

1

P O R T O D

2

LEER - CO - MO EX - PE - RIEN - CIA

A S L A S

3

. A C H E S

4

CRE - A - TI - VA

M U D A S



POR: ISABEL HERRERA GONZÁLEZ  
TUTORA: MARÍA LUISA VADILLO RODRÍGUEZ  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA  
CURSO 2022-2023

#### Créditos.

Diseño de portada: Isabel Herrera González.

Texto: Isabel Herrera González.

Imágenes: Isabel Herrera (y otros).

Maquetación con Adobe InDesign: Isabel Herrera González.

Fecha: septiembre de 2023.

Para citar, se ha empleado el sistema APA 7.<sup>a</sup> Edición.

POR TODAS  
LAS \_ACHES  
MUDAS

ISABEL HERRERA GONZÁLEZ

*LEER COMO EXPERIENCIA CREATIVA*  
TRABAJO DE FIN DE MÁSTER  
TUTORA: MARÍA LUISA VADILLO RODRÍGUEZ  
MÁSTER ARTE: *IDEA Y PRODUCCIÓN*  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA  
CURSO 2022-2023

**\*Nota importante:** aquellas imágenes que por necesidad han sido comprimidas y resultan ilegibles podrán verse a máxima resolución pinchando en los enlaces. Algunos **enlaces** pueden tardar en responder o en cargar. En caso de no funcionar de ninguna forma al pulsarlos, se sugiere copiarlos y pegarlos en el buscador directamente, comprobando que no se añadan guiones (-) de separación a la dirección. De indicarse en este caso que 'la página no está disponible', es probable que sea porque InDesign ha descompuesto la dirección en varias líneas, añadiendo **guiones** innecesarios a la dirección. Por ejemplo, de este modo: <https://www.ra-e.es/dpd/li-nk> . La incidencia se resuelve eliminándolos al hacer la búsqueda.

## RESUMEN

Este **Trabajo de Fin de Máster** presenta un proyecto de investigación de naturaleza teórico-práctica cuyo objetivo principal es indagar en la lectura como experiencia activa y creativa, explorando a través de la experimentación plástica nuevas formas de concebir el soporte narrativo material en el marco del arte contemporáneo. Con este fin, en las aportaciones teóricas y artísticas se establece una interrelación entre el análisis de los aspectos psíquicos, más abstractos, y el de la dimensión más física y concreta, en base a nociones propias de la semiótica, la ilustración y la estética relacional. Se presta especial atención a la interacción con el medio físico del álbum ilustrado infantil –considerándolo como un objeto-vector de relaciones– en los que la página (como concepto y soporte) es concebida como espacio liminal que conjuga imagen y texto, materialidad e inmaterialidad, realidad y fantasía... creación y lectura.

**Palabras clave:** lectura, interacción, medio, creación, arte contemporáneo.

## ABSTRACT

*This **Master's dissertation** represents a theoretical-practical research project that seeks to investigate reading as an active and creative experience, exploring new approaches to conceptualizing the material narrative medium within the context of contemporary art through the use of plastic experimentation. To this end, the theoretical and artistic contributions interweave analyses of psychological and abstract aspects with those of the more tangible and concrete dimensions, drawing upon principles derived from semiotics, illustration and relational aesthetics. Of particular interest is the examination of the interaction with the physical medium of children's illustrated books as an object-vector of relationships: where the page is conceived as a liminal space between image and text, materiality and immateriality, reality and fantasy... creation and reading.*

**Key words:** reading, interaction, medium, creation, contemporary art.

# ÍNDICE

I. Introducción	17
II. Justificación	25
III. Antecedentes	31
IV. Objetivos	36
V. Metodología	38
VI. Grado de innovación	42
1. Aportaciones artísticas	45
1.1. <i>Entre líneas</i>	46
1.1.1. Catalogación	47
1.1.2. Formalización	48
1.1.3. Síntesis	55
1.2. <i>A sangre</i>	66
1.2.1. Catalogación	67
1.2.2. Formalización	68
1.2.3. Síntesis	70
1.3. <i>Contar con los dedos</i>	86
1.3.1. Catalogación	87
1.3.2. Formalización	88
1.3.3. Síntesis	88

1.4. <i>Leyendo en blanco</i>	100	6. Anexos	249
1.4.1. Catalogación	101	6.1. Anexo I: Experimentación	251
1.4.2. Formalización	102	6.2. Anexo II: Entrevistas	276
1.4.3. Síntesis	107	6.2.1. Conversando con Vicente Bru	279
1.5. <i>En la palma de la mano</i>	126	6.2.2. Conversando con Cristina Mejías	289
1.5.1. Catalogación	127	6.2.3. Entrevistando a Ramón Román	297
1.5.2. Formalización	128	6.2.4. Conversando con Ignacio González	303
1.5.3. Síntesis	130		
2. Aportaciones teóricas	149		
2.1. La lectura como experiencia creativa	151		
2.1.1. Narración y codificación	151		
2.1.2. La novedad poética	163		
2.1.3. Lector co-creador y <i>performance</i> lectora	176		
2.2. Aproximándonos a una poética de la fisicidad del libro	189		
2.2.1. El soporte narrativo como medio que conjuga materialidad e inmaterialidad	189		
2.2.2. La interacción en la configuración de narraciones	204		
3. Conclusiones	217		
4. Bibliografía	223		
4.1. Fuentes principales de consulta	223		
4.2. Bibliografía secundaria	229		
4.3. Libros ilustrados citados	230		
5. Relación de imágenes	235		



# I. INTRODUCCIÓN

En la conferencia *Herramientas del Cambio en Publicación*<sup>1</sup>, celebrada la víspera de la Feria del Libro Infantil de Bolonia del año 2011, se vaticinó la “inminente extinción del libro físico y el advenimiento de lo que se llamó «la *app* álbum ilustrado»”<sup>2</sup> (Salisbury y Styles, 2020, p. 190). Dicen que el colectivo de editores entró en pánico.

Sin embargo, once años más tarde, en el contexto de lo que Nicolas Bourriaud (1965) definiría como ‘la época de la pantalla’ —un mundo dominado cada vez más por lo inmaterial, lo tecnológico, y sumido en lo que parece ser una “revolución permanente” (Mir-

zoeff, 2016, p. 17)— descubrimos que el medio físico del libro ilustrado sigue conviviendo en nuestra cotidianidad con plataformas interactivas o audiovisuales. Aludimos a un medio comunicativo en principio ‘estático’, una de cuyas primeras manifestaciones podríamos hallar en un rollo de papiro egipcio datado aproximadamente en el año 1980 a. C. Esta circunstancia paradójica<sup>3</sup> (la pervivencia de aquellos medios, aparentemente tan ‘limitados’, en el presente) es la inquietud fundamental que genera el *corpus* de esta investigación teórica y artística que se formaliza en este **Trabajo de Fin de Máster**.

<sup>1</sup> “Tools of Change in Publishing”. Traducción libre de la autora.

<sup>2</sup> “The imminent demise of the physical book and the rise of what was then generally referred to as the ‘picturebook app’” (Salisbury y Styles, 2020, p. 190). Traducción libre de la autora.

<sup>3</sup> Utilizamos esta palabra a propósito del discurso desarrollado por Nicolas Bourriaud en *Estética relacional* (1998), como veremos.

Retomamos la línea conceptual desarrollada en el Trabajo de Fin de Grado<sup>4</sup>, donde nos planteábamos la gran incógnita de ‘cómo dotar de vida a una narración’. Una de las principales aportaciones a mi<sup>5</sup> discurso personal que proporcionó aquella búsqueda inicial fue lo que el poeta-filósofo Samuel Taylor Coleridge (1772-1834) llamaba ‘**ideal orgánico**’, entendido este como un criterio según el cual la creación artística había de aspirar a producir formas que respirasen vida<sup>6</sup>. En este trabajo ya nos planteamos las limitaciones de recurrir a fórmulas estáticas si considerábamos el movimiento y el dinamismo como claves en generar ilusión de vida. Sólo que la postura que adoptamos entonces fue necesariamente sesgada, procurando una respuesta en la que el papel protagonista lo desempeñaba el creador original, quien genera el canal y el código. Por otro lado, en la producción nos centramos entonces en explorar una concepción tradicional del encuadre, como ventana, y de **diégesis** (mundo ficticio) autónoma. Es así que nuestras aportaciones artísticas pertenecían todas a la disciplina de la ilustración.

El recorrido en el Máster de la Universidad de Sevilla **Arte: Idea y Producción**, sin embargo, nos suministró una visión más amplia del panorama actual de arte contemporáneo. Pudimos explorar nuevas líneas en nuestro discurso. Para empezar, las limitaciones que puede entrañar ser creador o el propio acto de creación, en especial a la luz de ciertas nociones de estética relacional. Buscando la

4 Herrera-González, I. (2022). *Por mil palabras: una aproximación al fenómeno de la creación artística en el trabajo del narrador visual contemporáneo* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Sevilla]. idUS. <https://idus.us.es/handle/11441/136105>

5 Para mayor claridad, la naturaleza de este proyecto de investigación hace necesaria utilizar la primera persona para referirnos a la producción artística personal.

6 El artículo de Clotilde Fonseca, “S. T. Coleridge: El papel de la imaginación en el acto creador”, publicado en 1992 en la *Revista de filosofía de la Universidad de Costa Rica*, 30(71), 89-95; hace una síntesis de la reflexión de este autor sobre la génesis creadora en el arte.

acción y el cambio en signos aparentemente ‘terminados e inmutables’, como el dibujo o la escritura, hallamos que la clave para dotar de dinamismo a la narración estaría en el potencial renovador de la experiencia de lectura. El papel del espectador, no como receptor pasivo, sino como co-creador activo del significado a partir del significativo, acabó convirtiéndose inesperadamente en un pilar de la investigación. Dejándose a un lado la creación en solitario, se exploraron proyectos cada vez más colaborativos.

## La clave para dotar de dinamismo a la narración estaría en el potencial renovador de la experiencia de lectura.

Así, este Trabajo de Fin de Máster, de perfil teórico-práctico, se ha apoyado en el enfoque interdisciplinar y en un proceso de

búsqueda experimental muy personal para intentar poner a prueba los límites comunicativos de los soportes narrativos-físicos en la contemporaneidad. Se plantean preguntas como si las limitaciones del contenedor material condicionan su capacidad narrativa, si la fisicidad de los libros los llevará a la obsolescencia en el futuro y si se han agotado sus posibilidades como medio para conectar con los demás.

Desde el ámbito teórico dos son los puntos que han guiado esta exploración: por un lado, la aproximación a la lectura como experiencia creativa (en su dimensión psíquica y física); por otro, la indagación en torno a la especificidad del libro como medio y a la noción de página. Nos ha interesado fijarnos en las experimentaciones artísticas post-modernas, en especial con relación a la gestación del álbum ilustrado infantil como soporte contemporáneo a lo largo de todo el siglo XX. Esto ha dado lugar a la serie

de obras aquí presentadas como **aportaciones artísticas**, cada una de las cuales constituye la materialización de una reflexión de la autora sobre un aspecto particular (co-creación, fisicidad, limitación...). Un conjunto heterogéneo que quiere recoger la pluralidad característica del pensamiento de la aldea global.

Para afrontar esta tarea, hemos centrado el **objeto de estudio** en una noción sincrónica de 'página', entendida como una uni-

dad de significado y zona fronteriza entre lo material y lo inmaterial, la realidad y la fantasía. Se busca investigar las posibilidades significativas de los elementos estáticos asociados a la página como punto de encuentro entre el creador y el lector, así como un campo de experimentación para la interacción, la imaginación y la vida. Un espacio que combina texto e imagen, creación y lectura.

### I.1. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN:

Debido a la extensión del trabajo académico de TFM, la investigación se ha acotado al análisis parcial de referentes procedentes de la disciplina de la ilustración contemporánea; concretamente, creadores de lo que definiremos como '**álbum ilustrado infantil**', buscando, no obstante, la conexión con la obra de

artistas contemporáneos en torno a la narración, la semiótica y la ambigüedad, por varios motivos:

- **Primero**, por el vínculo histórico de la ilustración con la narración y con la página<sup>7</sup> como formato.

<sup>7</sup> El doctor en Bellas Artes Juan Martínez Moro (1960) centra su libro *La ilustración como categoría: una teoría unificada sobre arte y conocimiento* (2004) en analizar la ilustración, no solo como género creativo, sino como categoría estética y epistemológica, insistiendo en que el estado de la creación artística actual le ofrece pleno apoyo teórico y ejecu-

- En **segundo** lugar, por las limitaciones que entraña dirigirse a "un lector en formación y que buscan en el lector adulto el beneplácito de la experimentación creativa" (Ramada-Prieto, 2017, p. 36).

Esta ambivalencia, así como el estudio del concepto de 'límite' como estrategia creativa, constituyen uno de nuestros campos de interés. Valoramos igualmente que, por su naturaleza interdisciplinaria y polivalente, así como por sus vínculos con la sintaxis visual, el pensamiento gráfico y la intervención de la Inteligencia Artificial (IA), la ilustración estaría "a la vanguardia de la creación artística" (Belda, 2021, p. 14), 'en **expansión**' y en el corazón de la evolución de los medios de comunicación actuales. De esta forma, aunque nuestros principales referentes no dejen de pertenecer al mundo de la ilustración, nuestras aportaciones artísticas sí que se ex-

panden deliberadamente más allá de esta disciplina. Este concepto, el de la expansión a partir de los límites impuestos, irá cobrando peso: expansión de lenguajes, de medios, de nuestra concepción de 'página'... Para ir a sugerir que, si la narración y la creación tienen tanto que ver con la vida, estas no se verían limitadas por el soporte.

En un primer examen del estado de la cuestión, no obstante, apreciamos cierta carencia bibliográfica general en torno a la ilustración, el álbum infantil y la narratología. Por ello, con el objetivo de suplir posibles vacíos en esta línea de investigación y de contrarrestar la falta de perspectiva histórica, aplicamos un **enfoque** analítico-comparativo y transversal desde otras materias, planteando una **horquilla temporal** centrada en las principales corrientes de creación europeas que alcanza desde nuestros días hasta principios del siglo XX.

tivo (2004, pp. 240-243). Presenta, de este modo, una revisión pormenorizada de la evolución histórica de esta disciplina.

Nos basamos en investigaciones como la tesis doctoral *Libros que enseñan a leer: álbumes metaficticiales y conocimiento literario* (2005), de Cecilia Silva-Díaz, que sitúan la literatura infantil en la cultura postmoderna, a fin de tratar de hacer frente a los **prejuicios** que continuarían invadiendo la percepción general de las obras dirigidas a niños.

Por último, nos gustaría aclarar que, pese a no ignorar la actual disolución de fronteras entre disciplinas, así como otros posibles

puntos de vista desde los que podría abordarse este tema (histórico, político, sociológico...), hemos tratado de situarnos en un plano exclusivamente artístico dentro de la esfera de la narración. Nos centraremos en una concepción del fenómeno de la experiencia poética procedente de una **ontología directa**, captada en su actualidad<sup>8</sup>. La complejidad de este tema ofrece numerosas perspectivas diferentes, un campo de estudio inmenso que poder continuar indagando en un futuro.

---

<sup>8</sup> Para un análisis más amplio de la narración (en especial, en su vínculo con la memoria), recomendamos la lectura de la tesis doctoral *La memoria como argumento en la narración visual: vivencias y pervivencias en el imaginario de la creación contemporánea* (2017), del profesor Simón Arrebola Parras.

## II. JUSTIFICACIÓN

Como adelantábamos en la introducción, este Trabajo de Fin de Máster quiere proponer una reflexión acerca de la especificidad de los soportes narrativos materiales, indagando en el diálogo entre la dimensión material y la inmaterial que les son características; analizando sus posibles limitaciones, así como los límites de la noción de página y del signo escrito. Tema, que, creemos, enlaza con muchas de las claves del arte contemporáneo.

Como **creadora**, siempre he sentido una conexión especial con el papel, con la narración y con los libros; con esa sensación de colocar las palmas de las manos sobre letras de tinta plana y sentir que algo late tras ellas. Maravillarte y preguntarte: pero ¿cómo es esto posible? Si esto es

papel y tinta y nada más. Por el contrario, una pantalla nunca ha regalado este tipo de momentos, porque ahí hay tanto color, tanto movimiento, tanto despliegue técnico que, por paradójico que suene, no asombra. Este trabajo quiere ser un homenaje al libro, como soporte, y un recordatorio de todo lo que todavía nos puede aportar en el ámbito creativo y humanista. Un reconocimiento al trabajo de todos esos creadores que han sabido ver en la **limitación** del formato una invitación a conectar con otras personas.

Soy consciente de que el momento en que desarrollamos nuestra investigación es complicado con respecto a la cuestión de **autoría**. Al hablar antes de situación paradójica, nos referíamos al

pensamiento expuesto por Bourriaud al tratar de clarificar la compleja relación entre el arte y la técnica, señalando que el desafío de la modernidad es justamente “extraer lo **eterno** de lo transitorio” (2008, p. 83). La inquietud que nos lleva a interesarnos por la **narración** surge, en primer lugar, de esta premisa: analizar el carácter más abstracto de los contenidos narrativos, lo que —según narratólogos como Seymour Chatman (1928-2015)— puede otorgarles la capacidad de trascender el objeto físico e inscribirse en universos de significación más complejos. Personalmente, vuelco aquí la fascinación por las historias y la fe en su capacidad para **pervivir** en la memoria, a pesar del ambiente de saturación informativa que nos rodea.

Me posiciono así ante un mundo acelerado y sujeto a un cam-

bio perpetuo. La **obsolescencia** impuesta por la innovación tecnológica<sup>9</sup>; el ‘fin del arte’ que periódicamente resurge como tema —Arthur C. Danto (1924-2013) proporciona una visión crítica al respecto, en *Después del fin del arte* (1997)—, son cuestiones que están a la orden del día. Como ejemplo ilustrativo: en su ponencia “*Transformer Models, Imagination and Aesthetics: New Paradigms in Visual Culture*”, celebrada en la Universidad de Sevilla el 1 de diciembre de **2022**, Harald Klinke, profesor de Historia del Arte Digital, anunció un nuevo **cambio de paradigma** en arte, en referencia a la incorporación a la creación de tecnologías como las de la IA. Dijo: “No es el fin de la creatividad, sino el principio”<sup>10</sup> (Klinke, 2022).

El avance en IA ha golpeado con fuerza al sector de los ilustradores contemporáneos, que ya de

9 Sobre este tema, puede consultarse la tesis doctoral *Conservación y restauración de arte digital* (2010), de Lino García Morales, que ofrece una revisión de las principales preguntas que nos surgen acerca de la creación en arte digital (realizado por computadora).

10 “*It’s not the end of creativity, but the beginning*” (Kinkle, 2022). Transcripción y traducción libre de la autora.

por sí suelen ser infravalorados en el mundo profesional<sup>11</sup>. Entre otras cuestiones por el paralelismo técnico. Sin pretender que nuestra investigación quede anclada en esta coyuntura temporal, sí queremos señalar que es en este **contexto** en el que se origina. Surge la necesidad de revisar en qué consiste la experiencia poética en la contemporaneidad y qué papeles desempeñan el creador y el espectador-lector<sup>12</sup>. Ya no desde la noción clásica de pieza artística y de autor, más bien —siguiendo la estela de aquel ‘gesto’ de **Marcel Duchamp** (1887-1968) con el que resignificó el arte como objeto y que marcaría la contemporaneidad (Paz, 1991, p. 15)—, indagando en ese ‘algo’ más allá del objeto físico. De este modo, el **álbum ilustrado infantil**, como soporte que lleva gestándose toda la contemporaneidad y que se halla actualmente en expansión<sup>13</sup>, se convierte en un objeto de estudio de especial interés, por ofrecer una experiencia estética y narrativa ligada al mundo material; opues-

11 A propósito de esto, durante el primer cuatrimestre realizamos una primera investigación general para examinar el panorama en ilustración contemporánea a nivel autonómico, procurando ponernos en contacto con una serie de ilustradoras andaluzas. Logramos entrevistar a Julia Borrero (10 de diciembre del 2022), Celia Burgos (16 de diciembre de 2022), Almudena Castillejo (9 de enero de 2023), Sara Colorado (18 de noviembre de 2022), María del Carmen Ruíz (12 de enero de 2023), Cristina Vela (15 de diciembre de 2022), así como a Abel Ippólito (25 de noviembre de 2022), comisario de la exposición *Panorama actual de las ilustradoras en Andalucía* (Centro Andaluz de las Letras, 2020). También logramos contactar brevemente con la profesora e ilustradora Inma Otero (enero de 2023). Estas comunicaciones personales no se incluyen en este Trabajo de Fin de Máster, pues están destinadas a publicaciones de investigación que tenemos planteado realizar en un futuro para contribuir en el desarrollo de su campo de estudio.

12 En el presente texto se utilizarán indistintamente los términos lector, receptor, espectador, participante, segundo autor, lecto-usuario, usuario, co-creador o co-autor.

13 Según la investigación de Emma Bosch, se habría producido un incremento en el número de publicaciones de este producto editorial, así como en el número de estudios académicos sobre este medio (2015, p. 1). Contrastando esta información con fuentes más recientes (como la reedición de 2020 de *Children’s Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*, de Martin Salisbury y Morag Styles), se constata que esta tendencia persiste. “Tal vez esta proliferación de estudios se deba al reciente interés de la academia por las formas no canónicas...”, sugiere la investigadora Silva Díaz (2005, p. 30).

ta, esto es, a muchas tendencias dominantes<sup>14</sup>.

Mi **fin último** sería ampliar el campo de estudio en torno al trabajo del ilustrador/a infantil en la contemporaneidad, conectándolo con fuentes teóricas y con referentes en arte contemporáneo; así como por medio de la aplicación (de manera trans-disciplinar) de estrategias que ellos utilizan en mi obra personal. Por eso insisto en que se parte siempre de referentes en ilustración infantil, aunque luego la deriva formal de las aportaciones nos haya llevado hacia nuevos horizontes. Es nuestra forma de reconocer todo lo que nos han aportado y de tratar de conectar con otras personas: volver a ser un poco niños y jugar a contar historias, desde el arte.

---

14 Byung Chul-Han (1959) reflexiona sobre cómo la digitalización ha acabado con el paradigma de las cosas físicas, en las que, además, “la adición y la acumulación [de informaciones] desbancan a las narraciones” (2021, p. 5). Narrar, una acción tan vinculada a la historia de la humanidad, se nos antoja casi como un acto de resistencia en estas condiciones. “Solo las narraciones crean significado y contexto”, planteaba Byung Chul-Han y aclaraba: “El orden digital [...] carece de historia y de memoria y, en consecuencia, fragmenta la vida” (2021, p. 5).

### III. ANTECEDENTES

Hablar de la historia de la ilustración supone inevitablemente hablar del desarrollo de la narración y de la comunicación visual. De ahí su pertinencia. Sin embargo, la ilustración ha sido, por lo general, considerada una forma de arte 'menor', subestimada por su polivalencia, sus vínculos con el arte popular; con la industria y las artes aplicadas, y por tanto considerada presuntamente menos compleja, demasiado accesible y hasta 'infantil' (utilizado este término de forma peyorativa). Nos ha interesado contextualizar el soporte del libro en la contemporaneidad, eslabón que persiste en la cadena genética de los soportes narrativos, para entender qué claves le han permitido convertirse en una suerte de 'espacio de resistencia' en la actualidad. Entender esta situación, argüimos, nos permitirá entender mejor la evolución en la comunicación humana. Como **creadora**, esto respondía a una necesidad por analizar los recursos expresivos del álbum infantil para explorar, desde la investigación plástica, cómo estos pueden convertir al libro en objeto-espacio para el juego, la expresión personal y las conexiones humanas. Esta sería, en definitiva, la historia de cómo la ilustración llega a escapar de su rol 'pasivo' tradicional y de cómo acaba convertida en uno de los principales vehículos para comunicar y generar opinión de nuestros días.

Para una primera **revisión** de la evolución histórica general de la ilustración, que nos ha permitido empezar a situarnos, recurrimos en especial a *La ilustración como*

*categoría: una teoría unificada sobre arte y conocimiento* (2004), de Juan Martínez Moro; *History of illustration* (2018), editada por Susan Doyle, Jalen Grove y Whitney Sherman —que ofrece un amplio marco temporal y geográfico—; y la reedición de *Children's Picturebooks Second Edition: The Art of Visual Storytelling* (2020), de Martin Salisbury (1952) y Morag Styles (1947) —que además analiza el medio desde distintos puntos de vista: semiótico, narrativo...—. Se han escogido a propósito fuentes que mantienen entre sí cierta distancia temporal, en respuesta a la posible falta de **perspectiva histórica**.

Tres tesis doctorales nos han servido de fundamento para aproximarnos a la definición de álbum ilustrado (también, al llamado 'libro-objeto'), gracias al

examen que elaboran del estado de la cuestión. Para solventar la confusión terminológica<sup>15</sup>, tomaremos la definición planteada a partir de testimonios de artistas por **Emma Bosch**, según la cual “es un medio de comunicación en forma de libro [...], resultado de la experimentación de sus creadores, que tienen más interés en cómo transmitir el mensaje que en el contenido” (2015, p. 4). Otra definición que propone reza así: “Álbum es arte secuencial de imágenes fijas e impresas afianzado en la estructura de libro, cuya unidad es la **página**, la ilustración es primordial y el texto puede ser subyacente” (Bosch, 2015, p. 7).

De aquí extraeremos una primera noción de página, entendida como unidad de significado y de fragmentación de la secuencia<sup>16</sup>. La investigación de Bosch posee el

15 Los autores consultados coinciden en señalar las dificultades (y la polémica) que entraña tratar de acotar una definición precisa de lo que es un álbum. Silva Díaz lo llama “un camaleón” (2005, p. 31). Pese a que la definición escogida parezca reduccionista, nuestra intención es no encorsetar el álbum, dada su naturaleza híbrida. Así, hemos preferido acogernos a la visión práctica de ilustradores como **Katsumi Komagata** (1959), quien resuelve la polémica afirmando: “*Books are books, that's all*” (K. Komagata, 1999, citado en Beckett, 2012, p. 80).

16 Bosch trata de esclarecer la diferencia entre cómic y álbum, basándose en la dife-

valor añadido de realizarse desde el ámbito de conocimiento de las Bellas Artes, analizándose el soporte mediante la sintaxis visual.

**María Cecilia Silva Díaz**, por su parte, contextualiza en su tesis doctoral la evolución en literatura infantil, la metaficción y la aparición del álbum en relación con la experimentación y la estética postmodernas (2005, p. 52), mostrando de manera amplia cómo el medio narrativo se ha visto condicionado por las otras semiesferas (estructuras sociales, avances tecnológicos...). Entre ellos, destacaremos la hibridación, el juego, la participación del lector, la discontinuidad, el desafío de los límites..., como algunas de las claves que analiza, y que nosotros, con-

trastando la información con estudios del arte contemporáneo —de autores como Arthur C. Danto o David Barro (1974)—, entendemos como puntos en común. Nos parece interesante, por ejemplo, que **David Barro**, al analizar el fenómeno de la pintura expandida y la aparición del cuadro-objeto en el siglo XX, identifique como el primer paso en este proceso el que la imagen en los libros “comenzó a despegarse de su condición de acompañante [...], ocupando la totalidad de la página” (2009, p. 62)<sup>17</sup>.

Por último, la tesis de **Lucas Ramada Prieto** (1985), *Esto no va de libros* (2017), nos ayuda a relacionar el soporte físico del libro con el surgimiento de la literatura

rencia conceptual entre **viñeta** y página como unidades de fragmentación. Para nosotros, la página adquiere cierta sustancia material (tal vez ontológica) que difiere de la viñeta. La página existe en el espacio, mientras que la viñeta existe en el espacio fragmentado de la página. Acerca de las viñetas a sangre, Bosch hace notar la falta de estudios sobre el tema. La página se convierte, para nosotros, en el espacio físico acotado de la fantasía y en un espacio potencial para la creación, distinto del **lienzo**, entre otras razones por su condición portátil y por su accesibilidad. Citando a Arthur Danto: “Densidad de significado: [...] el vacío dejado por el diluvio, el vacío de la página en blanco” (1999, p. 180).

17 No nos detendremos aquí en el tema de la **expansión** —expuesto por autores como Rosalind Krauss (1941), Eva Hesse (1936-1970)...—, más que para resaltar el posible papel de la ilustración en el proceso.

infantil y juvenil digital a finales del siglo XX. Este autor realiza una “suerte de genealogía teórica de la literatura digital infantil” (p. 14), que pone en relación casos prácticos de álbumes ilustrados infantiles materiales con el fenómeno del medio *videolúdico*. Como especialista, acerca de la cuestión de si acabará la era digital con el libro impreso, Ramada respondía en una entrevista en 2015: “El álbum (...) no tiene ‘traducción digital’; toda la importancia paratextual y material que posee es fundamental en la experiencia estética que propone y perder eso es perder gran parte de la obra” (Belmonte, 2015).

Como marco referencial, adoptamos aquí la aproximación al videojuego desarrollada por el doctor **Iván Martín Rodríguez** en *Análisis narrativo del guion del videojuego* (2015). Nos interesa insistir en la influencia de la tecnología sobre el arte contemporáneo, pues en nuestra producción aplicaremos a la experiencia de

lectura la noción de ‘programa’ (derivada de la informática), sobre la que incide Bourriaud en *Estética relacional* (1998). **Kenneth Goldsmith**, en *Escritura no-creativa: gestionando el lenguaje de la era digital* (2015), nos ha proporcionado un valioso análisis de la nueva *materialidad* que alcanza el lenguaje y las prácticas creativas que, siguiendo la tradición del arte de vanguardia, han florecido a raíz de Internet.

De este modo, acabamos abordando la manipulación del soporte físico narrativo del libro desde el arte de acción, para lo cual adoptamos un enfoque fenomenológico; aplicando tanto la fenomenología de la imaginación desarrollada por **Gaston Bachelard** (1884-1962) como la fenomenología de la lectura del diseñador gráfico **Peter Mendelsund**. El análisis de diversas obras plásticas, así como de testimonios de ilustradores como Robert McKee (1935-2022) y escritores como Úrsula K. Le Guin (1929-2018) y

Gianni Rodari (1946-1980) nos ha permitido poner a prueba las conclusiones teóricas.

Por último, como referentes esenciales que quieren relacionar con coherencia los argumentos artísticos, recurrimos a los experimentos radicales de **Georges Perec**<sup>18</sup> (1936-1982) y su *Especies de espacios* (1974), que nos aporta un entendimiento del libro como un espacio físico; así como al manual teórico *La trilogía del límite* (2014), de la ilustradora coreana **Suzy Lee** (1974) —Premio Hans Christian

Andersen<sup>19</sup> en 2022—, en el que reflexiona sobre las cualidades intrínsecas del libro impreso. Precisamente en torno a las posibilidades que seguiría ofreciendo el medio narrativo material, en este contexto y en este punto del recorrido, surge la experimentación plástica de esta ilustradora: “En la era digital”, nos dice, “un libro puede que parezca un medio básico y limitado. Sin embargo, (...) ¿realmente limita la creatividad? (...) ¿Seríais capaces de empezar algo sin ninguna clase de límite?” (Lee, 2014, pp. 98-99).

<sup>18</sup> Miembro del colectivo OuLiPo, ‘Taller de literatura potencial’, que realizaba experimentos literarios utilizando técnicas de escritura limitada.

<sup>19</sup> Galardón internacional, también conocido como ‘Pequeños Premios Nobel’ de la literatura infantil.

## IV. OBJETIVOS

EL OBJETIVO PRINCIPAL de este **Trabajo de Fin de Máster** es el de realizar una investigación teórico-práctica en torno a la naturaleza de la lectura como proceso dinámico y creativo, explorando a través de la experimentación plástica nuevas formas de concebir el soporte narrativo material en la contemporaneidad: como espacio para el diálogo, la interacción, el juego, la expresión personal y las relaciones intersubjetivas. Esto implica explorar nuevas formas de expresión artística más allá de los medios tradicionales, cuestionando la importancia y pertinencia de la 'página' como soporte para la creación y difusión de narrativas. Nos proponemos desarrollar así una nueva línea de investigación personal que continuar ampliando en el futuro.

Son OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- **Analizar** la experiencia de lectura como proceso dinámico y creativo que involucra la co-creación interrelacionada de narraciones entre autor y lector, desarrollada a través del medio de la página.
- **Indagar** desde el punto de vista teórico-práctico y experimental en la naturaleza específica del libro físico como soporte narrativo contemporáneo, considerándolo como un posible espacio de resistencia frente a las tendencias dominantes.

- **Analizar** de manera crítica las características formales de la 'página' como medio que conjuga materialidad e inmaterialidad.
- **Experimentar** con la interacción de la materia en su relación con la configuración de narrativas, tanto desde el punto de vista del creador como del receptor.
- **Realizar** una producción artística personal que conjugue la experimentación plástica con la investigación teórico-práctica para poner a prueba los límites de la noción de página y evaluar si es cierto que las limitaciones inherentes a los soportes narrativos matéricos han afectado a su relevancia en el panorama actual.
- **Reivindicar** la pertinencia y el valor que ha tenido y tiene el trabajo del/la ilustrador/a infantil en la contemporaneidad, estableciendo conexiones con fuentes teóricas y con referentes en arte contemporáneo.
- **Establecer** las bases para una futura investigación más extensa que podría desarrollarse en una Tesis Doctoral, profundizando así en los temas abordados.

## V. METODOLOGÍA

Nuestro proyecto artístico tiene una doble vertiente, tanto teórica como práctica. Se ha desarrollado tomando como punto de partida los resultados alcanzados en el Trabajo de Fin de Grado, ampliándolos y poniéndolos en contexto a lo largo de todo el curso del máster. La **metodología** ejecutada en la producción artística se basa en una investigación plástica experimental y procesual, que ha buscado llevar a la práctica y poner en cuestión los diferentes puntos teóricos planteados, desde la interdisciplinaridad. Se adopta la filosofía del trabajo de taller<sup>20</sup> a fin de conectar el pensamiento con la acción, dejando espacio en el proceso para el tanteo y la intuición. Los proyectos artísticos se han ido definiendo así de manera orgánica e inesperada, como forma de reflexionar sobre nuestras hipótesis de investigación y de poner a prueba los límites de nuestras creencias y concepciones iniciales. Constituyen el resultado de una larga fase de reflexión y búsqueda que ha desembocado, en cada caso, en una aportación artística singular<sup>21</sup>. Por su parte, se ha tomado la **investigación teórico-cualitativa**, de enfoque humanista, como materia prima para esta

<sup>20</sup> Planteada, por ejemplo, por autores como Julián Irujo en *La materia sensible: técnicas experimentales de pintura* (2008), donde hace una revisión de las posibilidades de los significantes plásticos.

<sup>21</sup> Debido a la importancia que han adquirido la experimentación y la pre-producción en nuestro trabajo, dentro de la propia metodología, hemos decidido dedicarles un apartado propio en los Anexos. Vamos a insistir en el componente psíquico del proceso creativo como clave de la deriva formal.

investigación plástica simultánea. La fase de **documentación** no se ha detenido en ningún momento, abordándose como componente esencial para la gestación, tanto del discurso como de la creación. Se ha aplicado un **método bibliográfico**, analítico-comparativo, para recabar información, contrastándose fuentes como monografías, manuales, artículos y ponencias de disciplinas tales como la semiótica, la filosofía o la ilustración infantil. Se ha procurado aportar un enfoque actualizado mediante la asistencia a diversos **congresos y jornadas** en torno al arte y los nuevos medios de creación —como el *I Congreso Internacional sobre Artes Digitales* (Sevilla, diciembre de 2022); el *Congreso Internacional Evidencias sensibles: estética, epistemología y escepticismo* (Sevilla, enero de 2023); las *II Jornadas De mujeres, Arte y Éxito: Caminos, Barreras y la creatividad y motivación como elemento de ruptura* (Sevilla, mayo de 2023), el *III Congreso Internacional Arte, Diseño y Desarrollo de Videojuegos en la Industria Creativa* (junio de 2023)...—. Ha resultado relevante el revisar **fuentes directas** como testimonios, entrevistas... de autores contemporáneos (en especial, la experimentación creativa de la ilustradora Suzy Lee). También el análisis crítico de obras de diversos **referentes artísticos**, comparándolas con las fuentes más teóricas, a fin de extraer conclusiones.

Para dar forma al discurso en el presente Trabajo de Fin de Máster, optamos por comenzar mostrando la serie de Aportaciones artísticas, de manera que el lector pudiese tenerlas en mente conforme fuésemos profundizando en nuestras Aportaciones teóricas. Hemos decidido estructurarlas en dos partes, que pretenden ir desde lo más general y abstracto a lo concreto:

- En el **primer capítulo**, nos aproximamos al acto de narración y de lectura desde la

semiótica y los modelos teóricos de comunicación. Nos centramos en el aspecto psíquico de la lectura, que nos ha llevado finalmente a evaluar el papel del lector desde una concepción activa de la experiencia de interpretación.

- En el **segundo capítulo**, se ha concretado lo tratado en el apartado previo, situando el soporte físico del álbum ilustrado infantil en la contemporaneidad. Se ha definido como formato cuya naturaleza implica la convergencia de dos códigos y que conjuga materialidad e inmaterialidad, lo que finalmente nos ha permitido evaluar la interacción en la configuración de narraciones desde el análisis de una serie de casos prácticos.

Una vez concluida nuestra argumentación, hemos aplicado de manera crítica técnicas metodológicas analítico-comparativas a los

resultados alcanzados, elaborando las **conclusiones**.

Por último, cabe mencionar que se han efectuado una serie de **entrevistas** en paralelo para contrastar la información con la realidad contemporánea, destacando la realizada a la artista gaditana **Cristina Mejías** (1986), quien impartió uno de los talleres de *Territorio crítico: la conjura de las imágenes* (2023) —organizado por los responsables de este máster—, que marcó la dirección conceptual que ha acabado adoptando mi discurso. Se buscó, por otro lado, una aproximación transversal e interdisciplinar al tema, por lo que hemos procurado tomar contacto con investigadores/as pertenecientes a otras áreas de conocimiento (filosofía, traducción e interpretación...). Algunas de estas tomas de contacto se han presentado en el apartado de Anexos, en forma de entrevistas.

## VI. GRADO DE INNOVACIÓN

La innovación de este trabajo teórico reside en un claro avance del conocimiento en su campo de estudio, gracias al singular enfoque planteado. Aunque no podíamos profundizar en la investigación como querríamos (de momento), se ha tratado de comenzar a contextualizar el soporte del álbum ilustrado en el cuadro de situación que ofrecerían, específicamente, el desarrollo de las nuevas tecnologías y su vinculación con los medios de comunicación actuales. Temas que no han sido explorados, generalmente, en el ámbito académico de las Bellas Artes.

Aunque nos consta que falta todavía distancia histórica respecto a la emergencia de los

nuevos medios, sí hemos podido consultar fuentes que se centran en los acontecimientos de los años noventa del siglo pasado en adelante, que nos han permitido entender mejor este contexto. Consideramos que otra posible aportación podría ser la visión que se plantea a partir de que el álbum se dirija a un público infantil; cuestión que abordamos aquí, no como desventaja o como defecto, sino como una clave que abriría la vía de experimentación total al artista. Finalmente, ya a nivel personal, la investigación desarrollada nos ha permitido—sin abandonar el tema de la narración y el interés por la ilustración infantil—

ejecutar proyectos artísticos más complejos que se distinguen radicalmente de todo lo elaborado por esta autora hasta la fecha. Hemos innovado en nuestro discurso, nuestro lenguaje, los procesos y las técnicas. Trascendiendo los límites del plano estático bidimensional, hemos planteado piezas que abandonan la creación en solitario para abrazar la multiplicidad de lecturas y el azar, para poner en cuestión qué puede ser realmente una página (o un libro) en la contemporaneidad. En este sentido, consideramos que las aportaciones artísticas aquí expuestas han constituido un desafío y un verdadero logro personal.

# 1. APORTACIONES ARTÍSTICAS

# Entre líneas

RECORRIENDO LA IMAGEN POÉTICA CONTEMPORÁNEA

## 1.1.1. CATALOGACIÓN DE LA APORTACIÓN I

- Título: *Entre líneas*.
- Subtítulo: *Recorriendo la imagen poética contemporánea*.
- Formato: mp4. 1080 x 1920 ppp.
- Duración del vídeo: 3' 20".
- Enlace al vídeo (se recomienda escucharlo con cascos para que sea más inmersivo): <https://www.youtube.com/watch?v=0Jw9lyFfMrA>
- Año de realización: 2023.
- Lugar: Sevilla.
- Otros datos de interés: Maqueta digital modelada en 3D con Blender y edición de vídeo con Adobe Premiere. Proyecto desarrollado entre el mes de noviembre de 2022 y el mes de febrero de 2023. Se ha calculado que el perímetro de la instalación *real* sería de unos 4 metros de alto x 80 metros de largo, de ancho variable.

### 1.1.2. FORMALIZACIÓN

El proyecto artístico *Entre líneas: recorriendo la imagen poética contemporánea* se formalizaría como instalación multidisciplinar compuesta por una serie de cinco salas dispuestas en una sucesión lineal. Propondría al espectador un recorrido totalmente libre dentro de los límites marcados por las dimensiones del propio espacio. Esta instalación se ha formalizado mediante una maqueta digital modelada en 3D y una serie de registros a modo de animaciones 3D e imágenes renderizadas fijas.

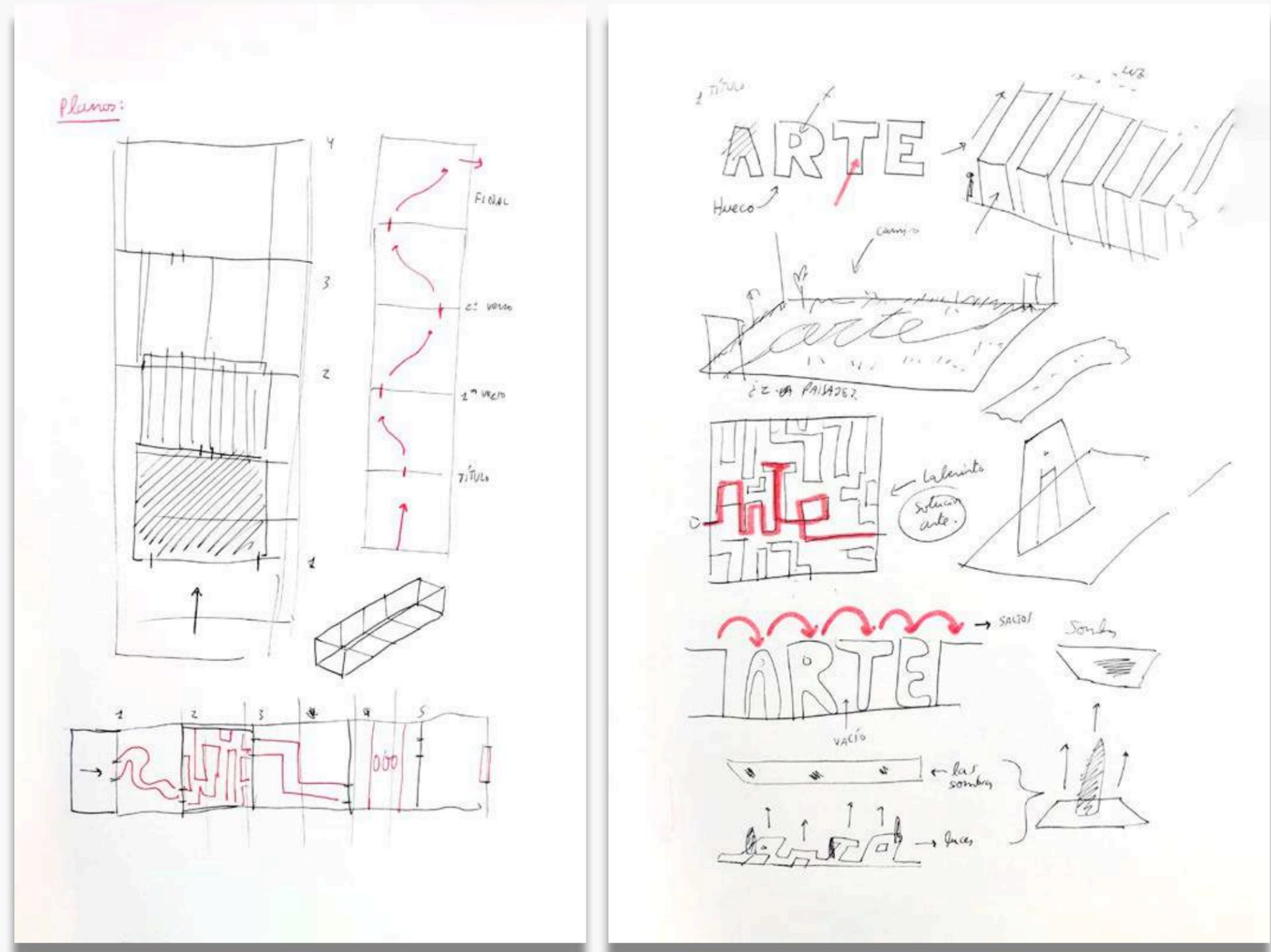


Figura 1.1.

Autoría propia. (2023). Muestras de algunos bocetos de ideación del cuaderno de campo para el proyecto artístico *Entre líneas* [Dibujo]. Bolígrafo y rotulador sobre papel. A5.

PROCESO DE PRODUCCIÓN: MODELADO DIGITAL, TEXTURIZADO Y RENDERIZADO EN BLENDER.

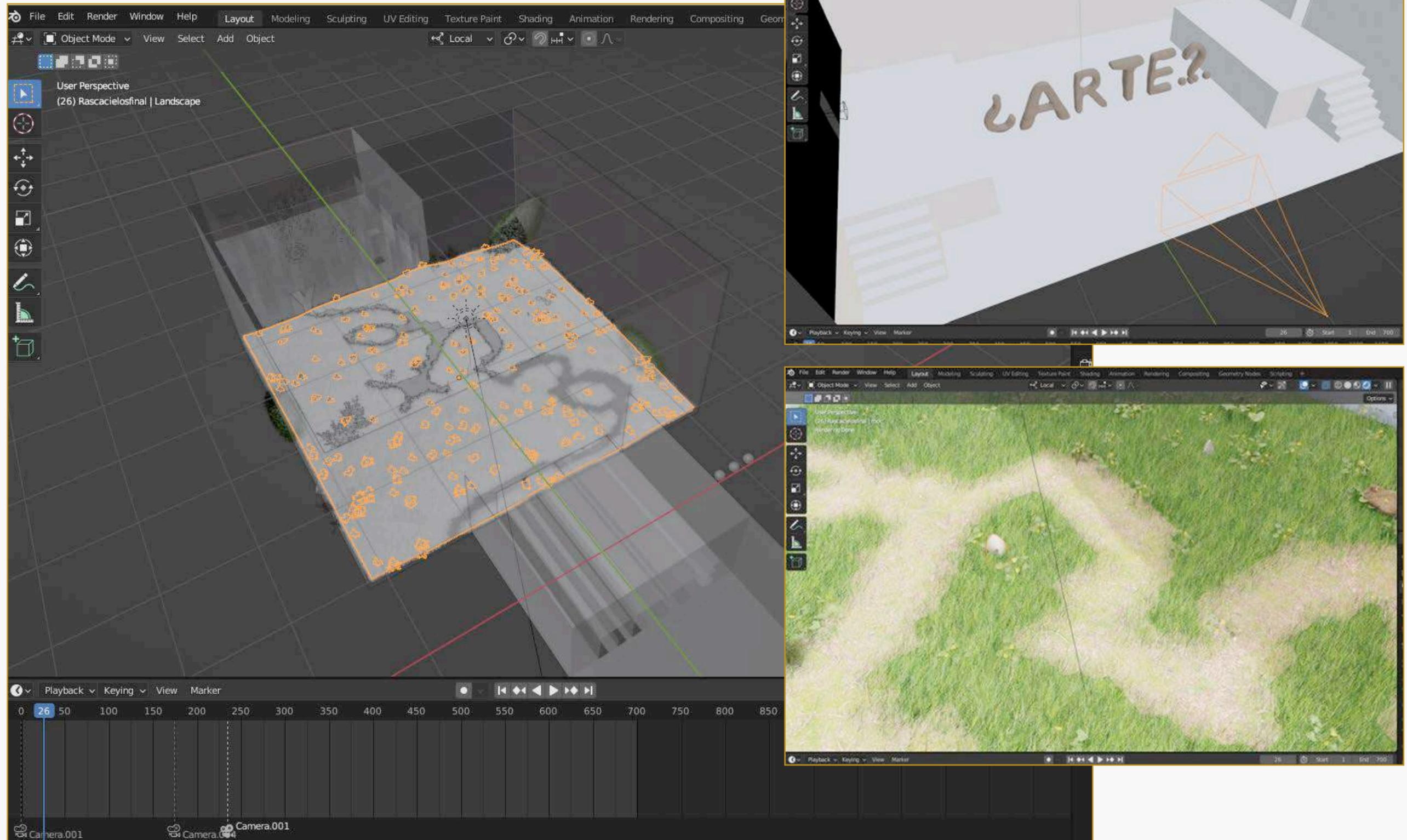


Figura 1. 2. Autoría propia. (2023). Capturas de pantalla del proceso de modelado y texturizado 3D de *Entre líneas* en Blender [Captura de pantalla]. Soporte digital. 979 x 1267 ppp.

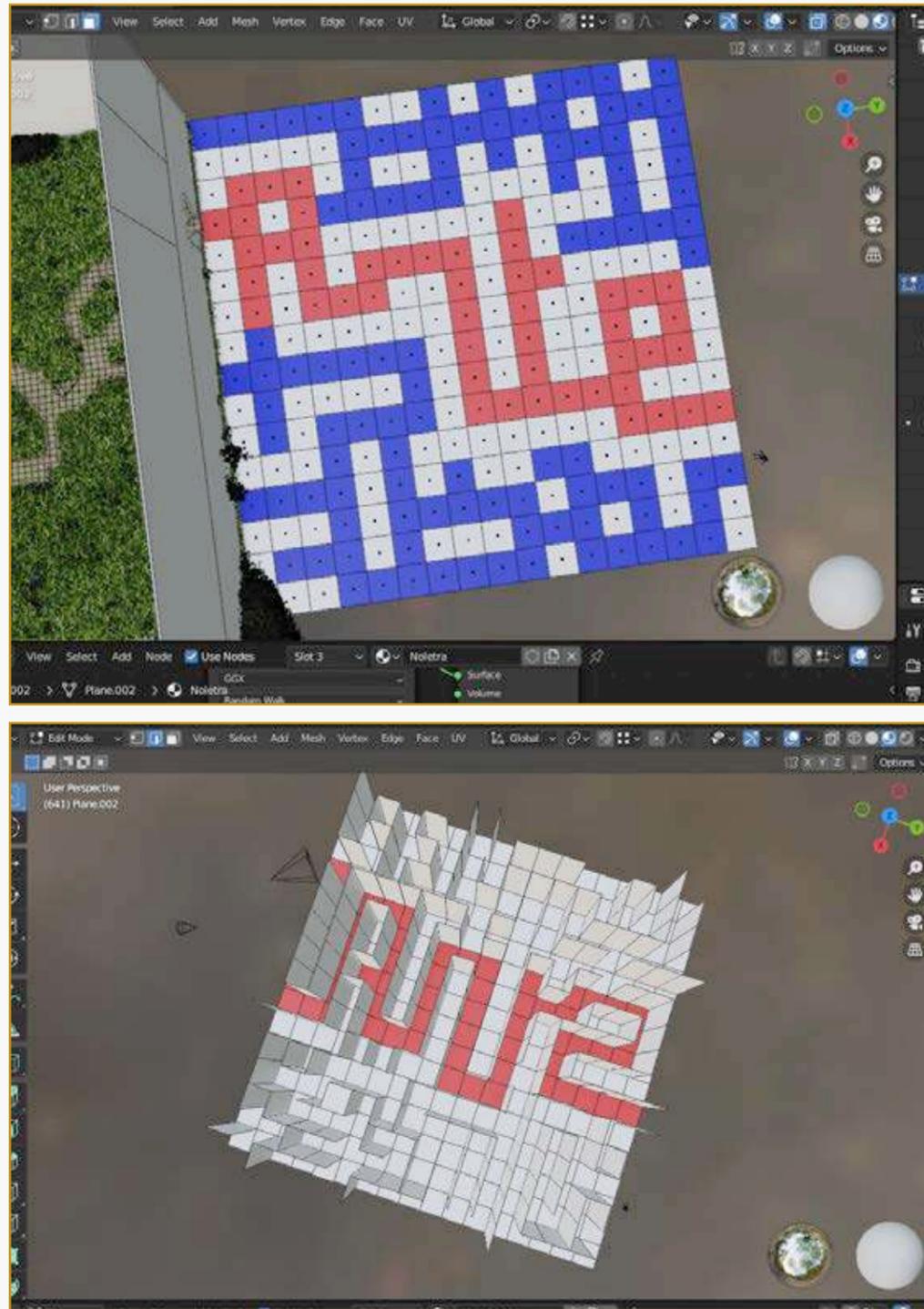


Figura 1.3.

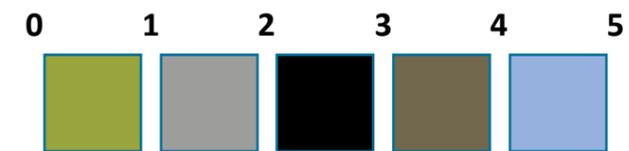
Autoría propia. (2023). Captura de pantalla del proceso de modelado y texturizado de *Entre líneas* en Blender [Captura de pantalla]. Soporte digital. 725 x 929 ppp.



Figura 1.4.

Autoría propia. (2023). Captura de pantalla del proceso de creación y edición de video de *Entre líneas* en Adobe Premiere [Captura de pantalla]. Soporte digital. 933 x 1879 ppp. El sonido fue seleccionado y dispuesto cuidadosamente recurriendo a la base de datos de Freesound, pues se considera una pieza esencial del discurso.

PROCESO DE PRODUCCIÓN: EDICIÓN Y MONTAJE DE VIDEO EN ADOBE PREMIERE.



Guion de color.



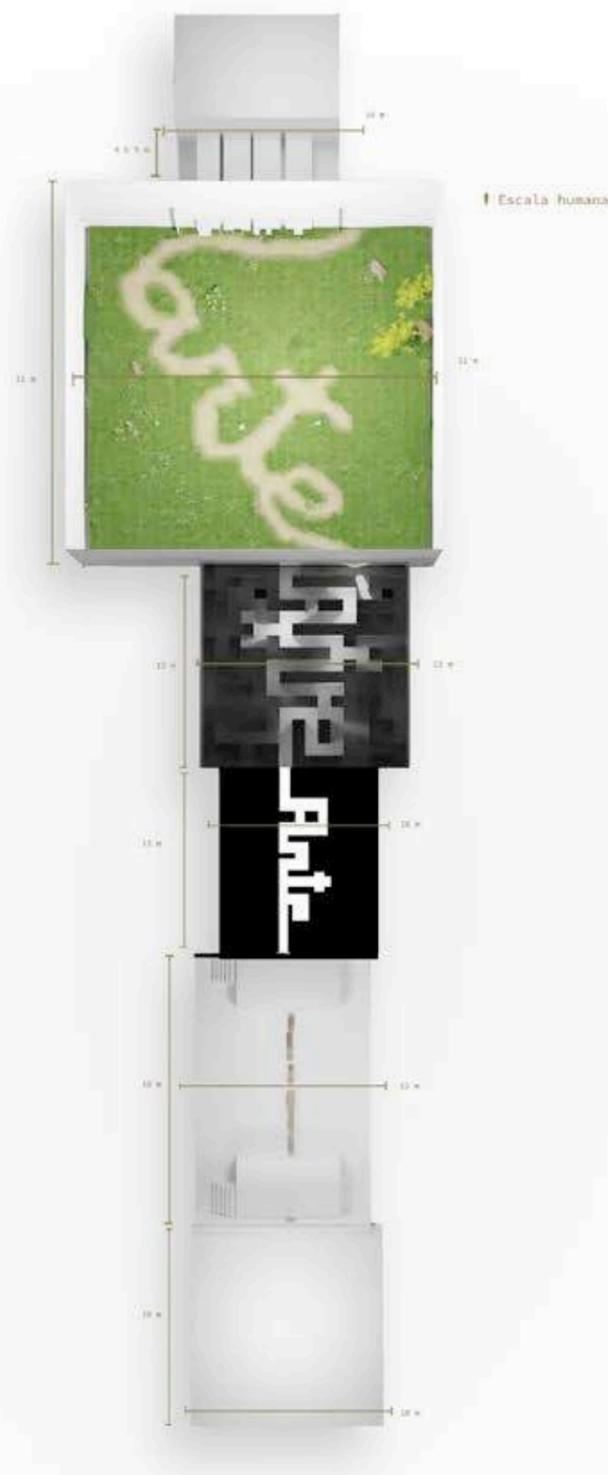


Figura 1.5.

Autoría propia. (2023). Plano general de de *Entre líneas* [Render]. Elaborado con Blender, soporte digital. A3.

### 1.1.3. SÍNTESIS

El proyecto *instalativo Entre líneas*<sup>22</sup> pretende promover una reflexión sobre la lectura como experiencia activa; sobre la ambigüedad como componente esencial de la poesía y sobre los **límites** de la experiencia artística en la actualidad. Por ello, quiere dirigir la atención hacia el diálogo entre lo material e inmaterial de la obra, insistiendo en el papel del espacio implícito entre lo explícito y en la importancia que adquiere en el propio acto de pensar. Sin espacio, argüimos, el espectador no podría caminar. Ese espacio entre las imágenes del que nos hablaban tanto **Aby Warburg**<sup>23</sup> (1866-1929) como el pintor **Helmut Dorner** (1952), que cobraría un nuevo sentido en la actualidad, era de la saturación visual.

Inspirándonos en la filosofía del haiku, se propone aquí un poema *instalativo*, donde la experiencia de lectura quiere ser interactiva. El poema se plantea como un recorrido, una deriva donde la poesía no está en la línea, sino en las vivencias del espectador. Partiendo de la noción tradicional de '**página**' (donde convergen palabra e imagen), se trata de llevarla al límite, trascendiéndola hacia una instalación o (en todo caso) a una experiencia inmersiva (virtual).

Los muros de la entrada y las cinco salas de la instalación son blancos, en una reminiscencia de la página en blanco (presuntamente vacía) sobre la que suele inscribirse el poema.

<sup>22</sup> Otros referentes específicos para esta obra habrían sido Eugenio Ampudia (1958), sobre todo la instalación de *Sostener el infinito en la palma de la mano* (2018), donde se enfrenta al espectador con un laberinto de relojes, de tal manera que solo desde un balcón en lo alto sea posible entender la obra en su totalidad. También Olafur Eliasson (1967), con instalaciones como *Riverbed* (2014), que explora nuevas formas de navegar el espacio.

<sup>23</sup> Más conocido por su *Atlas Mnemosyne* (1924-1929).

Cada sala quiere constituir 'una página expandida', una reinención de la noción de página y de la imagen poética que trascienda el plano, donde realidad y arte se fundan.

Se juega con la estrategia del **binomio (fantástico)** para generar "nuevas capacidades de significar" (Rodari, 2020, p. 27), mediante la asociación de parejas de conceptos distanciados<sup>24</sup>. En cada una de las salas que componen esta instalación se pondrán en relación el texto con la realidad material; lo material con la ficción, lo plano con lo tridimensional... Se quiere confrontar esa noción del cubo blanco del museo como lugar neutro ajeno al tiempo y ponerlo en relación con el concepto portátil, mundano y personal de la página.

Se ha procurado tener en cuenta en lo posible el número de sílabas (5+5+2), para aproximarnos a la noción sintética del **haiku** en su generación de imágenes poéticas. El poema se compondrá a base de una repetición del sustantivo 'arte' (escogido por su ambigüedad), tal que así:

- ARTE (título = entrada).
- arte (primera sala) Y<sup>25</sup> (puerta)
- Arte (segunda sala).
- Arte (tercera sala) O<sup>26</sup> (puerta)
- ¿A R T E? (Cuarta sala)
- Arte! (última sala y final del poema).

Lo que se mueve del espectador al leer durante el recorrido no será solo el par de ojos, sino el cuerpo entero, recorriendo las letras del poema a través del espacio<sup>27</sup>. De

24 Gianni Rodari ahonda en esta estrategia en su libro *Gramática de la fantasía: introducción al arte de contar historias* (2020), refiriéndose al pensamiento y a la imaginación desde autores como Paul Klee (1879-1940), Max Ernst (1891-1976) y Viktor Shklovski (1893-1984).

25 En el segundo verso, se plantea un enlace copulativo, donde, mediante la conjunción copulativa 'y', se coordinan de manera aditiva las dos *salas-página*.

26 En el tercer verso, un enlace disyuntivo mediante la conjunción 'o', donde ambas *salas-página* se plantean como alternativas.

27 Por razones prácticas, de llevarse a cabo esta instalación se propondría introducir



Figura 1. 6. Autoría propia. (2023). Última sala de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Detalle.

esta forma, el movimiento se plantea como un acto que conecta los elementos significantes en el espacio-tiempo, generándose así un posible hilo narrativo o significativo. Mediante la escritura gráfica y la lectura de una palabra, este camino quiere recoger esa idea del signo como "un perpetuo *hacia...* que nunca es un *aquí*" (Paz, 1991, p. 56).

La **innovación** de este proyecto, por tanto, querría residir en el enfoque actualizado que se plantea en el tema. Procura tomar estrategias del arte contemporá-

neo y del lenguaje de los nuevos medios (como el videojuego o las propuestas de realidad virtual), trasladando finalmente los recursos del caligrama (de principios del s. XX) así como de la poesía concreta, desde el plano al espacio tridimensional. Quizás hasta directamente al espacio virtual.

Quisiéramos destacar la última sala del poema: el mismo título del principio, en la misma tipografía ("ARTE"), se abre al fondo del todo, perforando la pared. A la derecha de la palabra, hay un cartel

una serie de cámaras cenitales desde las que si fuera posible observar las salas en conjunto desde otra perspectiva, jugando con esta idea de las distintas lecturas.

de peligro de PVC con un signo de exclamación, completando la frase: "ARTE!". Estas perforaciones en el muro se abren directamente al exterior del edificio, a mucha altura. No ha de haber ninguna barrera protectora que impida que el espectador se lance al vacío a través, si así lo deseara. Aquí el espectador ha de poder escoger por qué ruta salir de la instalación. Al asomarse así por la palabra 'arte', es muy posible que sienta vértigo, que sienta miedo. Esta es la experiencia que nos interesa. La idea es esta: ¿dónde empieza la poesía? Se plantea que el acto creativo está tan ligado a la vida que solo podría tener un final posible... Con todas sus consecuencias.

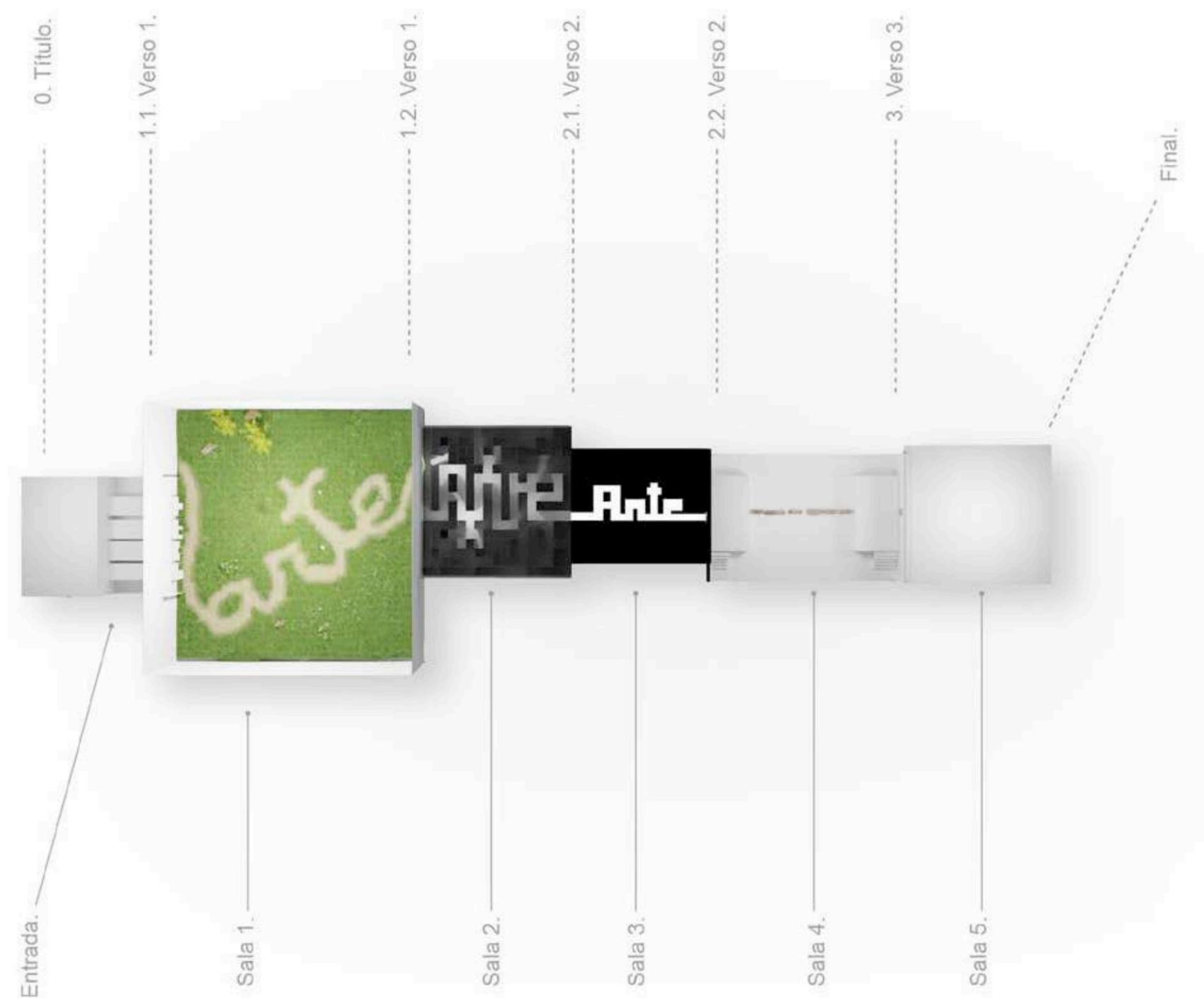


Figura 1. 7.

Autoría propia. (2023). Plano general de *Entre líneas* [Render]. Elaborado con Blender, soporte digital. A3.



Figura 1. 8.

Autoría propia. (2023). Entrada a la instalación de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Dimensión de la sala aproximada a escala: 2,77 x 10 x 8 m (total). Cada letra: entre 3 m y 3,6 m de altura.



Figura 1. 9.

Autoría propia. (2023). Sala 1 de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Dimensión de la sala aproximada a escala: 4 x 22 x 22 m (total).



Figura 1. 10.

Autoría propia. (2023). Sala 2 de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Instalación de paneles blancos de pladur de 2 a 2,50 m de altura. Dimensión de la sala aproximada a escala: 4 x 12 x 12 m (total).

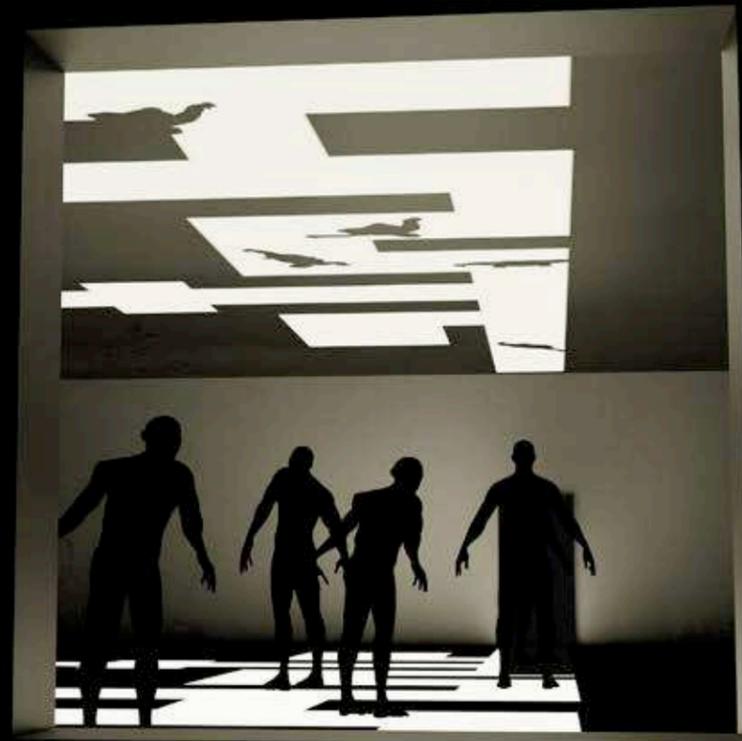


Figura 1. 11.

Autoría propia. (2023). Sala 3 de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Dimensión de la sala aproximada a escala: 3 x 13 x 16 m (total). Instalación de paneles de luz LED transitables.



Figura 1.12.

Autoría propia. (2023). Sala 4 de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Dimensión de la sala aproximada a escala: 4 x 12 x 18 m (total). Dos plataformas de 1,70 x 6,94 x 3,91 m. Las esculturas de bulto redondo (granito) tendrán aproximadamente entre 1,80 y 2 m de alto.



Figura 1.13.

Autoría propia. (2023). Sala 5 de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Dimensión de la sala aproximada a escala: 3 x 13 x 16 m (total).

# A SANGRE

NARRANDO A FLOR DE PIEL

## 1.2.1. CATALOGACIÓN DE LA APORTACIÓN II

- Título: *A sangre* (\*Título original: *Distra-acciones mínimas*).
- Subtítulo: *Narrando a flor de piel*.
- Año de realización: 2023.
- Lugar: Sevilla.
- Formato: este proyecto se formaliza mediante:

**1) Un álbum-manual ilustrado** disponible *online*, en formato pdf (60 páginas A4, soporte digital, maquetado con Adobe InDesign), como complemento de la acción.

[https://pdfhost.io/v/VFRhB.fOV\\_2023HerreraGonzalez\\_IsabelManuak\\_compressed](https://pdfhost.io/v/VFRhB.fOV_2023HerreraGonzalez_IsabelManuak_compressed)

**2) Una serie de acciones**, pautadas y registradas por medio de fotografías, gráficos y textos (desarrollados entre enero y febrero de 2023). Se ha formalizado como un único pdf (36 páginas A4, soporte digital, maquetado con Adobe InDesign).

[https://issuu.com/ysabelherrera6976/docs/2023\\_05-herreragonzalez\\_isabel-asangrepags\\_compres](https://issuu.com/ysabelherrera6976/docs/2023_05-herreragonzalez_isabel-asangrepags_compres)

**3) Un libro en miniatura** impreso (impresión sobre papel, 7,5 x 5 cm).



Figura 1. 14. Autoría propia. (2023). Muestra de páginas del *Manual de cómo contar cuentos con lunares, puntos rubí y otros puntos y aparte*. Maquetado con InDesign, soporte digital [Pliegues internos]. Pliegues A3. Disponible en: [https://pdfhost.io/v/VFRhB.fOV\\_2023HerreraGonzalez\\_IsabelManuak\\_compressed](https://pdfhost.io/v/VFRhB.fOV_2023HerreraGonzalez_IsabelManuak_compressed)

## 1.2.2. FORMALIZACIÓN

El proyecto artístico *A sangre: narrando a flor de piel* abarca una serie de acciones y piezas interactivas, interdisciplinarias, que quieren buscar el juego con el espectador o co-creador. Se basa en el traslado de la noción de **página** del papel a la piel, a través de una intervención mínima por parte de la autora: la acotación de un espacio mediante el dibujo de un contorno.

En primer lugar, *A sangre* se formaliza mediante la elaboración de un **manual** (álbum ilustrado de inspiración infantil<sup>28</sup>) en clave de humor, donde se propone al lector una posible metodología fantástica sobre cómo contar historias con lunares, puntos rubí y otros puntos aparte. Codificándolo todo y llamando la atención sobre estos símbolos ambiguos, se invita al

lector a buscar *entre líneas*. Así, se propone este álbum-digital como un objeto portátil, accesible, invitando a que se lo tome de base para el juego y la experimentación personales.

Por otra parte, *A sangre* se concretó finalmente mediante una **acción pautada** que se desarrolló entre enero y febrero de 2023 e involucró a un total de veintidós personas (más la autora). Consistía en un juego de narración y

co-creación entre autora y participantes, ejecutado en tiempo real. Como registro, se formalizó mediante fotografías, escritos de las experiencias y narraciones de los participantes, gráficos que quisieron jugar con la estética del experimento científico y la elaboración final de un **libro en miniatura**, que implicó formalizar, desde la acción, el formato físico del álbum ilustrado silente (sin palabras).

<sup>28</sup> Existe una modalidad específica de álbumes ilustrados infantiles híbridos que juegan con la estética del catálogo o manual científico. Por ejemplo: *Princesas (olvidadas o desconocidas)* (2005), ilustrado por Rébecca Dautremer (1971); *Abuelas: manual de instrucciones* (2014), de la sevillana Raquel Díaz Reguera (1974); *Besos que fueron y no fueron* (2011), de David Aceituno (1977) y Roger Olmos (1975), entre otros.

### 1.2.3. SÍNTESIS

Este proyecto parte de la indagación personal de las limitaciones de los soportes físicos narrativos, en su conexión tanto con la imagen como con la codificación. Hallamos que los formatos de papel fabricados, usados hoy día, están reglados (controlados) por fórmulas específicas, lo que contrasta con el carácter orgánico de las narraciones y la poesía. Por ejemplo: la norma ISO 216 es una de las más conocidas.

Partiendo de la idea de que los componentes narrativos son más abstractos que el soporte que los contiene, quisiéramos plantear si –tal vez– no sería el propio **cuerpo**, en su temporalidad, en su latir, en su profundidad... el soporte más adecuado para la poesía. En la conformación de este proyecto fue clave haber cursado el “**Módulo de itinerario de Cuerpo, Identidad y Representación**” en el Máster *Arte: Idea y Producción*, que nos proporcionó las bases artísticas contem-

poráneas como para empezar a trascender la noción de página del objeto a la acción.

*A sangre* toma el ‘garabato’ marcado sobre la piel (el grafismo) como forma de trasladar la noción de ‘página’ al cuerpo, acotando en la piel el espacio de la fantasía. Para ir a sugerir que, si la poesía tiene tanto que ver con la vida, una página podría estar viva.

Este proyecto interdisciplinar se nutre de binomios como realidad/fantasía, reglado/libre, orgánico/codificado. En la indagación por las maneras de dotar de vida a las narraciones, se desarrolla una acción donde la autora toma de soporte, no un material estático e inerte, sino la piel misma del lector, *re-contextualización* que busca la codificación de **signos ambiguos**, como lunares, heridas y cicatrices, cuyo significado puede ser generado activamente por el receptor. En esta producción, nos influye en especial

el pensamiento de la **Internacional Situacionista**.

Se quiere poner el foco en aquellas acciones mínimas que tienen la facultad de poder generar múltiples narrativas, atentar contra la monotonía y estimular la fantasía (como desvío de lo cotidiano). El acto de divergir la atención, permite, por el contrario, el aflorar de una multiplicidad de posibilidades alternativas. Nos referimos a acciones mínimas como el acto de garabatear cuando se es niño, de leer el futuro en las líneas de las palmas de las manos (quiromancia) o de **pasar las páginas** de un libro. Así, durante 22 días la autora invitó diariamente a personas de su entorno a participar en el proyecto de ‘generar un libro a base de páginas vivas’, donde el significado de cada una estaba sometido a un proceso de generación y devenir constantes. La acción mínima de la autora consistía en dibujar un rectángulo a bolígrafo negro en la piel del receptor o co-creador, en

una zona del cuerpo que era escogida por este. Se numeraba la página según la posición que ocupaba en la secuencia. Se pedía igualmente al participante que no se borrara el garabato a ser posible deliberadamente, sino que dejara que fuera borrándose la tinta orgánicamente. Durante el tiempo que persistiera la página, se iba documentando todo el proceso de desaparición del dibujo por medio de fotografías. Asimismo, la autora se comprometía a ir preguntando regularmente a la persona sobre el estado de la página, para estimular su imaginación y fomentar que el participante narrara. Se planteaba de esta forma un juego de co-creación, diálogo e intersubjetividad donde la autora iba transcribiendo lo que el co-autor fantaseaba, comprobándose, en último término, cómo cada participante era capaz de extraer interpretaciones dinámicas a partir de signos tan ambiguos como un lunar o una uña.

# Manchas

(más pictórico)

## TÉCNICAS

Como se habrá podido comprobar, las técnicas de creación de grafismos de la piel son muchas y muy variadas.

*El sol, el tiempo, el movimiento, la rotura, la gestación, el nacimiento, la alergia, el crecimiento, el envejecimiento, los virus, las emociones, el roce, el calor... son algunos de ellos.*

## HEMATOMAS

(Moraduras y moratones)

Acumulación de sangre causada por una hemorragia interna (rotura de vasos capitales), sin que la sangre llegue a la superficie. Técnica muy similar a la acuarela: para pintar con he-

## El ciclo cromático y temporal del hematoma



*"En la paleta de colores de un hematoma, a cada color le corresponde un tiempo."*

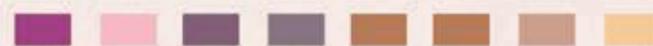


Figura 1.15.

Autoría propia. (2023). Muestra de páginas de la obra *Manual de cómo contar cuentos con lunares, puntos rubí y otros puntos y aparte*. Maquetado con InDesign, soporte digital [Pliegues internos]. A3.



*Lo positivo y lo negativo*

## VITÍLIGO

(Autoimmune)

Trastorno crónico de causas desconocidas. Estas manchas (irregulares) se presentan cuando las células inmunitarias destruyen las células que producen el pigmento en zonas en la piel.

## Técnicas de estampación:

**G**rabado sin tinta o **gofrado**, esto es, procesos de grabado que consisten fundamentalmente en producir un relieve en el soporte por el efecto de la presión. Aquí nos limitaremos a señalar la posibilidad de su empleo y el vínculo con la noción de 'huella'. Muy relacionado con la escultura, se construirá la imagen con los relieves y por efecto de la luz.

Las matrices que se utilizan en nuestra vida cotidiana en la elaboración de estampas efímeras en la piel son muchas y muy variadas: desde las gomillas elásticas de la ropa interior, pasando por algunas cremalleras cerradas y por el uso de las uñas. Las rejillas de las sillas en verano, las mangas de las sudaderas; las hebras de la almohada en la mejilla, los calcetines subidos hasta las pantorrillas; relojes en la muñeca, gafas en la nariz, asas de bolsos cargados y de mochilas.

El tipo de matriz (bajorrelieve o altorrelieve) será lo que irá a determinar el resultado. En cuanto al proceso de estampación, implicará tiempos variables y actos determinados. No se requerirá de ningún tórculo para ello, si bien sí que convendría tener en cuenta el paralelismo con los tiempos de mordida. En algunos casos la estampación durará semanas (por ejemplo, será el caso de la huella estampada por algunos relojes de muñeca). Otras serán más rápidas, como la huella momentánea de sujetar una llave en la palma de la mano. Influirán la presión y otras características formales de la zona del soporte.

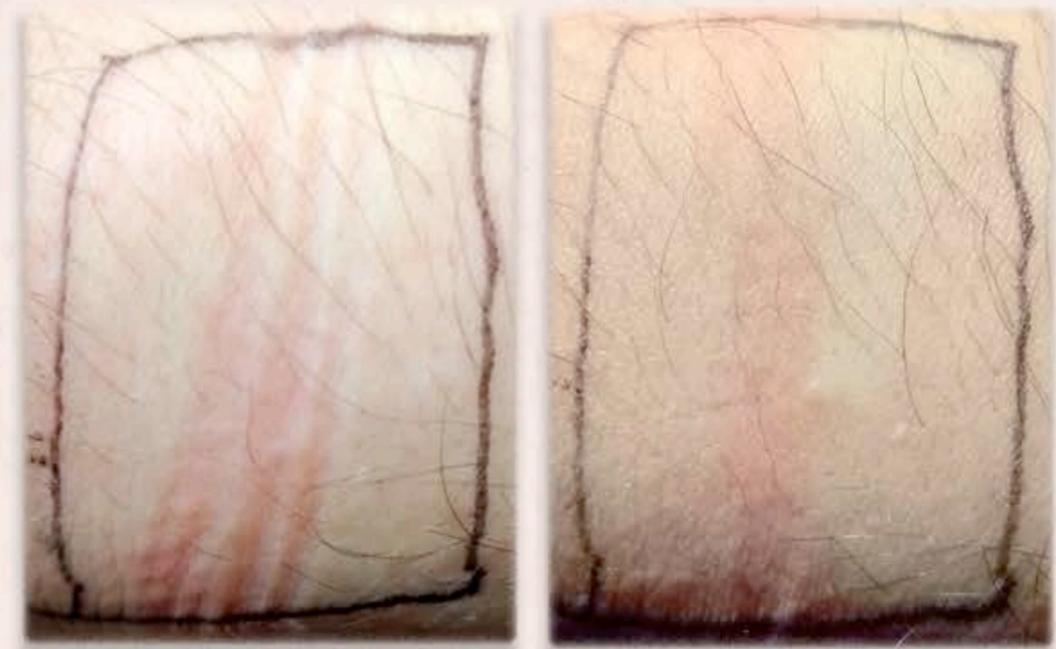
### RASGOS PROPIOS DE LAS ESTAMPAS EN PIEL (EN ESTE CASO, CLARA) SERÍAN:

1. **Su duración:** serán grabados efímeros. Desaparecerán, en ocasiones, en cuestión de segundos o minutos.
2. **El color:** aparecerán teñidas de cierto rosado y cierto tinte pálido, por los intercambios y las alteraciones en la circulación de sangre bajo la superficie. Un derivado será cortar la circulación para teñir una superficie de rosado.

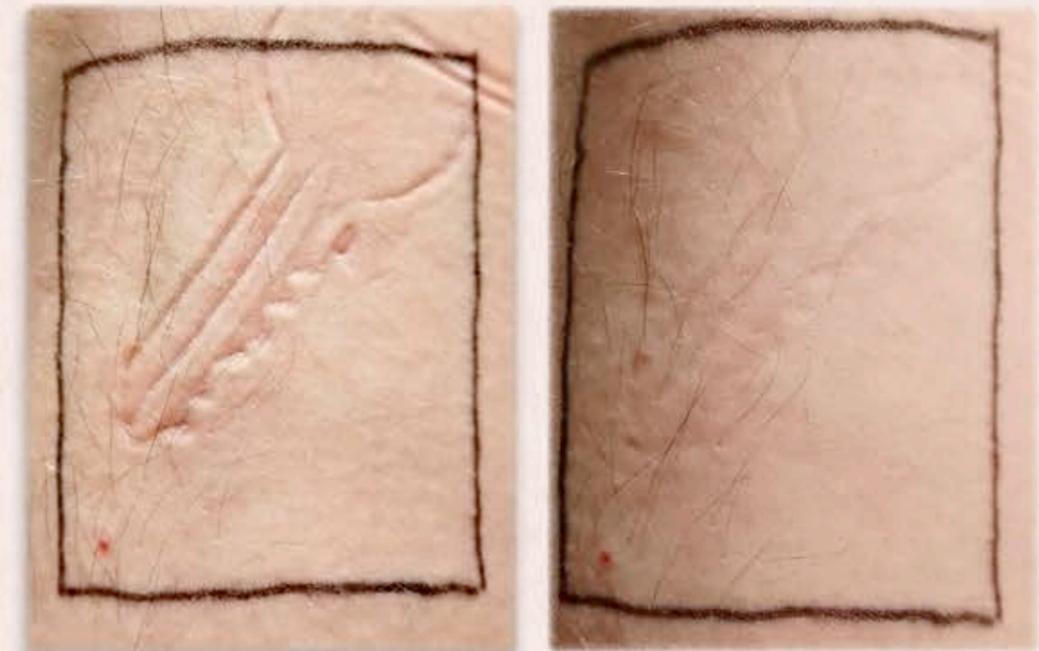


Otras técnicas de estampación en piel podrían ser: los besos con carmín, los sellos, etcétera.

Pruebas experimentales.



Gomilla del pelo. Más de 10 min.



prueba experimental).

Figura 1.16.

Autoría propia. (2023). Muestra de páginas de la obra *Manual de cómo contar cuentos con lunares, puntos rubí y otros puntos y aparte*. Maquetado con InDesign, soporte digital [Pliegues internos]. A3. Disponible en: [https://pdfhost.io/v/VFRhB.fov\\_2023HerreraGonzalez\\_IsabelManuak\\_compressed](https://pdfhost.io/v/VFRhB.fov_2023HerreraGonzalez_IsabelManuak_compressed)

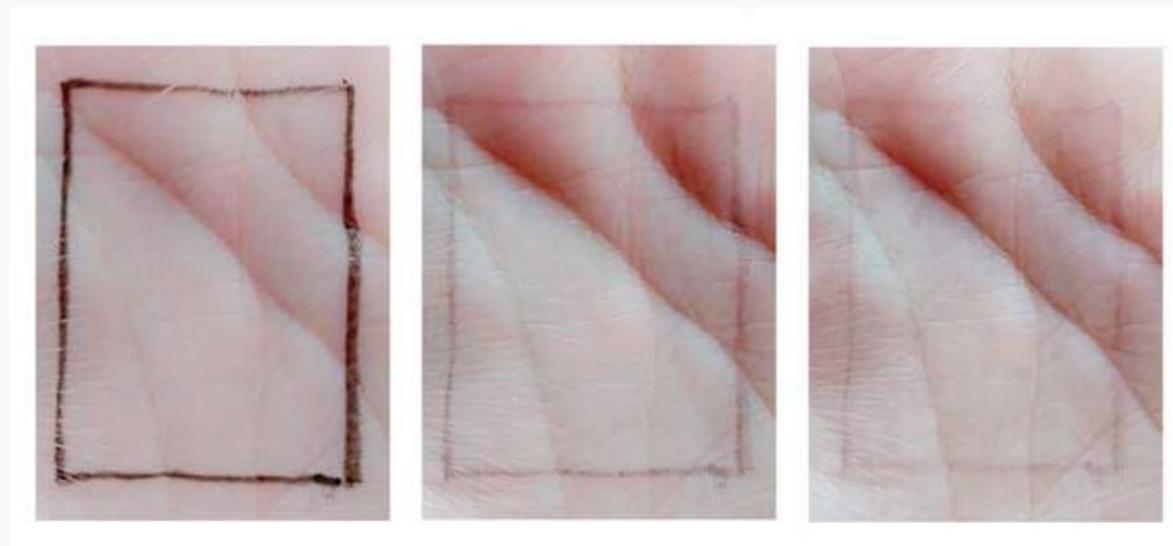


Figura 1. 17.

Autoría propia. (2023). Arriba: fotografías del proceso de desaparición de las páginas de piel.  
A la derecha: pautas para la acción de *A sangre*. Disponible en: [https://issuu.com/ysabelherre-ra6976/docs/2023\\_05-herreragonzalez\\_isabel-asangrepags\\_compres](https://issuu.com/ysabelherre-ra6976/docs/2023_05-herreragonzalez_isabel-asangrepags_compres)

### PAUTAS PARA ACCIÓN:

**P**ara llevar a cabo la recopilación (recolección) de páginas, se ha atendido a las siguientes pautas:

1. Se recolectará una única página por persona (por soporte).
2. En lo posible, se procurará plantar una sola página por día.
3. Se intentará invitar a participar a la primera persona sin página que se vea, para que el orden sea inesperado.
4. Para dibujar la página, se explicará lo que significa y se preguntará al portador en qué lugar la quiere (debe escogerla la persona). Se la dibujará con un bolígrafo negro y se irá anotando consecutivamente el número de página en la secuencia (pares a la izquierda, impares a la derecha). Si se puede, se utilizarán las plantillas regladas para componer la imagen. Si se olvidan, no pasa nada. El número tiene que ver con la idea de totalidad (desde la unidad), de secuencia, de orden.
5. La persona no sabrá necesariamente qué páginas la preceden y suceden, pero sabrá que hay otras simultáneas.
6. Se le hará notar que no pasa nada si se le olvida, que forma parte del propio discurrir de la distracción.
7. La persona preferentemente no se borrará la página deliberadamente: dejará que el dibujo se vaya orgánicamente.
8. Se mantendrá un control lo más exhaustivo posible del estado de la página: se irá preguntando “¿cómo está la página? ¿Qué me cuentas de ella?” hasta que esta desaparezca. No se presionará en ningún momento a la otra persona para que diga más de lo que quiera. También se pedirá al portador que vaya haciendo fotos del proceso de desaparición de la página (devenir, metamorfosis). Este diálogo será orgánico: se llevará la ilusión hasta donde la otra persona quiera y como quiera. La influencia mutua es inevitable.
9. Se irá enseñando fotos de lo que se va anotando al portador de la página, para que pueda ir leyendo la historia de su página en directo. Que sea consciente de que está siendo narrado. Se pretende establecer este juego recíproco del que narra y el que observa. ¿De quién es la historia? ¿Quién la cuenta...?
10. Cuando la página se vaya, se tomará nota de la fecha y se preguntará a la persona de qué **género** (término pretendido) ha sido su historia.
11. Se documentará todo.
12. Se irán montando los pliegos según surja la secuencia espontánea.

Figura 1. 18.

Autoría propia. (2023).  
Registros fotográficos  
de las 'páginas de piel'  
que formaron parte de  
la experiencia *A sangre*  
[Fotografías]. Organiza-  
das por pliegues. Foto-  
grafías tomadas por los  
propios participantes.  
Tinta sobre piel, nácar...,  
en diversas zonas del  
cuerpo. Dimensiones y  
personas variables.



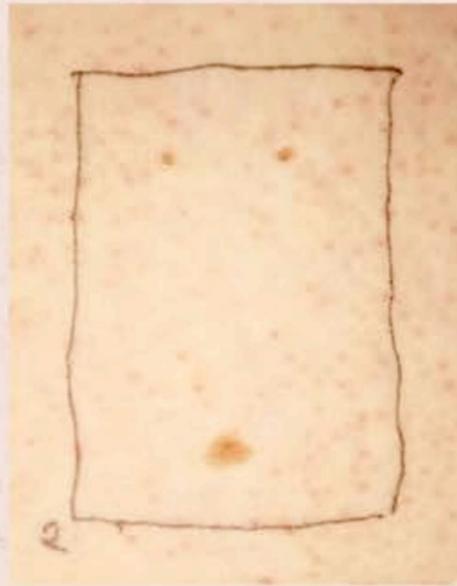
Género: Aventura y comedia



**Página 1.** Irene, costado derecho. 10 de enero de 2023. Esta página ha sudado en el gimnasio y ha estado con los nervios de punta. Acabó con agujetas, muy cansada y digirió comida basura en algún momento. Durante un buen rato se estuvo moviendo con vibración de risa. Esta página dice usar el humor y el deporte para gestionar las aventuras. Decía tener mucha ANSIEDAD con mayúsculas. Fue al gimnasio y ya con el sudor y la última ducha "se fue". "Culo en libertad", fue lo que dijo Irene respecto a su final. Desapareció el 14 de enero.



Género: Comedia de situación.



**Página 2.** Andrea, brazo izquierdo. 11 de enero de 2023. Esta página se duchó y seguidamente hubo una avería de agua. Antes de eso fue lavada a conciencia con gel con olor a caramelo, pero después le sobrevino el estrés y le entró mucho frío. Según Andrea: "no iba a durar mucho...". Estuvo horas sin ducharse, viviendo la crisis. Al día siguiente la página se había ido un poco, pero seguía con nosotros: tenía frío y olía a vainilla. Aguantó hasta el 15 de enero, yéndose de poquito en poquito. Andrea cerró su historia con estas palabras: "ya no existe, pero tiene frío".



Género: Terror psicológico, suspense.



**Página 3.** Manu, nudillo izquierdo. 12 de enero de 2023. Esta página está herida y le escuece muchísimo. Un gato gris llamado Coco la arañó y le metió el miedo en el cuerpo y ahora (sobre)vive asustada. Su historia se solapa con la del proceso de cicatrización. Vive con una tensión latente y constante, por si Coco la vuelve a atacar en el mismo sitio. De hecho, casi lo consigue. Desapareció el 13 de enero, después de recibir un último zarpazo de Coco que, según nos dice Manu, "pudo haber contribuido en su desaparición" (tal vez se fue del susto y prefirió esfumarse antes que seguir existiendo en tales circunstancias). Según Manu, ya no ve la página, pero aún la siente. Mucho después de dejar de haber narrador, continuó habiendo heridas en la zona. ¿Será una página fantasma...?



Género: Soap opera.



**Página 4.** Rafa, mano derecha. 13 de enero de 2023. Esta página estaba preocupada porque está cerca de una herida. Se siente desnuda sin el resto de sus anillos. Página que no puede estar quieta, se preocupa mucho por su bienestar: le han puesto su anillo bonito y mucha crema de manos. El sábado estuvo fregando, lo que no le hacía gracia a la página, y casi le explota la olla exprés encima. Rafa comenta que le perturba sentir que la página ha adquirido consciencia. Un poco quejica, ahora protesta por haber estado tanto tiempo escribiendo a ordenador. Dice que se siente una super estrella porque alguien le está escribiendo sus memorias. Esta página aguantó mucho tiempo. Ha resistido con afán y con furia, porque dice Rafa que es muy protagonista y que, como le han dado voz, no quiere irse: tiene muchas cosas que decir y muy poco tiempo, y quiere seguir contando su historia. Le pusieron todos sus anillos el 16 porque la página pidió expresamente estar guapa en sus últimos momentos, para "irse al otro barrio como una reina". Al final llegó a la decadencia de la vejez por durar demasiados días: manchada, gritaba con su voz fantasmal que no se iba. No pudo aguantar más y acabó dejándonos en secreto, en mitad de la noche del 19 de enero.



Género: Aventuras.



**Página 5.** Serena, oreja izquierda. 14 de enero de 2023. Esta página estaba perpleja, confusa y decía tener la sensación de estar esperando a "que pasara algo más" (no sabía decir el qué). Había estado toda la mañana escuchando, y estaba mentalizándose para viajar el lunes a Alemania. Serena explica que, el domingo, la página se mojó, y que esperaba que se secara pronto por el frío que pasaría en el viaje. Serena se veía reflejado en ella: "¿estaría preparado para lo que se avecinaba los días siguientes...?", se preguntaba. El lunes viajó a Alemania, y se llevó la página consigo. Estuvo muy liado y sin tiempo para historias. Dijo sentir que la página ya no estaba mojada ni seca, sino "ardiendo". ¿Qué significaría eso? ¿Sería para bien o para mal? Esta página aguantó hasta la tarde. Nos abandonó el 16 de enero, a kilómetros de España.



Figura 1. 19.

Autoría propia. Muestra de registros fotográficos y por escrito de las 'páginas de piel' que formaron parte de la experiencia narrativa *A sangre* (2023) [Pliegue internos]. Fotografías tomadas por los propios participantes. Fila de arriba: páginas recién trazadas. Abajo: páginas ya casi borradas. Texto co-creado mediante el diálogo individual con los participantes, adaptado por la autora. Maquetación con Adobe InDesign, soporte digital, A3. La obra resultante completa se halla disponible en:

[https://issuu.com/ysabelherrera6976/docs/2023\\_05-herreragonzalez\\_isabel-asangrepags\\_compres](https://issuu.com/ysabelherrera6976/docs/2023_05-herreragonzalez_isabel-asangrepags_compres)

Figura 1. 20.

Muestra de algunos intercambios que se desarrollaron entre autora y participantes durante la experiencia *A sangre* (2023). Capturas de pantalla del WhatsApp [Capturas de pantalla]. Maquetación con Adobe InDesign, soporte digital, A3.

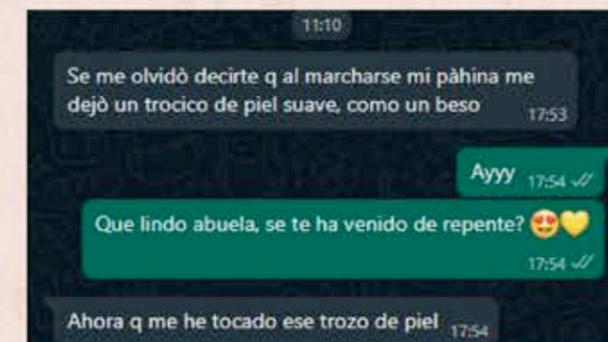
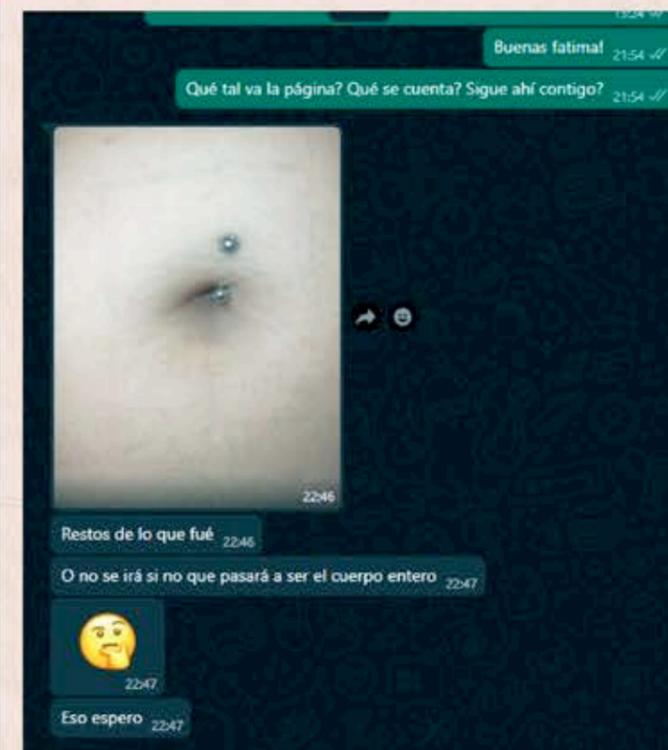
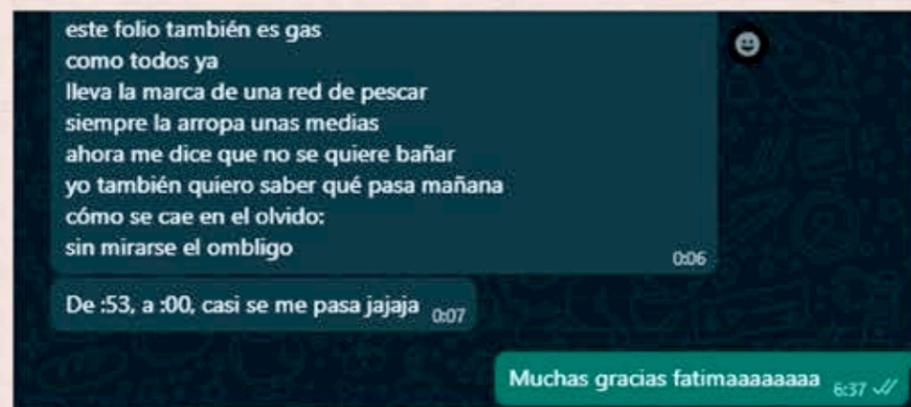
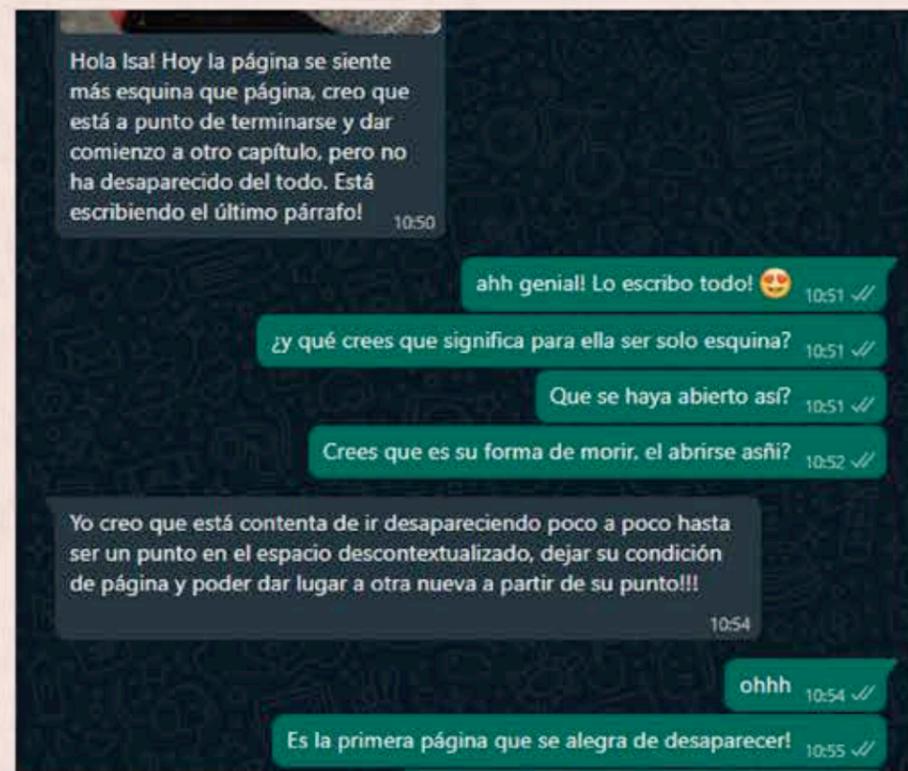
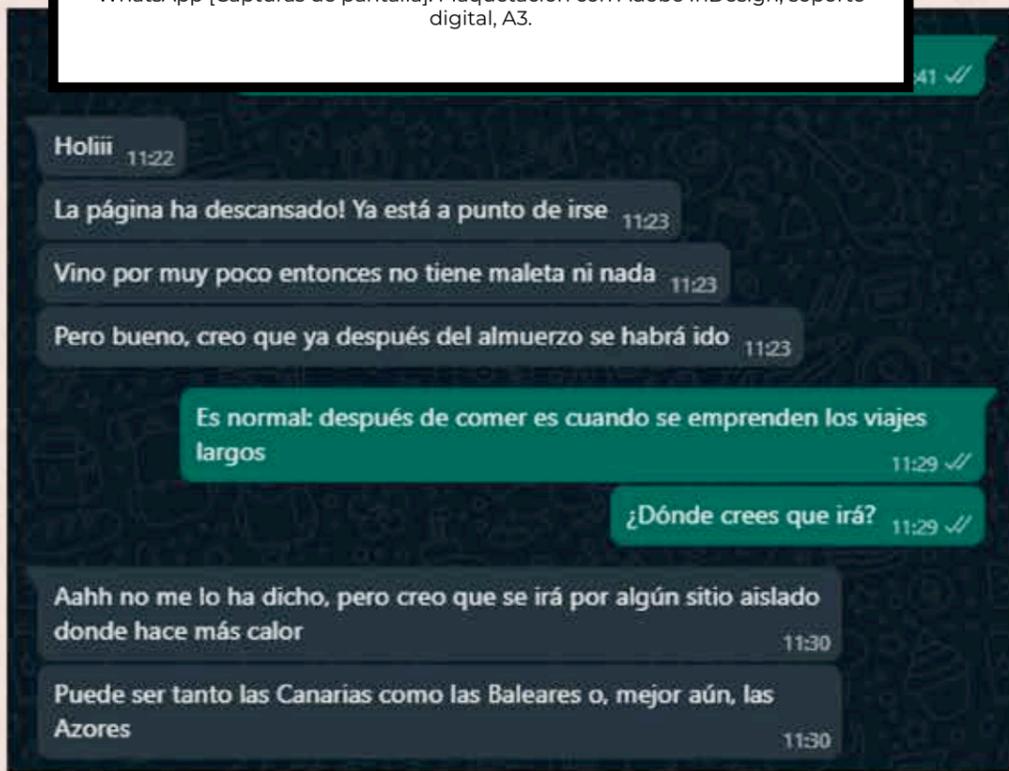




Figura 1. 21.

Autoría propia. (2023). Libro en miniatura elaborado a partir de registros fotográficos de páginas de piel [Fotografía]. Impresión sobre papel. 7,5 x 5 cm.

# Contar con los dedos

ESCRITURA Y LECTURA COMO EXPERIENCIAS CO-CREATIVAS

## 1.3.1. CATALOGACIÓN DE LA APORTACIÓN III

- Título: *Contar con los dedos.*
- Subtítulo: *Escritura y lectura como experiencias co-creativas.*
- Técnica (de las piezas): Tinta sobre papel caballo.
- Formato: serie de 9 piezas de tamaño A3 cada uno. Conjunto de 126 x 89,1 cm.
- Performance: vídeo. Formato: mp4. 1080 x 1920 ppp.
- Duración: 3' 56 ''.

<https://www.youtube.com/watch?v=ldBXLzg3Wro>

- Año de realización: 2023.
- Lugar: Sevilla.
- Otros datos de interés: Edición de video realizada con Adobe Premiere. Proyecto desarrollado entre el mes de mayo y junio de 2023.

### 1.3.2. FORMALIZACIÓN

El proyecto *Contar con los dedos* propone una aproximación a los actos de escritura y lectura desde el arte de **acción** y la co-creación. Surge tras un intenso proceso de experimentación previa (Anexo I), que permitió a la autora ir hallando soluciones plásticas inesperadas. En total, se ha invitado a participar a nueve personas (más la autora). El proyecto se complementa con un registro en **vídeo** para ilustrar en qué consistían estas acciones *performativas*. El resultado físico se formaliza en una serie de **9 piezas** modulares y plegables según la normativa del tamaño de papel ISO 216; un conjunto de piezas cuya disposición, lectura y orden quieren quedar abiertos. Como opción expositiva ideal, se ofrecerían al espectador para que pudieran manipularlas a voluntad (jugando como con las piezas de un puzzle, un juego de construcción o a la manera *cibertextual* de Cortázar...).

### 1.3.3. SÍNTESIS

Contar con los dedos quiere proponer una reflexión acerca de la especificidad de la 'página' como soporte creativo, indagando en el diálogo entre la dimensión material y la inmaterial que ofrecen los medios narrativos. Considera muy pertinente explorar la **interacción** con la materia en su relación con la generación del contenido. Por ello, plantea esta experiencia *performativa* de escritura y lectura. En ambos casos, se juega con la idea de narración y creación como acciones que ponen en relación el espacio y el tiempo.

En una **primera fase**, la autora escribe un texto inédito con pluma y tinta en un papel plegado en forma de libro-acordeón o *le-porello*. En una **segunda fase**, el lector-usuario sumerge las puntas

de los dedos en líquido enmascarador y va recitando en voz alta lo escrito, pasando las páginas y dejando sus propias huellas. Estas mismas huellas y la particular letra de la autora obstaculizan lo que puede o no leer mientras recita, interfiriendo en la **interpretación**. Posteriormente, se cubre por completo el papel de tinta; pero al retirar el líquido enmascarador, quedan al descubierto sólo aquellas partes del texto que han sido tocadas por el lector, protegidas por el líquido. Al repetir esta acción con distintos lectores, se pretende revelar el carácter único e irreplicable de cada experiencia de lectura.

El texto escrito por la autora constituiría las 'huellas' de su interacción con la materia. Igual sucedería con las 'huellas' del acto de leer por parte del lector-receptor, que re-activa (interpreta, descodifica, recita) el texto. 'Huella' como fijar de un gesto o de una

estructura mental. Huellas como **'signos'**: manchas ambiguas.

Asimismo, quiere reivindicarse la importancia de realizar estas acciones mínimas (como el acto de pasar la página) en la configuración de las narrativas. Nos interesa insistir en que estos gestos forman parte de la experiencia y que son fundamentales en la **construcción del significado**, es decir, a la hora de generar el lector su propia narrativa a partir del sustrato narrativo común.

Su **innovación** reside en este enfoque, que pretende contextualizar el soporte del libro físico en la contemporaneidad. Primero, en relación con la noción de obra de arte fluida (o inacabada, como ya veremos). Segundo, al plantear tal vez estos gestos mínimos del proceso de leer como antecedente de las llamadas 'mecánicas', tal y como se definen en el ámbito de nuevos medios narrativos como el videojuego.

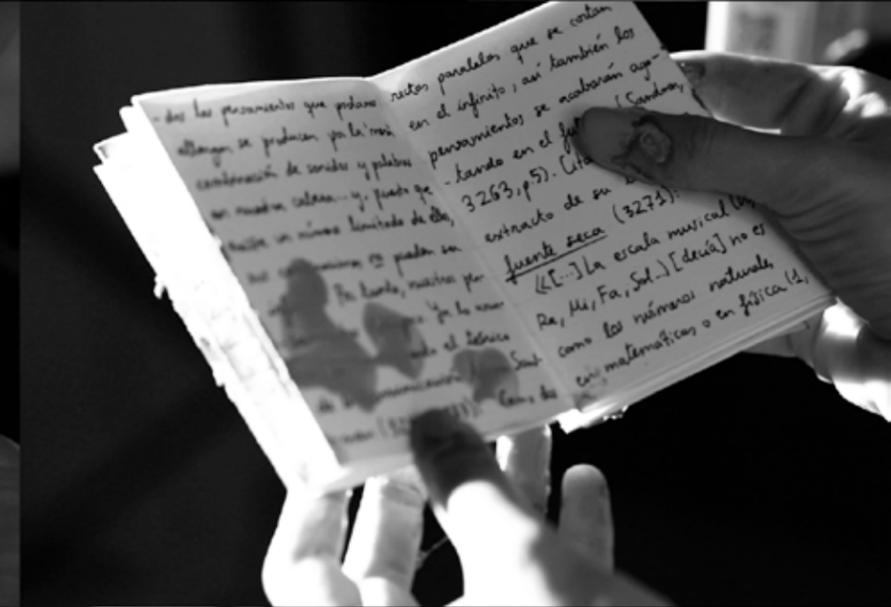
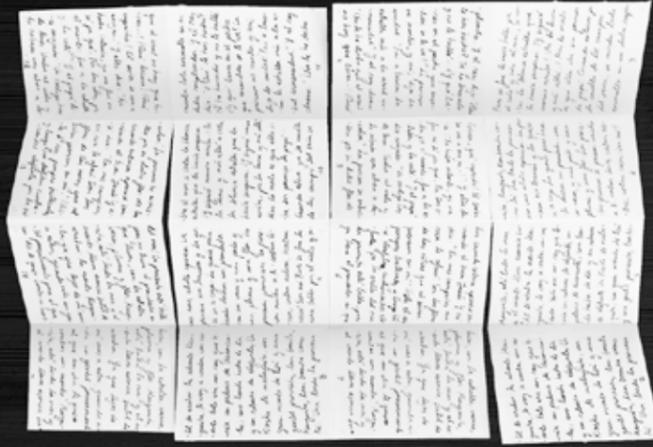


Figura 1. 22. Performance. Acción de Isabel Herrera. Lectura llevada a cabo por Irene Carmona. Escritura y entintado llevado a cabo por Isabel Herrera. Dirección, grabación, fotografía: Verónica Cerna Orbegoso. Edición y montaje: Isabel Herrera. Fecha: 23 / 05 / 23. Lugar: Facultad de Bellas Artes, Sevilla.

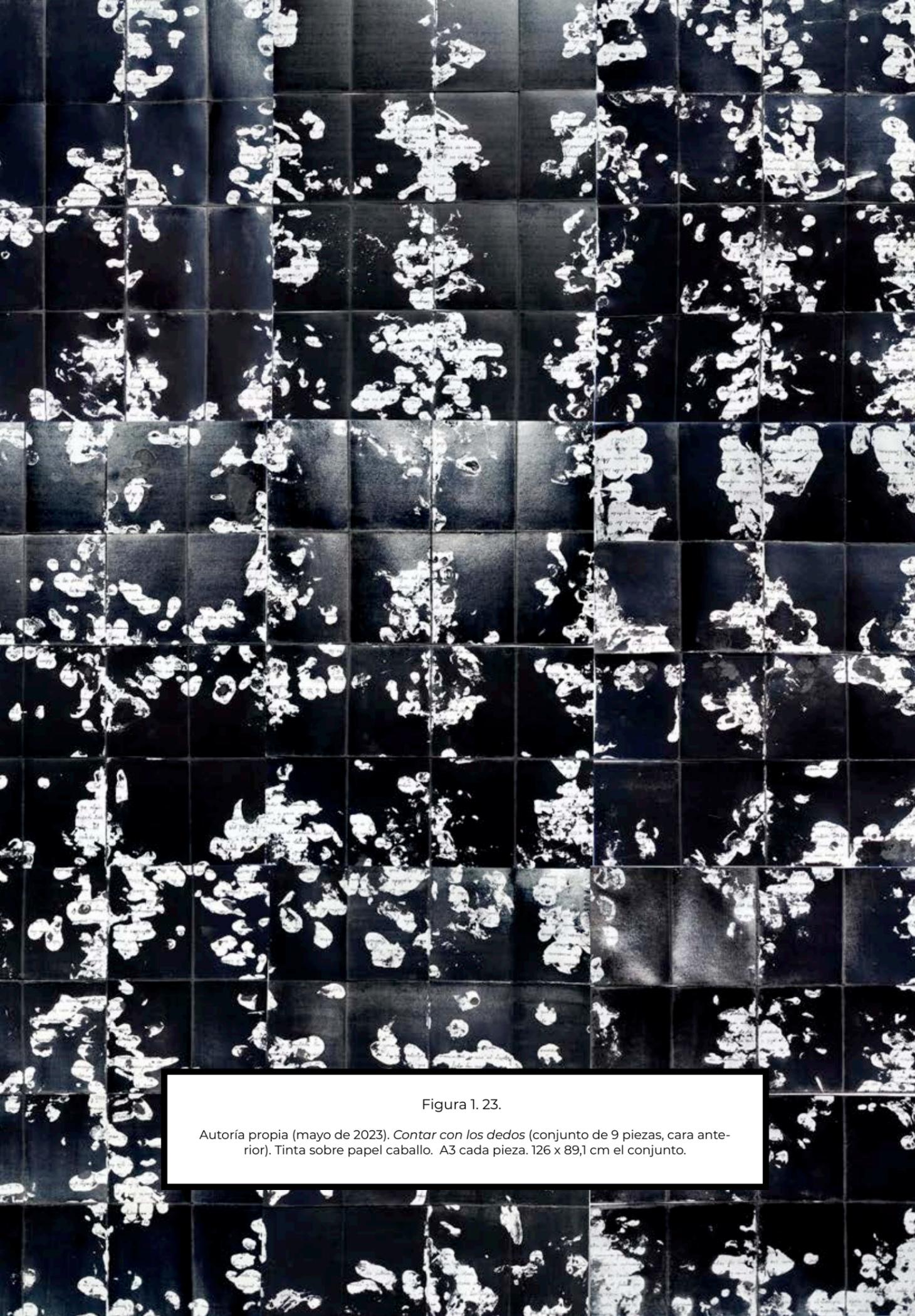


Figura 1. 23.

Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (conjunto de 9 piezas, cara anterior). Tinta sobre papel caballo. A3 cada pieza. 126 x 89,1 cm el conjunto.

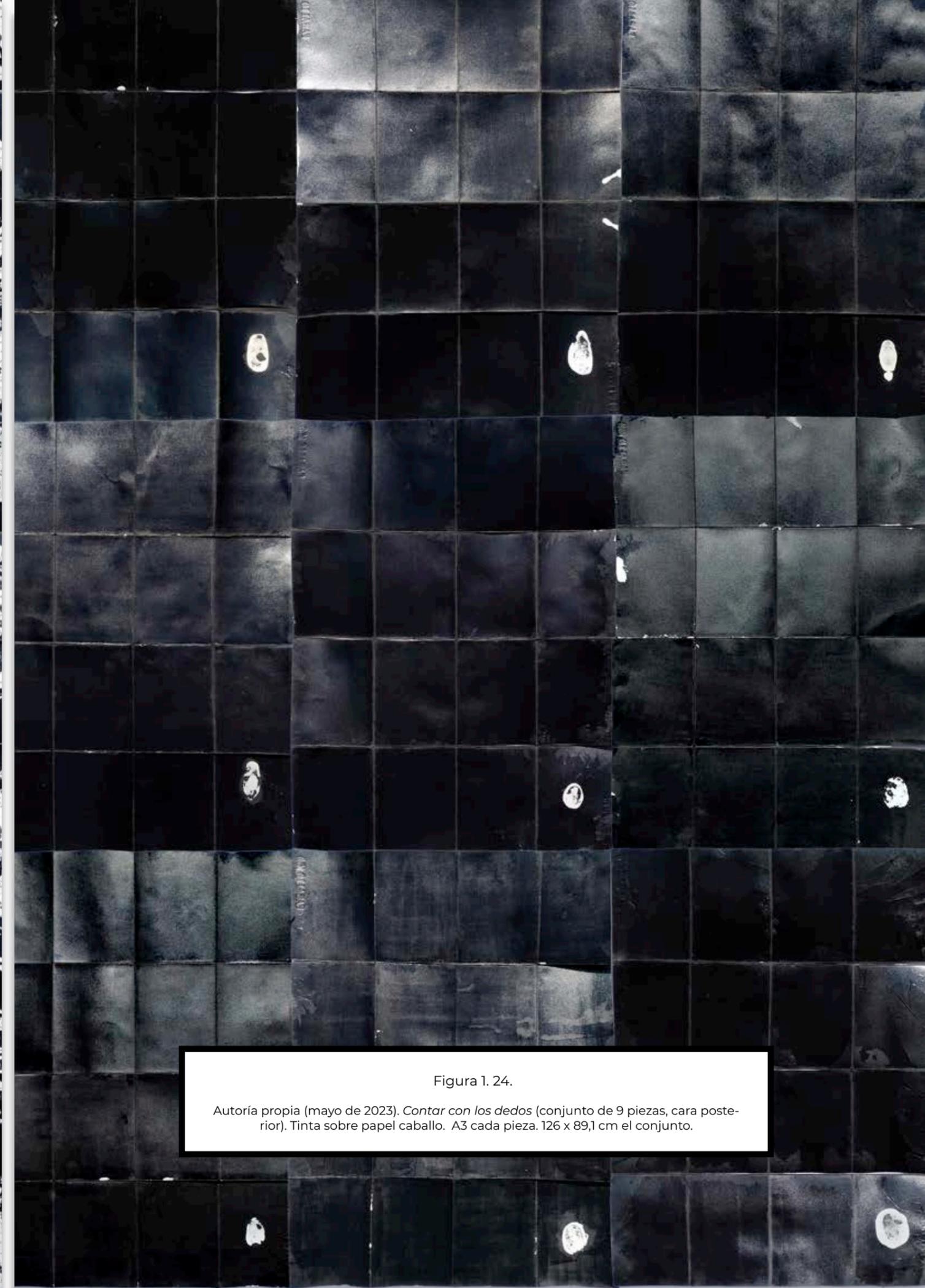


Figura 1. 24.

Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (conjunto de 9 piezas, cara posterior). Tinta sobre papel caballo. A3 cada pieza. 126 x 89,1 cm el conjunto.



Figura 1. 25.

Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (conjunto de 9 piezas, cara anterior). Tinta sobre papel caballo. A3 cada pieza. 126 x 89,1 cm el conjunto.

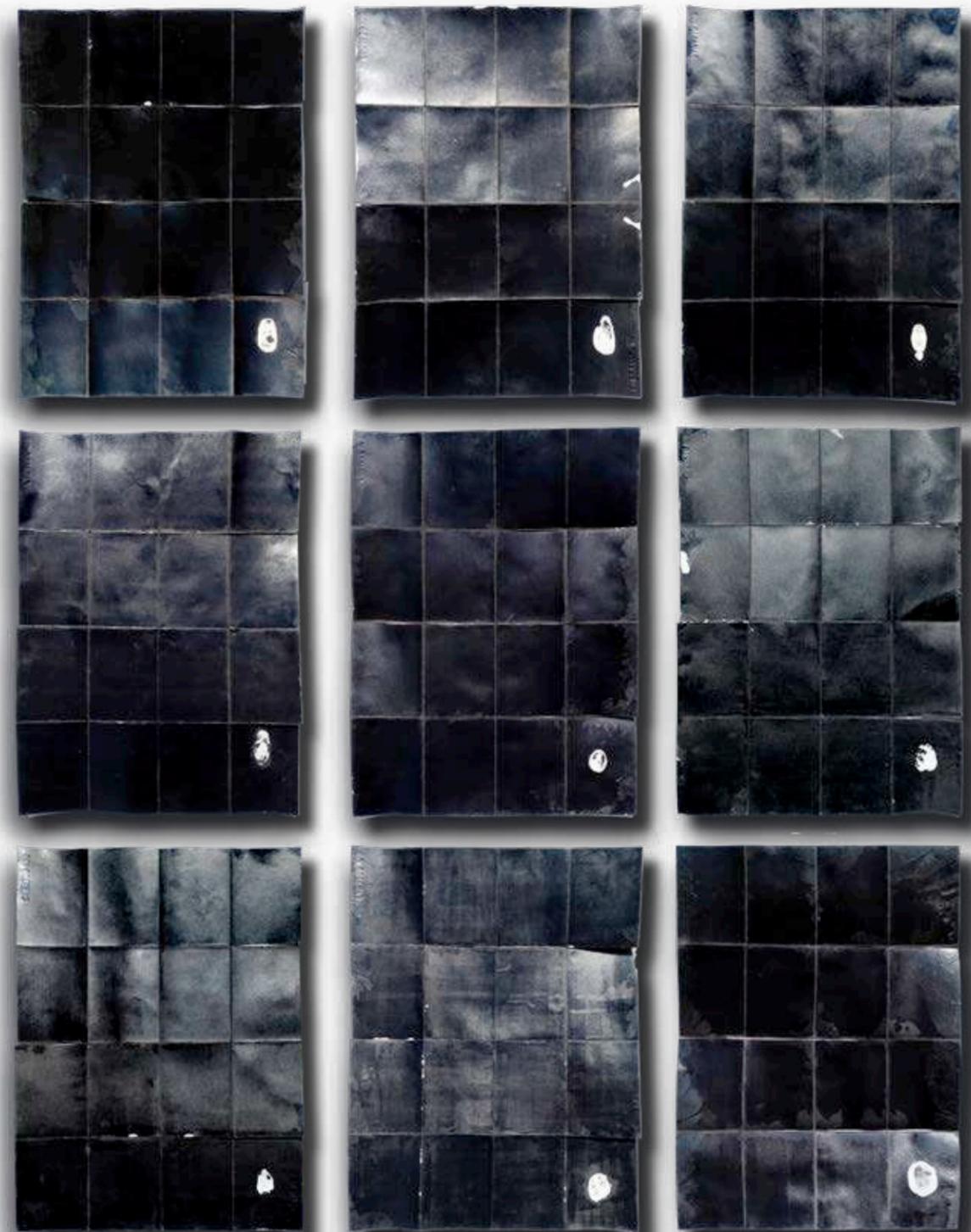


Figura 1. 26.

Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (conjunto de 9 piezas, cara posterior). Tinta sobre papel caballo. A3 cada pieza. 126 x 89,1 cm el conjunto.

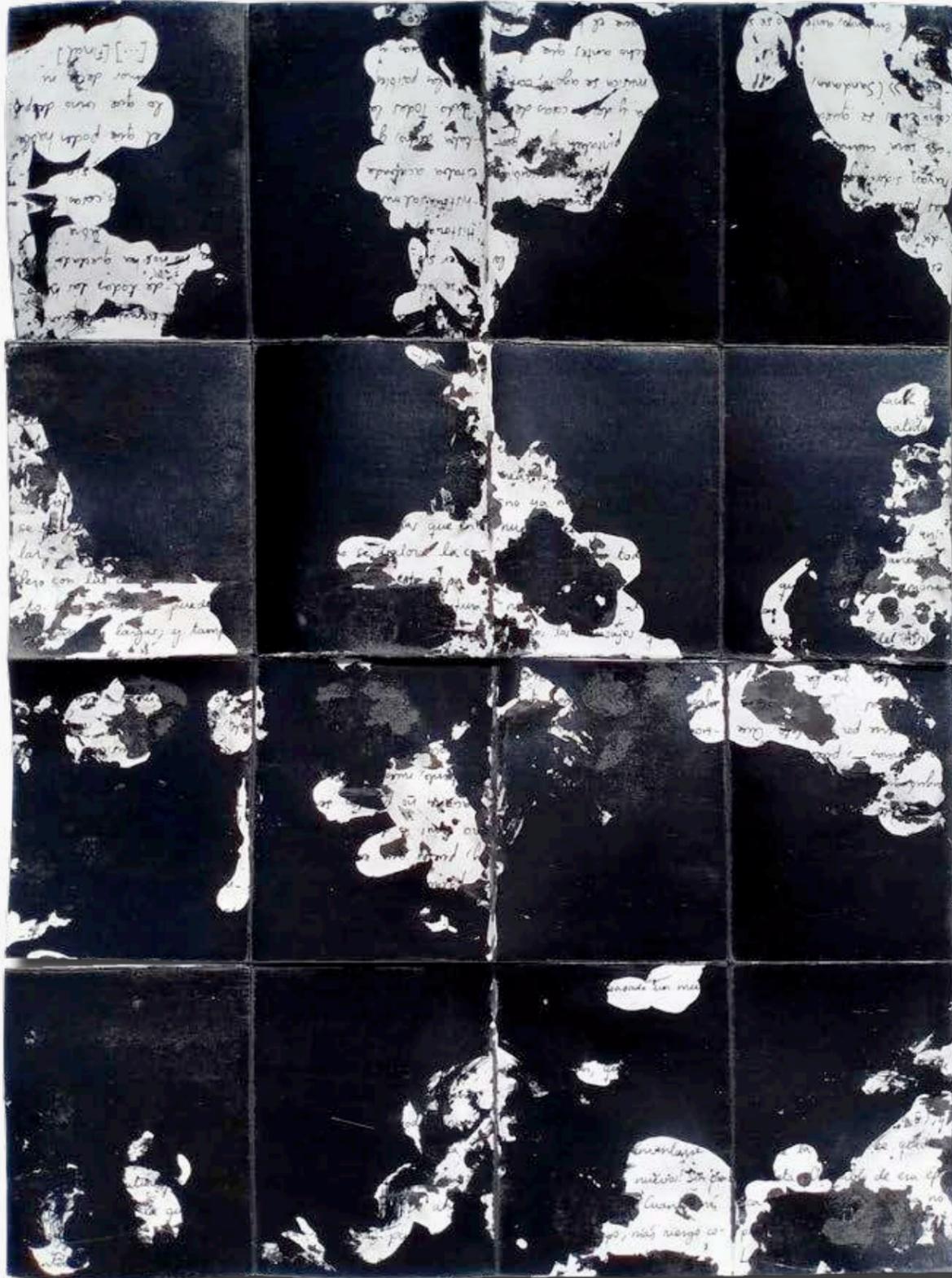


Figura 1. 27.

Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (muestra de una de las piezas, cara A). Tinta sobre papel caballo. A3.



Figura 1. 28.

Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (muestra de una de las piezas, cara B). Firma anónima del participante. Tinta sobre papel caballo. A3.

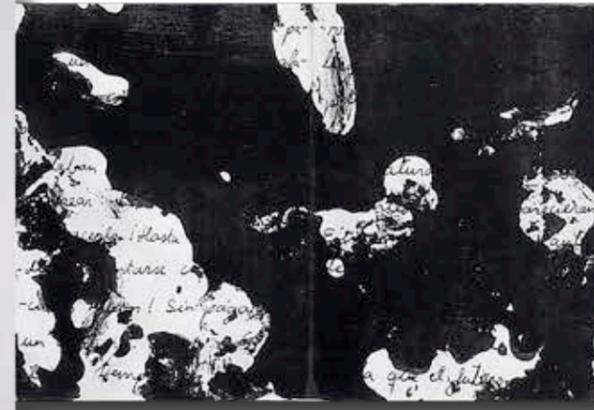
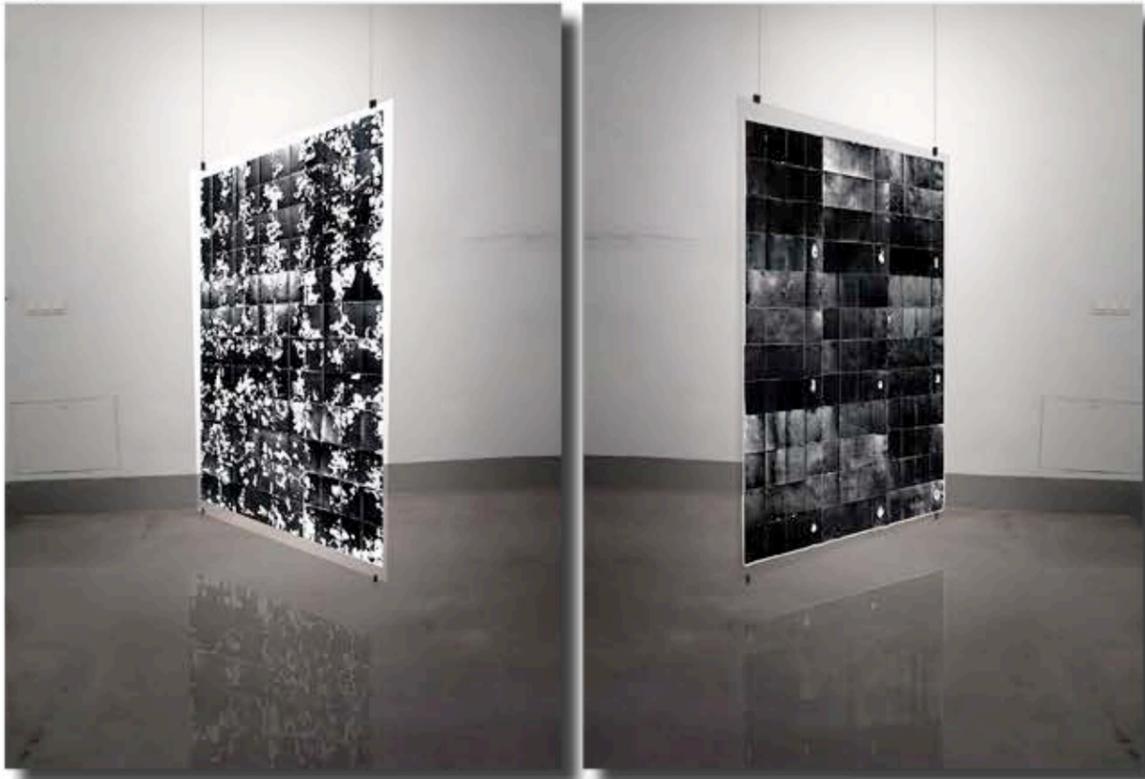
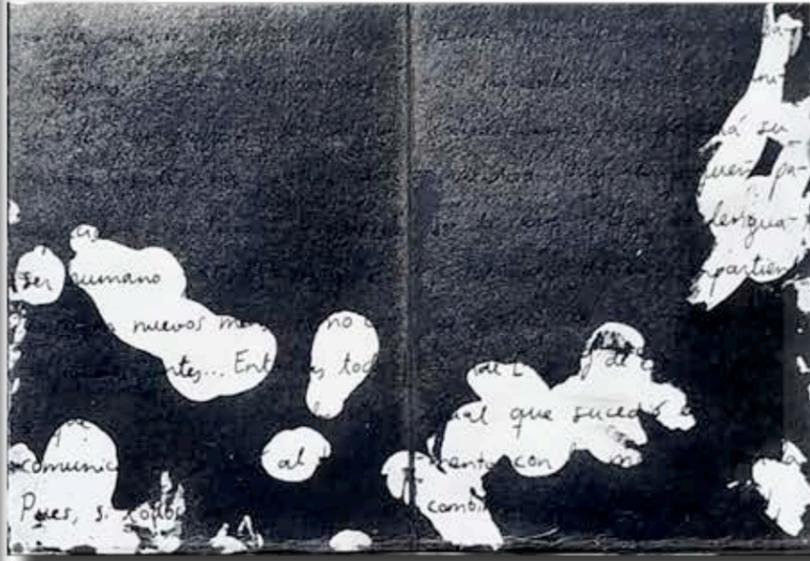
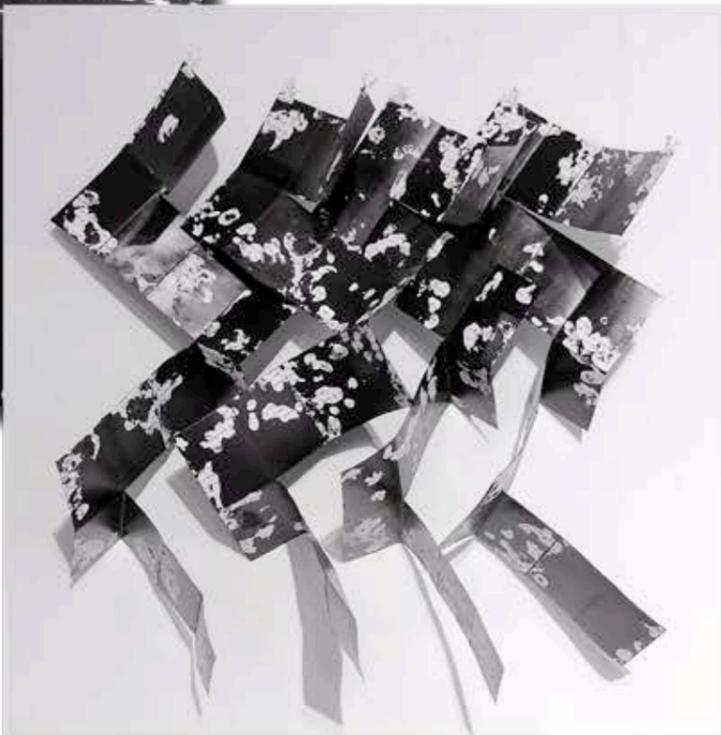


Figura 1. 29.  
 Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (detalles y algunas de las posibles propuestas instalativas, entre ellas, la ejecutada en el Espacio Laraña, en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla).



# LEYENDO EN BLANCO

LLENANDO LÍNEAS DE VIDA

## 1.4.1. CATALOGACIÓN DE LA APORTACIÓN IV

- Título: *Leyendo en blanco*.
- Subtítulo: *Llenando líneas de vida*.
- Año de realización: 2023.
- Lugar: Sevilla.
- Técnica: tinta (y a veces cera Manley blanca) sobre papel Fabiano blanco.
- Formato: serie de 34 piezas de 40 x 14 cm (o 14 x 40 cm) cada una. Se pueden leer y manipular en el sentido que se prefiera. Colocadas en una sola línea, alcanza una longitud total de 13,6 m. Serie completa disponible en:

<https://www.docdroid.net/3j3ehKO/2023-06-16-herreragonza-lez-isabel-pdfreducidoparagente-compressed-pdf#page=6>  
<https://www.docdroid.net/3j3ehKO/2023-06-16-herreragonza-lez-isabel-pdfreducidoparagente-compressed-pdf#page=6>

- Otros datos de interés: a cada participante se le regaló una pieza de menor formato (10 x 17 cm), que la autora realizaba al mismo tiempo, codificando el trozo de su vida compartido con la persona en cuestión. Se conservan algunas fotografías de las 34 piezas elaboradas y regaladas a los co-creadores. Por otra parte, como criterio expositivo, se han barajado distintas soluciones inspiradas en la Internacional Situacionista y la Poesía concreta. Se opta finalmente por una opción más *performativa* y colaborativa de exposición (una 'presenta-acción'), donde la autora va colocando las piezas en el suelo y narrando el sentido de la acción en voz alta. Si fuese posible, llamaría a los participantes por el nombre para que ellos fuesen quienes colocasen la pieza en su lugar. Como criterio neutro para ordenarlas, se ha escogido la fecha de elaboración de cada una.

### 1.4.2. FORMALIZACIÓN

El proyecto artístico *Leyendo en blanco* propone una experiencia *performativa* de lectura a través de una técnica *hallada*<sup>29</sup> y formulada durante un intenso proceso previo de **experimentación** material (Anexo I). Esta serie de acciones se desarrolló durante mayo del 2023, invitándose a participar a un total de 34 personas (miembros del Máster *Arte: Idea y producción* y personas externas al mundo del arte). A modo de registro, queda una serie de 34 piezas, ordenadas cronológicamente, firmadas y datadas.

Como **documentos explicativos** que complementan la acción, se han desarrollado cinco tipos de obras paralelas:

<sup>29</sup> Haremos notar que la autora no ha hallado referentes que hayan trabajado con esta **técnica** concreta. Descubrió esta forma de trabajar con la tinta de forma inesperada, por una serie de hallazgos imprevistos durante la fase de experimentación material. De este modo, todas las indicaciones e instrucciones formuladas en la **guía** (<https://issuu.com/ysabelherrera6976/docs/2023-breveguia-leyendoenblancofinalissuu6>) se basan en su experimentación personal, a modo de cuaderno de campo.

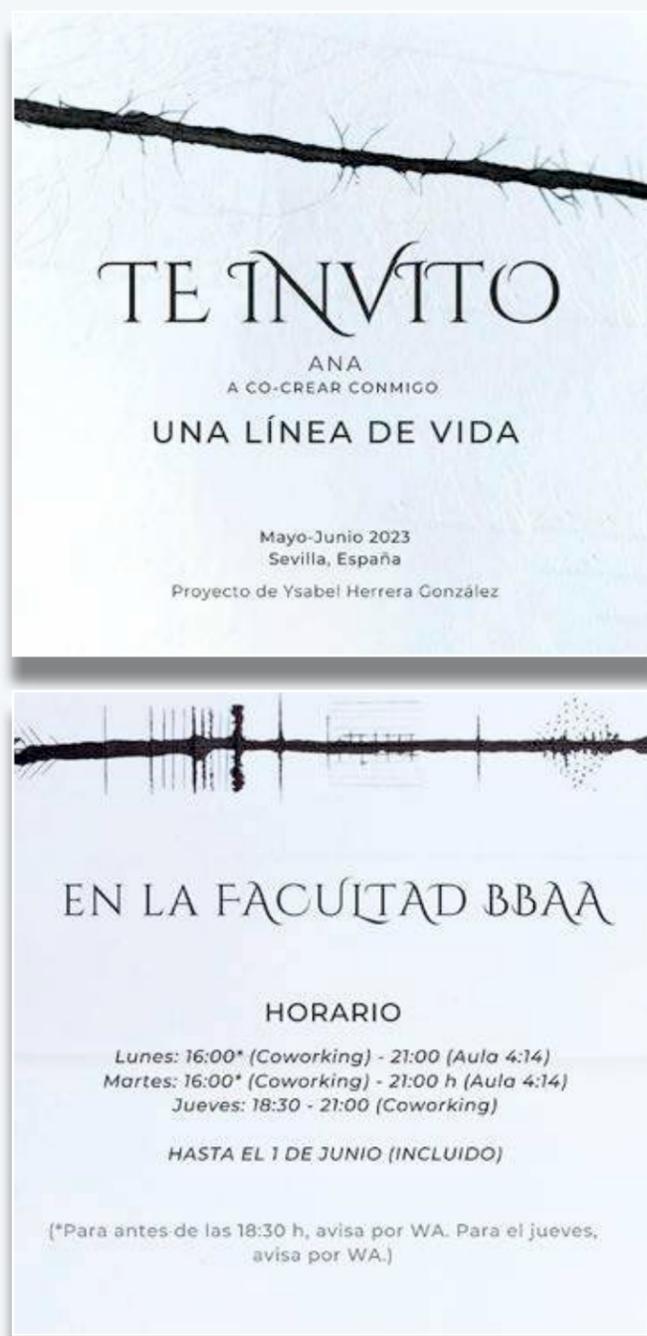


Figura 1.30.

Autoría propia (2023). Ejemplo de una de las invitaciones personalizadas de *Leyendo en blanco* (páginas 1, 2 y 3). Elaborada con Adobe Photoshop. Soporte digital. 1654 x 1654 ppp y 2017 x 992 ppp.

**1) 34 invitaciones personalizadas** para los participantes (soporte digital) con un acuerdo previo.

**2) Un vídeo** en formato mp4, de 1'6", mostrando un fragmento ilustrativo de la acción (montado y editado con Adobe Premiere a partir de experimentaciones previas, no del desarrollo de las acciones reales):

<https://www.youtube.com/watch?v=4ijydMesShI>

**3) Una guía** en formato pdf (disponible en soporte digital) con ejemplos y notas para que los participantes (si quisieran) pudieran aprender las bases de la técnica experimental hallada, antes de realizar su aportación:

<https://issuu.com/ysabelherrera6976/docs/2023-breveguia-leyendoenblancofinalissuu6>

### BREVE GUÍA

1

### BREVE GUÍA

1. La tinta tiende a expandirse poco. Los dibujos más alejados del cauce principal (CI) suelen quedar ocultos.

2. A las líneas aisladas/desconectadas del cauce principal no suele alcanzarlos la tinta.

3. Suele concentrarse en el centro.

4. Los cortes con ángulos bruscos, entrecortados o en contra de la gravedad suelen interrumpir el cauce.

2

### BREVE GUÍA

b) Atención a los cambios de dirección o de ángulo. En orden de preferencia:

c) Los dibujos más distanciados o aislados del cauce principal tendrán menos posibilidades de ser revelados.

3

### BREVE GUÍA

a) Intenta pensar que, de lo que dibujes con el bisturí, se verá en general la mitad de la mitad.

4

### BREVE GUÍA

5. Las líneas perpendiculares que cruzan al Cauce Principal son útiles para ayudar a que la tinta se expanda a lo ancho.

6. Las líneas aisladas del Cauce Principal se pueden conectar a este utilizando esta clase de recurso. Para lograr que la tinta se siga extendiendo a lo largo, conviene pensar en la idea de ramificación.

5

### BREVE GUÍA

7. Hay que ayudar a la tinta a expandirse a partir del Cauce principal (CI). Pensar en afleites, en conectar las corrientes, en la gravedad...

8. Las tramas y líneas que se cruzan, las líneas continuas largas que atraviesan el cauce principal... suelen recoger mejor la tinta.

9. Las líneas continuas ramificadas (como las de las hojas) suelen funcionar.

6

### BREVE GUÍA

10. Cuanto más juntas y cruzadas las tramas, más se suele extender la tinta. Cuanto más separadas o más cambios de forma tiene, más le cuesta.

11. Cuanto más húmedo el papel, más se extiende.

7

### BREVE GUÍA

12. Con ceras, se repele la tinta. Pero el resultado es muy impredecible. Las gotas se desvían y multiplican.

13. Hay que intentar idear por dónde conducir la tinta: como en un PINBALL.

14. La cera debe obstaculizar el cauce para resultar visible.

16. Levantar el bisturí lo menos posible al hacer curvas.

17. Al conectar líneas, siempre es mejor que se crucen/corten/superpongan.

8

Figura 1. 31.  
 Autoría propia (2023). Páginas de la guía elaborada para los participantes de la acción, con ejemplos de tinta sobre papel. Maquetada con Adobe Photoshop, soporte digital. 1654 X 1654 PPP cada página. Disponible en: <https://issuu.com/ysabelherrera6976/docs/2023-breveguia-leyendoenblancofinalissuu6>

### BREVE GUÍA

12. Con ceras, se repele la tinta. Pero el resultado es muy impredecible. Las gotas se desvían y multiplican.

13. Hay que intentar idear por dónde conducir la tinta: como en un PINBALL.

14. La cera debe obstaculizar el cauce para resultar visible.

6

### BREVE GUÍA

d) Para que la cera influya en la tinta, debe intervenir / cruzarse al menos una vez en su curso:

9

### BREVE GUÍA

18. «Con solo un pasado de agua para humedecer el soporte [no muy húmedo].»

8

### BREVE GUÍA

18. «Con el soporte muy húmedo.»

9



Figura 1. 32.

Autoría propia (2023). Capturas de pantalla de la galería digital con testimonios orales de los participantes acerca de la acción *Leyendo en blanco* [Capturas de pantalla]. Elaborada con Wix.com. Disponible en: <https://ysacomepisa.wixsite.com/llenando-l-neas-de-v>

**4) Una galería digital** con testimonios orales de los participantes: [se advierte que los enlaces de la página pueden tardar un poco en cargar]

<https://ysacomepisa.wixsite.com/llenando-l-neas-de-v>

**5) Registros fotográficos** de la presenta-acción de la acción.

### 1.4.3. SÍNTESIS

El proyecto artístico *Leyendo en blanco* propone una experiencia *performativa* de lectura, donde se quiere explorar su carácter activo, creativo y único. Por ello, al igual que en las anteriores Aportaciones, se establecieron las mismas pautas en cada **iteración** de la acción a fin de poner de relieve las diferencias. Cada pieza se desarrolla mediante un proceso experimental de **co-creación**, que quiere examinar el carácter colaborativo e intersubjetivo de la comunicación a través del medio físico de la página. Con este fin, se invitaba formalmente a co-crear 'una línea<sup>30</sup> de vida<sup>31</sup>' a cada participante por medio de **invitaciones personalizadas**; concier-

tándose después una cita con cada uno para realizar la experiencia en un entorno lo más aislado e íntimo posible<sup>32</sup>. Se buscaba de manera pretendida hacer notar al participante lo especial e irreplicable del acontecimiento<sup>33</sup>. En este caso, se quiere confrontar la noción tradicional de autor, reivindicando el papel activo del lector-receptor, para lo cual se centra la acción en mostrar cómo la obra final es resultado de la aportación de un primer creador y la aportación de un segundo, que genera el significado en su **interacción** con la materia. Partimos aquí, nuevamente, de la noción tradicional de página para trascenderla a una acción colaborativa.

<sup>30</sup> La creación se basa en lo lineal por el vínculo con la escritura y la lectura tradicionales, siguiendo además un patrón acotado y codificado (líneas, renglones, etcétera). Otra razón es por la concepción secuencial del tiempo propia de Occidente (pasado-presente-futuro). La tinta se escoge como técnica por su conexión histórica con la escritura.

<sup>31</sup> Estas líneas quieren relacionarse con cierto tipo de grafismos que se pueden encontrar en el **cuerpo** humano. Nos referimos por una parte a las venas (por las que discurre la sangre) y a las arrugas, pero, sobre todo, a las líneas de las palmas de las manos (**líneas de vida**), asociadas a la quiromancia. Yéndonos al ámbito de la ciencia, hallamos un vínculo con los electrocardiogramas.

<sup>32</sup> Aquí nos inspirábamos en lugares comunes de la estética relacional.

<sup>33</sup> Es también por esta razón por la que finalmente nos decantamos por no grabar ninguna de las acciones de la serie, para que la acción quedase anclada en la memoria, la mirada y en la página.

En *Leyendo en blanco* se utiliza el término '**vida**', por su carácter abierto y su ambigüedad. También, porque se pretende invitar a reflexionar sobre cómo llenamos las narraciones (el significado de los signos...) de nuestra propia experiencia vital. Por ello, se pide al participante que **cuente su vida** elaborando grafismos mediante incisiones huecas, hechas con bisturí. Elaborar un **código de huecos** es una clave importante, pues se quiere aludir a un tipo de 'profundidad' (un más allá) que es propio de la página y el signo.

En la experiencia de lectura habitual, unos mismos significantes (aparentemente fijos e inmutables) evocarían inevitablemente significados en devenir. *Leyendo en blanco* pretende expresar visualmente este **surgir** orgánico de la imagen poética en las consciencias individuales —que suele pasar desapercibido—, haciendo énfasis en su novedad esencial

por medio de **significantes que estarán en movimiento** en tiempo real. Colocando el soporte verticalmente, el participante vierte la tinta<sup>34</sup> con un pincel desde lo alto, dejando que vaya cayendo una gota por la página y que llene los huecos arbitrariamente, aprovechando la fuerza de la gravedad para introducir el factor del azar en la pieza. No se quiere controlar el caer de la gota: el resultado aspira a ser como la vida misma, que no discurre por donde se espera, sino de forma impredecible, mostrando, asimismo, la creatividad infinita que puede desarrollarse a partir de los límites.

Clave de la acción ha sido el **movimiento** azaroso y orgánico de la tinta en el tiempo y el espacio, único foco de atención en el vacío; es decir, la gota de tinta entendida como 'figura' o 'personaje' que se 'desplaza' por la página blanca. Esta huella quiso constituir de forma pretendida el



Figura 1. 33.

Autoría propia (2023). Componiendo poemas ambiguos sobre la vida, elaborados a partir de las piezas de la serie. Montaje elaborado con Adobe Photoshop, soporte digital. A4 (aproximadamente).

<sup>34</sup> Véase el video complementario: <https://www.youtube.com/watch?v=4ijydMesShI>

rastros de la 'historia' de la gota avanzando por el contexto de texturas generado, pero también la huella del movimiento físico de los **ojos** del espectador siguiendo su paso. Esto es, en último término, en lo que consistiría, a mi modo de ver, la lectura: sigues con los ojos una línea de tinta y, mientras, te cuentan una historia. Es por esto que, en el momento de ir cayendo la gota durante la acción, tanto autora como participante van **narrando en voz alta** al otro lo que habrían querido codificar con estos signos: un trozo secreto de su vida, intercambiado en la intimidad. El sonido (la narración oral en tiempo real) es un componente importante del proyecto, que *no* ha de persistir en el tiempo<sup>35</sup>. Los **testimonios orales** que se han recogido y que dan voz a las líneas hechas por los participantes (líneas que tanto beben de la estética de los **pentagramas** ambiguos) quieren conservar algo de este arte audible.

La técnica experimental llamada querrá así permitir al lector inventar un **nuevo código** (unos nuevos significantes) acorde a quién es e ininteligible para otros, dando a entender que en definitiva interpretamos y construimos el significado en base a cómo somos. Pretende también ofrecer un espacio y herramientas para que el participante, formado o no en arte plástico, tenga la posibilidad de expresarse de manera abstracta y artística, una forma distinta a como nos comunicamos habitualmente. Solo los dos co-autores podrán leer en este código ambiguo la experiencia compartida e irrepetible. Para el resto de personas que observen estas marcas, la intención no será que las comprendan, sino en todo caso poner de relieve las carencias del modelo teórico de comunicación 'emisor-código-canal-receptor', que no contemplaría las complejidades ocultas en el proceso de lectura.

<sup>35</sup> "El sonido solo existe cuando está dejando de existir" (W. Ong, citado en Le Guin, 2022 p. 259). "La vida solo existe cuando está dejando de existir" (Le Guin, 2022, p. 259).

# LÍNEA DE VIDA COMPLETA (LEYENDO EN BLANCO)

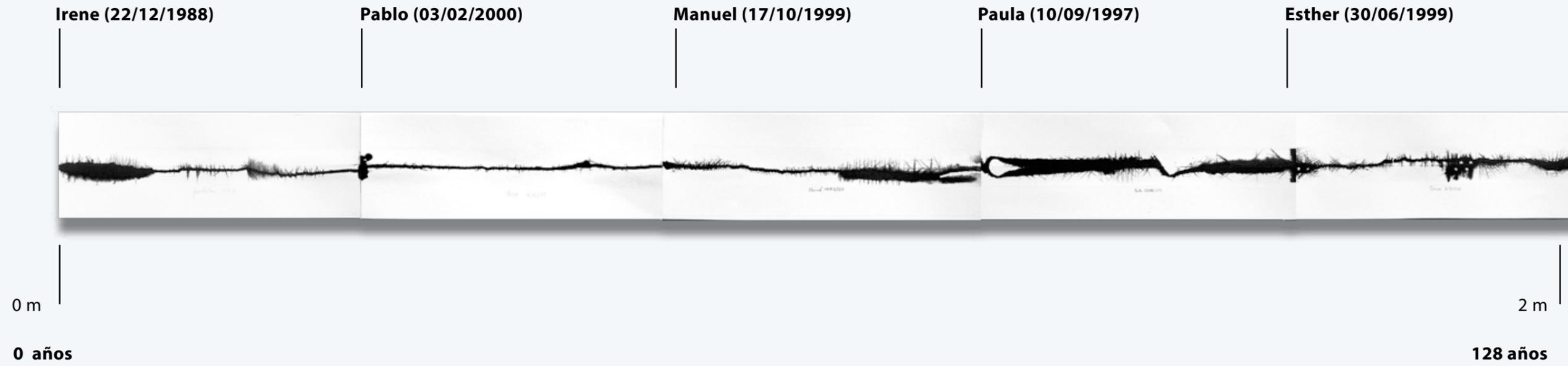


Figura 1. 34.

Autoría propia (2023). Serie de 34 piezas de *Leyendo en blanco*. Tinta y cera sobre papel. 13,6 m.

**Elia (29/10/1992)**

**Julia G. (22/05/1959)**

**Marina (14/01/1998)**

**Sergio (22/05/1991)**

**Andrea (06/10/2000)**

**Alexis (23/03/1974)**



2 m

**128 años**

4,4 m

**350 años**

**Elena (13/07/1995)**

**Julia L. (19/02/1933)**

**María Pilar (08/04/1952)**

**Ana D. (02/11/2000)**

**María Jesús (20/06/1960)**

**Carles (01/12/1999)**



4,4 m

**350 años**

6,8 m

**645 años**

**Lucía (26/04/2000)**

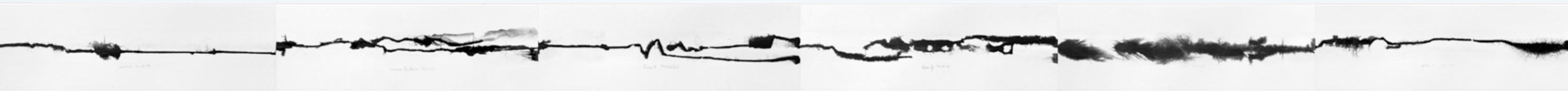
**Carmen Andreu (1963)**

**Diego (15/03/2002)**

**Ana G. (18/09/2000)**

**Anna (22/02/1997)**

**Rafa (12/09/1996)**



6,8 m

**645 años**

9,2 m

**823 años**

**Carmen M. (09/01/1999)**

**Juanjo (28/02/1990)**

**Nuria (24/03/1999)**

**Raúl (04/12/2000)**

**Raquel (16/12/1989)**

**José Perera (1983)**



9,2 m

**823 años**

11,6 m

**998 años**

**Raquel (15/09/1998)**

**Verónica (05/07/1991)**

**Isaac (27/03/1996)**

**Laura (09/12/1989)**

**Coca (27/09/1998)**



11,6 m

**998 años**

13,6 m

**1137 años**



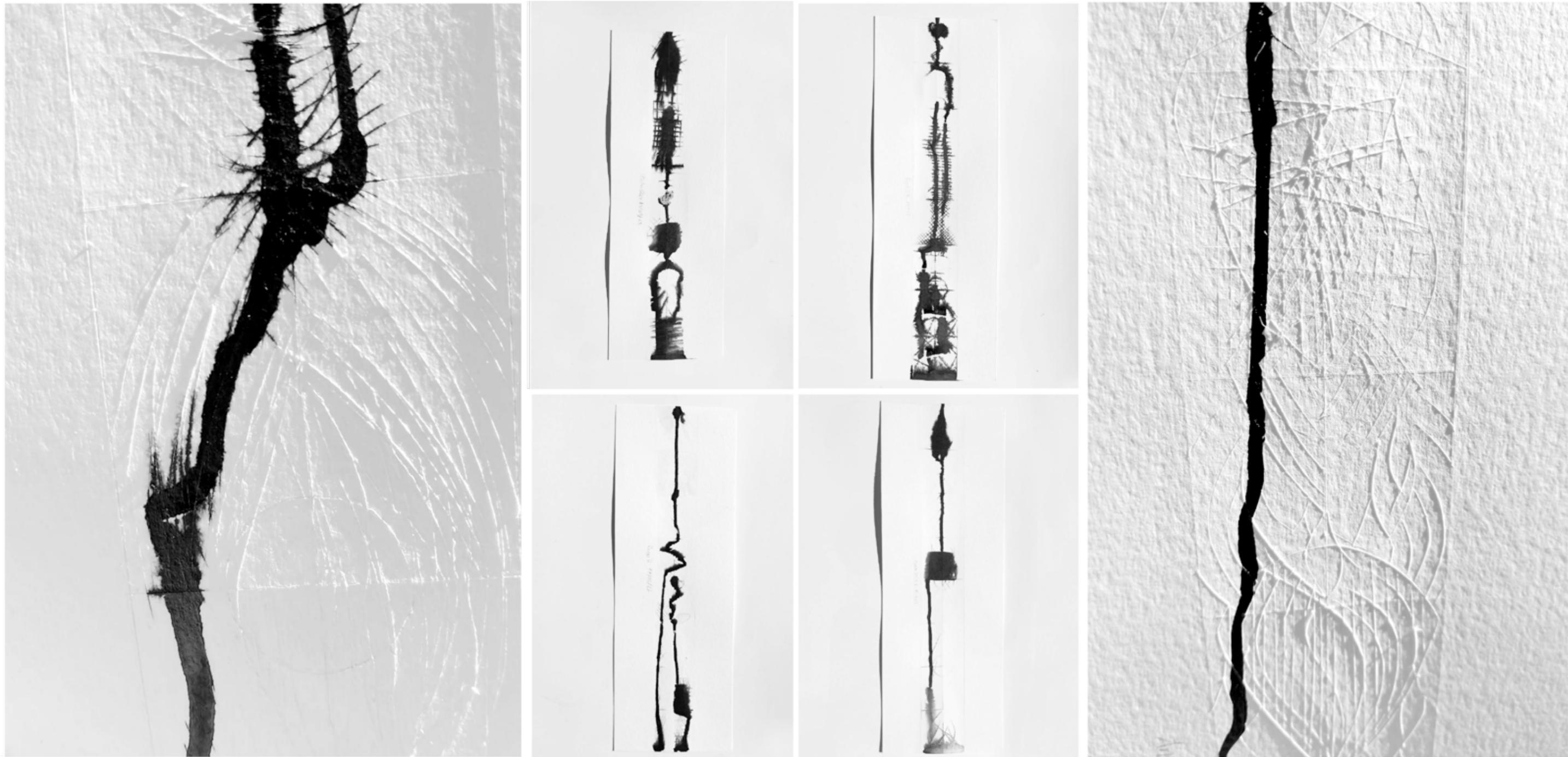


Figura 1. 35.

Algunas piezas y detalles de la serie (co-creadores, de arriba a la izquierda a abajo a la derecha: Verónica, Pilar C., Raquel J., Diego, María Jesús, Ana D.). Tinta y a veces cera blanca sobre papel. 14 x 40 cm cada pieza. Sevilla, 2023.



Figura 1. 36.

Present-acción colaborativa de *Leyendo en blanco*. 06 de junio de 2023, patio de la Facultad de Bellas Artes. Fotografías de Anna Ferrannini.

Figura 1. 37. Caja por encargo de piezas de *Leyendo en blanco*. 14 x 40 cm.



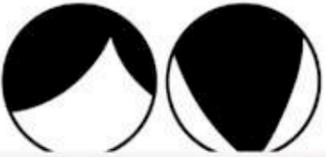
# EN LA PALMA DE LA MANO

## 1.5.1. CATALOGACIÓN DE LA APORTACIÓN V

- Título: *En la palma de la mano*.
- Formato: serie de 26 tarjetas de visita, de 55 x 85 mm cada pieza.
- Técnica: elaborado con Blender, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Clip Studio Paint. Impresión sobre papel.
- Año de realización: 2023.
- Lugar: Sevilla.
- Otros: ese proyecto de ilustración posee un fuerte cariz experimental. Perseguida explorar la hibridación entre el soporte de la tarjeta de *visita* y el álbum ilustrado.

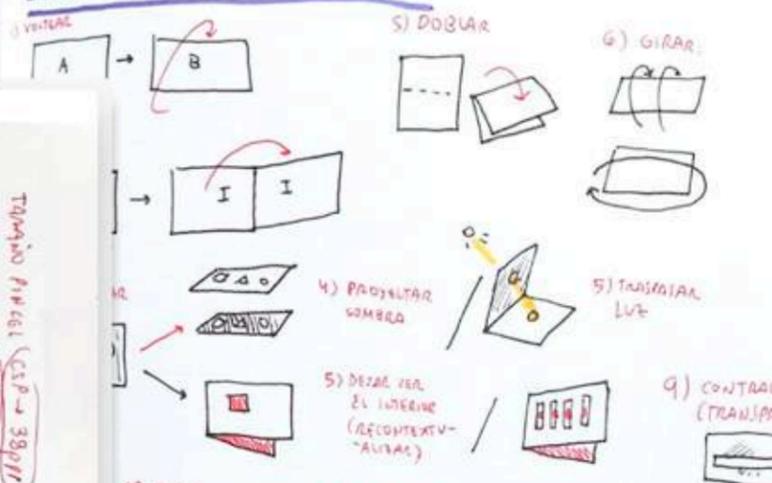
### 1.5.2. FORMALIZACIÓN

En la palma de la mano es un proyecto de experimentación con la poética de la fisicidad de la tarjeta de visita, que da mucha importancia a la fase de pre-producción previa (documentación, ideación, modelado de un maniquí 3D, renderizado de poses...). Propone crear una serie de 26 tarjetas de visita para la alumna, Isabel Herrera, presentando su faceta como ilustradora y narradora; diseñando cada cara (caras A y B) y buscando crear una breve secuencia narrativa (metaficcional) que tomara cada tarjeta como **unidad de significado**. Se insiste en que están planeadas específicamente para que sean impresas y manipuladas **materialmente**, sostenidas en la palma de la mano.

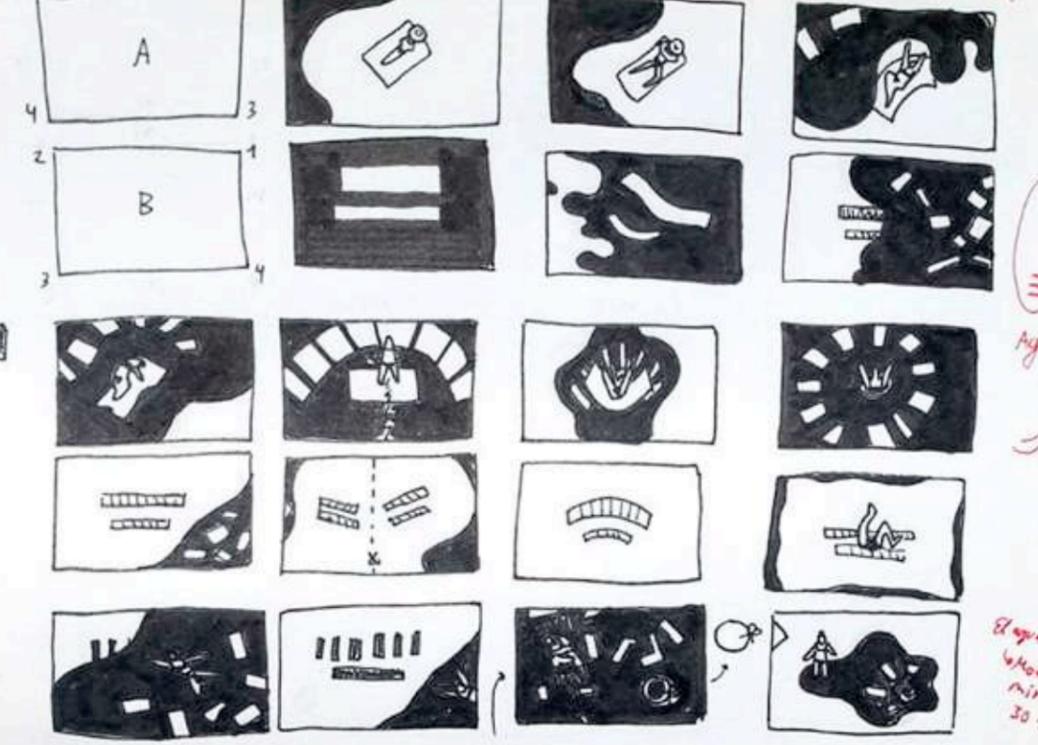


← CURVAS (evitar picos)

LISTA DE ACCIONES CON TARJETA:



1) Ilustración → Vermal 174 Black and white. Pined → CSP → 38 ppp 52 ppp Lines recta → 40 ppp



PAR LÍNEAS:

AVAS / CONVE

300 ppp  
297,1 mm 85 mm  
192,19 mm 55 mm

Pined → CSP → 10 ppp Curva → 9  
Objeto → 7 ppp (detalles)

1) TRIANGULOS / AN

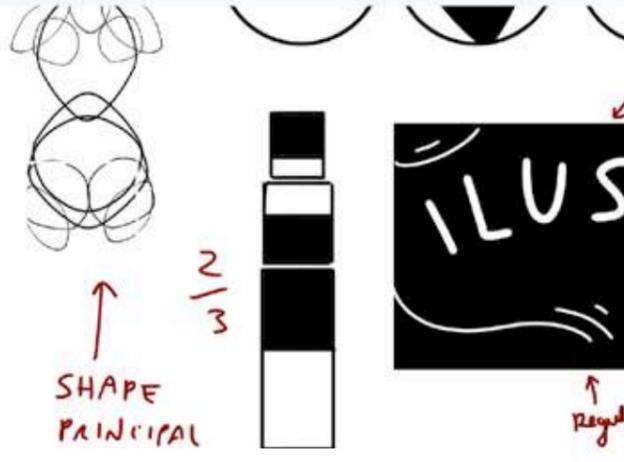
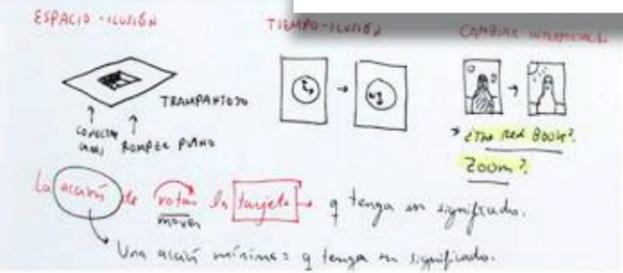
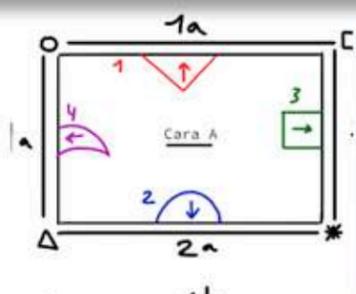
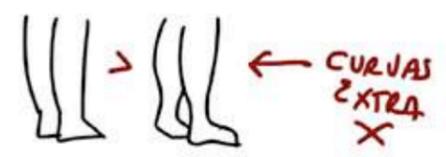


Figura 1.38. Autoría propia (2023). Pequeña muestra de algunos bocetos y estudios compositivos, estéticos... del conjunto de la serie de *En la palma de la mano*. Técnicas y formatos varios.



2) COMPLICACIÓN INNECESARIA:



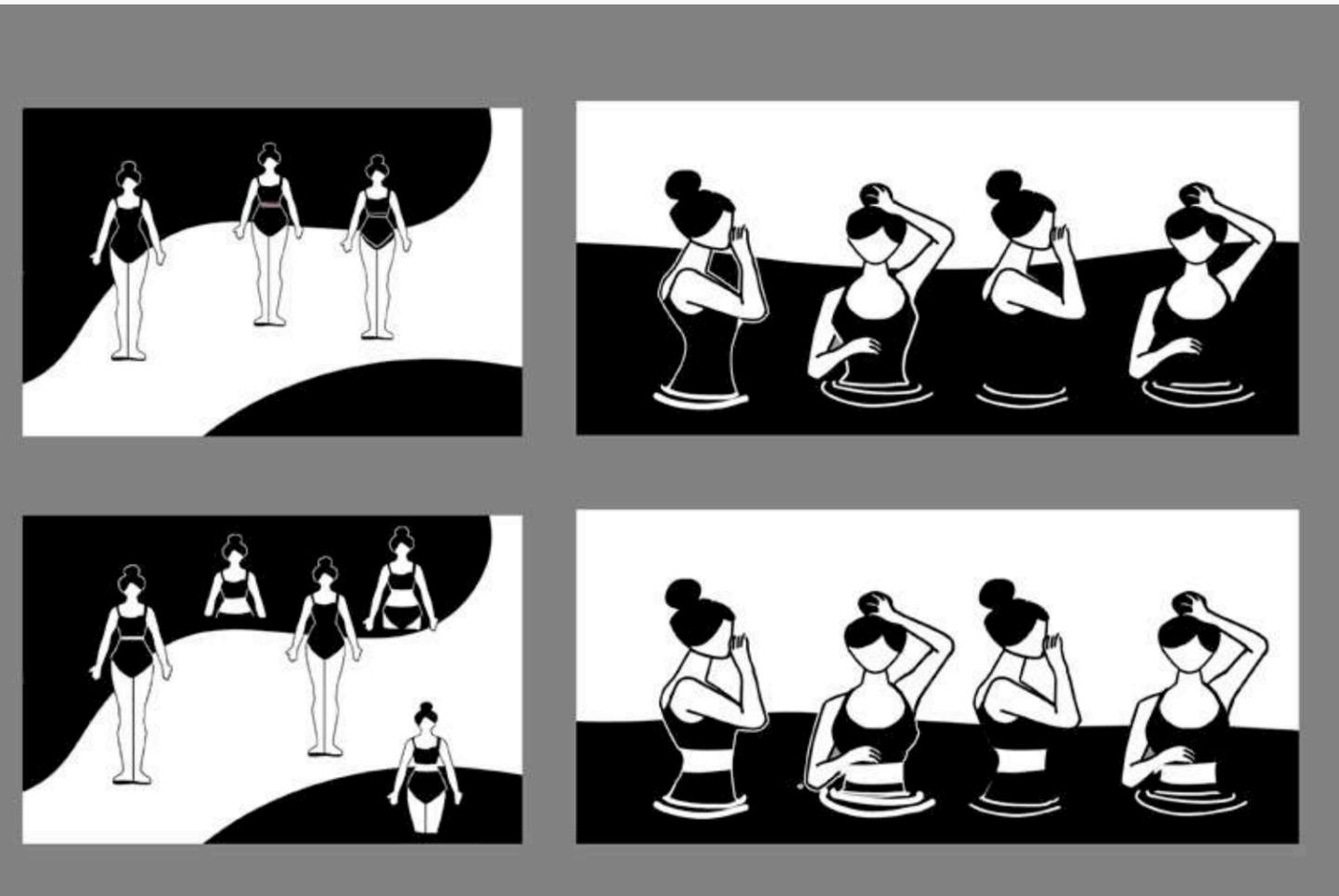
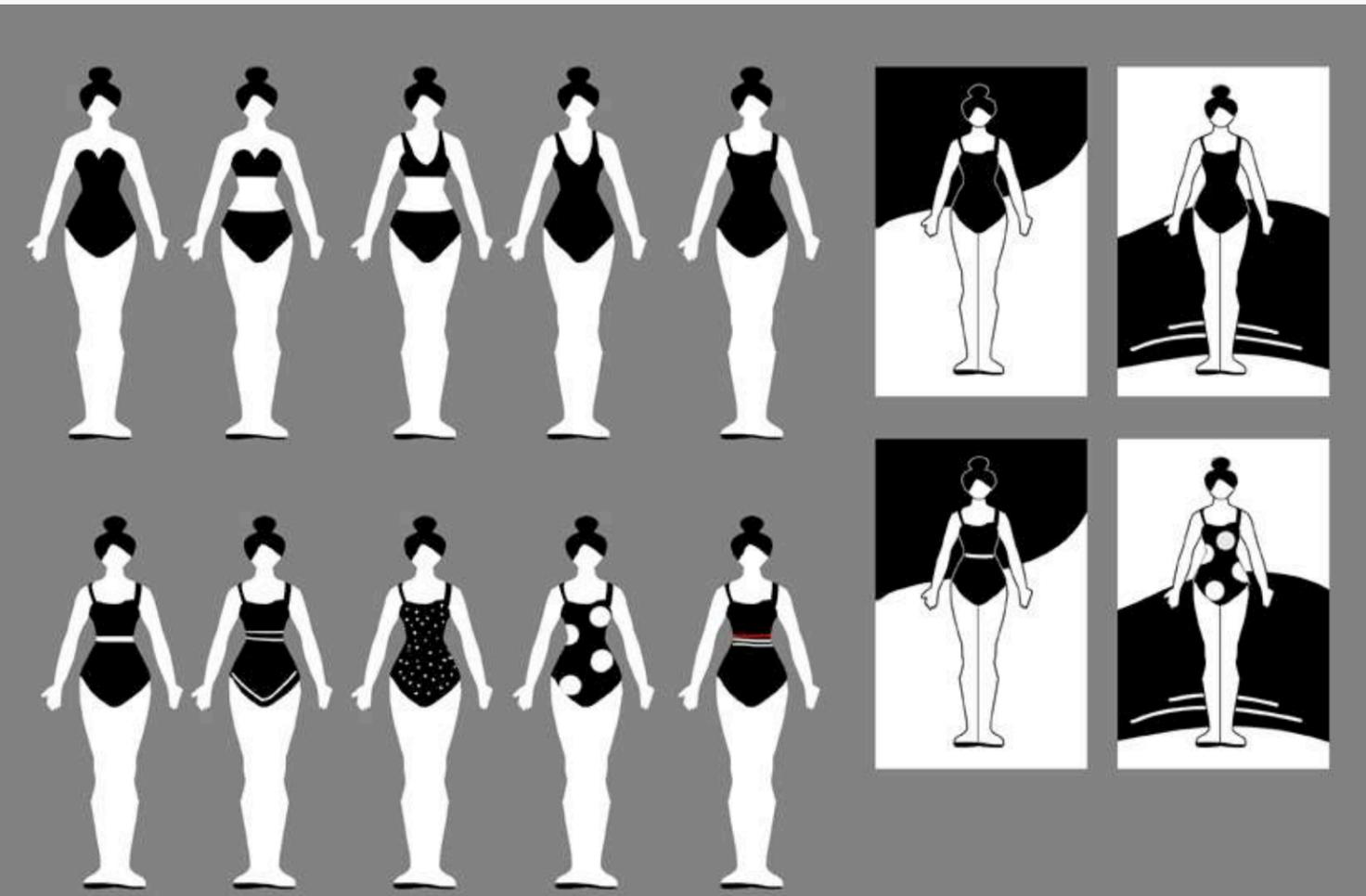


Figura 1. 39. Autoría propia (2023). Algunos bocetos y estudios compositivos, estéticos... del personaje de *En la palma de la mano*. Elaborado con Adobe Photoshop, soporte digital. A3.

### 1.5.3. SÍNTESIS:

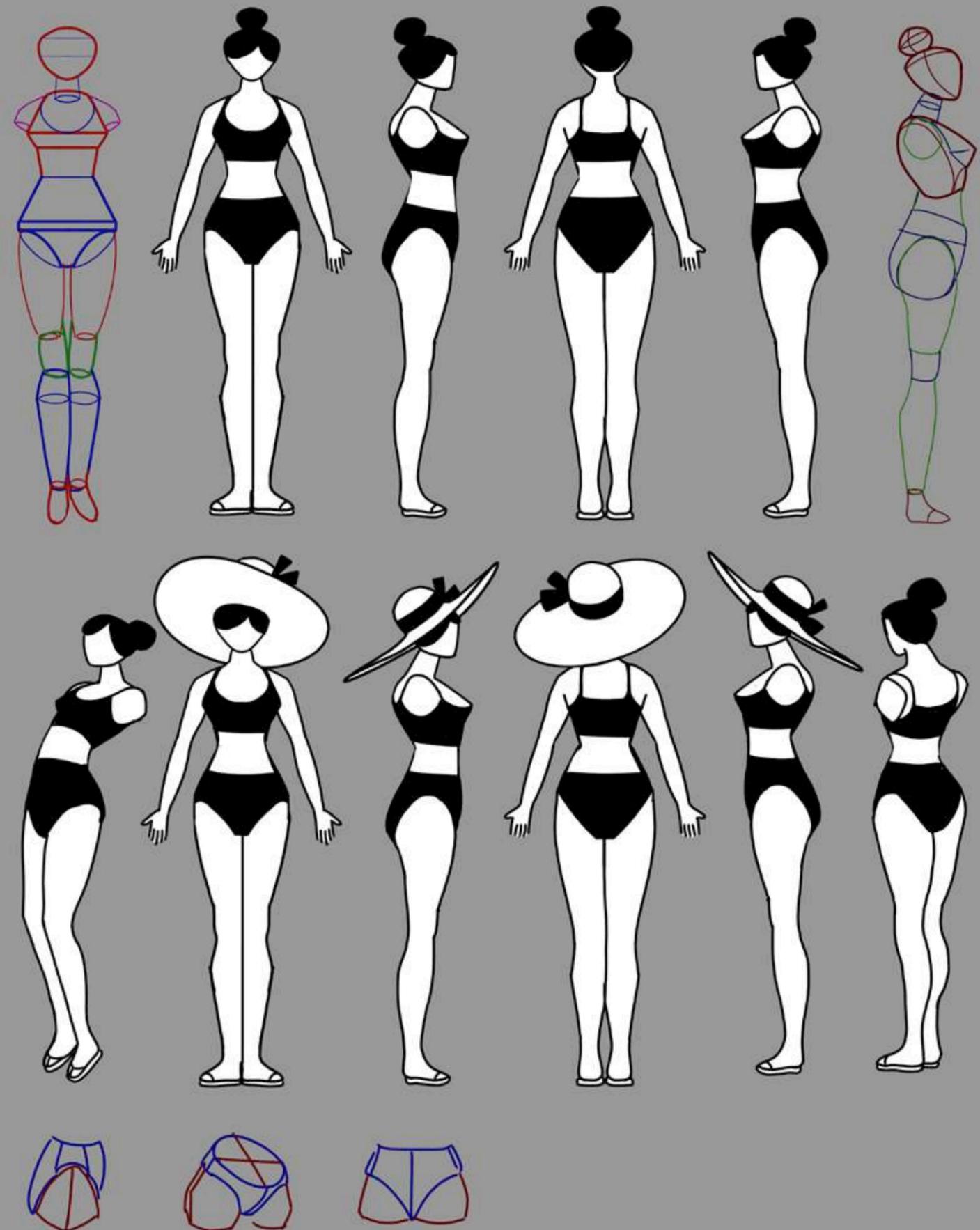
Si siguiendo el mismo hilo conceptual, se quiere indagar en la experiencia de lectura como proceso activo, analizando qué **acciones físicas** estarían implicadas y qué potencial podrían poseer en el proceso comunicativo. En este caso, nos centramos en el objeto implicado, generando ilustraciones que contemplarían el **cuerpo** del espectador como parte de la composición y la narrativa. Cobraría aquí especial importancia el diálogo entre lo material y lo inmaterial, que surge justo de (o a partir de) los **límites** de la materia. Aparte de lo ya explicado en nuestras anteriores aportaciones artísticas, en este proyecto cobra especial peso el reivindicar la importancia

de realizar estas acciones mínimas (como la acción de pasar la página, girarla, voltearla, plegarla...) en la configuración de las narrativas; así como la **materialidad** del lenguaje y de los *paratextos*, muy vinculada (como veremos) a la era digital y al discurso *videolúdico*. Para hacerlo, nos planteamos explorar la relación entre la narración con la interacción con un soporte matérico, escogien- do por razones prácticas como objeto de estudio la tarjeta de visita, dadas sus características específicas como soporte, a medio camino entre página y objeto funcional-portátil. Igualmente, porque pocos soportes están tan acotados. Buscamos poner a prueba los límites de este medio, analizando de manera crítica sus características formales e indagando desde el punto de vista

práctico en su naturaleza específica como posible soporte narrativo contemporáneo.

En conjunto, las ilustraciones pretenden narrar la extraña historia de una bañista que busca ofrecer, desde el punto de vista estético y significativo, múltiples lecturas. El proyecto posee un fuerte cariz experimental, proponiendo este híbrido de 'tarjeta de visita y de álbum ilustrado' como proyecto más artístico que comercial. A modo de solución al dilema de intereses que suscita, se ha planteado que la secuencia de tarjetas esté numerada (que se deje claro que forma parte de un conjunto) y que se ofrezca al lector, bien en forma de 'libro en miniatura de presentación' que este pueda adquirir completo; bien a modo de piezas seriadas coleccionables, que el lector pudiera adquirir si siguiera mi trabajo.

Aspectos **clave** que se han tenido en cuenta durante la experimentación: el juego entre la cara anterior y la cara posterior; los límites del formato como puntos de transición de una cara a otra (esquinas, bordes...); la *manipulabilidad* y la condición portátil de la tarjeta de visita, que permite al espectador poder contemplarla desde múltiples puntos de vista (rotarla, inclinarla, etcétera); las posibles acciones que podría aplicar el espectador al soporte (doblar, girar, voltear, abrir, desplegar, recortar, agujerear...); las tarjetas, entendidas, primero, como piezas individuales, y, segundo, como unidades pertenecientes a una secuencia lineal más amplia.



1) Voltear tarjeta Izq.-Dch.

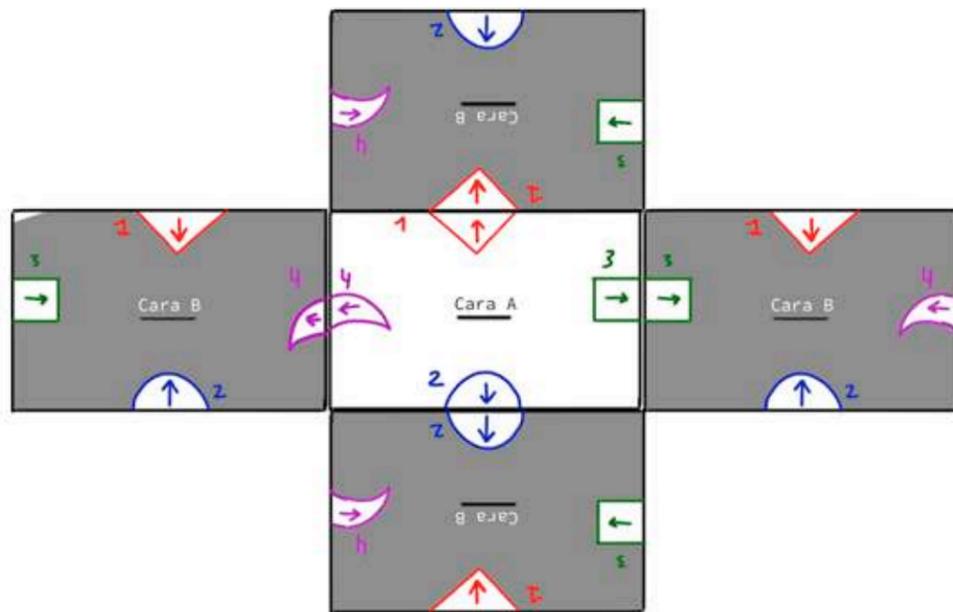
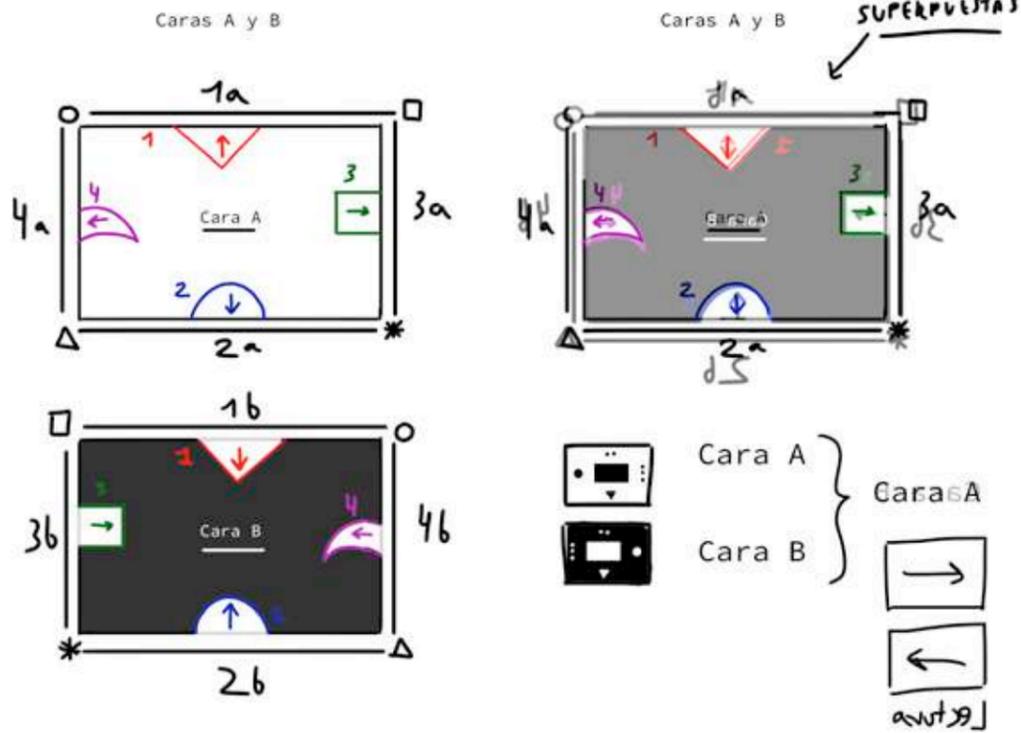
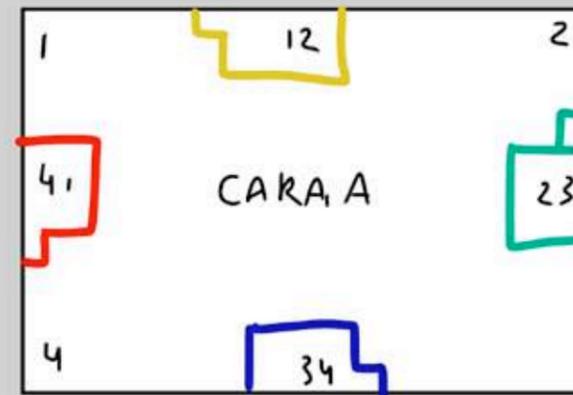


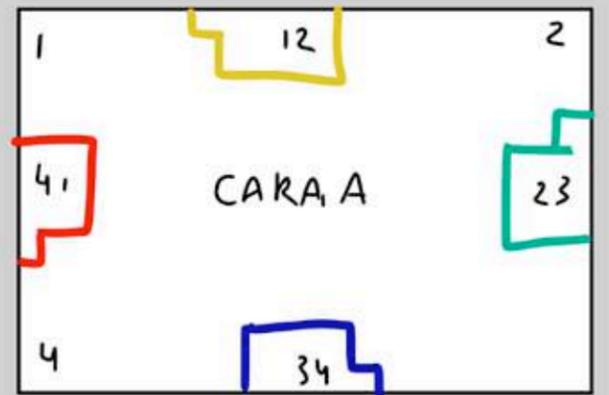
Figura 1. 41. Arriba: Autoría propia (2023). Muestra de algunos estudios compositivos globales y de posibles formas de montar la serie *En la palma de la mano*. Se estudian los puntos de **transición** de una cara a otra de la tarjeta y se despliega a modo de mapa bidimensional lo que sería la conexión entre los distintos lados y bordes de ambas caras. Debe buscarse la continuidad visual en los cuatro bordes de la tarjeta. Adobe Photoshop, soporte digital. A4. A la derecha: se plantea la tarjeta en formato de libro en miniatura, descomponible en sus partes. Adobe Photoshop, soporte digital. A4.



1) Voltear tarjeta Izq.-Dch.



2) Voltear tarjeta Arriba-Abajo



45 mm

55 mm

NOMBRE APELLIDOS

teléfono contacto  
correo@gmail.com

1

Ilustración

NOMBRE APELLIDOS

2

Juego con los paratextos

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

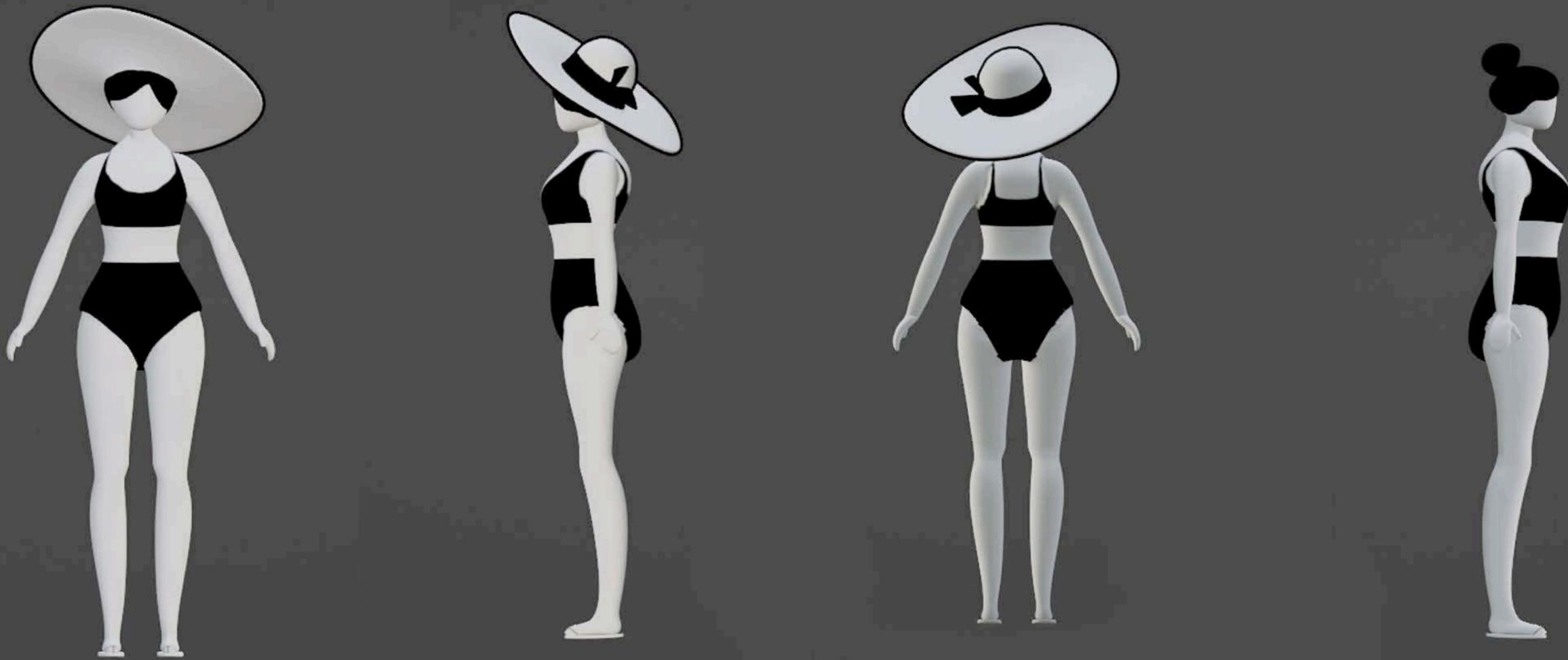
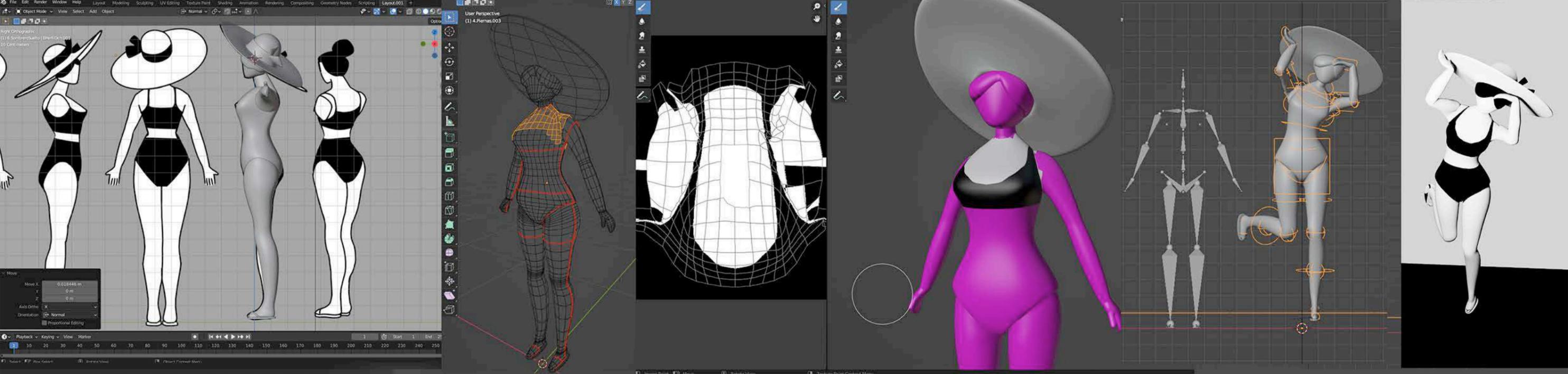


Figura 1. 42. Autoría propia (2023). Muestra de algunas capturas de pantalla del proceso de modelado, texturizado y *rigging* (creación del esqueleto) del maniquí 3D digital elaborado para aportar unidad volumétrica a la serie. Elaborado con Blender y Adobe Photoshop, soporte digital.

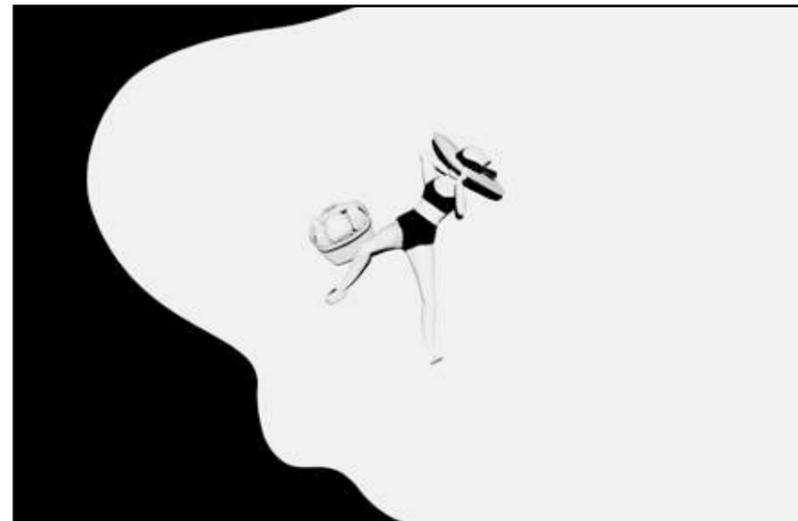
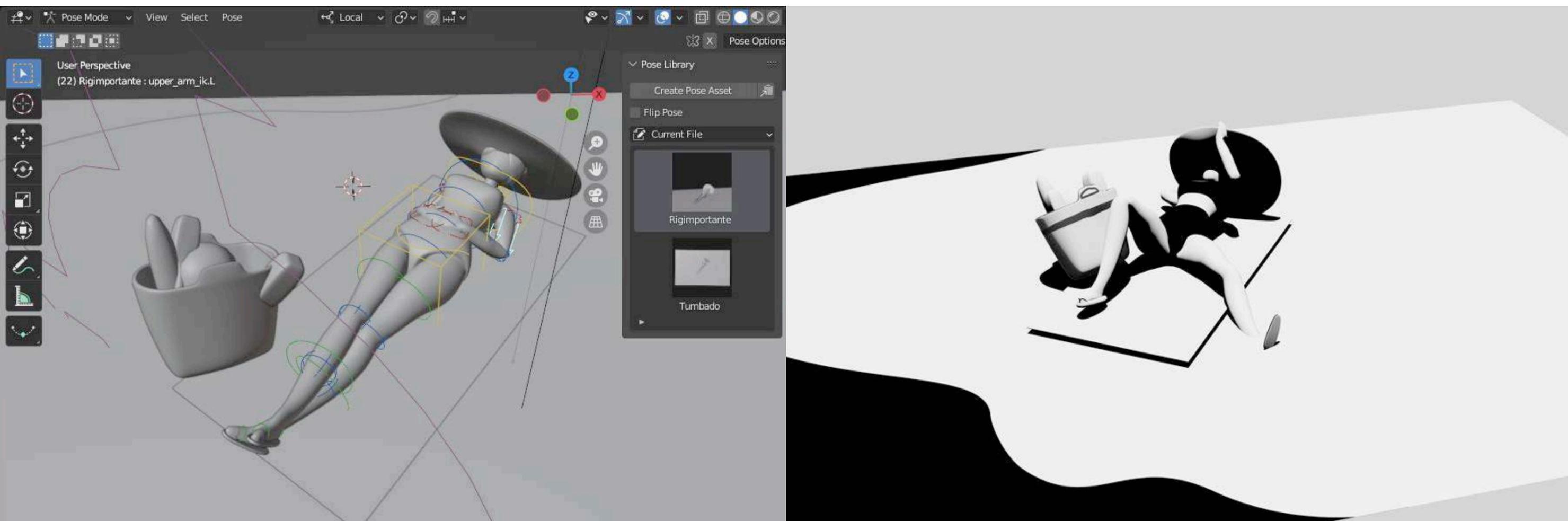
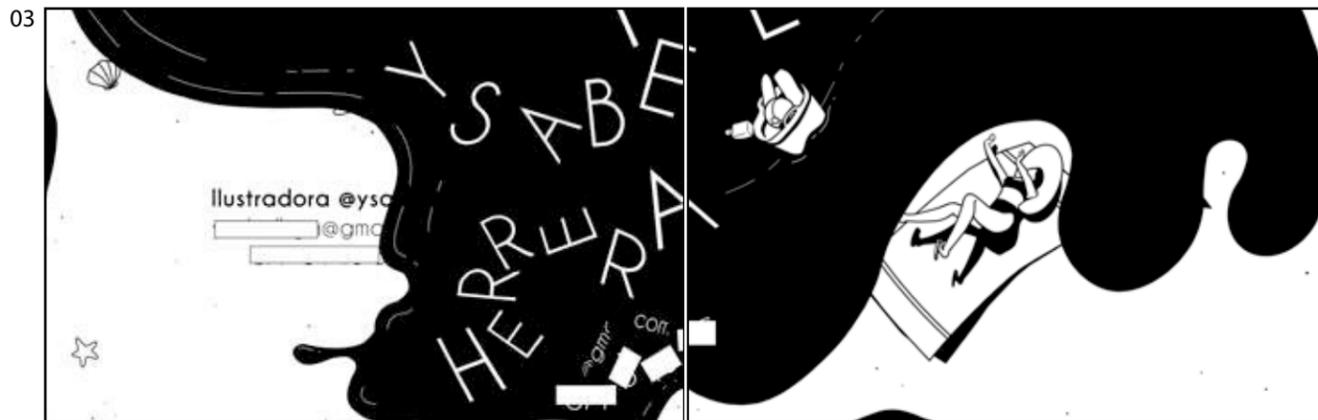
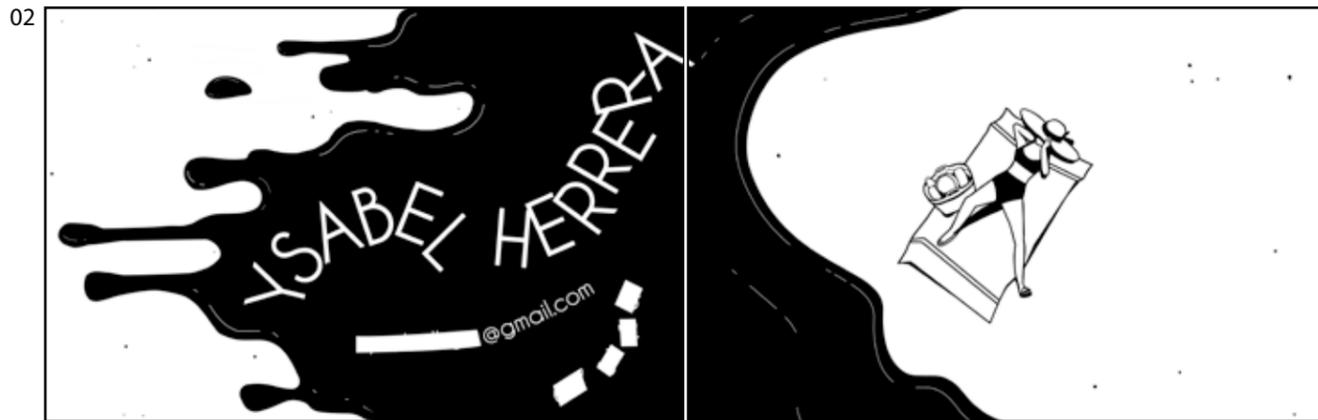


Figura 1. 43. Autoría propia (2023). Muestra de algunas capturas de pantalla del proceso de elaboración de las 26 maquetas 3D digitales (pose, renderizado...) elaboradas para las tarjetas de *En la palma de la mano*. Elaborado con Blender y Adobe Photoshop, soporte digital. 593 x 911 ppp.

Cara B

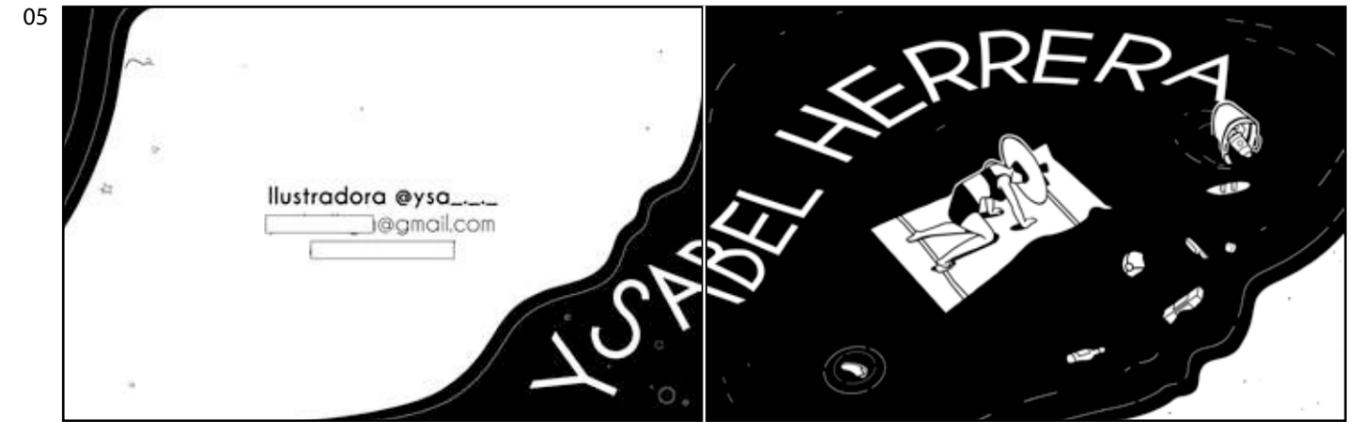
Cara A



Acción: Inclinación

Cara B

Cara A



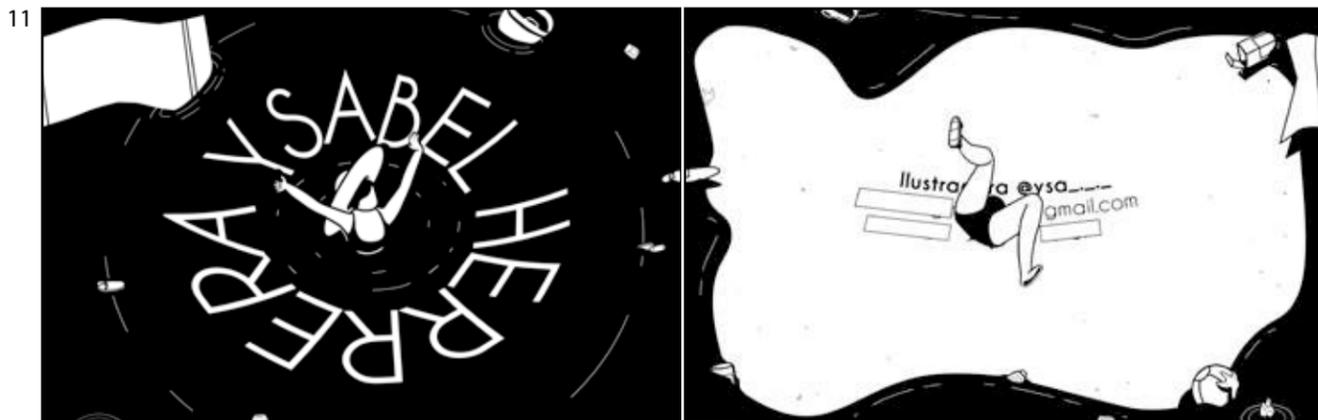
Acción: Voltear

Acción: Cortar / doblar

Figura 1. 44. Autoría propia (2023). Serie de 26 tarjetas de *En la palma de la mano* (caras A y B, mostrándose la continuidad visual entre ambas. Se recuerda que las tarjetas están hechas para ser impresas y manipuladas materialmente. Aquí se muestra una de las cuatro posibles conexiones entre las caras anterior y posterior de cada tarjeta, pero eso no significa que el resto de lados no estén conectados también). Blender, Clip Paint Studio, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, soporte digital, 85 x 55 cm. De imprimirse, las tarjetas irían numeradas.

Cara A

Cara B



Acción: Curvar / doblar

Acción: Voltrear / rotar

Acción: Inclinar

Cara A

Cara B

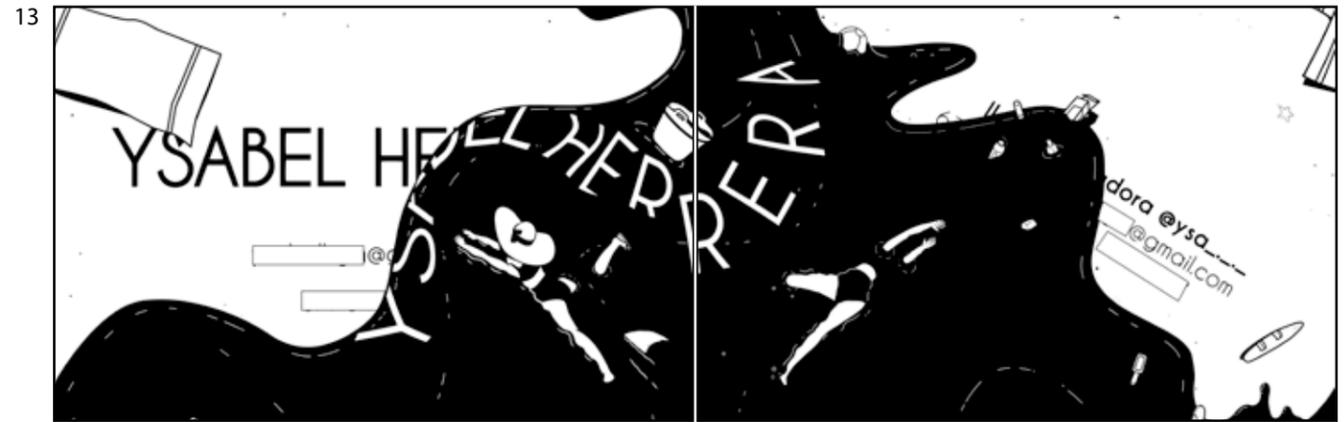
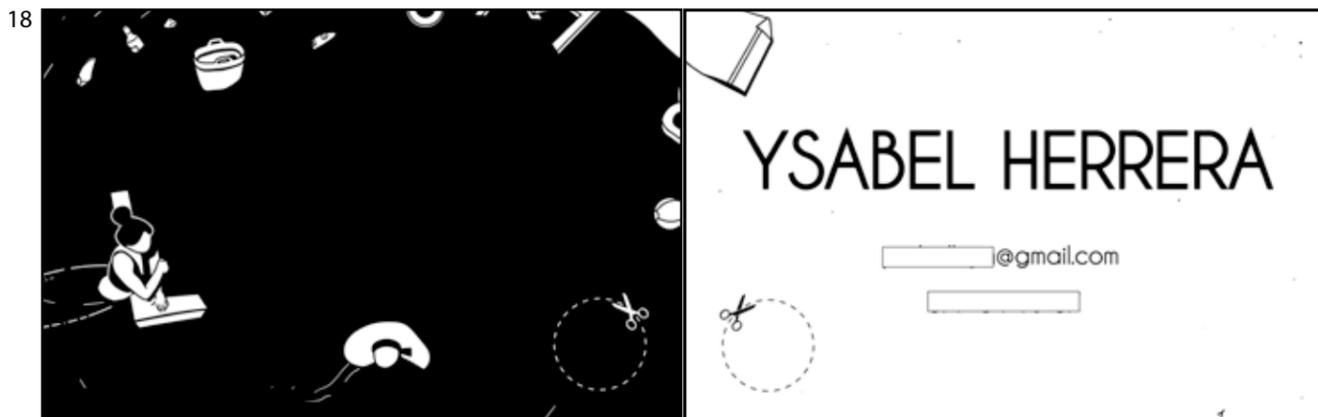


Figura 1. 45. Autoría propia (2023). Serie de 26 tarjetas de *En la palma de la mano* (caras A y B, mostrándose la continuidad visual entre ambas. Se recuerda que las tarjetas están hechas para ser impresas y manipuladas materialmente. Aquí se muestra una de las cuatro posibles conexiones entre las caras anterior y posterior de cada tarjeta, pero eso no significa que el resto de lados no estén conectados también).

ambas. Se recuerda que las tarjetas están hechas para ser impresas y manipuladas materialmente. Aquí se muestra una de las cuatro posibles conexiones entre las caras anterior y posterior de cada tarjeta, pero eso no significa que el resto de lados no estén conectados también). Blender, Clip Paint Studio, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, soporte digital, 85 x 55 cm.

Cara B

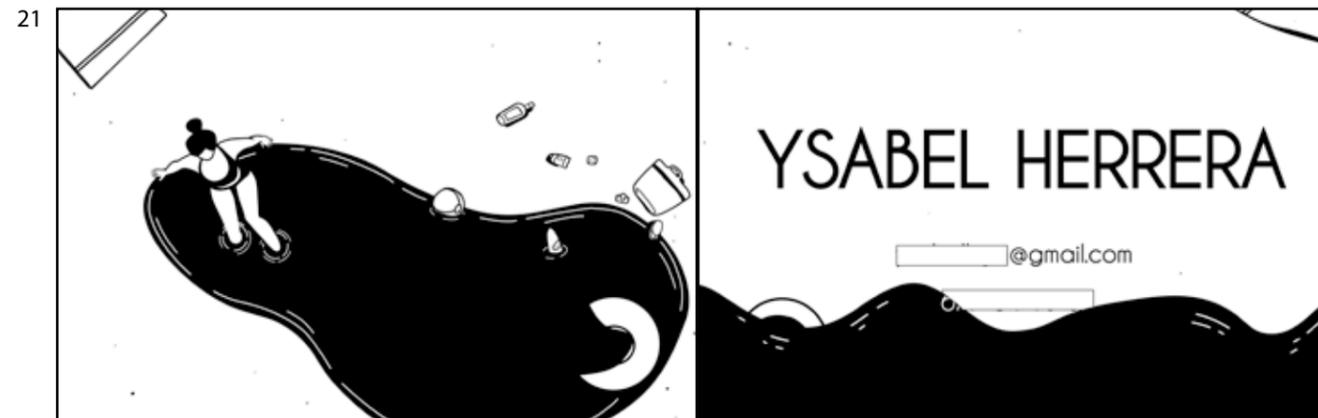
Cara A



Acción: Agujerear / troquelar

Cara B

Cara A



Acción: Voltrear

Figura 1. 46. Autoría propia (2023). Serie de 26 tarjetas de *En la palma de la mano* (caras A y B, mostrándose la continuidad visual entre ambas. Se recuerda que las tarjetas están hechas para ser impresas y manipuladas materialmente. Aquí se muestra una de las cuatro posibles conexiones entre las caras anterior y posterior de cada tarjeta, pero eso no significa que el resto de lados no estén conectados también). Blender, Clip Paint Studio, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, soporte digital, 85 x 55 cm.

Cara A

Cara B



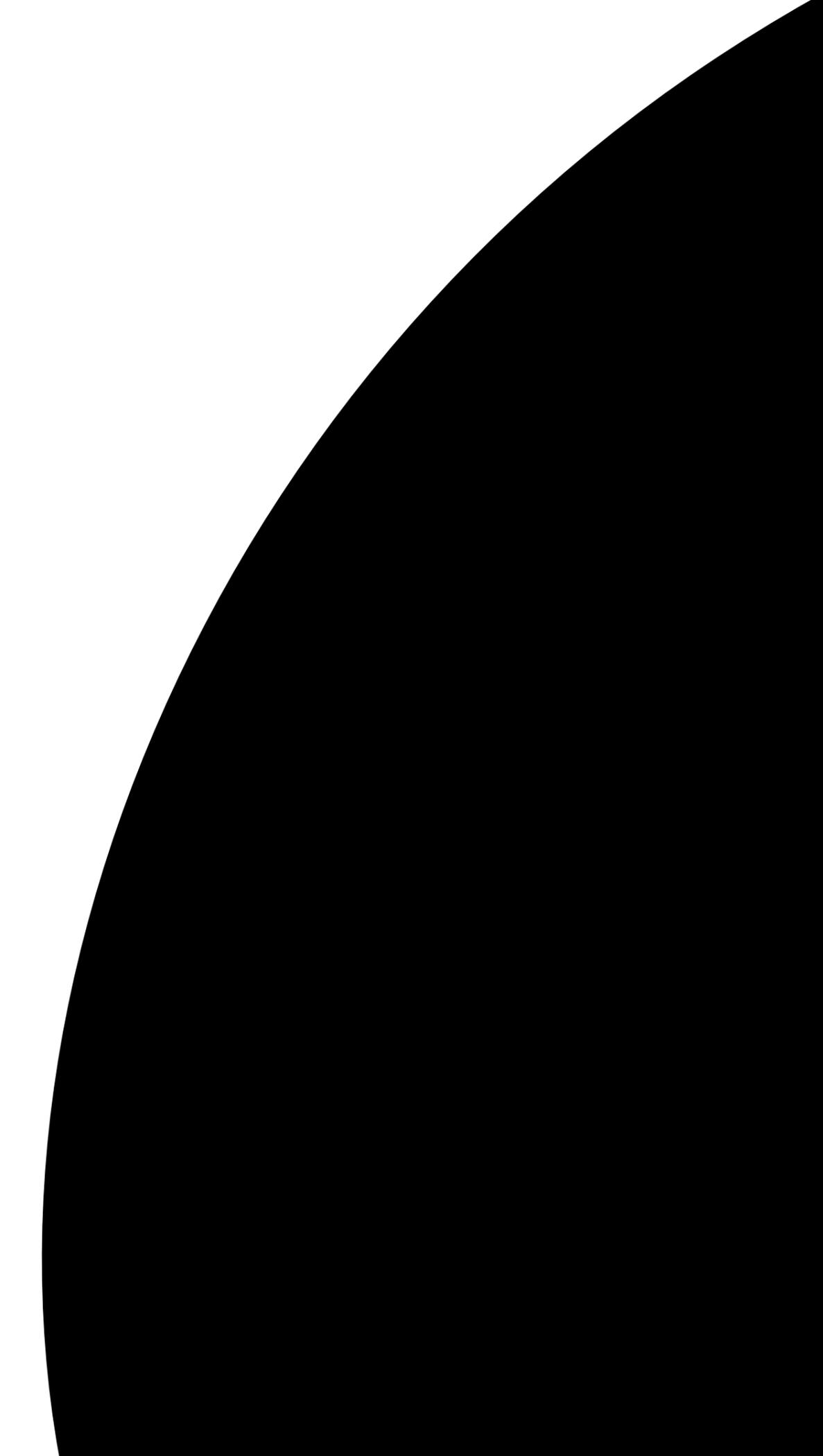
(...)



Figura 1. 47. Arriba: Autoría propia (2023). Serie de 26 tarjetas de *En la palma de la mano* (caras A y B). Blender, Clip Paint Studio, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, soporte digital, 85 x 55 cm. Abajo: Cajas para las tarjetas. Impresión en papel. 95 x 65 x 30 cm.



Figura 1. 48. Autoría propia (2023). 'Mapas' desplegados de las tarjetas 2 y 15 (cara A, central; caras B, a los lados). Muestra de cómo encajan las ilustraciones por los cuatro lados. Aunque el soporte sigue siendo el *plano* de la tarjeta (no 3D).



## 2. APORTACIONES TEÓRICAS

## 2.1. LA LECTURA COMO EXPERIENCIA CREATIVA

### 2.1.1. NARRACIÓN Y CODIFICACIÓN

**H**ay algo enigmático en cómo una narración —escrita, fijada, estática— parece cobrar la misma viveza en la imaginación al ser leída que cuando salió la tinta de la pluma. Si acaso la vida se relaciona con el movimiento y con la acción, entonces el dinamismo de la narración debería acabar en el mismo momento de ser escrita. ¿Acaso no es la página un soporte estático?

¿Dónde podríamos hallar algo orgánico en este espacio acotado?<sup>36</sup>

La **reflexión** que acabó desembocando en la formalización de las aportaciones artísticas que presentamos parte de la indagación en los requisitos necesarios para dotar de **vida** a las ficciones, planteándose las limitaciones que entrañaría ser creador o el propio acto de creación si este es nuestro

<sup>36</sup> Antes de proseguir, quisiéramos hacer un pequeño inciso. Dada la naturaleza de nuestra investigación, proponemos al lector que considere las citas textuales aquí contenidas, no sólo como referencias teóricas, sino —desde el punto de vista de la materialidad del lenguaje y del vínculo entre contenido y forma—, como antecedentes que mostrarán o querrán evocar **imágenes poéticas** determinadas. Más adelante se definirá a qué nos referimos con esta expresión. Como autora, me apoyo con frecuencia en las imágenes flotantes que me evocan ciertas secuencias de palabras antes casi que en recurrir a referentes visuales concretos. Durante el proceso creativo, es este el sustrato creativo que despierta mi imaginación. De hecho, una cita de Octavio Paz es la que ha sembrado casi todas las ideas gestadas en las aportaciones artísticas. Así, el observador encontrará que, en lugar de incluir una obra plástica, puede que en ocasiones optemos por un particular párrafo en prosa o por un poema para desarrollar las ideas.

propósito. Comenzamos poniendo en cuestión uno de los modelos teóricos de comunicación más difundidos, centrado en la comunicación mediada: el modelo 'emisor-canal-código-receptor'. La obra *History of Illustration* (2018) aplica justamente este modelo al desglosar el proceso de elaboración de ilustraciones (Doyle, Grove y Sheerman, 2018, pp. 42-45), distinguiendo claramente entre los roles desempeñados por el autor y el receptor.

De acuerdo con este modelo, el acto de creación legítimo sería el del sujeto que, en el pasado, trazó las líneas que *fijaron* aquel gesto o **huella** que concretaba una estructura mental (Gómez, 2011, p. 11). Mejor dicho: que *traducía* ideas de la mente al lenguaje (gráfico o textual) por medio de un **código**. En ese caso, el papel del lector se limitaría a descodificar pasivamente la información. La creación, según el enfoque tradicional, estaría condenada a quedar anclada en el tiempo pretérito.

Como autora interesada en dotar de vida a las narraciones, esto me suponía un problema. Así, a través de **nuestras cinco aportaciones artísticas**, hemos tratado de poner en cuestión esta premisa.

Pensemos ahora en el proceso de dibujo. Pensemos en cómo lo describe **John Berger** (1926-2017) en el primer capítulo de *Sobre el dibujo* (2005):

La experiencia de dibujar: cuando miré a la página en blanco de mi bloc de dibujo, percibí más su altura que su anchura [...]. [Entonces] Dejé de ser una página limpia, lisa, para convertirse en un espacio vacío [...]. Sin embargo, cuando hice una marca [...], lo que había dibujado cambió toda la página, del mismo modo que el agua de una pecera cambia en cuanto metes un pez en ella. [...] El agua pasa a ser simplemente la condición de su existencia y la zona en la que puede nadar. [Después...] La segunda línea modificó la naturaleza de la primera. [...] El dibujo había comenzado (Berger, 2019, pp. 5-6).

Comparémoslo ahora con la manera (material y semántica) en que **Georges Perec** describe el acto de escribir:

## la página

*J'écris pour me parcourir*  
Henri Michaux

1

Escribo...

Escribo: escribo...  
Escribo: «escribo...»  
Escribo que escribo...  
etc.

Escribo: trazo palabras sobre una página.  
Letra a letra, un texto se forma, se afirma, se consolida, se fija, cuaja:  
una línea estrictamente h  
o  
r  
i  
z  
o  
n  
t  
a  
l  
se deposita sobre la

29

hoja blanca, ennegrece el espacio virgen, le da un sentido, lo vectoriza:  
de izquierda a derecha

d  
e  
a  
r  
r  
i  
b  
a  
a  
b  
a  
j  
o

Antes no había nada, o casi nada; después, no demasiado, unas líneas, pero suficientes para que haya un arriba y un abajo, un principio y un fin, una derecha y una izquierda, un anverso y un reverso.

2

El espacio de una hoja de papel (modelo reglamentario internacional, usado en la administración, de venta en todas las papelerías) mide 623,7 cm<sup>2</sup>. Hay que escribir

30

Figura 2. 1. Perec, G. (2007). *Especies de espacios* (5.ª ed.). Montesinos, pp. 29-30.

Escribo: trazo palabras sobre una página. / Letra a letra, un texto se forma, se afirma, se consolida, se fija, cuaja: Una línea estrictamente horizontal se deposita sobre la hoja blanca, ennegrece el espacio virgen, le da un sentido, lo vectoriza [...]. Antes no había nada, o casi nada [...]. Así comienza el espacio, solamente con palabras, con signos trazados sobre la página blanca (Perec, 2007, pp. 29-140).

Aparte del enfoque fenomenológico<sup>37</sup> con que ambos autores se refieren al acto de creación en tiempo real, esta comparación nos servirá para establecer desde un principio un paralelismo entre **dibujo y escritura** desde el punto de vista de la semiótica y de la generación de signos o grafismos. Tendremos este vínculo

<sup>37</sup> Aparte, de estas descripciones nos interesa una primera introducción a la noción de página como espacio físico y la particular materialidad con que se refieren a los grafismos, en la que profundizaremos después.

presente durante toda nuestra investigación plástica. Acerca de esto (a propósito de los caligramas), la investigadora Marisa Casado planteaba las principales diferencias y similitudes aplicando el pensamiento gráfico (2011, pp. 533-538). De cualquier modo, este es el acto creador dinámico y con dimensión temporal y espacial al que usualmente nos referimos cuando aludimos a la creación artística.

No obstante, la aparente sencillez de este modelo (cerrado) de comunicación contradeciría de entrada la naturaleza compleja de los procesos prácticos. De hecho, sus limitaciones han sido estudiadas a fondo por autores como Stuart Hall (1932-2014) o David Berlo (1929-1996). Por su parte, la escritora **Úrsula K. Le Guin** arguye que existe una relación entre esta concepción mecánica de la comunicación (como

entre dos máquinas, de A a B) y el hecho de que la actual sea la era de la electrónica y la información; haciendo ver que, en realidad, no funcionamos así<sup>38</sup> (Le Guin, 2022, pp. 241-246).

De entre todas sus limitaciones, nuestra experimentación nos ha conducido a poner la atención en el **enfoque unidireccional**, lineal y final de transmisión de información que establece. Este patrón no contemplaría ni la bidireccionalidad, ni la retroalimentación constante, ni las complejidades del proceso de decodificación. Es decir: las aportaciones del propio lector durante el proceso de interpretación de la obra.

Regresando de nuevo a las reflexiones de Berger sobre el dibujo, ahora leemos lo siguiente: “El papel [dice] se convierte en lo que vemos a través de las líneas y, sin embargo, sigue siendo un papel. [...] Entre los trazos, el pa-

<sup>38</sup> En su lugar, el modelo personal de intersubjetividad que Le Guin propone se basa en la reproducción sexual de dos amebas, durante el cual ambas se funden a través de un canal por el cual se intercambian partes internas de sus cuerpos (2022, pp. 245-246).

pel se presta a convertirse en árbol, piedra, agua, tapia, montaña de piedra caliza, nube...” (2019, pp. 39-40). Leyendo atentamente, descubriremos que aquí Berger no parece estar refiriéndose únicamente al acto de dibujar. Más bien, al de **mirar**. Un acto —mucho más democrático— que no tiene por qué anclarse en un tiempo pretérito, sino que posee la facultad de poder **actualizarse** en tiempo presente. Además, su descripción alude a cierta cualidad orgánica de la mirada, donde algo que permanece inmutable en el plano físico (‘el papel sigue siendo un papel’) se metamorfosea. ¿Cómo es posible?

De esto se deduce que, si el elemento visual o material es estático, hay algo en la mente que sí que se transforma. Esta premisa no nos coge por sorpresa, dado que una de las grandes aportaciones de la teoría de la **Gésta**l al estudio de

las artes visuales es la confirmación del papel activo que desempeña la visión, que “no es un registro mecánico de elementos, sino la aprehensión de esquemas estructurales significativos” (Arheim, 2019, p. 20). Si nos detuvimos en esta idea en nuestro Trabajo de Fin de Grado, ahora pretendemos continuar, proponiendo al lector una reflexión acerca de este diálogo entre lo que sería la dimensión material y la inmaterial de la obra, que no incumbiría sólo al creador, sino a todo el que esté dispuesto a mirar *más allá*<sup>39</sup>. Por eso en nuestras aportaciones artísticas nos apartamos de la creación en solitario, ofreciendo al espectador el rol protagonista.

Este planteamiento surge, a decir verdad, con una idea hallada en *El signo y el garabato* (1991), obra de **Octavio Paz** (1914-1998) donde profundizó en la naturaleza del signo y el arte. Esta cita reza

<sup>39</sup> Las premisas aquí comentadas no son exclusivas de la literatura. En *La pintura hoy* (2009), por ejemplo, Tony Godfrey declara: “[...] pintor, escritor y lector. (Por supuesto, los tres somos espectadores)” (p. 7). Parafraseando a Le Guin, nosotros añadiríamos: por lo tanto, los tres somos ‘co-creadores’.

así: "Donde termina el poema, comienza la poesía" (p. 56). La distinción entre estos dos términos, 'poema' (como registro gráfico del habla) y 'poesía', del griego *poiesis* (que significa 'crear') nos remite, en cierto modo, a los fundamentos de la semiótica. Autores como Ferdinand de Saussure (1857-1913) y Roland Barthes (1915-1980) abordan el signo (gráfico) como resultado de la unión del **significante** (el elemento visual) y el **significado** (como representación psíquica) (Barthes, 1993, pp. 39-42)<sup>40</sup>.

Aclararemos que el término 'poema' no se utilizará en el presente trabajo para referirse únicamente a la obra en verso. Se hablará de 'poema' en un sentido más general para hablar de la obra de arte objetual, en contraposición a la llamada 'poesía' o '*poiesis*', con las que queremos abar-

car una noción activa y acaso más inmaterial de la creación. Enlaza esta idea con una de las principales conclusiones que alcanzamos en nuestro pasado Trabajo de Fin de Grado: que el relato, más abstracto que el objeto, puede **trascender** la materialidad del medio (Chatman, 1980, p. 27).

**"Donde termina el poema, comienza la poesía" (Paz, 1991, p. 56).**

El interés de la investigación se desplaza así de lo que constituiría la creación del significante, por parte de un autor original, a examinar ese *algo* que va más allá de lo material. Es decir, a la construcción mental del significado por parte del receptor<sup>41</sup>. En otras palabras: del acto de escribir al acto de **lectura**. Esta es la premisa

40 Emma Bosch contrapone esta relación diádica tradicional —a la que nosotros, al menos, en este trabajo, nos suscribiremos— con una tríada que estaría compuesta por "el signo (S), el objeto (O) y el interpretante (I)" (2015, p. 23).

41 Enlazando claramente con el movimiento de crítica literaria de la **teoría de la recepción**, originado en los años cincuenta a partir de la hermenéutica y la fenomenología.

concreta que da origen a la línea de experimentación desarrollada en nuestras aportaciones artísticas:

1.	<p><i>Entre líneas</i> se plantea como poema-instalación, donde la lectura se despliega en el espacio, un recorrido donde la poesía no está en la línea sino en el espacio implícito y en las vivencias del espectador. Insiste en el papel del espacio implícito entre lo explícito, y en la importancia que adquiere en el propio acto de pensar.</p>
2.	<p>En <i>A sangre</i>, se toma el contorno sobre la piel como forma de trasladar al cuerpo la noción de 'página', entendida como espacio acotado de la fantasía: donde el co-creador es quien la llena activamente de significado.</p>
3. 4.	<p>En <i>Contar con los dedos</i> y en <i>Leyendo en blanco</i> se abordan la escritura y lectura desde el arte de acción. En la primera, interpretando el libro como partitura, explorando la idea de huella como fijación de un gesto y de una estructura mental. En la segunda, expresando visualmente cómo los significados están en devenir a través de significantes en movimiento.</p>
5.	<p>Finalmente, en <i>En la palma de la mano</i>, se experimenta con la configuración de las narrativas en su relación con la interacción del lector con la materia, explorando la poética de la fisicidad.</p>

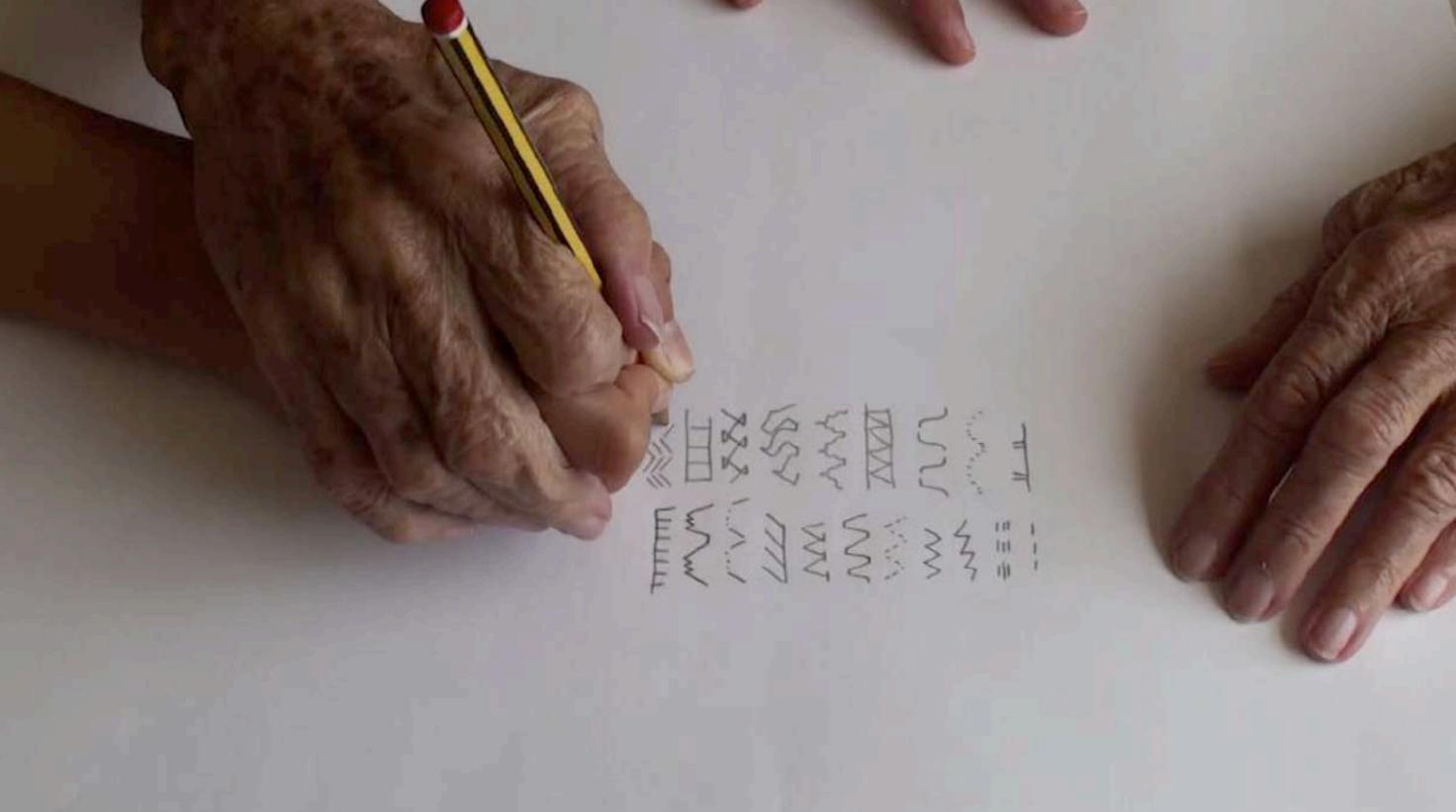


Figura 2. Mejías, C. (2014). *Temps vécu* [Dibujo y vídeo]. Fuente: <https://www.arteinformado.com/galeria/cristina-mejias/temps-vecu-12172>.

Aprovecharemos aquí para hacer referencia a **Cristina Mejías**, artista andaluza a la que, como se ha comentado, se ha contado con la suerte de conocer y entrevistar en el curso del Máster *Arte: Idea y producción*. Esta creadora centra toda su obra en torno a estas cuestiones: la narración, la oralidad, la intersubjetividad... En una de sus obras más conocidas, *Temps vécu* (2014), realiza, por ejemplo, un ejercicio de escritura conjunta; acción inspirada en la obra de **Dennis Oppenheim** *Two stage transfer drawing* (1971) en la que traza una serie de signos guiada por su abuela. Según explica la artista en su Trabajo de Fin de Máster: "El receptor no descubre el mensaje [...] hasta que el narrador guía y desplaza su mano (y con ella el lápiz) sobre el papel. Cada trazo de estos diálogos silenciosos son la única huella que queda" (Mejías, 2016, p. 71). El diálogo con esta artista marcó un punto de inflexión en mi producción

personal. En especial, esta visión respecto a la doble codificación y descodificación híbrida del narrar-leer.

No obstante, si actualmente el surgimiento de nuevos medios interactivos ha dejado clara la importancia que adquiere la participación del espectador en la obra contemporánea, esta idea en arte no es novedosa. Bourriaud declaró:

Lo transitivo es viejo como el mundo, constituye una propiedad concreta de la obra de arte. Sin ella, la obra no sería más que un objeto muerto [...]. Delacroix ya escribía en su diario que un cuadro logrado 'concentraba' momentáneamente una emoción que la mirada del espectador debía revivir... (2008, pp. 28-29).

En literatura, sin ir más lejos, ante un soporte aparentemente tan inmutable y 'limitado' en recursos como lo sería el **libro físico** (si lo comparásemos con medios audiovisuales como el cine o el videojuego), numerosos autores defienden el carácter abierto del discurso. "El lector [comparte] [...]

con el autor la actividad escritural. Con lo cual no habría ya un escritor y un lector, sino dos escritores: el autor y el lector" (Camarero, 2007, pp. 18-19). En este caso, se refieren al carácter abierto y ambiguo del significado desde el punto de vista de la semiótica. Donde [el texto] "no es un conjunto de signos cerrados, dotados de un sentido que se trataría de encontrar" (Barthes, 1993, p. 13), sino que, a partir de un **mismo sustrato narrativo**, durante cada lectura se generarían construcciones mentales distintas.

Es por esta razón por la que plantear acciones colaborativas que partan de las mismas condiciones para todos los participantes se ha convertido en una estrategia recurrente en nuestras aportaciones artísticas (ya sea el soporte, los condicionantes, etcétera). A fin de manifestar visualmente cómo, partiendo de un sustrato común, los procesos de interpretación individuales desembocan en realidad en obras



muy diferentes. Los resultados alcanzados por medio de la experimentación plástica han superado todas nuestras expectativas: en *A sangre*, se han generado 22 obras singulares; en *Contar con los dedos*, 9; en *Leyendo en blanco*, 34. A pesar de partir de unas pautas extremadamente 'limitantes', esto no ha impedido que los co-creadores se apropien de las herramientas ofrecidas para expresarse de una manera única. Como la escritora Úrsula K. Le Guin explica:

La lectura es **activa**. [...] Leer es contar la historia, reescribiéndola con el autor. [...] Un lector crea el libro al leer, le confiere significado al traducir símbolos arbitrarios, letras impresas, en una realidad interior y privada. Leer es un acto creativo (Le Guin, 2022, pp. 358-359).

Por ello nos hemos propuesto indagar en la lectura como acto, no de recepción pasiva, sino de **generación**. Un acto de descodificación democrático y accesible,

que ha resultado ser tremendamente creativo y personal. Para hacerlo, la obra que hasta la fecha nos ha parecido más ilustrativa ha sido elaborada por un diseñador gráfico, **Peter Mendelsund**. Nos referimos a *Qué vemos cuando leemos* (2014), un libro de consulta imprescindible que analiza la fenomenología de la lectura a través de ilustraciones<sup>42</sup>.

En este sentido, adelantaremos ya que entre la producción de muchos **artistas conceptuales del siglo XX** que experimentaban con el lenguaje y la semiótica podemos hallar muestras inéditas del tema que aquí se expone. Artistas que a menudo juegan con la no-producción-material de la obra —como ya se comentó, siguiendo la tradición conceptual inaugurada por Duchamp—. Por ejemplo, la japonesa **Yoko Ono** (1933), en piezas tan radicales como *Pomelo* (1964) o su serie de *Instructions for Paintings* (1961-1962), donde crea instruccio-

42 Nosotros citaremos algunas de las premisas que plantea este autor; no obstante, como sucede con las obras donde se juega con la materialidad del lenguaje, haremos notar al lector que el contexto y la manera en que aparecen construidas las palabras en este volumen es inseparable del significado.

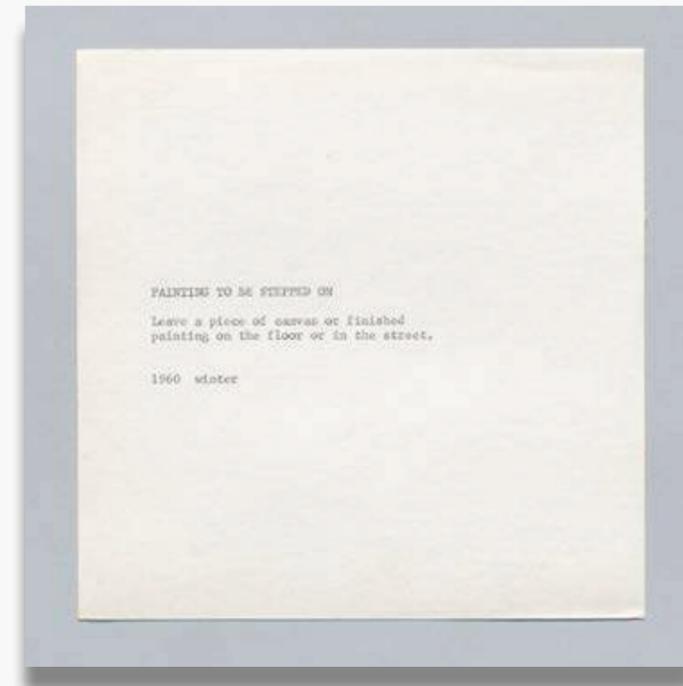


Figura 2. 3. Ono, Y. (1960). *Painting to Be Stepped On* [Impresión]. Fuente: <https://www.moma.org/magazine/articles/61>

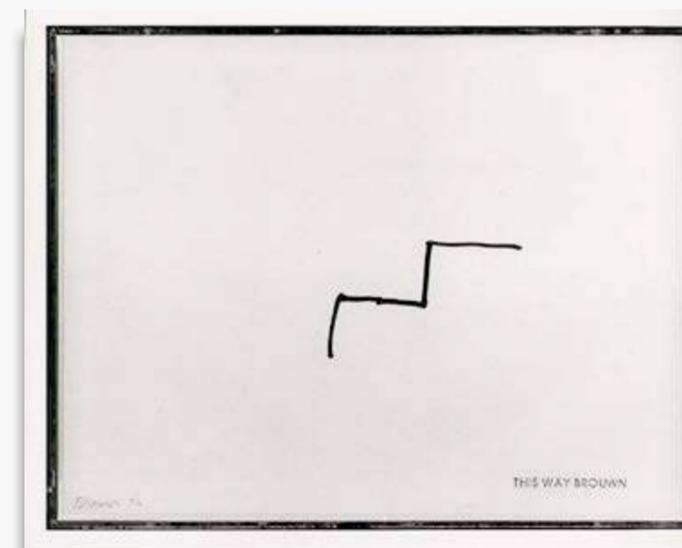


Figura 2. 4. Brouwn, S. (1964). *This Way Brouwn* [Tinta sobre papel]. Fuente: <https://www.are.na/block/1553676>

nes para que el espectador genere en su mente las piezas. Algo similar a lo que exploran las llamadas 'partituras ambiguas', que se abren a la multiplicidad de interpretaciones<sup>43</sup>, cuya estética nos ha interesado especialmente. Otro caso paradigmático sería el de **Sol LeWitt** (1928-2007), minimalista y pionero del arte conceptual que desarrollaba sistemas de directrices para que él u otros pudieran crear sus trabajos o estructuras. O incluso **Stanley Brouwn** (1935-2017), quien cuestionaba también el papel tradicional del creador al incluir la participación directa del público en obras como *This way Brouwn* (1960-64), en la que pedía a transeúntes que le dibujasen indicaciones para llegar a lugares específicos.

Se observará que muchos de estos trabajos parecen privilegiar la noción de **programa**, usual-

mente vinculada a la informática, de manera que las piezas desarrolladas adoptan el "estatuto de un conjunto de unidades que pueden ser reactivadas por un espectador-manipulador" (Bourriaud, 2008, pp. 19-20). Desde esta perspectiva iremos aproximándonos poco a poco a una concepción de la experiencia de lectura planteada desde el arte de acción y, más concretamente, la estética relacional, considerando muy pertinente indagar en la interacción con la materia a través del objeto-libro por el vínculo con el espacio y el tiempo.

Respecto a los libros físicos, Suzy Lee afirma: "El significado aparece entre las páginas y con el mismo acto de pasar a la siguiente [...]. Leer un libro significa comprenderlo, interpretarlo y algo más, reconstruir la historia libremente" (2017, pp. 116, 149).

<sup>43</sup> Composiciones conceptuales como las de Earle Brown, Silvano Bissotti... y por supuesto John Cage (1912-1992), por su reflexión acerca del silencio, la disolución de límites entre creador y ejecutante, y las conclusiones que extrae respecto al papel del espectador.

## 2.1.2. LA NOVEDAD POÉTICA

En todo lo visto hasta ahora es probable que hayamos empezado a intuir la organicidad y la novedad esencial que, según numerosos autores, caracteriza lo que vamos a denominar aquí '**imagen poética**': la imagen mental que surgirá en la conciencia privada al leer el poema y que no habrá de entenderse como 'imagen estática' sino inmersa en el puro devenir que es el pensar. Novedad que residiría en el potencial renovador de la experiencia de lectura, el cual, por ser este un proceso justamente *inmaterial e invisible*, a menudo pasa desapercibido. Hacia ella nos volvemos ahora, en nuestra búsqueda de la acción y la vida en el soporte narrativo inmutable.

De entre estos autores, que llevan desde prácticamente el inicio de los tiempos reflexionando sobre la poesía —de los que ya se

mencionó en la introducción a Coleridge—, hemos decidido seleccionar parcialmente las propuestas de Gaston Bachelard (1884-1962), Merleau-Ponty (1908-1961) y Octavio Paz<sup>44</sup>, para generar una síntesis teórica de sus ideas.

Atendamos antes, eso sí, a esta reflexión del escritor **Gianni Rodari** (1920-1980), ganador del premio de literatura infantil Hans Christian Andersen en 1970:

Una china tirada a un estanque suscita ondas [...], involucrando en su movimiento [...] objetos... como reclamados a la vida [...]. Otros movimientos invisibles se propagan en profundidad [...]. Innúmeros acaecimientos, o microacaecimientos, se suceden en un tiempo brevísimo. Aun teniendo tiempo y ganas, ni siquiera sería posible registrarlos todos, sin omisiones. No de otro modo **una palabra**, lanzada a la mente por azar, [...] provoca una serie infinita de reacciones en cadena, atrayendo en su caída sonidos e imágenes, analogías y recuerdos... (2020, pp. 15-16).

<sup>44</sup> No ignoramos que existen numerosos autores que han escrito sobre el tema, como Aristóteles en *Sobre la poética* (335 a. C.). No obstante, hemos decidido citar a los que se ha creído más pertinentes respecto al enfoque desarrollado, teniendo en cuenta la extensión del presente trabajo académico. El catedrático de filosofía Ramón Román (Universidad de Córdoba), entrevistado en el Anexo I, nos proporcionó una visión más amplia de distintos enfoques, en concreto refiriéndose al constructivismo filosófico y a autores como Jean Piaget (1896-1980).

Lo que hace aquí Gianni Rodari es tratar de recrear, por medio de esta metáfora, cómo sería el fenómeno de 'percibir' una palabra captada en su actualidad. Como se apreciará, en su opinión nada se apreciará, en su opinión nada tendría de pasividad. Así lo plantea al comienzo de su *Gramática de la fantasía* (1973). 'Fantasía', del griego *phantasia*, literalmente quiere decir 'lo que se hace visible', nos recuerda Le Guin (2022, p. 70). Una palabra ambigua que, de alguna manera, acaba convertida en verbo activo: '**fantasear**'. La escritora prosigue, repasando palabras hasta aterrizar en la imaginación: del latín *imaginatio*, 'formarse una imagen mental' (RAE, [s. f.]). Es así que **manifestar** visualmente el proceso (invisible) de formación de la imagen mental será uno de los objetivos que persigamos en nuestras aportaciones artísticas.

La imagen poética no es algo fijo ni finito (ni siquiera predecible), por eso resulta tan difícil de definir. Nosotros entendemos que se parece más a un **verbo** que a

un sustantivo, de ahí que en nuestra experimentación cobren tanta importancia el arte de acción y el azar. "¿Qué vemos cuando leemos?", nos pregunta Mendelsund, y añade: "(Además de palabras sobre la página)" (2015, p. 25). Lo que imagina cada lector no lo sabemos. Pues, como dice Octavio Paz: "Por su naturaleza misma, la escritura siempre va más allá de ella misma; lo que buscamos no está en la escritura, excepto como señal o indicación" (1991, p. 56).

Probablemente sea el escritor **Antoine de Saint-Exupéry** (1900-1944) uno de los autores que mejor han sabido expresar la idea que aquí se trata. En su célebre libro infantil *Le Petit Prince* (1943), el protagonista trata de dibujar al Principito un cordero que le satisfaga. No contento con ninguna representación figurativa del animal, el que finalmente convence al Principito resulta ser el dibujo de una caja. ¿Dónde está aquí el cordero? Desde luego, más allá de lo visible. Pues, hasta cierto

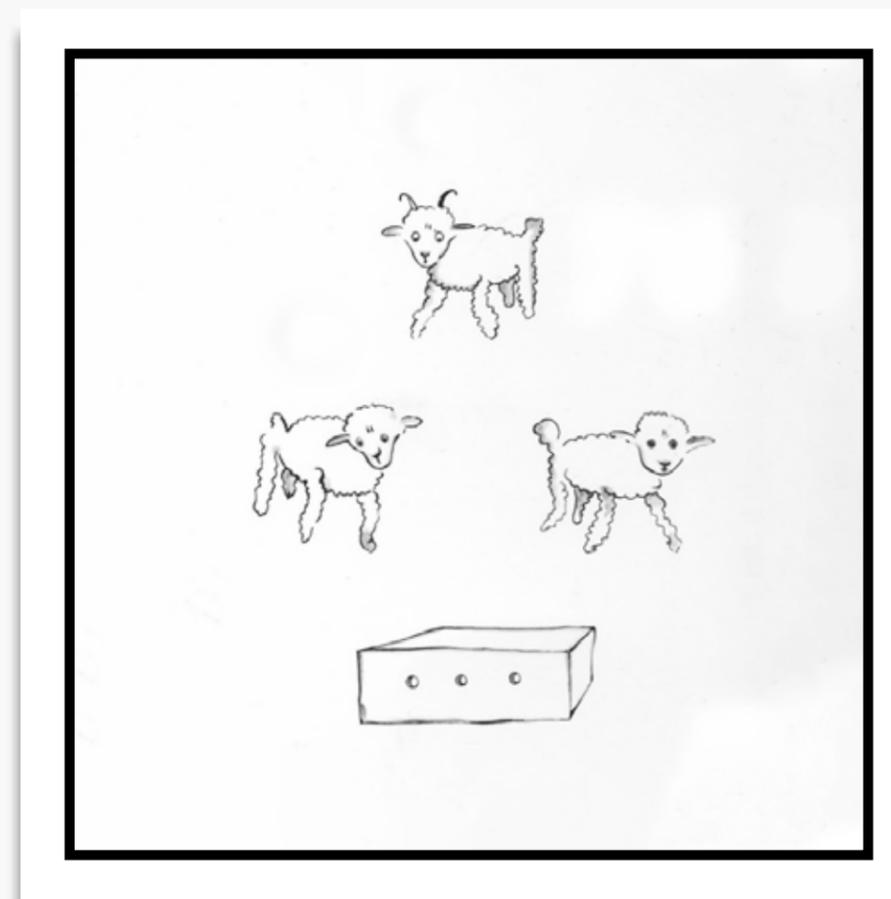


Figura 2. 5. "Y exclamé: —Esto es una caja, el cordero que tú quieres está adentro. Pero quedé totalmente sorprendido al ver iluminarse el rostro de mi pequeño juez: —Así es precisamente como yo lo quería. ¿Crees que comerá mucha hierba este cordero? [...]" (Saint-Exupéry, 2015, pp. 17-18). Ilustración de A. Saint-Exupéry. En Saint-Exupéry, A. (2015). *El Principito* [Ilustración interior]. Salamandra. Fuente: <https://es.aleteia.org/2019/07/07/que-cosa-hay-mas-importante-que-dibujar-corderos/>

punto, igual a lo que ocurre con las palabras, el cordero solo se 'hace visible' si el lector se forma del mismo una **imagen mental**. Por tanto, el espectador-lector es aquí quien construye el significado y 'llena' tanto la caja como las

palabras. El cordero invisible está más **vivo** de lo que lo llegarán a estar nunca los otros dos dibujos. No es posible fijarlo: no para de cambiar. Cada lector estará extrayendo de esta misma caja su propio cordero imaginado, pese

a que aparentemente todos estos recibiendo el mismo estímulo visual<sup>45</sup>.

Como sucede con este dibujo de Saint-Exupéry, en *A sangre* acotamos el espacio para la fantasía dibujando un contorno rectangular en la piel del participante con un bolígrafo. No se modificaba la piel de ningún otro modo. Al mirar la superficie, se invitaba a reflexionar sobre lo que se estaba mirando: '¿figura o fondo? ¿Rectángulo o página? ¿Signos o lunares? ¿Verrugas o personajes...?' Al documentar por escrito lo que la persona iba expresando en tiempo real sobre lo que 'contaba' su página, hallamos que su significado no se mantenía constante, sino que la persona se veía en la necesidad de **narrar**, al estar este sometido a un proceso de cambio

constante. Este **dinamismo**, frente al mensaje fijo, es lo que nos permitió co-crear una narración.

Al trasladar al cuerpo las señas de la página y numerarlas, perseguíamos una recontextualización, creando una 'nueva situación' a fin de resucitar 'las zonas muertas de la vida' con un pequeño cambio de perspectiva (Goldsmith, 2015, p. 47). La influencia del pensamiento de **Guy Debord** (1931-1994) y de la **Internacional Situacionista** (el *détournement* o desvío) nos hace hallar en la página un espacio que abre a cualquiera la posibilidad de 'fantasear' y de desviarse de la monotonía. Artistas como Judy Clark (1973), en *Catalogue [female symbol]* (1973); Ariana Page (*Skin*, 2005) y la artista canaria afincada en Sevilla **Mar Gascó** (*Cartografía Efélide*, 2013) nos inspiraron para

45 Comparar la interpretación de la imagen con la comunicación a través del texto (aplicando fórmulas propias de la semiótica) es una manera habitual con la que los autores tienden a abordar el tema. Hablamos de *leer imágenes*, por ejemplo. No obstante, en nuestro Trabajo de Fin de Grado ya dedicamos un capítulo a explicar las notables diferencias que existen entre lo que se conoce como 'alfabetidad visual' y la textual (Herrera, 2022, pp. 73-77). Sin olvidar la referencia ineludible de la diseñadora gráfica **Donis A. Dondis** (1924-1984), quien proporciona una explicación al respecto en su libro *La sintaxis de la imagen* (1973). Nosotros, no obstante, recurrimos al dibujo de Saint-Exupéry para ilustrar el carácter polisémico y evocativo de la palabra.

buscar en la poética de la fisicidad del cuerpo un soporte para la narración. Transcribir por escrito los testimonios de los participantes fue nuestra primera estrategia para expresar visualmente esta idea de la novedad de la imagen poética.

**Gaston Bachelard**, en la introducción de *La poética del espacio* (1994), afronta el reto de desarrollar una fenomenología de la imaginación, es decir, de trabajar (evitando caer en la reducción reflexiva) la **ontología directa** de la que procede la imagen poética, en su actividad y novedad psíquica<sup>46</sup> (pp. 7-8). Él es quien dice que la imagen que ofrece el poema no debe entenderse como ente 'pre-existente' ya acabado que el lector

'ha de buscar', como si existiese un mensaje objetivo sin contaminar prefijado en algún lado<sup>47</sup>.

Más bien, ha de entenderse como imagen esencialmente **variable**, imprevisible y dinámica, que se construye en tiempo presente en la subjetividad y las conciencias individuales. **Octavio Paz** insiste también en que "el poema jamás se presenta como una realidad independiente; ningún texto poético tiene existencia *per se*" (1991, p. 14). Así, la obra siempre estaría necesariamente **inacabada**. No concluida nunca con la sola aportación del autor, habría de ser completada posteriormente por el lector. En consecuencia, cada interpretación sería única y los

46 Coincidimos con él en que es importante no tratar de explicar la flor por el fertilizante; es decir, no desviarnos de nuestro objeto de estudio confundiendo el 'ser' de la imagen con una lectura causal de la historia del arte o de la psicología. Nuestro objeto de estudio es esta imagen en devenir, que se resiste a los análisis sintomáticos. No sus posibles antecedentes o causas (Bachelard, 1994, p. 197).

47 Discutiendo con el investigador Vicente Bru García (1996), de la Universidad de Granada, especializado en Traducción e Interpretación en tanto a la accesibilidad en el campo de las Bellas Artes, este explicaba los dilemas que plantea la figura del traductor como mediador, pues a menudo se les exige que se traduzca el 'mensaje puro' del autor sin que el acto de interpretación lo distorsione o contamine de ninguna manera (V. Bru, comunicación personal, 7 de julio de 2023). La conversación con este investigador y el contraste con las premisas aquí desarrolladas nos han permitido a ambos tomar nota de ciertas contradicciones en nuestras respectivas materias.

significados estarían sujetos a un devenir constante.

En nuestra aportación *Contar con los dedos* tratamos de explorar esta premisa. Si la obra se hubiera quedado en mi aportación como autora, se hubiera limitado a nueve hojas escritas. En su lugar, convertimos el texto en una suerte de ‘pentagrama’ que ofrecimos al lector para que este, con los dedos manchados, lo filtrara y modificara durante su lectura en voz alta<sup>48</sup>. Por eso las nueve piezas de la serie, a pesar de haberse ejecutado siguiendo las mismas pautas, son completamente diferentes.

Por su parte, **Seymour Chatman**, desde la narratología, expone que “el espectador-lector debe en algún momento construir mentalmente el ‘campo’ o ‘mundo’ del objeto estético” (Chatman, 1980, p. 27)<sup>49</sup>, poblando la narración de sus detalles y completando los

huecos en base a **su experiencia vital**. Apunta que, ante una narración, la capacidad de la audiencia de suplir detalles plausibles es virtualmente ilimitada (1980, p. 28). Es por eso que Bachelard sostiene que la imagen poética, como acontecimiento del *logos*:

Se hace verdaderamente nuestra. Echa raíces en nosotros mismos. La hemos recibido, pero tenemos la impresión de que hubiéramos podido crearla, que hubiéramos debido crearla [...], o dicho de otro modo, es a la vez un devenir de expresión y un devenir de nuestro ser (Bachelard, 1994, pp. 11-13).

Es importante para nosotros permitir que los participantes puedan **apropiarse** de los proyectos propuestos y vivirlos desde su singularidad y espontaneidad, pues creemos que es una forma muy potente de comunicación. Bachelard hablaba de que así “nos es personalmente innovadora” (1994, p. 13). Proponemos este

48 Úrsula K. Le Guin dice: “La lectura es una interpretación [...] silenciosa. El lector oye los sonidos de las palabras y los redobles de las oraciones solo en su oído interno. [...] Una interpretación increíble, en un teatro increíble” (2022, p. 233).

49 “The perceiver must at some point mentally construct the ‘field’ or ‘world’ of the aesthetic object” (Chatman, 1980, p. 27). Traducción libre de la autora.

inacabamiento y los recursos relacionados con el hueco y el vacío como una manera de invitar a la participación y de crear conexiones (Kocher, 2011, p. 8). Si recordamos la aportación III, *Leyendo en blanco*, en este proyecto ofrecemos al co-creador un soporte ‘vacío’, invitándole a volcar en él su **vida**: primero, elaborando un código inédito de grafismos en hueco; segundo, vertiendo una gota de tinta para que fuera llenando los vacíos de forma azarosa e imprevisible<sup>50</sup>.

A través de su filosofía de lo inacabado y la ambigüedad, **Merleau-Ponty** parecería plantear una visión similar acerca de la experiencia perceptiva y la idea artística como puente entre lo visible y lo invisible, donde el cuerpo que ve y la cosa vista serían lo mismo y en estos términos habríamos de entender lo que sería el poema (Solas, 2006, pp. 14-20).

En sus palabras: “Lo dado no es un mundo macizo y opaco [...] sino una reflexión que se vuelve hacia el espesor del mundo para iluminarlo, pero que no hace más que devolverle su propia luz” (Merleau-Ponty, citado en Solas, 2006, p. 15).

Es en este dinamismo, en la construcción mental, frente a lo estático del significante, donde encontraremos el **vínculo** con la **vida**. Mirando las palabras, vamos más allá de estas. Esta era la idea que se perseguía en *Leyendo en blanco*, donde se intentaba expresar visualmente cómo el significado está en devenir, durante la lectura, por medio de esta construcción de significantes que no están fijos, sino en movimiento<sup>51</sup>.

En la Aportación artística I, *Entre líneas*, somos incluso más literales en este respecto. En esta instalación, la palabra escrita se plantea siempre como camino a

50 Los testimonios orales de los participantes ayudan a mostrar los resultados de esta experiencia: <https://ysacomepisa.wixsite.com/llenando-l-neas-de-v>

51 Véase el breve extracto en vídeo de nuestra Aportación IV, en tanto a la generación de significantes en tiempo real: <https://www.youtube.com/watch?v=4ijydMesShI>

recorrer, en distintos contextos y construida con diferentes materiales, queriendo ofrecer al espectador una experiencia en el espacio y en el tiempo. La entrada misma se conforma como una palabra (ARTE) horadada en el muro. El espectador habría de atravesar el hueco. Aquí la poesía no está en lo material... sino que residiría justamente en lo que habría 'más allá'. La perspectiva del espectador, que penetra en la palabra, está en devenir constante. Al profundizar en la instalación siguiendo el hilo de las palabras, se encuentra en un espacio fronterizo, es una persona en tránsito, no estará ni fuera ni dentro sino en el proceso conceptual de ir de uno a otro —el ámbito de lo **exformal** (Bourriaud, 2015, p. 11)—.

Igualmente, en este poema *instalativo* **prescindimos de los verbos**, optando por construir el poema a base de frases, mediante la iteración del sustantivo ambiguo 'arte' en las diferentes salas-página. Se pretende que el sentido de

la pieza no sea completo, sino que necesite del propio espectador en movimiento para que se genere un hilo que vincule los elementos físicos. "Es voluntario inacabamiento" (Paz, 1991, p. 113). De este modo, quien añadirá el verbo (la **acción conjugada**) al poema para llegar a construir oraciones completas no es la autora, sino el propio espectador en su intervención.

A la descripción pormenorizada que hace Mendelsund de esta experiencia *extra-ordinaria*, añadimos que Percec apunta que ni siquiera nos hace falta cerrar los ojos para que esa región "de papel" suscitada por las palabras se pueble y se llene (2007, p. 33). Este es el espacio acotado de la fantasía, el de la **página**, donde la ilusión temporal y espacial tienen más en común con la divergencia y con la imaginación que con las leyes de perspectiva. Pues "el lenguaje, los signos, no son la presencia sino aquello que la señala, aquello que la significa. [...]"

El signo, cualquiera que sea, tiene la propiedad de llevarnos más allá [...]. Un perpetuo *hacia...* que nunca es un aquí" (Paz, 1991, p. 56). El **desplazamiento** a través de los signos de *Entre líneas*, esto es.

De esto han sido especialmente conscientes los creadores de **álbumes infantiles**, debido al público al que se dirigen. Es una de las razones por la que se apoyan a menudo en la experimentación de estrategias de comunicación visual antes que en utilizar el texto para aportar información y, sin quererlo, coartar así el poder evocativo y polisémico de la imagen. Evitando limitar esa capacidad del signo para "llevarnos más allá" (Paz, 1991, p. 56), se preocupan por desarrollar ilustraciones que estimulen la imaginación, sin **usurpar** al lector el papel de co-creador del significado. Algo que, si atendemos a sus testimonios, consideran esencial al dirigirse al público **infantil**. Su tendencia a buscar la simplificación

estética, por ejemplo, a menudo juzgada como defecto o carencia, obedece también a una necesidad de explotar el potencial evocativo de la imagen recurriendo a la abstracción, así como de dotarla de **ambigüedad**, para que el espectador complete lo ausente.

Así lo hacía notar la ilustradora alemana **Jutta Bauer** (1955) —Premio Hans Christian Andersen en 2010— en una entrevista realizada en 2007 para *Educación y Biblioteca*: "[Acerca de su economía de recursos] Pienso que con los medios mínimos puedo crear unos espacios más complejos y darle a la fantasía del lector la capacidad de proyectar y enriquecer la base que yo he creado" (Puerta, 2007, p. 35). Otro caso de estudio sería la obra de **Suzy Lee**, ejemplo paradigmático de cómo los ilustradores no se ven limitados por el público al que se dirigen. Al revés: Suzy Lee toma el **límite** como materia creativa y poética. Explica cómo controla el nivel de detalle de sus ilustraciones, recurriendo

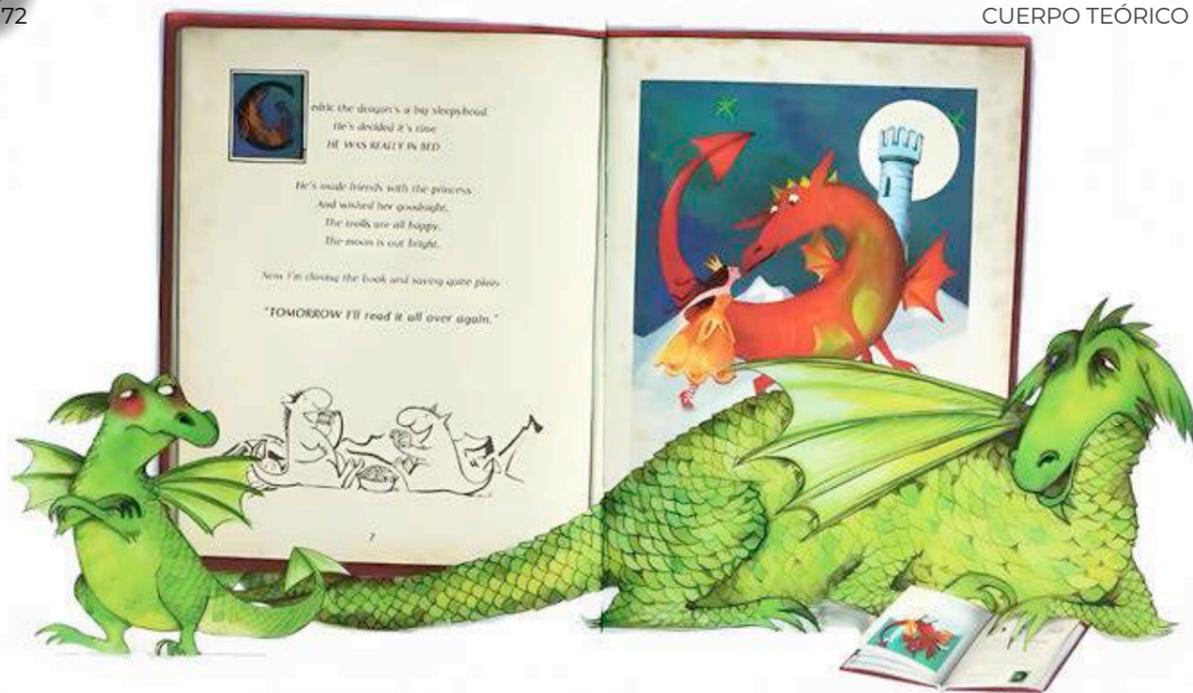


Figura 2. 6. Ilustraciones de E. Gravett, en Gravett, E. (2016). *Again!* [Pliegos interiores]. Pan Macmillan UK. Fuentes: [https://media.karousel.com/media/photos/products/2021/12/8/again\\_by\\_emily\\_gravett\\_paperba\\_1638931873\\_8e175322\\_progressive.jpg](https://media.karousel.com/media/photos/products/2021/12/8/again_by_emily_gravett_paperba_1638931873_8e175322_progressive.jpg); <https://www.books4yourkids.com/2013/03/again-by-emily-gravett.html>

incluso a fondos en blanco, en los que plasma la noción de ‘no lugar’ del teatro (Tabernero, 2019, p. 41), de modo que “cada detalle de la historia viene de tu mente, no del exterior<sup>52</sup>” (Odumosu, 2016, p. 38). Esta premisa la radicaliza en sus libros sin texto (lo que comúnmente se conoce como ‘libro silente’, donde es la imagen la que actúa como vehículo de comunicación). Así, dice:

Sin una dirección concreta, los álbumes infantiles exigen la participación activa de los lectores. Cuando los padres dudan de si deben intentar leer el álbum

mudo, los niños intervienen enseguida y empiezan a contar la historia con sus propias palabras [...]. Una historia que cambia cada vez que la lees, ¿no es divertido eso? (Lee, 2014, pp. 146-147).

**Emily Gravett** (1972) desarrolla visualmente esta idea en su libro infantil *Again!* (2011), donde, jugando con la metaficción y con la estrategia del libro dentro del libro, el acto del niño que pide que le releen su cuento favorito una y otra vez revela el **potencial renovador de la lectura**. A medida que su madre se va cansando y se

va quedando dormida, cada iteración de la narración se modifica, las ilustraciones cambian, las páginas de la historia se van vaciando de texto...

Volviéndonos ahora hacia el arte contemporáneo más reciente, nos interesa destacar la producción de otra artista andaluza a la que tratamos en el programa de máster: la sevillana **Julia Llerena** (1985), quien asistió a las conferencias y charlas-taller de las *Jornadas: De mujeres, arte y éxito*, celebradas en la Facultad de Bellas

Artes de Sevilla (mayo de 2023). Al presentar las piezas de *Caen sílabas negras* (2021), la artista explicó cómo trabajaba con las palabras de otros, llevando también la noción de ‘poema’ al **límite** y a todo tipo de materiales. “[En sus piezas] no hay una preocupación por ofrecer una traducción: hay un impulso por reprimir el texto como tal, abordando el gesto poético como la acción de descifrar y reescribir la inscripción literal de las palabras<sup>53</sup>” (Ibáñez, 2021). La fragmentación y los vacíos de vi-

52 “Every detail of the story comes from your mind, not from outside” (Odumosu, 2016, p. 38). Traducción libre de la autora.

53 “In these works, the embroidered verses on linen are not configured as a mere handwriting artifact, nor is there a concern to offer any translation: there is a pulse to repress the text as such, addressing the poetic gesture as the action of decoding and rewriting the literal

drio transparente que introduce en sus obras puede que nos recuerden a los fondos blancos de Suzy Lee, pues buscan desplegar la potencialidad evocativa de la ausencia, mostrando cómo “la vida sucede en los intersticios<sup>54</sup>” (Ibáñez, 2021).

Son esta clase de estrategias las que tratamos de explorar en nuestra producción, intentando llevar al **límite** la noción de página. Será en este sentido como, a fin de dotar de vida a las narraciones, adquirirán importancia las estrategias relacionadas con la **ambigüedad**: el vacío, la elipsis, el hueco, lo abierto. Abordaremos todo esto más adelante.

*inscription of the words*” (Ibáñez, 2021). Traducción original de la autora.

<sup>54</sup>“*Life happens in the interstices*” (Ibáñez, 2021). Traducción original de la autora.

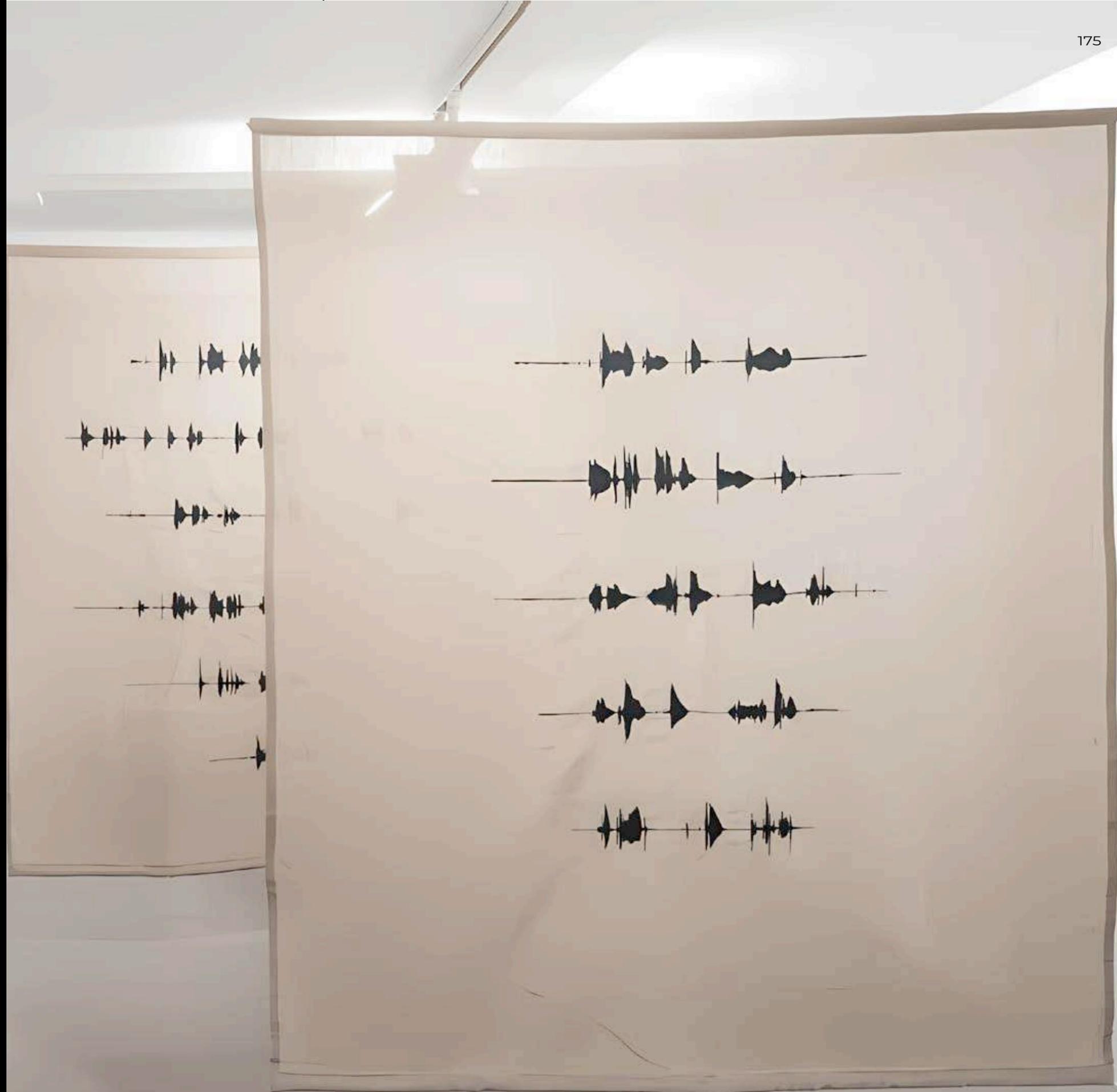


Figura 2. 7. Llerena, J. (2021). *Ésta es la edad del hierro en la garganta* [Bordado en lino]. Artsy.Net. Fuente: <http://www.juliallerena.com/index.php/caen-silabas-negras/>

### 2.1.3. LECTOR CO-CREADOR Y PERFORMANCE LECTORA

Ya en 1997, el profesor Alfredo Rivero sostenía que “hay pocas referencias al hecho de que el (uso del) ordenador terminará desarrollando una nueva estética, propiciada por aspectos como la **interactividad** del medio digital” (Rivero, 1997, p. 163). Diversos factores habrían desempeñado un papel clave en el desarrollo del **contexto** en que nos encontramos inmersos, así como en la eventual aparición del llamado ‘usuario’, como nuevo emisor contemporáneo<sup>55</sup>. De manera breve, quisiéramos destacar que, en líneas generales —y como vaticinaron autores como el filósofo Byung-Chul Han (2014, p. 17)—, hallaríamos que la evolución tecnológica habría favorecido el diluir de las fronteras entre emisor y receptor. Actualmente, cualquier persona, independientemente de si cuenta con formación en arte plástico o comunicación visual, podría ejercer como creador de imágenes. Esto ha supuesto una necesidad creciente de interacción por parte del antes considerado receptor ‘pasivo’ del discurso (idea, como hemos visto, bastante debatible). Como plantea la curadora Söke Dinkla (1962), surge así el **usuario**<sup>56</sup>, un receptor que, acostumbrado a estar en el centro

<sup>55</sup> Sobre todo, a raíz de la instauración de Internet y el desarrollo de los modelos cibernéticos de comunicación a finales del siglo XX. Sin dejar de tener presente la actual falta de perspectiva histórica, suelen señalarse como **factores** de este “movimiento sincrónico y global” (Lipotvesky, 2007, p. 22) la democratización (incluso apropiación social) de la tecnología; el desarrollo del ordenador como herramienta universal (Rivero, 1997, p. 9), el efecto nivelador técnico inducido por los nuevos medios, el predominio de la pantalla o del estado-pantalla (Bourriaud y Lipovetsky)..., así como la consolidación de las redes de comunicación globales, por nombrar algunos. Para formarnos un cuadro de situación acerca de la cultura mediática y los factores aceleradores de la modernidad, así como de las consecuencias que esto habría tenido en la imagen, en su relación con el espectador y en la tendencia a la desmaterialización, hemos recurrido a referentes fundamentales como **Gilles Lipovetsky** (1944) —en especial, su obra *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna* (2007)— y, más reciente, Byung-Chul Han (1959) —*No-cosas: quiebras del mundo de hoy* (2021)...—.

<sup>56</sup> En su ensayo *The Art of Narrative: towards the floating work of art* (2002), Dinkla realiza un recorrido sintético desde la invención del ‘panorama’, en el siglo XVIII (pintura

de todo, exige niveles crecientes de participación en la obra discursiva (2002, p. 34).

Esta necesidad de implicación en los actos comunicativos habría afectado a todos los aspectos del arte, la comunicación, la cultura y la vida. Desemboca, sin ir más lejos, en el desarrollo de

lo que se denomina “**obra de arte fluida**” (Dinkla, 2002, p. 38)<sup>57</sup>. Es a lo que la doctora María Luisa Bellido se refiere al hablar de obras ‘**inacabadas**’, noción que ahora quiere resultarnos familiar: obras abiertas, dinámicas, sometidas a un continuo proceso de creación, donde la participación del especta-

dor es lo que las completa (2003, p. 130). Adoptar un enfoque **generativo** en las obras de arte supone alejarse de la narrativa inmutable y de la representación fija de la realidad. En su lugar, se busca generar múltiples narrativas y realidades en colaboración con el lector-espectador, lo que transformaría la experiencia artística en un proceso interactivo y en constante evolución. Desde esta perspectiva, la obra de arte contemporánea podría ser concebida como entidad viva y orgánica, caracterizada “por su poder generador” (Bourriaud, 2008, p. 85).

El triunfo sin precedentes de nuevos medios (narrativos, artísticos) como el medio *videolúdico* o las propuestas de realidad aumentada —que utilizan las **mecánicas**, es decir, ‘el tipo de acciones del espectador’, para codificar mensajes—, evidenciaría una posible forma de dar respuesta a estas ne-

ilusionista, envolvente), y a lo largo de todo el siglo XX, examinando distintas formas de arte y expresión narrativas para analizar la progresiva difusión de estrategias comunicativas relativas a la interacción. Muchos otros autores están de acuerdo en que la interactividad crece cuantitativamente más allá del dominio del arte (Bourriaud, etcétera). <sup>57</sup> “*The floating work of art*” (Dinkla, 2002, p. 38). Traducción libre de la autora.

cesidades, pues es la interacción del usuario con el medio lo que genera el contenido<sup>58</sup>.

El doctor **Iván Martín Rodríguez** explora esta premisa en relación con el videojuego en su obra *Análisis narrativo del guion de videojuego* (2015). A nivel narrativo, el discurso *videolúdico* se complicaría gracias a la hibridación entre: primero, la **narrativa proposicional**, del emisor lúdico, y segundo, las múltiples narrativas que podría generar el lector-usuario o receptor *videolúdico*. Lo proposicional abarcaría todos aquellos elementos prefijados del videojuego (relato, diégesis, *gameplay*...). Es decir, las 'bases' o herramientas que estarían a disposición del lector-usuario para que este, *a posteriori*, pudiera crear su discurso lúdico (lo que se conoce como **retronarrativas**) (Martín, 2015, pp. 89-122).

¿Por qué (nos preguntábamos) hay tantos medios (estáticos, acotados, limitados) que logran de algún modo perseverar en semejante cuadro de situación, compitiendo con una innovación tecnológica aparentemente ilimitada? Pues es en esta característica fundamental de la poética de los nuevos medios de comunicación —la interacción— donde hallaríamos el sorprendente primer punto en común, tanto con la naturaleza de los álbumes ilustrados infantiles (en su sentido diacrónico y sincrónico), como con las obras de la llamada '**estética relacional**' que se desarrollaron en el último tercio del siglo XX. Bourriaud acuñó

58 No se pretende extraer conclusiones precipitadas al respecto, más bien plantear una reflexión sugerente. La diferencia clave es que la participación del usuario en el mensaje del videojuego iría más allá de una concepción creativa de la descodificación o interpretación. **Espen J. Aarseth** (1965) hará notar que su intervención resulta en variables de expresión: "*the performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext [de un discurso-laberinto] also performs in an extranoematic sense. [...] The user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction*" (1997, p. 1). Mencionaremos por su relevancia, sin pretender profundizar en ello, la existencia del hipertexto (lecturas construidas mediante la interconexión y navegación) y del *ciertexto* (término acuñado por Aarseth para describir formas de texto digital interactivas, plurales).

este término, desarrollándolo en su citada obra *Estética relacional* (1998):

La obra se presenta ahora como una duración por experimentar, como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado [...], es decir, una forma de arte que parte de la intersubjetividad, y tiene por tema central [...] la elaboración **colectiva** del sentido. Dejamos de lado la historicidad de este fenómeno: el arte siempre ha sido relacional en diferentes grados, o sea, elemento de lo social y fundador del diálogo (Bourriaud, 2008, p. 14).

En este libro, Bourriaud elabora un discurso que pone en relación la herencia de las **vanguardias**<sup>59</sup> (el rechazo del dogmatismo, el juego...), el arte conceptual, el Fluxus, el arte de la *performance* y del *happening*. Del arte relacional (del arte de acción, en general), nos interesa también cierta concepción del **objeto artístico** como 'feliz accidente' fruto del proceso de desarrollo, donde la *poiesis* no iría a residir en su conclusión

material sino en el acto mismo creativo previo. En el sentido en que se expresaban artistas como **Philippe Parreno** (1964), nosotros consideramos que nuestras aportaciones artísticas *A Sangre, Leyendo en blanco* y *Contar con los dedos* constituyen el resultado de la verdadera obra, **inmaterial**, que tuvo lugar en el diálogo y la acción conjunta con los participantes. A propósito de esto, añadiremos que, del discurso expuesto por artistas conceptuales como Duchamp y Sol LeWitt, nosotros extraemos el dar prioridad a la planificación y a la ideación de estas piezas, antes que al objeto-material final; concibiendo en cierto modo la fase de ejecución colaborativa como 'fase de experimentación' que las pone a prueba, a fin de elaborar conclusiones a modo de manifestación visual.

Por otro lado, el papel desempeñado por los propios **objetos** en nuestras aportaciones

59 Igualmente, muy vinculada con la fantasía estarán ciertos principios del surrealismo, como lo serían el recurso al binomio fantástico, el extrañamiento, la ambigüedad...

artísticas ha implicado el conver- tirlos en **vectores de relaciones**, una concreción de una determinada forma de establecer contacto y dialogar entre distintos individuos (escritor y lector, lector y oyente...). Antes aludíamos a la noción de programa, mencionada por Bourriaud, donde (influenciada por la tecnología) la imagen contemporánea se constituye como “**programa** (activo) [...] para efectuar, un modelo para reproducir” (Bourriaud, 2008, p. 85). Así lo procuramos abordar nosotros, estableciendo en nuestros proyectos una serie de pautas, repetibles y renovables<sup>60</sup>.

Llevándolo al límite, nos interesa distinguir como referente la obra *Les Ateliers du Paradise* (París, 1990), de los artistas **Pierre Joseph** (1965), **Philippe Parreno** y **Philippe Perrin** (1964), que transformó el espacio de la galería Aire de Paris en un “videojue-

go interactivo” (Bourriaud, 2008, p. 44), una ‘película en tiempo real’ donde la cineasta Marion Vernoux escribía en directo el guion-minuto de las relaciones que allí se desarrollaban, convirtiendo a los espectadores en actores. Este proyecto bebe, a su vez, de los principios de la Internacional Situacionista.

No podríamos dejar de referirnos aquí a la producción del artista cubano **Félix González-Torres** (1957-1996), por sus trabajos ‘en tiempo real’ y el lugar preponderante que dio a la interacción con las obras y al rol del espectador. Por ejemplo, de sus series más reconocidas son los llamados *Stacks* (montones de papeles) o pilas de caramelos, que enfrentaban al público con la decisión de tomarlos o no, y hacer desaparecer, con este acto, la obra en el proceso.

Inspirándose en estos proyectos, para nosotros el libro-obje-

<sup>60</sup> Por razones prácticas, la dimensión del presente Trabajo de Fin de Máster no nos permitirá recrearnos más en esta idea, que podría conectarse con muchos otros antecedentes y referentes del panorama de arte contemporáneo.

to (la página) asume este rol de conector o lugar para el encuentro, donde “leer es una transacción activa” (Le Guin, 2022, p. 359). Todas las piezas de nuestras cinco aportaciones artísticas quieren funcionar como canal de comunicación, pretendiendo confrontar el modelo teórico unidireccional de comunicación ya mencionado. Estos objetos pueden ser igualmente ‘reactivados’ en cualquier momento mediante su manipulación en tiempo presente por el lector-espectador; por eso en cuatro aportaciones hemos trabajado con series abiertas de **módulos móviles** (puzles, secuencias sin orden fijo...). De ser expuestas, idealmente no se buscaría una composición cerrada, sino invitar a los espectadores a generar sus propias combinaciones.

Nuestro interés por la expresión artística en **tiempo real** es, en definitiva, lo que acaba conduciéndonos a una aproximación a la lectura desde el arte



Figura 2. 8. Ortega-Estepa, M. (2014). *Mapping-Me* [Pintura sobre madera]. Fuente: <https://mariaortegaestepa.com/obra/mapping-me/>

de acción. La **co-creación** en su vínculo con la narración, pues, se convierte en fundamento de nuestra investigación teórica y plástica, igual que sucede en la producción de artistas como la cordobesa **María Ortega Estepa** (1983), quien, en *Mapping-me* (2014) dio a distintas personas la oportunidad de relatar sus vidas por medio de un código en los anillos de troncos de árbol.

En este sentido, se considera muy pertinente indagar en la interacción con la materia en su relación con la generación del contenido, profundizando así en la noción de ‘página’ como zona liminar entre lo material y lo in-

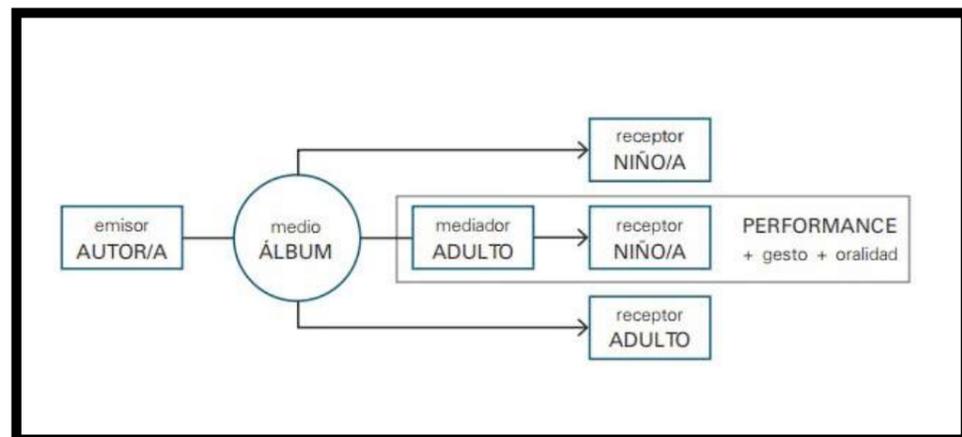
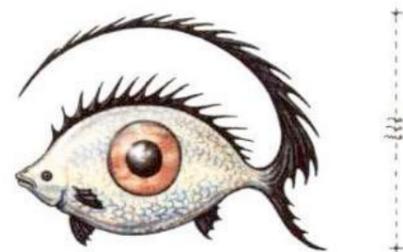


Figura 2.9. Esquema ilustrativo del mecanismo de *performance* lectora propuesto por Emma Bosch Andreu. Gráfico extraído de Bosch-Andreu, E. (2015). *Estudio del álbum sin palabras* [Tesis doctoral, Universidad de Barcelona]. Depósito Digital de la Universidad de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/66127> (p. 25).

material. En consecuencia, hemos acabado planteando experiencias



El lenguaje es el tiempo  
 \*El lenguaje es el tiempo  
 el lenguaje es el tiempo  
 el lenguaje es el tiempo

Figura 2.10. Serafini, L. (1981). Detalle de una página del *Codex Seraphinianus* (L. Serafini, illus.) [Ilustración]. Fuente: <https://seenthis.net/messages/990396>

*performativas* de la escritura y la lectura donde resulta clave la interacción del **cuerpo** con el objeto-libro, entendido como soporte físico. En ambos casos, se juega con la idea de narración<sup>61</sup> y creación como acciones que ponen en relación el espacio y el tiempo. En sus dos vertientes: la acción física de *crear* el objeto (que implica un tiempo, que recoge un tiempo) y la acción física de *leer* (que implica ejecutar una serie de movimientos en el espacio y en el tiempo).

61 Aquí entendemos narración como ‘captura del tiempo’. Tal vez pueda ser de interés recordar la definición de narración visual que propone el profesor Arrebola, según la cual comenzaría con “la representación de la evolución de una acción” (2017, p. 70).

De hecho, Emma Bosch llega a hablar en su tesis de **performance lectora**, refiriéndose a ese acto —a menudo de co-lectura o de lectura acompañada— por el cual “la interpretación del álbum, además de ser un medio de comunicación, se convierte en un acto de interacción social. Así, [...] se ponen de manifiesto algunos de los aspectos más relevantes del modelo de comunicación como ritual” (2015, p. 25). Silva Díaz también analiza la relación entre el destinatario de muchos álbumes infantiles (**niños** aún no iniciados en la lectura autónoma) y esta práctica social de lectura compartida (2005, pp. 50-52), donde un mediador lee (**interpreta**) el texto en voz alta, trabajando conjuntamente con el receptor infantil para descifrar el mensaje (Bosch, 2015, p. 25). Se proponen hipótesis, se formulan mutuamente preguntas, se señala y se gesticula... Re-

cordemos el libro *Again!*, de Emily Gravett: ¿acaso podría ser más activo este proceso de lectura? Los niños que aún no saben leer nos recuerdan que, en último término, los signos gráficos del texto escrito, pese a ser códigos convencionales, no dejan de ser símbolos arbitrarios y ambiguos que hay que descodificar. **Luigi Serafini** invita a reflexionar sobre esta ambigüedad (fácilmente pasada por alto) en su obra *Codex Seraphinianus* (1981), libro redactado con un alfabeto inventado e intraducible, con el que pretendía evocar la sensación que tienen los niños al sentarse en frente de un libro que todavía no pueden entender, a pesar de que ven que su escritura tiene sentido para los adultos. Ante este código ininteligible<sup>62</sup>, la atención oscila constantemente entre distintas

62 Una experiencia similar la desarrolla Xu Bing (1955) en la instalación *Book from the Sky* (1987-1991), para la cual inventó y talló 4000 caracteres en bloques de madera, que luego estampó en una serie de libros que aparentemente parecen contener ‘sabiduría antigua’, pero que son imposibles de descodificar. Este artista dedica muchas de sus

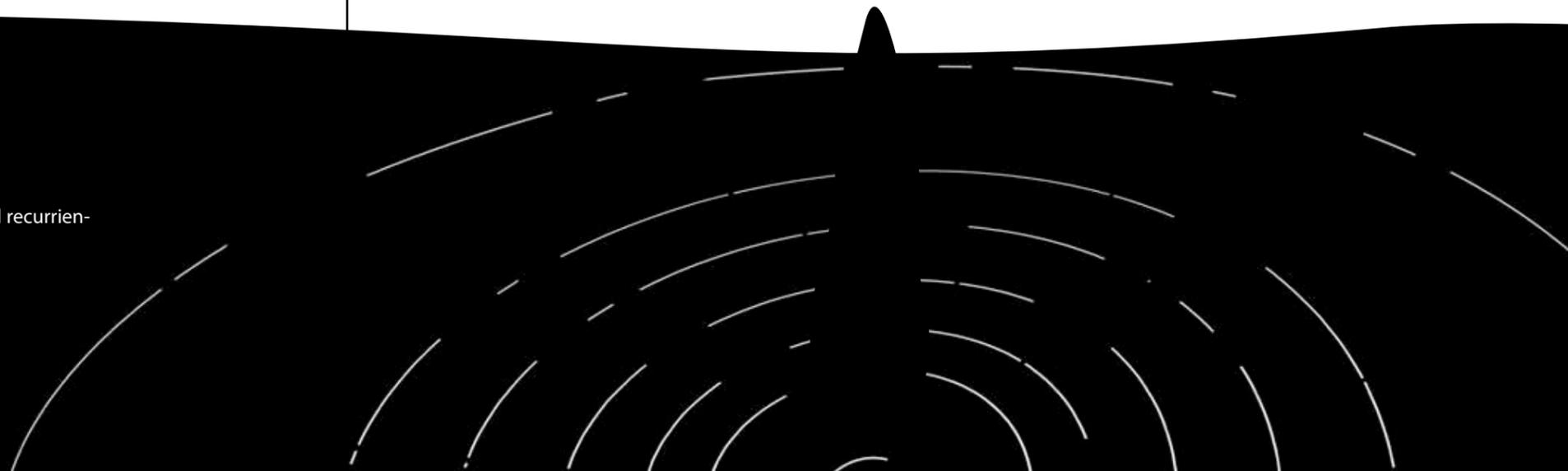
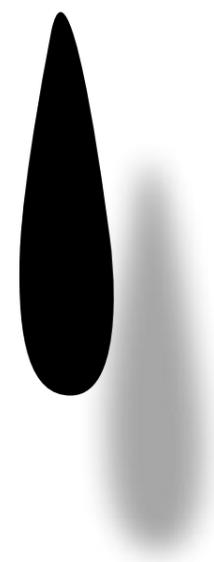
interpretaciones, sin poder decantarse por ninguna. Esto constituye un estado dinámico de 'no reposo' de vital importancia para la **vida** humana (Yevin, 2006, p. 81).

Justamente esta idea es la que se trata de explorar en la aportación artística *Leyendo en blanco*, al presentar al espectador códigos azarosos, ininteligibles, que

pretenden (una vez más) criticar una concepción fija y unidireccional de la comunicación. La idea de la *performance* lectora se plasma igualmente en *Contar con los dedos*, queriendo recontextualizar, con claves propias del arte contemporáneo, la práctica de leer un libro en voz alta.

---

obras a cuestionar la práctica de la comunicación y del lenguaje, en especial recurriendo al grabado y a la caligrafía.





## 2.2. APROXIMÁNDONOS A UNA POÉTICA DE LA FISICIDAD DEL LIBRO

### 2.2.1. EL SOPORTE NARRATIVO COMO MEDIO QUE CONJUGA MATERIALIDAD E INMATERIALIDAD

La disciplina de la ilustración, históricamente vinculada a los soportes de escritura, ha evolucionado siguiendo un recorrido que la mayoría de autores (Juan Martínez Moro, por ejemplo) tiende a asociar tanto a avances técnicos como a la propia historia del conocimiento y la comunicación (una dimensión material ligada a otra, más inmaterial... lo que también podríamos conectar con la relación entre forma y contenido<sup>63</sup>). Específicamente, acerca del llamado **‘álbum ilustra-**

**do’**, la investigadora Marta Larragueta<sup>64</sup> explica:

El nacimiento del álbum ilustrado está estrechamente ligado al progreso de [...] las técnicas y métodos de impresión [...]. Fueron necesarias una serie de evoluciones tecnológicas en los siglos XVIII y XIX para que artistas y editores pudieran explorar y plantear nuevos tipos de imágenes (Larragueta, 2021, p. 170).

El siglo XX habría sido testigo del desarrollo de estas formas de arte olvidadas por la crítica, que

<sup>63</sup> En la que centramos nuestra Trabajo de Fin de Grado, donde se reivindicaba el lenguaje visual como forma legítima de comunicación y de pensamiento.

<sup>64</sup> El artículo de Marta Larragueta Arribas, "Orígenes y evolución del libro-álbum en Occidente. Una revisión entre el siglo XVII y el siglo XX" (2021), publicado en *Didáctica. Lengua y Literatura*, ofrece una síntesis muy útil para empezar a entender la posición de este soporte en la actualidad.

ahora se encontrarían en plena **expansión** hacia otros medios (arte *transmedia*). Larragueta señala cuatro innovaciones fundamentales del siglo XX: los formatos grandes, la preponderancia de las ilustraciones —en aquel proceso expansivo que David Barro relacionó con la aparición del cuadro-objeto, como vimos—, el establecimiento de la doble página como unidad de significado y **la interrelación entre texto e imagen** (2021, p. 170). Aquí haremos énfasis en esta última, ya que será la investigación en torno a la capacidad legítima de la ilustración para generar conocimiento lo que acabará permitiendo que se genere el medio del álbum en la contemporaneidad. De hecho, Salisbury y Styles distinguen como uno de sus rasgos distintivos<sup>65</sup> el que la imagen resulte esencial en la construcción del significado (2020, p. 8). Es decir, de omitirse, se perdería una parte fundamental del mensaje.

Enfrentándose al rol tradicional de la ilustración en subordinación a la palabra, hallamos que desde finales del s. XIX la **imagen** empezó a tomar protagonismo en el espacio de la **página**. Es así que, en un repaso histórico de los antecedentes del álbum ilustrado, es con la figura de **Randolph Caldecott** (1846-1886) con la que se tiende a señalar su verdadero comienzo (Salisbury y Styles, 2020, p. 9). Nacería con este autor una nueva concepción en cuanto a la relación entre imagen y texto. Campo de experimentación privilegiado será este del libro infantil, por varias razones. Silva Díaz hace notar la relación entre **las características naturales del álbum infantil** y la experimentación postmoderna: el dialogismo, la discontinuidad y la simultaneidad generadas por la presencia de estos dos códigos

<sup>65</sup> Frente, por ejemplo, a medios similares como el libro ilustrado, donde la imagen reitera tal vez el mensaje del texto, pero puede ser prescindible.

interrelacionados<sup>66</sup> “potencia(n) su tendencia a la experimentación” (2005, p. 54).

A principios del siglo XX se suelen situar los primeros ejemplos tempranos de disparidad entre texto e imagen, como con *The Story of Noah's Ark* (1905), ilustrado y escrito por Elmer Boyd Smith (1860-1943), donde las alegres ilustraciones de animales contrastan con el lenguaje verbal severo. Empieza a tomarse conciencia creadora de que la imagen puede aportar ‘algo más allá’ del texto, en un desarrollo paralelo —sobre todo— al de las vanguardias. Finalmente, el álbum acabó constituyéndose como obra autónoma, medio capacitado para narrar historias originales y no sólo para ‘decorar’ ideas ajenas.

Se abren nuevas vías de experimentación, que exploran las po-

sibilidades comunicativas de la imagen<sup>67</sup>, especialmente a partir de los años cincuenta, con la incorporación al medio de numerosos **diseñadores gráficos** —Paul Rand (1914-1996), André François (1915-2005)...—, que trajeron consigo una ‘concepción total y unitaria’ de la creación gráfica y diegética (‘obra de arte total’). Las ilustraciones se expandieron, invadían la página hasta no poder distinguirse claramente de ella: el **álbum ilustrado** se gesta. En lo que a nosotros interesa, estas son obras donde los elementos propios del diseño gráfico (textos, *paratextos*...) empiezan a entenderse en tanto componentes plásticos-materiales de la obra narrativa. **Kenneth Goldsmith** habla, en este respecto, de cómo el lenguaje no es estable, sino que oscila siempre entre estos dos **polos**, su

<sup>66</sup> Lo que la mayoría de autores describe como “*antiphonal interweaving*” (Salisbury y Styles, 2020, p. 8).

<sup>67</sup> Para una clasificación más extensa de los posibles tipos de álbum ilustrado de acuerdo al código y a la relación entre texto e imagen, se recomienda la consulta del modelo de Nikolajeva y Scott: álbum simétrico (narrativas redundantes en imagen y texto), complementario (llenar los huecos mutuos), de contrapunto (dependientes), etcétera (M. Nikolajeva y C. Scott, 2001, citadas en Silva-Díaz, 2005, p. 35).

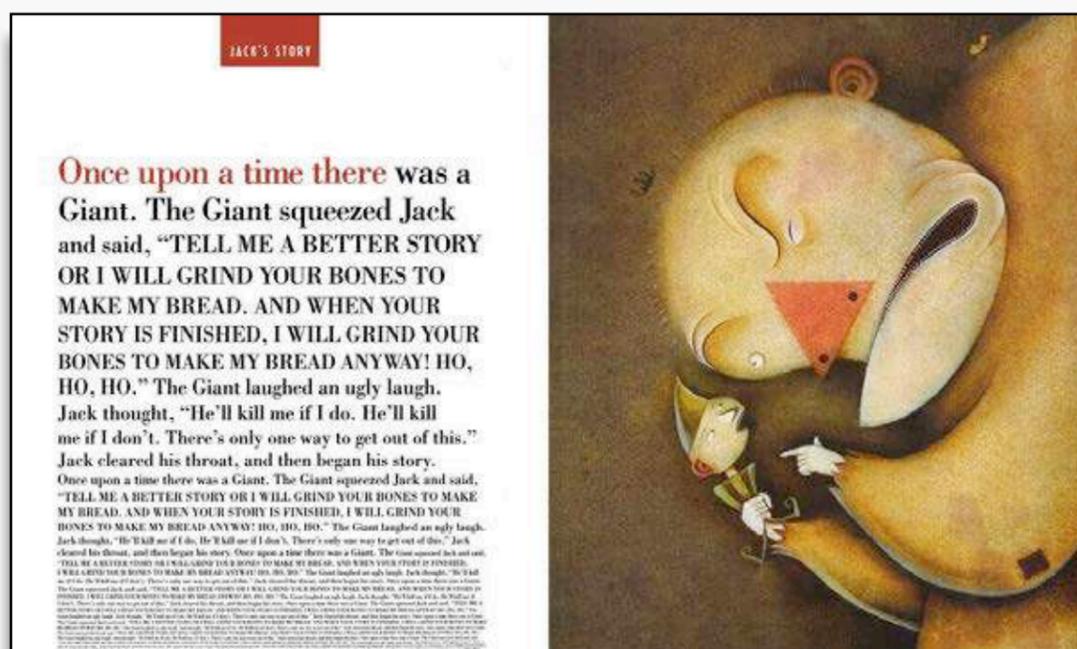


Figura 2. 11. Pliego de Scieszka, J. (1993). *The Stinky Cheese Man and Other Fairly Stupid Tales* (L. Smith, Illus.) [Ilustración]. Editorial Puffin. Fuente: <https://www.npr.org/2023/01/22/1150382945/after-30-years-the-stinky-cheese-man-is-aging-well>

**materialidad y su significación**, indicando que el lenguaje se trata como material en tanto se enfocan sus cualidades formales (tamaño, forma...) además de las comunicativas (2015, p. 45). Nosotros hemos querido explorar esta oscilación, sobre todo en *Entre líneas* y *En la palma de la mano*, donde el texto constituye un componente esencial de la obra.

Octavio Paz aludiría a la llamada 'corporeización de la palabra' y

a la fuga de la palabra del formato como una de las claves que caracterizarán a la poesía contemporánea (Paz, 1991, p. 18). De hecho, es a mediados del siglo XX cuando se localizaron también dos movimientos que trasladaron a la experimentación plástica el interés por la materialidad de la palabra: la **poesía concreta**<sup>68</sup> (que empleaba como bloques de construcción las letras, igual que nosotros hacemos en *Entre líneas* y en *En la*

68 No obviamos tampoco, esto es, las experimentaciones previas llevadas a cabo en el modernismo (caligramas, etcétera).

*palma de la mano*) y el **situacionismo** (mediante el *détournement* o recontextualización de las palabras, antes mencionado).

Nosotros añadimos que esto mismo es aplicable al propio soporte del libro<sup>69</sup> como contenedor narrativo, donde se genera una oscilación constante entre **realidad material y realidad ficticia**<sup>70</sup>. Reflexiones como las de John Berger, Georges Perec y Peter Mendelsund acerca de la dimensión temporal y espacial de la página nos han clarificado mucho en este sentido:

No se olvide que el libro es un volumen, un espacio en el sentido físico y material, un conjunto de signos acumulados por medio de reglas complejísticas y depositados en un soporte-cofre tridimensional que se puede manipular maravillosamente bien por el lector (visualizador y manipulador) [...]. Porque en el espacio no hay secuencia, sino extensión, y el recorrido siempre puede variar (Camarero, 2007, p. 16).

En buena parte del trabajo de los ilustradores (sobre todo en los comienzos del álbum ilustrado) se ignora la condición objetual del libro, desarrollándose una

69 Claro que también existen notables referentes en **arte contemporáneo** de artistas que han trabajado con el formato libro-objeto en un sentido más escultórico o *instalativo* (más vinculados con la noción de '**libros de artista**'). A pesar de haberlos analizado como referentes, no les hemos dado tanta prioridad, pues a menudo carecen de esta condición accesible, democrática e interactiva que sí ofrece el álbum ilustrado, que por sus características (en general, más económicas) coloca al lector en el centro del proceso creativo. Ejemplos que van desde la concepción de 'libro como lugar de encuentro con la naturaleza', de Chris Ruston (libro volcánico o *Holuhraun*, 2014-2015; libros de hielo o las experiencias de *World of Ice...*); los libros-célula de Diane Stemper; los libros-escultura de Andrew Hayes... a las instalaciones y diversas exploraciones del artista chino Xu Bing. Para más información sobre este vastísimo tema, se recomienda consultar el ilustrativo blog *Book On Books* (<https://books-on-books.com/>), cuyo trabajo curatorial es desarrollado por el especialista británico Robert Bolick, con más de 40 años de experiencia en el mundo editorial, impresión, etcétera. Mostrará una visión más amplia (histórica y geográficamente) de la intensa reflexión que los artistas han desarrollado acerca tanto del soporte del libro como del pergamino y que sobrepasa lo que en el presente trabajo podemos tratar.

70 Octavio Paz se refiere a esta clase de ambigüedad contemporánea, aduciendo que: "Hay una continua oscilación entre lo real y lo irreal (...) La ironía opera en dirección inversa [a la analogía]: subraya que hay un abismo entre lo real y lo imaginario. No contenta con descubrir la escisión entre palabra y realidad, la ironía siembra la duda en el ánimo: no sabemos que sea realmente lo real, si lo que ven nuestros ojos o lo que proyecta nuestra imaginación" (Paz, 1991, pp. 22-23).

concepción más tradicional de lo que es el formato. Entendiendo que conciben que “los bordes del cuadro marcan el término de la composición, pero no el del espacio representado” (Arheim, 2019, p. 247). A esta clase de piezas nos referíamos al hablar de ventanas (planas) que se abren a mundos ficticios aparentemente autónomos, a los que el espectador se asomará con asombro. Frente al lienzo, la concepción portátil y personal de la página permite que el espectador pueda tocar las imágenes directamente con las manos, siendo doblemente consciente de que la penetración no es posible. Por ejemplo, muchas de las ilustraciones elaboradas por **Shaun Tan** (1974), que representan fragmentos de mundos imaginarios inmensos.

Sin embargo, como ya analizamos en nuestro Trabajo de Fin de Grado (Herrera, 2022, pp. 59-61), sucede que no todos los álbumes ilustrados buscarían (*simular*<sup>71</sup>) la autonomía total del mundo ficticio. Con cada vez más frecuencia se buscará que el espectador pueda establecer **contacto** directo con estas realidades imaginarias, intangibles, incluso intentando hacerle *tomar conciencia* de que con el paso de las páginas (su **manipulación**) causa ciertos ‘efectos’ en la diégesis; mismamente, el paso del tiempo. Expresando visualmente, en definitiva, cómo la interacción del espectador con el objeto modifica o influye en la configuración de las **narrativas**. Nos referimos al tema del libro-objeto, obras que exploran la tensión entre el mundo representado (mundo ficticio) y el mun-

71 Utilizamos este término a propósito, pues numerosos autores relacionan la creciente interacción con la fascinación histórica del ser humano por la **simulación**. Los investigadores Akitson y Parsayi, analizando los criterios estéticos actuales del **videojuego**, sugieren la sensación de ‘existir’ en el mundo ficticio, por encima de cualquier exigencia narrativa: “*The degree to which the game simulates a world in a way that allows for feeling of presence*” (2020, p. 537). Inmersión, interactividad, simulacro y ficción, como nociones interrelacionadas. Esto podría darnos pie a plantear un estudio más amplio en el futuro en base a autores como Jean Baudrillard —*Cultura y simulacro* (1978)—, etcétera.



Figura 2. 12. Ilustración de Wiesner, D. (2001). *Los tres cerditos* (D. Wiesner Illus.). Editorial Juventud. 23 x 28 x 0,4 cm. Ilustración original elaborada con acuarela y gouache sobre papel Arches. Fuente: [https://cdn2.melodijolola.com/media/files/styles/4x3\\_large/public/field/image/cerditos.jpg](https://cdn2.melodijolola.com/media/files/styles/4x3_large/public/field/image/cerditos.jpg)

do extra-textual o físico. Siguen la línea de las vanguardias y de artistas como **Magritte** (1898-1967), quienes jugaban a menudo con la relación entre palabras e imágenes —por ejemplo, en la célebre *La traición de las imágenes* (1928-1929)— para cuestionar la naturaleza de la realidad, de la representación artística y de la imaginación misma.

Libros donde, con frecuencia, se da una acumulación de **nive-**

**les de realidad** o una doble lectura: se lee un elemento como parte de lo físico, pero al mismo tiempo como ‘personaje’ o ‘escenario’ dentro del universo diegético (ficticio). Esto es común que suceda con los *paratextos*. Así, el espacio representado no se entiende siempre como ilimitado, sino como “que tendería a acabar en los bordes de la composición” (Arheim, 2019, p. 248). Visto así, el medio del álbum se convertiría

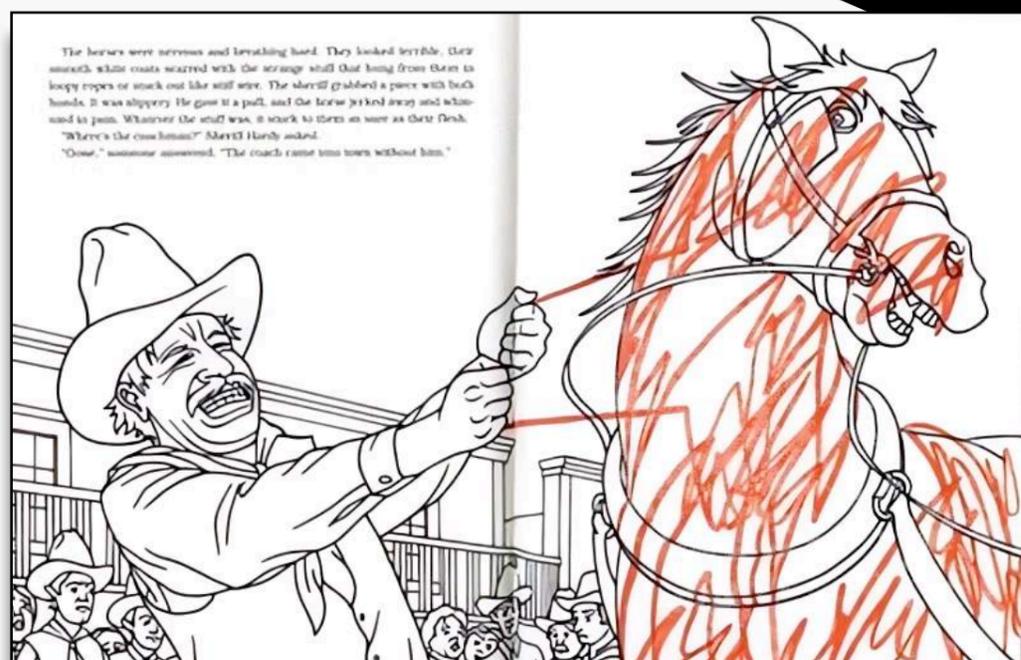


Figura 2. 13. Pliego de Van-Allsburg, C. (2000). *Mal día en Río Seco* (C. Van-Allsburg, Illus.). Fondo de cultura económica. Fuente: <https://gatheringbooks.files.wordpress.com/2011/05/dsc05984.jpg?w=800>

"Los caballos [...] se veían desastrosos, con su suave pelaje marcado con esa extraña sustancia que les colgaba como cuerdas enredadas y se erizaba como duro alambre. El alguacil agarró una tira [...]. Fuera lo que fuera, estaba tan adherida como su propia carne" (Van-Allsburg, 2000, pp. 7-8).

en aquella tierra de nadie donde el lector puede intervenir y llegar aparentemente a 'tocar' el espacio imaginario, que, desde un lienzo, podría parecerle inalcanzable. Espacios tremendamente **acotados** que, al vincularse a la **fantasía**, se convierten en áreas fronterizas, en tránsito, en el proceso conceptual de ir de la realidad a lo imaginario.

La experimentación postmoderna con la materialidad del len-

guaje y de los soportes narrativos, argüimos, habría acabado desembocando en la obra de grandes ilustradores contemporáneos, como Maurice Sendak (1928-2012), Anthony Browne (1946), David McKee (1935-2022)... O, más recientes: Lane Smith, Jungho Lee, Shaun Tan (1974), y Jon Klassen (1981), por nombrar sólo algunos casos de estudio. En concreto, el **juego con los límites**,

la metaficción y con este tránsito entre diferentes realidades los encontramos claramente presentes en obras como *Los tres cerditos* (2001), de David Wiesner (1956), que se escapan de su cuento; *Mal día en río seco* (2000), de Chris Van Allsburg (1949) —donde se narra la historia de un libro de colorear conforme los trazos de colores lo invaden<sup>72</sup>...—; *The hole* (2012), de Øyvind Torseter —donde un agujero troquelado se convierte en un misterio que persigue al protagonista de página en página—; *The Stinky Cheese Man and Other Fairly Stupid Tales* (1992), ilustrado por Lane Smith —que lleva el juego con los *paratextos* al límite—..., finalmente, **Suzy Lee**.

Suzy Lee, nuestro principal referente en este sentido, pone a prueba los límites para "cuestionar la frontera entre lo que es real y lo que es fantasía"<sup>73</sup> (Lee, 2021, p. 36). El uso del pliegue interno<sup>74</sup> del libro como espacio donde el **límite** entre realidad extra-textual y diégesis se confunde es una de sus marcas discursivas más destacables. Muestras originales de todo ello se hallan, por ejemplo, en *Alice in Wonderland* (2002), donde el pliegue interior del libro funciona como eje de simetría y, por tanto, hay en las ilustraciones a doble página un juego constante de reflejos y dualidades. Este juego se radicaliza en *Espejo* (2008), donde protagonista y reflejo interactúan. En *La ola* (2008), este pliegue fun-

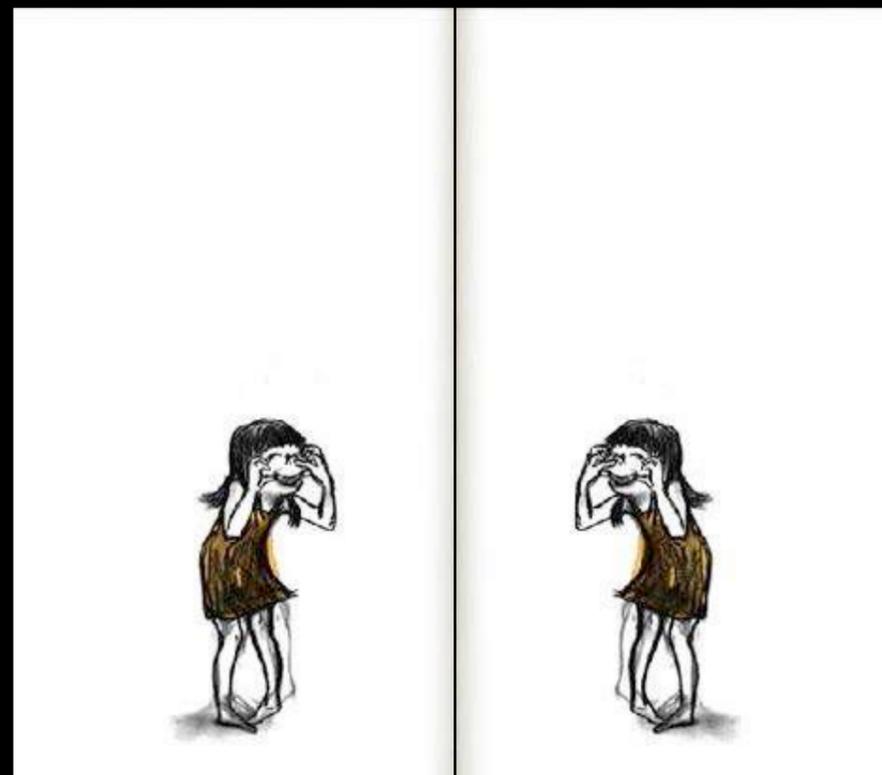
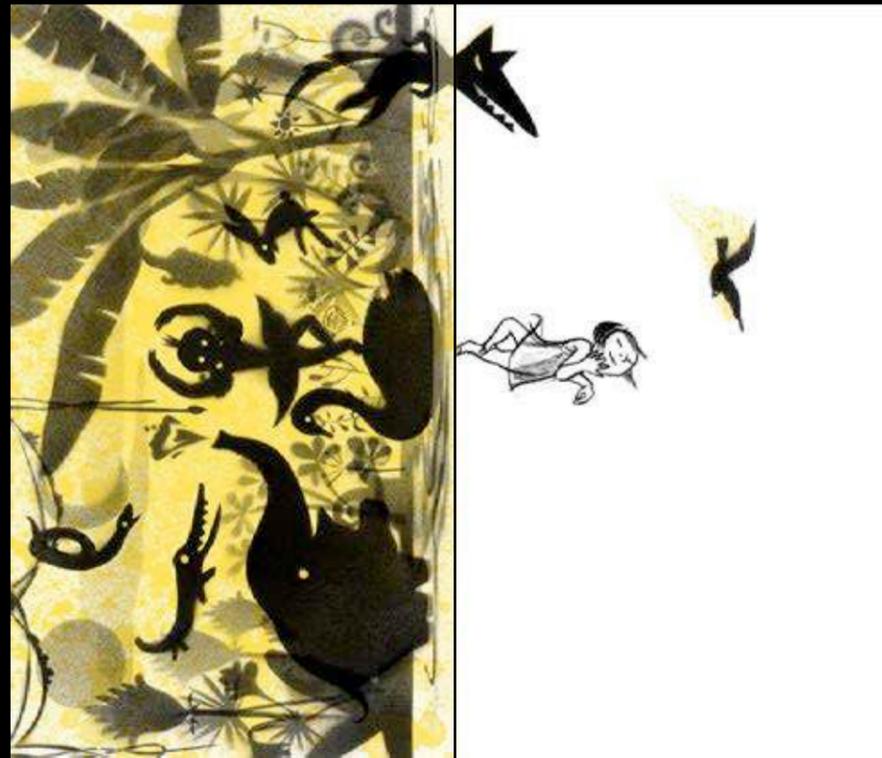
72 Nos viene a la cabeza otro gran clásico de doble lectura: *La reina de colores* (1998), de Jutta Bauer, donde el acto de colorear adquiere la dimensión de un conflicto humano. 73 "[...] *That question the boundaries between what's real and what's fantasy*" (Lee, 2021, p. 36). Traducción libre de la autora.

74 Otra muestra original del uso del pliegue central es *Daqui Ninguém Passa* (Planeta Tangerina, 2014) —lo que se traduciría como 'de aquí nadie pasa' o 'no cruces la línea'—, de los portugueses Isabel Minhós Martins (1974) y Bernardo Carvalho, donde se utiliza como parte de una sátira acerca de las reglas y los límites impuestos por la autoridad. Un guardia custodia el pliegue central del libro, impidiendo a los personajes pasar al otro lado. Los personajes empiezan a acumularse, la multitud satura el espacio... Jeanne Baker, por su parte, aprovecha el formato del libro para jugar con el espacio de la ventana en *Window* (1991).

ción como barrera invisible que separa a la protagonista del mar y contra el que van a romper las olas. Cambiando la orientación del formato, en *Sombras* (2010), el pliegue va a convertirse en el suelo bajo los pies de la protagonista, adonde va a proyectarse todo el universo fantástico de sombras que la niña idea... Su estilo (las texturas, la materialidad...) reforzaría esta idea de doble papel (extra-textual y diegético). "Los bordes del libro son como acantilados", decía la artista en 2014 (Lee, p. 115).

La influencia de todos estos artistas podrá apreciarse, en especial, en nuestra Aportación V, donde tomamos nota de sus experimentos metaficticiales para plantear una narrativa ligada a los límites materiales del soporte de la tarjeta de visita. Ninguna de las soluciones visuales aquí alcanzadas hubiera operado igual trasladada a otro medio. Únicamente la tarjeta de presentación se sostiene, así, en la palma de la mano: con dos caras, silenciosa, desechable, memorable... sin necesidad de nada más.

Nos interesa, por último, destacar la relación que existiría entre toda esta experimentación (tránsito entre realidades, materialidad...) y la emergencia de los medios digitales, tema que **Kenneth Goldsmith** desarrolla en *Escritura no-creativa: Gestionando el lenguaje de la era digital* (2015): "Nunca antes el lenguaje había tenido tanta *materialidad* —fluidez, plasticidad, maleabilidad— [...]. Al concebir la página como una pantalla, los poetas concretos anticipa-



ron la forma en que trabajaríamos con el lenguaje en el mundo digital medio siglo después" (pp. 36 y 47).

Por ejemplo, en *En la palma de la mano* tuvimos que alterar el aspecto de las letras de las tarjetas de visita con programas de edición digital, como Adobe Illustrator, igual que si estuviéramos manipulando una sustancia plástica (las estiramos, doblamos, retorcimos). Al elaborar en el medio virtual la maqueta digital de la Aportación II: *Entre líneas*, también modelamos en 3D las palabras (escalándolas, texturizándolas...). A esta nueva materialidad (inédita) que cobra el lenguaje<sup>75</sup>, ligada al medio digital, se referiría Goldsmith.

Nosotros planteamos que las experiencias ligadas a la materia, esto es, en el tiempo y, por consiguiente, en el espacio, configuran la **narración**, de manera que no habría de pasarse por alto la dimensión **física** del acto de lectura (su duración, los movimientos...). Es este aspecto el que quisimos plasmar en *Contar con los dedos*, donde las huellas del lector generan la obra.

La naturaleza del álbum ilustrado como 'libro-objeto' contemplaría la presencia del espectador, su cuerpo<sup>76</sup> y su interacción como requisito para que se generase la comunicación (el contenido). Esto,

<sup>75</sup> Apuntaremos que el hilo argumental que plantea Kenneth es mucho más extenso y complejo de lo que aquí podemos permitirnos tratar, incluyendo aspectos relacionados con la fluidez de la información, etcétera.

<sup>76</sup> "Los dedos del lector forman parte del libro" (Lee, 2014, p. 116).

nuevamente, querrá traernos a la mente la noción de obra de arte **fluida** y las claves de los nuevos discursos de los medios *videolúdicos*. En este sentido, la tesis de **Ramada Prieto** nos proporciona un análisis amplio de las coincidencias entre las estructuras de la literatura infantil tradicional y los vínculos con la nueva arquitectura informacional, que le llevan a cuestionar finalmente si el libro sigue pudiendo considerarse un objeto físico... y a estudiar su **expansión** a los nuevos medios.

Es por eso que en *En la palma de la mano* dedicamos una importante proporción del proceso creativo, no sólo ya a componer los recorridos visuales en la imagen<sup>77</sup>, sino a analizar qué posibles **acciones** podría efectuar el futuro lector con el soporte, a fin de potenciar este diálogo entre lo material y lo inmaterial que surge justo de (o a partir de) los **límites** de la materia. Nos planteamos preguntas como: '¿y si la tarjeta fuera cortada? ¿Y si acaso fuera inclinada...?' Por ser el libro físico un producto material, accesible, 'personal' y portátil, no hay restricciones que limiten la posible manipulación por parte del espectador. Algo que aprovecharía al máximo el libro *Destroza este diario* (2007),

de **Keri Smith** (1973). Suzy Lee añade: "Incluso puedes elegir la parte de la historia que quieres ver primero. Todos los métodos de lectura son posibles porque es un libro" (Lee, 2014, p. 98)<sup>78</sup>.

<sup>77</sup> Nos aproximamos a la *alfabetidad visual* —tal y como la define Dondis en *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual* (1973)—, como una disciplina que se basa en la noción de que existe un sistema perceptivo básico 'común' a todos los seres humanos. De manera que en el presente trabajo se sostiene, de entrada, que las estrategias de comunicación visual utilizadas en el desarrollo de ilustraciones contemporáneas contemplarían la existencia del cuerpo del espectador como parte de la obra.

<sup>78</sup> Insistiremos, otra vez, en las reflexiones de Mendelsund y Perec sobre la página entendida como **espacio físico**. En el prólogo a la edición en castellano de *Especies de espacios* (1994), Jesús Camarero, traductor, aporta una serie de ideas de gran interés para nuestra investigación: "El lector-visualizador de estos espacios fragmentados pued[e] recorrer el espacio del libro tan libre y creativamente como le apetezca. No hay límite [...]. Cada punto de inserción de la mirada del lector resulta ser un comienzo inesperado de la lectura que, además, no tiene por qué acabar en un punto determinado,



Figura 2. 15. Cómo disponer el libro para leer. Ilustraciones de Lee, S. (2010). *Sombras* (S. Lee Illus.). [Ilustración]. Bárbara Fiore. 19 x 31,88 x 1,27 cm. Fuente: <http://files.picturebook-makers.com/images/posts/20150623-suzy-lee/x2/21.jpg>

La interactividad en el álbum infantil material se referiría a esta “involucración física” (McKee, 2001, p. 50) y activa del espectador en la obra que, por lo general, en el caso del álbum ilustrado suele tener relación directa con la **construcción mental** y con el diálogo entre lo visible y lo invisible. En un medio narrativo como este, que contempla la existencia de una ficción más allá del soporte físico, creemos que sí existiría una interacción constante entre álbum y espectador. La postura que aquí defendemos nos hace concluir que la del álbum no es una relación unidireccional (una obra re-

activa, como una puerta), sino un diálogo **bidireccional** (una obra interactiva, donde la acción del espectador modifica el sentido de la obra)<sup>79</sup>.

La interacción se convertiría pues en clave importante en la construcción de la experiencia de lectura de los álbumes infantiles. En este sentido, “Margaret Mackey destaca la interacción bidireccional entre el cuerpo humano y el texto en el acto de leer. Lo describe como una actividad tanto física como cognitiva...”<sup>80</sup> (Salisbury y Styles, 2020, p. 73). Una experiencia que no (creemos) debiera subestimarse.

---

porque este punto no existe y puede no existir tampoco la voluntad del lector de terminar, en ese lugar preciso, su lectura” (Camarero, 2007, pp. 16-18).

<sup>79</sup> Tomamos en consideración un debate abierto por la investigadora Alejandra Bueno de Santiago (1987) en la conferencia “Estéticas de la interacción: cliché y espectáculo” —celebrada el 2 de diciembre de 2022 en Sevilla, como parte del *I Congreso Internacional sobre Artes Digitales*. Esta autora distinguía entre 1) aquellas obras que, en su opinión, eran verdaderamente interactivas —donde la acción del espectador modificaría el discurso o el sentido de la obra—, y 2) aquellas obras donde solo se aplicaba la estética de la interacción —convertidas en un ‘juego o espectáculo visual’ pero sin “ir más allá” — (Bueno de Santiago, 2022). Esta visión acerca del significado recíproco de ‘interaccionar’ nos llevó a valorar si había verdadera interacción en un medio como el álbum ilustrado o si, por el contrario, se plantea en este una relación únicamente unidireccional con el lector. Aquí exponemos brevemente nuestras conclusiones al respecto.

<sup>80</sup> “Margaret Mackey highlights the two-way interaction between the human body and the text in the act of reading. She describes it as a physical as well as a cognitive activity...” (Salisbury y Styles, 2020, p. 73). Traducción libre de la autora.

## 2.2.2. LA INTERACCIÓN EN LA CONFIGURACIÓN DE NARRACIONES

Uno de los aspectos más duramente juzgados acerca del álbum ilustrado es su vínculo histórico con el **público infantil**, que parecería predisponer a cuestionar su legitimidad como medio creativo. Hemos detectado serios prejuicios a la hora de valorar estas obras, cuyas limitaciones (insistimos) no se valoran como elecciones estéticas, sino como rasgos limitantes propios de obras (y para lectores) *inferiores*, que requieren de menos esfuerzo. Esto es algo que perjudica profesionalmente a los creadores en este ámbito. Nosotros, por el contrario, creemos haber detectado paralelismos notables entre estrategias propias del **arte contemporáneo** y recursos inéditos de estos soportes.

Aprovechando que en la actualidad se plantea la necesidad de realizar una revisión de la Historia del Arte, apuntaremos a que existe un debate abierto acerca de la 'innovación' en la literatura infantil. Se plantea, por ejemplo, si la experimentación plástica que hallamos en muchos álbumes infantiles responde a la influencia de la cultura postmoderna (las rupturas de los movimientos de vanguardia, etcétera) o si más bien proviene de la **tradición** propia de la literatura infantil —alejada del canon adulto—; es decir, si responde a las características naturales del público al que se dirige (Silva-Díaz, 2005, pp. 20-28): niños, a menudo no iniciados en la lectura, que piden jugar con el libro, la interpretación colaborativa, desafiar las convenciones, romper las jerarquías e interactuar activamente en la lectura. Los testimonios de los ilustradores infantiles revelan lo significativo que es para ellos dirigirse a niños, lo que a menudo les posibilita poder experimentar **sin restricciones**<sup>81</sup>,

81 Esto no deja de recordarnos esa idea dadaísta de que la creatividad puede partir

con lo que Suzy Lee llama 'libertad sin límites' (Odumosu, 2016, p. 38). Esto explicaría por qué, por ejemplo, frente a las obras de literatura popular más adulta, hallaremos que es frecuente en la trayectoria del álbum infantil que se introduzca en ellos cierto componente interactivo y dinámico<sup>82</sup>, que busca —siguiendo el pensamiento de **Teresa Colomer** (1951), especialista en literatura infantil y juvenil— incrementar el grado de participación del lector en la obra. De ahí nuestro interés para la investigación que sustenta este Trabajo de Fin de Máster.

Por una parte, se han analizado estrategias como "el empleo de ambigüedades, indeterminaciones y de huecos con el fin de

invitar al receptor a crear consistencia y 'completar' el trabajo" (Dinkla, 2002, pp. 31-32). Ejemplo de ello sería el trabajo de **Jon Klassen**, que apuesta por la economía de recursos para que sea el lector el que complete lo ausente (Salisbury y Styles, 2020, p. 54), o, como ya vimos, de Suzy Lee, reconocida internacionalmente por sus aportaciones al campo de los libros silentes. Haremos notar que la autora bebe de la concepción oriental (taoísta...) del espacio y, en especial, del 'vacío', no como ausencia, sino como el espacio intermedio (algo plural y significativo)<sup>83</sup>. Inspirándonos en la filosofía de la pintura china, tal y como es descrita por **François Cheng** en *Vacío y plenitud* (1979), nosotros

del juego y el valor que puede tener (sobre todo en el ámbito artístico) dar rienda suelta a la imaginación.

82 No ignoramos que la imagen de los niños también evoluciona según el momento histórico (Larragueta, 2021, p. 170). Según Silva Díaz, hasta mediados del s. XIX no se distinguió una literatura infantil como tal, excluida del ámbito adulto (2005, p. 12). Nosotros nos referimos al público infantil de manera muy general, considerando que este tema es demasiado amplio como para poder evaluar esta variable en este trabajo.

83 Tema sobre el que se puede escribir mucho: sobre la desaparición, el vacío y el silencio en el arte contemporáneo se reflexionó en la ponencia "El derecho a la desaparición: la estrategia contra-productiva de Bas Jan Ader", desarrollada por Eugenio Rivas y María Melgar Becerra de la Universidad de Málaga, como parte del *Congreso Internacional Evidencias Sensibles: estética, epistemología y escepticismo* (Sevilla, 17 de enero de 2023), al que asistimos.

abordamos el vacío de la página en **blanco** en nuestras Aportaciones artísticas como elemento dinámico y espacio potencial para la transformación y la imaginación (2008, p. 68). Por ejemplo, en *A Sangre*, donde nos propusimos re-contextualizar en la piel un espacio ambiguo, donde el lector ya no solo percibiera carne, sino que se viera confrontado ante el solapamiento espontáneo de posibles múltiples interpretaciones y realidades.

El físico Igor Yevin ha querido analizar el papel de la **ambigüedad** en la *poiesis*, en su relación con la mente, concluyendo que “sin la ambigüedad de los lenguajes naturales, la existencia de la poesía es imposible. [...] En arte [...] es una parte indispensable, necesaria”<sup>84</sup> (2006, pp. 79-81). Esto es: el hueco, el vacío, la elipsis, lo que se sugiere, lo abierto, lo que

se muestra sin aclaraciones textuales; la polivalencia no limitada de la imagen. Como ya vimos, la ambigüedad se convierte en una invitación a la participación y a la interpretación sujeta a un devenir constante. Así, Mendelsund plantea: “Las narraciones se enriquecen a base de omisiones” (2015, p. 49). Esta idea la ilustra, por ejemplo, el libro *Harold y el Lápiz Color Morado* (1955), de Crockett Johnson, pseudónimo de **David Johnson Leisk** (1906-1975), que nos presenta a un protagonista que con su lápiz morado va creando el mundo simplemente dibujándolo<sup>85</sup>. Nosotros tomamos la ambigüedad como estrategia clave para generar narraciones ‘vivas’.

Esto nos lleva a interesarnos por los juegos de **blanco y negro**, poniendo el acento en la composición a base de formas gráficas, las leyes de la *Gestalt* y evitando

84 “Without the ambiguity of natural languages, the existence of poetry is impossible [...] and in art as a whole ambiguity is an indispensable, necessary part” (Yevin, 2006, p. 79-81). Traducción libre de la autora.

85 Puede que nos recuerde a otros clásicos como *Un cuento de oso* (1989), de Anthony Browne.

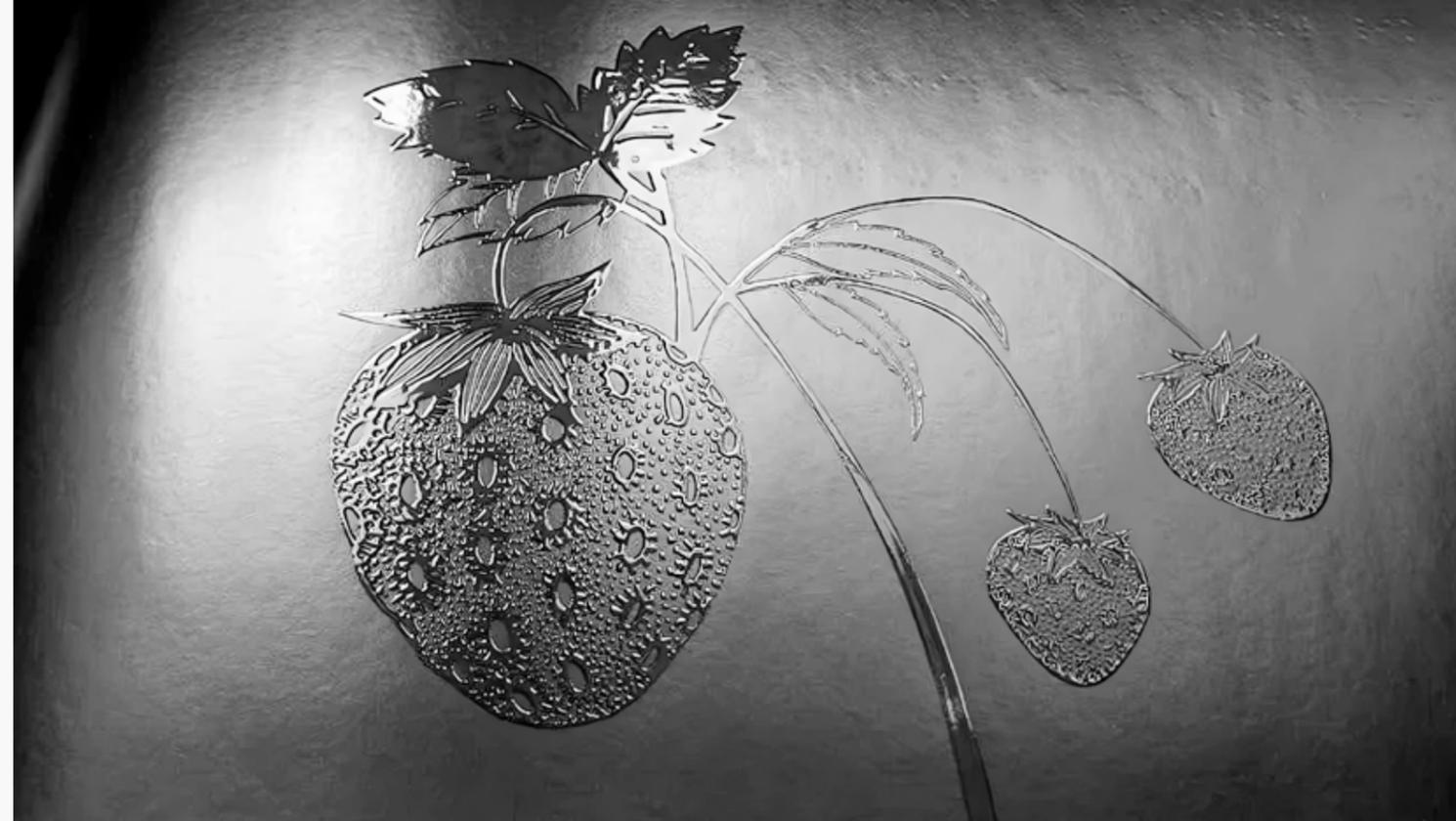


Figura 2. 16. Cottin, M. (2008). *The Black Book of Colours* (R. Faría, Illus.). Groundwood Books. Fuente: <https://www.libros7vidas.es/9788492412198> "El rojo es agrio como las fresas sin madurar y dulce como la sandía. Le duele cuando le raspa las rodillas" (Cottin y Faría, 2008, p. 5). Traducción libre de la autora.

posibles distracciones que pudieran complicar la lectura. Referente fundamental ha sido **Maurits Cornelis Escher** (1898-1972). De ahí que en *A sangre, Contar con los dedos, Leyendo en blanco y En la palma de la mano* hayamos acotado técnicas y recursos gráficos.

Aparte, encontramos otra clase de interactividad en el álbum ilustrado que lo distingue como medio narrativo, y que nos interesa por aprovechar la tendencia a la

universalidad de ciertos gestos y del propio lenguaje de las imágenes<sup>86</sup>. Por ejemplo, los elementos **táctiles** —*The black book of colors* (2008), de Menena Cottin y Rosana Faría, donde se expresan los colores con texturas que hay que explorar con las manos—. También elementos *pop-up* o que experimentan con la forma de plegar y desplegar el objeto, como los libros-objeto de Katsumi Komagata —*First look* (1995), *A Cloud* (2007),

86 Tanto la *alfabetidad* visual como cierta invitación a realizar pequeñas acciones... son más universalmente entendibles que el lenguaje textual. Sobre esto reflexiona Donis A. Dondis en *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual* (1973).

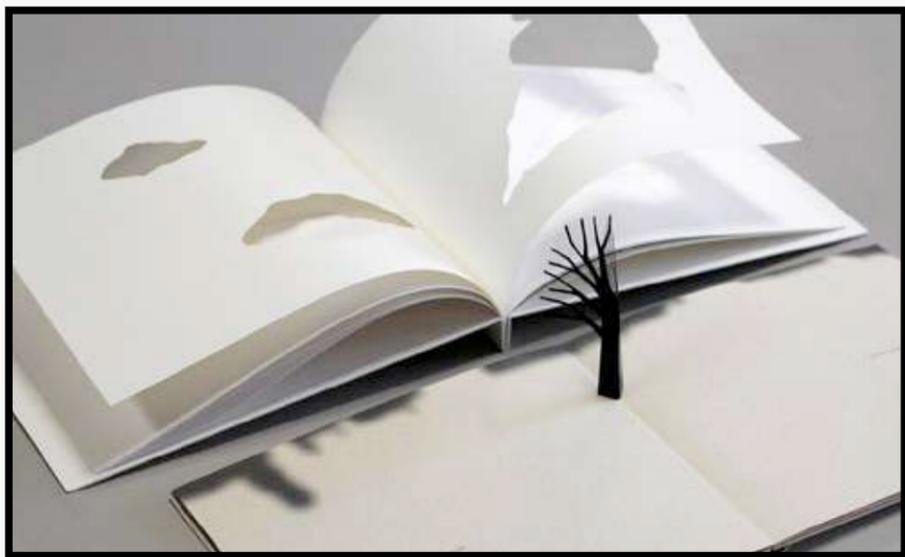


Figura 2. 17. Libros de K. Komagata. Arriba: *A Cloud* (2007); abajo: *Little tree* (2008). Fuente: <https://volumes.lu/publishers/one-stroke>

*Little Tree* (2008)...—. Por no mencionar el acto de lo que Barbara Bader llama “el drama de pasar la página”<sup>87</sup> (Salisbury y Styles, 2020, p. 44). Octavio Paz, con relación a la página, observa: “La superficie sobre la que se inscriben los signos [...] es el equivalente o, mejor dicho, la manifestación del tiempo [...]. La página y el rollo chino de escritura son móviles porque son metáforas del tiempo” (1991, pp. 16-17). De aquí parte la propuesta de explorar la posible dimensión temporal de la página, o —en el

caso de nuestra Aportación V: *En la palma de la mano*— la tarjeta de visita, donde se la toma como unidad de significado (como escena) en una narración secuencial.

## Lo que Barbara Bader llama el drama de pasar la página...

Esta acción de pasar las hojas del álbum ilustrado podría adquirir cierta dimensión temporal y espacial a la que el ilustrador puede sacar mucho partido, sobre todo

<sup>87</sup> “What Barbara Bader [...] calls ‘the drama of the turning page’” (Salisbury y Styles, 2020, p. 44). Traducción libre de la autora.

si bebe de los recursos del cine (como hace Jon Klassen, formado en animación<sup>88</sup>). Examinamos aquí las estrategias aplicadas por **Iela Mari**, pseudónimo de Gabriela Ferrario (1931-2014), referencia fundamental con libros como *El globito rojo* (1967), que plantea una metamorfosis progresiva a base de cambios mínimos de una ilustración a otra; o *Las estaciones* (1973) y *El huevo y la gallina* (1969), donde se va expresando como en fotogramas de un plano secuencia fijo el paso del tiempo. *Historia sin fin* (1996) nos interesa por el uso del fragmento, donde “el lector debe hacer una decodificación del fragmento que se le ofrece completando la figura,

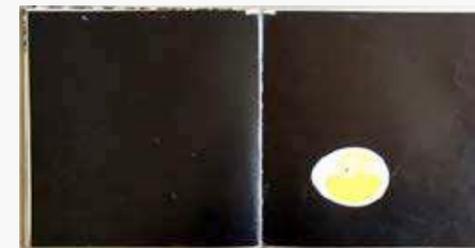


Figura 2. 18. Mari, I. (1969). 3 pliegos de *El huevo y la gallina* [Ilustración]. Kalandraka. Fuente: <https://liberementilibri.com/2020/11/17/lalbero-di-ielamari-un-nuovo-sguardo-sul-mondo-che-circonda/>

<sup>88</sup> Sus libros han sido internacionalmente aclamados por la crítica por la manera de trabajar el espacio y el tiempo, a menudo trasladando a la página la idea de fotograma, involucrando al lector en un juego donde leer se convierte en un juego (de predicciones, de avances y retrocesos...). Como él mismo decía en una entrevista: “I think about book space as film space, largely, and action moves through it and backward in it the way you plan a series of shots, and home is always in the same direction if I can help it” (J. Klassen, citado en Salisbury y Morag, 2020, p. 54).

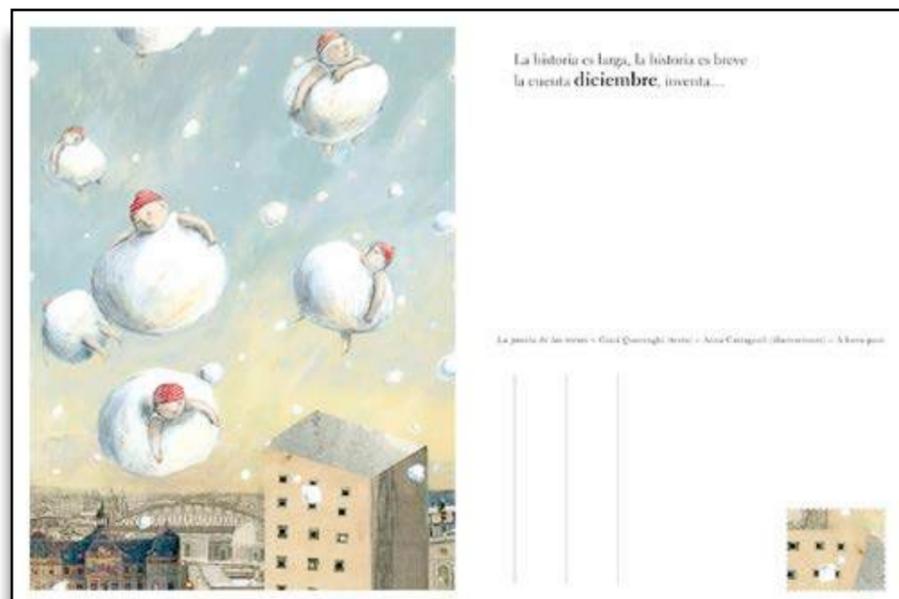
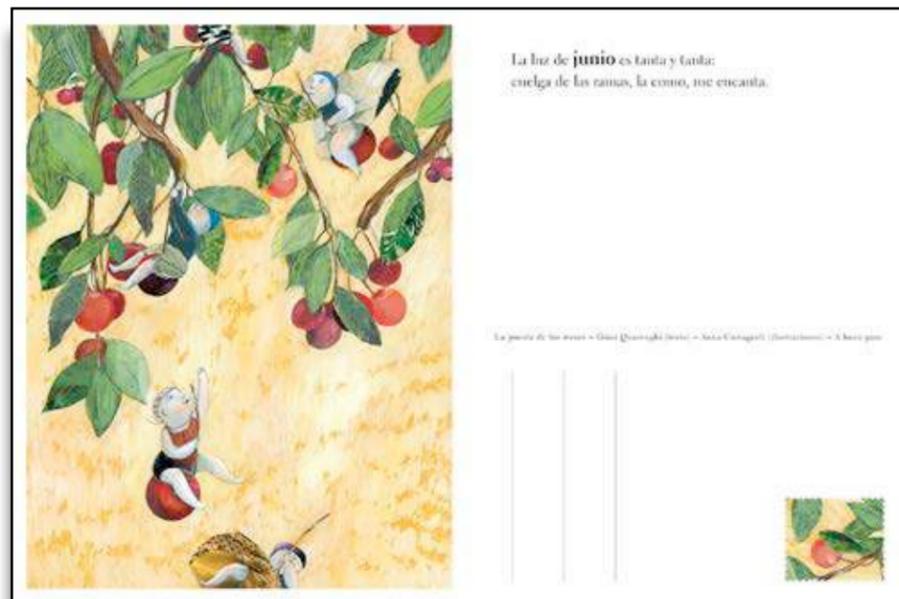


Figura 2. 19. Quarenghi, G. y Castagnoli, A. (2018). *Postales para un año* (A. Castagnoli illus.). [Ilustración]. A Buen Paso. Fuente: <https://www.abuenpaso.com/libro/postales-para-un-ano/>

cuya parte ausente aparece al pasar la página" (Ventura, 1998, p. 51). Si bien, frente al cine o la animación, en el álbum ilustrado infantil se permite al espectador que pueda marcar los **ritmos** en la narración:

En la pintura, el espectador puede tomarse todo el tiempo que quiera para estudiar la obra, pero toda la pieza está a la vista desde el principio. En el libro, el escritor controla el orden en el que se revelan los hechos, pero el lector controla la velocidad a la que se reciben. [...] Este control que tiene el lector sobre el libro se hace aún más patente en el caso del libro-álbum (McKee, 2001, pp. 45-46).

El libro *Postales para un año* (2018), de Giusi Quarenghi y Anna Castagnoli, ha sido una de las principales referencias en este sentido. En él, las ilustraciones y breves textos que llenan sus páginas toman la forma de postales. Igual que en nuestra Aportación V, cumplen así una posible doble función: la de página y la de postal, donde la secuencia narrativa no sigue una estructura estricta-

mente lineal, sino más abierta. Lo que se conoce como *cibertexto*: "término, nacido de la literatura, [que] alude a aquellos discursos que plantean laberintos, es decir, opciones, caminos y vertientes tanto de significación como de narración en general" (Martín, 2015, p. 56). El ejemplo más conocido sería *Rayuela* (1963), de Cortázar (1914-1984). Más claro es el caso del medio *videolúdico*, donde *retronarratividad*, interacción y *cibertexto* son claves del discurso. La **libertad** total en la experiencia de lectura y hasta en las posteriores posibilidades expositivas nos parece importante. En *A Sangre*, donde nuestras páginas estaban vivas e iban desapareciendo en el tiempo, confrontamos aún más nuestras concepciones sobre el 'orden de lectura' en los libros.

*The Red Book* (2004), de **Barbara Lehman** (1963), y sobre todo los libros de **Banyai Istvan** (1949-2022), como *Zoom* (1995) y *El otro lado* (2005), en los que se juega con la dimensión espacial

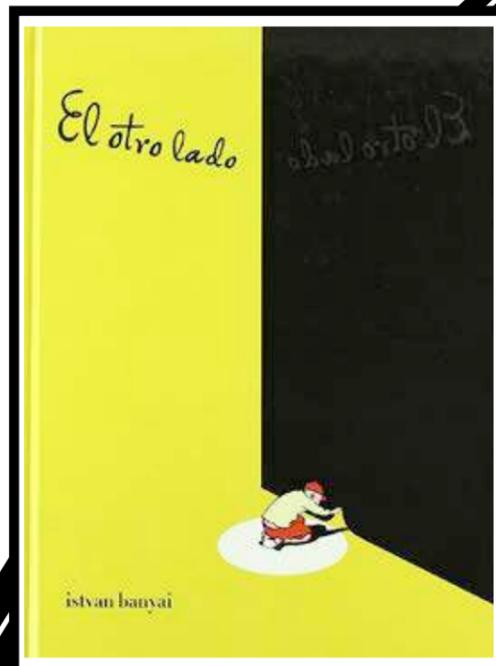


Figura 2. 20. Ilustración de Istvan, B. (2005). *The Other Side*. (B. Istvan, Illus.). [Ilustración en portada y contraportada]. Fondo de Cultura Económica. Fuente: <https://www.amazon.es/El-Otro-Lado-Istvan-Banyai/dp/9681677498>

de la página (el punto de vista...) han sido también notables influencias. En especial, este último, donde se experimentaba con la ilusión espacial, el trampantojo y con el punto de vista al voltear la página y mirar el otro lado. Algo comparable a las estrategias empleadas en videojuegos como *Monument Valley* (Ustwo, 2014)... o con la producción de artistas contemporáneos como **Paulo Luis Almeida**. En lo que a nosotros respecta, en *En la palma de la mano* quisimos llevar al límite la experimentación con el espacio físico de la tarjeta de visita, planteando un juego con los puntos de transición de la cara anterior a la posterior y viceversa.

Finalmente, deberíamos aludir a estrategias narrativas donde se experimenta con la relación entre **acción** y contenido. Como explica de manera muy elocuente la diseñadora gráfica **Ellen Lupton** (1963),

“la palabra ‘acción’ está en el centro de ‘interacción’. [...] Al inicio del proceso creativo, los diseñadores se preguntan qué es lo que un producto o servicio puede hacer por la gente, y *qué* puede hacer la gente con *ello*” (2017, p. 21)<sup>89</sup>.

En la Aportación V, escogimos la tarjeta de visita como objeto de estudio precisamente porque hallamos innumerables ejemplos en el mundo de las tarjetas de presentación donde la **manipulación mínima** (voltear, desplegar, cortar, arrugar...) de este soporte tan ‘limitado’ forma parte del mensaje. Por ejemplo: una tarjeta anunciando un estudio de yoga, donde sólo es posible leer el texto al estirla; una tarjeta para un estudio de iluminación, donde las letras se revelan al colocarla a contraluz...

Nos fijamos en el ilustrador **Hervé Tullet** (1958) por las estrategias interactivas que añade al pasar las páginas para implicar

en la acción al espectador. Por ejemplo, sus conocidas obras *Un libro* (2010) y *Presiona aquí* (2012), donde anima al lector a efectuar acciones que ‘aparentemente’ causan reacciones en las ilustraciones siguientes. Incluye el movimiento, el cuerpo y hasta el sonido en sus trabajos analógicos (por ejemplo, en *¡Oh! Un libro con sonidos* (2017), donde propone un juego con la voz del lector y la sintaxis visual). Probablemente sea en la obra de este artista donde la conexión con los nuevos medios tecnológicos y *videolúdicos* se nos haga más patente.

En este sentido, podríamos empezar a plantear la idea de que la ilustración infantil estaría encontrando un nuevo lugar en un mundo inundado por *video-creaciones* en las que el espectador puede (cada vez más) romper los **límites** del formato. Lo que nos suscita muchas preguntas.

<sup>89</sup> “The word ‘action’ is at the heart of ‘interaction’. (...) At the start of the creative process, designers ask what a product or service can do for people — and what people can do with it” (Lupton, 2017, p. 21). Traducción libre de la autora.

Como ya David McKee señalaba hace dos décadas, en su opinión, ni la televisión ni el video (nosotros añadimos: ni otras nuevas tecnologías) constituirían el final virtual del álbum, pues "hay cosas que se pueden hacer en un álbum que solo consiguen realizarse bajo ese formato. El álbum es un medio en sí mismo" (McKee, 2001, p. 50). Algunos autores hacen notar, incluso, que, en respuesta a la invasión de la pantalla, habría resurgido el interés del público por el medio específico del libro físico<sup>90</sup> (Salisbury y Styles, 2020, p. 192).

Si bien la dimensión de este trabajo no nos permitirá profundizar más en ello de momento, sí nos gustaría empezar a plantear un posible paralelismo entre los soportes (narrativos) contemporáneos (ligados a la pantalla) y el desarrollo histórico de los álbumes infantiles. Sin querer extraer

de ello, eso sí, conclusiones precipitadas.

Por ejemplo: coincidencias tales como el uso de numerosas estrategias de comunicación basadas en la intervención del espectador (interactividad); cierta tendencia a favorecer acciones con las manos o concentradas en la parte superior del tronco; la concepción portátil de muchos de ellos ("mini galerías de arte para el hogar... mini producciones teatrales"<sup>91</sup> (Salisbury y Styles, 2020, p. 44), la contención de numerosas imágenes (o, en su defecto, el predominio de lo visual). O, tal vez más importante: cierta interpretación del formato como 'ventana' a otros mundos, que trascienden el propio contenedor material. Una idea de 'límite' y una reflexión en torno a la *especificidad* de los medios narrativos contemporáneos en la que en un futuro quisiéramos indagar más.

90 "Las cosas [materiales]", hacía notar Byung-Chul Han, "son polos de reposo de la vida" (2021, p. 3).

91 "Mini art galleries for the home [...], mini theatrical productions" (Salisbury y Styles, 2020, p. 44). Traducción libre de la autora.

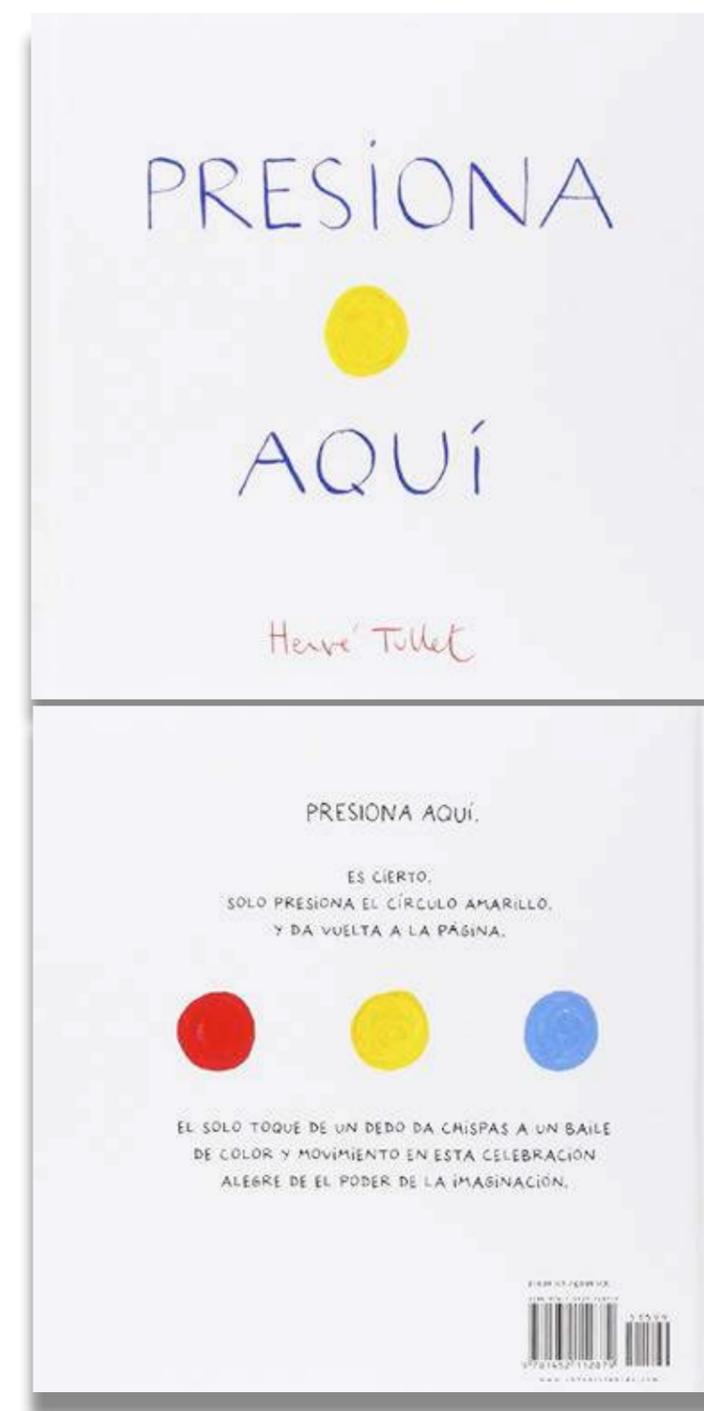


Figura 2. 21. Ilustraciones de Tullet, H. (2012). *Presiona aquí*. (H. Tullet, Illus.). Chronicle Books. 21,97 x 1,14, x 22,1 cm. Fuentes: <https://www.amazon.es/Presiona-aqu%C3%AD-Herve-Tullet/dp/1452112878>; [https://m.media-amazon.com/images/I/71ipuXBY3HL\\_AC\\_UF1000,1000\\_QL80\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/71ipuXBY3HL_AC_UF1000,1000_QL80_.jpg)

# 3. CONCLUSIONES

**E**l desarrollo de esta investigación teórico-práctica nos ha permitido aproximarnos a una concepción de la **lectura** como proceso creativo y dinámico. Entrelazando el análisis de sus aspectos psíquicos y más abstractos con la dimensión más física y concreta, hemos podido descubrir nuevas vías e ideas que han ayudado a contextualizar el soporte material del libro en la contemporaneidad, formándonos una concepción de la página entendida como medio que conjuga materialidad e inmaterialidad.

Uno de los objetivos de nuestra **producción artística** era cuestionar —abordando la interacción con la materia desde diversas perspectivas— tanto la noción tradicional de autor como el modelo teórico de comunicación unidireccional. Los **resultados** alcanzados en nuestras experiencias de co-creación superaron, como ya se adelantó, nuestras expectativas. Pese a establecer pautas limitantes, los lecto-usuarios se apropiaron de las herramientas ofrecidas,

asumiendo un rol activo y un nivel de implicación que han desbordado toda teoría previa. Sus testimonios nos ofrecen una pluralidad de visiones tan rica que, inevitablemente, han transformado nuestra manera de entender el libro físico y la **página**: como posible espacio para el diálogo, la interacción, el intercambio, el juego... Queremos destacar cómo, planteando estas propuestas de manera accesible y abierta desde el arte, participantes sin ninguna formación artística dicen haber podido encontrar en ellas formas no usuales de expresión.

Esta producción tan experimental supone una verdadera **innovación** en el discurso y el lenguaje personal de la autora. A partir de las nociones impartidas en las asignaturas del nuestro itinerario, y sin ninguna experiencia previa, decidimos afrontar el reto de introducirnos en el vasto mundo de los proyectos de co-creación. Intentamos subsanar estas carencias recurriendo

a la teoría, aun así, a menudo se nos planteaban problemas que, en la creación en solitario, nunca habíamos tenido que afrontar. Tomamos los errores y las soluciones adoptadas como un punto de partida para continuar aprendiendo y creciendo como creadora e investigadora.

La **interacción** con la materia se convirtió, en todo caso, en una clave fundamental en la configuración de estas narrativas. Con la intención de desafiar los límites de la noción de página, analizamos críticamente sus características formales, buscando trascenderla a otros materiales y técnicas. Estas **experimentaciones** nos han permitido constatar su potencial como soporte para la creación y difusión de narrativas. No consideramos que hayamos llegado ni a acercarnos a agotar sus posibilidades. Al revés: frente a las tendencias dominantes (saturación, exceso...), las limitaciones ligadas al contenedor narrativo material no se nos presentan como

obstáculos, sino como estímulos, ofreciéndonos espacios (vacíos) que poder completar con nuestra imaginación.

Once años después de aquella fatídica feria de Bolonia que mencionamos en la introducción, donde se vaticinó la extinción del álbum ilustrado material, demostramos que este continúa perviviendo y creciendo como soporte en un mundo progresivamente virtual y tecnológico, prestándose, quizás, a acoger el desarrollo de este nuevo receptor contemporáneo (el usuario). No se ha quedado obsoleto; en su lugar, estaría ocupando orgánicamente una nueva posición 'de resistencia'. Fundamentando una porción significativa de nuestra investigación y producción en la experimentación plástica de **ilustradores infantiles**, esperamos haber podido vencer posibles prejuicios y resistencias, revelando al lector algunas aportaciones inéditas que han realizado a nuestro campo de estudio y que, lejos de situarse en

las paredes distantes de un museo, podemos encontrar al alcance de la mano, en los cuartos de los niños.

Podríamos volver a preguntarnos, eso sí, si en algún momento del futuro se pondrá verdaderamente en jaque la fisicidad del álbum o si, por contra, surgirán —como sugieren tesis como la de Ramada— creadores que sabrán llevar en su desarrollo las nuevas herramientas y tecnologías, llevando el álbum como soporte aún **más allá** de los límites ahora conocidos. En cualquier caso, nosotros sostendremos que es necesario continuar reivindicando la posición que ha ocupado, ya no solo en la historia del arte y edu-

cación, sino en el desarrollo de los medios de comunicación actuales.

Siendo este un tema extenso, sin un desarrollo bibliográfico numeroso, y además abordándolo nosotros desde un enfoque particular, este **Trabajo de Fin de Máster** solo puede permitirse abrir nuevas vías que explorar, sin la pretensión de cerrarlas todas ahora mismo. Se pretende continuar indagando en esta línea en futuras investigaciones, con la esperanza de poder apoyar a los ilustradores contemporáneos y de seguir reivindicando una forma no peyorativa ni reduccionista de usar el término 'infantil' en relación con la creación artística.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

### 4.1. FUENTES PRINCIPALES DE CONSULTA

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literatura*. The Johns Hopkins University Press.
- Arheim, R. (2019). *Arte y percepción visual* (10.ª ed.). Alianza Editorial.
- Arrebola, S. (2017). *La memoria como argumento en la narración visual: vivencias y pervivencias en el imaginario de la creación contemporánea* [Tesis doctoral, Universidad de Sevilla]. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/76577>
- Atkinson, P. y Parsayi, F. (2020). Finding a Time to See: Videogames and Aesthetic Contemplation. *Games and Culture*, 16(5), 519-537. <https://doi.org/10.1177/1555412020914726>
- Bachelard, G. (1994). *La poética del espacio* (2.ª ed., 4.ª reimpresión). Fondo de Cultura Económica.
- Barro, D. (2009). *Antes de ayer y pasado mañana o lo que puede ser pintura hoy*. MACUF.
- Barthes, R. (1993). *La aventura semiológica* (2.ª ed.). Paidós Comunicación.
- Beckett, S. (2012). *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*. Routledge. DOI: 10.4324/9780203154038

- Belda Mercado, N. (2021). Ilustración: entre el Arte y el Diseño. *HUM 736: Papeles de Cultura Contemporánea*, (24), 9-34. <https://doi.org/10.30827/pcc.vi24.25378>
- Bellido, M<sup>a</sup>. L. (2003). Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital. *Arts longa: cuadernos de arte*, (12), 129-132.
- Berger, J. (2019). *John Berger: sobre el dibujo*. Gustavo Gili.
- Bosch-Andreu, E. (2015). *Estudio del álbum sin palabras* [Tesis doctoral, Universidad de Barcelona]. Depósito Digital de la Universidad de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/66127>
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional* (2.<sup>a</sup> ed.). Adriana Hidalgo Editora.
- Bourriaud, N. (2015). *La exforma*. Adriana Hidalgo Editora.
- Bueno de Santiago, A. (2022, 2 de noviembre). *Estéticas de la interacción: cliché y espectáculo* [Sesión de conferencia]. I Congreso Internacional sobre Artes Digitales, Sevilla, España.
- Camarero, J. (2007). Escribir y leer el espacio. En G. Percec, *Especies de espacios* (5.<sup>a</sup> ed.) (pp. 9-19). Montesinos.
- Casado, M. L. (2011). Caligramas. En J. J. Gómez-Molina (Coord.), *Las lecciones del dibujo* (5.<sup>a</sup> ed.) (pp. 533-544). Cátedra.
- Chatman, S. (1980). *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Cheng, F. (2016). *Vacío y plenitud: el lenguaje de la pintura china*. Siruela.
- Danto, A. C. (1999). *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*. Paidós.
- Dinkla, S. (2002). The Art of Narrative - Towards the Floating Work of Art. En M. Rieser y A. Zapp (Eds.), *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative* (pp. 27-41). British Film Institute. 10.5040/9781838710910.0012

- Doyle, S., Grove, J. y Whitney, S. (Eds.). (2018). *History of illustration*. Bloomsbury Publishing.
- Godfrey, T. (2010). *La pintura hoy*. Phaidon.
- Goldsmith, K. (2015). *Escritura no-creativa: gestionando el lenguaje en la era digital*. Caja Negra.
- Gómez-Molina, J. J. (Coord.). (2011). *Las lecciones del dibujo* (5.<sup>a</sup> ed.). Cátedra.
- Han, B. (2014). *En el enjambre*. Herder.
- Han, B. (2021). *No-cosas: quiebras del mundo de hoy*. Editorial Taurus.
- Herrera-González, I. (2022). *Por mil palabras: una aproximación al fenómeno de la creación artística en el trabajo del narrador visual contemporáneo* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Sevilla]. idUS. <https://idus.us.es/handle/11441/136105>
- Klinkle, H. (2022, 1 de diciembre). *Transformer Models, Imagination, and Aesthetics. New Paradigms in Visual Culture* [Comunicación de conferencia]. I Congreso Internacional sobre Artes Digitales, Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Kocher, P. (2011). Inviting Connection Through the Gap in Haiku. *Language and Literacy*, 11(1). <https://doi.org/10.20360/G29G6C>
- Larragueta-Arribas, M. (2021). Orígenes y evolución del libro-álbum en Occidente: una revisión entre el siglo XVIII y el siglo XX. *Didáctica. Lengua y Literatura*, (33), 157-172.
- Le Guin, U. (2022). *Contar es escuchar* (7.<sup>a</sup> ed). Círculo de tiza.
- Lee, S. (2014). *La trilogía del límite* (S. Lee, Illus.). Barbara Fiore.
- Lee, S. (2021). Suzy Lee: Illustrator–Republic of Korea. *Bookbird: A Journal of International Children's Literature*, 59(4), 36. doi:10.1353/bkb.2021.0080.

- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2007). *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Editorial Anagrama.
- Lupton, E. (2017). *Design is storytelling*. Cooper Hewitt.
- Martín, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Editorial Universidad de Granada.
- Martínez-Moro, J. (2004). *La ilustración como categoría: una teoría unificada sobre arte y conocimiento*. Trea.
- McKee, D. (2001). El libro-álbum como medio. *Peonza: Revista de literatura infantil y juvenil*, (59), 44-52. URI: <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc9s2d4>
- Mejías-Gómez, C. (2016). *Experiencias narrativas: el rapsoda se despierta en el arte contemporáneo* [Trabajo Fin de Máster, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio de la Universidad de Madrid.
- Mendelsund, P. (2015). *Qué vemos cuando leemos: una fenomenología con ilustraciones* (P. Mendelsund, Illus.). Seix Barral.
- Mirzoeff, N. (2016). *Cómo ver el mundo: una introducción a la cultura visual*. Paidós.
- Odumosu, T. (2016). Suzy Lee: Illustrator – Republic of Korea. *Bookbird: A Journal of International Children's Literature*, 54(2), 38. doi:10.1353/bkb.2016.0031.
- Paz, O. (1991). *El signo y el garabato*. Editorial Seix Barral.
- Perec, G. (2007). *Especies de espacios* (5.ª ed.). Montesinos.
- Puerta, G. (2007). El microcosmos de Jutta Bauer. *Educación y Biblioteca*, (159), 35-39.
- Ramada Prieto, L. (2018). *Esto no va de libros: literatura infantil y juvenil digital y educación literaria* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. Depósito digital de documentos de la UAB. <https://hdl.handle.net/10803/460770>

- Rivero, A. (1997). *El modelo digital en la producción de imagen* [Tesis doctoral, Universidad de la Laguna]. Repositorio Institucional de la Universidad de la Laguna. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/10057>
- Rodari, G. (2020). *Gramática de la fantasía: introducción al arte de contar historias* (16.ª ed.). Editorial Planeta.
- Salisbury, M. y Styles, M. (2020). *Children's Picturebooks Second Edition: The Art of Visual Storytelling* (2.ª ed.). Laurence King Publishing Ltd.
- Silva-Díaz, M.ª Cecilia. (2005). *Libros que enseñan a leer: álbumes metaficcionales y conocimiento literario* [Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. Depósito de la Universidad Autónoma de Barcelona. <http://hdl.handle.net/10803/4667>
- Solas, S. (2006). Contingencia y ambigüedad en la filosofía de Maurice Merleau-Ponty: fenomenología, ontología, arte, política. *Revista de Filosofía y Teoría Política*, (37), 11-43.
- Taberner, R. (2019). Elogio del límite: Suzy Lee y el libro como espacio de representación. En Margarita, A. y Mociño, I. (Coord.), *Libro-objeto e género: estudios ao redor do livro infantil como artefacto* (pp. 33-50). Servicio de Publicaciones de la Universidad de Vigo. <http://hdl.handle.net/11093/1631>
- Ventura, A. (1998). Iela Mari. *Peonza: Revista de literatura infantil y juvenil*, (45), 49-53.
- Yevin, I. (2006). Ambiguity in Art. *Complexus*, 3(1-3), 74-82. 10.1159/000094190

## RECURSOS ELECTRÓNICOS

- Belmonte, R. (2015, 6 de noviembre). *Hablando de LIJ con... Lucas Ramada Prieto*. Donde Viven Los Monstruos. <https://romanba1.blogspot.com/2015/11/hablando-de-lij-con-lucas-ramada-prieto.html> [Consulta: 08/01/2023].
- Books on Books, práctica curatorial desarrollada por Robert Bolic (<https://books-on-books.com/>).
- Diccionario de la Real Academia Española (<https://www.rae.es/>).
- Ibáñez, R. G. (2021, mayo). *Caen sílabas negras*. Página web de Julia Llerena. <http://www.juliallerena.com/index.php/caen-silabas-negras/> [Consulta: 08/07/23].

## 4.2. BIBLIOGRAFÍA SECUNDARIA

- Baudrillard, J. (1993). *Cultura y simulacro* (4.ª ed.). Kairós.
- Benjamin, W. (2008). *El narrador*. Metales pesados.
- Bottom-Burlá, F. (1984, 20 de mayo). La imaginación fantástica y la imaginación maravillosa. *Anuario de letras modernas*, 2(0), 185-188
- Cruz, C. (2013). *Imágenes narradas: cómo hacer visible lo invisible en un guion de cine*. Laertes.
- Dicks, M. (2018). *Storyworthy: engage, teach, persuade and change your life through the power of storytelling*. New World Library.
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual* (2.ª ed.). Gustavo Gili.
- Escarpit, D. D. (1999). La ilustración del libro infantil: un arte ambiguo. *Peonza: Revista de literatura infantil y juvenil*, (51), 22-30.
- Fonseca, C. (1992). S. T. Coleridge: El papel de la imaginación en el acto creador. *Revista de filosofía de la Universidad de Costa Rica*, 30(71), 89-95.
- García, L. (2020). *Conservación y restauración de arte digital* [Tesis doctoral, Universidad Europea de Madrid]. ABACUS Repositorio de Producción Científica. <http://hdl.handle.net/11268/1287>
- Irujo, J. (2008). *La materia sensible: técnicas experimentales de pintura*. Tursen.
- Lapeña-Gallego, G. (2013). Intencionalidad estética y narrativa de la doble página en el álbum ilustrado. *ALIJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)*, (11), 81-92. ISSN 1578-6072
- Margarita, A. & Mociño, I. (Coord.). *Libro-objeto e xénero: estudos ao redor do libro infantil como artefacto*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Vigo.
- Merleau-Ponty, M. (1970). *Lo visible y lo invisible*. Seix Barral.

- Merleau-Ponty, M. (1977). *El ojo y el espíritu*. Paidós.
- Mulvenna, A. (2020). Mapping the passage of time in Anne Herbauts' Monday. *J-Reading: Journal of Research and Didactics in Geography*, 1, 185-192. 10.4458/3099-15
- Rivas, E. y Melgar-Becerra, M. (2023, 17 de enero). *El derecho a la desaparición. La estrategia contra-productiva de Bas Jan Ader* [Sesión de conferencia]. Congreso Internacional Evidencias Sensibles: estética, epistemología y escepticismo, Sevilla, España.

## RECURSOS ELECTRÓNICOS

- Página web de Bing, X. (<https://www.xubing.com/>) [fecha de consulta: 20/08/2023].
- Página web de Lee, S. (<http://www.suzyleebooks.com/>) [fecha de consulta: 20/08/2023].
- Página web de Lehman, B. (<https://barbaralehmanbooks.com/home>) [fecha de consulta: 20/08/2023].
- Página web de Llerena, J. (<http://www.juliallerena.com/>) [fecha de consulta: 20/08/2023].
- Página web de Mejías, C. (<http://cristina-mejias.com/>) [fecha de consulta: 20/08/2023].
- Página web de Ortega-Esteba, M. (<https://mariaortegaesteba.com/>) [fecha de consulta: 20/08/2023].
- Página web de Page-Russell, A. (<https://arianapagerussell.com/>) [fecha de consulta: 20/08/2023].
- Página web de Ruston, C. (<https://www.chrusruston.com/>) [fecha de consulta: 20/08/2023].

- Página web de Stemper, D. (<https://www.dianestemper.com/>). [fecha de consulta: 20/08/2023].
- Página web de Tan, S. (<https://www.shauntan.net/>) [fecha de consulta: 20/08/2023].

## 4.3. LIBROS ILUSTRADOS CITADOS

- Aceituno, D. (2011). *Besos que fueron y no fueron* (R. Olmos, Illus.). Lumen.
- Baker, J. (1991). *Window* (J. Baker, Illus.). Greenwillow.
- Bauer, J. (2003). *La reina de los colores* (J. Bauer, Illus.). Loguez Ediciones.
- Boyd-Smith, E. (2017). *The Story of Noah's Ark* (E. Boyd-Smith, Illus.). The Project Gutenberg EBook. Disponible online: <https://www.gutenberg.org/files/56270/56270-h/56270-h.htm> [Consulta: 21/07/2023].
- Browne, A. (2020). *Un cuento de oso* (A. Browne, Illus.). Fondo de Cultura Económica.
- Cottin, M. (2008). *The Black Book of Colours* (R. Faría, Illus.). Groundwood Books.
- Crockett, J. (1995). *Harold y El Lápiz Color Morado* (J. Crockett, Illus.). HarperCollins.
- Díaz-Reguera, R. (2014). *Abuelas: manual de instrucciones* (R. Díaz-Reguera, Illus.). Lumen.
- Gravett, E. (2016). *Again!* (E. Gravett, Illus.). Pan Macmillan UK.
- Istvan, B. (2006). *El otro lado* (B. Istvan, Illus.). Fondo de Cultura Económica.
- Istvan, B. (2012). *Zoom* (B. Istvan, Illus.). Fondo de Cultura Económica.
- Komagata, K. (1995). *First Look* (K. Komagata, Illus.). One Stroke.
- Komagata, K. (2007). *A Cloud* (K. Komagata, Illus.). One Stroke.

- Komagata, K. (2009). *Little Tree* (K. Komagata, Illus.). Coédition One Stroke/ Les Trois Ourses.
- Lechermeier, P. (2016). *Princesas olvidadas o desconocidas* (12.ª ed.) (R. Dautremer, Illus.). Edelvives.
- Lee, S. (2002). *Alice in wonderland* (S. Lee, Illus.). Maurizio Corraini.
- Lee, S. (2008). *Espejo* (S. Lee, Illus.). Bárbara Fiore.
- Lee, S. (2008). *La ola* (S. Lee, Illus.). Bárbara Fiore.
- Lee, S. (2010). *Sombras* (S. Lee, Illus.). Cádiz. Bárbara Fiore.
- Lehman, B. (2004). *The Red Book* (B. Lehman, Illus.). Clarion Books.
- Mari, I. (2002). *Historias sin fin* (I. Mari, Illus.). Anaya.
- Mari, I. (2004). *El huevo y la gallina* (I. Mari, Illus.). Babalibri.
- Mari, I. (2006). *El globito rojo* (I. Mari, Illus.). Kalandraka Ediciones.
- Mari, I. (2020). *Las estaciones* (I. Mari, Illus.). Kalandraka Ediciones.
- Minhós, I. y Carvalho, B. P. (2014). *Daqui ninguém pasa* (I. Minhós y B. P. Carvalho, Illus.). Planeta Tangerina.
- Quarenghi, G. (2017). *Postales para un año* (A. Castagnoli, Illus.). A Buen Paso.
- Saint-Exupéry, A. (2015). *El principito* (A. Saint-Exupéry, Illus.). Salamandra.
- Scieszka, J. (1993). *The Stinky Cheese Man and Other Fairly Stupid Tales* (L. Smith, Illus.). Editorial Puffin.
- Smith, K. (2013). *Destroza este diario* (K. Smith, Illus.). Paidós.
- Torseter, Ø. (2014). *El agujero* (Ø. Torseter, Illus.). Barbara Fiore Editora.
- Tullet, H. (2012). *Presiona aquí* (H. Tullet, Illus.). Chronicle Books.
- Tullet, H. (2015). *Un libro* (H. Tullet, Illus.). Kókinos.
- Tullet, H. (2017). *¡Oh! Un libro con sonidos* (H. Tullet, Illus.). Kókinos.
- Van-Allsburg, C. (2000). *Mal día en Río Seco* (C. Van-Allsburg, Illus.). Fondo de cultura económica.
- Wiesner, D. (2012). *Los tres cerditos* (4.ª ed) (D. Wiesner, Illus.). Editorial Juventud.

# 5. RELACIÓN DE IMÁGENES

## 5.1. APORTACIONES ARTÍSTICAS

- Figura 1. 1. Autoría propia. (2023). Muestras de algunos bocetos de ideación del cuaderno de campo para el proyecto artístico *Entre líneas* [Dibujo]. Bolígrafo y rotulador sobre papel. A5.
- Figura 1. 2. Autoría propia. (2023). Capturas de pantalla del proceso de modelado y texturizado 3D de *Entre líneas* en Blender [Captura de pantalla]. Soporte digital. 979 x 1267 ppp.
- Figura 1. 3. Autoría propia. (2023). Captura de pantalla del proceso de modelado y texturizado de *Entre líneas* en Blender [Captura de pantalla]. Soporte digital. 725 x 929 ppp.
- Figura 1. 4. Autoría propia. (2023). Captura de pantalla del proceso de creación y edición de video de *Entre líneas* en Adobe Premiere [Captura de pantalla]. Soporte digital. 933 x 1879 ppp. El sonido fue seleccionado y dispuesto cuidadosamente recurriendo a la base de datos de Freesound, pues se considera una pieza esencial del discurso.
- Figura 1. 5. Autoría propia. (2023). Plano general de de *Entre líneas* [Render]. Elaborado con Blender, soporte digital. A3.
- Figura 1. 6. Autoría propia. (2023). Última sala de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Detalle.
- Figura 1. 7. Autoría propia. (2023). Plano general de *Entre líneas* [Render]. Elaborado con Blender, soporte digital. A3.
- Figura 1. 8. Autoría propia. (2023). Entrada a la instalación de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Dimensión de la sala aproximada a escala: 2,77 x 10 x 8 m (total). Cada letra: entre 3 m y 3,6 m de altura.

- Figura 1. 9. Autoría propia. (2023). Sala 1 de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Dimensión de la sala aproximada a escala: 4 x 22 x 22 m (total).
- Figura 1. 10. Autoría propia. (2023). Sala 2 de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Instalación de paneles blancos de pladur de 2 a 2,50 m de altura. Dimensión de la sala aproximada a escala: 4 x 12 x 12 m (total).
- Figura 1. 11. Autoría propia. (2023). Sala 3 de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Dimensión de la sala aproximada a escala: 3 x 13 x 16 m (total). Instalación de paneles de luz LED transitables.
- Figura 1. 12. Autoría propia. (2023). Sala 4 de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Dimensión de la sala aproximada a escala: 4 x 12 x 18 m (total). Dos plataformas de 1,70 x 6,94 x 3,91 m. Las esculturas de bulto redondo (granito) tendrán aproximadamente entre 1,80 y 2 m de alto.
- Figura 1. 13. Autoría propia. (2023). Sala 5 de *Entre líneas*, renderizada en Blender [Render]. Soporte digital. 2160 x 3840 ppp. Dimensión de la sala aproximada a escala: 3 x 13 x 16 m (total).
- Figura 1. 14. Autoría propia. (2023). Muestra de páginas del *Manual de cómo contar cuentos con lunares, puntos rubí y otros puntos y aparte*. Maquetado con InDesign, soporte digital [Pliegues internos]. Pliegues A3.
- Figura 1. 15. Autoría propia. (2023). Muestra de páginas de la obra *Manual de cómo contar cuentos con lunares, puntos rubí y otros puntos y aparte*. Maquetado con InDesign, soporte digital [Pliegues internos]. A3.
- Figura 1. 16. Autoría propia. (2023). Muestra de páginas de la obra *Manual de cómo contar cuentos con lunares, puntos rubí y otros*

*puntos y aparte*. Maquetado con InDesign, soporte digital [Pliegues internos]. A3.

- Figura 1. 17. Autoría propia. (2023). Arriba: fotografías del proceso de desaparición de las páginas de piel. A la derecha: pautas para la acción de *A sangre*. Disponible en: [https://issuu.com/ysabelherrera6976/docs/2023\\_05-herreragonzalez\\_isabel-asangrepags\\_compres](https://issuu.com/ysabelherrera6976/docs/2023_05-herreragonzalez_isabel-asangrepags_compres)
- Figura 1. 18. Autoría propia. (2023). Registros fotográficos de las 'páginas de piel' que formaron parte de la experiencia *A sangre* [Fotografías]. Organizadas por pliegues. Fotografías tomadas por los propios participantes. Tinta sobre piel, nácar..., en diversas zonas del cuerpo. Dimensiones y personas variables.
- Figura 1. 19. Autoría propia. Muestra de registros fotográficos y por escrito de las 'páginas de piel' que formaron parte de la experiencia narrativa *A sangre* (2023) [Pliegue internos]. Fotografías tomadas por los propios participantes. Fila de arriba: páginas recién trazadas. Abajo: páginas ya casi borradas. Texto co-creado mediante el diálogo individual con los participantes, adaptado por la autora. Maquetación con Adobe InDesign, soporte digital, A3.
- Figura 1. 20. Muestra de algunos intercambios que se desarrollaron entre autora y participantes durante la experiencia *A sangre* (2023). Capturas de pantalla del WhatsApp [Capturas de pantalla]. Maquetación con Adobe InDesign, soporte digital, A3.
- Figura 1. 21. Autoría propia. (2023). Libro en miniatura elaborado a partir de registros fotográficos de páginas de piel [Fotografía]. Impresión sobre papel. 7,5 x 5 cm.
- Figura 1. 22. *Performance*. Acción de Isabel Herrera. Lectura llevada a cabo por Irene Carmona. Escritura y entintado llevado a cabo por Isabel Herrera. Dirección, grabación, fotografía: Verónica Cerna Or-

begoso. Edición y montaje: Isabel Herrera. Fecha: 23 / 05 / 23. Lugar: Facultad de Bellas Artes, Sevilla.

- Figura 1. 23. Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (conjunto de 9 piezas, cara anterior). Tinta sobre papel caballo. A3 cada pieza. 126 x 89,1 cm el conjunto.
- Figura 1. 24. Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (conjunto de 9 piezas, cara posterior). Tinta sobre papel caballo. A3 cada pieza. 126 x 89,1 cm el conjunto.
- Figura 1. 25. Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (conjunto de 9 piezas, cara anterior). Tinta sobre papel caballo. A3 cada pieza. 126 x 89,1 cm el conjunto.
- Figura 1. 26. Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (conjunto de 9 piezas, cara posterior). Tinta sobre papel caballo. A3 cada pieza. 126 x 89,1 cm el conjunto.
- Figura 1. 27. Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (muestra de una de las piezas, cara A). Tinta sobre papel caballo. A3.
- Figura 1. 28. Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (muestra de una de las piezas, cara B). Firma anónima del participante. Tinta sobre papel caballo. A3.
- Figura 1. 29. Autoría propia (mayo de 2023). *Contar con los dedos* (detalles y posibles propuestas instalativas, entre ellas, la ejecutada en el Espacio Laraña, en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla).
- Figura 1. 30. Autoría propia (2023). Ejemplo de una de las invitaciones personalizadas de *Leyendo en blanco* (páginas 1, 2 y 3). Elaborada con Adobe Photoshop. Soporte digital. 1654 x 1654 ppp y 2017 x 992 ppp.
- Figura 1. 31. Autoría propia (2023). Páginas de la guía elaborada para los participantes de la acción, con ejemplos de tinta sobre papel.

Maquetada con Adobe Photoshop, soporte digital. 1654 X 1654 PPP cada página.

- Figura 1. 32. Autoría propia (2023). Capturas de pantalla de la galería digital con testimonios orales de los participantes acerca de la acción *Leyendo en blanco* [Capturas de pantalla]. Elaborada con Wix.com. Disponible en: <https://ysacomepisa.wixsite.com/llenando-l-neas-de-v>
- Figura 1. 33. Autoría propia (2023). Componiendo poemas ambiguos sobre la vida, elaborados a partir de las piezas de la serie. Montaje elaborado con Adobe Photoshop, soporte digital. A4 (aproximadamente).
- Figura 1. 34. Autoría propia (2023). Serie de 34 piezas de *Leyendo en blanco*. Tinta y cera sobre papel. 13,6 m.
- Figura 1. 35. Algunas piezas y detalles de la serie (co-creadores, de arriba a la izquierda a abajo a la derecha: Verónica, Pilar G., Raquel J., Diego, María Jesús, Ana D.). Tinta y a veces cera blanca sobre papel. 14 x 40 cm cada pieza. Sevilla, 2023.
- Figura 1. 36. *Present-acción* colaborativa de *Leyendo en blanco*. 06 de junio de 2023, patio de la Facultad de Bellas Artes. Fotografías de Anna Ferrannini.
- Figura 1. 37. Caja por encargo de piezas de *Leyendo en blanco*. 14 x 40 cm.
- Figura 1. 38. Autoría propia (2023). Pequeña muestra de algunos bocetos y estudios compositivos, estéticos... del conjunto de la serie de *En la palma de la mano*. Técnicas y formatos varios.
- Figura 1. 39. Autoría propia (2023). Algunos bocetos y estudios compositivos, estéticos... del personaje de *En la palma de la mano*. Elaborado con Adobe Photoshop, soporte digital. A3.

- Figura 1. 40. Autoría propia (2023). Estudio de las vistas del personaje de *En la palma de la mano*. Elaborado con Adobe Photoshop, soporte digital.. 4119 x 3508 ppp.
- Figura 1. 41. Arriba: Autoría propia (2023). Muestra de algunos estudios compositivos globales y de posibles formas de montar la serie *En la palma de la mano*. Se estudian los puntos de **transición** de una cara a otra de la tarjeta y se despliega a modo de mapa bidimensional lo que sería la conexión entre los distintos lados y bordes de ambas caras. Debe buscarse la continuidad visual en los cuatro bordes de la tarjeta. Adobe Photoshop, soporte digital. A4. A la derecha: se plantea la tarjeta en formato de libro en miniatura, descomponible en sus partes. Adobe Photoshop, soporte digital. A4.
- Figura 1. 42. Autoría propia (2023). Muestra de algunas capturas de pantalla del proceso de modelado, texturizado y *rigging* (creación del esqueleto) del maniquí 3D digital elaborado para aportar unidad volumétrica a la serie. Elaborado con Blender y Adobe Photoshop, soporte digital.
- Figura 1. 43. Autoría propia (2023). Muestra de algunas capturas de pantalla del proceso de elaboración de las 26 maquetas 3D digitales (pose, renderizado...) elaboradas para las tarjetas de *En la palma de la mano*. Elaborado con Blender y Adobe Photoshop, soporte digital. 593 x 911 ppp.
- Figura 1. 44. Autoría propia (2023). Serie de 26 tarjetas de *En la palma de la mano* (caras A y B, mostrándose la continuidad visual entre ambas). Se recuerda que las tarjetas están hechas para ser impresas y manipuladas materialmente. Aquí se muestra una de las cuatro posibles conexiones entre las caras anterior y posterior de cada tarjeta, pero eso no significa que el resto de lados no estén conectados tam-

bién). Blender, Clip Paint Studio, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, soporte digital, 85 x 55 cm. De imprimirse, las tarjetas irían **numeradas**.

- Figura 1. 45. Autoría propia (2023). Serie de 26 tarjetas de *En la palma de la mano* (caras A y B, mostrándose la continuidad visual entre ambas). Se recuerda que las tarjetas están hechas para ser impresas y manipuladas materialmente. Aquí se muestra una de las cuatro posibles conexiones entre las caras anterior y posterior de cada tarjeta, pero eso no significa que el resto de lados no estén conectados también). Blender, Clip Paint Studio, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, soporte digital, 85 x 55 cm.
- Figura 1. 46. Autoría propia (2023). Serie de 26 tarjetas de *En la palma de la mano* (caras A y B, mostrándose la continuidad visual entre ambas). Se recuerda que las tarjetas están hechas para ser impresas y manipuladas materialmente. Aquí se muestra una de las cuatro posibles conexiones entre las caras anterior y posterior de cada tarjeta, pero eso no significa que el resto de lados no estén conectados también). Blender, Clip Paint Studio, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, soporte digital, 85 x 55 cm.
- Figura 1. 47. Autoría propia (2023). Serie de 26 tarjetas de *En la palma de la mano* (caras A y B, mostrándose la continuidad visual entre ambas). Blender, Clip Paint Studio, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, soporte digital, 85 x 55 cm. Abajo: Cajas para las tarjetas. Impresión en papel. 95 x 65 x 30 cm.
- Figura 1. 48. Autoría propia (2023). 'Mapas' desplegados de las tarjetas 2 y 15 (cara A, central; caras B, a los lados). Muestra de cómo encajan las ilustraciones por los cuatro lados. Aunque el soporte sigue siendo el *plano* de la tarjeta (no 3D).

## 5.2. APORTACIONES TEÓRICAS

- Figura 2. 1. Perec, G. (2007). *Especies de espacios* (5.ª ed.). Montesiños, pp. 29-30.
- Figura 2. 2. Mejías, C. (2014). *Temps vécu* [Dibujo y vídeo]. Fuente: <https://www.arteinformado.com/galeria/cristina-mejias/temps-ve-cu-12172>.
- Figura 2. 3. Ono, Y. (1960). *Painting to Be Stepped On* [Impresión]. Fuente: <https://www.moma.org/magazine/articles/61>
- Figura 2. 4. Brouwn, S. (1964). *This Way Brouwn* [Tinta sobre papel]. Fuente: <https://www.are.na/block/1553676>
- Figura 2. 5. Ilustración de A. Saint-Exupéry. En Saint-Exupéry, A. (2015). *El Principito* [Ilustración interior]. Salamandra. Fuente: <https://es.aleteia.org/2019/07/07/que-cosa-hay-mas-importante-que-dibujar-corderos/>
- Figura 2. 6. Ilustraciones de E. Gravett, en Gravett, E. (2016). *Again!* [Pliegos interiores]. Pan Macmillan UK. Fuentes: [https://media.karousell.com/media/photos/products/2021/12/8/again\\_by\\_emily\\_gravett\\_paperba\\_1638931873\\_8e175322\\_progressive.jpg](https://media.karousell.com/media/photos/products/2021/12/8/again_by_emily_gravett_paperba_1638931873_8e175322_progressive.jpg) ; <https://www.books4yourkids.com/2013/03/again-by-emily-gravett.html>
- Figura 2. 7. Llerena, J. (2021). *Ésta es la edad del hierro en la garganta* [Bordado en lino]. Artsy.Net. Fuente: <http://www.juliallerena.com/index.php/caen-silabas-negras/>
- Figura 2. 8. Ortega-Esteba, M. (2014). *Mapping-Me* [Pintura sobre madera]. Fuente: <https://mariaortegaesteba.com/obra/mapping-me/>
- Figura 2. 9. Esquema ilustrativo del mecanismo de *performance* lectora propuesto por Emma Bosch Andreu. Gráfico extraído de Bosch-Andreu, E. (2015). *Estudio del álbum sin palabras* [Tesis doctoral,

Universidad de Barcelona]. Depósito Digital de la Universidad de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/66127> (p. 25).

- Figura 2. 10. Serafini, L. (1981). Detalle de una página del *Codex Seraphinianus* (L. Serafini, Illus.) [Ilustración]. Fuente: <https://seenthis.net/messages/990396>
- Figura 2. 11. Pliego de Scieszka, J. (1993). *The Stinky Cheese Man and Other Fairly Stupid Tales* (L. Smith, Illus.) [Ilustración]. Editorial Puffin. Fuente: <https://www.npr.org/2023/01/22/1150382945/after-30-years-the-stinky-cheese-man-is-aging-well>
- Figura 2. 12. Ilustración de Wiesner, D. (2001). *Los tres cerditos* (D. Wiesner Illus.). Editorial Juventud. 23 x 28 x 0,4 cm. Ilustración original elaborada con acuarela y gouache sobre papel Arches. Fuente: [https://cdn2.melodijolola.com/media/files/styles/4x3\\_large/public/field/image/cerditos.jpg](https://cdn2.melodijolola.com/media/files/styles/4x3_large/public/field/image/cerditos.jpg)
- Figura 2. 13. Pliego de Van-Allsburg, C. (2000). *Mal día en Río Seco* (C. Van-Allsburg, Illus.). Fondo de cultura económica. Fuente: <https://gatheringbooks.files.wordpress.com/2011/05/dsc05984.jpg?w=800>
- Figura 2. 14. Muestras de ilustraciones de S. Lee. De arriba abajo: *Sombras* (2010). Barbara Fiore Editora. 19 x 31,88 X 1,27 cm. Ilustraciones originales realizadas mediante estarcido-*stencil* y carboncillo sobre papel; *Espejo* (2008). Bárbara Fiore. 31 x 18 x 0,5 cm. Ilustración original elaborada con carboncillo y pintura (sin especificar) sobre papel, intervenida digitalmente. Fuentes: <https://blog.picturebookmakers.com/post/122240028421/suzy-lee> ; <https://i.pinimg.com/originals/e0/25/71/e02571544850a694ad5bc0d8d8a02a14.jpg>
- Figura 2. 15. Cómo disponer el libro para leer. Ilustraciones de Lee, S. (2010). *Sombras* (S. Lee Illus.). [Ilustración]. Bárbara Fiore. 19 x 31,88 x 1,27 cm. Fuente: <http://files.picturebookmakers.com/images/posts/20150623-suzy-lee/x2/21.jpg>

- Figura 2. 16. Cottin, M. (2008). *The Black Book of Colours* (R. Faría, Illus.). Groundwood Books. Fuente: <https://www.libros7vidas.es/9788492412198>
- Figura 2. 17. Libros de K. Komagata. Arriba: *A Cloud* (2007); abajo: *Little tree* (2008). Fuente: <https://volumes.lu/publishers/one-stroke>
- Figura 2. 18. Mari, I. (1969). 3 pliegos de *El huevo y la gallina* [Ilustración]. Kalandraka. Fuente: <https://liberementilibri.com/2020/11/17/lalbero-di-iela-mari-un-nuovo-sguardo-sul-mondo-che-ci-circonda/>
- Figura 2. 19. Quarenghi, G. y Castagnoli, A. (2018). *Postales para un año* (A. Castagnoli Illus.). [Ilustración]. A Buen Paso. Fuente: <https://www.abuenpaso.com/libro/postales-para-un-ano/>
- Figura 2. 20. Ilustración de Istvan, B. (2005). *The Other Side*. (B. Istvan, Illus.). [Ilustración en portada y contraportada]. Fondo de Cultura Económica. Fuente: <https://www.amazon.es/El-Otro-Lado-Istvan-Banyai/dp/9681677498>
- Figura 2. 21. Ilustraciones de Tullet, H. (2012). *Presiona aquí*. (H. Tullet, Illus.). Chronicle Books. 21,97 x 1, 14, x 22,1 cm. Fuentes: <https://www.amazon.es/Presiona-aqu%C3%AD-Herve-Tullet/dp/1452112878> ; [https://m.media-amazon.com/images/I/71ipuXB-Y3HL.\\_AC\\_UF1000,1000\\_QL80\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/71ipuXB-Y3HL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg)

### 5.3. ANEXOS

- Figura 6. 1. 1. Prueba experimental. Pruebas con diferentes materiales. Papel caballo con aparejo a la creta, A3. Marzo de 2023 (detalles). Pruebas con diferentes técnicas húmedas (tinta, limón...), incisiones, fuego, estampado, etcétera.
- Figura 6. 1. 2. Experimentación con huellas y el paso de las páginas. Huellas de tinta china; huellas de líquido enmascarador reveladas con posterior aguada de tinta china. Huellas dejadas al pasar la página para leer un texto imaginado.
- Figura 6. 1. 3. Papel caballo con aparejo de caseína, A3, detalle. Marzo de 2023. Pruebas con tinta.
- Figura 6. 1. 4. Experimentaciones sobre papel caballo con aparejo a la caseína, A3. Abril de 2023. Pruebas con distintos tipos de huellas dactilares, materiales...
- Figura 6. 1. 5. Experimento con sal y tinta sobre papel: durante 25 minutos, se goteó manualmente agua sobre una montaña en miniatura de sal con una cima nevada de tinta china. En las fotografías tomadas se muestra el proceso de cómo la tinta se fue diluyendo y la sal, disolviéndose.
- Figura 6. 1. 6. Pruebas en tabla de contrachapado A4 con aparejo de gesso acrílico. Mayo de 2023. Pruebas de tinta, gouache, agua, líquido de enmascarar, *stand oil*...
- Figura 6. 1. 7. Prueba experimental. Acrílico sobre papel. Acción de manipular el formato. Experimentando con el libro acordeón.
- Figura 6. 1. 8. Prueba experimental. Tinta sobre papel. Papel arañado e intervenido para generar texturas distintas.
- Figura 6. 1. 9. Prueba experimental. Tinta sobre papel. Papel arañado, levantado para generar texturas distintas. El contraluz.

- Figura 6. 1. 10. Prueba experimental. Tinta y cera Manley blanca sobre papel de arroz. Cara anterior y posterior (la tinta al derramarse no respeta la cera, traspasa por debajo de la cera).
- Figura 6. 1. 11. Prueba experimental. A la izquierda: tinta sobre papel intervenido con bisturí (primero se cubre de tinta china; después se deja caer una gota de agua, que arrastra el material). A la derecha: tinta y lejía sobre papel (no da resultado).
- Figura 6. 1. 12. Prueba experimental. Experimentos con tinta china, hielo, ceras Manley blancas sobre papel de distintos tipos. Se probó a: congelar la tinta (el pigmento se separa del aglutinante); colocar tinta sobre hielo; colocar tinta bajo hielo, etcétera. Se permite que la tinta vaya cayendo conforme el hielo se derrite.
- Figura 6. 1. 13. Prueba experimental. Experimentos con tinta china, hielo, ceras Manley blancas sobre papel de distintos tipos. Se permitió que el hielo se fuera derritiendo de manera natural al Sol, generándose manchas al azar y revelando los grafismos de cera blanca.
- Figura 6. 1. 14. Prueba experimental. Experimentos con tinta china, hielo, ceras Manley blancas sobre papel de distintos tipos. Se permitió que el hielo se fuera derritiendo de manera natural al Sol, generándose manchas al azar y revelando los grafismos de cera blanca.
- Figura 6. 1. 15. Prueba experimental. Experimentos con tinta china, hielo, ceras Manley blancas sobre papel de distintos tipos. Se permitió que el hielo se fuera derritiendo de manera natural al Sol, generándose manchas al azar y revelando los grafismos de cera blanca.
- Figura 6. 1. 16. Prueba experimental. Tinta de limón en papel intervenido con bisturí, revelado con vela encendida. Experimentando con capas de limón, agua, etcétera. Cuantas más capas de limón en una zona: más intenso el tono; una sola capa húmeda retirada con paño

deja un suave tono dorado; una gota de agua sobre una gota de limón genera cierto contorno contrastado...

- Figura 6. 1. 17. Prueba experimental. Experimento con zumo de limón congelado y cera Manley blanca sobre papel. Se deja que el zumo de limón congelado se derrita orgánicamente; se revela el resultado al calor de una vela encendida. Parece que el zumo ha respetado la cera blanca.
- Figura 6. 1. 18. Prueba experimental. Experimento de zumo de limón sobre papel. Formato cuadrado, siguiendo circuito circular. Jugando con la idea de los anillos del tronco de un árbol. Se colocan las gotas de zumo sobre el papel, se va moviendo el papel y rotándolo cual volante para hacer que las gota recorran el espacio.
- Figura 6. 1. 19. Prueba experimental. Experimento de Betadine y ceras Manley blanca sobre papel. Formato cuadrado, siguiendo circuito circular. Jugando con la idea de los anillos del tronco de un árbol. Se colocan las gotas sobre el papel, se va moviendo y rotando el papel para hacer que las gotas recorran el espacio.
- Figura 6. 1. 20. Prueba experimental. Tinta sobre papel.
- Figura 6. 1. 21. Prueba experimental. Experimentos de tinta sobre papel. Formato cuadrado, siguiendo circuito circular. Se coloca una gota de tinta sobre el papel, se va moviendo el papel para hacer que la gota recorra el espacio.

# 6. ANEXOS

# 6.1. ANEXO I: EXPERIMENTACIÓN

A continuación se incluye una breve muestra de algunas de las experimentaciones realizadas durante la fase de pre-producción de las Aportaciones artísticas. Se han incluido las que nos han parecido de mayor interés para el presente trabajo académico.

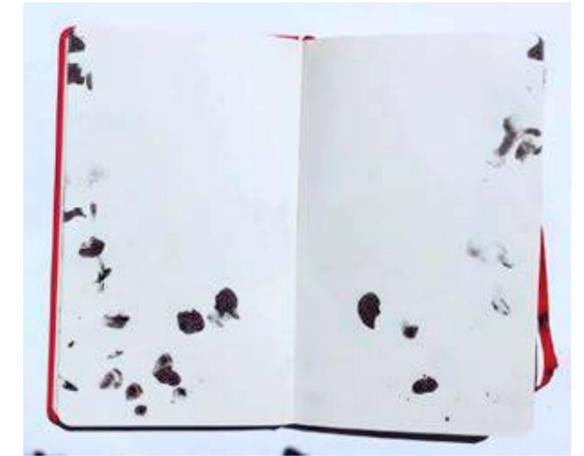
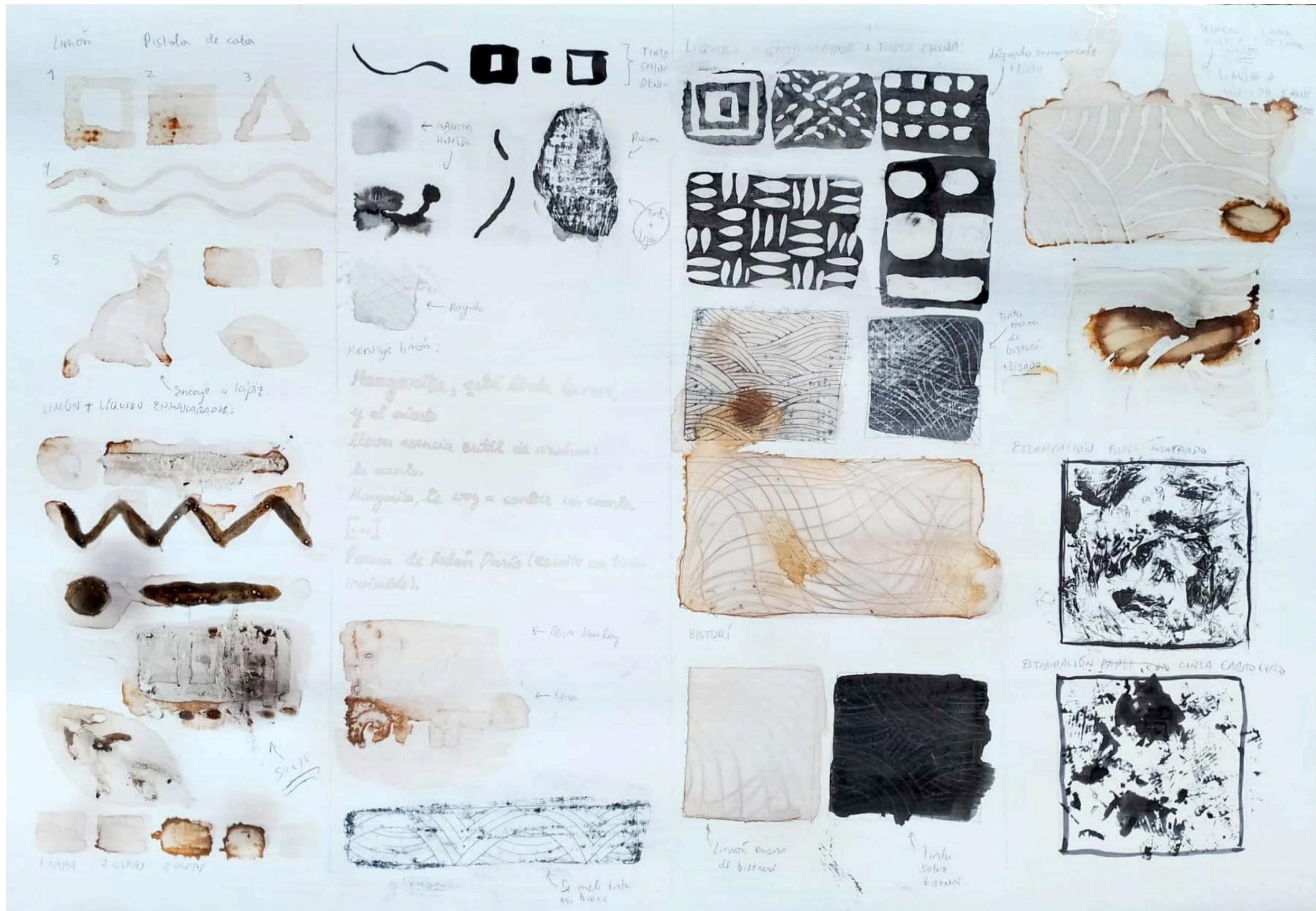


Figura 6. 1. 1. Prueba experimental. Pruebas con diferentes materiales.

Papel caballo con aparejo a la creta, A3. Marzo de 2023 (detalles). Pruebas con diferentes técnicas húmedas (tinta, limón...), incisiones, fuego, estampado, etcétera.

Figura 6. 1. 2. Experimentación con huellas y el paso de las páginas. Huellas de tinta china; huellas de líquido enmascarador reveladas con posterior aguada de tinta china. Huellas dejadas al pasar la página para leer un texto imaginado.

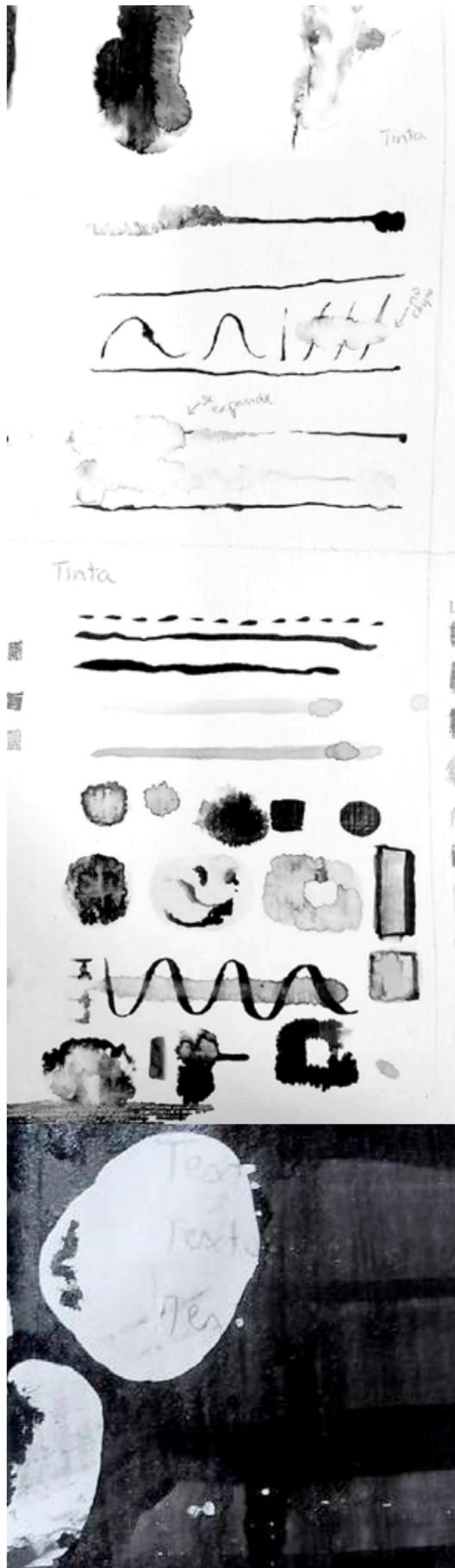


Figura 6.1.3. Papel caballo con aparejo de caseína, A3, detalle. Marzo de 2023. Pruebas con tinta.



Figura 6.1.4. Experimentaciones sobre papel caballo con aparejo a la caseína, A3. Abril de 2023. Pruebas con distintos tipos de huellas dactilares, materiales...

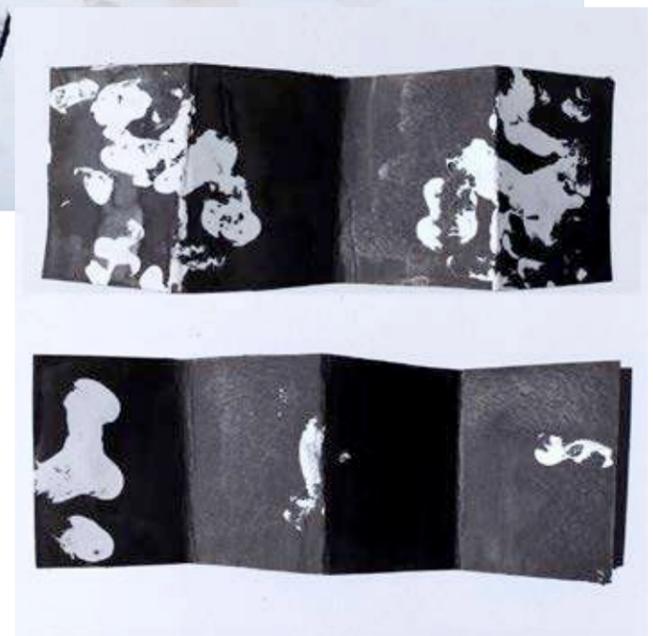
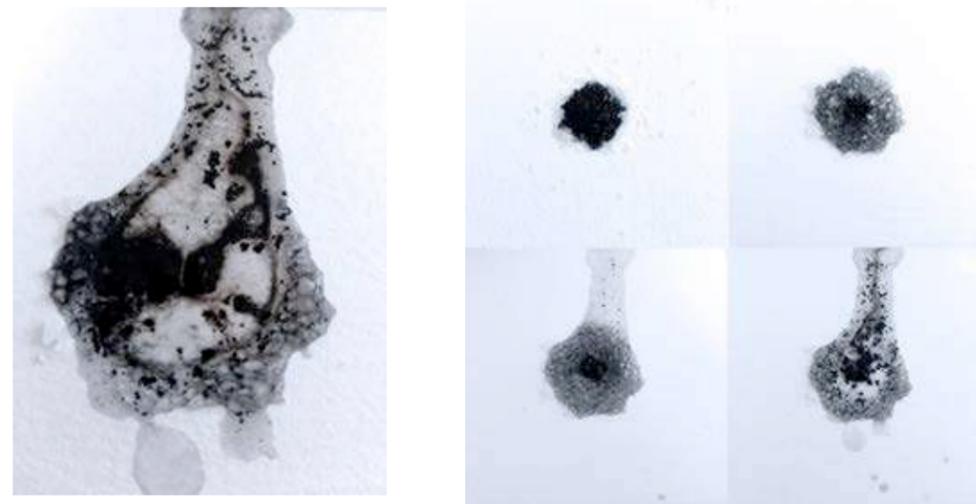


Figura 6.1.5. Experimento con sal y tinta sobre papel: durante 25 minutos, se goteó manualmente agua sobre una montaña en miniatura de sal con una cima nevada de tinta china. En las fotografías tomadas se muestra el proceso de cómo la tinta se fue diluyendo y la sal, disolviéndose.



Figura 6.1.6. Pruebas en tabla de contrachapado A4 con aparejo de gesso acrílico. Mayo de 2023. Pruebas de tinta, gouache, agua, líquido de enmascarar, stand oil...



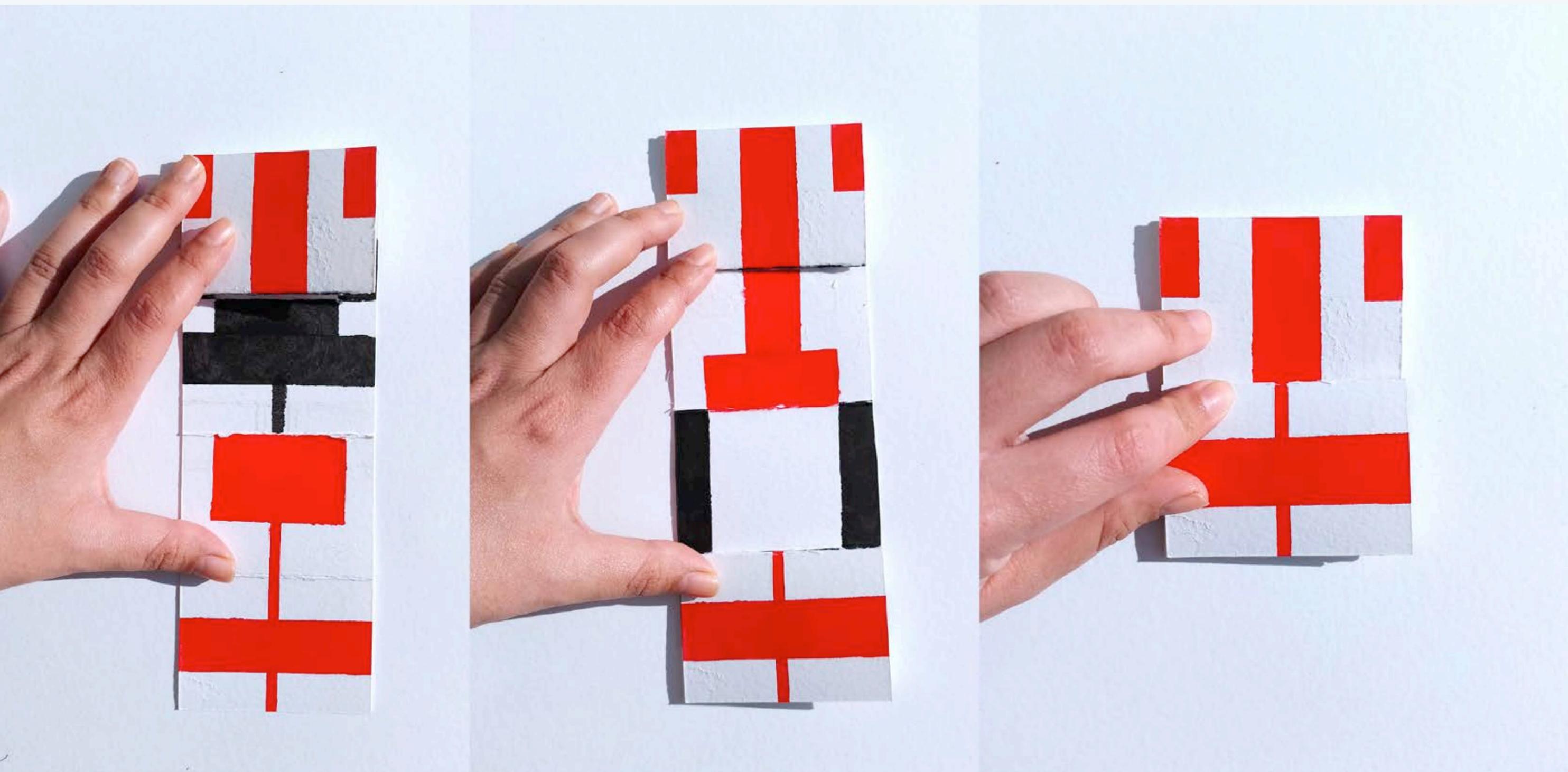


Figura 6.1.7. Prueba experimental.

Acrílico sobre papel. Acción de manipular el formato. Experimentando con el libro acordeón.

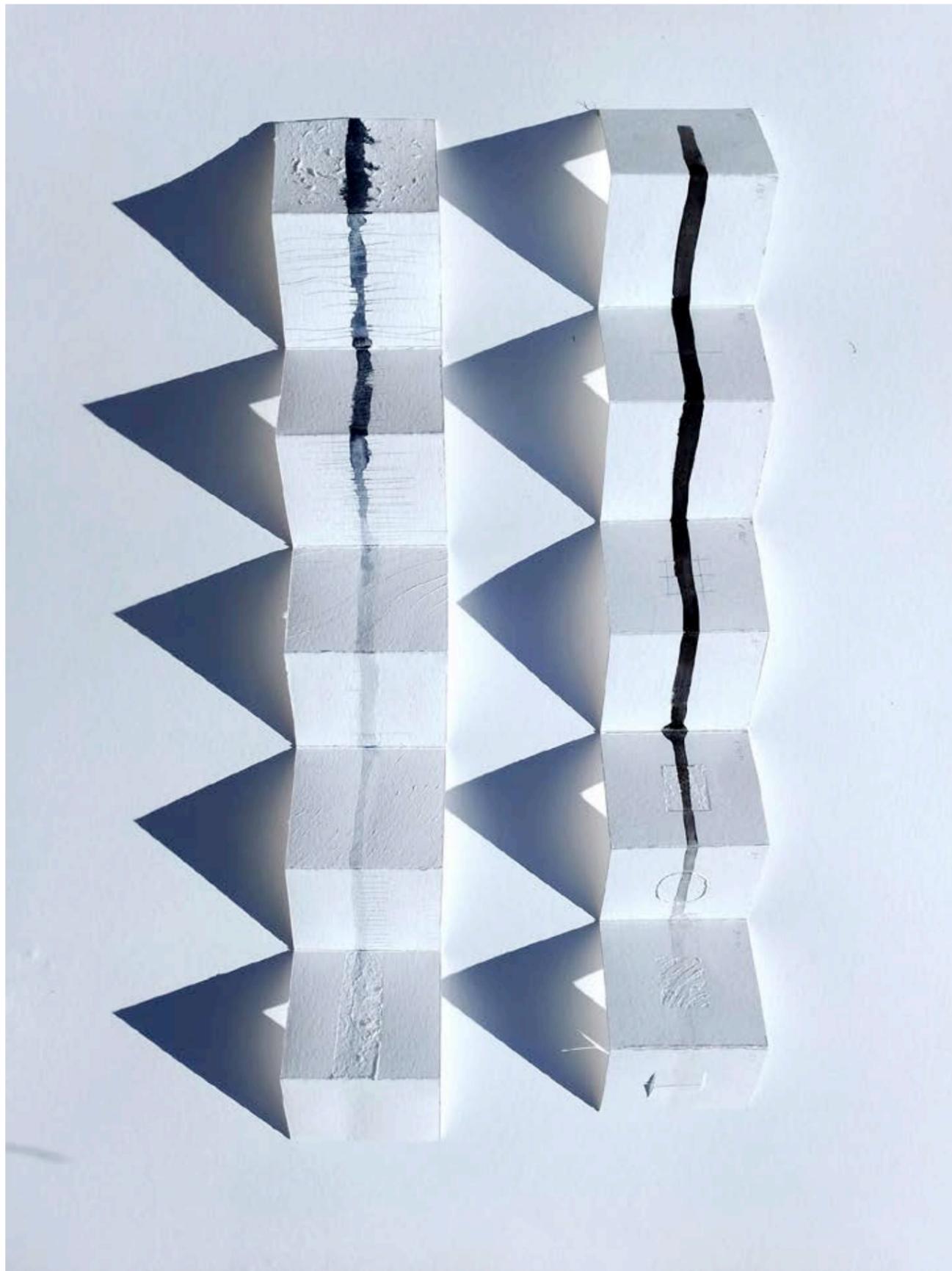


Figura 6. 1. 8. Prueba experimental.

Tinta sobre papel. Papel arañado e intervenido para generar texturas distintas.

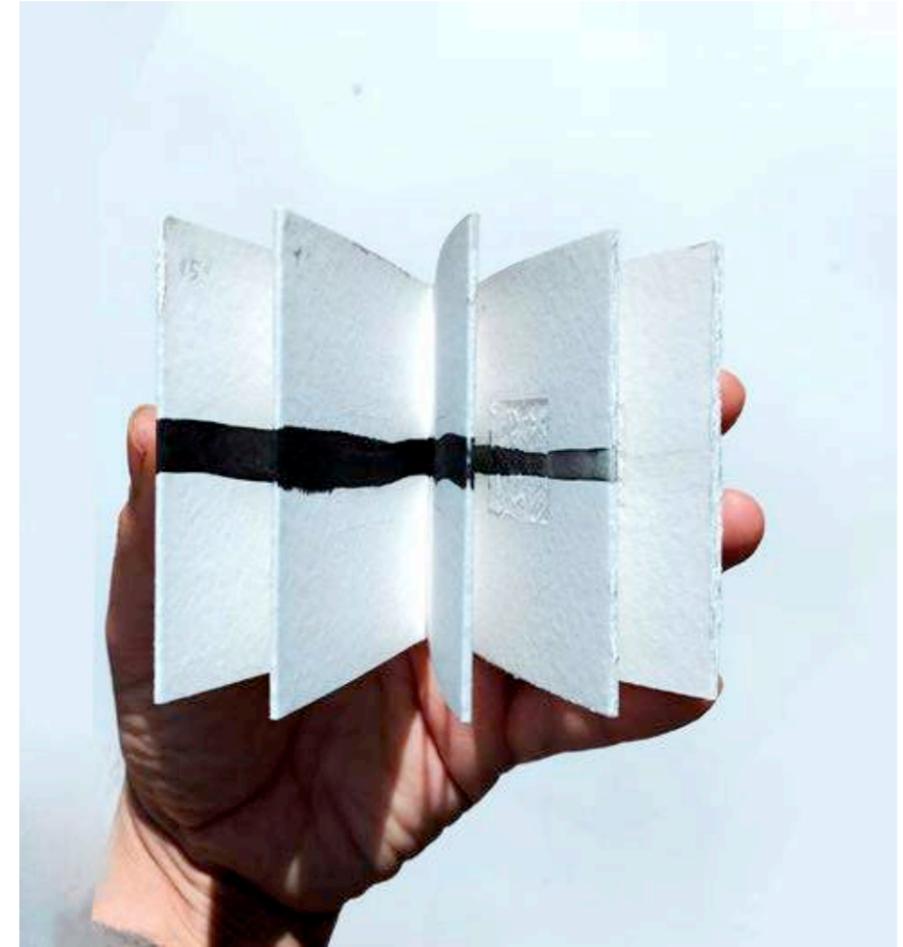
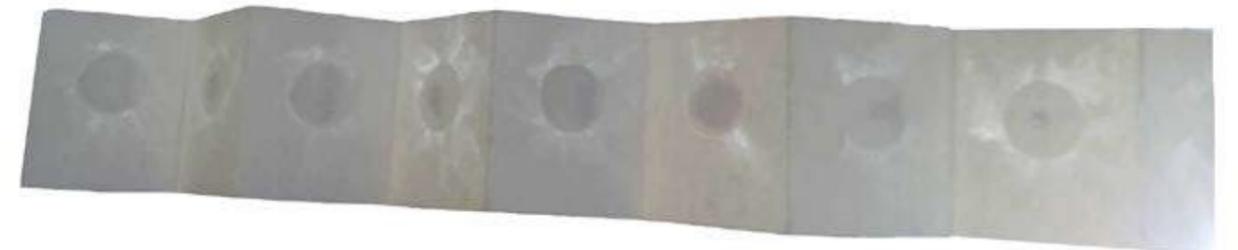


Figura 6. 1. 9. Prueba experimental.

Tinta sobre papel. Papel arañado, levantado para generar texturas distintas. El contraluz.



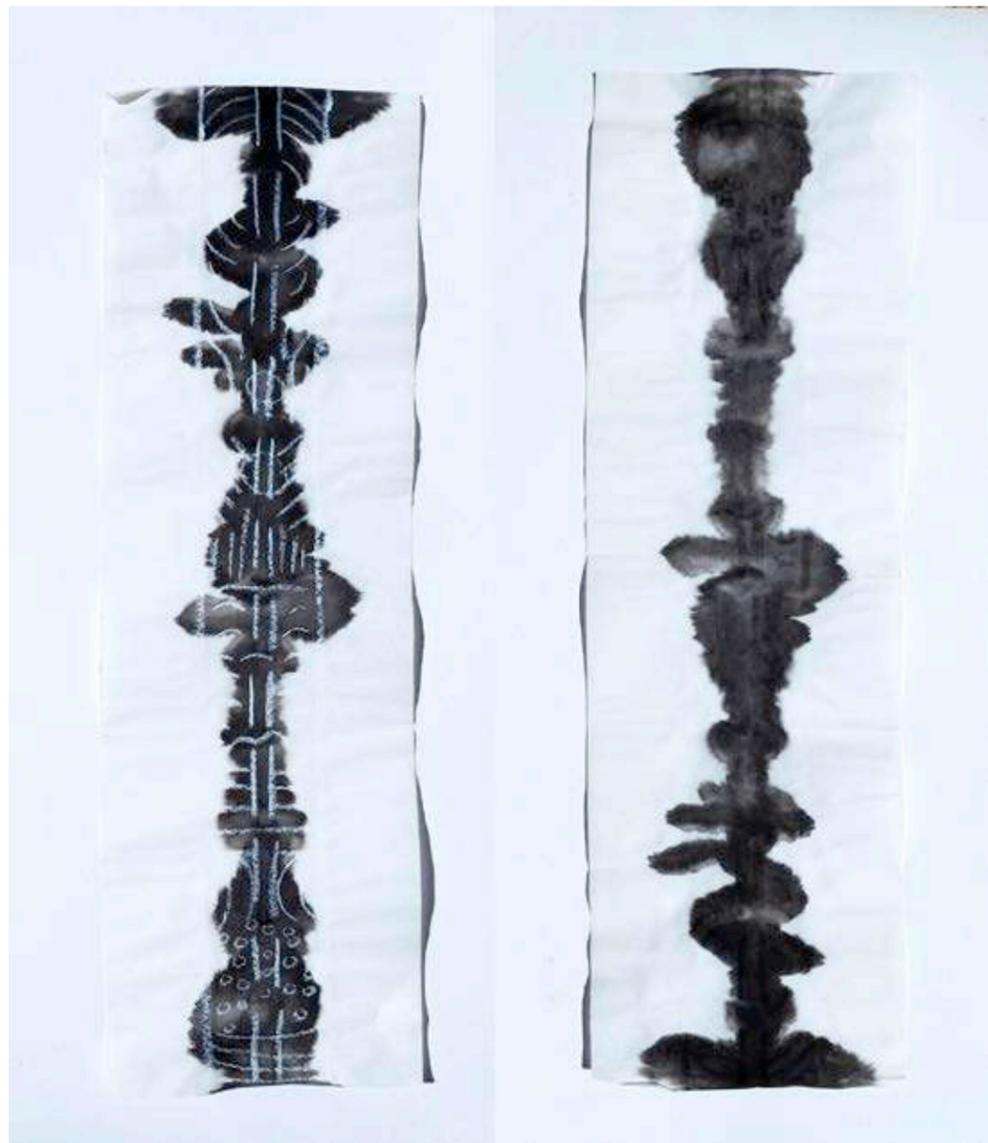


Figura 6. 1. 10. Prueba experimental.

Tinta y cera Manley blanca sobre papel de arroz. Cara anterior y posterior (la tinta al derramarse no respeta la cera, traspasa por debajo de la cera).

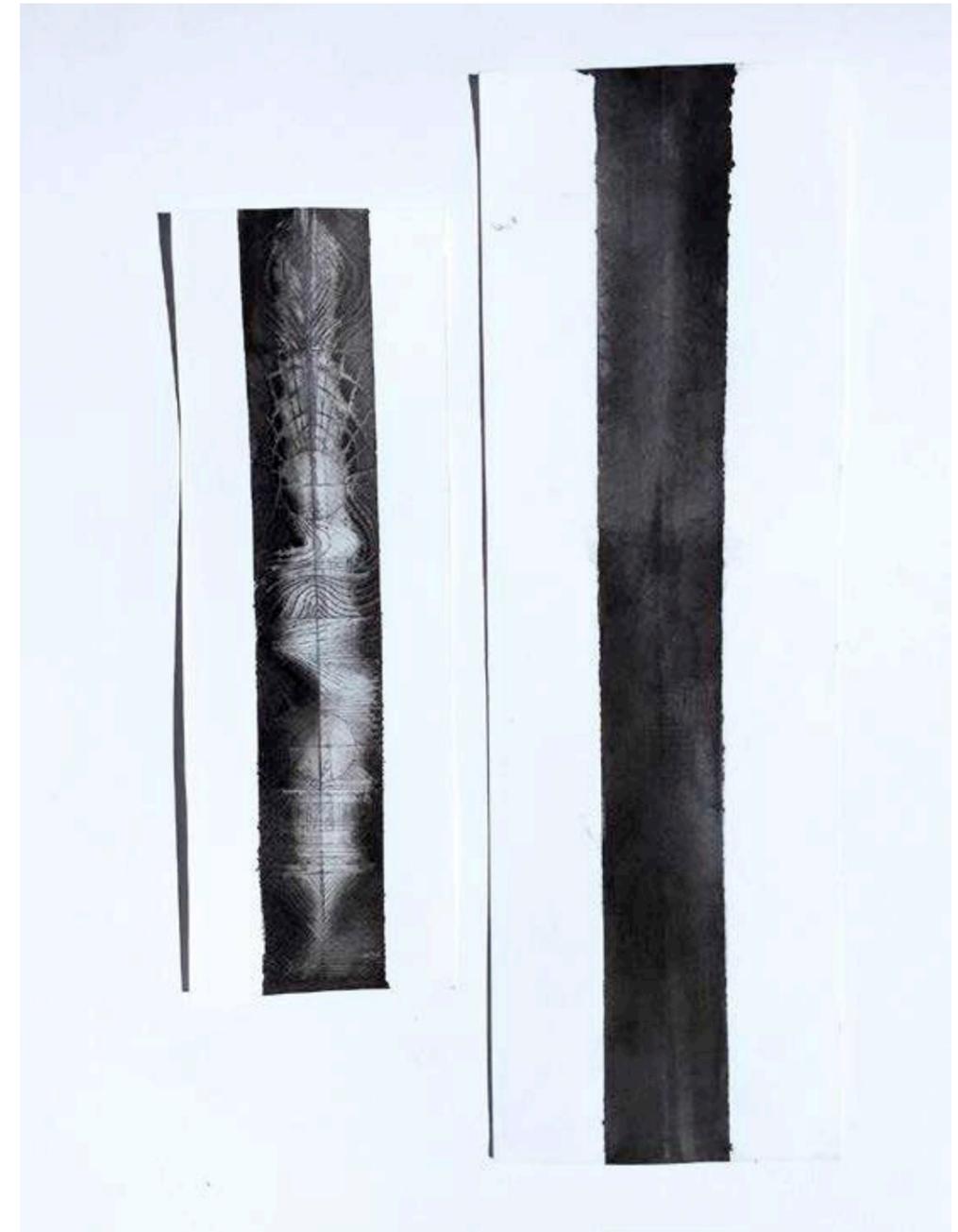


Figura 6. 1. 11. Prueba experimental.

A la izquierda: tinta sobre papel intervenido con bisturí (primero se cubre de tinta china; después se deja caer una gota de agua, que arrastra el material). A la derecha: tinta y lejía sobre papel (no da resultado).

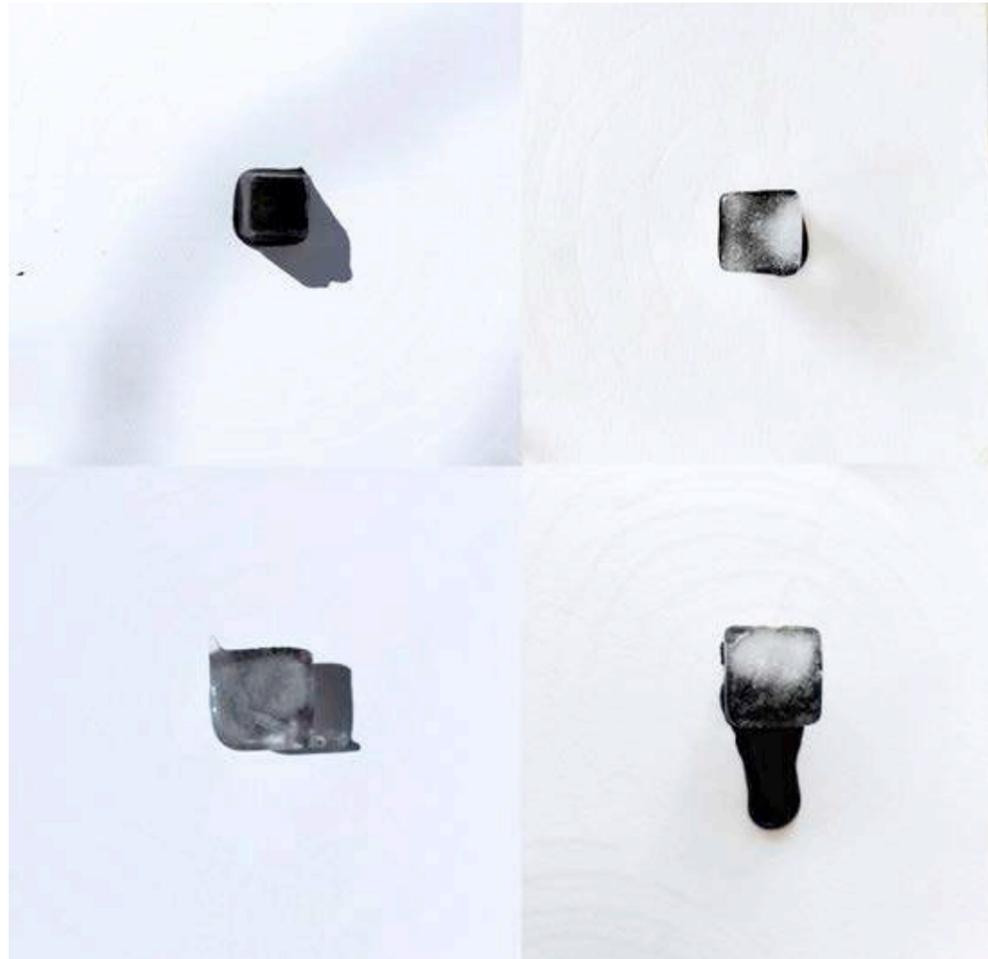


Figura 6.1.12. Prueba experimental.

Experimentos con tinta china, hielo, ceras Manley blancas sobre papel de distintos tipos. Se probó a: congelar la tinta (el pigmento se separa del aglutinante); colocar tinta sobre hielo; colocar tinta bajo hielo, etcétera. Se permite que la tinta vaya cayendo conforme el hielo se derrite.



Figura 6.1.13. Prueba experimental.

Experimentos con tinta china, hielo, ceras Manley blancas sobre papel de distintos tipos. Se permitió que el hielo se fuera derritiendo de manera natural al Sol, generándose manchas al azar y revelando los grafismos de cera blanca.

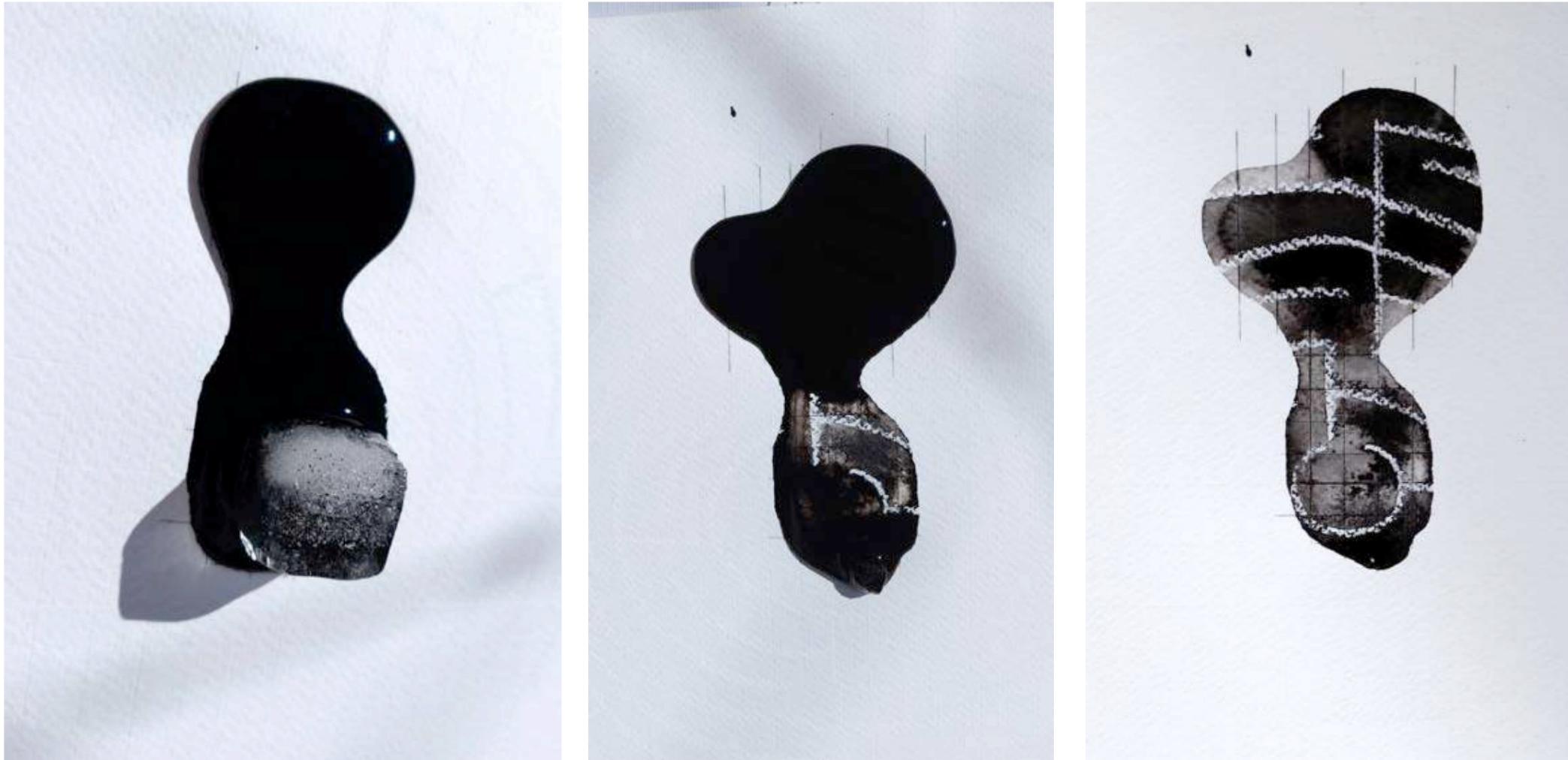


Figura 6. 14. Prueba experimental.

Experimentos con tinta china, hielo, ceras Manley blancas sobre papel de distintos tipos. Se permitió que el hielo se fuera derritiendo de manera natural al Sol, generándose manchas al azar y revelando los grafismos de cera blanca.



Figura 6. 1. 15. Prueba experimental.

Experimentos con tinta china, hielo, ceras Manley blancas sobre papel de distintos tipos. Se permitió que el hielo se fuera derritiendo de manera natural al Sol, generándose manchas al azar y revelando los grafismos de cera blanca.





Figura 6. 1. 16. Prueba experimental.

Tinta de limón en papel intervenido con bisturí, revelado con vela encendida. Experimentando con capas de limón, agua, etcétera. Cuantas más capas de limón en una zona: más intenso el tono; una sola capa húmeda retirada con paño deja un suave tono dorado; una gota de agua sobre una gota de limón genera cierto contorno contrastado...



Figura 6. 1. 17. Prueba experimental.

Experimento con zumo de limón congelado y cera Manley blanca sobre papel. Se deja que el zumo de limón congelado se derrita orgánicamente; se revela el resultado al calor de una vela encendida. Parece que el zumo ha respetado la cera blanca.

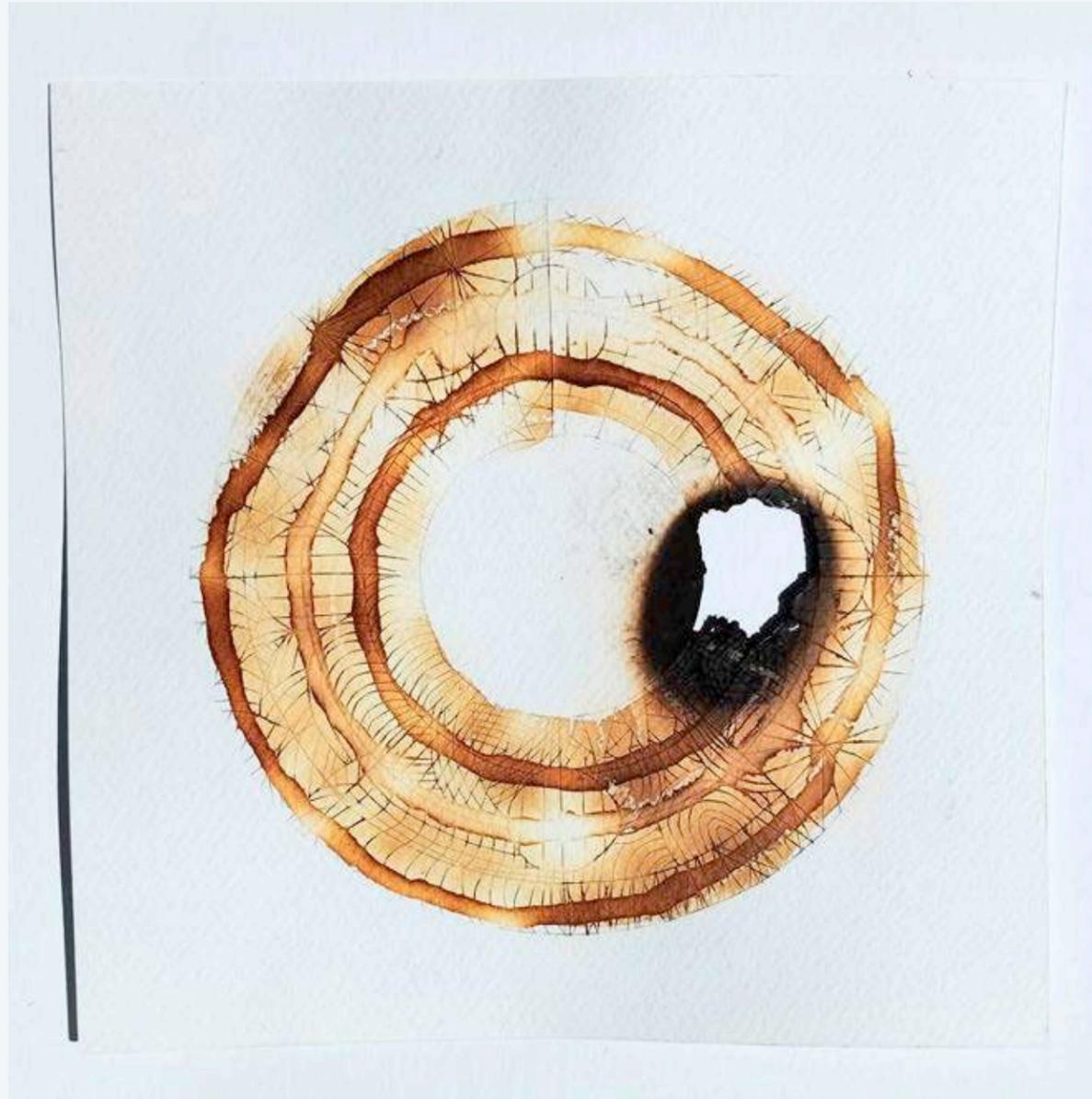


Figura 6.1.18. Prueba experimental.

Experimento de zumo de limón sobre papel. Formato cuadrado, siguiendo circuito circular. Jugando con la idea de los anillos del tronco de un árbol. Se colocan las gotas de zumo sobre el papel, se va moviendo el papel y rotándolo cual volante para hacer que las gota recorran el espacio.



Figura 6.1.19. Prueba experimental.

Experimento de Betadine y ceras Manley blanca sobre papel. Formato cuadrado, siguiendo circuito circular. Jugando con la idea de los anillos del tronco de un árbol. Se colocan las gotas sobre el papel, se va moviendo y rotando el papel para hacer que las gotas recorran el espacio.

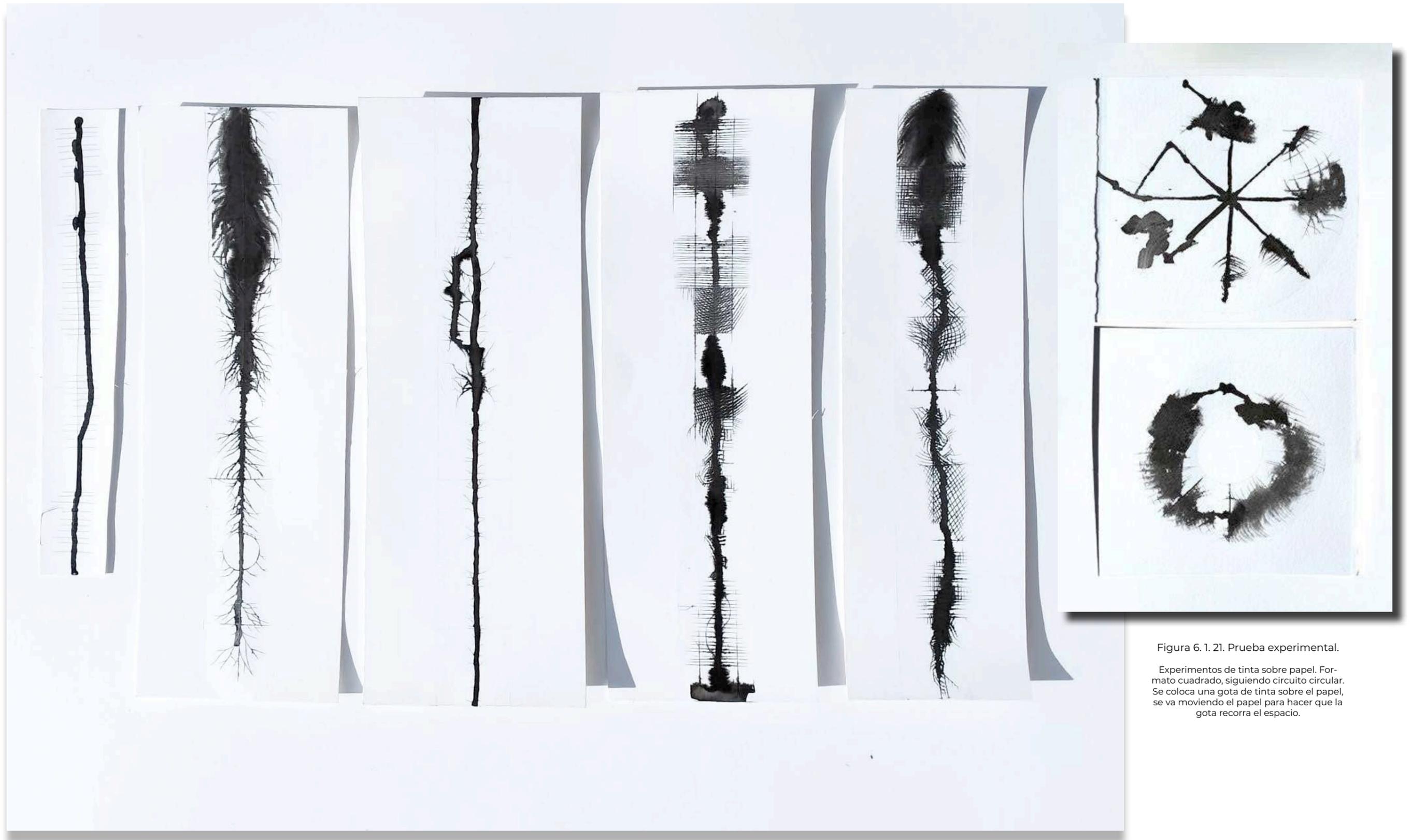


Figura 6. 1. 20. Prueba experimental. Tinta sobre papel.

Figura 6. 1. 21. Prueba experimental.

Experimentos de tinta sobre papel. Formato cuadrado, siguiendo circuito circular. Se coloca una gota de tinta sobre el papel, se va moviendo el papel para hacer que la gota recorra el espacio.

## **6.2. ANEXO II: ENTREVISTAS**

## 6.1.1. CONVERSANDO CON VICENTE BRU

Entrevista realizada a Vicente Bru, doctorando en traducción accesible y contratado predoctoral en el Departamento de Traducción e Interpretación en la Universidad de Granada. Investiga especialmente la accesibilidad para personas con discapacidad auditiva en contextos musicales, arqueológicos y museísticos.

■ *(I.) Vicente, por lo que hemos estado discutiendo, me has comentado que, en el mundo de la traducción y de la accesibilidad en relación con las obras de arte, os surgen verdaderos dilemas en torno a las posibles interferencias del traductor en el proceso de comunicación. ¿Podrías explicármelo de nuevo? ¿Qué preguntas de investigación os está planteando esta situación? ¿Es un tema de veras tan polémico como dices?*

▲ (V.) La verdad es que la traductología ha dedicado muchísimos artículos y discusiones al famoso tema de la fidelidad al autor. Existe ese famoso dicho en italiano de *traduttore, traditore*, es decir, 'el traductor es un traidor', precisamente porque se entiende que jamás podremos ofrecer un producto de calidad de la misma forma que lo hace el original.

Piensa también en el debate que hay en redes y en la calle de doblaje *versus* versión original con subtítulos. La gente prefiere ver la película en versión original, incluso a pesar de que no comprendan el idioma o que pierdan información porque estén toda la película leyen-

do subtítulos interlingüísticos, antes que verla doblada porque 'en el doblaje no dicen lo que dicen en el original y se pierden los matices'.

Evidentemente, los traductores defendemos que la traducción es siempre un producto de la misma calidad que el original, que respetamos los chistes o los matices que el autor original quería plasmar en su película o que van a tener la misma experiencia que un estadounidense que disfruta de la obra audiovisual en la versión original...

Precisamente en esto de la misma experiencia está la teoría más aceptada de la traductología, la 'teoría del *Skopos*' de Nord. La **fideli-****dad** se establece según el encargo de traducción, según las necesidades del público meta, según la funcionalidad de la propia traducción. No existe una fidelidad palabra por palabra, sino a la obra completa, a la funcionalidad de todo el producto y las expectativas del público meta.

De todas formas, incluso así, sigue siendo muy **polémico**, especialmente para las personas legas, que siguen teniendo esa idea de **contaminar el producto origen**. Y si ya hablamos de accesibilidad, más todavía. Piensa que una interpretación de un producto audiovisual o artístico, para una persona que no puede acceder a ese producto de forma sensitiva, se percibe como paternalista o incluso *ofensiva* para las personas con discapacidad ('no me cuentes, describe, que yo ya haré mi interpretación').

Aquí vamos entonces más allá de la fidelidad. Vamos a la presunta *objetividad* de los sentidos, que, como hemos hablado, es algo bastante improbable, por no decir imposible.

- (I.) Desde el ámbito de las Bellas Artes, me ha llamado mucho la atención tu comentario de antes sobre que la interferencia del intermediario (del traductor) 'contamina' las intenciones o el mensaje originales del autor. A vosotros,

*por lo que he entendido, os están solicitando realizar una interpretación de la obra de arte sin distorsionarla con vuestra subjetividad. ¿Podrías aclararme un poco mejor qué has querido decir con todo esto?*

- ▲ (V.) Sí, la verdad es que es una de las corrientes existentes en traducción accesible y parece que es la única que no se considera paternalista o *contaminante* por parte del colectivo sordo. Es cierto que en mi grupo de investigación hemos trabajado más con la discapacidad visual y ahí sí que se identifican dos corrientes o, al menos, dos formas de hacer audiodescripciones.

Primero, está la **audiodescripción objetiva o neutra**, en la que se busca describir de la forma más aséptica y figurativa lo que aparece en el cuadro o el objeto audiodescrito. Imagínate un capitel corintio. En vez de decir que: 'las hojas de acanto florecen de la parte de arriba y caen de forma armoniosa por todo el capitel', habría que decir algo así como: 'en la parte superior del capital, hay un relieve que pretende emular las hojas de una planta de acanto, que comienza arriba y que termina aproximadamente a 2 cm del origen'. En el *Guernika* (Picasso, 1937), por ejemplo, se puede decir que: 'hay una figura distorsionada a la izquierda del cuadro que pretende emular una mujer con una boca abierta y con una figura pequeña que puede recordar a un cuerpo en los brazos...! Como ves, algo muy aséptico y, a mi gusto, muy poco funcional.

Justamente porque no refleja la potencia del **horror** que plantea el cuadro (y puesto que, en los cuadros contemporáneos, tiene poco sentido describir una mancha roja sobre fondo blanco), existe la **audiodescripción (AD) enriquecida**. En esta AD se utilizan metáforas, elementos sinestésicos, sonidos o músicas de ambiente, interpretaciones personales... en fin, algo más enriquecido, algo más pasional,

algo que curiosamente suele gustar mucho a las personas ciegas con las que trabajamos. Mis compañeras M.<sup>a</sup> Ollala Luque y Silvia Soler trabajan muchísimo con esto, con '**los límites de la objetividad**', en su asociación *Kaleidoscope Access* (2013).

En **audiodescripción fílmica** (refiriéndonos a los subtítulos) ya es otra cosa. Como no tienes todo el tiempo que puedes con un objeto museístico, sí se apuesta mucho más por la versión aséptica y descriptiva del producto audiovisual. Piensa que está totalmente supeditado a los tiempos de la película, a los huecos entre diálogos (lo que llamamos 'bocadillos audiodescriptivos') y al lenguaje audiovisual, que se considera, en cierta forma, diferente al de la imagen en sí por eso de que está en movimiento y contando una historia.

En AD fílmica, por ejemplo, jamás te encontrarías algo así como 'Jon Nieve mira apenado...' o 'Gandalf contempla los planes de huida', porque se consideraría una interpretación personal de un primer plano, que puede ser justamente otra cosa. Se podría decir 'Jon Nieve observa el cadáver' o 'Gandalf mira al frente'.

Volviendo a lo que me has preguntado, sí. En subtulado para sordos, que es lo que yo trabajo, hay una **lucha** (política en gran medida) porque justamente se defiende que la figura del subtitulador debe ser *lo más aséptica posible* para que el espectador se haga su propia **imagen mental** de ese producto audiovisual, sin que nadie lo haya condicionado. Te pongo un ejemplo, como antes. En *Titanic* (James Cameron, 1997), en vez de indicar cada vez que salga el tema de Rose y Jack 'música romántica' o incluso 'tema de amor de Rose y Jack', se prefieren descripciones como 'acordes suaves de violines', 'música suave – *My Heart Will Go On*' o 'música melancólica'. Como ves, se supone que, con esa descripción lo más **objetiva** posible, se puede hacer que el **espectador** se cree su propia idea de esa música.

■ (I.) De modo que, en la práctica, os piden buscar ese 'mensaje puro y fijo', codificado por el creador original, sin contaminarlo. Después de hablar conmigo, ¿continúas pensando que es posible una comunicación sin ningún tipo de interferencia? Incluso sin la intervención de un mediador, quiero decir.

▲ (V.) Creo que hay ámbitos diferentes, contextos diferentes, formas diferentes... Sí, es verdad que quizás ves *La noche estrellada* (1889) de Van Gogh y te evoca algo completamente distinto, como la imagen del agua, o incluso (intertextualmente) algo tan inesperado como la serie de *Star Trek* (1966). Es decir, algo que posiblemente no estaba en la cabeza de Van Gogh o incluso del audiodescriptor. Sí que el uso de metáforas y de lenguaje subjetivo puede llevarte a esa idea.

En el caso de la **subtitulación y la AD fílmica**, creo que hay un componente que no podemos evitar ni descuidar, que es la **narratología**. Es un arte que cuenta historias, que cumple un propósito narratológico y que emplea todos los medios (visual y auditivo) para este mismo propósito, por lo que insistir en la visión original del director es más importante que quizás en un cuadro o en una instalación en la que el artista busca precisamente provocar o sugerir o hacer pensar...

Creo que una opción más aséptica puede que no sea la mejor (demasiado pobre o incluso desconcertante para el espectador) y que hace falta otro componente, el de la **funcionalidad**, para completar el puzzle. Pero, si te das cuenta, siempre hay una fidelidad detrás: la funcionalidad del autor, la idea que tenía en la cabeza (aunque la ejecución fuera deficiente), la razón por la que ha usado una música en modo mayor y no otra en modo menor...

También creo que la **subjetividad** en las artes narratológicas puede hacer que caigamos justamente en lo que he dicho antes, en el paternalismo: 'vamos a decirle que esta música es romántica porque el

pobrecito no se entera', 'vamos a dejar claro que Gandalf está reflexionando porque es lo que claramente está pasando' (cuando es posible que lo que esté haciendo es morirse de miedo o incluso meditando).

■ (I.) ... Claro, ves necesario conservar la 'idea original' del autor. Lo entiendo. Pero eso significaría pedirnos intentar eliminar la ambigüedad al 'traducir' una obra a otro código. ¿Es eso?

▲ (V.) Sería plantear un lenguaje lo suficientemente **objetivo** y lo suficientemente **ambiguo** al mismo tiempo. 'Objetivo' porque es lo que es: el plano de una mirada al frente, dos notas al piano, una escena con un cuarteto de cuerda con música de tempo animado de Mozart... Sí, es objetivo y no es nada ambiguo: ya [el subtítulo] no es 'música divertida' o 'mirada penetrante'.

Sin embargo, también es **ambiguo**. ¿Cómo suena la música de Mozart? ¿Qué sabe el espectador sobre Mozart? ¿Qué te viene a la cabeza cuando digo 'Mozart'? No te estoy diciendo: 'ha escogido música de Mozart porque el clasicismo representa un lenguaje musical controlado y racionalizado, como el carácter neurótico del personaje...'. Evidentemente eso sería 'lo más objetivo' o al menos lo más fiel a las intenciones del autor, porque es lo que está detrás del uso de la música de Mozart (porque le hemos preguntado al director, porque lo hemos leído en una entrevista, porque lo dice después en un diálogo...); pero, al mismo tiempo, roba a la persona sorda de hacer sus cavilaciones de por qué usa Mozart y no una música genérica o una música de Bach.

De nuevo, es un punto medio entre hacer *spoiler* de la obra y hacer mi interpretación propia de la obra. Imagínate que una persona dice 'ha puesto Mozart porque, como el protagonista se llama Wolfgang y Mozart también, ha establecido una relación' o incluso 'ha puesto

Mozart porque es una música desenfadada y el personaje es rebelde'. No sé si me explico...

■ (I.) ¿Y tú crees que el arte puede existir sin ambigüedad? ¡La verdad es que os ponen en una posición muy difícil!

▲ (V.) Como te digo, es imposible. Creo que hace falta algo de *componente artístico*, como te decía antes, que está más o menos presente dependiendo del tipo de arte que hagas. Imagínate que estás subtitulando el *Tour* de Francia y lo gana un argentino. Por mucho que pueda ser muy poético e inspirador el uso [a modo de banda sonora] del himno de Argentina, no deja de ser el himno de Argentina porque es quien ha ganado el torneo y esto ha de tenerse en cuenta al idear los subtítulos. O incluso en la audiodescripción de ese evento: por mucho que sea muy inspirador la cara del ciclista mirando al frente, llorando, y su cara se funde con la bandera argentina, no deja de ser una imagen funcional de la persona que ha ganado el evento. Hay que considerar todas estas variables.

Lo que quiero decir es que creo que hace falta un punto medio, porque, si no, puede dar lugar a **polémicas**. Imagínate ahora que es Corea del Norte quien gana el evento y en el subtítulo ponemos 'música gloriosa y épica de Corea del Norte' o incluso en la AD decimos 'el corredor mira con fervor la hermosa bandera ondeando de Corea del Norte y piensa en los miles de personas que tienen la suerte de vivir en Corea del Norte'. Nos podemos buscar un buen problema...

En el caso del arte, no pasaría exactamente lo mismo, pero sí que el espectador podría quejarse de que no se ha ofrecido la *versión oficial*. No es ni siquiera como el teatro, en la que siempre se sobreentiende que es una versión de Shakespeare o incluso de Mamet. Aquí hay un solo subtitulador o subtituladora mediando y esa es la única 'descrip-

ción' de la obra de arte que [una persona sorda] va a tener. No sé si ves lo que quiero decir...

■ *(I.) Después de hablar conmigo sobre el proceso creativo visto como proceso de codificación abierto..., y de exponerte esta crítica al modelo teórico de comunicación emisor-canal-código-receptor, ¿puedo preguntarte si dirías que ha cambiado en algo tu visión sobre este tema? El hilo conceptual que te he planteado, desde las Bellas Artes, ¿te parece que ha aportado algo a tu visión como investigador en el ámbito de la Traducción e Interpretación?*

▲ (V.) Sí que ha enriquecido mi visión, especialmente en lo relativo a las Bellas Artes, al arte contemporáneo y a la traducción intersemiótica de obras pictóricas o incluso arqueológicas.

Creo que es muy interesante plantearse y reflexionar esa interacción que hace el receptor con el mensaje y cómo interactuamos con ese mensaje y lo transformamos. Quizás el truco está en lo que he dicho de los ámbitos y de la versión oficial, sobre todo en el mundo tan capitalista en el que vivimos...

7 de julio de 2023.  
Respuestas transcritas por Vicente Bru.

## 6.1.2. CONVERSANDO CON CRISTINA MEJÍAS

Entrevista realizada a Cristina Mejías (1986), artista andaluza, licenciada en Bellas Artes y Máster de *Investigación en Arte y Creación* de la UCM (Madrid) por la UEM.

- *(I.) Buenas tardes, Cristina. Lo primero, quería agradecerte otra vez que hayas aceptado responderme a estas preguntas. Como te comenté, la experiencia contigo durante el Taller de Territorio Crítico y tus recomendaciones marcaron un punto de inflexión en mi trabajo personal y dudo mucho que hubiera llegado al mismo destino sin tus palabras... Dicho esto, aprovecho para preguntarte: ¿crees que en la época de saturación informativa en que vivimos y donde el contacto humano se mecaniza aparentemente cada vez más... la narración sigue teniendo la misma pertinencia o capacidad para 'conectar' que, por ejemplo, antes de la emergencia de los nuevos medios?*
  
- (C.) Creo que, a pesar de que surjan nuevos medios (sin tacto, pero en contacto), al final surgen para contarnos cosas, porque persiguen esa necesidad humana de entrar en comunicación. Sí es cierto que considero que el medio digital impone cierta distancia, que tal vez desvirtúa la inmediatez y la espontaneidad de una narración en persona, más directa. Me da la sensación de que los nuevos canales se centran más en transmitir el mensaje, es decir, que todo se reduce a expresar una idea de manera clara,

rápida y eficaz, lo cual inevitablemente deja fuera el intercambio y todos esos factores que al final van **más allá** de lo que quieres contar (una mano que se apoya en tu hombro, ¡un gesto! Una mirada). Esa idea tan actual de que 'el tiempo es dinero'... se deja por el camino muchas cosas. Pero en mi opinión la narración sigue estando ahí: es el fundamento de todas estas nuevas herramientas.

■ (I) *Tal vez sea un tema un poco trillado, pero: ¿cómo te posicionas ante esa idea de que los soportes narrativos materiales se quedarán obsoletos en este mundo en que vivimos, que es cada vez más virtual e inmaterial? Hay quienes dicen que han perdido su función... Me gustaría mucho conocer tu opinión sobre este tema.*

● (C.) Yo sinceramente espero que esto no suceda. Me has comentado que tu T.F.M. trata de los libros físicos, ¿no? Personalmente soy incapaz de leer un libro en digital. Quiero decir, necesito tocarlo, doblar las páginas, retroceder, que se mezclen las hojas, palpar las letras. El tacto. Para mí, una historia es como un cuerpo **vivo**, ¡necesito tenerlo entre las manos! Una relación con un libro es como una conversación. Quizás esto se deba que poseo una dedicación muy fuerte a lo matérico, pero para mí un libro es un **cuerpo**. Pienso en el negro sobre blanco de una pantalla y... Me parece algo frío. Es que no tiene nada que ver. El gesto de doblar la hoja no es lo mismo que darle con el dedo a la pantalla, hasta diría que el propio sonido del pasar las páginas se pierde. Es algo muy visceral. Además... El libro toma su **tiempo**. Va en contra de esta velocidad y la aceleración del tiempo en que vivimos. Es lo que te comentaba antes respecto a que no se trata tanto de transmitir el mensaje, sino de la experiencia misma. Así que, no, no sé qué pasará, pero espero que los libros nos sobrevivan.

■ (I.) *¿Por qué es importante para ti y para tu obra la narración? ¿Puedo preguntarte en qué momento de tu trayectoria personal crees que se volvió algo tan importante?*

● (C.) Pues mira, precisamente todo empezó cuando tuve que hacer mi **T. F. M.** No había desarrollado una producción muy extensa aún por entonces, y para empezar pues me tuve que hacer estas mismas preguntas: '¿de qué quería hablar? ¿Qué me importa?' Me encontré en la situación de tener que pensar *por qué* había hecho lo que para mí supone una pieza matriz de mi obra, el vídeo con mi abuela (*Temps vécu*). De alguna manera no paraba de acordarme de cómo, cuando era pequeña, uno de mis hermanos mayores se tomaba el tiempo de sentarse conmigo a **leer**. Leía él, quiero decir, aunque de vez en cuando parábamos para comentar la historia. El primer libro que me leyó fue *La historia interminable* (Michel Ende, 1979). Me di cuenta de que esta experiencia hacía **revivir** la narración, hacía el libro muy presente. Esa lectura fija en el papel (esas ideas que bailan en tu cabeza cuando lees en silencio) se transforma cuando se recita en voz alta. El relato se vuelve más vivo y subjetivo. Esto es lo que me llevó a empezar a investigar sobre la oralidad y la narración. Leí un ensayo precioso, por ejemplo, que explicaba cómo antes las bibliotecas no eran para nada lugares en silencio, sino espacios donde la gente leía en voz alta y se interpelaba. Donde el libro no era un ser inerte, sino que se ponía en circulación, digamos. Esta idea me interesó mucho.

Creo que por eso (y esto es una reflexión sobre algo que para mí es inconsciente) mi trabajo posee un componente tan fuerte de 'no ser una cosa fija'. Siempre digo que se parece más a un **gerundio**: tienes que recorrerlo, transitarlo..., siempre tienes que 'volver sobre la página'; ¿sabes? Mis obras tienden a estar en movimiento, a tener muchas caras; no hay tampoco un punto fijo, sino que todo está en *potencia* de ser

una cosa u otra. Huyo de esta manera del relato único, fijo, estandarizado. Mi forma de hacerlo es buscar deliberadamente presentar el trabajo para que no pueda ser percibido de un solo vistazo, ni de una sola vez, ni en un segundo. Persigo estas temporalidades infinitas, porque en el tiempo hay acontecimientos... y **en ese tiempo hay una narración.**

- (I.) *Quería decirte que es gracias a ti que haya dedicado una gran proporción de mi investigación a indagar sobre la lectura como una experiencia profundamente activa, dinámica y creativa. ¿Quisieras comentarme algo respecto a este tema o sobre lo que ha supuesto para ti como creadora? Por cierto, me encantó la idea que planteabas en tu TFM sobre “cómo la figura del narrador de historias propia de las sociedades orales, tras un largo sueño, se ha despertado en forma de artista contemporáneo [y cómo] el espectador se convierte así en un narrador más, y lleva la pieza fuera del espacio expositivo” (Mejías, 2016, p. 7). Esa idea de que el espectador se lleve consigo la pieza (el relato) a un contexto tal vez más mundano y vital. ¿Podrías hablarme un poco de esto? ¿Sigues opinando igual? Me parece una clave fundamental para entender, por decirlo de alguna manera, el poder de la narración en la contemporaneidad.*
- (C.) Claro, el espectador es un narrador en potencia, tanto en el arte como en la vida. Todos somos **rapsodas**, transformadores de historias. Me interesa mucho esto de cómo, a pesar de que el cuerpo de la historia sea el mismo para todos, cada uno lo transforma. Somos como **vasijas** que recogen narraciones y que, si acaso vuelcan parte de ellas, siempre aportan un sedimento que es propio. Por ejemplo, me viene ahora a la cabeza el trabajo de Tino Sehgal (1976), que insiste en que sus piezas performáticas no sean registradas de ningún modo, para que así sólo pervivan a través del testimonio de las personas que las hayan presenciado.

- (I.) *Por otro lado, como te he comentado, mi Trabajo de Fin de Máster se ha centrado especialmente en indagar en torno al soporte físico del libro. En concreto, he querido hacer una especie de homenaje al álbum ilustrado infantil como espacio para el encuentro y para el juego, sobre todo porque en mi caso guardo con cariño muchos recuerdos de aquellos momentos en los que mi madre se sentaba conmigo a leerme en voz alta. Ya en tu TFM te referías a esa experiencia con tu hermano... Sin embargo, existen muchos prejuicios contra las obras para niños (tanto en el ámbito popular como en el académico). Quería preguntarte si alguna vez habías reflexionado en concreto sobre el tema de los creadores de libros para niños y, en cualquier caso, si crees que efectivamente son obras de menor categoría. No sé si habrás percibido esa tendencia a usar la expresión ‘infantil’ de manera peyorativa. ¿Qué papel crees que cumplen estos libros en la contemporaneidad?*
- (C.) Pues fijate, resulta que, al acabar la carrera, me dediqué durante un tiempo a ilustrar (aunque esta faceta de mi trayectoria sea menos conocida). Por eso, en mi experiencia, lo **infantil** para nada es de menor categoría. Tener que hallar la manera de transmitir conceptos complejos para que los niños (¡tan inteligentes!) puedan entenderlos desde su lenguaje (que es propio, que es puro y muy distinto) me parece un desafío. Aparte de que esto, en mi opinión, tiene una **importancia** vital a la hora de lograr que estos futuros adultos puedan empezar a reflexionar sobre temas complejos desde pequeños. Soy muy fan de los cómics, de las novelas gráficas... y bueno, también de los libros para niños, que yo misma me compro algunos por gusto. Algunos tienen una sensibilidad brutal. Es que, si lo piensas... Dirigirse a mentes que no manejan aún conceptos lingüísticos complejos, pero *sí* emociones complejas, exige un trabajo de síntesis que no es nada simple. Todo lo contrario. Tiene mucho valor. Así que un *buen* libro para niños, pues sí: es un librazo.

Lo digo por experiencia personal, también. Esos libros que, como te comentaba, me leían de niña me han marcado. Los libros que lees cuando eres niño son a menudo los **pilares** sobre los que luego creces. ¿Cómo vamos a pasar por alto este poder incalculable? Además, desde la fantasía se pueden entender tantas cosas...

- (I.) ... *Hace poco estuve hablando con un investigador del ámbito de la Traducción e interpretación, que está especializándose en el ámbito de la accesibilidad para el colectivo sordo. Él se centra en el ámbito museístico, musical y en el cine. Estuvimos hablando de los problemas que plantea tener que traducir el componente sonoro (de las películas, etcétera) al lenguaje textual, pues parece que una de las corrientes preponderantes en traducción accesible exige al traductor la máxima objetividad. Que traduzcan el 'mensaje original' del autor sin contaminarlo. Mi compañero llegó a usar las palabras "contaminar la obra original del autor", lo que a mí me llamó mucho la atención. Según me dijo (y el tema da para mucho), parece que la audiodescripción objetiva o neutra es la única opción que no se considera paternalista e incluso ofensiva por parte del colectivo sordo. Puesto que tú has dedicado una parte tan importante de tu trabajo a reflexionar sobre la narración oral, me preguntaba si te habías planteado el tema de la accesibilidad en tu propia obra o, en un sentido más general, respecto a la oralidad. ¿Conocías esta problemática respecto al colectivo sordo? Si fuera tu obra, ¿exigirías o has exigido al traductor que traduzcan el componente oral de manera aséptica —sin contaminar tu 'mensaje original'—?*

- (C.) Pues no, no conocía esta corriente, aunque me parece que sí entiendo de dónde viene. Al final, si de entrada medias de esta forma y te dan el mensaje machacado, anulas la **subjetividad** de la persona. Es curioso, pero, por las circunstancias personales de mi abuela, yo tuve esta inquietud

respecto al colectivo ciego. Fue el por qué también empecé a reparar en cómo pueden llegar a desarrollarse otros lenguajes *al margen* de los habituales. Se me ocurrió incluso apuntarme a una visita para ciegos a un museo (tuve la suerte de que me permitieran asistir). Lo que más me sorprendió fue, por ejemplo, cómo trabajaban desde el tacto para que estas personas pudieran entender las obras y sacar sus propias conclusiones (les dejaban tocarlas, o les colocaban diferentes dispositivos táctiles...).

De modo que, sí, para mí tiene lógica la postura del colectivo sordo. Creo que preferiría, en el caso de mi obra, que se tradujera de manera aséptica, a fin de permitir en lo posible que las personas puedan sacar sin interferencias sus propias conclusiones. Aunque sí que me parece interesante la idea de poder jugar con metáforas. No quiero decir con esto, eso sí, que crea que exista un mensaje 'puro' y 'fijo' del autor. En este sentido, es que al final siempre va a haber una **carga subjetiva**, ya sea del traductor, del lector, del propio autor... En cualquier caso, es un tema muy complejo. Es que poner en palabras algo... **¡es como intentar explicar una poesía!** ¿Cómo haces eso?

Por cierto, tengo un amigo (artista), Juan Isaac Silva (Cádiz, 1979), que era sordo de nacimiento. Le implantaron un aparato para que pudiera oír y, ¿sabes lo que me dijo? Que, con sonido, 'el mundo se convirtió en otra cosa'.

2 de agosto de 2023 (\*Transcripción realizada por la autora).

## 6.1.3. ENTREVISTANDO A RAMÓN ROMÁN

Entrevista realizada a Ramón Román Alcalá, Catedrático de Filosofía de la Universidad de Córdoba, Director del Departamento de Ciencias Sociales, Filosofía, Geografía y Traducción e Interpretación, y desde 2006 Director de la Cátedra de Participación Ciudadana hasta 2023. Especialista en Filosofía Helenística y, específicamente, en el escepticismo griego antiguo, lidera, en la actualidad, el proyecto de Investigación "Arte y escepticismo" de la Junta de Andalucía.

- *(I.) Buenos días, Ramón. Muchas gracias de antemano por tu amabilidad al acceder a responder estas preguntas. Me ha parecido que tu perspectiva sobre el tema de este T. F. M tenía un gran valor, aprovechando que tu trabajo de investigación se centra en el escepticismo y que, además, este mismo año colaboraste con la Facultad de Filosofía de Sevilla en el desarrollo del Congreso Internacional Evidencias Inteligibles: escepticismo, imágenes e historia. El presente trabajo indaga en la lectura como experiencia activa... Me preguntaba cómo se abordaría esta idea en filosofía, si estás de acuerdo o si crees que peca de demasiado relativismo. ¿Dónde estaría, en tu opinión, el límite?*
  
- ◆ *(R.) Eso es evidente. En filosofía existe una tesis básica (no tanto de filosofía, sino más bien de autores procedentes del ámbito de la psicología, la física, neurobiología...) llamada 'constructivismo filosófico', que plantea que toda la realidad es una construcción (de ahí el nombre) de aquellos que se esfuerzan por interpretarla. Es decir, nadie recibe una realidad neutral,*

porque existe una separación insalvable entre objeto y sujeto. Nuestro cerebro la construye.

La pregunta por tanto sería '¿cómo sabemos lo que creemos saber?'. Correspondería a **tres perspectivas**: lo que sabemos (cuando percibimos la realidad); cómo lo sabemos (con qué mecanismos de nuestra mente) y por último qué es lo que significa 'crear'. Esta cuestión ha sido profundamente estudiada por la filosofía. Por ejemplo, hay un libro titulado *La realidad es inventada* (2009), de Paul Watzlawick (1921-2007), que plantea justamente esto que estamos comentando. Lo que los constructivistas sostienen es que el sujeto 'inventa' una realidad que él cree haber descubierto. No existe una realidad 'neutra' y 'objetiva' que está ahí para que tú la entiendas, sino que vas construyendo la realidad a medida que la percibes. No puedes hacerlo de otra manera. Lo interesante de esta situación es que todos los cerebros actúan de la misma forma... Es una tesis desafiante, que viene a decir que en el mejor de los casos sólo podemos saber de la realidad lo que la realidad *no* es, pero nunca lo que *es*. Esto, por ensayo y error. Dicho con menos palabras, para los constructivistas todo saber, toda concepción y toda comprensión es una construcción, una interpretación del sujeto viviente.

A mí este tema me interesa porque, claro, tiene mucho que ver con el escepticismo. El origen de todo esto es la psicología de **Jean Piaget** (1896-1980), que viene a decir que toda interacción del sujeto con el mundo es una adaptación, no es una comprensión objetiva. Desde el punto de vista del constructivismo radical, digamos que el mundo es una cerradura. Pues sucede que, de todas las muchas llaves que nosotros tenemos, no hay una sola que sea correcta. Es decir, vas probando llaves y la que la abre, *la abre*, pero nunca se puede decir que una llave sea la más correcta. Esta es una tesis muy radical porque rompe con

todas las convenciones. Es decir, es una teoría del conocimiento que ya no reconoce que haya una realidad ontológica fuera de ti, nada construido, nada objetivo. La inteligencia constituye la realidad en base a nuestra experiencia; organiza el mundo y a la vez se organiza a sí misma.

■ (I.) ¡Qué interesante! La verdad es que el enfoque de esta investigación, como habrás notado, pone el énfasis en el papel activo del receptor antes que en el del creador original... De hecho, parece que la mayoría de nuevos medios comunicativos (videolúdicos, de realidad aumentada o virtual...) tienen en común el poner al receptor o usuario en el centro del proceso creativo. ¿Qué opinas tú al respecto? ¿Qué consecuencias —negativas o positivas— crees que puede tener esto a largo plazo?

◆ (R.) Claro, hay un papel activo por parte del receptor. Yo diría también que es un **creador original**, porque ese papel activo le convierte en creador en la medida en que, **cuando comprende el mundo, lo está construyendo**. No hay que buscar a esto consecuencias positivas o negativas, puesto que la construcción del mundo es de esta forma. No hay ningún neurocientífico actualmente que no vaya a decirte lo mismo. ¡Nadie puede pretender que exista una realidad objetiva y pre-fijada que se te imponga desde fuera! Eso no sería científico. Si tuviésemos otro cerebro u otros sentidos, construiríamos la realidad de forma distinta, por lo tanto, el mundo no sería el mismo. Yo no sé lo que hay ahí fuera, lo único que puedo saber es cómo lo construyo. El mundo no es independiente, no existe un 'realismo' metafísico. No hay forma de saberlo, dado que nuestra relación con el mundo está separada por los sentidos, nuestro cerebro...

En este sentido, es que la tarea del sujeto como creador es **fundamental**. El receptor genera constantemente su propio relato y sus

propias interpretaciones. De hecho, hay una teoría muy potente en literatura (la **teoría de la recepción**) que surge como un movimiento de crítica literaria y que supone, a través de la fenomenología y de la hermenéutica, que el receptor (el lector) construye su propia lectura. Por eso el autor, cuando escribe, siempre está pensando en el lector.

■ *(I.) Hablando del autor y del lector, otro de los puntos que se abordan es el papel de la ambigüedad en el arte para conectar con el receptor. Una de las conclusiones a las que me ha conducido el desarrollo de este trabajo es a la importancia que adquieren las estrategias relacionadas con la ambigüedad (vacíos, omisiones, elipsis, huecos...) para insuflar dinamismo. ¿Qué te sugiere a ti todo esto? ¿Has tratado este tema en tu trayectoria alguna vez?*

◆ (R.) Esta cuestión, aunque se aplique a un asunto particular, es un problema filosófico que hunde sus raíces en el pensamiento clásico griego. Quien lo desarrolla es Gorgias (c. 460 a. C. – c. 280 a. C.), quien propone **tres tesis**: la primera, nada es; la segunda, si lo hubiera, no podría ser conocido; y la tercera, si lo hubiera y pudiera ser conocido, no podría ser comunicable. La idea básica de Gorgias es que los sentidos son independientes entre sí (la vista del oído, etcétera). De modo que a la percepción debemos sumar el interpretar todos los impulsos electromagnéticos que nos llegan. Esa **construcción** la realiza nuestro cerebro. Es un problema muy significativo de la filosofía, ya que los diferentes sentidos nos muestran percepciones distintas; nuestro cerebro las interpreta y construye. A esto se añade un problema más, y es que para transmitir esas construcciones a otros necesitamos utilizar el **lenguaje**, y el lenguaje es metafórico, es mentiroso por naturaleza.

Por supuesto, el lenguaje no es transitivo. Si yo te digo 'me duele aquí', tú no puedes saber exactamente cómo es mi dolor... De ahí la

tercera tesis, que nos lleva a cuestionar cómo podemos saber siquiera que hay una existencia independiente de mí. La tesis de 'nada es, nada hay'... Este ha sido un tema filosóficamente muy discutido (desde el siglo IV a.C., ¡imagínate!) y a día de hoy se sigue investigando en esta línea.

7 de agosto de 2023 (\*Transcripción realizada por la autora).

## 6.1.4. CONVERSANDO CON IGNACIO GONZÁLEZ

Entrevista realizada a Ignacio González, catedrático de Mecánica de Fluidos en la Escuela de Ingenierías Industriales de la Universidad de Málaga. Su campo de interés es la micro manipulación de flujos mediante técnicas electro-hidrodinámicas para la generación de materiales complejos, así como la Mecánica de Aerosoles.

- *(I.) Buenos días, Ignacio. Sé que el tema de este trabajo académico se aleja de tu campo..., pero precisamente por eso me ha parecido que podía ser de interés contar con una perspectiva más distanciada de las Humanidades, por si surgiese algo inesperado de la posible sinergia. Aquí, como ya te adelanté, se indaga en la lectura como experiencia activa (...). ¿Habías reflexionado antes sobre este tema? ¿Crees que es una cuestión pertinente en la actualidad?*
  
- ◆ *(IG.) Sí que había reflexionado al respecto. Mi impresión es que cuanto más se aleja el texto del entorno Matemático/Físico, donde los términos de las ecuaciones tienen un significado claro, **es más necesaria la participación activa del lector**. No es que en los primeros no ocurra, pero en textos de perfil más filosófico el lector tiene muchas veces que fabricar la respuesta a las preguntas o situaciones que se le plantean. Creo que algo similar ocurre con la poesía, aunque en este campo mi experiencia es muy escasa.*

En cualquier caso, creo que la participación activa del lector es fundamental, incluso cuando el texto pretende transmitir un mensaje predeterminado, cualquiera que sea el campo. Un ejemplo: los textos

periodísticos, que siempre intentan moldear los hechos según sus tendencias políticas.

■ (I.) *Tal vez sea un tema un poco trillado, pero: ¿cómo te posicionas ante esa idea de que los soportes narrativos materiales (libros, pintura, etcétera) se quedarán obsoletos en este mundo en que vivimos, que es cada vez más virtual e inmaterial...?*

● (IG.) Yo aún prefiero el papel a la pantalla, pero yo no soy un “nativo digital”. Para mí, lo tangible es más real que lo virtual en general. Tal vez el libro sea el formato que primero tienda a extinguirse, pero las fotos de pinturas o esculturas no son capaces, según creo, de transmitir el sentido completo de la obra; el tamaño, por ejemplo, es un componente que, aunque poco valorado, puede formar parte fundamental del mensaje. Lo mismo creo que ocurre con las texturas.

■ (I.) *¿Qué dirías que es una ‘página’? ¿Crees que las narraciones quedan limitadas a sus soportes o contenedores?*

● (IG.) Entiendo como página, en este contexto, la unidad que conformará por sí misma o en grupo el soporte de una idea o historia. No creo que las narraciones sean prisioneras de su soporte. Éste es, para mí, aquello que, dependiendo del lector, lo hace más atractivo *a priori*: papel, digital, audio libro, etc.

■ (I.) *¿Has trabajado o reflexionado en algún momento de tu trayectoria acerca de la **ambigüedad**? ¿Qué papel crees que desempeña la ambigüedad en relación con el pensamiento o con el proceso creativo?*

● (IG.) En mi trayectoria intento evitar, en la medida de lo posible, la **ambigüedad**. Cuando llego a ella significa que la estructura de razonamiento no es **única** y, por tanto, el problema no está resuelto. Por esta parte, la ambigüedad obliga a replantearse las cosas, promoviendo por tanto el **proceso creativo**.

■ (I.) *El enfoque aquí desarrollado, como habrás notado, pone el énfasis en el papel activo del receptor antes que en el del creador original. (...) ¿Habías detectado esta clase de tendencias en la comunicación contemporánea? ¿Qué consecuencias, positivas o negativas, crees que podría tener esto a largo plazo?*

● (IG.) Me parece algo peligroso, porque, en mi modesta opinión, parece que cualquiera puede crear, lo cual es cierto, pero en ocasiones el individuo necesita estar completamente arropado por el esfuerzo de otros para “crear”. Esto me parece engañoso, pues al cambiar o desaparecer el **entorno** este individuo difícilmente podrá generar/crear, lo que lo llevará a la frustración. Mi impresión es que, para crear, hay que **formar** primero al individuo. De lo contrario siempre estará en una posición de enorme desventaja respecto a su entorno.

■ (I.) *¿Crees que en la época de saturación informativa en que vivimos la narración sigue teniendo pertinencia o capacidad para ‘conectar’?*

● (IG.) Para mí, la **narración**, en cualquiera de sus formatos, es la forma básica para conectar. Sin embargo, sí es cierto que, ante la avalancha de información disponible, es esencial que el individuo tenga la formación y conocimientos suficientes como para generar su propia visión de la actua-

lidad, lo que requiere de bastante crítica y autocrítica. Esto ocurre también en el Área de las Ciencias: es esencial cribar para poder avanzar.

■ (I.) (...) *En principio, sí que las nuevas tecnologías parecería que ofrecen al espectador un rol más activo que, por ejemplo, un libro, una pintura o una película. Sorprende entonces hallar la siguiente afirmación de la escritora Úrsula K. Le Guin, quien decía: "Otra manera en la que [...] mostrar nuestra profunda desconfianza de la imaginación, nuestro deseo [...] de controlarla y restringirla, es en las historias que contamos electrónicamente, en la televisión y en medios como los videojuegos" (2020, p. 358). Esta escritora defendía que la experiencia de lectura es más activa, acusando a los nuevos medios de sumir al espectador en un rol más pasivo. ¿Qué opinas?*

◆ (IG.) Estoy completamente de acuerdo. Esto conecta con lo que me has preguntado anteriormente y es justo a lo que me refería. En esos medios digitales puedes ser el rey, pero en un universo que otros han creado, de modo que **coartan tu libertad de imaginación**. En un libro, sin embargo, las descripciones, por precisas que tiendan a ser, siempre están abiertas a ser completadas por la imaginación del lector, lo que le confiere a éste **una libertad mucho más extensa**.

■ (I.) *Por otro lado (...), quería preguntarte si alguna vez habías reflexionado en concreto sobre el tema de los creadores de **libros para niños** y, en cualquier caso, si crees que efectivamente son obras de menor categoría o crees que pueden aportar algo de valor. No sé si habrás percibido esa tendencia a usar la expresión 'infantil' de manera peyorativa. ¿Qué papel crees que cumplen estos libros en la contemporaneidad?*

◆ (IG.) Mi experiencia es prácticamente nula en este aspecto. Sin embargo, los libros infantiles entiendo que han de cumplir un papel importante, pues constituyen el **primer contacto de los niños con este medio de transmitir ideas**. Imagino que, frente a la proliferación de pantallas, los álbumes ilustrados tienen una durísima batalla para mantenerse dentro del interés de los padres, que son quienes compran finalmente esos contenidos. Es constatable el hecho de que se ven muchísimos más chicos con móviles o tabletas (de los padres) que con álbumes ilustrados. Incluso conozco compañías que están desarrollando videojuegos cuyo objeto es enseñar matemáticas a niños. En este sentido, el formato estático me temo no tenga gran futuro...

■ (I.) (...) *Por ejemplo, ¿de qué crees que trata esta obra? (Es de autoría propia). Título: Contar con los dedos. Técnica (de las piezas): Tinta sobre papel caballos. Dimensiones: serie de 9 piezas tamaño A3 cada uno. Conjunto de 126 x 89,1 cm. [\*Se le muestran las imágenes de las piezas...]*

◆ IG: [\*Tras una pequeña pausa...] Siento no saber qué decir.

■ (I.) *Mira ahora este vídeo (el de la performance...): <https://www.youtube.com/watch?v=ldBXLzg3Wro>. ¿Sigues opinando igual sobre las piezas? ¿Conocías este tipo de obras o proyectos artísticos?*

◆ (IG) No conocía este tipo de obras. Ahora creo que lo entiendo. ¡Alegato al soporte de papel!

■ (I.) *¡Muchas gracias por tu atención y por tu colaboración, Ignacio! ¿Te gustaría añadir o comentarme cualquier otra cuestión en relación con todo esto?*

(IG.) Nada más. Me parece un tema muy interesante, aunque yo, más que aportar, ¡lo que puedo hacer es aprender!

21 de agosto de 2023  
(Respuestas transcritas por Ignacio González).



Este trabajo se terminó de elaborar en septiembre de 2023. La maquetación ha sido realizada con Adobe InDesign.



TRABAJO DE FIN DE MÁSTER  
ISABEL HERRERA GONZÁLEZ  
2023