro, pudiendo ser muy atractivo por sí mismo, no tenga protagonismo por sobre la experiencia lumínica e imaginativa que es capaz de generar, sino todo lo contrario, bajando las expectativas sobre los posibles efectos que encierra con el fin de mostrar su relación con la luz y la lectura de la manera más pura posible.

4. Trabajar conceptos de interacción con la luz mediante recursos *low tech*

Siguiendo en la línea del punto anterior, al mostrarse de una forma tan pura y rudimentaria, el proceso de interacción se muestra a partir de los mínimos elementos posibles (el papel, las formas *pop-up* y la luz) en ejercicios de lectura donde el lector toma un rol fundamental permitiéndole controlar la experiencia según su capacidad de interactuar y situándolo al centro de la experiencia estética y haciéndolo cómplice de la certeza de que finalmente es el lector quien genera todos los hechos poéticos que van ocurriendo durante la lectura.

5. Desarrollar una propuesta que apueste por la materialidad del objeto como parte del discurso visual

La materialidad, como parte del discurso visual, se entiende nuevamente como la manifestación lo más pura posible de lo rudimentario del objeto, y su capacidad, al mismo tiempo, de generar un alto contenido poético en la medida que se entiende como un objeto medial, cuyo fin es mostrar lo precario de la experiencia lectora y de lo poco que necesita para producirse. El libro en sí tiene un gran cuidado en todos sus detalles, como fueron la confección de cada *pop-up*, de cada unión de las páginas, de la materialidad de las portadas que fueron cuidadas en todo su proceso, con el fin de que al tomar el libro el lector pudiera apreciar que ese determinado objeto posee una naturaleza estética, cuyo lenguaje es ser justamente invisible. Por el color negro del objeto es a través de los materiales (la tela de la encuadernación, la textura del papel con el que están fabricadas cada una de las páginas o la impresión serigráfica del texto), que se revela que hay un trabajo de arte detrás, donde se revela que finalmente su

función es hacer que el libro desaparezca en un ambiente de total oscuridad, donde su lectura se aprecia en su máxima expresión.

6. La poética de Parra y el trabajo con capitales simbólicos

Una de las premisas clave dentro de la poética del libro, fue la definición de cómo el observador puede o no ir configurando espacios y tiempos propios, como una forma de apropiación personal de la lectura, y de qué manera este era el punto clave para identificar la tensión entre los espacios y tiempos generados a través de las máquinas o de la imaginación, como parte de la discusión de la incorporación del espectador en la creación de las imágenes mediadas por máquinas ópticas.

El ejercicio de tensionar ambas posibilidades resultaba finalmente en la poética del objeto, ya que se plateaba tanto como una pequeña máquina medial como también un objeto donde el observador pudiese recuperar su autonomía respecto de la creación de las imágenes a través de la conciencia de lo precario del estímulo perceptivo.

Este ejercicio poético se complementa con el de la poética y pensamiento de Parra, que llamaremos «el capital simbólico del artista» al trabajar con la noción de imaginario que propone el poeta, en voz de su hablante lírico, en este poema icónico de su obra, en donde trabaja la noción de imaginario como una configuración de un espacio y un tiempo irracional, velado a nuestra visión, pero que podemos percibir a través de la palabra.

Esta tensión, se manifiesta en el desarrollo del libro a través de distintos elementos: por una parte a través del aporte de los referentes provenientes del mundo de las artes plásticas con obras y propuestas que también desarrollan un capital en torno a la ruptura de los límites convencionales de la sociedad, como por ejemplo, Kara Walker, que pone en un mismo plano a los blancos y negros, mostrando de forma directa y al mismo tiempo desnaturalizada la historia de violencia contra los esclavos negros que nadie quiere contar a través de siluetas de papel recortadas a escala humana, o como Lucio Fontana, que al cortar con un cortacartón las telas, rompe con el canon de la academia que encerraba la obra al bastidor, abriendo la posibilidad de enfrentarse a la obra como un objeto que participa de un todo, constituyendo el espacio total como el espacio de la obra y en donde el artista tiene un rol fundamental como personaje que interactúa con la obra.

Del trabajo realizado con los talleres, también se recogieron elementos simbólicos importantes, como la búsqueda de un libro que justamente lograra mostrar su contenido de una forma no convencional, en una búsqueda de comunicación con el sujeto lector, tratando de establecer más de una lectura respecto a la experiencia que se realizara con la interacción del objeto, en un trabajo que se caracterizó por desdibujar totalmente el trabajo autoral por el de un trabajo colectivo, buscando generar un punto de vista compartido que trascendiera la necesidad de generar un producto propio, sino más bien que prescindiera justamente de esto. La intención era llevar el proceso creativo a un campo de trabajo «raw» donde los conocimientos propios se pusieran al servicio de lo que la interacción con el libro entregara como campo de trabajo e investigación por sí mismo.

XVIII. Fuentes bibliográficas

- ✧ Acuña, Constanza. (ed.) (2012). La curiosidad infinita de Athanasius Kircher. Una lectura a sus libros encontrados en la biblioteca Nacional de Chile. Santiago: Ocho Libros.
- ✧ Atxaga, Bernardo (2010). Alfabeto sobre la literatura infantil. Valencia: Media Vaca.
- ✧ Benjamin, Walter (2005). Libro de los pasajes. Madrid: Akal.
- ✧ Bruno Munari's Books: Hybridization Against Linear Thinking. (s.f.) Recuperado el 12 de marzo de 2015 de, <http://the-publishing-lab.com/features/view/135/bruno-munaris-books-hybridization-against-linear-thinking>
- ✧ Buck-Morss, Susan (1992). Aesthetics and Anaesthetic: Walter Benjamins Artwork Essay Reconsidered. En *October* 62. (pp 3-41).
- ✧ Ciancio, María Belén (2010). Benjamin y otras miradas: sobre algunas mutaciones del concepto de Fantasmagoría. (p 211).
- ✧ Crary, Jonathan. (1990). Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX. Murcia: CENDEAC.
- ✧ Daguerre and his Diorama in the 1830s: some financial announcements by
- ✧ R. Derek Wood. (s.f.) Recuperado el 25 de junio de 2015, de http://www.midley.co.uk/diorama/Diorama_Wood_2.htm
- ✧ Equipo Bibliotecas Escolares CRA. (2006) Ver para leer. Acercándonos al libro álbum. Unidad de Currículum y Evaluación / Centro de Recursos para el Aprendizaje – CRA Ministerio de Educación, República de Chile.
- ✧ Fantasmagorías. Linternas mágicas. (s.f) Recuperado el 15 de agosto de 2015, de http://www.museudelcinema.cat/esp/colleccio_recursos.php?idreg=1396
- ✧ García-Lomas, Alfonso. (2009). El mercado del libro en Chile. Santiago: Instituto Español de Comercio Exterior.
- ✧ Historia del teatro de sombras chinescas. (s.f.) Recuperado el 15 agosto de 2015, de http://spanish.china.org.cn/culture/txt/2009-08/19/content_18361107.htm
- ✧ “Keynote Erkki Huhtamo: The Diorama Revisited (part 1)”. (s.f.) Video en Vimeo. Recuperado en junio de 2015, de <https://vimeo.com/8631943>
- ✧ La linterna mágica. (s.f.) Recuperado el 15 de agosto de 2015 de, http://www.museudelcinema.cat/esp/colleccio_recursos.php?idreg=1395
- ✧ La visión total: el Panorama de Barker. (s.f.) Recuperado el 20 agosto de 2015, de <http://www.aryse.org/la-vision-total-el-panorama-de-barker/>
- ✧ Leer, adaptar e interpretar narraciones. (2013) Plan Nacional de Fomento de la Lectura Lee Chile Lee.
- ✧ Les Trois Ourses. (2012). Arte, libros y niños. La constelación de Les Trois Ourses. D.F.: CONACULTA.

- ✧ Montanaro, Ann. A concise History of Pop-up and Movable Books (s.f.) Recuperado el 5 de agosto de 2015, de <http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm>
- ✧ Montes, Graciela. (1994). Lectura abierta y lectura clausurada. En Hojas de Lectura. [Boletín N°31]. Bogotá: Fundalectura.
- ✧ Parra, Nicanor. (2014). El hombre imaginario. En Poemas y antipoemas. Santiago: Ediciones UDP.
- ✧ Plan Nacional de la Lectura 2015-2020 (s.f.) Recuperado el 11 de junio de 2015, de <http://www.plandelectura.cl/somos>
- ✧ Rodari, Gianni (1996). Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias. Barcelona: Ediciones Del Bronce.
- ✧ The Barker Family: Panorama Painters (s.f.) Recuperado el 8 de octubre de 2014, de <http://www.janeausten.co.uk/the-barker-family-panorama-painters/>
- ✧ Todorov, Tzvetan. (2013) Los usos de la memoria. Memoria. Revista sobre Cultura, Democracia y Derechos Humanos. 10, 22.
- ✧ Virilio, Paul. (1998). La máquina de la visión. Madrid: Ediciones Cátedra.
- ✧ Zajonc, Arthur. (1994). Atrapando la Luz. Historia de luz y la mente. Santiago: Editorial Andrés Bello.
- ✧ Century Of The Child: Growing By Design, 1900-2000
- ✧ <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-3363.html>
- ✧ <http://www.elmostrador.cl/cultura/2013/08/26/el-bibliocausto-chileno-cuando-los-libros-se-convirtieron-en-peligro-publico/> fuente consultada 30 de agosto 2015
- ✧ Fajardo, M. (2013, 26 de agosto). El bibliocausto chileno: cuando los libros se convirtieron en peligro público. El mostrador. Recuperado de <http://www.elmostrador.cl/cultura/2013/08/26/el-bibliocausto-chileno-cuando-los-libros-se-convirtieron-en-peligro-publico/>
- ✧ CNCA (2014). Mapeo de las industrias creativas de Chile. recuperado de http://http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2014/01/mapeo_industrias_creativas.pdf
- ✧ <http://www.janeausten.co.uk/the-barker-family-panorama-painter>
- ✧ http://www.midley.co.uk/diorama/Diorama_Wood_2.htm
- ✧ Savinio (2011). La visión total: el Panorama de Barker. Recuperado de <http://www.aryse.org/la-vision-total-el-panorama-de-barker/>
- ✧ Boyle, L. (2013). The Barker Family: Panorama Painters. Recuperado de <https://www.janeausten.co.uk/the-barker-family-panorama-painters/>
- ✧ http://spanish.china.org.cn/culture/txt/2009-08/19/content_18361107.htm
- ✧ http://www.museudelcinema.cat/esp/colleccio_recursos.php?idreg=1396
- ✧ Pop-Up Book - History's Best Toys: All-TIME 100 Greatest Toys - TIME <http://content.time.com/time/specials/packages/>
- ✧ <http://www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-intro.htm>
- ✧ LEER, ADAPTAR E INTERPRETAR NARRACIONES”. Guía del Plan Nacional de Fomento de la Lectura Lee Chile Lee y Unidad de Educación Parvularia del Ministerio de Educación. Publicada el año 2013.
- ✧ <http://the-publishing-lab.com/features/view/135/bruno-munaris-books-hybridization-against-linear-thinking> fuente revisada en marzo 2015.
- ✧ <http://www.gam.cl/home/disciplina/exposiciones/detalle/parra-100>

- ✧ <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-3629.html>
- ✧ Arte, libros y niños. La constelación de Les Trois Ourses. Editorial Alas y Raíces
- ✧ Fajardo, M. (2013, 26 de agosto). El bibliocausto chileno: cuando los libros se convirtieron en peligro público. El mostrador. Recuperado de <http://www.elmostrador.cl/cultura/2013/08/26/el-bibliocausto-chileno-cuando-los-libros-se-convirtieron-en-peligro-publico/>
- ✧ Actividades para festejar a Parra. Recuperado el 7 de julio de 2016, de <http://www.latercera.com/noticia/cultura/2014/09/1453-594390-9-parra-para-celebrar-por-cien-revise-las-actividades-que-festejan-al-antipoeta.shtml>
- ✧ Concierto en la Moneda. Recuperado el 7 de julio de 2016, de <http://www.biobiochile.cl/2014/09/06/con-un-concierto-en-la-moneda-cierran-celebraciones-del-centenario-de-nicanor-parra.shtml>
- ✧ Biografía de Parra. Recuperado el 7 de julio de 2016, de <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-3629.html>
- ✧ La mansión imaginaria. Recuperado el 7 de julio de 2016, de <http://www.quepasa.cl/articulo/cultura/2011/12/6-7114-9-la-mansion-imaginaria-de-parra.shtml/>
- ✧ David Turkeltaub. Recuperado el 7 de julio de 2016, de http://www.poesias.cl/reportaje_turkeltaub.htm
- ✧ El quebrantahuesos. Recuperado el 7 de julio de 2016, de <http://pensaresdificil.blogspot.cl/2010/04/el-quebrantahuesos-de-parra-lihn.html>
- ✧ Artefactos. Recuperado el 7 de julio de 2016, de <http://www.quepasa.cl/articulo/cultura/2014/08/6-14992-9-anonimos-artefactos.shtml/>
- ✧ El quebrantahuesos. Recuperado el 7 de julio de 2016, de http://www.justopastormellado.cl/gabinete_de_trabajo/articulos/2003/20030714.html
- ✧ <https://thefontfontyeahs.wordpress.com/2012/02/02/sanchez-font-gratis-de-daniel-hernandez-latinotype/>
- ✧ Fuente de la tipografía. <http://www.dafont.com/es/baron-neue.font>
- ✧ http://www.cervantes.es/bibliotecas_documentacion_espanol/creadores/parra_nicanor.htm

XIX. Fuentes de imágenes

Capítulo II

- ✱ **2.1 Cartel feria del libro de Bogotá.** Fuente consultada en 2016. <https://www.facebook.com/103995416338159/photos/>
- ✱ **2.2 Imagen sede editorial Nascimento paseo Ahumada.** Fuente consultada en 2016. <http://www.fundacionlafuente.cl/felipe-reyes-autor-de-la-biografia-nascimento-el-editor-de-los-chilenos/>
- ✱ **2.3 Quema de libros de Koen Wessing.** Fuente consultada en 2016. <http://radio.uchile.cl/2013/09/01/exhiben-los-libros-prohibidos-en-dictadura>

Capítulo III

- ✱ **3.1 Retrato de Mauricio Amster.** Fuente consultada en 2016. <http://www.trazomiciudad.cl/wp-content/uploads/2012/06/mauricio-amster.jpg>
- ✱ **3.2 Portada libro Miltín, editorial Pehuén.** Fuente consultada en 2016. <http://www.zorroculebra.com/ilus-miltin.html>

Capítulo VIII

- ✱ **8.1 Zoótrofo.** Fuente consultada en 2016. <http://www.ohcolourmein.com/wp-content/uploads/2010/12/zootropo4.jpg>
- ✱ **8.2 Thaumatrofo.** Fuente consultada en 2016. <http://1.bp.blogspot.com/-pZtNWFvw0KA/Up8ZPpI6i1I/AAAAAAAAAHM/QMIx3r1v-Uo/s1600/Thauma.jpg>
- ✱ **8.3 Panorama.** Fuente consultada en 2016. <http://www.margatelocalhistory.co.uk/DocRead/Margate%20in%20London%20Shows.html>
- ✱ **8.4 Afiche Panorama.** Fuente consultada en 2016. <http://www.aryse.org/la-vision-total-el-panorama-de-barker>
- ✱ **8.5 Diorama.** Fuente consultada en 2016. http://www.aloj.us.es/galba2/TE-SIS/CAPITULO1/figura23_24.htm
- ✱ **8.6 Linternas mágicas** Fuente consultada en 2016. <http://www.bullworks.net/daily/20090517.htm>
- ✱ **8.7 Teatro de sombras de Seraphin.** Fuente consultada en 2016. <http://deliveryimages.acm.org/10.1145/2510000/2500096/figs/f2.html>
- ✱ **8.8 El gato negro.** Fuente consultada en 2016. <http://academic.macewan.ca/classenr/genevieve-de-brabant/>
- ✱ **8.9 Ombres francaises.** Fuente consultada en 2016. <http://www.delcampe.net/page/item/id,141331266,var,LITHOGRAPHIE--par-GRAND->

- VILLE-1844--les-ombres-francaises,language,E.html
- ✧ **8.10 Fantasmagorías.** Fuente consultada en 2016. https://www.google.cl/search?q=etienne+robertson&espv=2&biw=2560&bih=1298&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=ayxKVZKIFdHkgwTmr4OwAw&ved=0CAYQ_
 - ✧ **8.11 Fantasmagorías espectáculo.** Fuente consultada en 2016. https://www.google.cl/search?q=etienne+robertson&espv=2&biw=2560&bih=1298&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=ayxKVZKIFdHkgwTmr4OwAw&ved=0CAYQ_
 - ✧ **8.12 Cámara obscura.** Fuente consultada en 2016. <http://www.vermeerscamera.co.uk/chapter1.htm>
 - ✧ **8.13 Goethe, retrato a carbón.** Fuente consultada en 2016. 2016.
 - ✧ **8.14 Estereoscopio.** Fuente consultada en 2016. <http://drc.usask.ca/projects/archbook/volvelles.php>
 - ✧ **8.15 Eadward Muybridge, secuencia mujer con sombrilla.** Fuente consultada en 2016. <http://20x200.com/products/eadward-muybridge-animal-locomotion-plate-38-woman>
 - ✧ **8.16 El gato negro.** Fuente consultada en 2016.
 - ✧ **8.17 Harlequinades.** Fuente consultada en 2016. <https://www.pinterest.com/pin/439593613601451264/> ✧ **8.18**
 - ✧ **8.18 Paper doll book.** Fuente consultada en 2016. <https://www.theriaults.com/circa-1820dutch-paper-doll-book-louize-j-guykens>
 - ✧ **8.19 Lothar Megendorfer.** Fuente consultada en 2016. <http://www.kettererkunst.de/kunst/kd/details.php?obnr=411201676&anummer=397/>
 - ✧ **8.20 Bagheera. Ilustración de Kipling.** Fuente consultada en 2016. http://en.wikipedia.org/wiki/Baloo#/media/File:T2JB023_-_Bagheera_would_lie_out_on_a_branch.JPG
 - ✧ **8.21 Caperucita y el lobo, G.Dore.** Fuente consultada en 2016. <http://www.surlalunefairytales.com/illustrations/ridinghood/dorered3.html>
 - ✧ **8.22 Arthur Rackham.** Fuente consultada en 2016. <http://www.sonotaprincess.com.au/sketchbook/2011/6/10/arthur-rackhams-frightening-world.html>
 - ✧ **8.23 Sombras chinas, dibujo victoriano.** Fuente consultada en 2016. <http://www.sombraschinas.com/wp-content/uploads/2012/01/Museo-de-Torino-05.jpg>
 - ✧ **8.24 Ilustración de niña victoriana leyendo.** Fuente consultada en 2016. <https://www.flickr.com/photos/eoskins/8401027886>
 - ✧ **8.25 Tradición oral en África.** Fuente consultada en 2016. <http://www.institutfrancais-congo.com/IMG/arton784.jpg>
 - ✧ **8.26 Elena Odriozola.** Fuente consultada en 2016. <http://rz100.blogspot.cl/2015/07/elena-odriozola-premio-nacional-de.html>
 - ✧ **8.27 Pulgarcito de Rebecca Dautremer.** Fuente consultada en 2016. <http://www.rebeccadautremer.com>
 - ✧ **8.28 Anthony Brown. ilustración con referencia a Magritte.** Fuente consultada en 2016. <http://www.illustrationcupboard.com/illustration.aspx?iId=2720&type=artist&idValue=43&aiPage=3>
 - ✧ **8.29 ABC 3D Book.** Fuente consultada en 2016. <http://justgibs.blogspot.cl/2012/02/abc3d.html>
 - ✧ **8.30 Drole Doiseau, Philippe Ug.** Fuente consultada en 2016. http://www.editionsdesgrandespersonnes.com/portfolio_page/drole-doi-

seau-philippe-ug-septembre-2011/

- ✱ **8.31 El pequeño teatro de Rebecca Dautremer.** Fuente consultada en 2016. <https://assebiblog.wordpress.com/2015/02/09/parel-in-de-bib-het-kleine-theater-van-rebecca/>
- ✱ **8.32 Retrato de Bruno Munari.** Fuente consultada en 2016. <http://the-publishing-lab.com/features/view/135/bruno-munaris-books-hybridization-against-linear-thinking>
- ✱ **8.33 I Prelibri de Munari.** Fuente consultada en 2016. http://the-publishing-lab.com/uploads/features/standard_images/publishing-lab_visual-writing_munari_10.jpg
- ✱ **8.34 Nella notte buia. Bruno Munari.** Fuente consultada en 2016. http://the-publishing-lab.com/uploads/features/standard_images/publishing-lab_visual-writing_munari_08.jpg
- ✱ **8.35 Enzo Mari, The fable game.** Fuente consultada en 2016. https://p2.liveauctioneers.com/1513/42864/18754520_1_1.jpg
- ✱ **8.36 Little tree. Katsumi Komagata.** Fuente consultada en 2016. <https://sardinette.wordpress.com/tag/katsumi-komagata/>
- ✱ **8.37 I Prelibri, Bruno Munari.** Fuente consultada en 2016. <http://daseyn.blogspot.com/2013/04/i-prelibri-di-bruno-munari.html>
- ✱ **8.38 Le libri illeggibili, Bruno Munari.** Fuente consultada en 2016. http://x-traonline.org/build/wp-content/uploads/old/2012/08/4_Munari_libri-illeggibili-800x937.jpg

Capítulo IX

- ✱ **9.4 Unfold/ Enfold. Kveta Pacovska.** Fuente consultada en 2016. https://www.google.cl/imgres?imgrefurl=https://antina.jp/products/item.php?classcategory_id=2589&tbnid=BWxWAws_j-LWsM:&docid=3BEDO-chomXKPMM&h=600&w=600

Capítulo X

- ✱ **10.1 Nicanor Parra, retrato.** Fuente consultada en 2016. http://www.poesias.cl/nicanor_parra_00009.jpg
- ✱ **10.2 Campaña gráfica 100 años de Parra.** Fuente consultada en 2016. <http://plandelectura.gob.cl/wp-content/uploads/2014/09/tirso.jpg>
- ✱ **10.3 Gobierno celebra los 100 años de Nicanor Parra leyendo El Hombre imaginario.** Fuente consultada en 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=knUS-vAR8SM>
- ✱ **10.4 Pascuala Ilabaca, cantando el poema El hombre imaginario. #parrafraseos.** Fuente consultada en 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=IMN60-BIY4w>
- ✱ **10.5 Montaje expo Parra 100, GAM.** Fuente consultada en 2016. <http://www.24horas.cl/incoming/article1396412.ece/BINARY/Parra%20100.jpg>
- ✱ **10.12 Portadas de libros de N.Parra.** Fuente consultada en 2016. **Hojas de Parra.** <http://2.bp.blogspot.com/-F7gLRxmyvTA/T80PWQACWoI/AAAAAAAAABbY/BckMriAFCmk/s200/hojas+de+parra.jpg>
- ✱ **La cueca larga.** http://www.memoriachilena.cl/602/articles-71469_thumbnail.jpg

Obra gruesa. <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/8f/65/08/8f-650862130bade15bfed6230c1668e6.jpg>

Trabajos prácticos. http://mlc-d1-p.mlstatic.com/hojas-de-parra-trabajos-practicos-nicanor-parra-primera-ed-676101-ML-C20285934505_042015-F.jpg?square=false

Poemas para combatir la calvicie. http://mlc-d1-p.mlstatic.com/hojas-de-parra-trabajos-practicos-nicanor-parra-primera-ed-676101-ML-C20285934505_042015-F.jpg?square=false

Poesía Política. http://mlc-d1-p.mlstatic.com/hojas-de-parra-trabajos-practicos-nicanor-parra-primera-ed-676101-ML-C20285934505_042015-F.jpg?square=false

✧ **10.13 Página interior libro Hojas de Parra, recopilación de Editorial Amanuta.** Fuente consultada en 2016. <http://www.24horas.cl/incoming/article1396412.ece/BINARY/Parra%20100.jpg>

✧ **10.15 Retrato de Ana María Molinaire.** Fuente consultada en 2016. <http://i.caras.cl/wp-content/uploads/2013/05/Wp-Ana-193.jpg>

Capítulo XI

✧ **11.3 Retrato de Parra en una de sus casas.** Fuente consultada en 2016. <http://i.caras.cl/wp-content/uploads/2014/07/Wp-450-Parra-3.jpg>

Capítulo XII

✧ **12.1 Nocturno, libro de Isol.** Fuente consultada en 2016. http://1.bp.blogspot.com/-QXqCjIY3xEU/TyIlemRvW8I/AAAAAAAAAyE/bceGMM3LYRc/s1600/399730_281666578554075_152413458146055_738540_831249584_n.jpg

✧ **12.2 Les trois inventeurs, Michel Ocelot.** Fuente consultada en 2016. <http://i.caras.cl/wp-content/uploads/2014/07/Wp-450-Parra-3.jpg>

✧ **12.3 Las aventuras del príncipe Achmed, Lotte Reiniger.** Fuente consultada en 2016. <https://i.ytimg.com/vi/YpFJW-gwRkk/maxresdefault.jpg>

✧ **12.4 Jeu des ombres, Hervé Tullet.** Fuente consultada en 2016. <http://a.decitre.di-static.com/img/200x303/herve-tullet-jeu-d-ombres/9782755703450FS.gif>

✧ **12.5 Shadows Suzy Lee.** Fuente consultada en 2016. <http://files.picture-bookmakers.com/images/posts/20150623-suzy-lee/x2/18.jpg>

Capítulo XVIII

✧ **18.1 Kokoro, de Emilie Vast.** Fuente consultada en 2016. http://lesptitsbaluchons.blog.free.fr/public/Coups_de_coeur/korokoro-emilie-vast-300x300.jpg

✧ **18.2 El árbol rojo, Shaun Tan.** Fuente consultada en 2016. https://kodomis.files.wordpress.com/2013/07/003_el-arbol-rojo_081.jpg

✧ **18.3 Un cane in viaggio, Elia Pecora.** Fuente consultada en 2016.

http://www.orecchioacerbo.com/editore/images/orecchioacerbo/libri/coper-tine_600/uncaneinviaggiocover.jpg

✧ **18.4 Corazón de madre.** Fuente consultada en 2016. <http://2.bp.blogspot.com/-AasO1GEbDCw/U84p82t3tuI/AAAAAAAAI3A/oGbdHqZeoq0/s1600/ZR-Corazon-de-madre.jpg>

✧ **18.5 È non è.** Fuente consultada en 2016. <http://www.kalandraka.com/blog/wp-content/uploads/2013/01/%C3%88-non-%C3%A8.jpg>

✧ **18.6 Luna.** Fuente consultada en 2016. http://www.kalandraka.com/fileadmin/images/books/covers/luna-C_01.jpg

✧ **18.6 Cari Estinti.** Fuente consultada en 2016. <https://biblioragazziletture.files.wordpress.com/2014/12/cari-estinti-it-11.jpg>