

Libro Ilustrado
La Princesa del Ocaso



Sebastian Sierra Chacón

Trabajo de grado para optar al título de Comunicador Audiovisual y Multimedial

Asesores metodológicos

Nicolás Mejía Jaramillo, Magíster en Antropología visual y Documental Antropológico
Ana Victoria Ochoa Bohórquez, Magíster en Historia Social y de la Cultura

Asesores temáticos

Cruz Mauricio Alberto Correa
Johny Benjumea

Pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial
Facultad de Comunicaciones y Filología
Universidad de Antioquia
2023

Este proyecto recibió dineros del
Fondo para Apoyar los Trabajos de Grado de Pregrado, financiado por la Facultad de
Comunicaciones y Filología y por el Comité para el Desarrollo de la Investigación de la
Universidad de Antioquia.

Dedicatoria

A mi familia, por creer en mí y en mi imaginación.

A Victoria, por darle vida y color a mis creaciones y a mi proceso creativo.

A todos aquellos que creyeron en el potencial de mis hisotrias.

Agradecimientos

A mis profesores y asesores.

A la universidad.

A las pocas personas con las que compartí este proyecto.

Gracias por apoyar esta iniciativa, por confiar en mí y en las historias que puedo contar.

Tabla de contenido

<i>FICHA TÉCNICA</i>	5
<i>OBJETIVOS</i>	6
<i>PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO</i>	7
<i>ESTADO DEL ARTE</i>	9
<i>MAPA TEÓRICO</i>	17
<i>METODOLOGÍA</i>	21
Escritura y dibujo:	23
Construcción del universo:	23
El por qué del viaje:	24
Piezas gráficas:	24
<i>RESULTADOS</i>	25
<i>CONCLUSIONES</i>	27
<i>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	29

FICHA TÉCNICA

Título provisional: “La princesa del Ocaso”.

Tema: relaciones familiares y desarrollo de la identidad.

Género: fantasía, viaje del héroe.

Formato: Libro ilustrado.

Storyline: una joven descubre que, por culpa de su linaje, ha sido marginada toda su vida.

Al ver que su familia adoptiva es atacada, se embarca en un viaje para averiguar más detalles sobre su mundo, su identidad y su destino.

Duración / Dimensión: Libro ilustrado segmentado en 3 arcos argumentales.

Producto mínimo viable: Primer versión del libro, la cual comprende el prólogo, los 3 primeros capítulos y sus respectivas ilustraciones.

OBJETIVOS

General:

Representar mi visión sobre las relaciones familiares y el desarrollo de la identidad a través de un libro ilustrado de carácter fantástico.

Específicos:

- Indagar en momentos claves de mi vida (recuerdos, historias pasadas, pensamientos y anécdotas familiares) que pueda usar para la creación de los personajes de la historia.
- Explorar las características geográficas y arquitectónicas de los municipios seleccionados para la construcción de escenarios y herramientas presentes en el universo propuesto.
- Establecer un estilo artístico para las ilustraciones acorde a la información obtenida en la exploración geográfica.

PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Si me lo preguntan, lo que me hace sentir vivo cada día es tener la capacidad de cuestionarme a mí mismo, mis acciones y mi entorno, con el fin de darme la certeza de estar tomando las decisiones correctas, aunque soy consciente de que no lograré llegar a una verdad absoluta, porque no la hay realmente.

Creo que cada día el mundo tiene una nueva versión de mí y yo de él, lo cual ha hecho un poco complicado decir a ciencia cierta lo que considero que es mi identidad, y entre mi constante introspectiva, hay un pensamiento decidido que se resalta: la relación con mi familia y lo que esta le ha aportado al desarrollo de lo que soy ahora.

A lo largo de mi niñez y adolescencia llegué a considerarme como alguien que disfrutaba de la soledad para encerrarse en su mundo, creo que adquirí esta actitud por voluntad propia (que fue un detonante para encontrar mi afición a la escritura y creación de cuentos). Sin embargo, teniendo en cuenta el tiempo que la pandemia nos obligó a compartir con nuestros cercanos y las secuelas de ello, me encontré con un montón de incertidumbres, recordando viejos tiempos que inconscientemente había bloqueado en mi memoria, pero que ahora me dan pie a cuestionarme nuevamente sobre el por qué de mis acciones y decisiones a lo largo de los años.

La decisión de crear un universo narrativo para relatar mi pasado no solo obedece a un capricho. Es el resultado de mucho tiempo de introspección y el reconocimiento de todos mis fallos en la búsqueda de mi identidad, y no diría que es la primera vez que lo hago. Cada vez que creo un personaje, cada uno cuenta con parte de mi esencia, de mis miedos, de todas esas veces que me limité a guardar silencio solo para no incomodar, y de todas las veces que reprimí mis emociones, solo porque ser una persona madura es lo que

se esperaba de mí. Todo lo anterior ha hecho que la broma constante de *“castigar, o ser muy duro con todos mis personajes”* cobre un sentido más profundo, viéndome reflejado en todos ellos, y sometiéndolos a juicios extraordinarios, bajo el lente de la mirada de mi familia que siempre estuvo en mí gran parte de mi vida.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe la pregunta: ¿por qué optar por fantasía para este proyecto? Entre las tantas definiciones que tiene la fantasía como género literario, podemos encontrar una que dicta que en este género se encuentran contenidas aquellas obras que narran historias que no pueden ocurrir en un contexto real, que se pasan por alto las leyes de la naturaleza y buscan llevar al lector a mundos imaginarios para hacerlos reflexionar, muchas veces, sobre su propio mundo; pero a partir de elementos abstractos. En este caso, haciendo referencia a los aspectos claves recopilados, se busca representar el viaje del héroe de una semihumana que carga con una gran responsabilidad solo por su linaje, y el cómo su rebelión afecta su entorno y a quienes la rodean.

Por último, la decisión de ser un libro ilustrado también apela a la búsqueda de mi identidad y la propia identidad del proyecto. El aislarme del mundo por mucho tiempo me llevó a desarrollar el gusto por crear mis propios mundos y el grado de importancia que tiene este proyecto me impulsa a mostrar con las ilustraciones cómo veo yo a mis personajes y a su mundo, no dejándolos en un solo formato, sino teniendo la libertad de darles vida por medio de dibujos. De este modo la pregunta investigativa que me propongo responder es: ¿de qué manera la fantasía sirve como medio de representación de la represión y rebelión en un libro ilustrado?

ESTADO DEL ARTE

***Guardianes de la galaxia Vol. 2* (2017) de James Gunn:**

La segunda entrega de los *Guardianes de la galaxia Vol. 2* profundiza en el verdadero origen de Peter Quill, el miembro que más se destaca dentro del grupo. Aquí se nos muestra que Peter es mitad humano gracias a su madre y por parte de su padre es mitad Celestial, una raza extraterrestre de naturaleza divina muy antigua y longeva, cuyo cuerpo está formado por energía pura, pero puede manipular la materia a su alrededor y generar un cuerpo físico. El conflicto principal surge cuando nuestro protagonista se entera de que su padre embarazó a incontables mujeres para engendrar a un nuevo ser celestial, pero los mató a todos porque ninguno desarrolló su gen divino y Peter al ser el único apto, sería usado como batería para alimentar a su planeta.



Esta película se relaciona en gran medida con *La Princesa del Ocaso* en diferentes aspectos narrativos. Desde la descripción de una raza divina a raíz de energía, hasta como en muchas ocasiones, los padres pueden llegar a usar a sus hijos para cumplir objetivos,

encaminados a una vida que ellos no escogieron por voluntad propia, haciendo el símil entre Peter engendrado para ser una “batería” para su padre, e Irina, concebida para cumplir con la venganza de sus padres; haciendo evidente que el elemento principal que sirve como inspiración de esta obra, es el componente familiar y las relaciones de poder.

Teniendo en cuenta lo anterior, la película de Marvel puede ser de gran ayuda para la concepción de ciertos elementos de la historia, tanto temáticos como estéticos, eso sí, evitando que el metraje influya más de la cuenta en el desarrollo del universo fantástico que se plantea en este proyecto.

Un mago de Terramar (1968), de Úrsula K. Le Guin:

Un mago de Terramar es un libro ilustrado ambientado en el archipiélago ficticio de Terramar, el cual nos cuenta la historia de Ged, un joven mago que desde pequeño mostró grandes cantidades de poder, gracias a esto asiste a una escuela de magia, donde su naturaleza conflictiva lo hace pelearse contra uno de sus compañeros de estudio. Durante un duelo mágico, el hechizo de Ged se vuelve independiente y desata a una criatura de sombras que lo ataca. La novela, en este punto, sigue el viaje de Ged para liberarse de dicha sombra.



Los componentes significativos que aporta este referente se centran en el tono de la narración y en el propio formato del libro. Siendo casi una guía sobre cómo escribir fantasía, en este relato se nos muestra un mundo fantástico en el que prima la magia y las bestias mitológicas, pero con la forma en que la autora nos presenta a sus personajes y escenarios, se crea fácilmente el pacto ficcional que mantiene hasta el final de la obra. En cuanto al formato, el libro nos presenta una ilustración a final de cada capítulo, en el cual se muestra un fragmento del tema tratado en él, tal y como se desea que *“La princesa del Ocaso”* sea presentada: Una pieza gráfica que acompaña al texto, pero que no es indispensable para el normal entendimiento del relato, sirviendo como un testimonio visual de lo narrado y apoyo al pacto ficcional establecido entre autor-lector.

Un componente temático, muy común en historias del género fantástico, es el abuso del poder, el cual es un aporte significativo para el viaje de la protagonista, en donde tendrá que hacer uso de sus habilidades para enfrentarse a diferentes adversidades, pues de no hacerlo de forma prudente, puede ponerse en peligro a sí misma y a sus aliados.

Otro aspecto que vale la pena resaltar de *Un mago de Terramar* es la elección de la descripción física de su protagonista. Ged no sólo es un joven sino que es un joven «*radiante como el cobre recién pulido*», esto no es un detalle menor puesto que Le Guin rompe con la tradición que se tenía en la fantasía hasta ese momento donde los héroes siempre eran personajes blancos. Hoy en día podemos estar acostumbrados a esto y verlo como algo normal, pero en 1968 no lo era (tengamos en cuenta que *El señor de los anillos* no tenía ni 20 años de publicado en este momento) lo que hace que Le Guin sea una pionera a la hora de introducir personajes diversos en la literatura fantástica y romper con la asociación «piel negra = villano» que en mayor o menor medida existía en la literatura fantástica de ese momento.

***Hachinan tte, Sore wa Nai Deshō!* [¿El octavo hijo? ¡Eso no puede ser cierto!] (2020),
de Tatsuo Miura**

El argumento de esta obra nos embarca en la vida de Shingo Ichinomiya, un asalariado japonés quien después de su jornada laboral se queda dormido y al despertar, se encuentra en un mundo de fantasía mágico, en el cuerpo de un niño llamado Wendelin von Benno Baumeister, el octavo hijo de la noble familia Baumeister. Pese a ser nobles, su familia era pobre, debido a esto, es poco probable que el joven Wendelin herede algo de su padre, ya que el título, las posesiones y las tierras pasarían a ser del primer hijo, Kurt, mientras que el resto de hermanos abandonan la sucesión para encontrar dinero por otros medios. Cuando busca en la biblioteca de su padre, el joven Wendelin encuentra un orbe que al brillar, demuestra que tiene capacidad para la magia. El joven noble, al descubrir sus habilidades, decide instruirse con un maestro, pero todo esto en secreto, ya que el hecho de poseer magia lo pondría a la cabeza en la línea de sucesión y prefiere evitar disputas

familiares. Sin embargo, al crecer y hacerse de renombre por sus grandes habilidades, se ve en la obligación de convertirse en el señor de la casa Baumeister, enfrentándose directamente a los deseos de su hermano mayor.



Existen muchas series de animación japonesa que ambientan su historia en un mundo medieval, repleto de espadas y magia. Sin embargo, esta obra se destaca por el tratamiento de las relaciones de poder y la importancia del linaje, en este caso representado con un niño que cuenta con un don que decide ocultar para no perjudicar a su familia. En *“La princesa del Ocaso”* se quiere construir una narrativa que ponga en discusión esa falsa decisión de elegir un camino solo por ir acorde a los deseos de la familia, en donde se muestre como Irina busque vivir su vida, a pesar de la orden de sus padres para tomar venganza de su tío y convertirse en la nueva soberana de los astros.

Tanto las obras literarias, como la adaptación al anime son un referente principal en la construcción de las sociedades que habitan este universo fantástico. En este proyecto se plantea que la sociedad medieval conserve el sistema monárquico de la antigüedad (teniendo como principal influencia la monarquía inglesa) contando con los rangos sociales desde el Rey en lo más alto, hasta el baron o *lord/lady* y sus vasallos.

YO, HOLÍSTICA (2022), de Soo-Jin Na

Tomando un referente cercano, “Yo: Holística” es un proyecto de grado que presenta componentes muy cercanos a lo que se busca realizar con la historia de Irina. Aquí se nos muestra una mirada de la autora a sí misma, tratando de darle respuesta a la eterna incógnita de “¿quién soy yo?”, en el cual determina que no hay una respuesta sencilla. No hay una sola cosa que pueda definirnos. Somos una combinación, un conjunto de experiencias que cargamos desde nuestro linaje, hasta el cómo nos relacionamos con el mundo.

El proyecto abarca diferentes puntos de vista de la autora, trayendo a juego sus relaciones familiares y personas externas que han influido en su vida; la mirada introspectiva hacia su persona y sus expresiones artísticas, destacando de estas últimas la diversidad en sus formatos, demostrando implícitamente que no hay una sola forma de verse a uno mismo.

“Yo: Holística” ha impactado en este proyecto de forma significativa principalmente por el tratamiento de sí misma que hace la autora. La creación de la protagonista de “*La princesa del Ocaso*”, al ser un reflejo de mis vivencias, requirió realizar diferentes ejercicios de reflexión e introspección, lo cual me llevó a cuestionarme

varias veces sobre quién soy y si tomé decisiones por mi propia voluntad, lo cual me llevó a plantar esta incógnita en Irina.

***Null* (2018), de Cristian Ibarra:**

Null es un ser antropomorfo perteneciente a los Ovícula, una comunidad de seres “hechos de nada” que habitan el Vácivus, un pequeño pueblo ubicado en unas tierras oscuras e infértiles en el planeta Víridis. Cada Ovícula lleva en la cara una máscara, la cual además de identificarlos como parte de la comunidad los mantiene purificados de la peste verde.

La peste verde es conocida entre los Ovícula como los síntomas de la locura generados por la sustancia verde que nace de la tierra y se adhiere a cuanto ser vivo existe en el planeta, incluidos los Ovícula cuando no portan su máscara. Cierta día, *Null* descubre la verdad detrás de la peste verde de la que tanto huye su comunidad, y ahora al ser su portador es perseguido para ser purificado.

El aporte de este proyecto se trata desde dos frentes, desde la parte temática y la justificación del autor al elegir el formato para presentarla. Hablando desde la temática, se destaca el tratamiento de la marginación a raíz de una creencia de la sociedad en la que vive el protagonista. Tanto en “*La princesa del Ocaso*” como en “*Null*” se recurre a presentar al protagonista como una amenaza al orden de la comunidad en la que viven, y a su vez, ambos proyectos guardan similitud en la importancia de un accesorio en sus protagonistas. *Null* con su máscara que lo hace igual que sus congéneres, e Irina, que usa un parche en su ojo izquierdo para ocultar la marca de su linaje y así pasar desapercibida.

En cuanto a la justificación del formato, Ibarra menciona el poder narrativo que tiene la animación al brindar una libertad difícil de alcanzar en otros medios del audiovisual

a la hora de crear universos completamente nuevos, a lo cual lo quiero extrapolar a la concepción de este libro ilustrado, el cual se apoya en la libertad que de igual forma ofrece la creación literaria, específicamente la fantástica.

MAPA TEÓRICO

Quisiera empezar mencionando el aporte de Giraldo (2020) en su trabajo de grado, donde expresa que El libro álbum es uno de los géneros más importantes dentro de la Literatura infantil y juvenil en la actualidad, por la concepción de que imagen y texto forman parte de un todo narrativo y por la experimentación artística que se deriva del ingenio de su contenido, ubicándolo incluso como un producto cultural (p. 14)

Considero importante hacer la distinción entre libro ilustrado y álbum ilustrado; dado que en el primero, las ilustraciones son un acompañante para la historia que se está narrando, pero no es que sean imprescindibles. El libro podría leerse perfectamente aún con la ausencia de las imágenes, a diferencia del álbum ilustrado, en donde los elementos gráficos toman más protagonismo, constituyendo una parte fundamental en la interpretación final de la obra.

Teniendo esto en cuenta, la definición que más se acoge a este proyecto es la de libro ilustrado, en donde el texto prima sobre la ilustración, que viene a cumplir la función de embellecer o ambientar la historia que se está contando.

Los libros ilustrados han existido desde hace siglos, desde las ilustraciones medievales en manuscritos, hasta las ilustraciones de libros infantiles modernos. A lo largo de la historia, los libros ilustrados han sido utilizados para transmitir conocimientos, narrar historias y transmitir valores culturales.

Si bien el proyecto no tiene como público objetivo a la población infantil, si podemos referirnos a ellos como un estandarte de la importancia del uso de ilustraciones para llamar la atención del espectador, entendiendo que las imágenes tienen su propio código para comunicarle al lector la progresión de la historia de una manera más directa. El

texto es quien lleva de la mano al sujeto a través de la historia y las ilustraciones complementan la solidez del relato evidenciando la progresión de los protagonistas acorde a los sucesos relatados.

De acuerdo con Barvo (2015), las imágenes hacen parte de nuestra vida diaria, y esto es especialmente cierto cuando nos referimos a los niños, que hoy desde muy pequeños ven la televisión, invierten buena parte de su tiempo con juegos y mensajes electrónicos o navegan en Internet y como nosotros, siguen los rastros de un mundo que ha hallado en lo visual un importante eje de la comunicación. Lo cual nos remite a reconocer el cómo las imágenes pueden ayudar a explicar conceptos abstractos y hacer más accesible el conocimiento, sirviendo así como herramienta pedagógica.

Anteriormente ya di una definición del género fantástico en la literatura, pero el presente proyecto puede encasillarse en el subgénero de fantasía heroica o épica, que se caracteriza por la presencia de seres mitológicos o fantásticos en un mundo con ambientación ficticia de carácter medieval, antiguo o en cualquier caso, sobre la base de sociedades tecnológicamente atrasadas, con una fuerte presencia de elementos mágicos y/o sobrenaturales. La trama se centra en un conflicto épico entre el bien y el mal, y los personajes suelen ser héroes que deben enfrentarse a enemigos poderosos y peligrosos, teniendo sus antecedentes en la mitología y la epopeya, como la “*Odisea*” y la “*Ilíada*” de Homero, así como en los cuentos de hadas y las leyendas medievales. También ha sido influenciada por la literatura de ciencia ficción y la filosofía.

El hecho de crear una narrativa épica, o más bien, un universo ficticio, no implica desligarse completamente de la realidad. En su lugar, podría considerarse un acercamiento diferente a la misma, una técnica alternativa para afrontar la existencia (Le Guin, 1973). Así, el autor de este tipo de narrativas tiene la libertad de plasmar su visión subjetiva y

modificarla a su antojo, exaltar su perspectiva del mundo si así lo desea, pero sin dejar de lado la propia lógica interna que plantea en este nuevo universo. Tolkien secunda esta afirmación en su ensayo *Sobre los cuentos de hadas*:

Lo que realmente sucede es que el creador de la historia demuestra ser un "sub creador" exitoso. Él crea un Mundo Secundario en el que tu mente puede entrar. En su interior, lo que relata es "verdadero": concuerda con las leyes de ese mundo. Por lo tanto, lo crees, mientras estás, por así decirlo, dentro. En el momento en que surge la incredulidad, el hechizo se rompe; la magia, o más bien el arte, ha fracasado. Entonces estás de nuevo en el Mundo Primario, mirando el pequeño Mundo Secundario abortado desde el exterior (Tolkien, 1939).

Por lo que podemos concluir que tanto para el autor, como para el lector, el compromiso establecido a la hora de embarcarse en este nuevo mundo conlleva el mantener una línea coherente estableciendo así el pacto ficcional.

La autopercepción es la representación conceptual de la imagen que una persona tiene sobre sí misma y sus características específicas. Generalmente esta percepción lleva asociado un juicio de valor influenciado por muchos elementos tanto internos como externos a la persona que se piensa. Esta representación guarda una estrecha relación con la identidad, entendiendo la identidad como un conjunto de rasgos o características subjetivas que generan una construcción simbólica con respecto al otro. Ambos elementos, tanto la autopercepción como la identidad, se ponen en "jaque" cuando se recibe un diagnóstico clínico que afecta directamente a la concepción que una persona tiene sobre sí misma, su forma de ser en el mundo y su relación con lo que le rodea.

Las personas se definen a sí mismas en términos de su pertenencia a grupos sociales. "La identidad social es aquella parte de la autoimagen de un individuo que se

deriva de su conocimiento de su pertenencia a un grupo o grupos sociales, junto con el valor y la emoción correspondientes” (Tajfel & Turner, 1986). Es decir, nuestra pertenencia a los grupos y nuestra relación con ellos determina en gran parte quiénes somos individualmente, dicho de otro modo, influyen en nuestra identidad personal.

Por otro lado, tenemos la teoría de William James, en donde establece que el yo se compone de dos elementos: el “yo” como sujeto, que es el observador y el pensador, y el “yo” como objeto, que es la persona observada y pensada. “El yo, como cualquier otro objeto, puede ser objeto de atención, puede ser recordado, puede ser imaginado y puede ser objeto de emociones” (James, 1945).

Entendiendo esto, tenemos que el “yo” material obedece más al espectro social. Pertenece a ámbitos como la ropa que usamos, nuestra familia, nuestro hogar, nuestras obras, etc. En contraposición al “yo” mental, que va de la mano de los sentimientos, la percepción y los sueños, considerándose un “yo” empírico, siendo un conjunto de la totalidad de ámbitos mencionados anteriormente.

Por su parte, Erikson (1956) describió la difusión de la identidad como la ausencia o pérdida de la capacidad normal para autodefinirse, reflejada en desajuste emocional en los momentos de intimidad física, decisiones laborales y competencias, y de un aumento de la necesidad de autodefinición psicosocial. Dando a entender que la identidad y el autoconocimiento se define a partir de un sentimiento de integración en el cuerpo y en el mundo.

METODOLOGÍA

Determinar en qué momento se inició con este proyecto es algo difuso. La historia de *La Princesa del Ocaso*, a pesar de todas sus transformaciones y vertientes temáticas, tuvo su origen a mediados del año 2019, en la cual, en principio, solo respondía al capricho de su autor por crear un universo fantástico. Sin embargo, al tomar el asunto con mayor seriedad, y después de varias consideraciones con personas externas, se decidió oficialmente a darle un enfoque mejor encaminado a ser, no solo un proyecto de grado, sino un legado como comunicador. Para responder a este fin, se decidió optar por dividir el proceso en tres momentos: el experiencial, el investigativo y finalmente el desarrollo.

Como punto de partida, tenemos la etapa experiencial, que consistió principalmente en hacer un recorrido reflexivo por la memoria que sirvió como base para definir los aspectos a representar en la obra, pasando por temas de represión autoinfligida como por parte de las figuras de poder en la familia y el cómo estas situaciones afectan significativamente el desarrollo de la personalidad y la percepción del autor y así diseñar un perfil psicológico para los personajes del proyecto y las situaciones a las que tuvieron que enfrentar.

Sumado a lo anterior, también se hizo un recorrido por los municipios de Puerto Nare y Cisneros, ambos pertenecientes al departamento de Antioquia, esto con el fin de fortalecer la recopilación de información al ser estos lugares donde tuvieron lugar gran parte de las historias y anécdotas recopiladas. A su vez, la ambientación de estos municipios inspiraron la arquitectura y descripciones naturales de los espacios contenidos en la obra.

Para la etapa investigativa, hay que hacer una mención importante y es que, como muchos ya sabrán, nuestro pregrado está fuertemente enfocado en los medios visuales, por lo que una propuesta literaria conlleva un esfuerzo extra por parte del(los) realizador(es). Teniendo eso en cuenta, se optó por analizar diversas obras que compartan este género y la temática, destacando en especial la obra animada *Hachinan tte, Sore wa Nai Deshō!* [*¿El octavo hijo? ¡Eso no puede ser cierto!*], que además de ser un referente estético por su temática medieval y mágica, presenta una interpretación de marginación autoimpuesta por diversos conflictos familiares. Además de esto, se tomó como un referente de escritura el libro *“Un mago de terramar”* de la escritora Úrsula Le Guin, considerada como una de las pioneras en este tipo de literatura, sin mencionar que se desea alcanzar un tono narrativo similar al que la autora presenta en dicha obra.

Para concluir, las series niponas tuvieron una gran relevancia a la hora de elegir el tono en el que se narra la novela. En general sus historias transcurren, por lo general, en 12 capítulos, considerándose esto como algo “corto”, pero aún así, con un orden coherente y sustancial, llevando la estructura básica del viaje del héroe y un falso narrador en tercera persona, que conoce los acontecimientos que se están narrando, pero no opina ni interviene en los eventos... o eso es lo que se quiere hacer pensar al lector.

La idea de hacer un cuestionario sobre las relaciones familiares a distintas personas se descartó, no solo por significar una carga extra de trabajo, sino también para prevenir que los resultados a este proceso llevaran a una disonancia con la temática y lo autorreferencial que terminó siendo todo el proceso en conjunto.

Finalmente, la cúspide del proyecto, la fase de desarrollo que acoge todos los resultados de las anteriores etapas y conduce a la creación de este universo, a lo que nuevamente se divide por etapas:

Escritura y dibujo:

Para esta parte, luego de analizar las referencias literarias, se tuvo en cuenta los viajes realizados para empezar a realizar diferentes anotaciones en una libreta, en la cual constantemente se iban agregando descripciones de los sitios, posibles estructuras a diseñar, primeros bosquejos de los personajes y microrrelatos que pudieran llegar a alimentar el desarrollo de la trama de la novela. Con este proceso se llevó un avance conjunto tanto de la parte literaria, como de la parte artística, siendo este método el más óptimo para llegar al resultado esperado.

Construcción del universo:

Partiendo de la idea de crear un mundo lógico, se hizo indispensable empezar el propio relato con la creación de su mitología, la distribución de territorios, las diferentes razas que habitan este mundo, su cultura, el nivel tecnológico y las discordancias políticas. En pocas palabras, el equilibrio lógico de una sociedad que genere los obstáculos necesarios para el desarrollo de la protagonista.

Se hace hincapié en la creación de la mitología de este nuevo universo, ya que al igual que en nuestro mundo, a través de la historia, se ha evidenciado que muchas de las actitudes y pensamientos (y sus consecuencias) de las distintas sociedades se deben precisamente a la religión y sus creencias, lo que a su vez ayuda a construir el pasado del mundo antes de la llegada de la protagonista. Para la creación de este proyecto siempre se tuvo la premisa de que antes del relato hubo un pasado, una historia que dió origen a las

divisiones de este mundo ficticio y de la mano de estas leyendas, personajes que emprendieron sus propios viajes y dejaron huella en este mundo.

El por qué del viaje:

Más allá de presentar la historia de un personaje fantástico, el proceso de creación de la novela fue un viaje de introspección. El entender que la vida es un conjunto de expectativas propias e impropias, le da un sentido lógico a la protagonista de tomar la decisión de rebelarse ante un destino que le fue impuesto, llegando a considerarse a sí misma como una mera herramienta más que un ser vivo.

Piezas gráficas:

Para concluir con el desarrollo, la parte gráfica del proyecto tomó múltiples vertientes a la hora de crear las piezas para ilustrar. Para las descripciones de los escenarios se usaron como base algunas fotografías recopiladas durante la exploración de los municipios mencionados con anterioridad, seguidamente de utilizar construcciones creadas en el videojuego *ARK: Survival Evolved* para acercarse al diseño de las casas en los asentamientos descritos en la novela. En cuanto a los personajes, se hicieron algunos bocetos en papel en cuanto a su morfología y su vestimenta, para finalmente ser ilustrados en el medio digital.

RESULTADOS

Este proyecto se originó como una exploración libre de la creatividad. Mi interés por las producciones animadas, especialmente aquellas provenientes de la tierra del sol naciente, me impulsó a trascender de ser un mero espectador para convertirme en un creador de estas apasionantes historias. La creación de narrativas y universos fantásticos se convirtió en un desafío personal que decidí emprender, y al tener la oportunidad de presentar mi tesis de grado bajo esta perspectiva, me adentré en esta emocionante travesía.

Mi primer acercamiento al uso de técnicas de animación fue durante el cuarto semestre de mis estudios, en el módulo de ficción. En ese momento, pude observar la relativa falta de atención que se otorgaba a los proyectos que empleaban estas técnicas. Esta realidad me motivó a apostar por una propuesta con una estética similar a las obras que tanto valoro. No obstante, cuando comencé a escribir, carecía de una dirección clara. Me faltaba un tema central en el que enfocarme y una problemática concreta que diera estructura y coherencia a mi historia.

Diversos escenarios y situaciones me llevaron a considerar un componente que había pasado desapercibido durante mucho tiempo: el desarrollo de la identidad y la autopercepción. Inicialmente, estos temas me generaban cierta inquietud, lo cual me llevaba a evitar abordarlos para evitar juicios externos y explicaciones innecesarias. Sin embargo, la orientación de mis asesores y las personas cercanas que conocían mis habilidades me alentaron a profundizar en mis ideas acerca de estos temas para mi proyecto de grado. Comprendí que al proyectar mi autopercepción en mi proyecto, podría evitar ser juzgado

desde un punto de vista ético o antropológico. En cambio, mi historia fantástica sería evaluada desde una perspectiva más estética y creativa. Así, me dispuse a enfrentar y explorar los aspectos de mi pasado que serían los cimientos de mi proyecto.

Con estos dos componentes esenciales en mano, el formato y el tema, finalmente pude catalogar oficialmente mi proyecto como una Investigación-Creación. Esto marcó el inicio de una exploración principalmente autorreflexiva para descubrir los elementos de la identidad y la autopercepción. Durante este proceso, descubrí que gran parte de mi visión de la vida estaba moldeada por la crianza que recibí de mi familia y las diversas experiencias que compartí con ellos. Esta exploración fue de gran ayuda al desarrollar los personajes del proyecto, sus historias y sus personalidades. Aquí es donde comenzó la creación de un universo narrativo al que pertenecieran estos personajes. Inspirado por diversas series de animación japonesa, di vida a un mundo fantástico donde el linaje desempeñara un papel central. Este nuevo mundo materializó los resultados de mi exploración reflexiva.

CONCLUSIONES

En el proceso de desarrollo de este proyecto, se ha vuelto evidente que la literatura, a pesar de su riqueza y potencial creativo, ha sido subestimada en nuestro enfoque académico centrado en el cine y los medios visuales. La confrontación con la escritura literaria, que difiere notablemente del proceso de redacción de un guion, nos ha desafiado y enriquecido, obligándonos a explorar nuevas formas de comunicar y narrar historias. Si bien nuestra formación nos otorga la libertad de elegir campos, géneros y formatos, es importante resaltar que la formación en guion a menudo nos orienta hacia aspectos visuales y sonoros, relegando la riqueza estética que caracteriza a las obras literarias.

Este proyecto ha sido un viaje de autodescubrimiento y cuestionamiento personal. La creación de personajes sólidos y coherentes nos lleva a replantear nuestras propias identidades y relaciones familiares. A través de este proceso, he experimentado un enriquecimiento profundo al plasmar mis emociones y mi visión del mundo en la obra. Es asombroso cómo el crecimiento de los personajes en la narrativa se ha reflejado en mi propio crecimiento como individuo, permitiéndome aceptar mis fortalezas y debilidades de una manera más honesta.

A pesar de que este proyecto nos sumerge en un mundo fantástico, paradójicamente me ha conectado con una comprensión más profunda de la realidad y mi entorno. La exploración de la creatividad y la autopercepción me ha llevado a descubrir matices y aspectos que antes pasaba por alto. A través de esta experiencia, he aprendido a expresar mis pensamientos e ideales de manera más efectiva y creativa, fortaleciendo mi capacidad

como comunicador. Este viaje no solo ha influido en mi habilidad literaria, sino que también ha dejado una huella en mi desarrollo personal, contribuyendo a forjar un entendimiento más profundo de mí mismo y de mi entorno.

En resumen, este proyecto no solo representa un logro narrativo, sino también un proceso de autodescubrimiento y de crecimiento. La exploración de la literatura como forma de expresión ha sido reveladora y enriquecedora, dejando una marca en mi desarrollo como comunicador y como individuo. A medida que culmina este proceso, siento un profundo agradecimiento por la oportunidad de haber creado un universo narrativo que no solo me ha permitido explorar la creatividad, sino también comprender aspectos esenciales de la identidad y la autopercepción en un contexto literario.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Colaboradores de Wikipedia. (2023, 14 febrero). *Guardianes de la Galaxia vol. 2*.
Wikipedia, la enciclopedia libre.
https://es.wikipedia.org/wiki/Guardianes_de_la_Galaxia_vol._2
- Colaboradores de Wikipedia. (2023b, febrero 20). *Un mago de Terramar*.
Wikipedia, la enciclopedia libre.
https://es.wikipedia.org/wiki/Un_mago_de_Terramar
- Colaboradores de Wikipedia. (2022, 14 octubre). *Hachinan tte, Sore wa Nai Deshō!*
Wikipedia, la enciclopedia libre.
https://es.wikipedia.org/wiki/Hachinan_tte,_Sore_wa_Nai_Desh%C5%8D!
- (2015, 1 diciembre). *El libro ilustrado y su importancia en el fomento de la lectura / MaguaRED*. (s. f.). <https://maguared.gov.co/libro-ilustrado-fomento-lectura/>
- *Vista de Lectura de imágenes. Los niños interpretan textos visuales*, de Evelyn Arizpe y Morag Styles. (s. f.).
<https://cuadernos.ucss.edu.pe/index.php/cl/article/view/109/107>
- O. (2022, 29 septiembre). *From The Rings of Power to Poughkeepsie*. Lord of the Rings Rings of Power on Amazon Prime News, JRR Tolkien, The Hobbit and more | TheOneRing.net | Forged by and for fans of J.R.R. Tolkien.
<https://www.theonering.net/torwp/2022/09/26/115304-from-the-rings-of-power-to-poughkeepsie/>
- Colaboradores de Wikipedia. (2021, 12 enero). *Sobre los cuentos de hadas*.
Wikipedia, la enciclopedia libre.
https://es.wikipedia.org/wiki/Sobre_los_cuentos_de_hadas

- González, C. F. A. (2021, 10 mayo). *Repositorio Institucional Universidad de Antioquia: Perpetua. Libro álbum con realidad aumentada.*
<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/19542>
- Jaramillo, M. N. (2022, 29 noviembre). *Repositorio Institucional Universidad de Antioquia: YO HOLÍSTICA : hiperlibro-arte para mi autodescubrimiento.*
<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/32437>
- (2022a, abril 20). *W. James – Psicología – El yo y la personalidad.* Torre de Babel Ediciones. <https://e-torredebabel.com/w-james-psicologia-el-yo-y-la-personalidad/>
- Planas, N. (2019, 26 abril). *Identidad: hallazgos recientes e implicaciones clínicas.* Fundación Orienta. <https://www.fundacioorienta.com/es/identidad-hallazgos-recientes-e-implicaciones-clinicas/>