

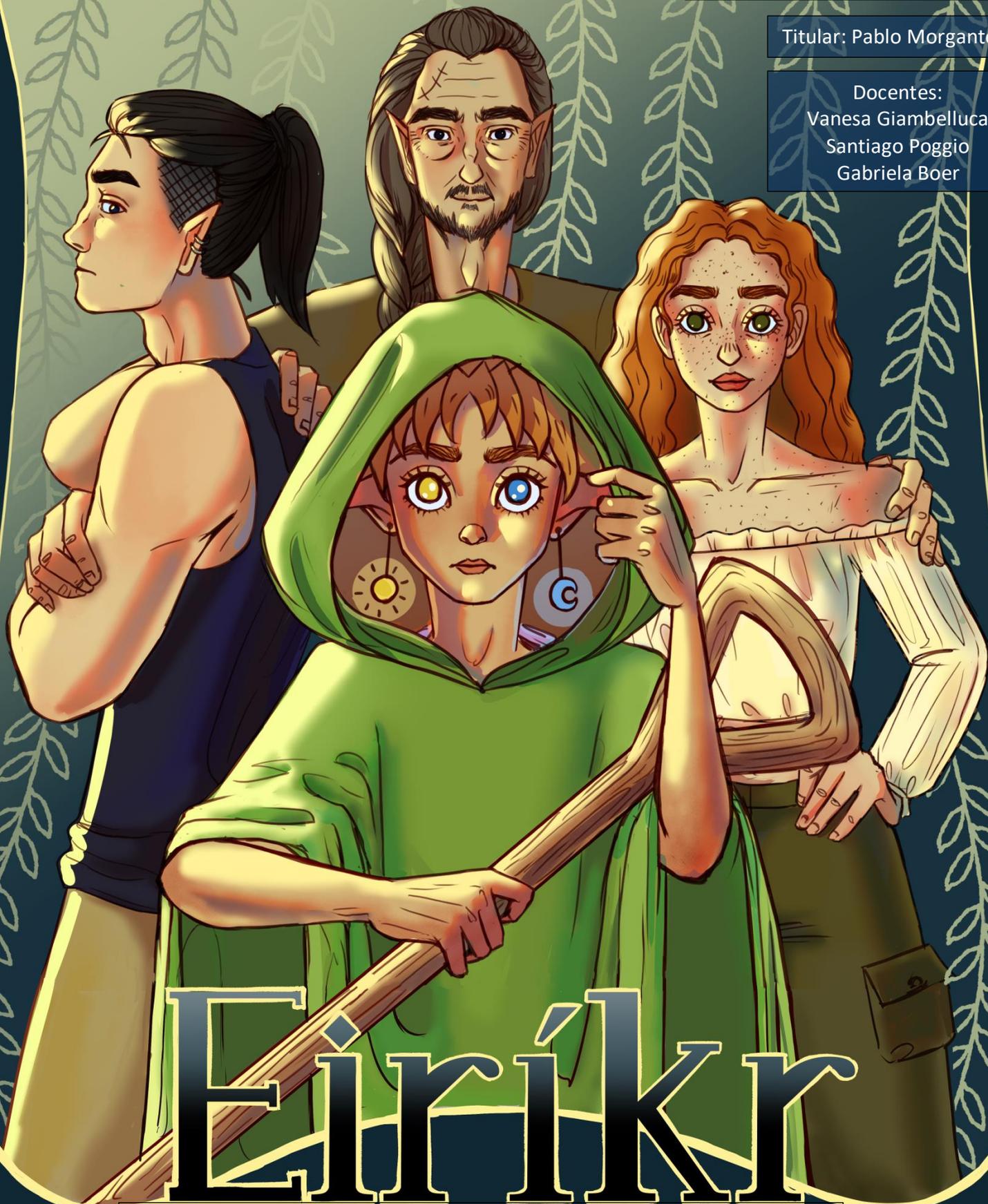


Tema propuesto: La
potencialidad narrativa en la
novela gráfica y su conjunción
o desprendimiento con las
técnicas narrativas literarias

Licenciatura en artes plásticas
con orientación en pintura
Quimey Tedesco Oroquieta
Legajo 78326/2
DNI 41427380
quimeytedesco@gmail
celular: 2494501651

Titular: Pablo Morgante

Docentes:
Vanesa Giambelluca
Santiago Poggio
Gabriela Boer



Eiríkr

Una puerta a la narración visual

Resumen

Ethi es una elfita perdida que, en un intento de regresar a su casa, termina involucrada en una guerra civil humana, luchando para ayudar a los mismos seres que mataron a sus padres.

El siguiente informe da cuenta de lo trabajado en el año en torno al cómic web titulado Eiríkr. En su realización intervienen tanto mis miedos como mis pasiones, mis angustias y mis amores y todo eso que me identifica como persona, porque la identidad es la suma de las historias que contamos de nosotros mismos, y en parte es eso lo que me interesa a la hora de crear este universo: ayudando a mis personajes a descubrir quiénes son, me descubro, poco a poco, a mí misma.

Palabras clave: Webcómic, fantasía, diseño de personajes, narración visual, ficción, viñeta, magia, ilustración.

Fundamentación

Introducción

El interés en la narración de historias ha sido una constante en mi vida. De chica siempre amé la ficción, principalmente los libros, y ante el placer de consumirlos me vi arrastrada también hacia el deseo de crearlos. Lógicamente, cuando mi consumo viró al campo de los mangas y las novelas web, mi deseo de creación también. Así, siendo una productora visual y habiendo desarrollado mi carrera estudiantil en el marco de las artes plásticas, la fusión lógica de ambas pasiones, la escritura y la producción visual, era claramente la creación de cómics que abarcasen la realización de un universo narrativo literario que se complementa y expande con un universo visual.

Me propuse entonces explorar las posibilidades expresivas de la imagen en el webcómic, específicamente dentro de medios de composición más actuales relacionados al scroll vertical que ofrece el formato de webtoon, emparentado con los manhwas surcoreanos y las publicaciones digitales. , Para el montaje opté por una presentación digital en formato audiovisual que pudiera realmente dar cuenta del potencial compositivo de las novelas web,

utilizándolo así para ejemplificar la lectura de scroll vertical, que acompaña composiciones alargadas que van apareciendo progresivamente en la pantalla, como la casa-árbol del primer capítulo, o la escena final de este mismo, donde se puede ver cómo la ciudad se ve envuelta lentamente por el fuego.

Marco teórico

Un web cómic, como se puede intuir por su nombre, es un cómic cuyo principal espacio de publicación es el internet. Este tipo de publicación es muy popular en Asia, y específicamente en Corea del Sur, en donde se difundieron mucho este tipo de publicaciones en el formato Webtoon. Los webtoon o manhwas, como se conoce a estos cómics Surcoreanos, se caracterizan por ser de publicación digital y a color, a diferencia de los mangas japoneses, también referentes de este proyecto, que son impresos y en su gran parte en blanco y negro. Los Manhwas, además, son compuestos de forma vertical. El tipo de lectura típica de estas obras es desde un celular, mientras las personas toman el tren para ir a la escuela o al trabajo. Por este motivo, la composición de las imágenes se piensa en función de estos dispositivos: las viñetas suelen estar ubicadas de forma vertical en la página e ir apareciendo una a una, muchas veces siendo una única viñeta alargada que abarca gran parte del capítulo y genera una continuidad estética y narrativa, a medida que el lector scrollea en su celular hacia abajo. Con respecto a todo esto, mi webcómic Eiríkr está siendo publicado en la plataforma en español de Webtoon desde finales de 2021, para su lectura gratuita, estando tanto a color como manteniendo el formato de scroll vertical. Este me ha permitido realizar juegos compositivos que no podría haber desarrollado en otros medio más tradicionales, como la creación de imágenes alargadas de forma vertical que mantienen el hilo narrativo a lo largo de su extensión, o imágenes que abarcan la totalidad de la página, rompiendo el formato de viñeta, y transicionan lentamente hacia abajo para convertirse en una nueva viñeta o el fondo de otra de ellas.

Marco teórico contextual

Pienso en la creación de historias desde la hibridación de aquello local y cercano, con los mundos de fantasía y magia muy comúnmente asociados a lo Europeo, y lucho por no olvidarme de lo uno ni de lo otro a medida que voy creando, por esto me gusta referir a Liliana Bodoc. De esta manera, interpreto la selección de todos estos recursos como decisiones no sólo estéticas, sino también políticas, porque todo acto de crear es un acto político, e intento no alejarme demasiado de mis raíces a la hora de volar a nuevos mundos mágicos, para que en la cercanía uno también se pueda identificar.

“Las historietas son filosóficamente intrigantes” dice Jeff McLaughlin (2007) y, concordando con esta declaración, no puedo ignorar la potencialidad política de las historias ficcionales ni lo importante de poder plasmar en su creación lo propio, aún estando influenciada por lo ajeno, lo hegemónico.

Entendiendo esto, me hice consciente de la toma de decisiones en torno a las inspiraciones que tomaba para distintas partes de la historia, optando por especies de fauna y flora locales a la hora de elegir los animales en los escudos de armas y las plantas principales en distintos espacios, por ejemplo, el puma fue elegido como animal representante de una de las familias nobles, el castillo real es adornado por Jacarandás y la casa de un personaje importante está en una zona con ombús. Al mismo tiempo, elegí utilizar el sistema jerárquico de los reinos europeos a la hora de dar títulos nobiliarios e incluso incorporé algunos animales icónicos de esas zonas: específicamente, un petirrojo fue elegido como animal representante de una de las familias nobles, ya que este es el ave nacional del reino unido. Pero esta fue una decisión consciente y con la que luché durante un tiempo, y no una naturalización de la hegemonía discursiva que vemos recurrentemente en los medios.

Referentes

En torno a mis referentes para este proyecto, puedo nombrar 5 obras específicas que tanto me inspiran como me emocionan:

Por un lado, desde un espacio literario, la saga de los confines de Lilita Bodoc (2000-2004), trilogía que se sitúa en lo local, en América, es mi referente en torno a la narración de fantasía medieval. Es muy fácil, al pensar en la fantasía, recaer en los íconos europeos que son los que inundan el mercado, por esto me gusta tomar esta saga como referente, para intentar escribir una fantasía que no esté totalmente alejada de mi situacionalidad local, y tener esto en cuenta a la hora tanto de escribir la historia como de generar la producción visual. En torno a Eiríkr, esto se tradujo en, como ya dije, la selección de fauna y flora nativas, y también en la selección del nombre del reino humano en el que se encuentran, llamado Amárice, que es un anagrama de la palabra América. Además, me inspiro fuertemente en el mapa de América del Sur para representar el mapa continental total, y la ubicación de las regiones y el clima es homólogo al nuestro: en el sur hace más frío y en el norte más calor, a diferencia de la distribución típica de la fantasía medieval donde, al estar situadas en Europa, al norte hace frío y al sur calor.

Por otro lado, desde el mundo del manga y el manhwa, tengo cuatro referentes específicos: Akatsuki no Yona (Kusanagi M., 2009), Wait where the shooting star falls (Manmulsang, 2022), The way to protect the female lead's older brother (Kin, Ji-Yeon Baek, Hae-Yun Choo, Yoreumpit, 2021); y Dandadan (Tatsu, Y., 2021). En primer lugar, Akatsuki no Yona está presente en esta lista no tanto desde un espacio estético, a diferencia de los otros ejemplos, sino más bien por su historia. Este manga es una de las principales inspiraciones a la hora de construir Eiríkr, me he apropiado tanto de esta historia como mi cerebro inconsciente ha querido, desde la construcción del universo, como el plot y algunas temáticas recurrentes, tales como la familia encontrada y el grupo de viajeros, representados por el grupo que encuentra a Ethi en el segundo capítulo de Eiríkr, el desarraigo, ya que ambas, Yona y Ethi son arrancadas drásticamente de sus hogares tras quedar huérfanas, el enfrentarse a lo desconocido, tanto el país que se creía conocer como en

Akatsuki no Yona, como el país totalmente desconocido y la raza (los humanos) a quienes se les temía, y muchas otras cosas más. Wait where the shooting star falls, por su lado, es un gigantesco referente estético. El uso de las composiciones, el uso de la línea, la forma en la que se colorea y se sombrea, el estilo de dibujo tan único, las luces, el hecho de que absolutamente todo está hecho a mano y por una sola persona, todo eso me hace ver a este manhwa como mi principal aspiración estética, me hace pensar yo quiero hacer algo así, y hace que cada vez que lo vuelvo a mirar descubra nuevas cosas que puedo aplicar a mi propia historia, así, me referencíé con él sumando composiciones que rompen con las viñetas y encuentran nuevos marcos, lejanos a las viñetas de líneas rectas tradicionales, y dejé de utilizar la cantidad de sombras que usaba antes, que entorpecían la producción, para decantarme por líneas más expresivas y colores sólidos o con texturas..

Dandadan y The way to protect the female lead's older brother son referentes principalmente estéticos, el primero por su estilo de dibujo único y hermoso y por la maestría con la que son dibujadas las escenas de acción, con el uso de una línea dinámica que representa el movimiento de manera espectacular, lo cual me apropié al sumar líneas de acción detrás de ciertas escenas más tensas, como la escena del conejo en el capítulo 6, y al romper con líneas de contorno y reemplazarlas por líneas que denoten el movimiento en escenas que requerían un mayor dinamismo; y el segundo por el uso de las composiciones verticales características de los manwhas y el formato webtoon, que aporta al dramatismo del relato, las que busco incorporar siempre que puedo.

A todos estos ejemplos aspiro, y de todos me apropio y aprendo.

Conclusiones

La producción de Eiríkr se abordó como una constante exploración e investigación de las formas comunicativas que me brinda el campo visual, y cómo este contrasta o se relaciona con estrategias que ya utilizaba en el ámbito literario. Pensé y pienso mi historia desde un punto de vista reflexivo. Tengo ideas que mostrar, reflexiones que transmitir, y quiero plasmarlas en una obra ficcional con cuyos personajes los lectores puedan identificarse (a pesar de no ser elfos ni dragones), con quienes puedan empatizar. Y desde esta construcción mágica, poder representar problemáticas de nuestro mundo e invitar a pensar en torno a ellas. La muerte de los padres, el despojo del lugar de origen, sentir que no se pertenece a un lugar, las luchas de poderes, la guerra, la tristeza, el odio y el amor. Todos estos son temas que atravesaron y atraviesan mi historia, y con los que pretendo apelar a las emociones del lector.

A lo largo de este proyecto he visto puestas a prueba mi creatividad, mi disciplina, mi concentración y gran parte de mi habilidad. Siendo Eiríkr un proyecto que me encontraba realizando desde años antes de comenzar este trabajo de graduación final, este aún ha demostrado constantemente su capacidad de desafiarme y obligarme a experimentar y buscar nuevas soluciones y recursos ante la problemática constante de transmitir mis ideas y las acciones de los personajes de la forma más bella y a la vez más efectiva posible. Desarrollar un cómic lleva mucho tiempo de realización, pero lleva aún más tiempo de planificación y pensamiento, de toma de decisiones estéticas y narrativas. En el transcurso de este año puedo decir que he logrado encaminarme hacia la determinación de una estética personal, partiendo desde la realización de una tipografía personalizada hasta la selección de fauna y flora locales como parte de la iconografía de la historia. Aun así, a medida que más hago más me doy cuenta que me falta mucho por decidir, determinar, e investigar.

Enumerando, algunos de los avances que pude lograr son: la realización de tres capítulos con más de treinta páginas cada uno, sumando un cuarto aún en proceso; la elección de dos tipografías hechas a mano, dirigidas a distinguir el texto hablado de los pensamientos y las voces en off; el

descubrimiento de herramientas propias del software de dibujo que utilizo, que aceleran mi trabajo; la indagación en formas compositivas que estaban fuera de mis consideraciones previas a comenzar el año, tales como la incorporación del fondo por fuera de la viñeta, por ejemplo, y la ruptura de la forma rectangular tradicional de la viñeta en beneficio de formas menos geométricas que respondan a los contenidos de la escena misma; la incorporación de mayor cantidad de fondos a los dibujos, así como la complejización de algunas composiciones y la experimentación en torno al uso del color y la línea para determinar atmósferas narrativas y situacionales; el diseño de 9 nuevos personajes relevantes para la trama, con características físicas justificadas en su papel narrativo; El diseño de tres escudos de casas; la realización de una nueva portada para la historia, entre otras.

Todo esto determinó la necesidad de establecer un ritmo de trabajo diario durante la semana que hizo la realización de esta historia y su continuidad posible.

En un inicio, me propuse realizar los primeros seis capítulos, teniendo ya tres realizados, de Eiríkr y editarlos manualmente a modo de tomo único. Sin embargo, esta idea fue descartada a través de mi tránsito por la creación del cómic y por la cursada, entendiéndolo que el formato digital me permite mostrar más adecuadamente el potencial de este tipo de composiciones, que nace y se nutre allí. Terminé entonces por elegir la presentación de un audiovisual que me permitía respetar el formato que verdaderamente estoy investigando y plasmarlo del modo lo más genuino posible para quienes vayan a encontrarse con este por primera vez. Además, Al lado de la proyección en el televisor, pegué dos posters con las dos portadas más recientes que ha tenido la obra a modo de cartelera de cine, así como tres cajitas que contenían stickers de ambos modelos de portadas y un código QR que dirigía a la página de internet donde Eiríkr vive para que pueda ser leída por el público. Todas estas cosas estaban a disposición para que las personas puedan llevarlas como recuerdo y que la obra sea de fácil acceso. Al final de la inauguración de la muestra, los stickers habían desaparecido y los papeles con QR habían disminuido ampliamente en cantidad. Estas decisiones de montaje responden a la lógica misma de circulación de los cómics, usuales en ferias y convenciones

de diseño, de anime y manga y de cómics en general (como la Comic-con), donde los stickers como medio de difusión circulan de forma regular. Habiendo terminado la inauguración, puedo dar cuenta de la llegada de nuevos lectores a la página en la que Eiríkr está disponible para leer, y también logré presenciar como las personas se detenían y leían lo que sucedía en la pantalla.

Por último, me gustaría referirme a mi cambio estético. Aunque sutil en un principio, a lo largo de los años en los que he dibujado Eiríkr mi estilo de dibujo y mi método se han visto visiblemente modificados, y esto es algo que realmente noté en el momento de la muestra, cuando pude comparar las ilustraciones que había realizado en acuarela en 2020 de mis personajes con aquellas más recientes, tanto en acuarela como en digital, realizadas este año. No es novedad que el trabajo constante y la insistencia tienen un efecto tangible en el hacer artístico, pero poder vivirlo de primera mano es una experiencia que reafirma mi dedicación: todo ese tiempo que invertí en mi proyecto vale y sigue valiendo, y a medida que sigo trabajando, más descubro las peculiaridades de dibujar un cómic. El camino es arduo, pero me alegro de poder seguirlo caminando.

Bibliografía

MCLAUGHLIN, Jeff (2007) *Los cómics pueden dañarte el cerebro –y eso es bueno*. Revista Literal Latin American Voices.
<https://web.archive.org/web/20120315020539/http://www.literalmagazine.com/es/archive-L18mclaughlin.php?section=hive&lang=arces>

Bodoc, Liliana (2000); *Los días del Venado*. Grupo Editorial Norma (12° ed.). Bogotá, Colombia.

Bodoc, Liliana (2002); *Los días de la sombra*. Grupo Editorial Norma (6° ed.). Buenos Aires, Argentina.

Bodoc, Liliana (2004); *Los días del Fuego*. Grupo Editorial Norma (3° ed.). Buenos Aires, Argentina.

Yukinobu, Tatsu (2021); *Dandadan*. Revista web Shounen Jump+, Shūeisha.

Kusanagi Mizuho (2009); *Akatsuki no Yona*. Revista Hana to Yume, Hakusensha. Japón

Manmulsang (2022); *Wait where the shooting star falls*. Editorial Jaemijuui. Corea del Sur

Kin, Ji-Yeon Baek, Hae-Yun Choo, Yoreumppit (2021); *The way to protect the female lead's older brother*. En KakaoPage, plataforma de distribución virtual de cómics. Corea del Sur.

Anexo

Link para leer Eiríkr:

https://www.webtoons.com/es/challenge/eir%C3%ADkr/list?title_no=674184

Video reproducido durante la inauguración:

<https://drive.google.com/file/d/1bIR3FkN07tlikvLWvtWGDKkeztVwLzcl/viaw?usp=sharing>

Código QR repartido en la muestra:

Leé Eiríkr!



Imágenes de portadas repartidas como stickers:

