



Pantalia

GESTIÓN DE IDEAS

Salta a la vista

Taller para educar el sentido de la observación estética

Ponente: Ana G. Lartitegui

Edad recomendada: 6-10 años



© Kiko Da Silva

Los libros con ilustraciones gustan más a los niños. Para entender los dibujos no hace falta saber leer y eso es una gran ventaja. Gracias a ellos de un simple vistazo podemos comprender muchas cosas. Quizás por eso miramos las ilustraciones de un libro antes de leerlo. Efectivamente, cuando abrimos las páginas de un libro muchas cosas saltan a la vista, pero si ponemos una lupa y profundizamos un poco, lo-que-salta-a-la-vista dejará ver muchas otras cosas.

Objetivos

1. Estimular la observación y el razonamiento en la contemplación de obras de ilustración literaria.
2. Descubrir y analizar los diferentes elementos compositivos de una ilustración.
3. Introducir en el conocimiento de los principios básicos del lenguaje gráfico.
4. Ejercitar la interpretación de mensajes visuales complejos a través los juegos de retórica visual.
5. Rastrear a lo largo de todo el libro los distintos elementos significativos y compositivos dentro del cuerpo de ilustraciones.

Metodología y materiales:

_____ *Salta a la vista* representa un método inductivo de trabajo de observación en la interpretación de libros álbum que pretende profundizar en los distintos niveles de significado partiendo de lo más evidente. La observación se centra en una selección de álbumes escogidos para trabajar 8 ejes temáticos. La observación es inducida mediante preguntas puntuales. Cada libro del corpus encierra de 3 a 5 conclusiones que están escondidas. Cuando éstas se averiguan, cada eje temático desvela un misterio. Los 8 misterios sumados forman *El libro de los sabios mirones*.

Para facilitar la observación colectiva y las explicaciones, además de manipular los libros, se hará proyección de sus ilustraciones. El corpus es adaptable por edades. En las sesiones con los más pequeños se reduce el número de libros presentados.

Bloques temáticos:

1.- Hágase la luz. La luz es el principio de todo lo que puede verse e imaginarse. La oscuridad es el principio de todo lo que no podemos ver ni comprender. Blanco es claridad y negro es oscuridad. Blanco y negro son contrarios. Claro y oscuro son también dos contrarios. Se podría decir que blanco y negro son el origen de todos los contrastes, por eso con blanco y negro podemos hacer muchas cosas.

(Bibliografía de referencia: *Feo y guapo*)

2.- La rueda del color. Los colores nacen de la luz blanca. El artista los ordena en una rueda para jugar con ellos. Los que están juntos al mezclarse dan lugar a tonos intermedios. En cambio, los que se encuentran opuestos contrastan vivamente y se agrisan si los mezclamos. El artista puede sacarlos de dos en dos, de tres en tres, de cuatro en cuatro, etc. Cuando saca muchos a la vez el orden se vuelve más difícil. Los colores llaman nuestra atención. Cuando están bien ordenados transmiten sensaciones y sirven para distinguir lo que queremos decir.

(Referencias: *Caperucita Roja, Barba Azul*)

3.- Dar forma. Dibujar es dar forma. Pintar o construir también es dar forma. La cualidad fundamental de las formas es que siempre recuerdan a algo y así les damos un significado. Una sola forma puede tener varios significados. Pero también un solo significado puede repetirse de varias formas. También es importante saber que el orden, la posición y el tamaño de las partes de un dibujo explican muchas cosas y añaden significado.

(Referencias: *Aventuras de una nariz, Il sexto giorno*)

4.- El movimiento: ¿posible o imposible? Los dibujos dentro del libro no se mueven. Sin embargo, hay trucos para dar movimiento a un dibujo. Cuando una forma se repite crea ritmo. Cuando una forma se orienta crea una dirección. Cuando se repite y se orienta a la vez, crea un recorrido y entonces hay movimiento, aunque sólo sea imaginario. Sin embargo, cuando leemos un libro vamos pasando páginas. Ése es un movimiento de verdad.

(Referencias: *Tsé-tsé, El libro inclinado, Flotante, Ser quinto*)

5.- El libro mecánico. Un libro es un invento mecánico que funciona pasando páginas. Pero esto puede tener muchas variaciones. Podemos sustituir las páginas opacas por páginas transparentes. Podemos colocar páginas pequeñas dentro de páginas más grandes. Podemos hacer páginas desplegables o páginas partidas por la mitad. Podemos hacer agujeros en las páginas para formar túneles o ventanas, incluso podemos hacer cuentos de una sola página doblada como un acordeón. Todo esto son trucos que sirven para esconder unas cosas en otras, para saltar de una a otra página, para multiplicar posibilidades dentro de un juego de combinaciones y darle la vuelta a las cosas. (referencias: *El jardín de Babaii, Imagina, Toc,toc, Madlenka, El animalario universal del Dr. Revillod, Don caballito de mar, Un punto rojo*).

6.- ¡Idea a la vista! Las ilustraciones provocan ideas, algún recuerdo, algún suceso. Gracias a eso los ilustradores podemos explicar y expresar sin palabras muchas cosas. Algunas pueden entenderse a la primera, otras no. Los dibujos piden que los interpretemos y nos invitan a pensar. Para pensar la imagen es necesaria la imaginación y el razonamiento. Lo que vemos nos da la idea de lo que pasa. Lo que pasa nos da la idea de lo que significa. Lo que significa descubre lo que el artista quiso decir.

(Referencias: *Mis primeras 80.000 palabras*)

7.- Contar las cosas a medias. Para entender una ilustración que lleva texto es necesario leer. Podemos encontrar que la ilustración sea misteriosa o extraña y no se deje entender a la primera. Eso despierta nuestra curiosidad por leer. En el texto, seguramente, estarán las pistas que faltan. De esa manera, los lectores tienen que observar ambas cosas y sacar sus propias conclusiones, poniendo en marcha toda su inteligencia.

(Referencias: *¿Qué crees?*, *El hombre de la luna*)

8.- Entrar en el laberinto. Los libros nos hacen entrar en un mundo de fantasía mirando y leyendo, paso a paso, avanzando, pero también volviendo hacia atrás cuando algo parezca repetirse o cuando algo parezca encajar. En cualquier rincón puede haber un detalle esperando ser descubierto. Así vamos siguiendo el rastro de lo que pasa y acumulando información. Solamente cuando hayamos llegado hasta el final entenderemos completamente todo. Entonces habremos alcanzado el centro del laberinto, el lugar preciso desde el que cualquier cosa puede ser comprendida.

(Referencias: *Voces en el parque*, *Mejillas rojas*)

