

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE RODRIGO FACIO BRENES
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS

PROYECTO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIATURA EN
ARTES PLÁSTICAS CON ÉNFASIS EN DISEÑO GRÁFICO:
“RELATO A TRAVÉS DEL DISEÑO GRÁFICO: LIBRO ILUSTRADO UTILIZANDO
DISCURSOS NARRATIVOS GRÁFICOS INNOVADORES.”

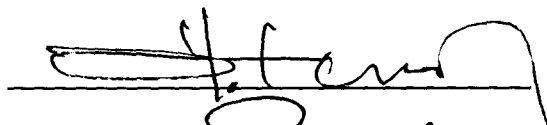
ANDRÉS ARTAVIA TENCIO
A70714

2013

TRIBUNAL EXAMINADOR

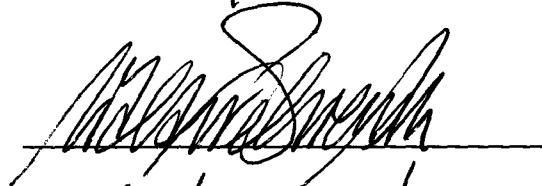
Arq. Alvaro Sánchez Rodríguez

Subdirector

Handwritten signature of Alvaro Sánchez Rodríguez in black ink, written over a horizontal line.

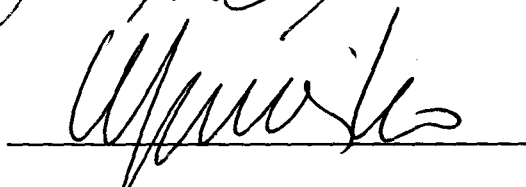
Prof. Walter Behrens Metger

Profesor Invitado

Handwritten signature of Walter Behrens Metger in black ink, written over a horizontal line.

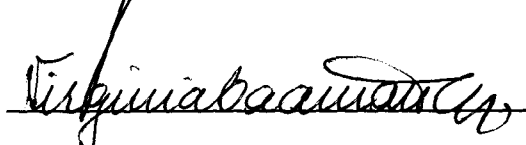
Máster Eugenio Murillo Fuentes

Director Tesis

Handwritten signature of Eugenio Murillo Fuentes in black ink, written over a horizontal line.

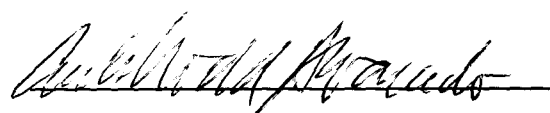
M.L. Virginia Caamaño Morúa

Lector

Handwritten signature of Virginia Caamaño Morúa in black ink, written over a horizontal line.

Lic. Carlos Kidd Alvarado

Lector

Handwritten signature of Carlos Kidd Alvarado in black ink, written over a horizontal line.

COMITÉ ASESOR

DIRECTOR DE TRABAJO:

- Máster Eugenio Murillo Fuentes

LECTORES:

- M.L. Virginia Caamaño Morúa
- Lic. Carlos Kidd Alvarado

TABLA DE CONTENIDOS

Capítulo 1

1. Introducción 6
2. Objetivos 8

Capítulo 2

1. Marco teórico 9
2. Antecedentes literarios 19
3. Antecedentes gráficos 20
4. Metodología 24

Capítulo 3 - Desarrollo de la Propuesta Gráfica

1. Etapa gráfica preliminar 26
2. En busca de un lenguaje más adecuado 31
 - 2.1 Primer relato 33
 - 2.2 Segundo relato 41
 - 2.3 Tercer relato 46
 - 2.4 Portada, guardas, portadilla, epígrafe,
índice y página de agradecimiento 53
 - 2.5 Dimensión gráfica 59

Capítulo 4

1. Conclusiones 62

Capítulo 5

2. Bibliografía 65

Anexos

1. Relatos 67
2. Narraciones cortas de tres experiencias siniestras 72

CAPÍTULO I

1. INTRODUCCIÓN

Relato a través del diseño gráfico es un trabajo práctico-teórico en el cual se propuso una forma innovadora de narrativa en la que todos los componentes visuales, como la ilustración, la tipografía, el diseño, las texturas o cualquier otro elemento gráfico, se acoplan de forma armónica para contar una historia.

El contenido de las narraciones fue tomado de los relatos que tres personas hicieron de varias de sus pesadillas. Luego de establecer las características de cada narración, se seleccionaron únicamente tres, que coincidían principalmente en la alusión a lo siniestro, así como en la imponentia de las imágenes que exigía crear la narración. Además, se tomó en consideración que las tres pesadillas se basaban en imágenes extraídas de la realidad, aunque con personajes y contextos fantásticos, cuya naturaleza favoreció considerablemente la representación gráfica de los mundos oníricos. Estos universos fantásticos, por su flexibilidad, permitieron, uniendo la palabra escrita y la imagen, ser narrados de forma distinta a la tradicional en lo que respecta a medios impresos, los cuales han sido opacados por la aparición de artefactos digitales como los celulares inteligentes, computadoras portátiles y los lectores electrónicos como el Kindle de Amazon, que gracias a sus interfaces, permiten al lector una mayor interacción.

Así pues, lo que se propone con Relato a través del diseño gráfico es una manera lúdica de leer y de interpretar imágenes y palabras como partes complementarias de un solo relato, de modo que mediante la lectura integral del texto y las imágenes, el lector pueda llenar con su propia subjetividad y sus experiencias previas ese sentimiento siniestro que se pretende en las narraciones. Cabe destacar a este respecto

las palabras que Antón Chéjov mencionó en una carta del 1 de abril de 1890 a A.S. Souvorin: «Cuando escribo confío plenamente en que el lector añadirá los elementos subjetivos que están faltando en el cuento».

Para perfeccionar el acercamiento que se hizo de las narraciones incluidas en este proyecto, se llevó a cabo una investigación teórica y plástica concerniente al relato y la ilustración en medios impresos, y que abarcó manifestaciones como los comics, la novela gráfica y los cuentos ilustrados. Asimismo, se indagó, tanto de manera clínica como plástica, en el campo relativo a las pesadillas, debido a que el tema de lo siniestro o lo Unheimlich, como lo denominó Freud, es el hilo conductor de todos los elementos que componen estos relatos.

Por último, aunque dentro de los objetivos de este trabajo final de graduación no se contempló publicar el libro para su venta, sí resulta de gran interés dar a conocer esta propuesta, pues entrelaza de manera innovadora la narrativa con el diseño gráfico, lo que a la postre podría repercutir favorablemente en los hábitos de lectura de jóvenes y adultos. Por otra parte, dar a conocer este material no solo podría incentivar la producción de más libros impresos como éste, lo que promovería también el auge de este tipo de narraciones poco producidas en Costa Rica, sino que también sería un gran apoyo para quienes ya se aventuran en el campo de la novela gráfica, el comic o el cuento ilustrado.

2. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Relatar tres pesadillas de tres personas distintas, mediante la palabra escrita, el diseño y la ilustración.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar los antecedentes de trabajos con propuestas innovadoras de narrativa, tanto gráfica como literaria.
- Experimentar con diferentes elementos gráficos al servicio del libro ilustrado.
- Fundir el diseño gráfico y la palabra escrita para lograr composiciones coherentes, que logren narrar adecuadamente los hechos suscitados en las pesadillas.
- Procurar transmitir las sensaciones de inestabilidad emocional y lo siniestro, implícitas en las pesadillas.
- Mostrar el proyecto en una presentación abierta al público general.

CAPÍTULO II

1. MARCO TEÓRICO

Relato

Por el enfoque de esta investigación, el estilo narrativo que mejor se acopló al trabajo práctico fue el cuento. Sin embargo, de este género literario se tomaron como punto de partida las propuestas teóricas más modernas que se han generado, dado que los planteamientos estructuralistas como los expuestos por Roland Barthes o Claude Bremond, en los cuales se concibe la estructura del cuento como un modelo universal abstracto aplicable a cualquier tipo de relato, presentaron múltiples limitantes para los objetivos trazados.

Para comprender qué es un cuento se estudiaron las diferentes concepciones que los mismos cuentistas le atribuyen. Edgar Allan Poe, por ejemplo, aseguró que un cuento debe ser leído entre media hora y dos horas, y que no debe contener palabras innecesarias, ya que la intención es proporcionar al lector un efecto único. Asimismo, el escritor ruso Antón Chéjov (1890), quien coincide con el autor estadounidense en que el cuento debe ser corto y con solo aquello que sirva de apoyo para la impresión general del texto, indica que las descripciones muy detalladas impiden la compenetración del lector con lo leído.

Otro escritor que aportó a este respecto fue Julio Cortázar quien aseveró que

«[...] el fotógrafo o el cuentista se ven precisados a escoger y limitar una imagen o un acaecimiento que sea significativo, que no solamente valgan por sí mismos, sino que sean capaces de actuar en el espectador o en el lector como una especie de apertura [...] hacia algo que va mucho más allá de la anécdota visual o lite-

raria contenidas en la foto o en el cuento» (Cortázar citado por Zavala, 1995, p. 308).

Por su parte, Guy de Maupassant (1888) menciona que la meta del escritor de cuentos no debe ser contar una historia, sino comunicar su visión personal de mundo y que, su fin último, debe de ser conmover al lector tanto como el escritor se conmovió al percibir aquello que lo indujo a escribir. Precisamente, a esto mismo se refiere Mario Benedetti (1953), cuando comenta que el cuento no se limita a la mera descripción de un personaje, sino que es un retrato activo. Así las cosas, ambos ven el cuento como una extensión de su propia realidad y de cómo la perciben; de manera que, sea ficción o no, lo que escriben los cuentista es real en tanto ellos lo acepten al narrar y el lector al leer.

Lo Siniestro

El psicoanalista austríaco Sigmund Freud (1972) describió lo siniestro o lo Unheimlich (término alemán con el que llamó a lo siniestro) como aquello «espantoso» que afecta los objetos, personas, situaciones, entre otros, que ya son conocidas o familiares desde tiempo atrás. Para él, este sentimiento familiar proviene de miedos reprimidos, probablemente desarrollados durante la niñez, superados llegada la edad adulta y que llegan a manifestarse en el mundo físico de manera alegórica. Al final, el resultado es un sentimiento de familiaridad que genera aversión y miedo.

La profesora de filosofía Dra. Estrada (1991) complementó la definición de Freud asegurando que no solo los objetos y recuerdos son afectados por lo siniestro, sino también el ser humano en su integralidad, en su forma de pensar y de percibir lo que considera bello y placentero, así como lo que le resulta tenebroso e incómodo. Aduce, además, que no solo la represión actúa como detonante de lo siniestro, sino

también lo que se vuelve novedoso, es decir, aquello que sobresale en un ambiente estéticamente controlado por su aceptación general, en otras palabras, aquello nuevo que lo contraviene.

En el artículo *La Estética y lo siniestro* (1991) de la Dr. Estrada, la filósofa reflexiona acerca de esta fina división entre lo bello y lo ominoso. Describe que es un asunto de percepción de la realidad, del sentimiento que se tiene ante la presencia de aquello que produce dichas sensaciones. La diferencia entre ambos extremos es que, lo siniestro es una emoción del individuo caracterizada por el sentimiento de ser superado por una fuerza que causa malestar; por ello es que describe que una obra de arte puede verse bella, incluso cuando su contenido simbólico tiene un efecto ominoso.

El filósofo español Eugenio Trías (2001), en su libro *Lo Bello y lo siniestro*, indica que las sensaciones estéticas sirven como complementos las unas de las otras, pero que también determinan los límites que existen entre ellas, es decir, no se puede hablar de que algo es bello si no se conoce su contraparte, y este «conocer» se adquiere por medio de las experiencias visuales y lo que éstas provocan en los sujetos. Por lo tanto, se puede afirmar, que es posible llegar a experimentar lo ominoso por medio de una imagen que haga referencia a experiencias u objetos previamente conocidos, y que en su momento no resultaron desagradables.

A este respecto, Trías (2001) estableció ciertas nociones básicas, a saber: lo bello carece de fuerza para poder ser bello si no tiene como referencia lo siniestro; lo siniestro destruye el efecto de lo bello, por lo tanto, son límites el uno del otro y, por último, establece que tras lo bello siempre debe presentirse el caos.

Se establece, de este modo, que lo ominoso siempre está presente, aunque no fuese percibido en cada ocasión. De igual manera, dado que se manifiesta de forma espontánea e inmediata y sin posibilidad de ser controlado o razonado en el momento en

que sucede, el individuo reacciona ante él de forma espontánea, por instinto, como ante cualquier situación amenazante.

Las Pesadillas

Al referirse al término pesadilla se puede decir que es un sueño aterrador que despierta al sujeto mientras este se encuentra en un estado de sueño REM (Rapid Eye Movement, por sus siglas en inglés) o sueño paradójico. Este es un estadio del sueño que «[...] se caracteriza por una notable actividad cortical, parecida a la que se observa en el estado de vigilia [...] y los estímulos necesarios para despertar al individuo en esta fase del sueño han de ser más intensos que en el sueño profundo» (Gonzalo, 1976, p. 33).

La Academia Americana de Medicina del Sueño (American Academy of Sleep Medicine) describió las pesadillas como un sueño largo y complicado que se torna demasiado aterrador hacia el final del mismo. El análisis que realiza esta misma institución apunta que el sujeto, al despertarse tras una pesadilla, sufre de ansiedad y se encuentra atemorizado; sin embargo, se mantiene con sus completas facultades cognitivas, a diferencia de lo que sucede en otras parasomnias, definidas por esta misma institución como

«[...] desórdenes clínicos que no son anomalías del proceso responsable por el sueño y el despertar per se, sin embargo, sí son procesos físicos indeseables que ocurren predominantemente durante el sueño [...] Muchas de las parasomnias son manifestaciones de la activación del sistema nervioso central. Cambios en el sistema nervioso y actividad muscular son de las características predominantes en este grupo de desórdenes» (American Academy of Sleep Medicine, 2001, p. 141).

Otro aspecto por destacar es que las pesadillas son un fenómeno que ocurre por lo general en los primeros años de la infancia, aproximadamente entre los tres y los seis años de edad y, de aquellos que sufrieron pesadillas, un 75% aproximadamente puede recordar, por lo menos, alguna de las pesadillas que tuvo; en especial, aquellas que se repiten, hecho que suele ser común durante esta etapa del desarrollo del individuo.

Al llegar a la edad adulta, la frecuencia con que se tienen pesadillas disminuye, aunque hay quienes en algunas ocasiones las padecen. En el caso de las personas que las sufren constantemente, la alta cantidad de estrés durante el día, las situaciones traumáticas, los desórdenes de personalidad como la esquizofrenia y ciertos tipos de medicamentos son detonantes de este trastorno del sueño.

Respecto de la relación entre lo siniestro y las pesadillas, Estrada (1991) indica que el carácter siniestro de las pesadillas está dado por la unión entre los elementos reales y las fantasías imperceptibles. Afirmo, además, que el hecho de que asusten y llenen a quien la sufre de un sentimiento de impotencia para defenderse, es lo que precisamente las hace siniestras: esta impotencia resulta en un choque con la sensibilidad de un sujeto pasivo.

Representación gráfica de pesadillas

Las pesadillas han inspirado diversos trabajos gráficos, que van desde obras artísticas hasta expresiones modernas como las tiras cómicas o la novela gráfica. Incluso, en este tipo de publicaciones existe toda una serie de personajes inspirados en lo onírico y lo terrorífico.

Dos ejemplos propios del mundo artístico son *La pesadilla del año 1781* (v. Imagen 1) de Henry Fuseli y *Pesadilla del año 1800* (v. Imagen 2) de Nicolai Abraham Abild-



Imagen 1. La pesadilla (1781) de Henry Fuseli. Óleo sobre canvas.



Imagen 2. Pesadilla (1800) de Nicolai Abildgaard Óleo sobre canvas.

gaard. Ambas pinturas son óleos que representan seres grotescos sentados sobre el pecho de figuras femeninas que permanecen en un estado de sueño profundo. Podría decirse que estos seres representan el efecto característico que se produce cuando el individuo se despierta abruptamente de una pesadilla, a saber: la sensación de opresión en el pecho.

Otro ejemplo, se presenta en la Imagen 3, en la cual se muestra un trabajo del escritor francés Víctor Hugo (1802-1885), quien realizó una serie de dibujos en los que deja en evidencia una estética lúgubre, que resalta aún más por la técnica y los materiales que utiliza el artista.



Imagen 3. Lace and Ghosts (1885-1856) de Víctor Hugo.
Tinta sobre papel.

En la actualidad, el pintor estadounidense Mark Ryden (1963-presente) es ejemplo de cómo lo siniestro también se puede encontrar en las imágenes estilizadas, similares a aquellas presentes en algunos libros de cuentos infantiles (v. Imagen 4). La posible simbología de estos elementos macabros unidos a una estética inocente produce incomodidad en el público, lo que se podría asociar con un sentimiento siniestro.



Imagen 4. Blood (2005) de Mark Ryden. Óleo sobre madera.

Finalmente, el comic *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Windsor McCay (v. Imagen 6) y la novela gráfica *The Sandman* (1988) de Neil Gayman (v. Imagen 5) toman lo onírico como hilo conductor que inspira los hechos. En el primero, son específicamente los sueños fantásticos y, en el segundo, las pesadillas son el medio para retratar algunos males que agobian al ser humano.

En el apartado de «Antecedentes Gráficos» se ampliará más acerca de estos ejemplos.

Comics y otros discursos narrativos

Para poder entender el basto mundo que envuelve a los comics, se recurrió a textos como *Understanding Comics: The Invisible Art* del artista de comics Scott McCloud, en el cual se intenta dar una definición lo suficientemente amplia acerca de este género, tanto en lo que respecta a la teoría misma, como a su forma, su contenido y los distintos elementos que lo integran. Así pues, lo define como «ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector» (McCloud, traducción de Santiago García, 1993, p. 20).

Fue también importante realizar un acercamiento a lo que una novela gráfica abarca. En este sentido, el libro *Novela Gráfica* de Santiago García fue de gran utilidad, pues en él se establece un concepto de «novela gráfica» que incluye no solo consideraciones sobre los inicios de este tipo de publicación, sino que también toma en consideración sus manifestaciones actuales.

Así pues, García (2009) define la novela gráfica como un espacio para la reflexión crítica; evade conceptualizarla como un comic con características de novela literaria y termina por definirla como un «[...] tipo de comic adulto moderno que reclama

lecturas y actitud distintas del comic de consumo general» (p. 27).

Respecto de las características narrativas de este género, Tunes (2009) indica que «las posibilidades de la novela gráfica consisten en reinventar radicalmente las formas de lectura, y de construcción de significado. Esto se debe a que su dinámica narrativa logra reconstituir de manera singular la relación entre imagen y palabra» (p. 5).

Por último, así como los escritores tienen un sentido de los recursos que pueden utilizar y las distintas maneras en que se pueden usarlos para contar sus historias, también fue relevante tener la referencia de qué recursos y elementos pueden usarse para contar una historia mediante la conjunción de imagen y palabra. Para ello, el libro *Diseño de comic y novela gráfica* de Gary Spencer resultó ser de provecho, ya que presenta un compendio de las técnicas gráficas de narración, así como de los elementos que comprenden un comic o una novela gráfica.

Diseño gráfico innovador

En el libro *Making and Breaking the Grid* de Timothy Samara (2002), se hace referencia a lo que el autor llama una «deconstrucción estructural» de la cuadrícula de diseño para poder enviar un mensaje; menciona que «[...] si la meta es buscar nuevas relaciones visuales y espaciales al romper una estructura, es de gran ayuda por lo menos empezar a pensar en este proceso de una manera metódica» (p. 122).

De igual manera, otros autores como Ellen Lupton en *Thinking with type* o Kristin Cullen en *Layout Workbook* hacen hincapié en la importancia de conocer a cabalidad las bases teóricas de diagramación y tipografía para poder crear un diseño eficaz. En ambos textos se indica que es necesario mantener el poder comunicativo del diseño sin importar lo distinto que este pueda ser según los estándares.

2. ANTECEDENTES LITERARIOS

La búsqueda en el ámbito literario se centró específicamente en aquellos textos cuyo estilo narrativo hiciera énfasis en demostrar un carácter siniestro o que tuvieran ese efecto en el lector.

En primer lugar, destacan los cuentos de *Children's and Household Stories*, publicados por primera vez en 1812 por Jacob y Wilhelm Grimm, que relatan historias tradicionales de Europa occidental. La mayoría hace alusión a relatos fantásticos con distintos tipos de personajes: realistas, imaginarios e incluso gran cantidad de animales con características antropomórficas que los tornan terroríficos, como es el caso de la figura del lobo de Caperucita Roja, así como en otros cuentos.

En segundo lugar está el libro *Narraciones Extraordinarias* de Edgar Allan Poe, en el que se presentan historias en las que lo fantástico se entrecruza fuertemente con lo verosímil, hasta el punto en que se aceptan como verdaderos todos los hechos irreales, con lo que se acrecienta el sentido de misterio y terror. Esto fue de especial importancia para el presente trabajo, ya que para que las pesadillas relatadas tuvieran el efecto deseado en el lector era importante que este último aceptara como posible todo lo que pasaba en los relatos.

Finalmente, se tomó en consideración a Horacio Quiroga, quien escribió sus cuentos de terror con una tónica similar a la de Poe. En sus cuentos *La Gallina degollada* y *El Almohadón de plumas* narra situaciones verosímiles con matices fantásticos, combinación que motiva una mayor aceptación del relato por parte del lector. Específicamente en el cuento *La Gallina degollada* se ejemplifica cómo el escritor logra, a través del narrador, transmitir al lector los sentimientos de asco y repulsión que algunos de los personajes manifiestan; es precisamente este tipo de efecto lo que más interesan para el presente trabajo.

3. ANTECEDENTES GRÁFICOS

La imagen 5 es la portada de la novela gráfica *Sandman*, que abarca diversas temáticas a lo largo de sus diferentes volúmenes; sin embargo, todas se engloban en los tópicos del terror, lo fantástico y lo siniestro. Estas portadas fueron hechas por Dave Mackean, quien las diseñó de manera que desde un principio la historieta sumergiera al lector en un sentimiento sombrío y fantástico que se mantendría en el resto de la lectura, aunque con una estética distinta, conformada por un juego muy libre en la diagramación de las viñetas.



Imagen 5. *Sandman*, vol 1. 1989. Neil Gaiman.

En 1905, Windsor McCay crea el comic Little Nemo (v. Imagen 6), el cual apareció por primera vez en el periódico estadounidense The New York Herald y a la fecha es uno de los primeros comics, si no el primero, que tiene como tema central lo onírico. Esta historieta sirve de referencia histórica y estética debido al tratamiento que se da de las ilustraciones, a la caracterización de los personajes y al uso de elementos figurativos para crear mundos fantásticos que permiten una mayor identificación con lo narrado. Estos elementos le permiten tener un estilo narrativo gráfico sólido, mas no proporcionan mayor innovación.



Imagen 6. Little Nemo .1905. Windsor McCay

La novela gráfica Arkham Asylum (v. Imagen 7), escrita por Grant Morrison e ilustrada por Dave McKean en 1989 es un antecedente bastante cercano a lo que se quiso realizar en este proyecto, dado que presenta buena sincronía entre los elementos gráficos que la componen y la historia escrita, lo que contribuye a aumentar la sensación de lo terrorífico.



Imagen 7. Arkham Asylum.1989. Grant Morrison y Dave McKean.

Finalmente, *Tales of outer suburbia* (v. Imagen 8) es un libro de cuentos para niños del escritor e ilustrador australiano Shaun Tan, que consta de 15 cuentos relatados de forma distinta y en los que se subordina el diseño y la ilustración al servicio de la palabra escrita, sin dejar de lado la importancia que tienen los primeros para brindar mayor presencia a lo narrado; a este respecto, destaca que muchas de las ilustraciones se refieren a eventos que no van a ser descritos por medio de la palabra. Por último, en todos los cuentos hay un diseño claro, un orden particular en la distribución y orden específico de todos los elementos gráficos según la necesidad de cada cuento, lo que hace que cada uno sea único y original.



Imagen 8. *Tales of outer suburbia*. 2009. Shaun

7. METODOLOGÍA

Primero se realizó una revisión bibliográfica acerca de los principales elementos que definen el tema propuesto, es decir, aquello concerniente a las pesadillas, lo siniestro, las características del relato y el diseño gráfico. Seguidamente se procedió a configurar un marco teórico que lograra dar cuenta de los aspectos pertinentes para el presente trabajo.

De igual forma, se consultaron ejemplos del campo artístico que evidenciaran el uso del diseño gráfico al servicio del relato. Asimismo, fue importante encontrar modelos innovadores de narración propios de ámbitos como el literario y en los cuales se hiciera alusión a las pesadillas, lo surreal y lo siniestro.

De manera simultánea, se recopilaron los relatos de las pesadillas que distintas personas han tenido, de las que luego se seleccionaron aquellas que mejor se conectarán entre sí y que mejor se adaptasen a una forma narrativa gráfica y escrita. Las pesadillas elegidas se redactaron según el relato original y posteriormente fueron revisadas por la persona que la soñó, esto con el fin de controlar la fidelidad de lo que se escribió; por último, una filóloga hizo la revisión final de los relatos.

Una vez finalizada la escritura de las pesadillas, se continuó con el análisis de los textos, con tal de generar una propuesta gráfica específica para cada relato que permitiera acrecentar las características narrativas de los textos. En esta etapa hubo un proceso de experimentación técnica, de diseño, diagramación y color en función de los distintos elementos gráficos que conformarían cada página; estos elementos se determinaron de acuerdo con las características de cada cuento.

Tras la etapa de experimentación y luego de definir la composición que se utilizaría,

se procedió a hacer los artes finales de cada página. Esta parte contempló la escogencia de las ilustraciones de lugares, personajes, entre otros elementos, así como la tipografía que acompañaría los textos, tanto en la prosa como en las onomatopeyas gráficas. De igual manera, se determinó la paleta de colores general de cada página y los diferentes elementos gráficos que se incorporaron, a saber: texturas, fotografías y los dibujos realizados, tanto los que se hicieron de forma manual como lo elaborados digitalmente.

CAPÍTULO III

DESARROLLO DE LA PROPUESTA GRÁFICA

El propósito de este trabajo fue la representación gráfica de pesadillas y, por consiguiente, del tema de lo siniestro. Para lograrlo fue vital encontrar una propuesta que resultara clara, directa, incitadora, invitadora y alegórica, y en la que, a su vez, se fundieran de manera funcional y equitativa el texto y la imagen.

Uno de los aspectos esenciales durante el desarrollo de la propuesta fue cumplir con el objetivo de que el conjunto fuera más allá de la descripción visual de los cuentos y que el sentimiento de hallarse en un mundo surreal con elementos tangibles e identificables que generasen el ambiente siniestro de las pesadillas se encontrara en todo el libro.

Así pues, la intención de la gráfica utilizada fue establecer desde la portada hasta la última página una ambientación siniestra, con el fin de mantener al lector siempre en suspenso, con el ojo fijo en la narración, así como en todos los elementos que lo pueden remitir a esas sensaciones.

1. ETAPA GRÁFICA PRELIMINAR

Una vez finalizada la redacción de los cuentos, se procedió a la búsqueda de un lenguaje visual que concordara con lo escrito de manera que la información que se presenta gráficamente no se repitiera de forma escrita y, tal vez lo más importante, que no hubiera una disonancia entre ambos, es decir, que a pesar de ser dos lenguajes distintos, pareciesen dos partes de un mismo conjunto: la narración de una pesadilla.

Para encontrar este lenguaje gráfico adecuado, lo primero que se hizo fue analizar cuidadosamente los cuentos con tal de obtener las imágenes más icónicas de cada uno, la atmósfera en donde acontecen los hechos, la motivación de los personajes, los sentimientos primarios transmitidos por las pesadillas y la temática principal de cada una. Luego se inició la búsqueda gráfica bajo el precepto de Olga Estrada, de que lo ominoso reside en el valor simbólico de una imagen. Por ello se investigaron formas novedosas de interpretar y mostrar lo siniestro mediante la alusión a experiencias utilizando recursos gráficos.

Primeros bocetos

Dado que uno de los objetivos del presente trabajo apuntaba a alejarse de formas de representación trilladas, se realizaron varios intentos que permitieran determinar el ya mencionado lenguaje gráfico adecuado. Así las cosas, el primer acercamiento se centró en la ilustración infantil, intento que estuvo fuertemente influenciado por la obra de Cris Grimly (v. Imagen 9), pues su estilo remite a mundos infantiles con las mismas desgracias e infortunios del mundo real, evidencia de que lo ominoso puede residir en los dibujos inofensivos y tiernos.

En línea con estas nociones, se realizaron los bocetos iniciales para la primera pesadilla, Huérfano, específicamente del personaje que mejor representa lo siniestro: una rana vieja, sucia, harapienta y alta. Se lograron de esta distintos resultados, como se muestra en la imagen 10: los primeros, demasiado seguros y caricaturescos y, los segundos, más rudos y espontáneos y por ello, más acordes con el objetivo planteado en este trabajo. Eventualmente, estos últimos conllevaron a una mayor experimentación de la técnica, la cual también se aprovechó para trazar los bocetos de los otros personajes del cuento, los niños (v. Imagen 11).

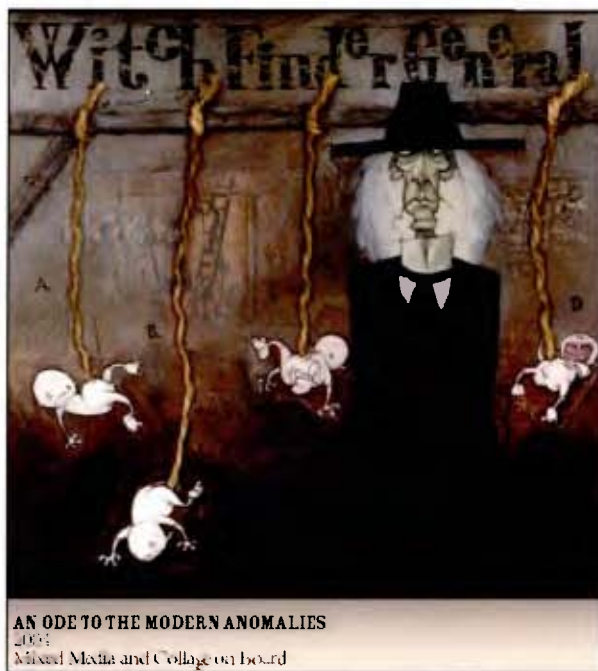


Imagen 9. An ode to modern anomalies. 2004. Gris Grimly



Imagen 10. Bocetos para el personaje de la rana.

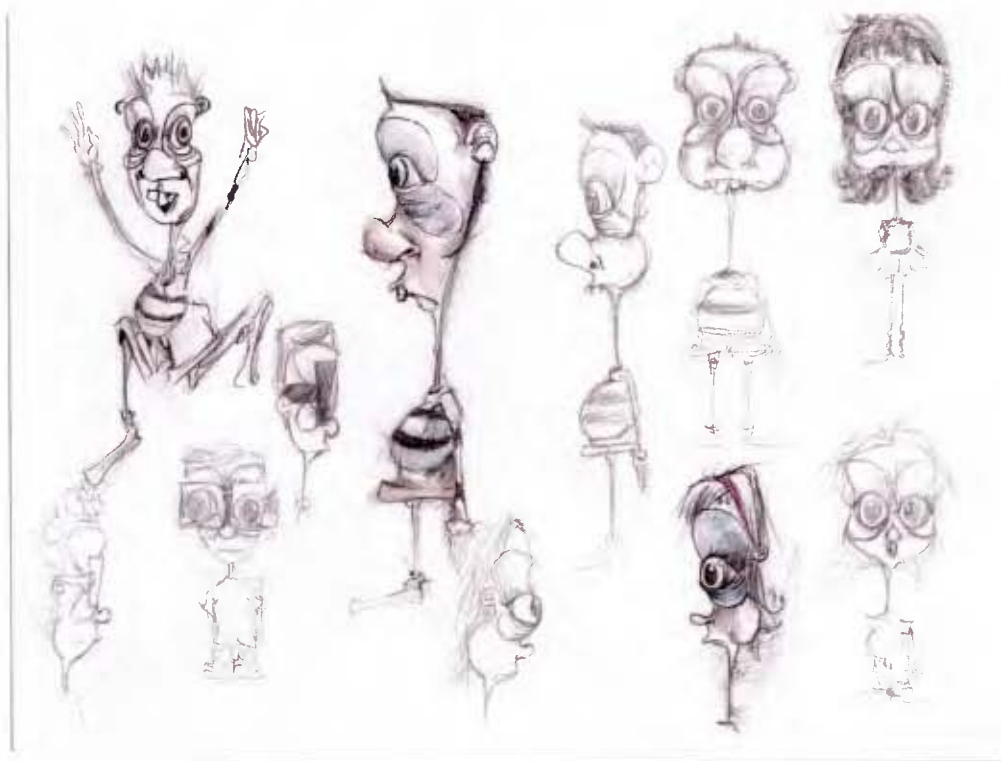


Imagen 11. Bocetos para los personajes del primer cuento.

Seguidamente, se llevaron a cabo pruebas de diagramación para determinar si con una propuesta gráfica más acabada, con el estilo clásico de novela gráfica (uso de viñetas, calles y los textos encerrados por espacios ajenos a lo visual) y con el texto incluido, se había llegado al resultado requerido. En la imagen 12, por ejemplo, se muestran diagramaciones que consisten en separar, mediante módulos geométricos, los distintos párrafos y las ilustraciones; sin embargo, se evidencia que la estética se tornó muy rígida y que además impedía una lectura adecuada del texto.

Por último, destacan tres criterios que fundamentan el rechazo de esta propuesta: en primer lugar, su incapacidad para no poder exteriorizar correctamente el sentimiento siniestro que se requería, pues la técnica y las ilustraciones de perfil infantil empleadas no se acoplaron correctamente a lo que intentaba transmitir en el primer relato. En segundo lugar, a pesar del juego entre los diversos componentes de la

página, la diagramación tan arraigada al comic tradicional se mantuvo muy rígida y fraccionaba la lectura que idealmente debería ser fluida entre el texto y la imagen; a este respecto, es importante señalar que la completa legibilidad es primordial cuando se trabaja con textos extensos, no así con las pequeñas líneas de diálogo, características de los comics en general. En tercer lugar, otra razón por la cual se desechó la idea y, tal vez, la de mayor peso, fue que al tener ilustraciones tan figurativas, el relato se vuelve muy repetitivo, al punto que le impide al lector dar su aporte imaginativo y su propia significación a lo que lee.

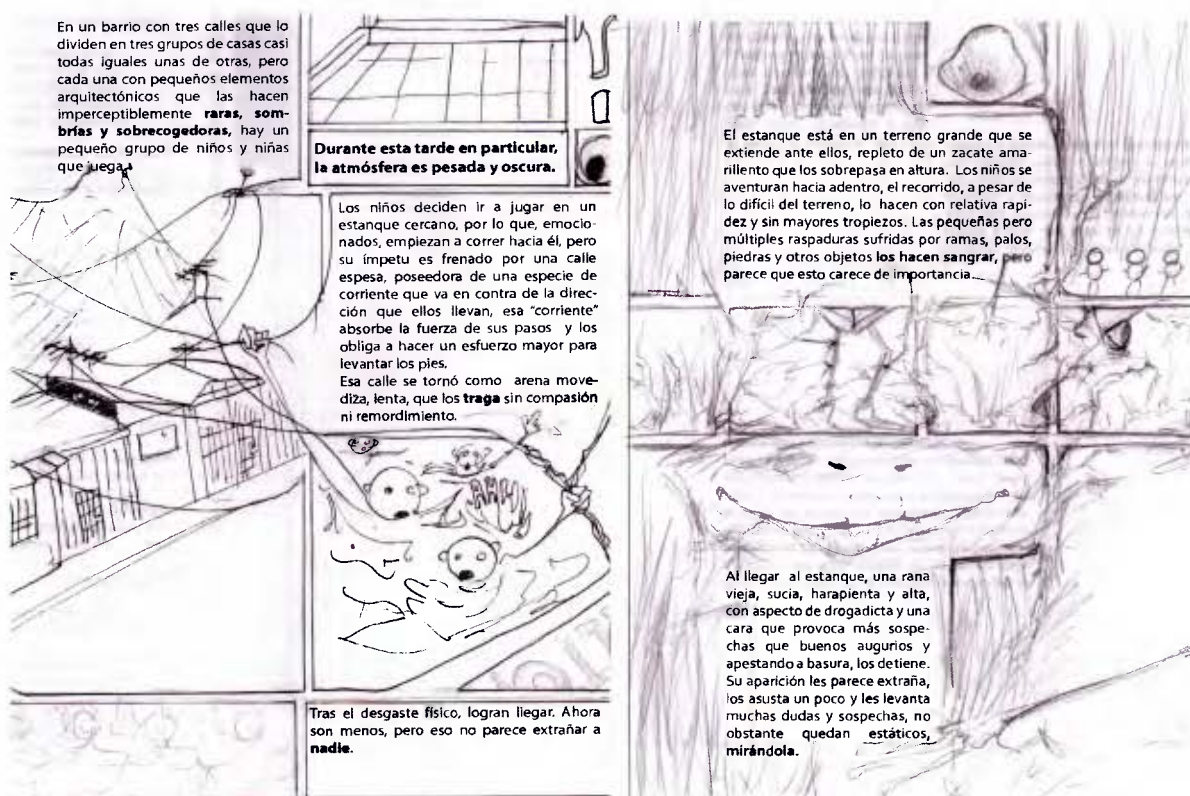


Imagen 12. Bocetos de diagramación.

2. EN BÚSQUEDA DE UN LENGUAJE MÁS ADECUADO

Ante las fallas de la primera aproximación gráfica, se buscaron nuevas soluciones. En este caso, se probó con imágenes no figurativas como las texturas, pues permiten una experiencia kinésica al lector. Las texturas como objetos aportan mucho significado, como menciona Moles (1971) en el libro *Los objetos*: «[...] el objeto cotidiano [...] es pues comunicación [...] el objeto es portador de forma, es mensaje aun por encima de ellas» (p. 10).

Tomando en cuenta lo anterior, se empezó por simplificar la diagramación y cambiar el estilo tan marcado del comic por una retícula más libre; para ello, se utilizó la práctica de «deconstrucción estructural» que presenta Timothy Samara (2002) en el libro *Making and Breaking the Grid*. En los bocetos mostrados en la imagen 13 se puede ver el intento por hallar una manera en que lo escrito mantuviera su esencia; en este sentido, se procuró mantener el texto en bloques grandes (párrafos) para dejar espacio a lo estrictamente visual; sin embargo, la separación de párrafos no mejoró la legibilidad, inclusive se puede pensar que actuó en detrimento de esta. Por esta razón, se volvió a lo básico: un cuadro de texto grande que contuviera un espacio y tiempo específicos de la narración, ya que es funcional, simple y que libera un gran espacio para incorporar lo visual. No obstante estas mejoras, al diseñar cada página individualmente surge nuevamente el problema de una lectura entrecortada, por lo cual se decidió diseñar de manera que se lea el contenido como en un libro abierto, con el texto ubicado en el medio de cada página (v. Imagen 14). El resto de los relatos se diseñó bajo el mismo concepto con tal de mantener un ritmo de lectura adecuado para cada narración, de esta manera todos poseen una diagramación similar, pero a la vez, variada.

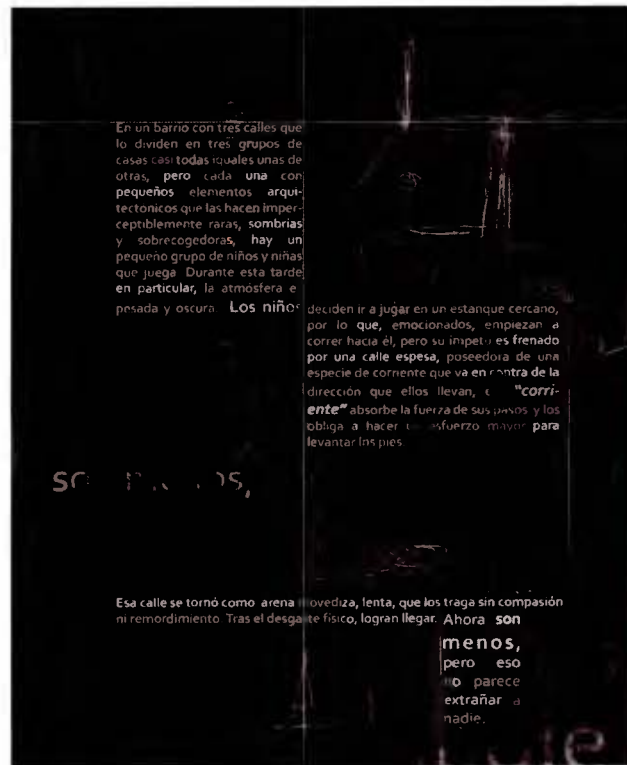


Imagen 13. Boceto de diagramación.



Imagen 14. Diagramación final de las páginas 11 y 12 del libro final.

2.1 PRIMER RELATO

Se analizó el cuento Huérfano para buscar las texturas que podrían aportar lo siniestro a la narrativa del relato, elementos que remitieran a algo pantanoso, a una atmósfera oscura y pesada, un personaje de intenciones escondidas, tierra, desesperación ante lo conocido que de repente se vuelve desconocido, soledad y orfandad. Con base en esto se determinaron todas aquellas texturas que podrían aportar, algunas fueron encontradas y otras fabricadas, pensando, especialmente, en partes específicas de la pesadilla (v. Imagen 15).

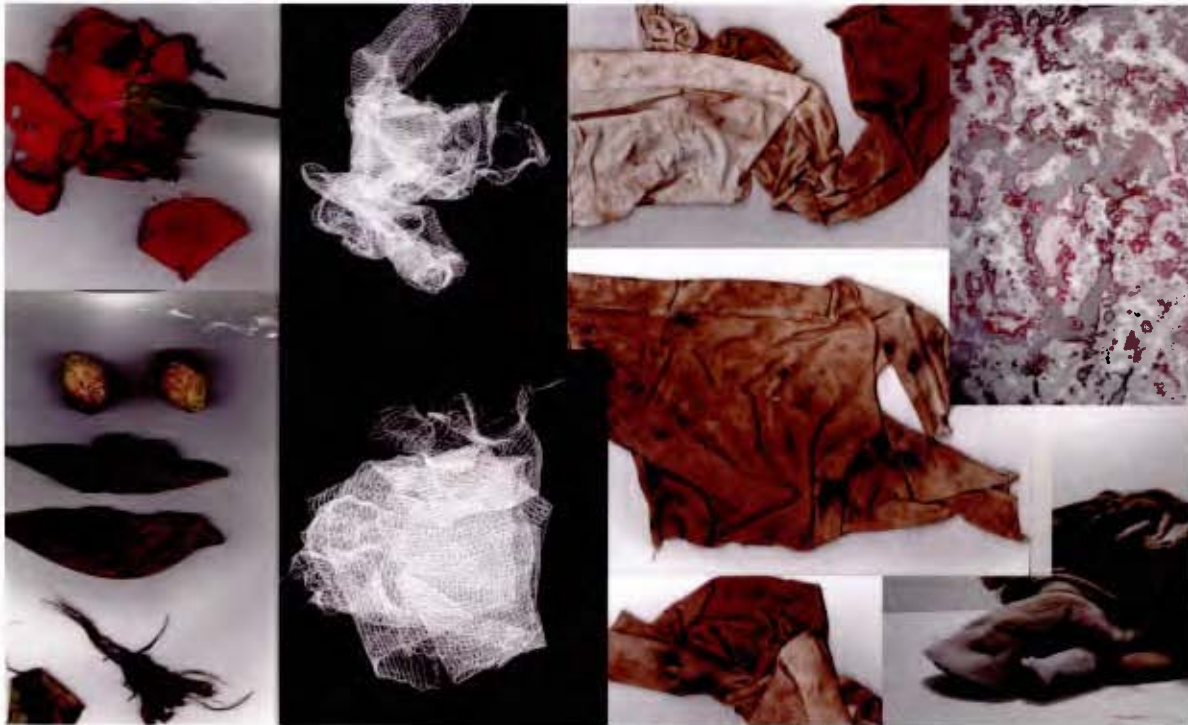


Imagen 15. Texturas utilizadas en el primer relato.

Para la primera parte (v. Imagen 16), se jugó con telas sucias (intervenidas con barro, zacate y tinta negra y roja), manchas de pintura rojas, insectos aplastados, marcas de pisadas y ramas dibujadas digitalmente. Estos objetos se escogieron porque el texto se enfoca en introducir a los personajes y marcar el tono de los acontecimientos, de manera que la intención de la imagen fue traducir esa psicología general y dejar que el lector fantaseara acerca del resto. Se utilizaron, además, líneas gruesas que, aunque arbitrarias, hacen alusión a las viñetas de los comics y crean formas triangulares que funcionan como espacios de descanso visual ante la fuerte carga gráfica.



Imagen 16. Primer boceto de diagramación para el primer relato.

Estos primeros bocetos se acercaron más a lo que se pretendía, es decir, dar pistas de cómo es lo que se narra, aportar un orden dinámico de lectura texto-gráfica y hacer más identificable, siniestro y tangible el relato, sin aportar tanta información como para hacer obvio y reiterativo el conjunto.

A pesar de lo anterior, se cayó en un exceso visual que le restó legibilidad y se volvió abrumador para el lector.

Como solución se procedió a reducir tanto la gama cromática como la saturación del color, así como la cantidad de texturas, con el fin hacer el mensaje más simple y directo. Por otra parte, se integraron todas las texturas usando sus formas para continuar el dibujo y de esa manera unificarlas todas. Finalmente, se agregó una textura acuosa ligeramente visible, lograda con agua y tinta café, roja, negra y azul sobre papel lino (v. Imagen 17) y sobrepuesta en todo para generar un ambiente más fangoso y oscuro.

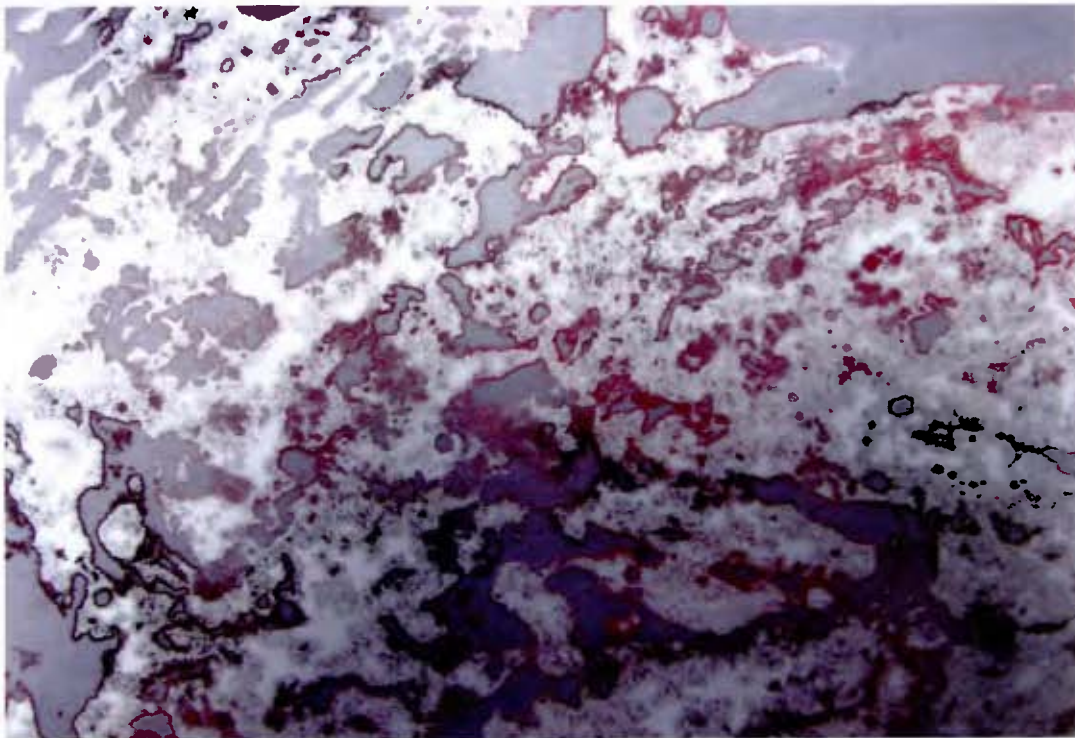


Imagen 17. Textura gráfica usada en la primera narración.

La solución descrita anteriormente proporcionó una guía clara de diseño para las restantes partes de este cuento, una identidad visual o motivo, definida por las líneas que generan tensión a través de todos los objetos, las telas sucias y la textura acuosa (v. Imagen 18).



Imagen 18. Diagramación final, página 5 y 6.

Dado que la segunda parte del relato se caracteriza por la descripción de uno de los personajes, a saber: la rana, se optó por un gran pedazo de tela que cubriera gran parte del espacio y en la que se insinuara, ligeramente dibujada, la cara de una rana. Además, se agregó el dibujo de una pata de anfibio, la cual añadió carga psicológica al conjunto. También, para no perder el texto en esa pesada tela, se dispusieron dos triángulos negros que acercaran la mirada del lector, de forma que primero leería el texto y luego la imagen (v. Imagen 19).

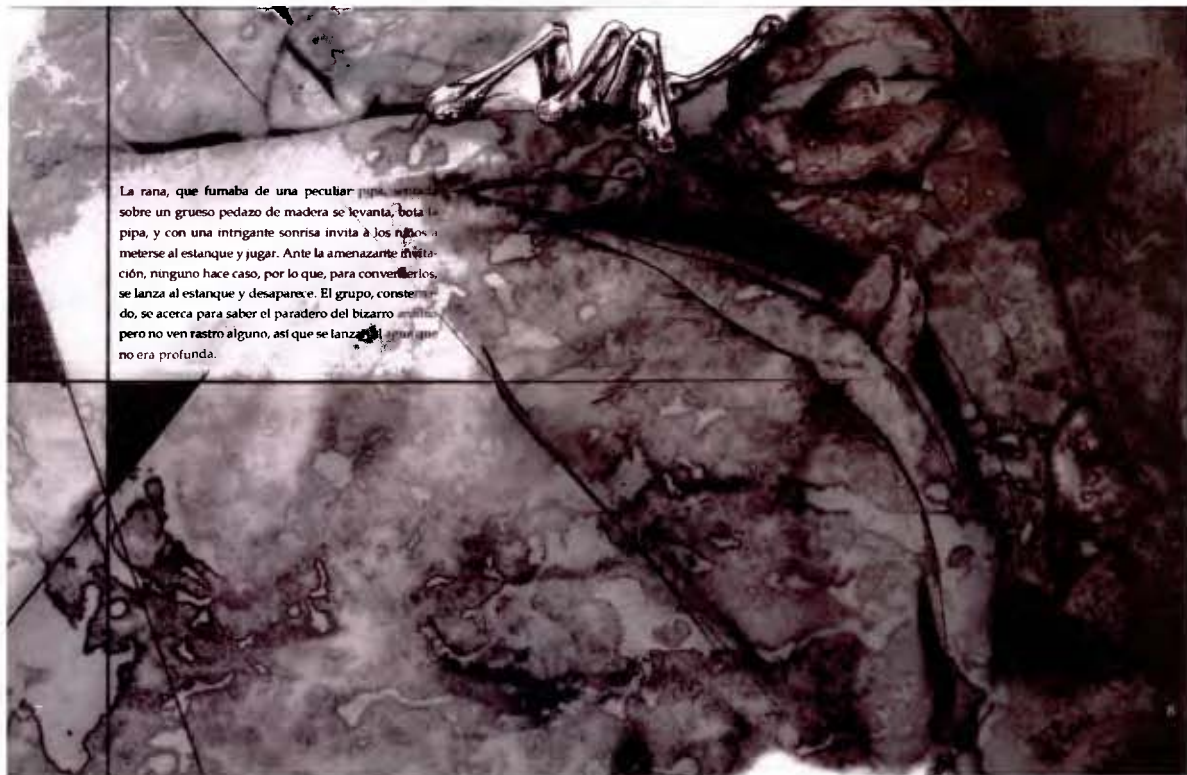


Imagen 19. Diagramación final, páginas 7 y 8.

La tercera parte puede ser considerada semejante a la anterior, pues consta de un texto pequeño en la parte inferior derecha y de mucho espacio disponible, por lo que se recurrió a una solución similar: una textura dominante y un elemento protagonista. En la imagen 20 se puede observar que en el primer boceto se utilizaron colores opacos pero fuertes para dar un espacio distinto a los dos anteriores, sin salirse de los motivos principales que definen esta narración expuestos al inicio del apartado 2.1. Al ser tan distinto de las demás páginas de este relato, se decidió eliminar el color fuerte y que, al final, en lugar de manchas, se mostrara un dibujo sugerente del personaje siniestro: la rana, específicamente, la cara, la cual con un aspecto casi inocente, pareció ser más efectiva (v. Imagen 21).



Imagen 20. Boceto de diagramación, páginas 9 y 10.



Imagen 21. Diagramación final, páginas 9 y 10.

La última parte del cuento contiene bloques de texto muy similares a la primera parte, por lo que se utilizó una diagramación y disposición de los elementos semejante a la usada en las primeras páginas; de esta manera, el final se conecta con el inicio y se mantiene un hilo coherente.

La imagen 22, que corresponde al primer boceto de esta última parte, incluye distintas texturas que guían la mirada y mantienen una lectura fluida y agradable. Para el diseño final (v. Imagen 23), se añadió un dibujo de tres patas de anfibios ligeramente sugeridas, formadas con las texturas y dispuestas de tal forma que le dieran al lector elementos reconocibles.



Imagen 22. Boceto de diagramación, páginas 11 y 12.

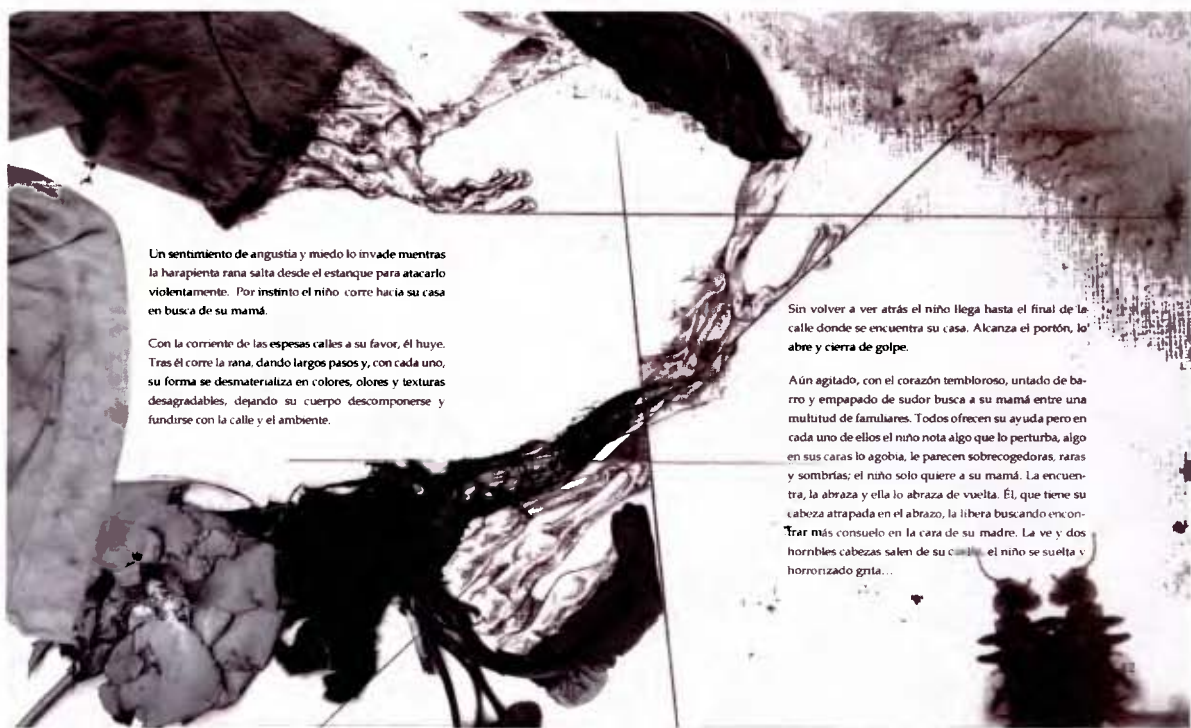


Imagen 23. Diagramación Final, páginas 11 y 12.

Luego de armar digitalmente los collages de texturas para cada página de este cuento, se imprimieron para poder realizar los dibujos a mano y conforme a la ubicación de los elementos escaneados. Estos dibujos se hicieron en papel lino, con un lápiz 8B (para los bocetos previos, los dibujos se hicieron de forma digital), digitalizados, posteriormente, a 600 PPP (Punto Por Pixel) y ensamblados de nuevo al diseño original. Por último, el diseño final de este primer relato cumple con el objetivo del proyecto de brindar una lectura distinta, compuesta por la compenetración entre el texto y lo gráfico, sin caer en la redundancia. Asimismo, este primer relato presenta un motivo gráfico compuesto por las líneas que atraviesan las páginas y que funcionan, literalmente, como un hilo conductor entre todos los relatos. Además, cuenta con una diagramación coherente para todas las partes del libro, por lo que es un diseño que se puede amoldar a las necesidades que surjan.

2.4 SEGUNDO RELATO

Ecós, la segunda pesadilla, representó un mayor reto, dado que la historia se caracteriza por la ambigüedad, pues se describe un estado de ánimo de angustia y claustrofobia, de estar rodeado por seres que, sin ser descritos, únicamente deambulan alrededor del narrador. Por consiguiente, fue necesario hallar una forma en que lo visual resultara tan ambiguo e inquietante como la narración misma.

Ante la necesidad de buscar un lenguaje directo pero impreciso, se decidió usar manchas que sugirieran seres, es decir, se jugó con la percepción de la figura contrariéndola con el fondo que lo circunda; se utilizó, así, el proceso de selección de ciertas partes de la figura para interpretar su forma, fenómeno descrito por Vernon (1971) en su libro *The psychology of perception*. Como se muestra en la imagen 24, las manchas fueron hechas con agua, tinta negra, azul y roja sobre papel lino como soporte. Se hicieron, además, varias figuras, distintas en forma y el color, para sondear distintas posibilidades para el fondo.

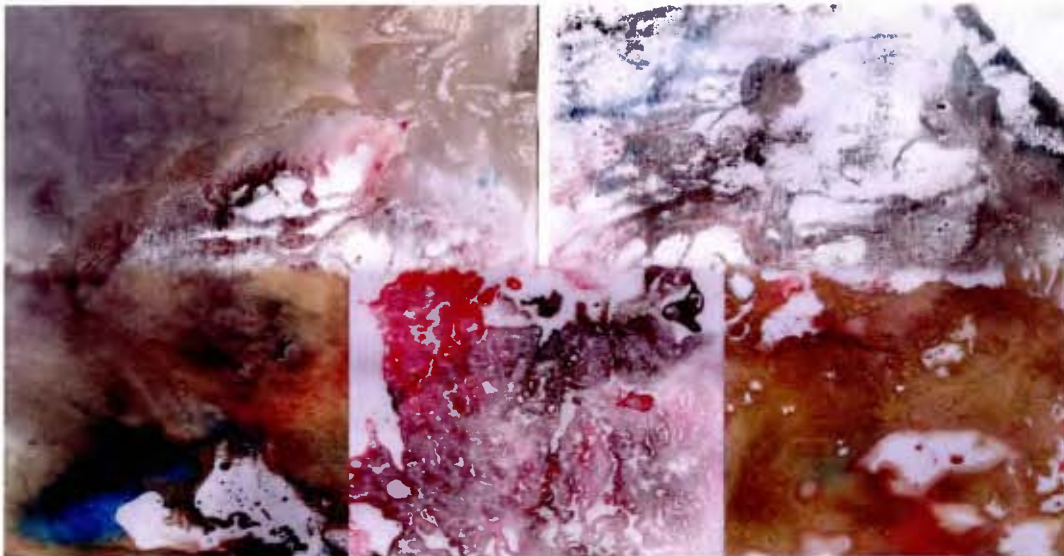


Imagen 24. Texturas usadas en el segundo relato.

La primera parte de este cuento consta de tan solo tres líneas de texto ubicadas en la sección inferior derecha, por lo que el espacio de trabajo fue amplio; no obstante, se decidió mantener la línea de diseño simple. Así pues, primero se decidió que las figuras, superpuestas a un fondo oscuro y manchado, emergieran directamente de las letras (v. Imagen 25); sin embargo, esto distrae al lector, pues desvía constantemente la mirada y, por consiguiente, afecta la fluidez de la lectura.

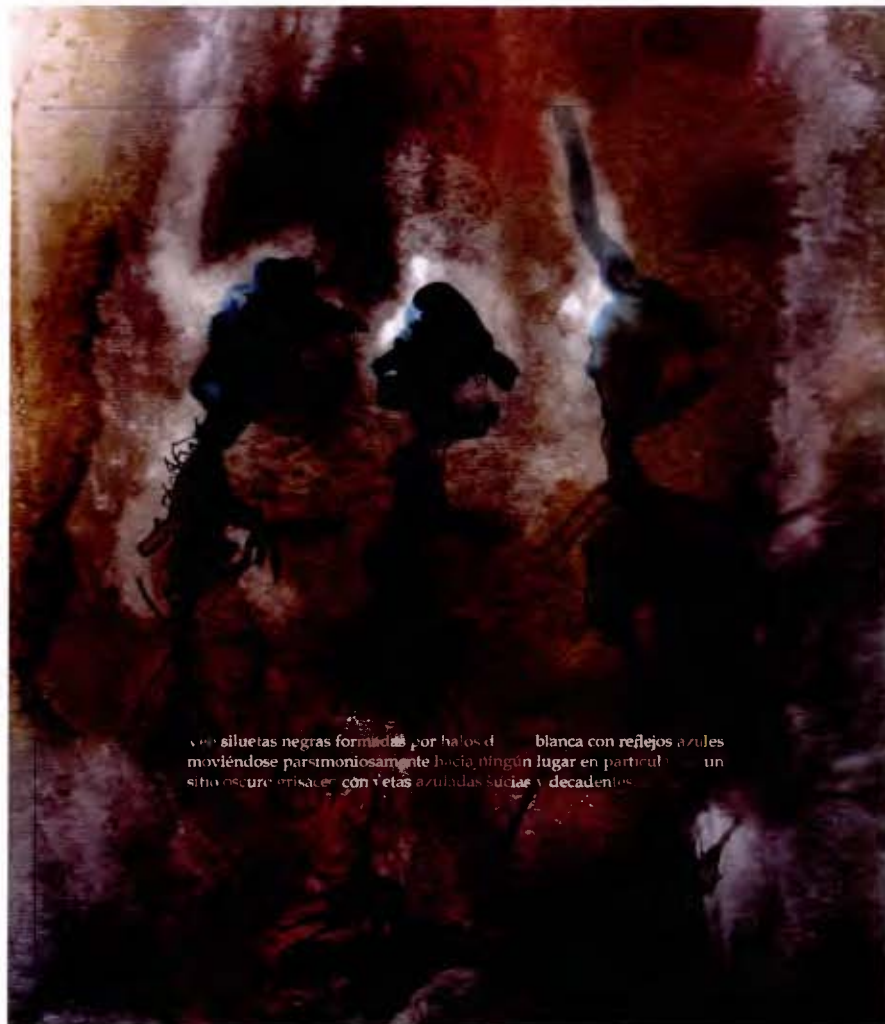


Imagen 25. Boceto de diagramación.

La solución a dicho problema surgió a partir de la primera pesadilla, en la cual se empleó un bloque individual que juega con los elementos alrededor y no como parte de la gráfica. Ejemplo de esto es la imagen 26, en la cual se evidencia el resultado de trazar una especie de figuras en línea que, saliéndose y fundiéndose con el fondo, marchan a través del pliego, dirigen la mirada del lector desde el título hasta el texto y, finalmente, desaparecen de la página. Tal y como se esperó, este diseño contribuyó notablemente a la legibilidad y la estética de este cuento.



Imagen 26. Diagramación final, páginas 15 y 16 del segundo cuento.

Para el arte final de este pliego, se compuso el fondo con diversas manchas de tinta, que se digitalizaron y luego se unieron, como sucedió en la imagen 26. Seguidamente, se colocaron las figuras y para una mejor fusión fondo-figura se borraron algunas partes de ellas para que calzaran con el fondo. Las manchas/figuras fueron elaboradas con tinta negra y azul sobre papel lino y luego escaneadas a 600PPP (v. Imagen 27).



Imagen 27. Figuras usadas en las páginas 15 y 16 del segundo cuento.

Para la segunda parte de este cuento, se trabajó con el concepto de la imagen simétrica, similar a lo que son las manchas de Rorschach (técnica y método proyectivo de psicodiagnóstico creado por Hermann Rorschach), dado que en este punto del cuento, el personaje es acorralado por un ser que puede o no ser él mismo. Así pues,

las manchas, tanto la figura principal como el fondo, se confeccionaron con tinta sobre papel lino (v. imagen 28), se unieron digitalmente, luego se copió el conjunto y se dispuso en espejo (v. Imagen 29).

Finalmente, para mejorar la legibilidad, dado que las letras blancas se perdían tenuemente con el fondo, se resolvió poner un pedazo de gasa rota digitalizada, con tal de que fungiera como un velo que realzara las letras y mejorara su visibilidad.



Imagen 28. Mancha de tinta utilizada en las páginas 17 y 18 del segundo cuento.



Imagen 29. Diagramación final, páginas 17 y 18 del segundo cuento.

2.3 TERCER RELATO

Al cuento, Impotencia, se le dio un tratamiento similar al empleado en el primer relato, tanto por las semejanzas en la distribución del texto y la cantidad de páginas, como por la gama de colores que se utilizó, lo que, a la postre, permitió dar unidad al libro: empieza y termina de manera parecida.

El relato se caracteriza por lo sombrío y sobrenatural. En él, lo siniestro se encuentra en las acciones y no recae en un solo personaje como sucede con la rana del primer cuento. Por ello, las imágenes se escogieron pensando en algo que representara cada aspecto psicológico de la narración y que hiciera más tangible la realidad expuesta en el cuento.

Así las cosas, el alto grado de descripción de la primera parte de Impotencia motivó a que, intencionalmente, se buscaran imágenes que no fueran reiterativas respecto de lo que se narraba. En este sentido, en el primer boceto (v. Imagen 30) se jugó con elementos humanos y del espacio físico en donde se encontraba el personaje; sin embargo, esta propuesta se apegaba demasiado a lo que decía el texto, de manera que el sentimiento de lo ominoso que debe prevalecer se desvaneció.

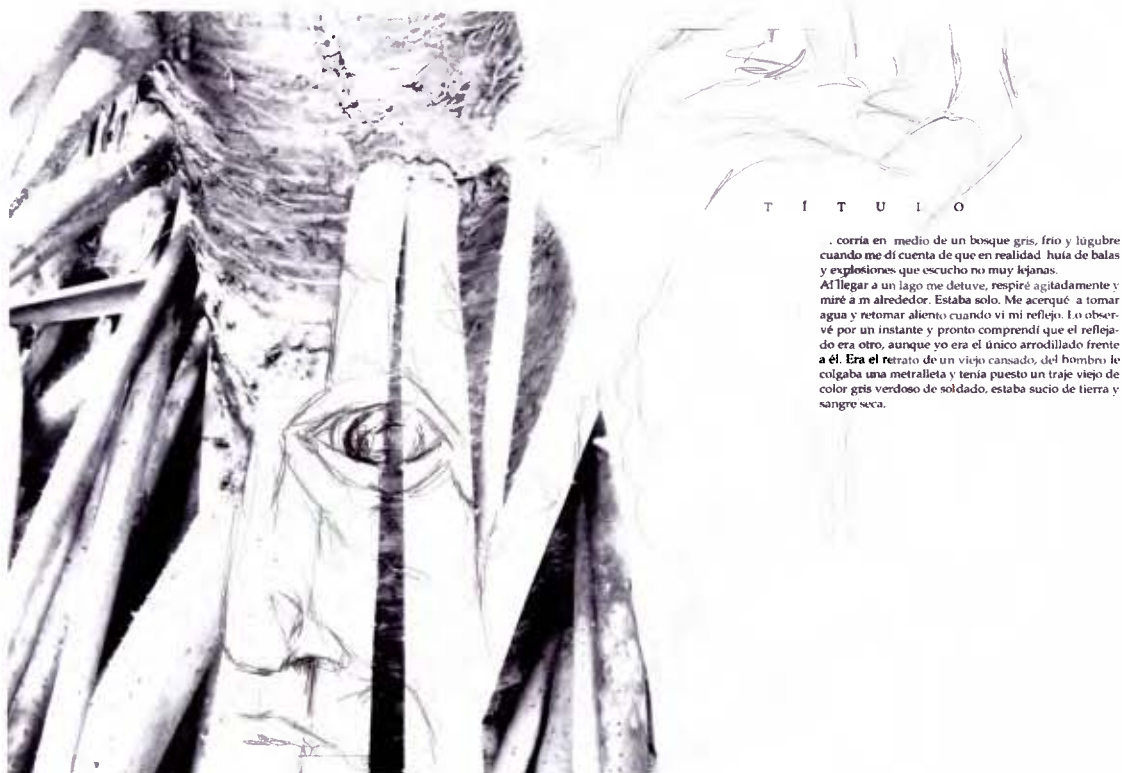


Imagen 30. Boceto de diagramación para las páginas 21 y 22 del tercer cuento.

Tomando en consideración lo anterior, se decidió por una opción en que la imagen tuviera un valor icónico más fuerte, es decir, que diera identidad propia al cuento. Así surgió la idea de elaborar un personaje hecho de vegetación, específicamente a base de raíces. Por un asunto de estética y porque ofrece mayor versatilidad, se

eligieron las ramas y raíces de un árbol viejo y seco (v. Imagen 31). En este caso, el proceso de diseño fue más intuitivo, dado que las mismas raíces dieron pie a formas que podían servir en las diferentes páginas, razón por la cual se trabajaron todas las páginas de este cuento de manera simultánea.



Imagen 31. Texturas utilizadas en el tercer relato.

Para las primeras páginas se enfocó el diseño en el primer personaje que aparece, el soldado, así que se buscó una chaqueta de tela gruesa, que se dispuso sobre todo el espacio ajeno al texto. Para mantener una unidad con respecto a los demás cuentos, ligeramente cargados de elementos, se decidió incorporar una manga de la misma tela y el dibujo de una mano, tal y como se puede apreciar en la imagen 32.



Imagen 32. Boceto de diagramación para las páginas 21 y 22 del tercer relato.

En la imagen 33 se puede ver cómo, para el segundo pliego, en el cual se narra la germinación de este hombre/monstruo a partir de la vegetación circundante, se hizo la alusión precisamente a eso. No obstante, como uno de los objetivos de este trabajo apuntaba a que la imagen debía complementar y no reiterar, solo se mostró de manera sutil y gracias a la fotografía y al dibujo, una parte de este ser. Lo mismo se hizo en las páginas posteriores: en la tercera parte (v. Imagen 34), un ojo dibujado dentro de una cuenca formada por raíces y el dibujo de una boca que grita y, por último, en la cuarta parte (v. Imagen 38), se evidencia un hombre con la mirada y la cabeza hacia arriba y con ramas delineando su contorno.

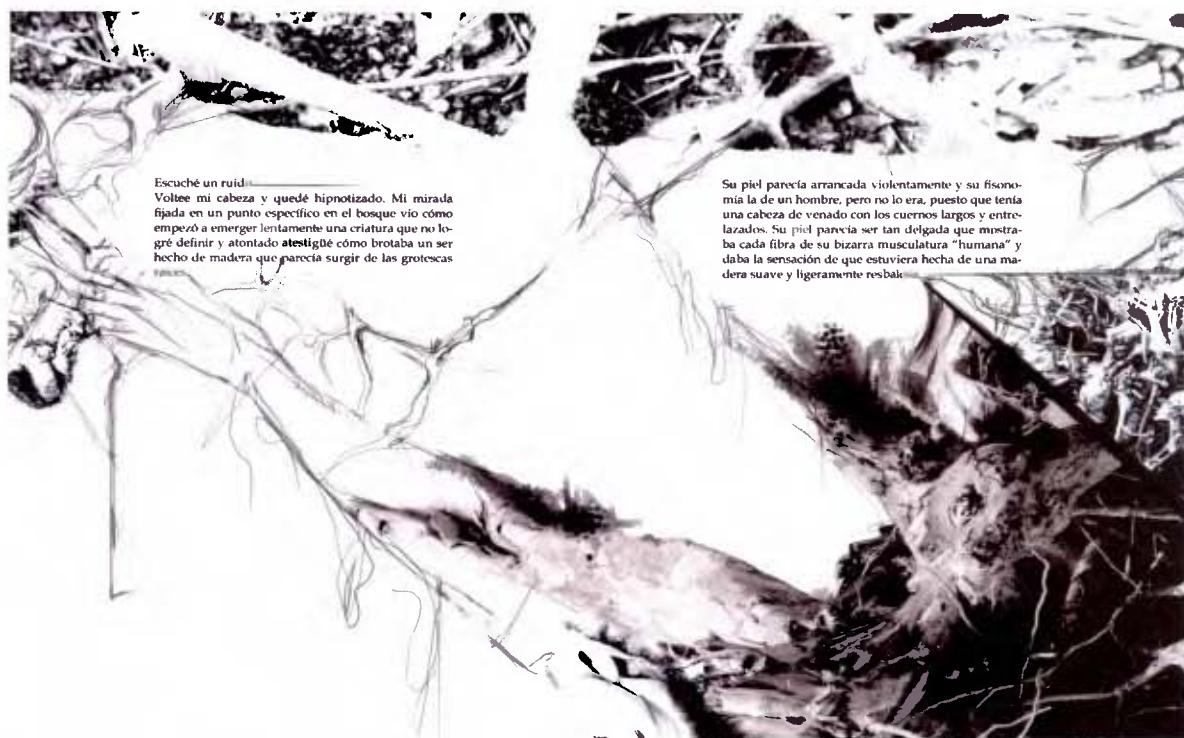


Imagen 33. Boceto de diagramación para las páginas 23 y 24 del tercer relato.

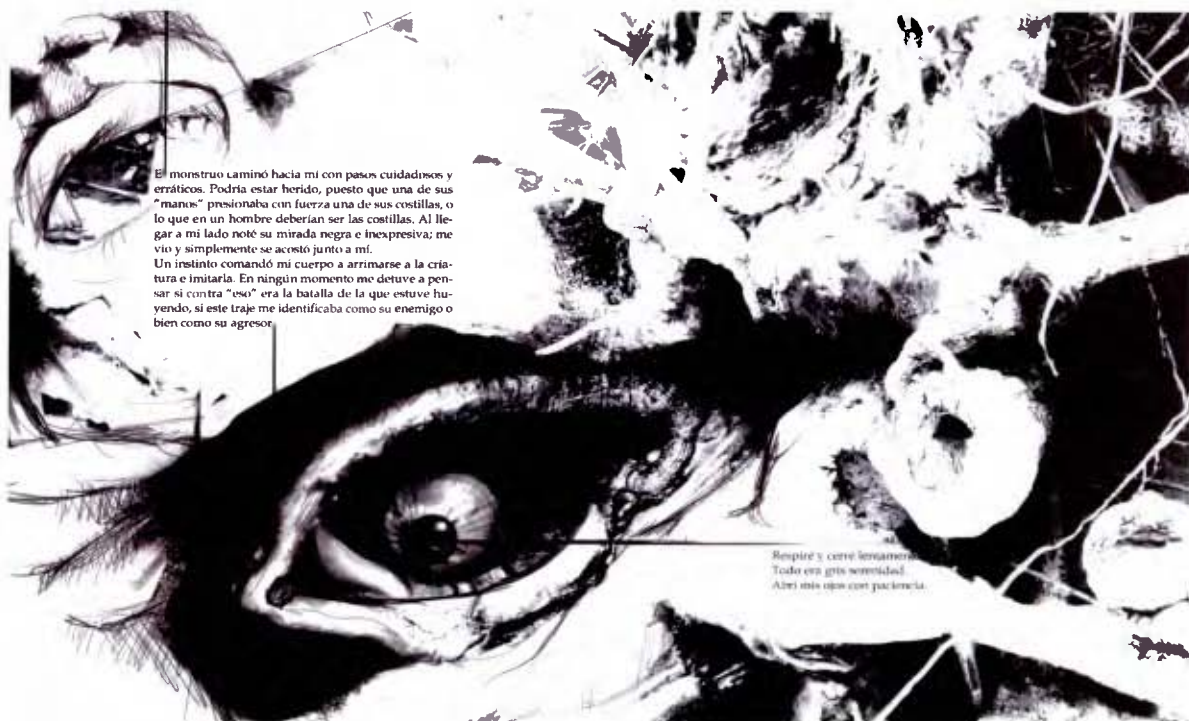


Imagen 34. Boceto de diagramación para las páginas 25 y 26 del tercer relato.

En lo que respecta a la gráfica, esta tomó una forma coherente, amenazadora y daba la sensación de un humano sin control sobre sus acciones, pero en cuestión de color se mantenía muy plano y falto de carácter. Para solucionar dicha situación, se decidió utilizar manchas de un rojo fuerte y una amarillo brillante, con el fin de aportar la violencia y el peligro latentes en todo el cuento. A esto se suma un dibujo sucio y casi descuidado para reafirmar el tono siniestro que se deseaba comunicar, tal y como se muestra en las imágenes 35, 36, 37 y 38.

Para los diseños finales (v. imágenes 35, 36, 37 y 38), se repitió el proceso del primer relato, a saber: se limpiaron las imágenes y los dibujos se hicieron sobre papel lino con un lápiz 8B y un pincel con agua para hacer correr el grafito; finalmente, los diseños se digitalizaron.



Imagen 35. Diagramación final para las páginas 21 y 22 del tercer relato.



Imagen 36. Diagramación final para las páginas 22 y 23 del tercer relato.



Imagen 37. Diagramación final para las páginas 24 y 25 del tercer relato.

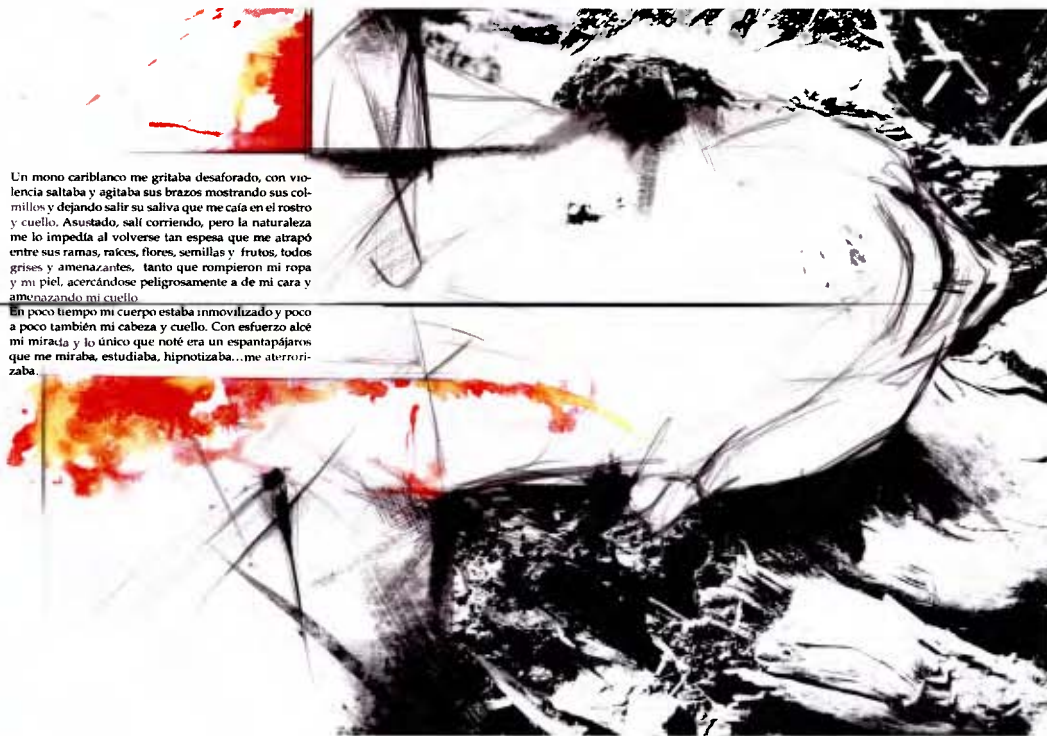


Imagen 38. Diagramación final para las páginas 26 y 27.

2.4 PORTADA. GUARDAS. PORTADILLA. EPÍGRAFE. ÍNDICE. PÁGINA DE AGRADECIMIENTOS Y PÁGINAS DE DESCANSO.

Dado que la propuesta procura que las distintas partes del libro funcionen como un marco para las pesadillas, que fijen el tono de las narraciones y no que las opaquen. Para lograr esto, se realizó una gráfica que funcionase como un fondo común para las distintas partes a describir en este apartado, de este modo, se obtuvo una unidad gráfica a través del libro que se complementa bien con las distintas formas gráficas de cada relato.

2.4.1 Portada

Los diseños de la portada se hicieron usando la modalidad de simetría y formas

aleatorias del programa Alchemy, con el fin de generar un dibujo aún más abstracto en el que se semejara una rana (v. Imagen 39) superpuesta sobre un fondo creado a partir de las texturas utilizadas en el segundo relato. El producto final se puede ver en la imagen 40.



Imagen 39. Figura de rana para a portada.



Imagen 40. Portada final.

2.4.2 Epígrafe

El epígrafe (v. Imagen 48) fue tomado del cuento *El umbral* de Cristina Peri Rossi, en el cual se describe a una mujer que no puede soñar, lo que le impide vivir una gran parte de su vida, aquella que solo se vive en los sueños. La protagonista expresa que no puede ver sus sueños porque su segundo par de ojos, esos que se abren cuando los que miran el mundo real se cierra, no se abre para ver el mundo de los sueños. La pertinencia de este epígrafe para el presente trabajo se fundamenta, precisamente, en que es necesario que el lector se adentre en el mundo de los personajes con ojos distintos de aquellos que observan el mundo real, con tal de que perciba lo siniestro de las pesadillas.

2.4.3 Páginas de descanso

Las páginas de descanso entre cada relato tienen como objetivo separar los cuentos y permitirle al lector que descanse entre cada narración. Asimismo, procura prolongar en la mente del lector el impacto que haya tenido la lectura.

En las imágenes 45 y 46 se puede observar el diseño simple de estas páginas: rayas entrecruzadas formando triángulos, hechas a mano de manera arbitraria y dibujadas con un lápiz 8B sobre papel lino. Luego de escaneado el diseño, en cada triángulo se colocó distintas texturas alegóricas a lo que se vio en el relato y lo que se vería en el siguiente cuento, de este modo se la página de descanso funge como final e introducción de cada cuento.

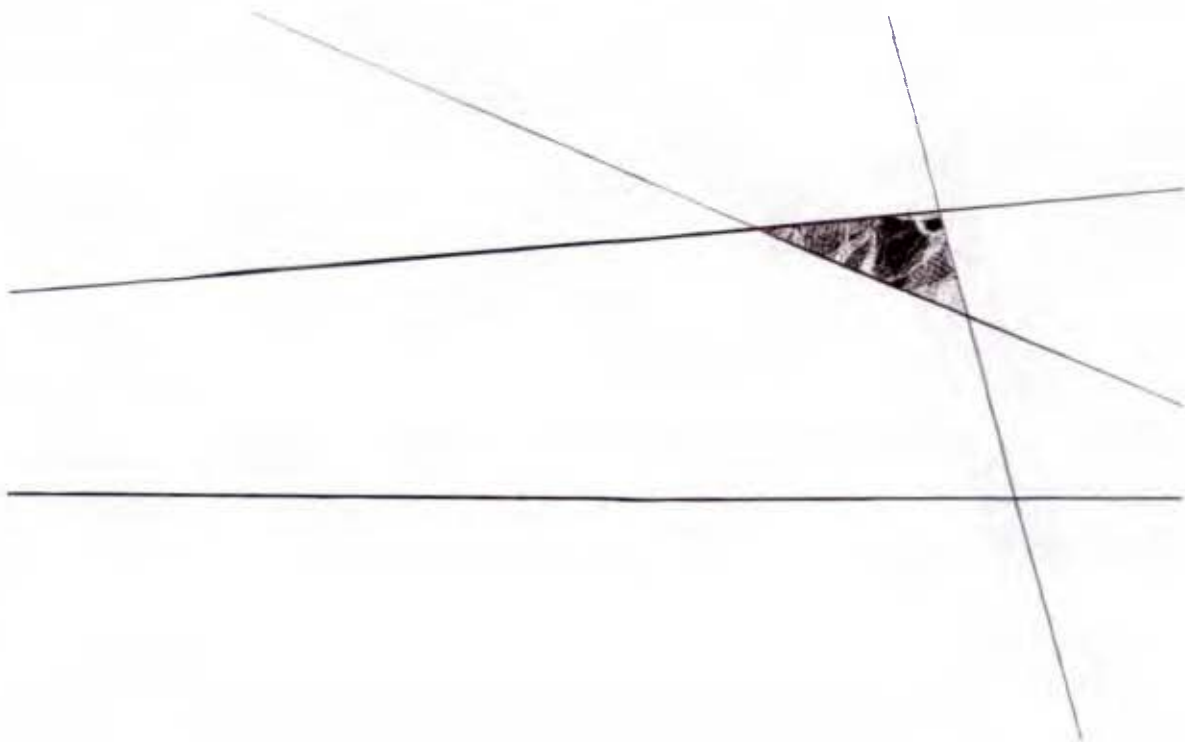


Imagen 45. Páginas de respeto entre historias.

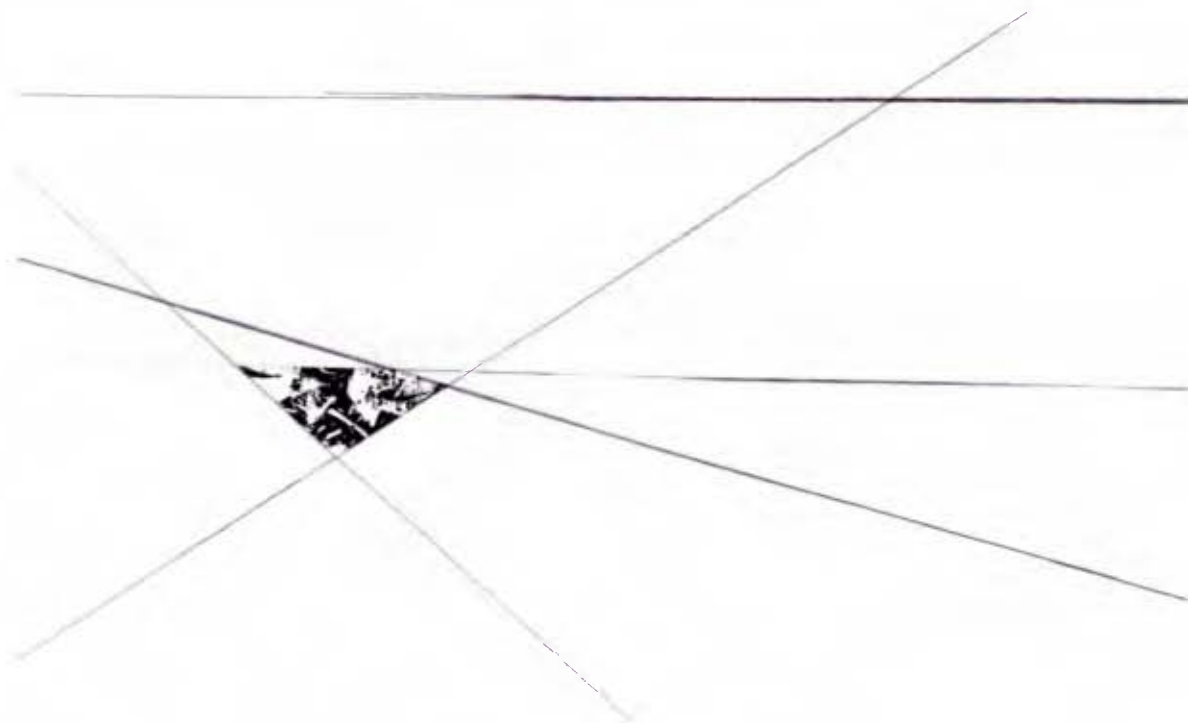


Imagen 46. Páginas de respeto entre historias.

2.4.4 Guardas, portadilla, índice y página de agradecimientos.

Para estas páginas restantes que componen el libro se diseñó a partir de la idea que funcionasen como un marco para las pesadillas, que fijen el tono para las narraciones y no que las opaquen. Por ello se generó una idea más simple: utilizar una gama de manchas y colores muy similares entre sí para cada sección, a modo que mantuviesen cierta concordancia entre ellas. En el caso de la portadilla, se recurrió a una variante vertical del diseño realizado para la portada. Las imágenes 47, 48, 49 y 50 corresponden a las guardas, índice, portadilla y página de agradecimientos



Imagen 47. Guardas.



Imagen 48. Epígrafe e índice.



Imagen 49. Portadilla.



Imagen 50. Página de agradecimientos.

2.5 DIMENSIÓN GRÁFICA

Digitalización de imágenes

Todas las texturas utilizadas en los cuentos, así como en la portada y demás páginas (manchas de tintas, telas, ramas, flores, bichos, gas y mecha) fueron digitalizadas con un escáner a 600 ppp.

Por otra parte, las telas de las páginas 9 y 10 del proyecto final y todas las imágenes que se aplicaron en el tercer relato fueron fotografiadas con una cámara Sony Cyber-shot de 12.1 Mega pixeles con un lente Carl Zeiss 3,3-5,2 / 5,0-25.

Las imágenes empleadas en la portada, el índice y la página de agradecimientos fueron creadas con el programa Alchemy, el cual facilita la confección de bocetos

rápidos; además, dado que permite jugar con formas casi aleatorias, funciona para explorar ideas rápidamente .

Por último, todos los diseños finales se trabajaron en Adobe Photoshop CS5 y luego se pasaron a Adobe InDesign CS5 para unir los textos con los diseños finales y para establecer la compaginación final.

Diseño integral

La maqueta final tiene una dimensión de 7,25 x 9,5 pulgadas por página y el pliego, es decir, a libro abierto, tiene un tamaño de 14,50 x 9,5 pulgadas . En total, cuenta con 32 páginas de contenido, entre las cuales están las cubiertas, la portada y la portadilla, el epígrafe, el índice, los tres relatos y la página de agradecimientos.

La diagramación de los textos se hizo pensando en que los bloques de textos pudieran ser lo más versátiles posible, es decir, que se pudieran acoplar correctamente a cualquier diseño.

Finalmente, se dispusieron los textos de tal forma que el flujo de lectura tuviera en cuenta el recorrido del ojo al pasar de una página a otra, con lo que se asegura que quien lee lo haga integrando textos con imágenes, sin extraviarse o confundirse.

Tipografía

Se utilizaron tres tipografías distintas a lo largo de todo el proyecto:

Para la portada se emplearon dos tipografías:

Helvetica World regular de 68 puntos con un espacio entre cada línea de 0,125 pulgadas y con un alineado al centro:

a b c d e f g h i j k l m n o p q r t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R T U V W X Y Z

Blue Highway D type regular de 12 puntos con interlineado de 24 puntos y una justificación alineada al centro:

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R T U V W X Y Z

El cuerpo del texto fue escrito con Book Antigua regular de 11 puntos con un interlineado de 18 puntos y una sangría de 0,25 pulgadas en el primer párrafo. Además, se aplicó una justificación para que la última línea quede alineada a la izquierda. En todos los cuentos se utilizó un espacio entre párrafos de 0,1875 pulgadas.

Los títulos se escribieron con Blue Highway D type de 24 puntos.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R T U V W X Y Z

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES

Tomando la ilustración, o lo gráfico en general, como hilo conductor de la historia y otorgándole al diseño tanta importancia de contenido como a lo narrado, este proyecto se planteó como un proceso de experimentación a partir de un estilo narrativo poco utilizado en el país: el de la novela gráfica.

Durante la etapa de exploración gráfica se volvieron evidentes los retos que conlleva desarrollar una propuesta novedosa de lectura que unifique dos medios distintos de narrativa, a saber: el escrito y el gráfico.

Con respecto a esto, algunas interrogantes que surgieron y que permitieron darle forma al resultado final fueron: ¿qué tan viable es romper las convenciones generales de diagramación y diseño?, ¿cuánto se debe, si es que se debe, sacrificar la legibilidad del texto a favor de lo gráfico? y ¿cómo mantener la legibilidad del texto cuando se incorporan imágenes que lo transgreden?

Eventualmente, como se explicó en la sección de Propuesta gráfica, varios de los bocetos que procuraron unir la letra, entendida como un grafismo, con las ilustraciones o con cajas de texto que, a su vez, se unían con otros elementos ayudaron a responder las anteriores incógnitas.

Por otra parte, aunque estos bocetos generaron propuestas interesantes, carecían de una capacidad para sumergir al lector en un estado anímico siniestro, así como de legibilidad óptima. Precisamente, la idea de trabajar la letra como imagen, desligándola de su función como grafema, no es tan recomendable para textos largos o trabajos en los cuales la legibilidad de lo escrito es muy importante, como sucede en

la narración de historias del presente proyecto.

Además de la legibilidad óptima, otro elemento que en el resultado final demostró ser esencial para la consecución de los objetivos fue el balance entre texto e imagen. Así las cosas, se evidenció que sí es posible narrar mediante la imagen o, en otras palabras, que sí es posible darle más información al lector para que interprete e imagine asuntos relacionados con lo que está leyendo, sin caer en la redundancia y en el cansancio visual y en contaminar el relato con información innecesaria. Destaca a este respecto, también, el hecho de que se procuró que cada página diseñada se mantuviera única, autónoma y que en ningún momento lo escrito opacara lo visual o viceversa.

La idea del balance y la no redundancia narrativa y visual se vieron reforzadas con el uso de texturas, pues estas permiten aportar un mayor peso simbólico y alegórico a la historia, lo que, a su vez, sirve para despertar en cada individuo recuerdos y sensaciones distintas relacionadas con su propio bagaje cultural, personal, intelectual, entre otros. Así las cosas, las texturas demostraron ser un complemento formidable para no coartar la imaginación del lector, ni el carácter único de las pesadillas, ni la variabilidad del concepto de lo siniestro.

Con todos estos elementos en conjunto, se le brindó al lector una página estéticamente coherente con las pesadillas y una experiencia compuesta por diversos medios que le permitieron adentrarse en un ambiente acorde con el tema de las narraciones. De manera específica, la parte gráfica sugirió los colores, las atmósferas y texturas propias de cada relato, aunque sin manifestar una información precisa que, a la postre, restringiría la imaginación del lector. Esto último, permitió alcanzar uno de los grandes objetivos de este proyecto, a saber: ofrecer una lectura novedosa caracterizada por la constante reinterpretación de los textos por parte del lector.

Este intento de crear un método de narración totalmente innovador en un medio impreso, estuvo restringido por la naturaleza de este último y por los objetivos trazados para el proyecto, tales y como la necesidad de que hubiese una completa legibilidad del texto o que no hubiese redundancia entre el texto y la imagen. Sin embargo, esto no detuvo la experimentación técnica ni el descubrimiento de soluciones gráficas innovadoras para mejorar los cuentos escritos, que en el ámbito nacional se caracterizan por el dominio de la ilustración tradicional.

Tal y como se evidencia, *Relato a través del diseño gráfico: libro ilustrado* utilizando discursos narrativos gráficos innovadores fue, principalmente, un trabajo gráfico en el que se apeló a la capacidad de percepción del lector más que a la presentación de un modelo narrativo extravagante.

Finalmente, tras superar las limitaciones que se presentaron a lo largo del diseño del libro, se puede afirmar que se logró un resultado satisfactorio, acorde con los objetivos trazados desde el principio y que deja, además, abierta la puerta para que otros propongan nuevas e interesantes formas de lectura dentro del contexto de la novela gráfica nacional.

CAPÍTULO V

BIBLIOGRÁFICAS

- American Academy of Sleep Medicine. (2001). *The International Classification of Sleep Disorders, revised: diagnostic and coding manual*. Chicago, Estados Unidos: American Academy of Sleep Medicine.
- Bal, M. (1998). *Teoría de la narrativa: una introducción a la narrativa*. Madrid, España: Cátedra.
- Chase, M. & Weitzman, E. D. (1983). *Sleep disorders: basic and clinical research*. New York, Estados Unidos: SP Medical Scientific Books.
- Estrada, O. (1991). La estética y lo siniestro II. *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica*, Vol. 30, pp. 63-71.
- ----- (1991). La estética y lo siniestro. *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica*, Vol. 29, pp. 189-196.
- Freud, S. (1972) *Obras Completas, V.7*. Madrid, España: Biblioteca Nueva, Universidad de Valencia.
- García, S. (2009). *La Novela gráfica*. Bilbao, España: Astiberri.
- Gonzalo, L. M. (1976). *El sueño y sus trastornos*. Pamplona, España: EUNSA.
- Jentsch, E. (1906). On the Psychology of the Uncanny. *Angelaki: a new journal in philosophy, literature and the social sciences*, Vol. 2, pp. 1-16.
- Lupton, E. (2010). *Thinking with type*. New York, Estados Unidos: Princeton Architectural Press.
- McCloud, S. (1993) *Understanding comics: The invisible Art*. New York, Estados Unidos: Harper Perennial.

- Samara, T. (2002). *Making and Breaking The Grid*. Estados Unidos: Rockport.
- Spencer, G. (2010). *Diseño de comic y de novela gráfica*. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Trías, E. (2001). *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona, España: Editorial Ariel.
- Vernon, M.D. (1971) *The Psychology of perception*. Middlesex, Inglaterra: Penguin Books.
- Zabala, L. (1993). *Teorías del cuento I: teorías de los cuentistas*. México D.F, México: División Cultural UNAM.

Páginas Web:

- Guerrero López, U. (2008). Una mirada transgresora en el Arte. Recuperado de <http://arteysufilosofia.blogspot.com/>
- Arbona, G. (2005). En torno a una teoría del relato: Flannery O'Connor y José Jiménez Lozano. Recuperado de <http://www.ucm.es/info/especulo/numero31/teorelat.html>
- Maurette, P. (s.f.) ¿Qué es lo siniestro? Recuperado de http://edant.revistaenielclarin.com/notas/2009/02/07/_-01854046.html
- Turnes, P. (2009). La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. *Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación social*, N° 78, pp. 1-8. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718882>
- Knight, C. & Glaser, J. (2013). *Creating exciting and unusual visual hierarchies*. Recuperado de <http://www.smashingmagazine.com/2013/02/26/creating-visual-hierarchies-typography/>

ANEXOS

ANEXO 1: RELATOS

Huérfano

Allí, en donde todas las casas son casi iguales unas de otras pero cada una con pequeños elementos arquitectónicos que las hacen imperceptiblemente raras, sombrías y sobrecogedoras, se encuentra un pequeño grupo de niños y niñas que diariamente se reúnen para jugar rutinarios juegos. Particularmente en una tarde de atmósfera pesada y un oscuro semblante, el grupo decide ir a jugar a un estanque cercano. Corren hacia él con entusiasmo, sin embargo pronto notan que la calle que transitan es espesa y posee una corriente que va en su contra y que absorbe la fuerza de sus pasos. Esta calle es como una arena movediza, lentamente los traga sin compasión o remordimiento. Ahora son menos, pero eso no parece extrañar a nadie.

Tras sobrevivir a la calle, aquellos pocos que quedan desafían un alto pasto amarillento que los sobrepasa en altura para poder llegar al estanque. El recorrido lo hacen con relativa rapidez, a pesar de las múltiples raspaduras y heridas provocadas por maliciosas piedras, palos y ramas que los hacen sangrar, pero esto carece de importancia, estaban ya más cerca de su destino.

Al llegar al estanque, una rana vieja, sucia, harapienta y alta, con una cara que provoca más temores que buenos augurios y apestando a basura, los detiene. Su aparición les parece extraña, los asusta un poco inclusive y les levanta muchas dudas y sospechas, no obstante quedan estáticos, mirándola.

La rana, que fumaba de una peculiar pipa, sentada sobre un grueso pedazo de madera se levanta, bota la pipa, y con una intrigante sonrisa invita a los niños a meterse

al estanque y jugar. Ante la amenazante invitación, ninguno hace caso, por lo que, para convencerlos, se lanza al estanque y desaparece. El grupo, consternado, se acerca para saber el paradero del bizarro anfibio pero no ven rastro alguno, así que se lanzan al agua que no era profunda.

Durante los juegos uno de los niños nota que la rana ha dejado un pedazo de tela tirado: está sucio y el barro lo hace ver más pesado y grueso de lo que realmente es. El niño toma una rama que se encuentra cerca y pinza la tela varias veces sin que suceda nada. Inesperadamente se mueve un poco, como reaccionando ante el pinchonazo, el niño se asusta al punto que tira el palo y sale corriendo a donde se encontraban los demás, pero ellos han desaparecido sin mayor explicación.

Un sentimiento de angustia y miedo lo invade mientras la harapienta rana salta desde el estanque para atacarlo violentamente. Por instinto el niño corre hacia su casa en busca de su mamá.

Con la corriente de las espesas calles a su favor, él huye. Tras él corre la rana, dando largos pasos y, con cada uno, su forma se desmaterializa en colores, olores y texturas desagradables, dejando su cuerpo descomponerse y fundirse con la calle y el ambiente.

Sin volver a ver atrás el niño llega hasta el final de la calle donde se encuentra su casa. Alcanza el portón, lo abre y cierra de golpe.

Aún agitado, con el corazón tembloroso, untado de barro y empapado de sudor busca a su mamá entre una multitud de familiares. Todos ofrecen su ayuda pero en cada uno de ellos el niño nota algo que lo perturba, algo en sus caras lo agobia, le parecen sobrecogedoras, raras y sombrías; el niño solo quiere a su mamá. La encuentra, la abraza y ella lo abraza de vuelta. Él, que tiene su cabeza atrapada en el abrazo, la libera buscando encontrar más consuelo en la cara de su madre. La ve y dos horribles

cabezas salen de su cuello, el niño se suelta y horrorizado grita...

Ecos

Veo siluetas negras formadas por halos de luz blanca con reflejos azules moviéndose parsimoniosamente hacia ningún lugar en particular en un sitio oscuro grisáceo con vetas azuladas sucias y decadentes... se mueven indefinidamente entre sí y dentro de sí mismas todas igualmente distintas unas de otras excepto por algo que se detiene en un punto particular frente a mí y se define de un modo que realmente no puedo describir pues nunca he visto sentido o escuchado algo tan particular tan extraño y sin darme cuenta mi mente me insiste en ir y averiguar su procedencia mi cuerpo no logra moverse del pánico que siento por estar en este degradado lugar de siluetas en constante movimiento las cuales sin aviso previo simplemente se paralizan y si es que tienen ojos observan cómo ese algo particular se acerca a mí y con un leve suspiro desprendido de lo que podría ser una boca de donde emana un aliento seco vaporoso y caliente me amenaza con palabras tenebrosas y retantes las que realmente no puedo identificar puesto que se me hacen tan indefinibles como su forma o su intención hasta que por fin logro ver una figura familiar: su rostro blanco donde destacan sus ojos rojos que por alguna razón me hacen pensar que soy yo. Veo siluetas negras formadas por halos de luz blanca con reflejos azules moviéndose parsimoniosamente....

Impotencia

... corría en medio de un bosque gris, frío y lúgubre cuando me di cuenta de que en realidad huía de balas y explosiones que escucho no muy lejanas.

Al llegar a un lago me detuve, respiré agitadamente y miré a mi alrededor. Estaba

solo. Me acerqué a tomar agua y retomar aliento cuando vi mi reflejo. Lo observé por un instante y pronto comprendí que el reflejado era otro, aunque yo era el único arrodillado frente a él. Era el retrato de un viejo cansado, del hombro le colgaba una metralleta y tenía puesto un traje viejo de color gris verdoso de soldado, estaba sucio de tierra y sangre seca.

Escuché un ruido.

Voltee mi cabeza y quedé hipnotizado. Mi mirada fijada en un punto específico en el bosque vio cómo empezó a emerger lentamente una criatura que no logré definir y atontado atestigüé cómo brotaba un ser hecho de madera que parecía surgir de las grotescas raíces.

Su piel parecía arrancada violentamente y su fisonomía la de un hombre, pero no lo era, puesto que tenía una cabeza de venado con los cuernos largos y entrelazados. Su piel parecía ser tan delgada que mostraba cada fibra de su bizarra musculatura "humana" y daba la sensación de que estuviera hecha de una madera suave y ligeramente resbalosa.

El monstruo caminó hacia mí con pasos cuidadosos y erráticos. Podría estar herido, puesto que una de sus "manos" presionaba con fuerza una de sus costillas, o lo que en un hombre deberían ser las costillas. Al llegar a mi lado noté su mirada negra e inexpresiva; me vio y simplemente se acostó junto a mí.

Un instinto comandó mi cuerpo a arrimarse a la criatura e imitarla. En ningún momento me detuve a pensar si contra "eso" era la batalla de la que estuve huyendo, si este traje me identificaba como su enemigo o bien como su agresor.

Respiré y cerré lentamente mis ojos.

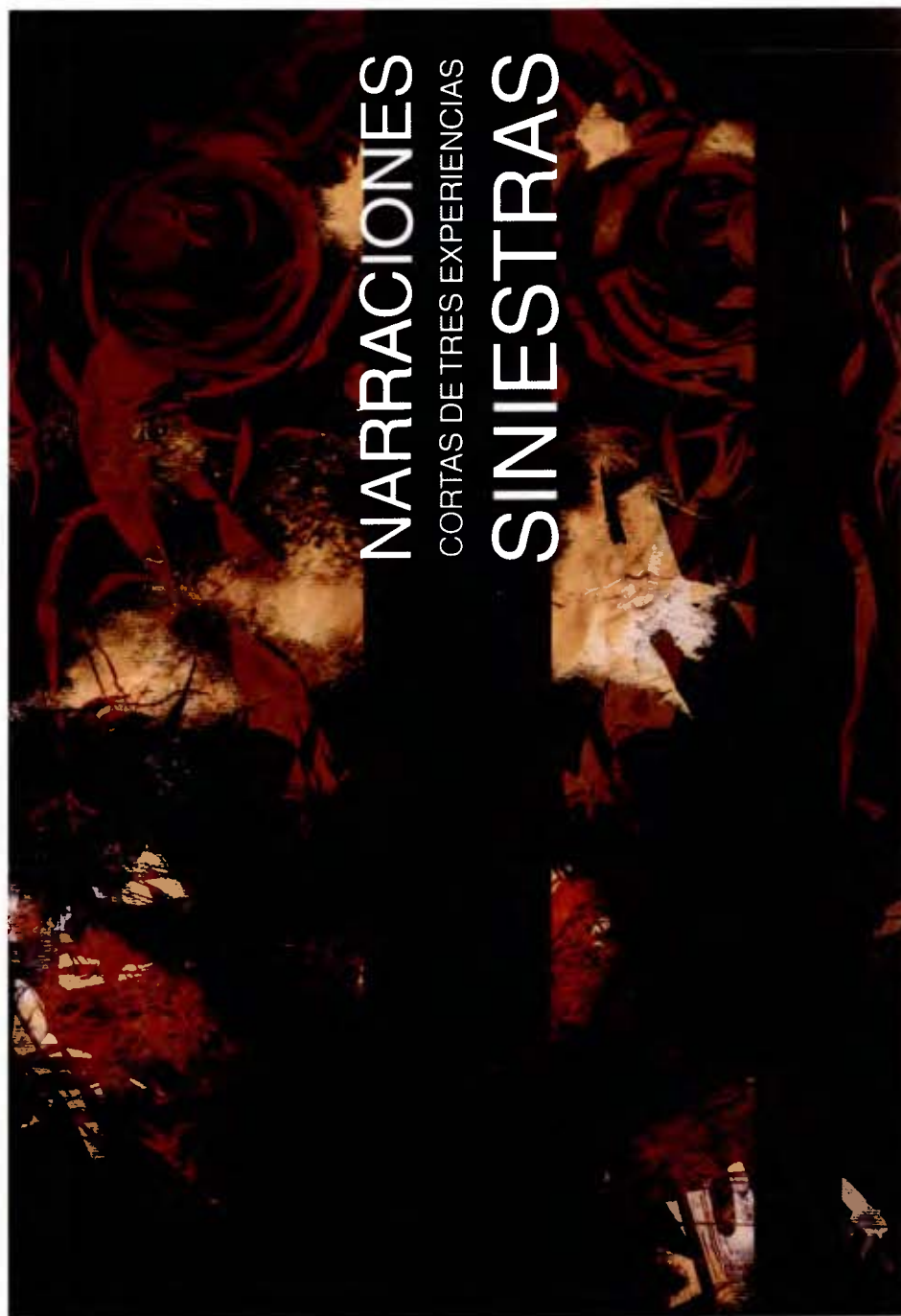
Todo era gris serenidad.

Abrí mis ojos con paciencia.

Un mono cariblanco me gritaba desaforado, con violencia saltaba y agitaba sus brazos mostrando sus colmillos y dejando salir su saliva que me caía en el rostro y cuello. Asustado, salí corriendo, pero la naturaleza me lo impedía al volverse tan espesa que me atrapó entre sus ramas, raíces, flores, semillas y frutos, todos grises y amenazantes, tanto que rompieron mi ropa y mi piel, acercándose peligrosamente a de mi cara y amenazando mi cuello.

En poco tiempo mi cuerpo estaba inmovilizado y poco a poco también mi cabeza y cuello. Con esfuerzo alcé mi mirada y lo único que noté era un espantapájaros que me miraba, estudiaba, hipnotizaba...me aterrorizaba...

ANEXO 2: NARRACIONES CORTAS DE TRES EXPERIENCIAS SINIESTRAS





Cu863.4
G643t

Artavia, Andrés
3 Narraciones REM / Andrés
Artavia. -San José, C.R.: Editorial XYZ, 2013
32 p.: 23 X 18 cm.

ISBN XXXXXXXXXXXXX

REDACTADO POR ANDRÉS ARTAVIA TENCIO.
BASADO EN LAS PESADILLAS DE ARTURO PENA Y MAURICIO OVIEDO.
LUSTRADO POR ANDRÉS ARTAVIA TENCIO



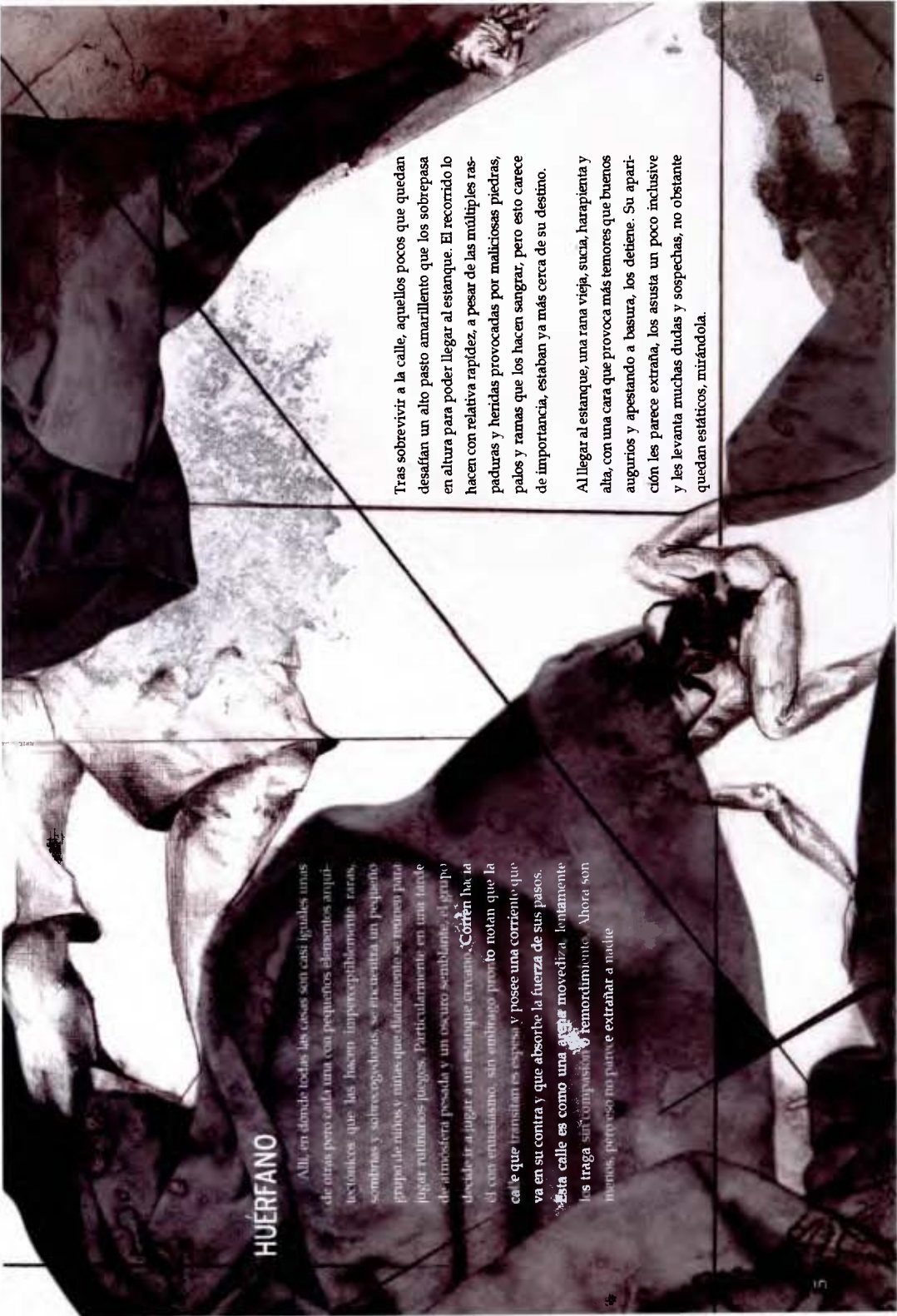
HUERFANO
P.5

ECOS
P.15

IMPOTENCIA
P.21

Cuando dormimos, tenemos dos pares de ojos. Los
ojos más superficiales, aquellos que están acostumi-
brados a ver sólo la apariencia de las cosas y a tratar
con la luz. A los ojos del sueño, cuando los párpados se
cierran, estos se abren.

111 mbral
Cristina Per Rossi



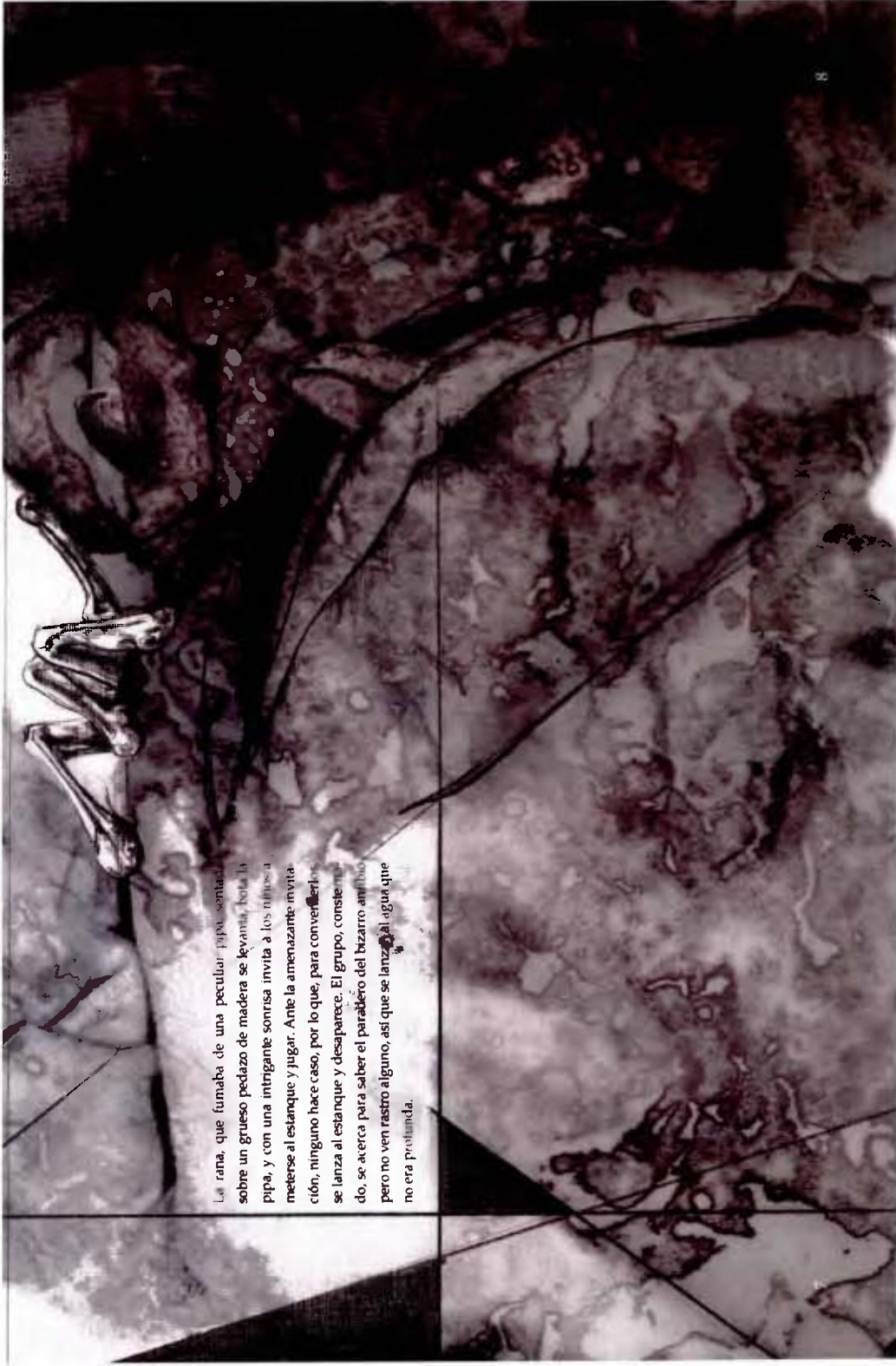
HUÉRFANO

Allí, en donde todas las cosas son casi iguales unas a otras pero cada una con pequeños elementos aquí-ícticos que las hacen imperceptiblemente raras, sombrías y sobrecogedoras, se encuentran un pequeño grupo de niños y niñas que diariamente se reúnen para jugar rutinarios juegos. Particularmente en una tarde de atmósfera pesada y un oscuro semblante, el grupo decide ir a jugar a un estanco cercano. **Corren** hacia él con entusiasmo, sin embargo pronto notan que la calle que transitan es espesa y posee una corriente que va en su contra y que absorbe la fuerza de sus pasos.

Esta calle es como una ave que se mueve lentamente. **Les traga sin compasión y remordimiento.** Ahora son muertos, pero eso no para e extrañar a nadie

Tras sobrevivir a la calle, aquellos pocos que quedan desafían un alto pasto amarillento que los sobrepasa en altura para poder llegar al estanco. El recorrido lo hacen con relativa rapidez, a pesar de las múltiples raspaduras y heridas provocadas por maliciosas piedras, palos y ramas que los hacen sangrar, pero esto carece de importancia, estaban ya más cerca de su destino.

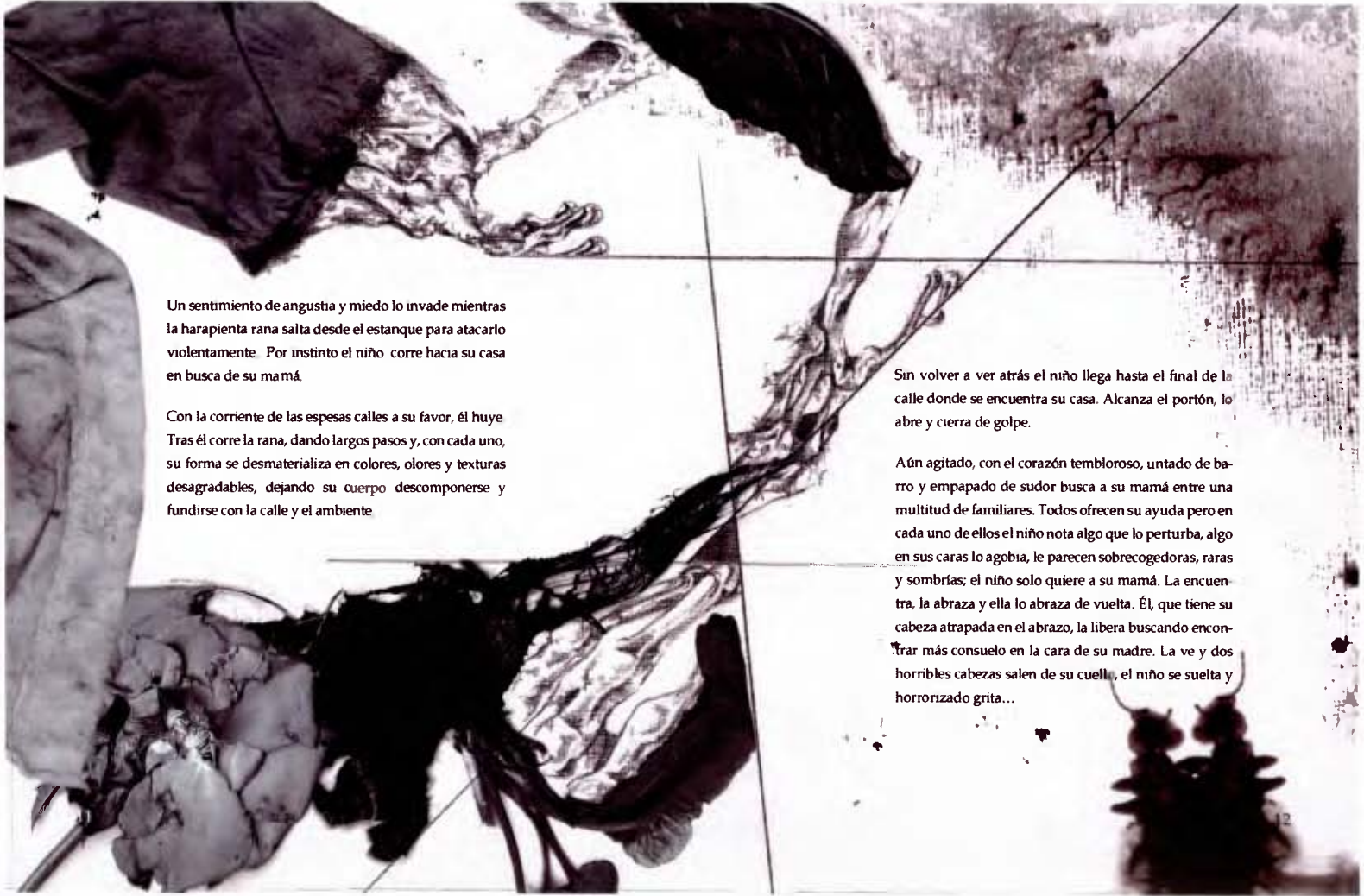
Al llegar al estanco, una rana vieja, sucia, harapienta y alta, con una cara que provoca más temores que buenos augurios y apestando a basura, los detiene. Su aparición les parece extraña, los asusta un poco inclusive y les levanta muchas dudas y sospechas, no obstante quedan estáticos, mirándola.



La rana, que fumaba de una peculiar pipa sentada sobre un grueso pedazo de madera se levanta, bota la pipa, y con una intrigante sonrisa invita a los niños a meterse al estanque y jugar. Ante la amenazante invitación, ninguno hace caso, por lo que, para convertirse se lanza al estanque y desaparece. El grupo, consternado, se acerca para saber el paradero del bizarro anfibio pero no ven rastro alguno, así que se lanzan al agua que no era profunda.



Durante los juegos uno de los niños nota que la rana ha dejado un pedazo de tela tirado: está sucio y el barro lo hace ver más pesado y grueso de lo que realmente es. El niño toma una rama que se encuentra cerca y pinza la tela varias veces sin que suceda nada. Inesperadamente se mueve un poco, como reaccionando ante el pinchazo, el niño se asusta al punto que tira el palo y sale corriendo a donde se encontraban los demás, pero ellos han desaparecido sin mayor explicación.

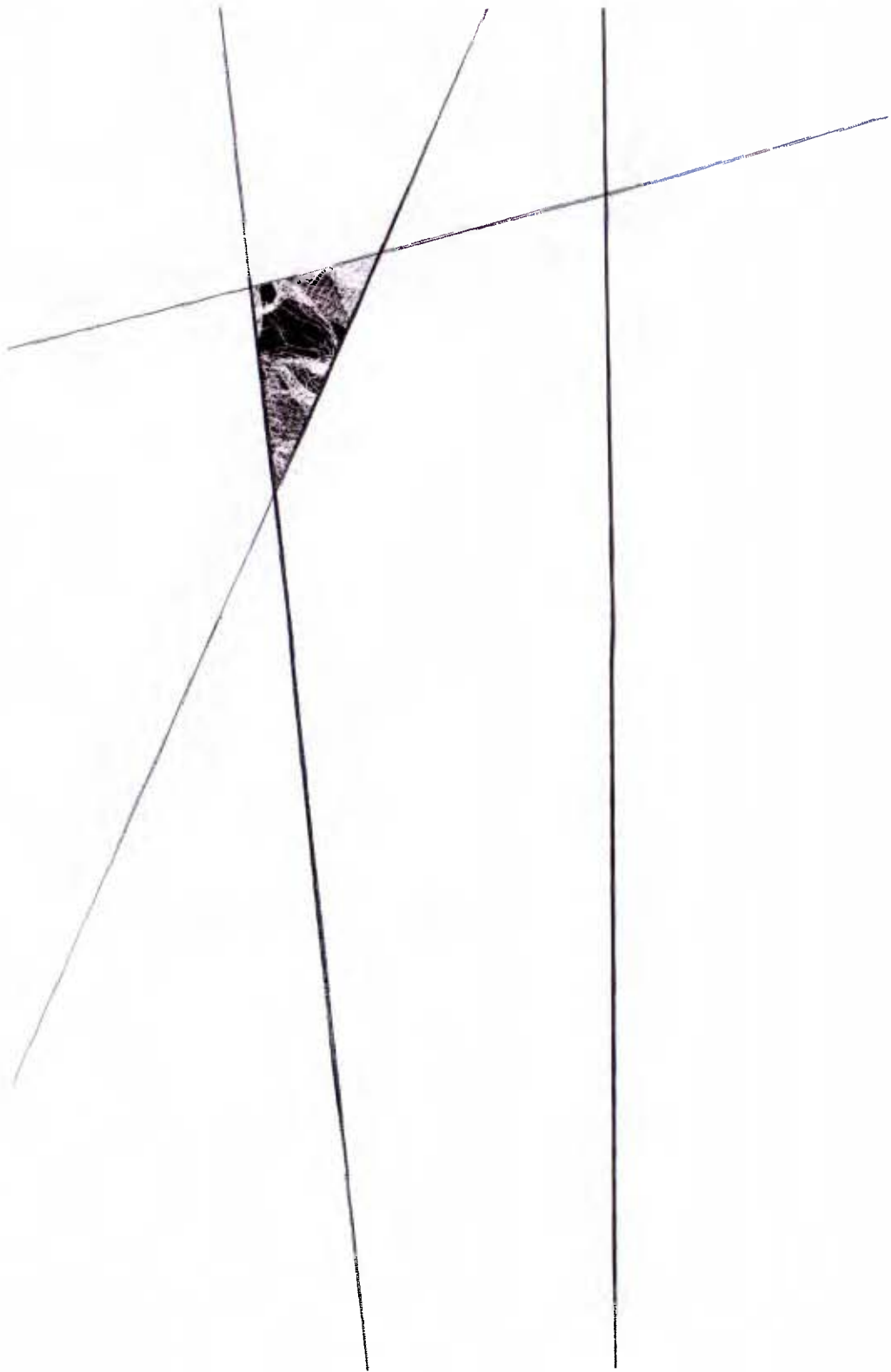


Un sentimiento de angustia y miedo lo invade mientras la harapienta rana salta desde el estanque para atacarlo violentamente. Por instinto el niño corre hacia su casa en busca de su mamá.

Con la corriente de las espesas calles a su favor, él huye. Tras él corre la rana, dando largos pasos y, con cada uno, su forma se desmaterializa en colores, olores y texturas desagradables, dejando su cuerpo descomponerse y fundirse con la calle y el ambiente.


Sin volver a ver atrás el niño llega hasta el final de la calle donde se encuentra su casa. Alcanza el portón, lo abre y cierra de golpe.

Aún agitado, con el corazón tembloroso, untado de barro y empapado de sudor busca a su mamá entre una multitud de familiares. Todos ofrecen su ayuda pero en cada uno de ellos el niño nota algo que lo perturba, algo en sus caras lo agobia, le parecen sobrecogedoras, raras y sombrías; el niño solo quiere a su mamá. La encuentra, la abraza y ella lo abraza de vuelta. Él, que tiene su cabeza atrapada en el abrazo, la libera buscando encontrar más consuelo en la cara de su madre. La ve y dos horribles cabezas salen de su cuello, el niño se suelta y horrorizado grita...



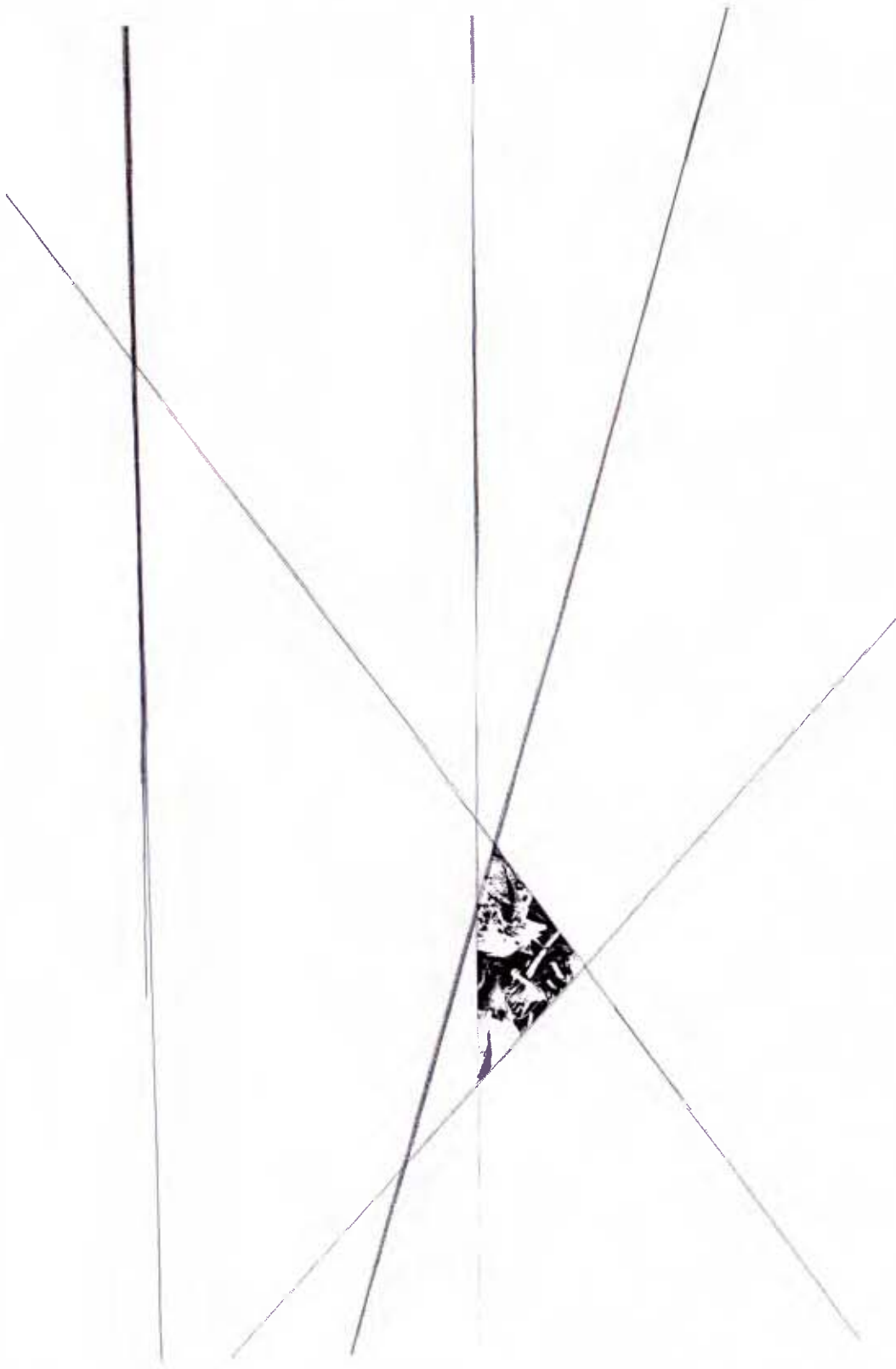


Veo siluetas negras formadas por halos de luz blanca con reflejos azules moviéndose parsimoniosamente hacia ningún lugar en particular en un sitio oscuro grisáceo con velas azuladas sucias y decadentes.



...se mueven indefinidamente entre sí y dentro de sí mismas todas igualmente distintas unas de otras excepto por algo que se detiene en un punto particular frente a mí y se define de un modo que realmente no puedo describir pues nunca he visto sentido o escuchado algo tan particular tan extraño y sin darme cuenta mi mente me insiste en ir y averiguar su procedencia mi cuerpo no logra moverse del pánico que siento por estar en este degradado lugar de siluetas en constante movimiento las cuales sin aviso previo simplemente se paralizan y si es que tienen ojos observan cómo ese algo particular se acerca a mí y con un leve suspiro desprendido de lo que podría ser una boca de donde emana un aliento seco vaporoso y caliente me amenaza con palabras tenebrosas y retantes las que realmente no puedo identificar puesto que se me hacen tan indefinibles como su forma o su intención hasta que por fin logro ver una figura familiar: su rostro blanco donde destacan sus ojos rojos que por alguna razón me hacen pensar que soy yo

Veo siluetas negras formadas por halos de luz blanca con reflejos azules moviéndose parsimoniosamente





IMPOTENCIA

...corría en medio de un bosque gris, frío y lúgubre cuando me di cuenta de que en realidad huía de balas y explosiones que escucho no muy lejanas

Al llegar a un lago me detuve, respiré agitadamente y miré a m alrededor. Estaba solo. Me acerqué a tomar agua y retomar aliento cuando vi mi reflejo. Lo observé por un instante y pronto comprendí que el reflejado era otro, aunque yo era el único arrodillado frente a él. Era el retrato de un viejo cansado, del hombro le colgaba una metralleta y tenía puesto un traje viejo de color verdoso de soldado, estaba sucio de tierra y sangre seca.




Escuché un ruido.
Voltee mi cabeza y quedé hipnotizado. Mi mirada fijada en un punto específico en el bosque vio cómo empezó a emerger lentamente una criatura que no logré definir y atontado atestigué cómo brotaba un ser hecho de madera que parecía surgir de las grotescas raíces.

Su piel parecía arrancada violentamente y su fisonomía la de un hombre, pero no lo era, puesto que tenía una cabeza de venado con los cuernos largos y entrelazados. Su piel parecía ser tan delgada que mostraba cada fibra de su bizarra musculatura "humana" y daba la sensación de que estuviera hecha de una madera suave y ligeramente resbalosa.



El monstruo caminó hacia mí con pasos cuidadosos y erráticos. Podría estar herido, puesto que una de sus "manos" presionaba con fuerza una de sus costillas, o lo que en un hombre deberían ser las costillas. Al llegar a mi lado noté su mirada negra e inexpresiva; me vio y simplemente se acostó junto a mí. Un instinto comandó mi cuerpo a arrimarse a la criatura e imitarla. En ningún momento me detuve a pensar si contra "eso" era la batalla de la que estuve huyendo, si este traje me identificaba como su enemigo o bien como su agresor.

Respiré y cerré lentamente mis ojos.
Todo era gris serenidad.
Abrí mis ojos con paciencia.



Un mono cariblanco me gritaba desaforado, con violencia saltaba y agitaba sus brazos mostrando sus colmillos y dejando salir su saliva que me caía en el rostro y cuello. Asustado, salí corriendo, pero la naturaleza me lo impedía al volverse tan espesa que me atrapó entre sus ramas, raíces, flores, semillas y frutos, todos grises y amenazantes, tanto que rompieron mi ropa y mi piel, acercándose peligrosamente a de mi cara y amenazando mi cuello.

En poco tiempo mi cuerpo estaba inmovilizado y poco a poco también mi cabeza y cuello. Con esfuerzo alcé mi mirada y lo único que noté era un espantapájaros que me miraba, estudiaba, hi notizaba me aterrorizaba...



Se agradece a las siguientes personas
por su ayuda para realizar estos cuentos
sinéctros

Eugenio Murillo

Virginia Caamaño

Carlos Kidd

Arturo Peña

Mauricio Oviedo

