

Del texto a la imagen: Una exploración plástica de las fábulas de Rafael Pombo

Autor

Sonia Carolina Plazas Neisa

Trabajo de Grado para Optar al Título de Maestro en Artes Plásticas

Director

John Jairo Orozco Pérez

Licenciado en Artes Plásticas

Universidad Industrial de Santander -UIS

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia - IPRED

Programa de Artes Plásticas

Bucaramanga

2026

Tabla de Contenido

	Pág.
Resumen.....	6
Abstract.....	7
Introducción	8
Planteamiento de problema.....	8
Justificación	9
1. Objetivos.....	11
1.1 Objetivo General.....	11
1.2 Objetivos Específicos.....	11
2. Componente Histórico	12
2.1 Revisión Histórica.....	12
2.2 Antecedentes.....	18
2.2.1. Maestro del Gabinete de Ámsterdam: narrativa simbólica y grabado en el arte europeo del siglo XVII.....	18
2.2.2 Víctor Castillo: pintura crítica y fábula visual desde lo contemporáneo	19
2. 2.3 Tinker Bell y la bestia de nunca jamás (2015): ilustración animal, emoción y diseño narrativo.....	21
2.2.4 Trabajos propios - exploraciones gráficas con base literaria y simbólica.	23
3. Componente Conceptual.....	26
3.1 Desarrollo Conceptual	27

3.2 Referentes	28
3.2.1 Benjamin Lacombe (Francia) Benjamin Lacombe	29
3.2.2 Hayao Miyazaki (Japón)	30
3.2.3 Gustave Doré (Francia).....	31
4. Proceso	32
4.1 Metodología	32
4.2 Bitácora	33
4.3 Propuesta Plástica	35
5. Conclusiones	50
Referencias Bibliográficas	53

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. Nunca se fue.	24
Figura 2. Las sirenas.	25
Figura 3. bienvenida a casa.	25
Figura 4. Las siete doncellas.	26
Figura 5. Portada libro El señor conejo blanco de Benjamin Lacombe https://www.edelvives.com/sites/default/files/styles/default/public/media-image/212438_Cub_ConejoBlanco_Ev.jpg?itok=NHdjgbHk	29
Figura 6. Imagen Boceto de la película El viaje de Chihiro de Hayao Miyazaki https://pbs.twimg.com/media/DjXmFj6XsAEgnJ0.jpg:large	30
Figura 7. Obra La abuela cuentacuentos de Gustavo Doré https://imaginaria.com.ar/05/7/dore1p.jpg	31
Figura 8. Hojas de Bitácora 1.	34
Figura 9. Hojas de Bitácora 2.	34
Figura 10. Hojas de Bitácora 3.	34
Figura 11. Hojas de Bitácora 4.	35
Figura 12. Hojas de Bitácora 5.	35
Figura 13. El gato bandido 1.	36
Figura 14. El gato bandido 2.	37
Figura 15. El gato bandido 3.	37
Figura 16. El gato bandido 4.	38

Figura 17. El niño y la mariposa 1.....	38
Figura 19. El niño y la mariposa 2.....	39
Figura 18. El niño y la mariposa 3.....	39
Figura 20. El pardillo 1.....	40
Figura 21. El pardillo 2.....	40
Figura 22. El pardillo 3.....	41
Figura 23. El renacuajo paseador 1.....	41
Figura 24. El renacuajo paseador 2.....	42
Figura 25. El renacuajo paseador 3.....	42
Figura 26. El niño y el buey 1.....	43
Figura 27. El niño y el buey 2.....	43
Figura 28. Perico zanquierto.....	44
Figura 29. El búho y el palomo.....	44
Figura 30. Las amenazas.....	45
Figura 31. La flores.....	45
Figura 32. El gato bandido, escenario 1.....	46
Figura 33. El gato bandido, escenario 2.....	47
Figura 34. El gato bandido, escenario 3.....	47
Figura 35. El gato bandido, escenario 4.....	48
Figura 36. El renacuajo paseador, escenario 1.....	48
Figura 37. El renacuajo paseador, escenario 2.....	49
Figura 38. El renacuajo paseador, escenario 3.....	49

Resumen

Título: Del texto a la imagen: Una exploración plástica de las fábulas de Rafael Pombo*

Autor: Sonia Carolina Plazas Neisa**

Palabras Clave: Fábula, Ilustración, Grabado, Gráfica

Descripción:

El presente trabajo de grado, es una exploración plástica de las fábulas de Rafael Pombo”, el cual se inscribe en la línea de investigación-creación dentro del campo de las artes plásticas. Con la que se busca desarrollar una propuesta visual que reinterprete gráficamente algunas de las fábulas de Rafael Pombo a partir de una estética contemporánea, con el fin de generar nuevas lecturas desde el lenguaje plástico. La autora fundamenta esta iniciativa en una trayectoria personal vinculada a la literatura infantil ilustrada y la narrativa visual.

El objetivo general consiste en realizar una propuesta plástica basada en la ilustración de fábulas seleccionadas de Rafael Pombo, integrando valores simbólicos y narrativos mediante técnicas de grabado en punta seca sobre acrílico e iluminación en acuarela. Los objetivos específicos se orientan hacia la investigación histórica de la ilustración, la exploración de técnicas de grabado y la definición de criterios curatoriales y narrativos para la puesta en escena de la obra final.

La estructura conceptual del proyecto reivindica la ilustración como un lenguaje autónomo capaz de expandir, enriquecer y resignificar el texto, buscando superar su tradicional carácter decorativo o pedagógico. El componente histórico contextualiza la evolución de la ilustración desde la Edad Media hasta su consolidación en Colombia, destacando su vínculo con la literatura infantil. La metodología, centrada en la investigación-creación, contempla selección de fábulas, elaboración de bocetos, experimentación técnica y producción final. El resultado se concreta en una serie de ilustraciones que buscan construir un universo visual simbólico, emotivo y crítico en diálogo con el imaginario poético de Pombo.

* Trabajo de Grado

** Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia. Programa de Artes Plásticas.
Director: John Jairo Orozco Pérez. Licenciado en Artes Plásticas.

Abstract

Title: From text to image: A visual exploration of Rafael Pombo's fables *

Author(s): Sonia Carolina Plazas Neisa**

Key Words: Fable, Illustration, Engraving, Graphic

Description:

This thesis is a visual exploration of Rafael Pombo's fables, which falls within the research-creation line within the field of visual arts. It seeks to develop a visual proposal that graphically reinterprets some of Rafael Pombo's fables from a contemporary aesthetic, with the aim of generating new readings through visual language. The author bases this initiative on a personal trajectory linked to illustrated children's literature and visual narrative.

The general objective is to create a visual proposal based on the illustration of selected Rafael Pombo fables, integrating symbolic and narrative values through drypoint etching techniques on acrylic and watercolor illumination. The specific objectives are oriented toward the historical research of illustration, the exploration of printmaking techniques, and the definition of curatorial and narrative criteria for the staging of the final work.

The conceptual structure of the project asserts illustration as an autonomous language capable of expanding, enriching, and redefining the text, seeking to overcome its traditional decorative or textual character. Pedagogical. The historical component contextualizes the evolution of illustration from the Middle Ages to its consolidation in Colombia, highlighting its connection with children's literature. The methodology, centered on research and creation, includes the selection of fables, sketching, technical experimentation, and final production. The result is a series of illustrations that seek to construct a symbolic, emotional, and critical visual universe in dialogue with Pombo's poetic imagery.

* Degree Work

** Institute for Regional Projection and Distance Education. Fine Arts Program. Director: John Jairo Orozco Pérez. Bachelor of Fine Arts.

Introducción

Un recuerdo especialmente relevante durante mi infancia fue, los cuentos, las fábulas y las historias ilustradas que han sido una parte esencial de mi vida. No solo fueron fuente de entretenimiento, sino también una experiencia emocional, educativa y artística que me acompañó en los primeros años. Uno de los recuerdos más significativos que tengo sobre la lectura es el de mi madre leyéndome *El gato bandido* de Rafael Pombo. En ese entonces, aprender a leer representaba un desafío para mí; sin embargo, mi madre supo transformar ese proceso en un espacio cálido donde leer era imaginar, jugar y conectar

Este vínculo temprano con la lectura y la imagen se reforzó gracias a producciones audiovisuales que marcaron profundamente mi sensibilidad visual. Series como *Los cuentos de los hermanos Grimm (Gurimu Meisaku Gekijou)* y *Heidi (Arupusu no Shôjo Haiji)*, ambas realizadas por el estudio japonés Nippon Animation, me cautivaron desde muy pequeña. En ellas descubrí cómo las historias podían transformarse al ser llevadas a la imagen: los personajes, los escenarios y los colores ofrecían una lectura distinta y emocional de los relatos originales.

Poco a poco fui comprendiendo que una historia puede ser contada de muchas maneras, y que la ilustración no solo acompaña un texto, sino que lo enriquece, lo transforma y hasta lo reinterpreta. Esta conciencia temprana marcaría el inicio de una búsqueda personal que más adelante encontraría forma en la práctica artística.

Planteamiento de problema

Con el paso de los años, este interés por las narrativas ilustradas se convirtió en una pasión más consciente. Durante la adolescencia comencé a coleccionar libros ilustrados, cómics, manga, rondas infantiles y libros de arte, prestando especial atención no solo a la belleza de las imágenes, sino a las técnicas, estilos y decisiones estéticas que hacían única cada interpretación visual.

Este recorrido me llevó a conocer a artistas como Benjamin Lacombe, Hayao Miyazaki y Gustave Doré, quienes, desde lenguajes y épocas distintas, han influido de manera profunda en mi formación visual y conceptual. En sus obras descubrí que ilustrar es también narrar, interpretar, construir mundos y personajes desde la imagen. Este aprendizaje despertó en mí el deseo de dejar de ser solo espectadora y convertirme en autora visual.

A partir de este proceso vital y artístico, surge la necesidad de desarrollar una propuesta que me permita reinterpretar visualmente algunas de las fábulas más representativas de Rafael Pombo. Este autor, figura clave de la literatura infantil colombiana, forma parte de mi imaginario afectivo y cultural. Su obra, además de haber sido parte de mis primeros acercamientos a la lectura, representa una oportunidad valiosa para explorar el cruce entre lo literario y lo visual, entre la memoria y la creación.

De este modo, la presente investigación se articula a partir de una pregunta central que orienta todo el proyecto: ¿Cómo realizar una propuesta plástica a partir de ilustrar unas fábulas de Rafael Pombo con una estética contemporánea?

Justificación

Esta investigación-creación busca desarrollar un proyecto artístico que une dos lenguajes que han sido fundamentales en mi vida: la ilustración y la literatura. Desde una perspectiva académica y plástica, se plantea la ilustración como un lenguaje visual autónomo con capacidad de generar nuevas lecturas sobre textos existentes. Esta visión se sustenta en referentes históricos como Gustave Doré, pionero en la ilustración literaria, y en artistas contemporáneos como Benjamin Lacombe, cuya obra se caracteriza por dotar a los relatos clásicos de una sensibilidad estética actual. Igualmente, las influencias del universo audiovisual japonés, particularmente a

través de Hayao Miyazaki, me han enseñado la importancia de construir mundos visuales que oscilen entre lo cotidiano y lo mágico.

En este sentido, la propuesta no se limita a ilustrar de forma literal las fábulas de Pombo, sino que busca generar una reinterpretación sensible, crítica y estética desde una tendencia contemporánea. Al hacerlo se pretende aportar una mirada renovada sobre un autor profundamente arraigado en la cultura colombiana, cuya obra ha sido muchas veces reducida a un enfoque escolar o moralizante. Como señala Beatriz Helena Robledo (2010), es necesario recuperar la potencia literaria y artística de Pombo, y reconocer su valor más allá de su uso pedagógico.

Este trabajo tiene implicaciones tanto en el campo de las artes plásticas como en el de la literatura infantil ilustrada. Por un lado, plantea un diálogo creativo entre texto e imagen, donde la ilustración funciona como una forma de pensamiento visual. Por otro, propone revitalizar la obra de Rafael Pombo, conectándola con las sensibilidades de nuevas generaciones. A nivel cultural, se trata de una propuesta que busca conservar y reinterpretar el patrimonio literario colombiano desde el arte, estableciendo puentes entre la tradición oral, la memoria individual y la creación contemporánea.

1. Objetivos

1.1 Objetivo General

Realizar una propuesta plástica ilustrando unas fábulas de Rafael Pombo, integrando una tendencia contemporánea, que dialogue con los valores narrativos y simbólicos de su obra.

1.2 Objetivos Específicos

- Profundizar en la historia y técnicas de ilustración con el fin de fortalecer la propuesta visual.
- Explorar varias técnicas de grabado con el fin de seleccionar la más adecuada para materializar la propuesta artística..
- Desarrollar una propuesta artística basada en la reinterpretación visual de algunas fábulas de Rafael Pombo.
- Determinar la puesta en escena de la obra final, considerando criterios curatoriales, narrativos y formales.

2. Componente Histórico

2.1 Revisión Histórica

La ilustración, entendida como una práctica artística vinculada al texto, ha acompañado la historia de la humanidad desde tiempos remotos. Su propósito inicial fue principalmente decorativo y devocional, pero con el paso de los siglos, evolucionó hasta consolidarse como un lenguaje visual autónomo, capaz de enriquecer, reinterpretar o incluso cuestionar los relatos escritos.

Una de las primeras manifestaciones gráficas asociadas al texto se encuentra en los manuscritos iluminados de la Edad Media. Ejemplo de ello es *Les Très Riches Heures du Duc de Berry*, un libro de horas del siglo XV, encargado por el duque de Berry y elaborado por los Hermanos Limbourg. En este volumen se integran minuciosas escenas de la vida cotidiana con funciones tanto estéticas como simbólicas, revelando el poder narrativo incipiente de la imagen (Meiss, 1974).

Con la invención de la imprenta de tipos móviles en el siglo XV, la ilustración comenzó a integrarse más directamente al libro impreso. Las primeras viñetas xilográficas aparecieron en obras como el *Libro de horas* de Simon Vostre (Lyon, 1487), los *Sermones* de Savonarola (Florencia, 1490), *El sueño de Polifilo* (Venecia, 1499) y *La danza de la muerte de Holbein* (Basilea, 1538). Estas obras muestran una transición importante: la imagen ya no solo adorna sino que participa activamente en la construcción del significado.

Durante los siglos XVII y XVIII, el uso del grabado en cobre permitió mayor definición y riqueza técnica en la reproducción de imágenes. Obras destacadas como *Las fábulas de La Fontaine*, ilustradas por Eisen, o *Dafnis y Cloe*, con grabados de Prud'hon, demuestran cómo la

ilustración se consolidó como elemento esencial en la edición de libros literarios y poéticos. Este desarrollo técnico abrió el camino a la ilustración narrativa moderna.

En siglo XIX marca un momento crucial en la historia de la ilustración gracias a avances como el uso de madera de boj, propuesta por Thomas Bewick, y a la obra de artistas como Arthur Rackham y Gustave Doré. Este último es uno de los referentes más importantes de la ilustración literaria del siglo XIX. En sus trabajos para *Los cuentos de Charles Perrault* y *La Divina Comedia* de Dante Alighieri, Doré creó imágenes de gran dramatismo y complejidad simbólica, que no solo acompañaban el texto, sino que lo transformaban en una experiencia visual completa (Doré, 1867).

En el contexto colombiano, la ilustración también tuvo un desarrollo significativo, aunque más ligado a procesos científicos y educativos. Uno de los primeros antecedentes es la Expedición Botánica (1783-1816), durante la cual se produjeron más de 6.000 láminas científicas de flora y fauna nativa. Esta labor no solo marcó un estándar en la ilustración científica, sino que dio origen a academias dedicadas al dibujo, sentando bases para la educación artística formal en el país.

Durante el siglo XIX, figuras como Alberto Urdaneta (1845-1887) y posteriormente Santiago Martínez Delgado (1906-1959) fueron claves en el desarrollo del grabado y la ilustración editorial en Colombia. A través de su trabajo en publicaciones, académicas y proyectos gráficos, contribuyeron a consolidar la ilustración como un medio expresivo y culturalmente relevante (Robledo, 2010).

A lo largo de este recorrido histórico, es evidente cómo la ilustración ha evolucionado desde ser un recurso ornamental a convertirse en un lenguaje visual con autonomía narrativa. Hoy en día, se le reconoce como una práctica artística que se mueve entre lo simbólico, lo emocional, lo estético y lo comunicativo. En este sentido, se conecta directamente con el campo de las artes plásticas contemporáneas, donde la imagen no solo traduce, sino que piensa y crea.

Es interesante observar cómo, en el contexto colombiano, la ilustración tuvo una llegada distinta a la tradición europea. Mientras que en Europa su desarrollo estuvo estrechamente ligado a la literatura impresa, en Colombia su aparición se dio principalmente en el ámbito científico. Este fenómeno se refleja claramente en la Expedición Botánica del Nuevo Reino de Granada (1783-1816), liderada por José Celestino Mutis. Este proyecto científico colonial produjo más de 6.000 láminas ilustradas de flora y fauna nativa en acuarela, elaboradas por artistas locales como Francisco Javier Matiz.

Este momento es clave dentro de la historia visual colombiana, ya que no solo estableció un estándar en la ilustración científica, sino que también marcó el inicio de una tradición gráfica que vincula la imagen con el conocimiento. En sus orígenes, la ilustración en Colombia fue un medio para explicar, clasificar y preservar, lo que impulsó la formación de espacios institucionales de enseñanza del dibujo. Uno de los más representativos fue la Escuela de Dibujo y Pintura de Bogotá, que más adelante se transformaría en la Escuela Nacional de Bellas Artes.

Durante el siglo XIX, la ilustración tomó nuevos rumbos en el país. Con la aparición de periódicos, revistas y espacios de circulación gráfica, el grabado en madera y metal comenzó a desarrollarse con una intención cada vez más expresiva y editorial. Alberto Urdaneta (1845-1887) fue una figura central en este proceso: fundador de la Escuela de Bellas Artes y promotor del grabado como técnica artística y formativa, Urdaneta abrió caminos para una ilustración profesional, pensando no solo como herramienta técnica sino como lenguaje visual. Más adelante, en el siglo XX, artistas como Santiago Martínez Delgado (1906-1954) combinaron el oficio académico del dibujo con lenguajes modernos, acercándose a la ilustración como forma de representación narrativa e histórica.

En este mismo contexto decimonónico, emerge la figura de Rafael Pombo, pieza fundamental de la literatura infantil en Colombia. Su obra - principalmente conformada por fábulas y poemas moralizantes - no solo forma parte del repertorio escolar de generaciones, sino que representa una adaptación local de tradición fabulística europea, inspirada en autores como Esopo y La Fontaine. Con personajes como *El renacuajo paseador*, *El gato bandido* o *La pobre viejecita*, Pombo condensó valores éticos en escenas cargadas de simbolismo, con gran potencial visual.

Aunque Pombo no fue ilustrador, su escritura sugiere imágenes claras, vibrantes y altamente visuales. Esto ha llevado a que sus fábulas hayan sido interpretadas gráficamente en múltiples momentos de la historia editorial colombiana, desde ediciones escolares hasta versiones más libres y artísticas. Como señala Beatriz Helena Robledo (2010), es necesario “recuperar la potencia poética y estética de Pombo más allá de su uso escolar”, y resignificar su obra desde una mirada crítica y contemporánea.

En este sentido, ilustrar fábulas no se limita a acompañar un texto: implica reinterpretarlo desde una visión plástica autónoma. La fábula, como género breve y simbólico, se presta de forma natural para ser habitada visualmente desde el arte. Esto puede verse claramente en las múltiples interpretaciones gráficas de autores como La Fontaine, donde cada ilustrador ha aportado una nueva lectura del mismo texto. En Colombia, esa posibilidad sigue abierta para la obra de Pombo, especialmente a través de lenguajes visuales como el grabado, la ilustración narrativa o la experimentación contemporánea.

Este recorrido histórico permite comprender que la ilustración en Colombia no ha sido una práctica marginal, sino un lenguaje visual en constante evolución, que ha acompañado los cambios pedagógicos, culturales y artísticos del país. La presente propuesta plástica se inscribe dentro de esa tradición, pero a la vez plantea una ruptura: busca recuperar el imaginario narrativo de Rafael

Pombo desde una estética sensible, actual y profundamente visual, donde el diálogo entre imagen y texto se transforme en una experiencia artística completa.

La ilustración en Colombia no ha sido una práctica menor ni marginal, sino un lenguaje visual que ha evolucionado junto a los cambios pedagógicos, culturales y artísticos del país. Desde sus inicios como una herramienta de exploración científica en la Expedición Botánica, hasta su expansión en el grabado editorial del siglo XIX, la imagen ha estado presente como una forma de representación del conocimiento, la memoria y la imaginación.

Este recorrido histórico, además de trazar el desarrollo técnico y cultural de la ilustración, permite ver cómo se fue configurando un espacio visual que, con el tiempo, se encuentra con la literatura infantil - especialmente en las fábulas de Rafael Pombo -, un terreno que dio lugar a nuevas formas de expresión.

La fábula, como forma literaria breve y cargada de simbolismos ofrece una estructura ideal para ser traducida e interpretada desde lo visual. Heredada de la tradición oral, la fábula se consolidó en Occidente a través de autores como Esopo y Jean de La Fontaine. Estas narraciones condensan en pocas líneas una enseñanza moral, utilizando animales personificados o situaciones fantásticas para representar conflictos humanos.

En Colombia, Rafael Pombo adaptó esta estructura a un contexto local, construyendo un universo simbólico poblado de personajes entrañables como *El renacuajo paseador*, *El gato bandido* o *La pobre viejecita*, quienes atraviesan situaciones que reflejan valores éticos y dilemas sociales. Como lo destaca Robledo (2020), la obra de Pombo no solo pertenece al canon escolar, sino que contiene una riqueza estética y poética que merece ser resignificada desde una lectura crítica y contemporánea.

Más allá de su valor pedagógico, la fábula encierra una dimensión filosófica que ha sido reconocida desde la antigüedad. Para Aristóteles, la mimesis - la capacidad de representar mediante la ficción - es una forma válida de conocimiento, ya que a través de la imitación se accede a lo universal. En este sentido, la fábula no solo narra hechos ficticios, sino que ilumina verdades profundas de la condición humana, simplificadas en forma de relato breve. Esta economía narrativa, junto con su potencia simbólica, convierte a la fábula en un soporte privilegiado para la ilustración, que puede expandir o incluso cuestionar el sentido del texto.

Por otra parte, desde el ámbito psicológico - especialmente en relación con la infancia-, la fábula también cumple un papel estructurador. Autores como Bruno Bettelheim (1975) han señalado que los cuentos de hadas y las fábulas permiten al niño enfrentar sus conflictos internos a través de metáforas accesibles. La identificación con los personajes, el reconocimiento de los peligros y las soluciones que ofrecen estas historias ayudan a formar una visión ética del mundo y el yo. En este proceso, la ilustración no es secundaria; al contrario, actúa como un puente emocional y simbólico entre el texto y el lector, facilitando la comprensión e interiorización del relato.

Cada lectura visual de una fábula representa una nueva interpretación. Así lo demuestra la variedad de estilos con los que han sido ilustradas las fábulas de La Fontaine: desde la sátira de Grandville hasta la teatralidad sombría de Gustave Doré, cada versión ofrece un ángulo único que enriquece el texto. En el caso colombiano, este potencial interpretativo también se mantiene abierto en la obra de Pombo. La ilustración contemporánea, al dialogar con lenguajes como el grabado, la acuarela o incluso lo digital, permite renovar la mirada sobre sus personajes y actualizar las emociones que evocan.

En este contexto, mi propuesta plástica se inscribe como una relectura visual que reconoce el valor literario y simbólico de la fábula, pero también propone una actualización estética desde una mirada sensible y personal. Ilustrar las fábulas de Rafael Pombo con una estética contemporánea no significa simplemente “ponerles imagen”, sino darles una nueva vida desde la imagen. Es crear desde la memoria, pero también desde la pregunta, Es reconocer el legado, pero también transformarlo. Porque toda fábula, como toda ilustración, es una historia que vuelve a conectarse cada vez que alguien la mira.

2.2 Antecedentes

2.2.1. Maestro del Gabinete de Ámsterdam: narrativa simbólica y grabado en el arte europeo del siglo XVII

Uno de los antecedentes históricamente relevantes para la unión entre el grabado y la imagen narrativa es el trabajo del Maestro del Gabinete de Ámsterdam, un artista anónimo del siglo XVII, cuya obra se encuentra enmarcada dentro de la tradición del grabado europeo barroco. Aunque su identidad siempre se ha mantenido en el anonimato, se le reconoce por un conjunto de piezas que destacan por su ejecución técnica meticulosa y su contenido simbólico.

Este artista trabajó principalmente con la técnica del aguafuerte, la cual permite una rica modulación de línea y detalle. Sus composiciones suelen presentar escenas de carácter narrativo, con una fuerte carga simbólica y alegórica, muchas de ellas protagonizadas por animales antropomorfizadas que evocan comportamientos humanos. Este recurso conecta directamente con la tradición fabulística, donde la figura animal se utiliza para transmitir enseñanzas morales o reflexiones sociales. En ese sentido, se establece un claro puente con el enfoque narrativo-literario de esta propuesta.

Desde el eje plástico-visual, este antecedente es especialmente significativo por el tratamiento expresivo de los personajes animales, el uso preciso del claroscuro y la cuidada composición espacial. Las obras del Maestro del Gabinete no buscan simplemente representar animales, sino construir escenas cargadas de sentido, donde cada elemento visual dialoga con una narrativa implícita. Esto resulta afín a mi propuesta, en tanto que busco no solo ilustrar una fábula, sino también recrear una atmósfera gráfica que amplíe el contenido del texto original.

Además, su trabajo puede leerse desde el eje del contexto contemporáneo, en cuanto a su influencia en prácticas actuales que recuperan el grabado como medio de expresión artística y narrativa. Hoy en día, muchos ilustradores - especialmente en la gráfica independiente y el libro de artista - recurren a este tipo de representación simbólica para reinterpretar contenidos literarios o históricos desde una mirada actual.

La obra del Maestro del Gabinete de Ámsterdam se conserva en importantes colecciones europeas, como el Rijksmuseum de Ámsterdam, donde ha sido estudiada y valorada como un referente de la narrativa gráfica del siglo XVII. Su vigencia como antecedente no radica únicamente en su valor histórico, sino en la manera en que su lenguaje visual permite el diálogo entre pasado y presente, entre técnica tradicional y propuesta contemporánea.

2.2.2 Víctor Castillo: pintura crítica y fábula visual desde lo contemporáneo

Víctor Castillo es un artista contemporáneo cuya obra se mueve entre la pintura, la ilustración narrativa y la crítica social simbólica. Su estilo es fácilmente reconocible, pues mezcla elementos asociados con una estética “infantil” con referencias a la cultura pop, el cine de animación y la propaganda política, creando escenas que, aunque a primera vista parecen sacadas de cuentos, esconden trasfondos oscuros, políticos y profundamente humanos.

Castillo estudió en la Universidad de Chile y posteriormente desarrolló su carrera en Europa y Estados Unidos, estableciéndose como una figura importante dentro del arte pop contemporáneo latinoamericano. Su técnica principal es la pintura acrílica sobre lienzo, aunque también ha incursionado en el muralismo y la escultura. Utiliza una paleta vibrante, personajes de ojos vacíos o exageradamente expresivos, y composiciones que evocan tanto el mundo de los dibujos animados como el de la sátira política.

Desde el eje narrativo-literario, la obra de Víctor Castillo puede entenderse como una forma de fábula moderna. A través de metáforas visuales, presenta reflexiones sobre el poder, la guerra, la infancia, la censura y el miedo. En sus cuadros no hay textos escritos, pero hay relatos: una historia que se construye a partir de las relaciones entre los personajes, los símbolos y los escenarios distorsionados. Este enfoque visual de la narración conecta directamente con mi propuesta de ilustrar fábulas desde una mirada que no solo acompaña el texto, sino que lo transforma, lo amplía y lo resignifica desde lo plástico.

En el eje plástico-visual, Castillo representa un referente importante por su forma de componer escenas cargadas de elementos simbólicos, su uso intencionado del color como detonante emocional, y la manera en que sus personajes infantiles, a pesar de su apariencia caricaturesca, generan inquietud, ternura o desconcierto. Esta mezcla de lo dulce y lo sombrío también es un interés central en mi trabajo, donde busco explorar el valor simbólico de los animales y escenarios ilustrados como espacios de pensamiento emocional.

Desde el eje del contexto contemporáneo, Víctor Castillo representa una corriente actual que cruza la ilustración, el arte pop y la crítica social, sin renunciar al componente narrativo. Su obra dialoga con referentes como George Orwell, Walt Disney, la cultura pulp y el cómic de los años cincuenta. Esta combinación lo convierte en un antecedente valioso para pensar una

ilustración que no es solamente estética, sino también crítica, sensible y con múltiples capas de lectura simbólica.

2. 2.3 Tinker Bell y la bestia de nunca jamás (2015): ilustración animal, emoción y diseño narrativo

Dentro de las producciones animadas de Disney que han abordado la representación simbólica de los animales y la construcción de vínculos emocionales con ellos, la película *Tinker Bell y la bestia de nunca jamás* (2015), dirigida por Steve Loter, se destaca como un referente importante. Esta entrega forma parte de la saga de *Tinker Bell*, una serie de películas que exploran el mundo mágico de las hadas, pero que en este caso se centra especialmente en el personaje de Fawn, el hada encargada del cuidado de los animales.

La historia gira en torno al encuentro entre Fawn y una criatura misteriosa llamada Gruff - el NeverBeast -, que es temida por el resto de las hadas debido a su aspecto intimidante. Sin embargo, Fawn, movida por su sensibilidad y conexión con los animales decide protegerlo y demostrar que no es un monstruo, sino un ser noble cuya función es cuidar el equilibrio natural. Esta historia es particularmente significativa para mí, no solo por ser una de mis favoritas, sino porque representa muy bien la posibilidad de construir una narrativa sensible, simbólica y emocional a través de personajes animales.

Desde el eje narrativo-literario, esta película puede leerse como una fábula contemporánea que enseña sobre la empatía, la importancia de no juzgar por las apariencias y la fuerza del vínculo con lo desconocido. La historia, aunque no se presenta como un cuento tradicional, recoge esa estructura de enseñanza moral que tiene muchas fábulas, especialmente las de Pombo, donde los animales no solo son protagonistas, sino transmisores de valores.

Desde el eje plástico-visual, el diseño del NeverBeast es uno de los elementos más valiosos. A pesar de ser una criatura fantástica, su cuerpo está construido a partir de referencias reales: tiene patas de yack, cuerpo robusto como un hipopótamo, y movimientos que recuerdan a animales domésticos como perros o felinos grandes. Esto permite que su presencia sea creíble y emocionalmente cercana. Los animadores trabajaron especialmente en su expresión corporal, utilizando el movimiento de su cola, ojos y orejas para mostrar estados emocionales sin necesidad de palabras. Esta atención al gesto y a lo corporal es algo que también busco incorporar en mi trabajo, al ilustrar animales que, aunque simbólicos, mantienen una anatomía coherente y transmiten emociones con la mirada o la postura.

También es importante mencionar que no solo el NeverBeast está cuidadosamente diseñado. En esta y otras películas de la saga, los animales - aunque estilizados y de estética fantástica - conservan proporciones, colores y comportamientos inspirados en especies reales, lo que genera una conexión especial con el espectador. Este equilibrio entre lo real y lo imaginado es algo que valoro mucho y que también quiero construir en mi propuesta gráfica.

Desde el eje del contexto contemporáneo, esta película demuestra cómo la animación puede ser un medio para contar historias profundas, emocionales y simbólicamente ricas. El universo de Tinker Bell ha sido pensado para conectar con públicos jóvenes, pero sus temas - como el cuidado, la lealtad, la pérdida o la confianza - logran tocar emociones universales. Tinker Bell y la bestia de nunca jamás es una muestra de cómo se puede construir un relato poderoso sin necesidad de texto, solo con imágenes, atmósferas y gestos. Ese poder de narrar desde la imagen, desde lo visual y lo emocional, es también el núcleo de mi propuesta plástica: ilustrar fábulas no como acompañamiento del texto, sino como una forma de expandirlo, de imaginarlo y de construir con él un nuevo lenguaje visual.

2.2.4 Trabajos propios - exploraciones gráficas con base literaria y simbólica.

A lo largo de mi proceso de formación en artes plásticas, he desarrollado diversos proyectos gráficos que, si bien fueron creados en contextos distintos, han construido una línea de exploración continua en torno a la ilustración narrativa, la figura simbólica del animal, y la reinterpretación visual de relatos tradicionales. Estos trabajos personales no solo han sido espacios de experimentación técnica y estética, sino también antecedentes directos de esta propuesta plástica, ya que comparten motivaciones conceptuales, relaciones literarias y búsquedas expresivas similares.

Uno de los primeros acercamientos significativos fue el grabado titulado “Nunca se fue”, elaborado con la técnica de punta seca sobre acrílico cristal e iluminado con acuarela. En esta imagen, se presenta una escena inspirada en *Caperucita Roja* de Charles Perrault, donde la protagonista aparece visiblemente asustada, mientras una figura de lobo acecha desde la esquina inferior derecha. La composición triangular en formato vertical dirige la mirada hacia la tensión emocional entre los personajes. Esta obra no ilustra literalmente el cuento, sino que propone una continuación: ¿y si el lobo nunca se fue? Desde el eje narrativo-literario, este trabajo ya explora la reinterpretación simbólica de un relato clásico. En el eje plástico-visual, fue también mi primer acercamiento profundo a la técnica de punta seca, lo cual marcó una base importante para las decisiones técnicas actuales.

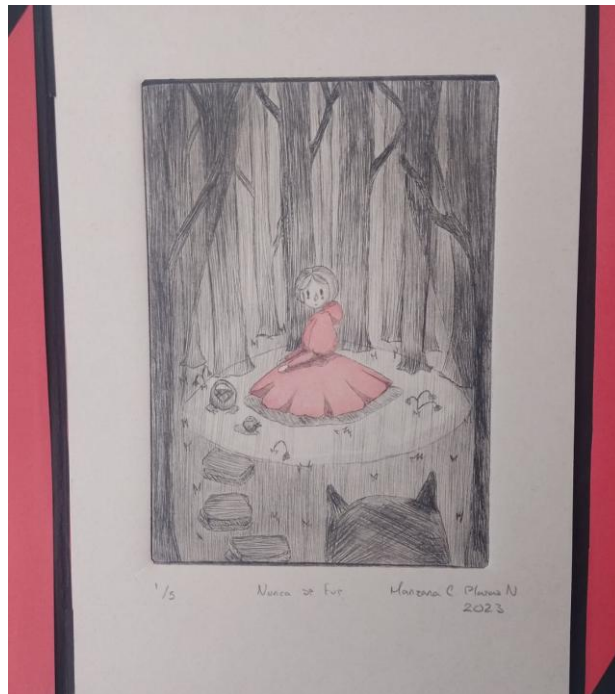


Figura 1. Nunca se fue.

Otro antecedente valioso es el grabado “Las sirenas”, realizado durante el quinto semestre como parte de un proyecto colectivo *Mitos y leyendas de Colombia: adaptación gráfica*. Esta obra representa una criatura mítica atravesada por una lanza, flotando en una diagonal expresiva. La imagen fusiona elementos anatómicos reales (brazos, piernas, branquias, escamas, membranas interdigitales) con rasgos fantásticos, manteniendo una estética ambigua entre lo humano y lo mágico. Esta pieza, basada en un mito del Amazonas, conecta con el eje contexto contemporáneo por su diálogo entre patrimonio oral colombiano y lenguaje visual actual. Además, desde lo plástico-visual, reforzó mi exploración en grabado y en la representación de cuerpos híbridos, con los que busco despertar tanto fascinación como inquietud en el espectador.



Figura 2. Las sirenas.

En la serie “Bienvenida a casa”, compuesta por dibujos a grafito sobre papel acuarela en escala de grises y rojos, se retoma también la historia de Caperucita Roja, esta vez desde un enfoque más íntimo y fragmentado. Se representan escenas y detalles que reconstruyen una nueva versión del cuento: una donde Caperucita nunca se encuentra con el lobo. La estética se ve influenciada por el trabajo de Víctor Castillo, especialmente en los rasgos faciales tipo “nariz de Pinocho” y en los ojos amplios y vacíos que evocan una mezcla de inocencia y extrañeza. Aquí se cruzan de forma clara los ejes narrativo-literario, por la reescritura del cuento clásico, y plástico-visual, por el estudio de una identidad estética propia a partir de referentes contemporáneos.



Figura 3. bienvenida a casa.

Finalmente, la serie “Las siete doncellas” presenta a diferentes princesas de cuentos tradicionales como *Rapunzel*, *La Bella y la Bestia*, *Barba Azul*, *Caperucita Roja*, *La Sirenita* y *Balanza Nieves*, reinterpretadas en situaciones donde asumen posiciones activas de poder frente a las figuras masculinas. Cada ilustración fue acompañada por pequeños elementos en madera, trabajados manualmente, que se integran como armas simbólicas dentro de la narrativa visual. La estética general remite al diseño clásico de personajes animados como el primer Mickey Mouse, especialmente por el tratamiento de los ojos. Este trabajo destaca por su propuesta crítica, situada desde el eje del contexto contemporáneo, al deconstruir estereotipos de género en los relatos infantiles. A nivel plástico-visual, se consolidó un lenguaje gráfico coherente, que continúa desarrollándose en mi propuesta actual.



Figura 4. Las siete doncellas.

En conjunto, estos antecedentes personales conforman una base sólida para mi proyecto de grado. No solo me permitieron familiarizarme con técnicas como la punta seca, el grafito y la ilustración narrativa, sino que también me han ayuda a afinar mi sensibilidad estética, a encontrar una voz visual propia, y a profundizar en la relación entre imagen, literatura, emoción, Cada uno de estos trabajos representa un peldaño en la construcción de una mirada ilustrativa que se enraíza en lo simbólico, lo animal, lo fantástico y lo sensible.

3. Componente Conceptual

3.1 Desarrollo Conceptual

La ilustración, en ocasiones, se ha entendido como un simple acompañamiento gráfico o un adorno decorativo del texto. Sin embargo, históricamente se ha demostrado que su funcionalidad va mucho más allá. En la contemporaneidad, se concibe la ilustración como un lenguaje plástico autónomo, capaz de narrar, sugerir, emocionar y construir sentido por sí misma.

En este trabajo, ilustrar no se entiende como una traducción literal de lo escrito, sino como un proceso de reinterpretación visual, donde la imagen tiene la capacidad de ampliar, cuestionar o incluso contradecir lo que propone el texto original. También es importante mencionar que durante mucho tiempo la ilustración ha sido relegada a un uso exclusivamente infantil o pedagógico, y en muchos casos vinculada únicamente al diseño editorial. No obstante, desde el arte contemporáneo, ha comenzado a reconocerse como una forma de pensamiento visual: una herramienta narrativa capaz de crear atmósferas, sugerencias, trazos y composiciones cargadas de simbolismo, gestualidad y sentido.

En ese sentido, ilustrar es también decir algo con otros medios: desde lo visual, desde lo plástico y desde lo artístico. En mi propuesta plástica, la ilustración ocupa un lugar central como dispositivo narrativo. Aunque se parte de textos de Rafael Pombo, es la imagen la que adquiere protagonismo, ya que representa una lectura personal, emocional y contemporánea del relato original. Esta interpretación nace desde el grabado, especialmente desde la expresividad de la técnica de punta seca y la sensibilidad atmosférica de la acuarela.

Autores como Benjamin Lacombe, Shaun Tan o Hayao Miyazaki han demostrado que la ilustración puede funcionar como una herramienta narrativa profunda, capaz de construir universos visuales con identidad propia. Sus personajes, paisajes y composiciones no solo ilustran, sino que cuentan historias por sí mismos. Este enfoque es fundamental para mí: quiero que cada imagen

que produzco tenga voz propia, que no dependa exclusivamente del texto de Pombo para comunicar algo, y que al mismo tiempo dialogue con él desde una sensibilidad actual.

Desde lo técnico, la punta seca me resulta una técnica profundamente emocional. Permite trabajar al trazo con fuerza, pero también con detalle, generando contraste y matices. La mezcla entre los surcos hechos en acrílico, las texturas creadas por la presión manual y la profundidad de la línea conforman un lenguaje matérico, íntimo y gestual. Por su parte, la acuarela funciona como un recurso que ilumina emocionalmente la imagen, genera atmósferas delicadas o acentúa los contrastes narrativos. En ambos casos, la técnica no está al servicio exclusivo de la estética, sino de la narración visual.

Ilustrar, entonces, es una forma de leer y de escribir con imágenes. En una búsqueda personal, pero también una apuesta por revalorizar la ilustración como arte narrativo, con plena autonomía. En este trabajo, esa apuesta se articula con la voluntad de crear imágenes que hablan desde lo gráfico, lo emocional y lo simbólico, y que inviten al espectador a detenerse, imaginar y sentir más allá del texto escrito.

3.2 Referentes

La elección de referentes para este proyecto no es casual; responde a una trayectoria personal y emocional construida desde la infancia, nutrida por libros ilustrados, películas animadas y obras gráficas que dejaron una huella profunda en mi manera de observar y crear. Estos referentes han influenciado no solo mi sensibilidad estética, sino también mi manera de entender la relación entre la imagen y la palabra escrita. A continuación, se presentan tres artistas cuyas obras me acompañan y que dialogan directamente con los intereses conceptuales y plásticos de esta propuesta.

3.2.1 Benjamin Lacombe (Francia) Benjamin Lacombe

Es un ilustrador contemporáneo francés cuyo estilo ha sido fundamental en la construcción de mi imaginario visual. Su trabajo destaca por una técnica cuidada y expresiva, con composiciones detalladas que combinan lo onírico con lo melancólico. En obras como *El señor Conejo blanco*, Lacombe no solo interpreta visualmente los textos, sino que configura la narrativa desde lo visual, creando atmósferas envolventes llenas de simbolismo y emoción. Su manejo de color, la textura y la puesta en escena son referentes directos para el tratamiento gráfico que deseo realizar sobre las fábulas de Rafael Pombo.



Figura 5. Portada libro *El señor conejo blanco* de Benjamin Lacombe
https://www.edelvives.com/sites/default/files/styles/default/public/media-image/212438_Cub_ConejoBlanco_Ev.jpg?itok=NHdjgbHk

3.2.2 Hayao Miyazaki (Japón)

Hayao Miyazaki, cofundador del Studio Ghibli, ha sido una influencia constante en mi vida desde muy temprana edad. Más allá del cine de animación, su trabajo destaca por la delicadeza en la construcción de personajes y mundos visuales, así como por la capacidad de transformar lo cotidiano en algo mágico y poético. Sus libros de arte revelan un proceso íntimo donde el dibujo a mano y la acuarela se convierten en herramientas para contar historias profundas. En películas como *El viaje de Chihiro* o *Susurros del corazón*, la conexión emocional entre el espectador y los escenarios es tan fuerte como la historia misma. Esa sensibilidad narrativa es algo que aspiro a explorar en mi propuesta.

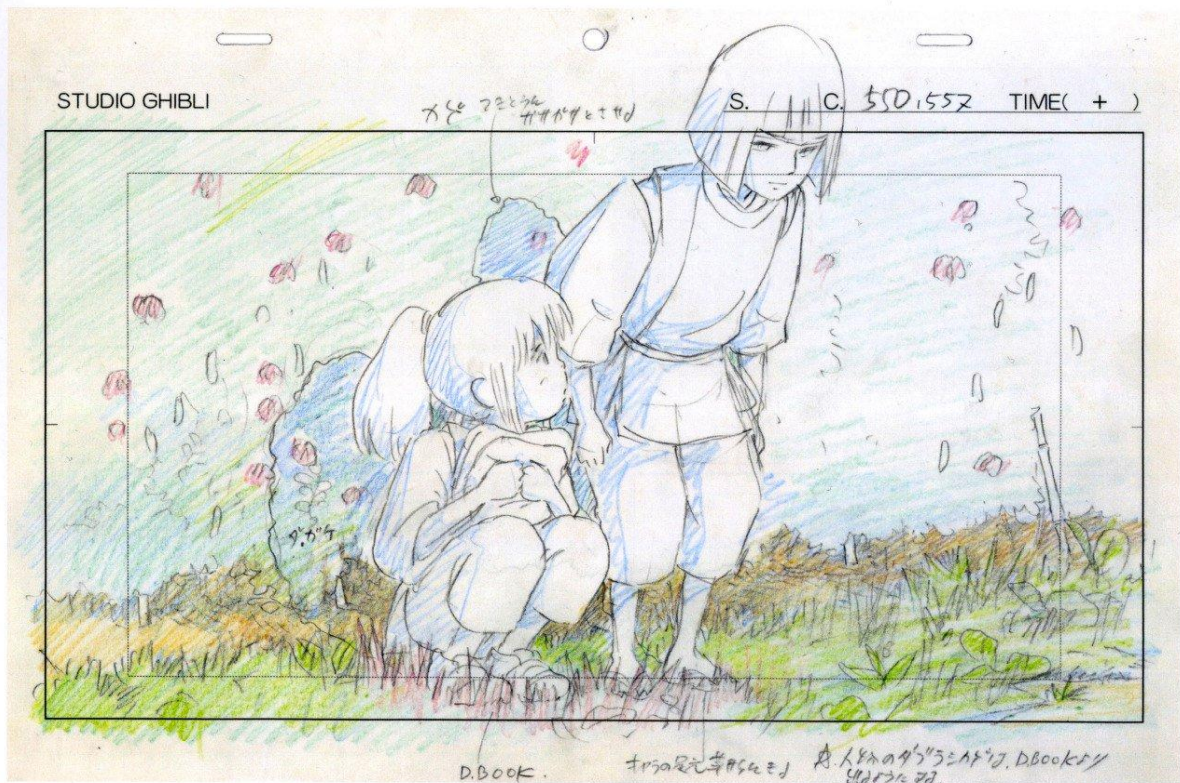


Figura 6. Imagen Boceto de la película *El viaje de Chihiro* de Hayao Miyazaki <https://pbs.twimg.com/media/DjXmFj6XsAEgnJ0.jpg:large>

3.2.3 *Gustave Doré (Francia)*

Gustave Doré, uno de los ilustradores más reconocidos del siglo XIX, es un referente histórico que aporta profundidad técnica y compositiva al proyecto. Su trabajo con obras literarias como *La divina comedia* o *Los cuentos de Perrault* demuestra cómo la ilustración puede expandir y enriquecer un texto clásico. Doré es un ejemplo claro de cómo el grabado puede generar una puesta en escena dramática, con un uso magistral del claroscuro y la perspectiva. Su influencia es clave para pensar la ilustración desde una dimensión narrativa compleja, donde cada imagen es capaz de sostener por sí misma un fragmento de historia.



Figura 7. Obra *La abuela cuentacuentos* de Gustavo Doré <https://imaginaria.com.ar/05/7/dore1p.jpg>

4. Proceso

4.1 Metodología

La metodología de este trabajo de grado se fundamenta en una investigación-creación, donde el proceso plástico se convierte en una vía para explorar y reinterpretar las fábulas de Rafael Pombo desde una estética y perspectiva contemporánea. La ruta metodológica está guiada por el objetivo general de realizar una propuesta plástica a partir de ilustrar algunas de las fábulas de Rafael Pombo, y se articula con los objetivos específicos mediante acciones concretas de selección, experimentación gráfica y producción final.

El primer paso consistió en hacer una recopilación del material solitario base. Para ello, se seleccionaron tres ediciones ilustradas de la obra de Pombo:

- El libro mágico de Pombo. Fábulas ilustradas, publicado por Editorial Planeta Junior, con ilustraciones de Leo Espinosa y prólogo de Carlos Vives.
- Cuentos ilustrados de Rafael Pombo, con ilustraciones de María Fernanda Mantilla, distribuido como publicación periódica.
- Cuentos, fábulas y poesías de Rafael Pombo, Editorial Educativa Kingkolor S.A.S., 2022.

De estos libros se hizo una recopilación total de 28 fábulas, de las cuales se seleccionaron 12 bajo criterios personales como la conexión emocional, el recuerdo infantil o el interés en su contenido literario y simbólico.

Posteriormente, se inició el proceso de creación gráfica, seleccionando inicialmente la fábula “El renacuajo paseador”. A partir de este texto se realizaron dos bocetos preliminares, tres estudios de personaje y varias pruebas compositivas, que finalmente derivaron en tres ilustraciones

finales. Sobre una de ellas se aplicó la técnica de troquelado (intervención en papel cortado), imprimiendo la imagen y recortando zonas específicas para explorar nuevas composiciones dentro de la misma fábula.

Luego de este ejercicio, se continuó con el desarrollo de cuatro ilustraciones finales de la fábula “El gato bandido”.

En términos de técnicas y materiales, se decidió trabajar con la técnica de punta seca sobre acrílico, acompañada de iluminación en acuarela. Algunas piezas incluirán también la exploración del troquelado como recurso compositivo y narrativo.

4.2 Bitácora

Durante el desarrollo del proyecto se ha llevado una bitácora visual y escrita, donde se registran las decisiones tomadas en cada fase del proceso: desde la selección de las fábulas, pasando por los bocetos, hasta pruebas de color y composición.

Esta bitácora incluye reflexiones personales, comentarios técnicos, errores detectados y rutas de ajuste que han permitido redefinir algunas ilustraciones o proponer nuevas soluciones gráficas.

La bitácora también ha servido como espacio para evaluar la pertinencia narrativa de cada imagen y la coherencia técnica con la propuesta estética del trabajo. Además, ha documentado el impacto que cada texto genera emocionalmente en mí, y cómo esa emoción ha sido traducida visualmente en cada ilustración.



Figura 8. Hojas de Bitácora 1.

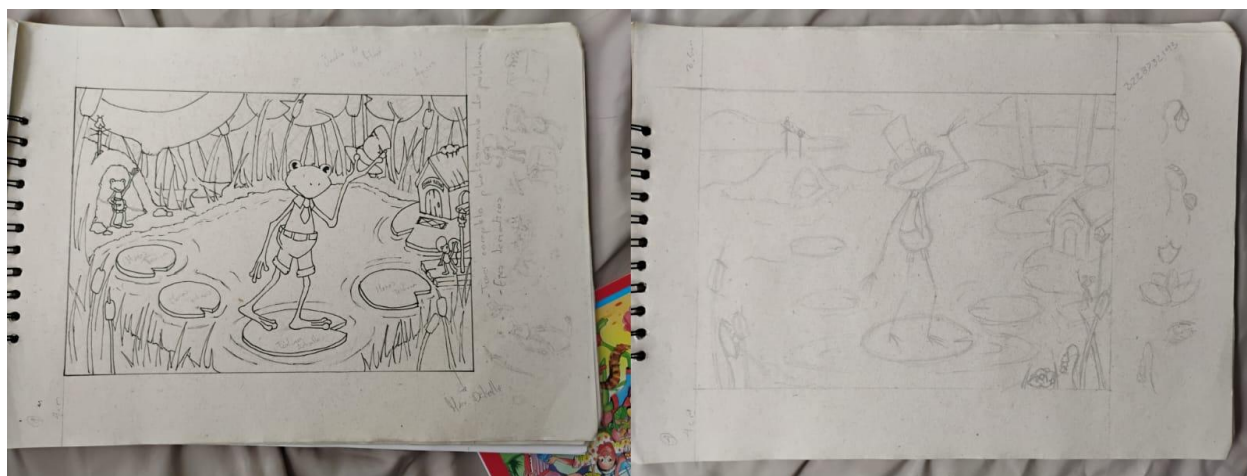


Figura 9. Hojas de Bitácora 2.



Figura 10. Hojas de Bitácora 3.



Figura 11. Hojas de Bitácora 4.



Figura 12. Hojas de Bitácora 5.

4.3 Propuesta Plástica

La propuesta plástica consiste en una serie de ilustraciones realizadas en punta seca sobre acrílico, algunas de ellas iluminadas con acuarela y otras intervenidas con troquelado. Cada ilustración está basada en una fábula específica de Rafael Pombo y busca generar una lectura visual sensible y contemporánea de la misma.

El uso del grabado permite explorar texturas, contrastes y expresividad del trazo, mientras que la acuarela aporta atmósferas emocionales y acentos cromáticos. El troquelado, por su parte, abre una nueva dimensión narrativa: revela, oculta o conecta elementos entre distintas capas visuales dentro de una misma obra.

Actualmente se han realizado tres ilustraciones finales para “El renacuajo paseador” y cuatro ilustraciones finales para “El gato bandido”. Las siguientes fábulas seleccionadas serán abordadas siguiendo el mismo procedimiento: lectura, análisis, bocetación, pruebas técnicas y realización final.

La serie completa busca construir un universo gráfico que rinda homenaje a Pombo desde una mirada actual, contemporánea, íntima y simbólica.

Las fábulas seleccionadas para el proceso creativo fueron las siguientes: El gato bandido, El niño y la mariposa, El pardillo, El renacuajo paseador, Pastorcita, Perico zanquituerto, El búho y la paloma, Las amenazas y Las flores.

Como se mencionó previamente, una vez definidas las fábulas se dio inicio al proceso de producción gráfica. En esta etapa se elaboraron diversos bocetos exploratorios con el propósito de representar visualmente cada relato seleccionado. A continuación, se presentan algunas de las ilustraciones escogidas que corresponden a cada una de las fábulas mencionadas:



Figura 13. El gato bandido 1.

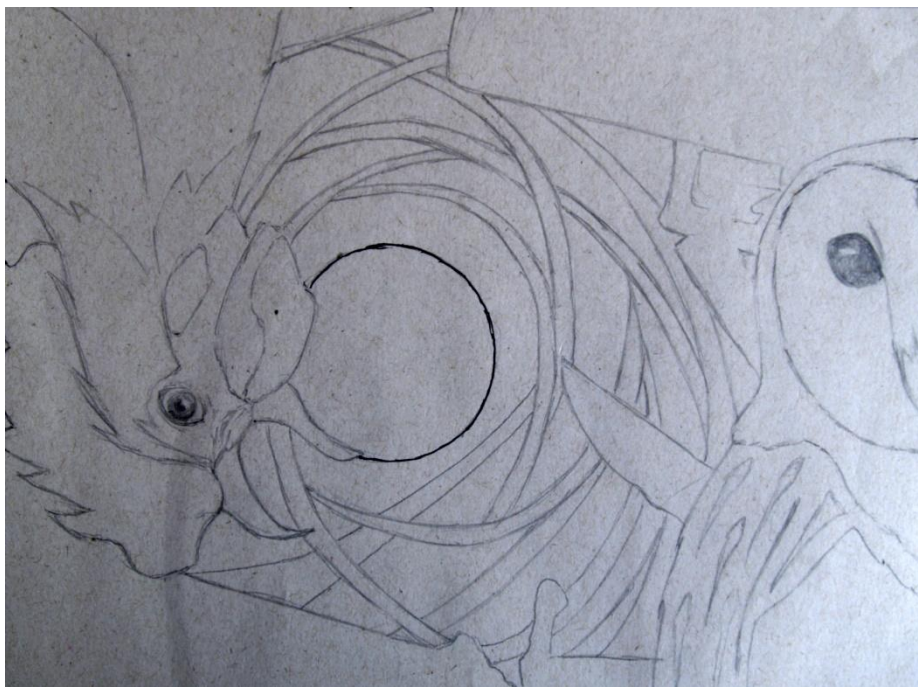


Figura 14. El gato bandido 2.

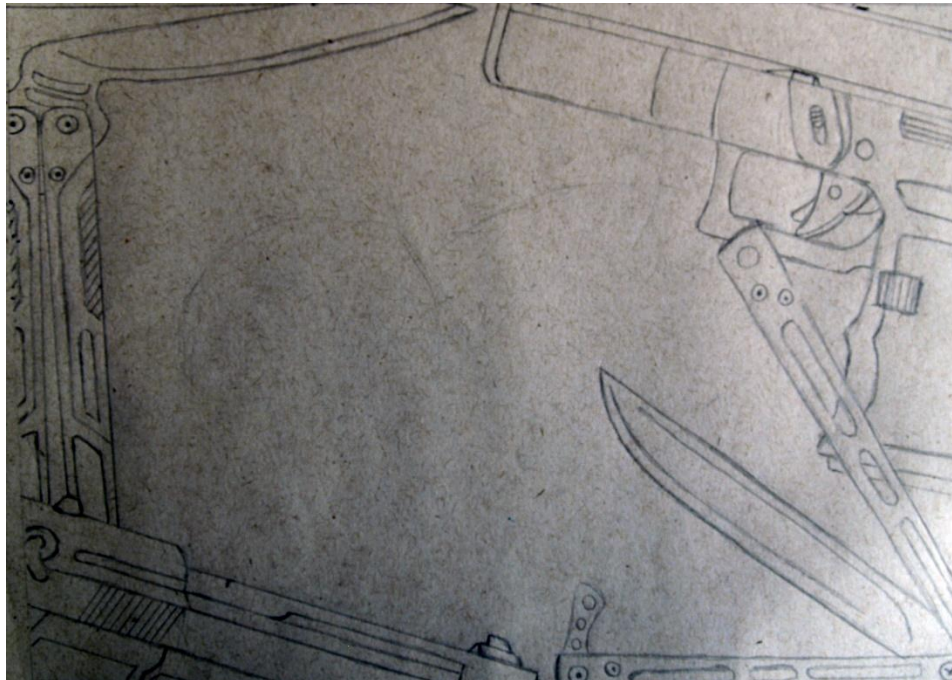


Figura 15. El gato bandido 3.



Figura 16. El gato bandido 4.

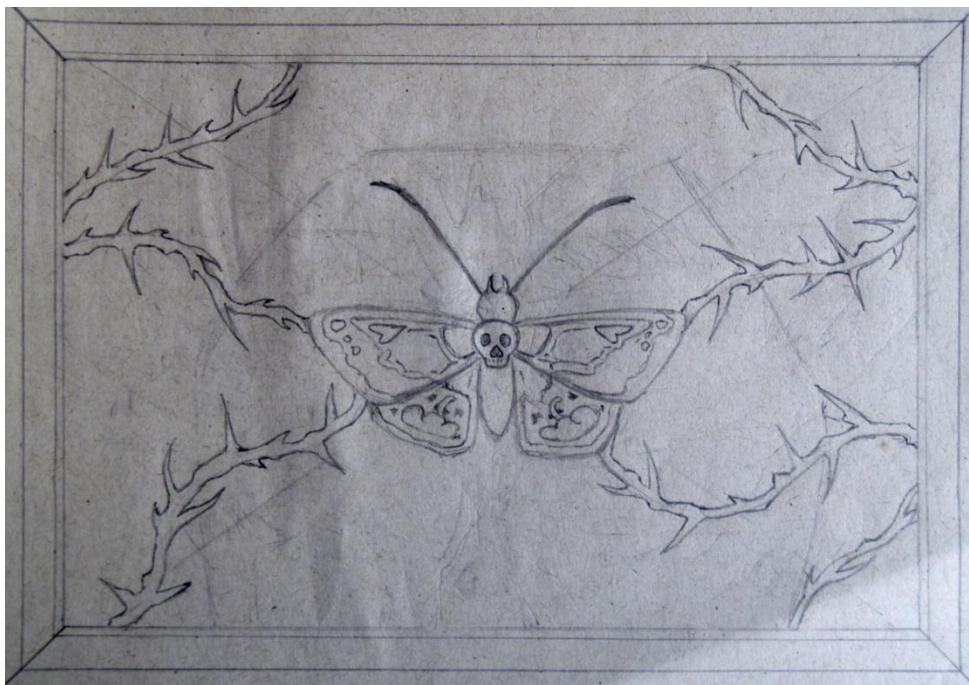


Figura 17. El niño y la mariposa 1.



Figura 19. El niño y la mariposa 2.



Figura 18. El niño y la mariposa 3.

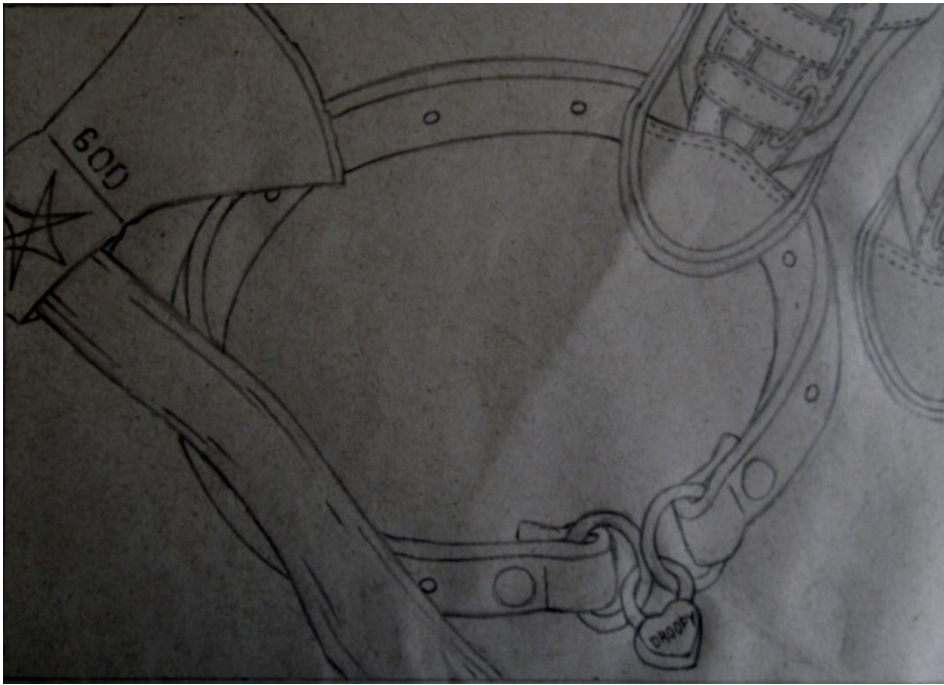


Figura 20. El pardillo 1



Figura 21. El pardillo 2.

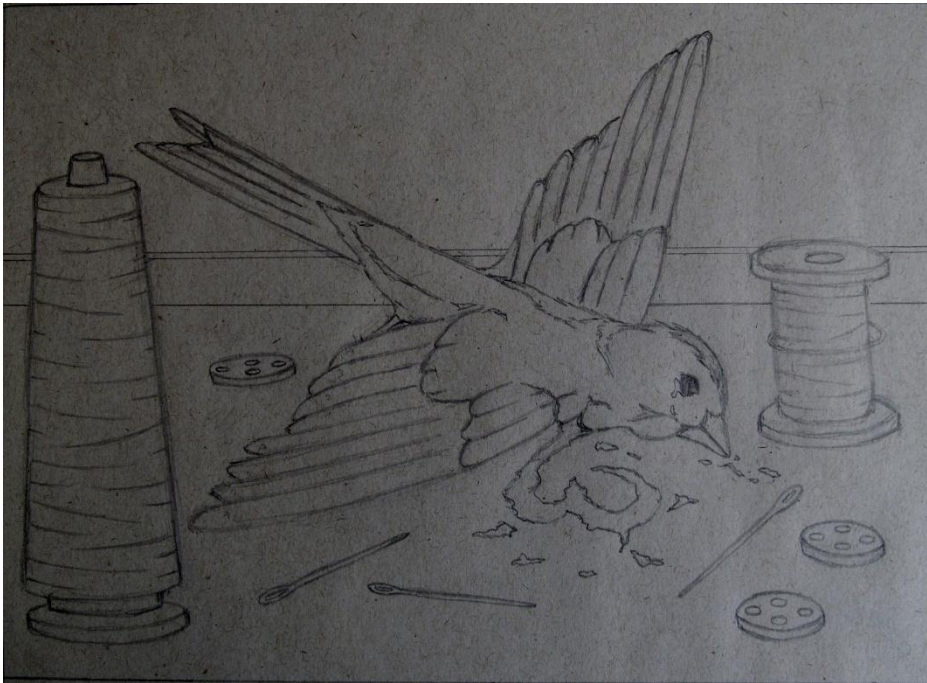


Figura 22. El pardillo 3.

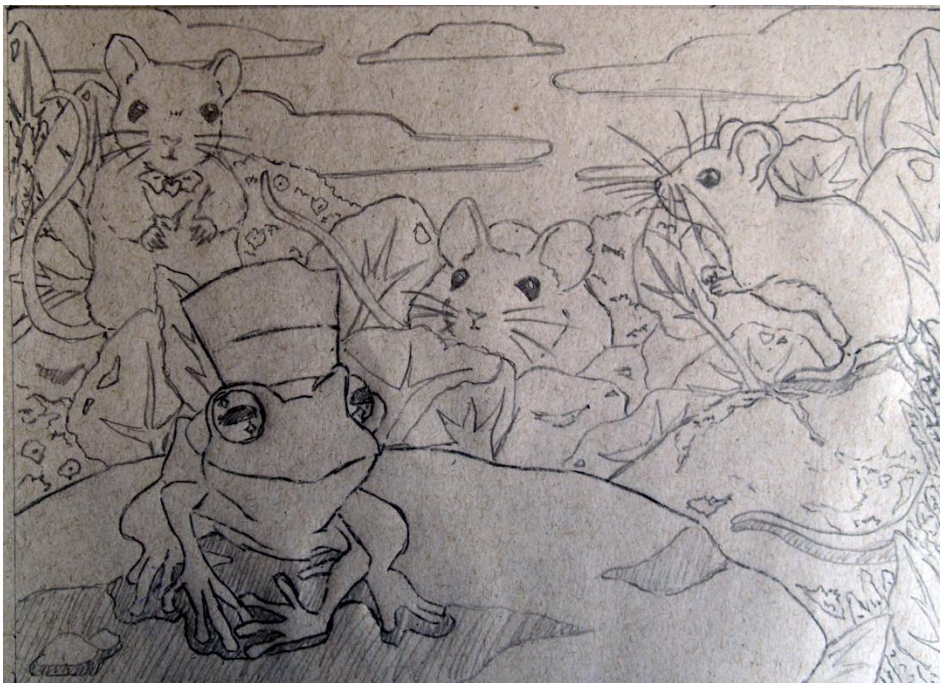


Figura 23. El renacuajo paseador 1



Figura 24. El renacuajo paseador 2.



Figura 25. El renacuajo paseador 3.

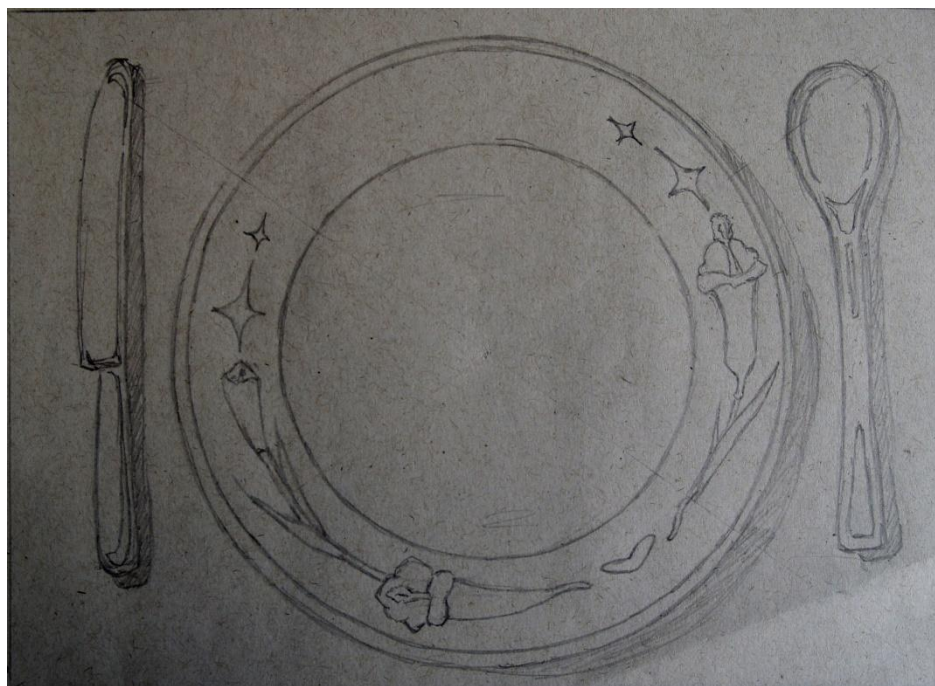


Figura 26. El niño y el buey 1.



Figura 27. El niño y el buey 2.



Figura 28. Perico zanquierto.

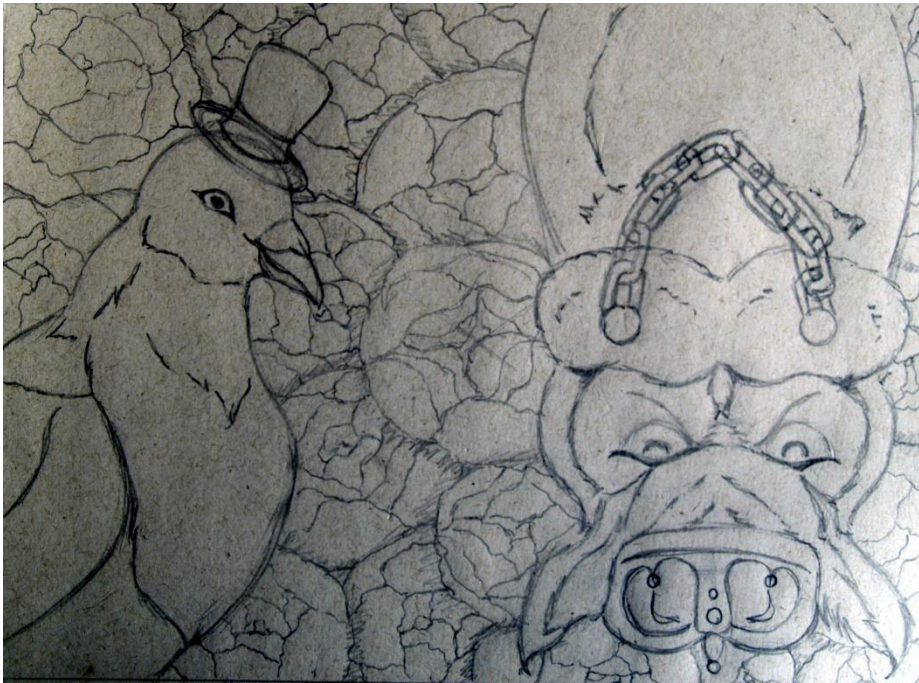


Figura 29. El búho y el palomo.



Figura 30. Las amenazas.



Figura 31. La flores.

Resueltos y escogidos las ilustraciones se procedió a realizar los grabado en punta seca y posteriormente iluminarlos con acuarela. Con todas las ilustraciones ya terminadas se armó un libro de artista, como presentación final; compuesto, como se comentó anteriormente, por ilustraciones con un solo escenario, dos, tres o cuatro escenarios, dependiendo la característica de la fábula. Las ilustraciones con más de dos escenarios, llevan calados que permiten ampliar el juego a la imaginación, es decir, los calados dejan ver parte de otra ilustración y al pasar la página el observador se encuentra con un nuevo escenario. Para mayor claridad se muestran dos ilustraciones con dichas características.



Figura 32, El gato bandido, escenario 1.



Figura 33. El gato bandido, escenario 2



Figura 34. El gato bandido, escenario 3.



Figura 35. El gato bandido, escenario 4.



Figura 36. El renacuajo paseador, escenario 1



Figura 37. *El renacuajo paseador, escenario 2*



Figura 38. *El renacuajo paseador, escenario 3.*

5. Conclusiones

Este proyecto no fue simplemente un ejercicio técnico ni un recorrido narrativo por las fábulas de Rafael Pombo. Fue, sobre todo, un viaje personal en búsqueda de la imagen como territorio sensible, que comenzó en los recuerdos de infancia y desembocó en un universo plástico donde los animales hablan no con palabras, sino con gestos, atmósferas y símbolos gráficos.

Ilustrar las fábulas no significó repetirlas: fue volver a ellas para re significarlas desde una mirada emocional, donde ya no es la de la niña que escuchaba historias, sino la de la creadora que las mira, las interroga y las transforma. En este tránsito, el texto dejó de ser guía para convertirse en detonante; la imagen no acompañó, sino que reinterpretó; y la fábula dejó de ser moral para convertirse en atmósfera.

El grabado en punta seca se reveló como un lenguaje del cuerpo, donde cada incisión fue un acto de intensidad emocional, una marca que dejó la mano acompañada de una punta de grabado al atravesar el acrílico con fuerza o con suavidad. La línea se volvió respiración, tensión, susurro o desahogo emocional. La acuarela, en contraste, aportó delicadeza o vibración apasionada, tiñendo los silencios del grabado con luces, sombras o nostalgias cromáticas. El troquelado abrió grietas, ventanas y heridas; permitió ver aquello que, como en toda fábula, se encuentra detrás de lo explícito.

Comprendí, en el transcurso de este proceso, que ilustrar es pensar con imágenes. Que toda escena nace de una emoción, y toda emoción genera un espacio visual. Que las fábulas de Pombo

pueden hablar desde otro lenguaje: no desde la moral final, sino desde el instante exacto en que el animal siente miedo, asombro, deseo, derrota o esperanza.

Bocetar se transformó en un acto de escucha; grabar, en un ejercicio de entrega física; pintar, en una respiración poética; y observar, en un acto de lectura emocional. La bitácora se convirtió en espejo y mapa, en registro vivo de dudas y hallazgos. Comprendí que crear no es avanzar en línea recta, sino entrar y salir del mismo lugar hasta encontrar la forma que permita decir lo que no se puede escribir.

La serie final no busca explicar las fábulas: las habita desde el presente. No enseña una moraleja, sino que ofrece un espacio visual donde cada espectador puede reconstruir el relato desde su propia sensibilidad. El universo creado no clausura historias, las abre.

En última instancia, este proyecto me enseñó que ilustrar es un modo de existir entre el texto y el silencio, entre la memoria afectiva y la invención simbólica. Aquí, la infancia se convirtió en territorio creativo, y el animal dejó de ser personaje escolar para ser figura emocional.

Así, este trabajo no se cierra con una respuesta, sino con una imagen: la imagen de una serie de animales detenidos en un instante de emoción, esperando ser leídos nuevamente... esta vez, no por la razón, sino por la mirada.

Referencias Bibliográficas

- Aristóteles. (2004). *Poética* (M. Gómez Acebo, Trad.). Madrid: Gredos.
- Bettelheim, B. (1976). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* (3.º ed.). Barcelona: Ariel.
- Castillo, V. (2019). *Imaginary World*. Barcelona: Thinkspace Editions.
- Doré, G. (1867). *La Divina Comida* (Ilustraciones). París: Hachette.
- Dziemidok, B. (1993). *El arte y sus significados*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Editorial Educativa KingKolor S.A.S. (2022). *¡Cuentos, fábulas y poesías! de Rafael Pombo*. Bogotá, Colombia: Editorial Educativa KingKolor S.A.S.
- Giraldo, J.D. (Coord.). (2011). *El libro de los libros* (Tomo II). Bogotá, Colombia: Biblioteca Pontificia Universidad Javeriana - Villegas Asociadas.
- Greenholt, M. (2015). *Designing Gruff: Anatomy and Emotion*. Animation World Network (AWN). Disponible en: <https://www.awn.com/animationworld/designing-gruff-anatomy-and-emotion>
- Loter, S. (Director), & Wigert, M- (Productor). (2015). *Tinkerbell and Legend of the NeverBeast* [Película]. Disneytoon Studios; Walt Disney Pictures
- Master of the Amsterdam Cabinet. (ca. 1470-1500). Works from the Rijksmuseum Collection. Rijksmuseum Amsterdam, Disponible en: <https://www.rijksmuseum.nl/en/search?p=1&ps=12&maker=Master+of+the+Amsterdam+Cabinet>
- Meiss, M. (1974). *Les Très Riches Heures du Duc de Berry*. Nueva York: George Braziller.

Planeta Colombiana S.S. (2012). El libro mágico de Pombo: Fábulas ilustradas (1ra, ed., prólogo de Carlos Vives, ilustraciones de Leo Espinosa). Bogotá, Colombia: Planeta Colombiana S.A.

Pombo, R. (2000). Cuentos ilustrados de Rafael Pombo (María Fernanda Mantilla, Ilustr.). Bogotá, Colombia: Círculo de Lectores S.A.

Robledo, B. H. (2010). Antología de los mejores relatos infantiles colombianos. Bogotá: Ministerio de Cultura.

Disponible en: <https://repositorio.mincultura.gov.co/handle/123456789/209>

Saavedra, C. (2017). Lo político en la estética de Víctor Castillo Revista Arte Contemporáneo Latinoamericano, 15 (2), 45 - 58.

Thinkspace Gallery. (2015). We Were All to Be Kings: Víctor Castillo. Los Ángeles: Thinkspace Press.