

PROYECTO

LISBETH
Y LA SANGRE DEL DRAGÓN

CREACIÓN DE UN CÓMIC ESTILO MANGA

ESCUELA DE PREGRADO
CARRERA DE DISEÑO - MENCIÓN GRÁFICO
PROYECTO DE TÍTULO MARISOL JARPA

PROFESOR GUÍA
RODRIGO DUEÑAS
DICIEMBRE 2022

PROYECTO PARA OPTAR
AL TÍTULO PROFESIONAL
DE DISEÑADORA GRÁFICA

LISBETH Y LA SANGRE DEL DRAGÓN

El empoderamiento frente al maltrato a través
de los ojos del manga y la autoficción

por Marisol Jarpa

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no se habría logrado sin el apoyo incondicional de mi madre que toda su vida la ha dedicado a apoyarme en cada idea loca que se me viene a la mente, a mi familia que ha creído en mí desde siempre, a Carlitos que a pesar de llevarnos conociendo hace poco tiempo, ha demostrado un interés y un apoyo constantes, a mis amigos Sani, Daniel, Ruth y Leo/ignacio que han estado presentes siempre apoyando mis proyectos.

Gracias a Gilbert que estuvo ahí en los peores momentos donde este proyecto no veía la luz al final del túnel y encontró la manera de ayudarme a sacarlo a flote a pesar de las adversidades, gracias a mi profesor Rodrigo Dueñas que sin su apoyo y guía esto tampoco habría visto la luz.

Y gracias a todos quienes de una u otra manera han apoyado este proyecto, ya sea con una palabra de aliento, un like o comentario en Instagram o simplemente leyendo mi contenido...



ABSTRACT

El presente documento da a conocer el proyecto “Lisbeth y la Sangre del Dragón”, cómic estilo manga dirigido a un público adolescente, que nace a partir del análisis de la participación de la mujer como autora en el cómic chileno y su consecuente cambio a los paradigmas de representación de la mujer como personaje, en un escenario que se ve envuelto en la cuarta ola del feminismo como movimiento social, donde la mujer tiene absoluta libertad de creación y el manga como estilo de cómic se ve en creciente auge. Se toma como base la autoficción fantástica, que viene a crear a partir de un relato personal real de violencia de género, un guión ficticio con personajes que representan al público objetivo y desarrollan una trama intrincada que aporta de manera lúdica a la lucha constante contra el machismo y la violencia de género, siendo así una representación para las adolescentes y jóvenes que estén pasando por una situación similar al problema de base de la protagonista, que por medio de su propio poder logra superar el trauma.

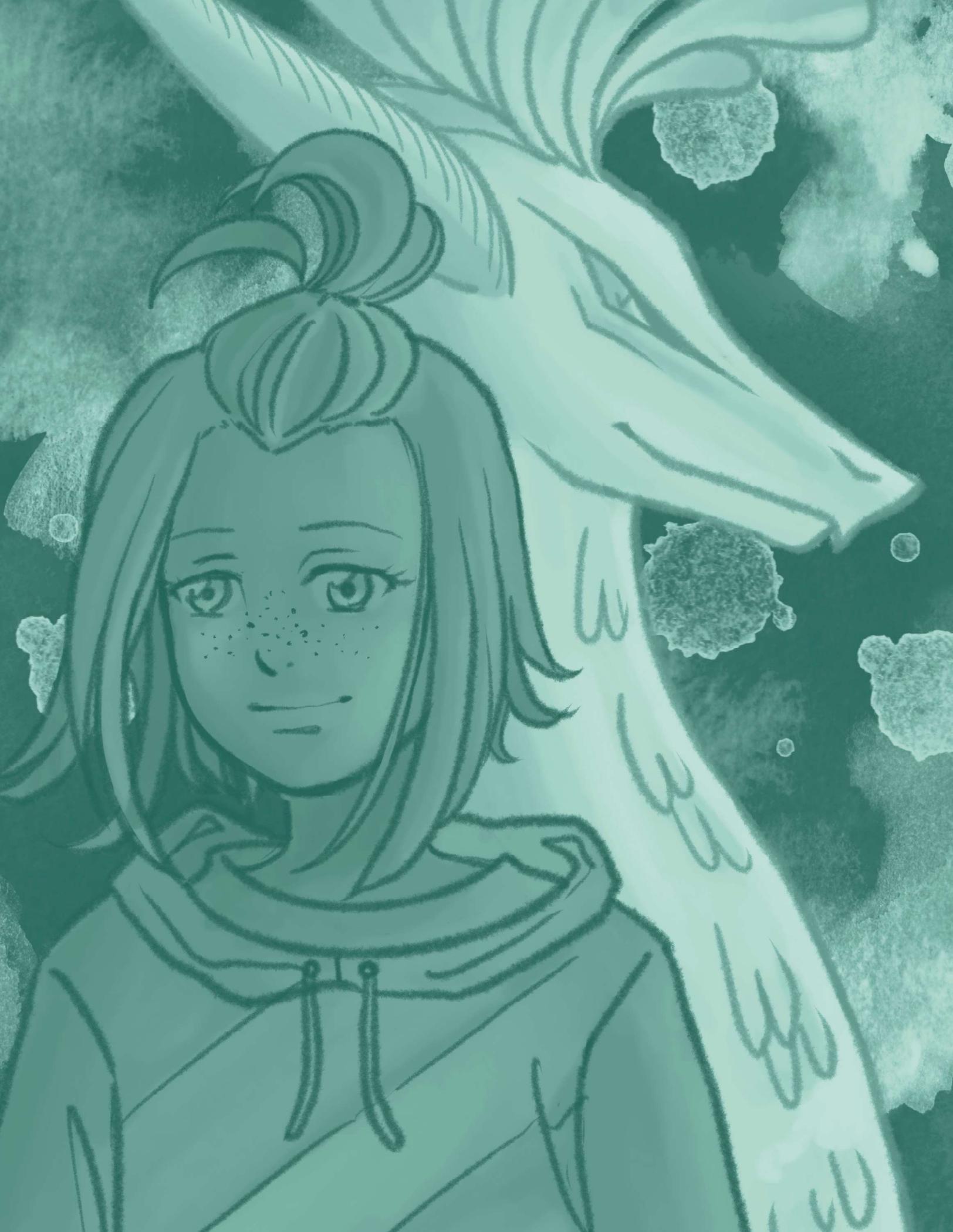


CONTENIDOS

Motivación	9
Fundamentación	10
Marco Teórico	12
Representación de la mujer en el cómic	14
La mujer en el cómic chileno	17
Esteriotipos de la mujer	20
Línea de tiempo	24
Escenario actual del cómic chileno hecho por mujeres	32
Feminismo: la cuarta ola y el arte	35
Feminismo y violencia doméstica	37
Autoficción como recurso literario	39
Funciones de la autoficción	40
El manga como medio gráfico	43
Referencias visuales	46
Wolu Editorial	48
Manga Universidad de Chile	58
Manga japonés	62
Gabriel Rodríguez	66
Jimmy Liao	68
Etapas Proyectual	72
Oportunidad de diseño	74
Objetivos	77
Audiencia/Público	78
Marco metodológico	80
Carta Gantt	82
MBTI (Myers–Briggs Type Indicator)	84
Moodboard	84
Autoficción	84
Cómic Manga: narrativa, ritmo y composición	85

Contenidos

Proceso creativo: Generación de contenido	86
Relato personal	88
SInopsis	89
Resumen de la trama	90
Definición de capítulos (Escaleta)	91
Personajes principales	92
Personajes secundarios	104
Reglas del mundo	108
Ambientación	110
Proceso creativo: Producción	114
Vista general	116
Nemu Prólogo	117
Lineart Prólogo	124
Texturas Prólogo	131
Diseño editorial	138
Tamaño	140
Logo y tipografías	141
Portada y color	142
Especificidades técnicas	143
Gestión estratégica	144
Financiamiento y presupuesto	146
Estrategias de difusión	148
Proyección	149
Conclusiones	150
Bibliografía y anexos	156



MOTIVACIÓN

La motivación que da inicio a este proyecto ha estado presente por años, desde 2010 aproximadamente en donde decidí que quería dibujar un manga, durante los años que le siguieron probé muchas historias pero ninguna vio la luz ya que no me parecían historias que marcaran, y eso es algo que necesitaba, darle sentido a lo que quería contar en esta suerte de cómic, en el año 2020 en plena pandemia y a puertas de comenzar mi proyecto de título, llegó a mí algo que en realidad siempre había estado ahí, el feminismo y sus repercusiones en la sociedad, siempre fui reacia a la política y me hacía un poco de ruido crear algo feminista ya que es un tema que es altamente político, pero el feminismo es mucho más que eso y descubrí que con contar una historia que mostrase una realidad que viví en carne propia y que me ha marcado, a través del velo de la fantasía, sería suficiente para que una adolescente se sintiese representada y mi historia tuviera el sentido de pertenencia y honestidad que quería darle, ya que siempre he tenido la idea de que la mejor manera de llegar al público es desde la experiencia y la realidad, a pesar de darle un vuelco fantástico al relato.



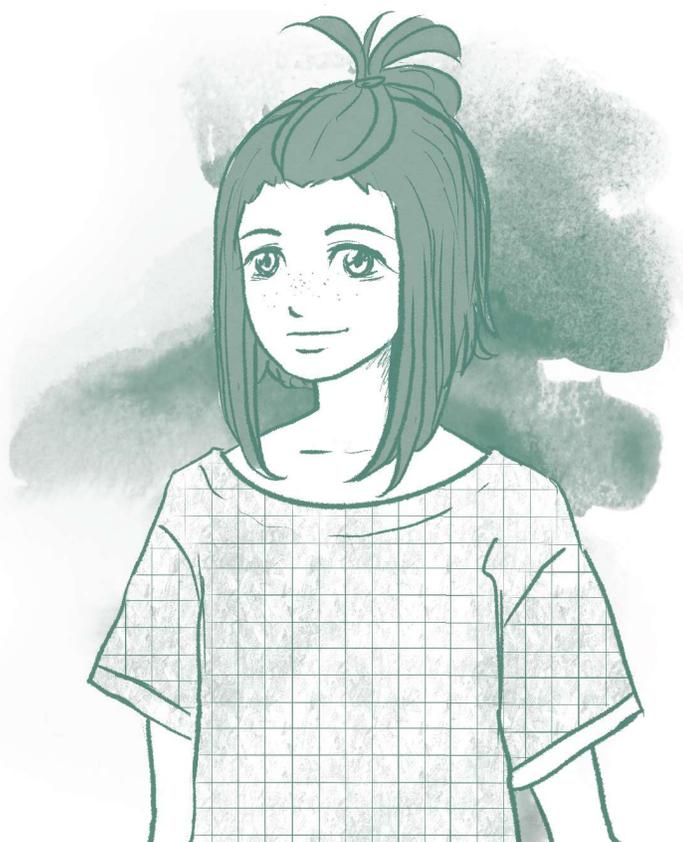
FUNDAMENTACIÓN

La participación de la mujer en la creación de cómic en Chile y los movimientos sociales han cambiado significativamente la visión que el mundo tiene de la imagen de la mujer tanto como persona y como ente ficticio protagonizando o secundando historias gráficas y escritas, abriendo nuevos caminos para la creación, tratando temas que hace pocos años no se tocaban en el campo, tales como el feminismo, el maltrato y todo el imaginario femenino que antes no se conocía ya que la visión mostrada en la mayoría de las historias era tratada desde una visión masculina, incluso siendo dibujada por mujeres, ya que el campo estaba dominado por varones.

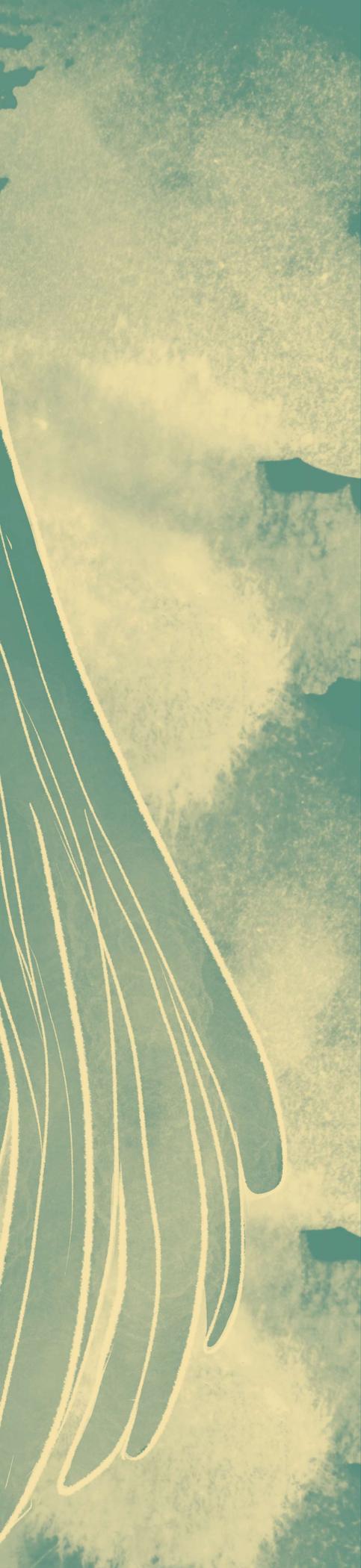
Como se menciona, el imaginario colectivo de la mujer en sí ha mutado en relación a cómo se veían los personajes femeninos hace 20 años atrás cuando aún el mundo del cómic en Chile era dominado por hombres, como bien se sabe, en la sociedad latinoamericana y occidental en general se ha asociado a la mujer con el trabajo doméstico y la crianza, en el texto "Palabra dicha. Escritos sobre Género, Identidades, Mestizaje." De Sonia Montecino se hace referencia, como se detalla más adelante, al mundo de hace 2 décadas donde había una gran diferencia entre el hombre y la mujer en el ámbito cultural, ligando siempre al hombre con lo público, y la mujer en lo privado, por debajo de lo masculino. Se puede

inferir de cierta manera que la mujer era invisibilizada y se menospreciaba lo femenino, a causa de ello se la representaba de manera equívoca, sin embargo, los movimientos sociales en torno al feminismo y el creciente aumento de la mujer participando activamente en la sociedad, haciéndose notar en distintos campos, han hecho que esta visión masculina mute de cierta manera, y la visión femenina tome protagonismo, especialmente en el campo del cómic, ya que hoy en día se puede ver como ha crecido extraordinariamente el catálogo de publicaciones femeninas, tanto digitales como impresas, haciéndose un espacio bastante grande con nuevas temáticas que antaño no se imaginaba que podrían llegar a crearse, temáticas como el empoderamiento femenino, la violencia de género, la autobiografía gráfica, etc. Este cambio ha venido germinando desde los 2000, en donde la mujer se ve con mayor poder de decisión y acción, como se mencionó anteriormente, el feminismo ha ido tomando cada vez más presencia tanto en el país como en el mundo, y la posición de la mujer, antes relegada y oculta, hoy es de visibilidad y activismo, este hecho claramente expone un escenario donde la mujer tiene una libertad absoluta de creación y expresión, donde las ideas además de tomarse en cuenta, tienen un espacio en donde se pueden llevar a cabo.

En este escenario, donde la mujer se ve potenciada, y en un campo en constante crecimiento es que este proyecto ve la luz, ya que es el momento idóneo para la creación, en donde la temática de empoderamiento femenino está en auge y es necesario proponer nuevas miradas a las problemáticas de violencia de género que antes no se visibilizaban, las nuevas generaciones necesitan y piden una visión que les represente y les ayude a lidiar con su día a día, donde se vean reflejados y por medio de una lectura recreativa puedan ver el mundo con ojos más optimistas.







MARCO TEÓRICO

“Las autoras critican desde el feminismo las injustas relaciones entre hombres y mujeres que todavía perduran en la sociedad. Aportan la diferencia femenina y feminista de valorar a las otras, de escucharlas y ayudarlas. La complicidad y la solidaridad entre las iguales, para divertirse o para defenderse, es algo bueno y saludable en la vida y también en las historietas.” (Díez Balda, M. A. 2011)

REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN EL CÓMIC

Desde tiempos remotos, en la sociedad occidental, se ha asociado a la mujer con el trabajo doméstico, la crianza y la reproducción, como menciona Montecino en la siguiente cita:

Esta cercanía de la mujer al ámbito doméstico hace que la esfera de sus actividades se mueva en relaciones intra e interfamiliares, en oposición al hombre que se mueve en el dominio público y político de la vida social. Así el hombre es identificado con el interés público y la mujer identificada con la familia y en algunos particulares asuntos sociales.” (Montecino, 1997)

Por ello se puede dilucidar una gran diferencia entre el hombre y la mujer relacionado al ámbito cultural, ligando siempre al hombre con lo público, con el papel de ser dominante y relegando a la mujer a un ámbito más oculto, por debajo de lo masculino. Analizando esta situación y diversos aspectos sociales, se puede inferir que de cierta manera la mujer se invisibiliza en pos del hombre, sin embargo, no es que no se visibilice a la mujer, o lo femenino, sino que se representa de manera equívoca, *“el asunto de la invisibilidad no está vinculado tanto a los trabajos empíricos y descriptivos de las disciplinas sociales. El problema se afina más bien en la representación que se hace de ella.” (Montecinos, 1997)*. La mujer es

generalmente mostrada desde lo masculino y la visión que el hombre tiene de ella y de lo femenino, ya que es él el que es el encargado de crear y mostrar al mundo distintas obras y representaciones culturales del mundo, como Montecino menciona en su texto *“Palabra Dicha: Escritos sobre Género, Identidades, Mestizajes”* uno de los prejuicios que opera en las disciplinas sociales es el androcentrismo, que evidencia una mirada centrada en lo masculino y desde lo masculino, en donde el deseo y el capricho del varón se ven reflejados en cómo representa el mundo, y en este caso, a la mujer, creando una imagen distorsionada de la misma.

Se ha debatido mucho sobre la diferencia entre mujer y género u hombre y género, ya que lo femenino no necesariamente se ve relacionado directa y permanentemente con la mujer, Montecino en su texto plantea como se ha separado el concepto de mujer, de lo femenino, no yendo obligatoriamente de la mano y entrando a hablar del género en sí, siendo ya la mujer, o lo femenino un ente cambiante, que ya no es necesariamente el objeto del que se habla como subordinado, debajo de lo masculino.

“Lo que sí es importante recalcar aquí es que en nuestra realidad latinoamericana el desplazamiento del concepto mujer al de

género no ha sido producto de un debate sino que se ha introducido por otras vías que no son precisamente las del ámbito académico.” (Montecino, 1997)

En la anterior cita, Montecino habla del mestizaje y colonización que como latinos hemos sufrido, lo cual ha sido en gran parte la razón de la entrada de las teorías de género y el desplazamiento del concepto de mujer, esto habla de cómo en los países latinoamericanos no se está buscando comprender esta diferenciación entre lo femenino/masculino, hombre/mujer desde un ámbito académico, al menos no de entrada, hoy en día sí podemos ver diversos estudios y teorías que nos permiten divagar sobre ello, como lo plantea Butler en su texto “El género en disputa”:

“Originalmente con el propósito de dar respuesta a la afirmación de que «biología es destino», esa diferenciación sirve al argumento de que, con independencia de la inmanejabilidad biológica que tenga aparentemente el sexo, el género se construye culturalmente: por esa razón, el género no es el resultado causal del sexo ni tampoco es tan aparentemente rígido como el sexo.” (Butler, 2017)

“Incluso cuando los científicos sociales hablan del género como de un «factor» o una «dimensión» del análisis, también se

refieren a personas encarnadas como «una marca» de diferencia biológica, lingüística o cultural.”(Butler, 2017)

En este sentido se puede corroborar con ella la diferencia que hoy en día ya se hace al hablar de mujer y hombre vs género, por lo que se puede observar un cambio en los paradigmas que se han mantenido por diversas y constantes épocas, lo que habla de que el rol de la mujer ya no es el mismo que era hace un par de años, y seguirá en constante cambio.

Hoy en día hay mucho más material para el consumo femenino, que no discrimina en base a un rol o un estereotipo “La proliferación actual de los portales temáticos femeninos es considerada por la mayoría como una consecuencia de la mayor capacidad adquisitiva de la mujer.” (Liniers, 2003), como menciona Liniers, esto se debe a que la mujer ha ascendido de alguna manera a un rol con mayor capacidad adquisitiva y ya no relegada a lo íntimo, sino que ahora toma parte de lo público y lo social.

Cómo se mencionó en un principio, el hombre ha representado al mundo de la manera en la que él, como ente conceptual, lo ve, distorsionando de cierta manera la visión que tenemos de los roles que cumplimos, pasa mucho esto con la mujer, ya que el cómic cumple una función educativa

"El cómic surge como instrumento para entretener y divertir, fundamentalmente. Pero las necesidades sociales por una parte, y de otra la necesidad de prestigio social, obligan a una derivación progresiva hacia el campo instructivo, intentando de esta forma "instruir deleitando" (Bedoya, M. N., & Egaña, E. M. D. (1989)

Y como una forma de educación, lleva consigo el aprendizaje de los niños, siendo un ejemplo muy temprano de cómo se desenvuelven los roles dentro de la sociedad, confirmándolo o no dentro de sus mismo hogares, si un niño por ejemplo ve que en sus historietas, los personajes femeninos son mujeres que entran en dos de los estereotipos más comunes, como la mujer/deseo sexy y curvilínea y la mujer fea y vieja que suele ser la esposa o la suegra, y en su casa ve que su padre suele mirar imágenes de chicas hermosas y odia a su mujer que lo regaña a diario, el niño crecerá con la idea de que es lo correcto y que todo el mundo debe funcionar así. *"Al leer caricaturas nos identificamos con personajes que al tener tan pocos rasgos concretos "representan" siempre al lector tal como se concibe a sí mismo (esquemáticamente)." (McCloud, S. 2014)* esto confirma que con mayor razón, un niño se sentirá representado en el cómic, y lo mismo sucede con las niñas, una niña que creció leyendo historietas donde la mujer es

la novia del protagonista o la que debe ser salvada, crecerá con la idea de que ella por sí sola no puede actuar, solo detrás de la sombra de un ente masculino.

Todo esto, ha hecho que la sexualidad de la mujer se vea relegada a lo que el hombre sabe o cree saber sobre ella, y como se ha representado a lo largo de los años, si se ve la sexualidad como manera de expresarse en cuanto al género, se puede inferir que esto también ha cambiado hoy con la introducción de la mujer como potencial consumista de tecnología y el creciente ingreso al mundo laboral, con su consecuente aumento de poder adquisitivo.

Con todos estos antecedentes se dio lugar a que la mujer y la sociedad en general se dieran cuenta que el mundo no era equitativo en cuanto a géneros y comenzó el movimiento feminista, que es una de las razones de peso por la que hoy en día esto se visibilice no solo desde un punto de vista de vida doméstica, sino desde todos los ámbitos, desde lo académico, lo antropológico, lo etnográfico, y como no, desde la misma semiótica.

LA MUJER EN EL CÓMIC CHILENO

Desde los inicios del cómic, cada personaje suele representar un estereotipo, los hay tanto femeninos como masculinos, sucede que al ser el cómic un medio masivo de entretenimiento, presente mayoritariamente en la infancia y no muy por debajo en la adultez, propone ciertos paradigmas que un niño propenso a recoger toda la información que llega de su entorno, como se menciona anteriormente, podría recoger como algo real al no tener un ejemplo o alguien que le enseñe que esto no es así, por ello es que el papel de la mujer en el mundo del cómic ha sido desde el comienzo un papel secundario, o fruto del deseo de lo masculino, lo cual entregaba una imagen distorsionada de la realidad, y un adulto que desde niño ha leído y crecido con esto, no ve lo que está mal en ello y se aleja de la realidad, viendo a la mujer como un ente distinto de él y relegándola a un segundo plano, a un objeto, no solo en el ámbito sexual, sino peor, en el ámbito moral y social.

El cómic chileno se remonta al año 1900, donde nace el primer cómic en Chile llamado "Un alemán en Chile" que no era otra cosa que una tira de prensa en el periódico, enfocado solo a un público masculino, ya que la mujer no debía leer el periódico, debía centrarse en los quehaceres del hogar, sus hijos y su marido, con este antecedente se da cuenta cómo el cómic chileno inicia con

un referente masculino, en Chile el cómic nace como forma de entretenimiento masculina muy relacionada con la política, hombres representándose a sí mismos y su manera de ver el mundo, y ni hablar de la mujer, en este primer cómic la mujer es la mujer de la época, tan relegada al segundo plano como su marido se lo permitiese. En esta misma base a finales de los 40' nos encontramos con Pepe antártico, Percy y Condorito, cómics que marcaron hitos históricos en la gráfica chilena, sin embargo, la representación de la mujer en estas fechas es en dos sentidos, cada uno en un extremo, por un lado tenemos al estereotipo de la mujer vieja que le hace la vida imposible a los hombres, tipificada como la suegra, doña Tremebunda en Condorito es un claro ejemplo, y la que más abunda, la mujer que todos desean, siempre dispuesta a lo sexual, con una cintura diminuta y unas caderas y senos desproporcionados, con una inteligencia que dejaba mucho que desear y muy interesadas en lo material.

Uno de los referentes principales de esta última representación es la tira cómica "Palomita" que se publicaba en el diario La Cuarta del autor Eduardo Barra, en internet podemos encontrar esta descripción: "El estilo de la tira cómica era de humor sexy, con chistes de doble sentido y desnudos parciales e incluso totales, pero todo cuidadosamente planeado

para no caer nunca en la grosería ni mostrar nada explícito.”, sin embargo, Palomita era la representación de la mujer desde un imaginario masculino, una representación muy lejos de lo real, siendo más bien una representación de un deseo o una fantasía, que si bien no es algo intrínsecamente malo, fue un cómic masivo, que al representar de esta manera lo femenino, llevó junto a muchos cómics de la época a que el imaginario colectivo de la mujer, basado en este tipo de pensamiento se sintiese como algo real y normal, llevándolo inclusive a lo privado, en donde se le exigía a la mujer representar un papel, y aún hoy en día se pueden ver retazos de esta realidad distorsionada, Palomina termina siendo una representación burda de lo femenino, y esto se repitió por muchos años tanto en el cómic chileno como en el de las distintas representaciones culturales que había de la mujer en la época.

Actualmente cómics como Condorito y este mismo tipo de representación femenina, siguen en circulación, mostrando una perspectiva masculina de la sexualidad femenina, que no solo recae en la sexualidad pensada como la intimidad o la sensualidad, sino en la representación del imaginario femenino, la identidad de la mujer como persona, desde cómo piensa hasta cómo actúa y por qué razones, sin embargo hoy en día este

tipo de publicaciones se pelea la vitrina con muchísimas otras que representan de manera más real y menos distorsionada esta realidad femenina. En las representaciones chilenas que había por los inicios del cómic, se remitía a la mujer como un ente con personalidad básica y sin alteraciones, es como si en el mundo solo existiesen estos dos tipos de mujeres a los que la única diferencia que las separa es el tipo de cuerpo, si es objeto de deseo del hombre o no, sin embargo había algunas diferencias en estos estereotipos que detallaremos más adelante para objeto de análisis.

“Así, se trasladaron estereotipos existentes a las historietas pero también se crearon algunos directamente. La acuñación de estos nuevos estereotipos no se realizó siempre de manera intencionada sino que, en muchos casos, aparecían de modo aparentemente espontáneo” (Jiménez-Varea, J. 2001)

Jiménez-Varea discute sobre los estereotipos del cómic y cómo muchas veces no son creados a propósito, sino que responden a una espontaneidad, y sucede que los estereotipos nacen de cómo ven el mundo las personas que están creando, ya que es mucho más fácil crear personajes simples con características reconocibles, sin embargo, al ser un medio que está mayormente poblado de hombres, no

buscan ser representados en los personajes femeninos y toman sólo aquellos que convenientemente les rodean, distorsionando así la imagen global de la mujer, en especial en los niños, como menciona Zaragoza en su texto "La historieta cómica es, por ello, también, como la televisión, el cine o la prensa, un medio de transmisión de estereotipos que penetran fácilmente en la mente de los niños y niñas." (Igado, M. F., & Zaragoza, M. J. M. 1999), en dicho texto se recopilan los estereotipos existentes en su época para las historietas, se dejan aquí mencionados todos los que reflejan de manera tajante el cómo se ve reflejada la mujer a los ojos de los hombres en los cómics de hace una década.



ESTEREOTIPOS DE LA MUJER

Igado, M. F., & Zaragoza, M. J. M. (1999).
Estereotipos en el cómic.

ESTEREOTIPOS FAMILIARES

Madre: A veces es presentada como egoísta y dominante.

Suegra: La clásica de la literatura popular, gruñona y dominante.

Esposa: Domina al marido, poco inteligente y cultivada. Sólo aspira a que el marido le pague las facturas.

ESTEREOTIPOS PROFESIONALES

Portera: Mujer curiosa y entrometida por antonomasia.

Sirvienta: No corresponde a la imagen actual. Generalmente se describe como astuta y destructora de vajilla. Guarda una vinculación familiar con sus señores.

Secretaria: Utiliza siempre su sex-appeal para atraer al jefe.

ESTEREOTIPOS SOCIALES

Hija de familia bien: Niña tonta que vegeta a costa de sus padres y que sólo piensa en casarse.

Ama de casa: Abandona sus labores domésticas para atender a ciertos entretenimientos, como presenciar la televisión o escuchar seriales radiofónicos.

ESTEREOTIPOS CULTURALES

La mujer: No ejerce ninguna profesión, sino de sirvienta o mecanógrafa. Superficialmente caprichosa y poco culta; vanidosa en su exterior y preocupada por el qué dirán.

ALGUNOS EJEMPLOS



Como se puede observar a partir de esta información, la mujer no se veía reflejada como profesional o como una persona que no dependiese de otra para su accionar, en el texto se recogen 47 estereotipos diferentes, muchos dedicados solamente a profesionales varones, de los 47, solo 9 responden a un personaje puramente femenino y ninguno es un tipo de personaje que sobresalga o pueda ser un personaje protagonista, el cómic se basa en su semiótica de imagen y lo que entregaba acerca de la mujer era en resumidas cuentas, lo que se acaba de mencionar, por lo que se infiere una pobreza en cuando a la información y representación de la mujer en todo su universo, tanto en su universo como persona (sueños, metas, personalidad, etc) como en su universo global (profesionalismo, papel en el mundo, misión, etc).

“Existe un cómic feminista de calidad, en el que se denuncia, con humor y por tanto de una manera bastante eficaz, el egoísmo de los hombres y las injustas y desiguales relaciones entre géneros que perviven todavía en este inicio del siglo XXI, debido al dominio patriarcal.” (Díez Balda, M. A. 2011)

Esta cita corresponde a un texto que efectivamente discute acerca de cómo hoy la mujer ha entrado en la creación de cómic y cómo la industria del dibujo ha cambiado respecto a esto,

“Las autoras critican desde el feminismo las injustas relaciones entre hombres y mujeres que todavía perduran en la sociedad. Aportan la diferencia femenina y feminista de valorar a las otras, de escucharlas y ayudarlas. La complicidad y la solidaridad entre las iguales, para divertirse o para defenderse, es algo bueno y saludable en la vida y también en las historietas.” (Díez Balda, M. A. 2011)

Otro aspecto importante que destacar es la participación de la mujer en los cómics de superhéroes *“Los cómics de ciencia ficción actuales que hemos estudiado muestran a protagonistas femeninas en puestos de poder y decisión, como el de capitana o teniente, pero nunca en el de jefa o mando supremo.” (Díez Balda, M. A. 2011)*, sin embargo, como aquí mismo menciona Díez Balda, aun queda una cuota que pagar en cuanto a protagonismo de la mujer, ya que aún no se siente una igualdad generalizada respecto a los géneros que hoy en día son representados.

En Chile como en todo el mundo, la mujer ha sido víctima de humillaciones, discriminaciones y variadas formas de invisibilización, sin embargo, en el cómic, como se ha corroborado, se ha saturado de la imagen femenina, distorsionando la imagen de la mujer, de manera tal que se relegó a la mujer a un segundo plano, por

un lado relegada al hombre, y por el otro cosificada y sexualizada como se pudo ver en los análisis anteriores. En la Línea de Tiempo que se muestra a continuación de este punto, se recogieron diversas muestras gráficas del cómic chileno, desde sus inicios hasta la actualidad, llama la atención en estas muestras como llegando a los años 2000 y fracción, recién se comienza a ver realmente una variedad de personajes femeninos no categorizables en estereotipos típicos, hasta esa fecha todas las imágenes femeninas hacen alusión al menos a un estereotipo que denigra la imagen de la mujer, las únicas que no son denigrantes, son las representaciones de niñas, sin embargo, en Mampato por ejemplo, que es una de las excepciones a la regla de los roles secundarios de la mujer, podemos ver a Rena, que vive aventuras con Mampato y Ogú, sin embargo, sus ropas y su representación son altamente sexualizadas para lo que realmente es una niña de esa edad, con la línea de tiempo se puede también notar el cambio abrupto que sufre el cómic en Chile luego del golpe militar, que hasta antes del '89 era bastante decoroso por decirlo menos, a pesar de los constantes guiños a lo sexual, nunca fue nada explícito, al menos no en revistas públicas, eso hasta la llegada de la revista Trauko, que llega como el boom de la mujer como objeto sexual, con portadas explícitas, desnudos parciales y completos,

con dibujos bastante detallados, pasando de las caricaturas a las que se acostumbraba, al dibujo derechamente realista, poniendo alto enfoque en sus portadas. Cada uno de estos alcances pueden observarlo gráficamente en las muestras a continuación.



LÍNEA DE TIEMPO

Representación de la mujer en la historia del cómic chileno
Elaboración propia



(1906/1907) Un alemán en Chile
Lustig (Pedro Subercaseux)

Primer cómic en Chile

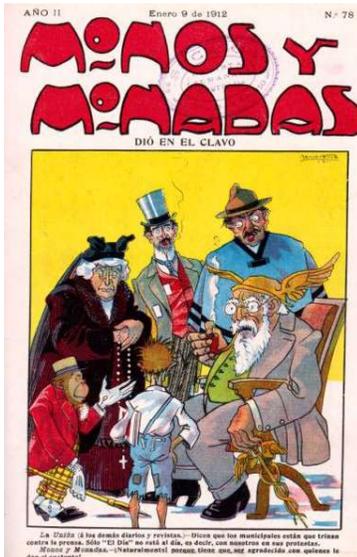
Tipo de cuerpo femenino: Normal y sobrepeso
Estereotipo femenino: Suegra o madre



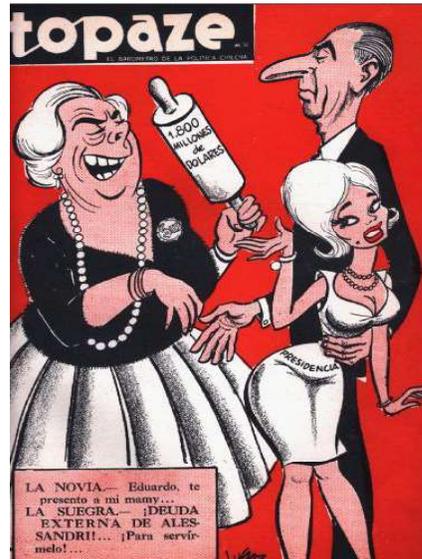
(1908/1960) El Peneca, revista
Varios Autores

Tipo de cuerpo femenino: Infantil sexualizado
Estereotipo femenino: No aplica

Marco Teórico/La mujer en el cómic chileno/Línea de tiempo



(1912) Monos y monadas, revista
 Varios Autores
 Tipo de cuerpo femenino: Deformado por edad
 Estereotipo femenino: Anciana religiosa



(1931) Topaze, revista
 Varios Autores
 Tipo de cuerpo femenino: Deformado por la edad y curvilíneo
 Estereotipo femenino: Madre o Suegra y mujer objeto de deseo



(1938) Chu Man-fú
 Jorge Christie Mouat
 Historieta chilena de la cual hay poco material.
 Tipo de cuerpo femenino: No aplica
 Estereotipo femenino: Mujer sensual y suegra o madre



(1946-1952) Pobre Diablo, revista
 Varios Autores
 Tipo de cuerpo femenino: Curvilíneo
 Estereotipo femenino: Mujer objeto de deseo

Marco Teórico/La mujer en el cómic chileno/Línea de tiempo



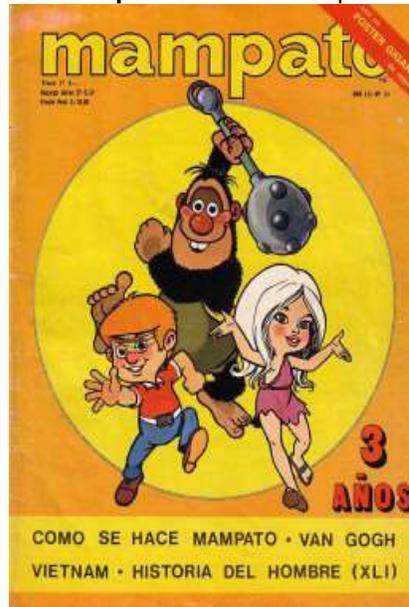
(1947-2016) **Pepe Antártico**
Percy Eaglehurst Ramos
Tipo de cuerpo femenino: Curvilíneo
Estereotipo femenino: Mujer objeto de deseo



(1954) **Barrabases**
Guido Vallejos
 No se encontró material donde hubiera personajes femeninos
Tipo de cuerpo femenino: No aplica
Estereotipo femenino: No Aplica

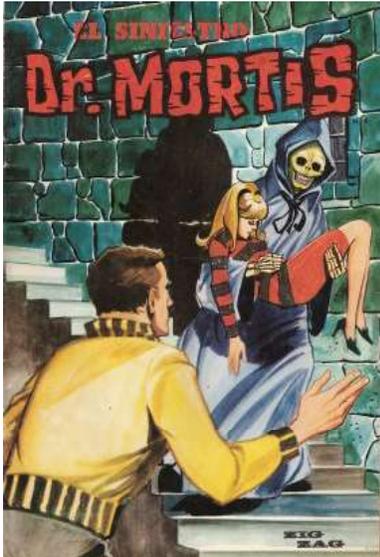


(1949/actualidad) **Condorito**
Pepo (René Rodolfo Ríos Boettiger)
Tipo de cuerpo femenino: Curvilíneo
Estereotipo femenino: Mujer objeto de deseo

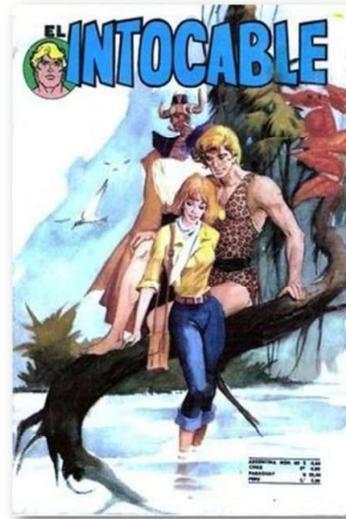


(1968) **Mampato**
Eduardo Armstrong Aldunate
Oskar (Temístocles Nazario Lobos Aguirre)
Themo Lobos (Óscar Tomás Vega Etcheverry)
Tipo de cuerpo femenino: Infantil sexualizado
Estereotipo femenino: Niña sexualizada

Marco Teórico/La mujer en el cómic chileno/Línea de tiempo



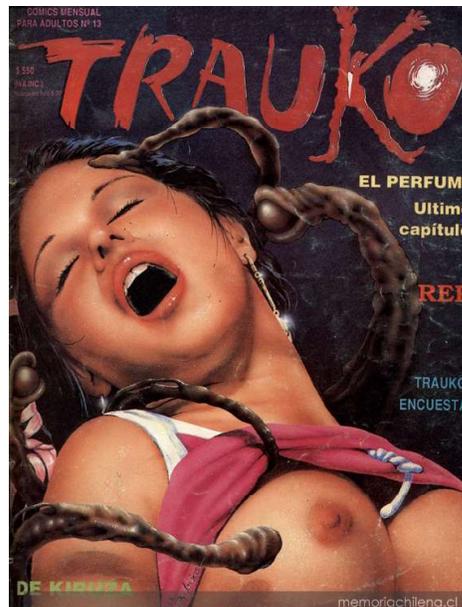
(1969) Dr Mortis
 Juan Marino Cabello
 Tipo de cuerpo femenino: Curvilíneo
 Estereotipo femenino: Principalmente Damisela en peligro



(1969) El Intocable, revista
 Varios Autores
 Tipo de cuerpo femenino: Curvilíneo
 Estereotipo femenino: Mujer objeto de deseo

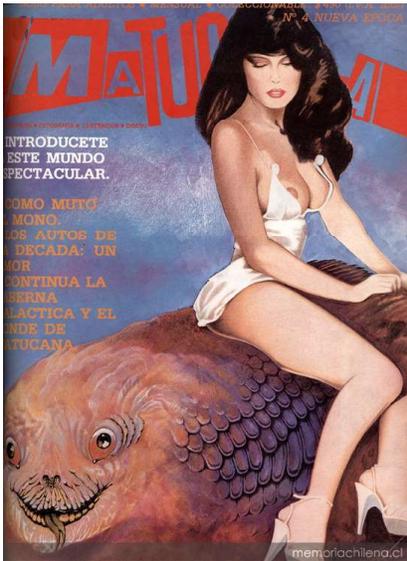


(1984) Palomita
 Eduardo de la Barra von Bennewitz
 Tipo de cuerpo femenino: Curvilíneo exagerado
 Estereotipo femenino: Mujer objeto de deseo

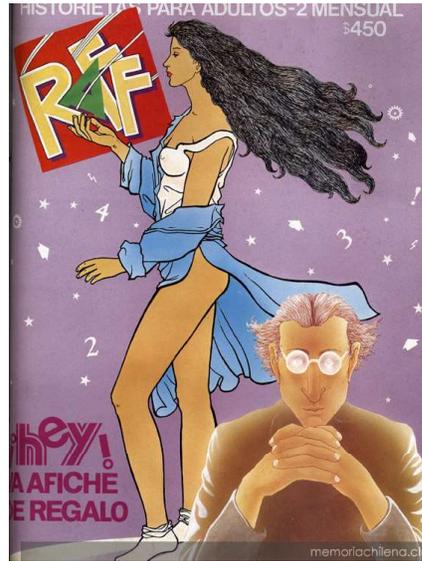


(1989) Trauko, revista
 Varios Autores
 Tipo de cuerpo femenino: Curvilíneo
 Estereotipo femenino: Mujer objeto de deseo

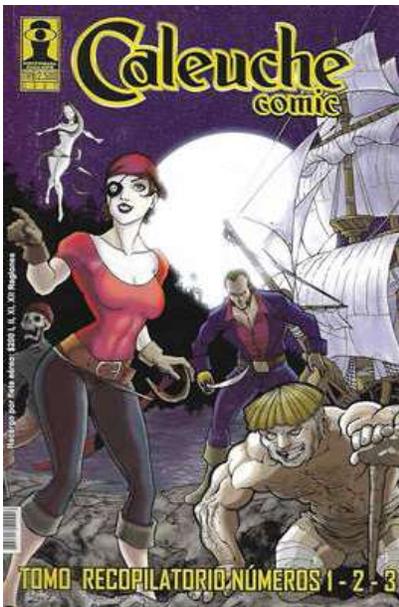
Marco Teórico/La mujer en el cómic chileno/Línea de tiempo



(1990) Matucana, revista
 Varios Autores
 Tipo de cuerpo femenino: Curvilíneo
 Estereotipo femenino: Mujer objeto de deseo



(1990) Riff, revista
 Varios Autores
 Tipo de cuerpo femenino: Curvilíneo
 Estereotipo femenino: Mujer objeto de deseo



(2005/2013) Caleuche Cómico, Revista
 Varios Autores
 Tipo de cuerpo femenino: Curvilíneo atlético
 Estereotipo femenino: Mujer objeto de deseo



(2009) Bicharracas
 Sol Díaz
 Tipo de cuerpo femenino: Normal infantil, deformado
 Estereotipo femenino: No aplica

Marco Teórico/La mujer en el cómic chileno/Línea de tiempo



(2011) El Diario íntimo de Maliki 4 Ojos
 Maliki (Marcela Trujillo)
 Tipo de cuerpo femenino: Normal
 Estereotipo femenino: No aplica



(2012/2016) Archimago
 Midori Gale (Valeria Araya)
 Tipo de cuerpo femenino: Normal
 Estereotipo femenino: No aplica



(2017) La historia ilustrada de un embarazo
 Sol Díaz, Michelle Sadler
 Tipo de cuerpo femenino: Normal
 Estereotipo femenino: No aplica



(2017) Una mujer elegante
 Sol Díaz
 Tipo de cuerpo femenino: Normal
 Estereotipo femenino: No aplica

Marco Teórico/La mujer en el cómic chileno/Línea de tiempo



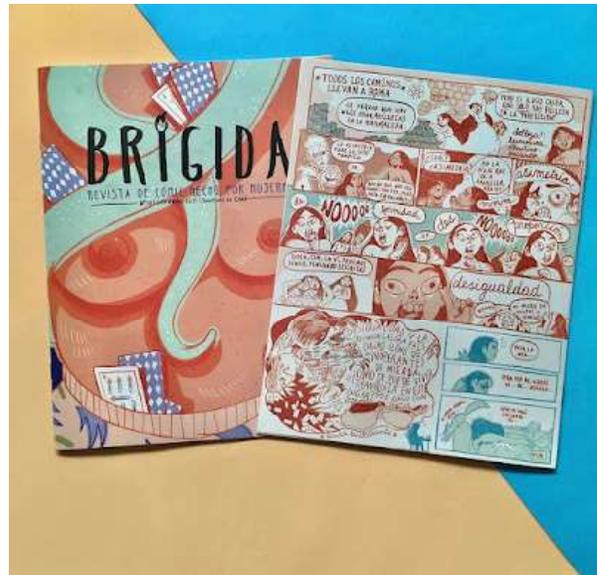
(2019) Our Story Begins With...
 Shihho, Naito
 Tipo de cuerpo femenino: Normal
 Estereotipo femenino: No aplica



(2019) Peo, el perro enojón
 Supergato (Paula Cortés)
 Tipo de cuerpo femenino: Normal
 Estereotipo femenino: No aplica

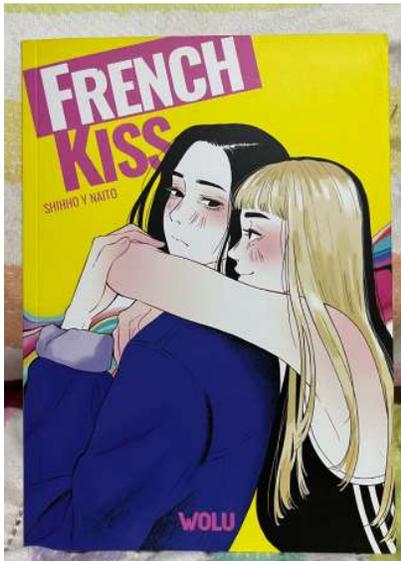


(2019) The comic Fome, colectivo
 Varios Autores
 Tipo de cuerpo femenino: Normal caricaturezco
 Estereotipo femenino: No aplica



(2018-actualidad) Brígida, revista
 Varias Autoras
 Tipo de cuerpo femenino: Variado normal
 Estereotipo femenino: No aplica

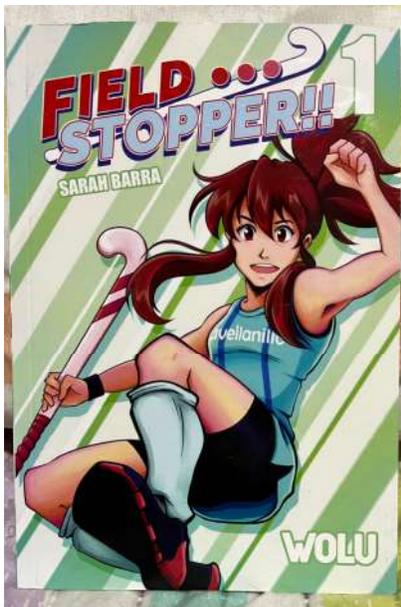
Marco Teórico/La mujer en el cómic chileno/Línea de tiempo



(2020) French Kiss
Shihho, Naito
Tipo de cuerpo femenino: Normal
Estereotipo femenino: No aplica



(2020) La colina de los tordos
Catalina Corvalán
Tipo de cuerpo femenino: Normal
Estereotipo femenino: No aplica



(2021) Field... Stopper!!
Sarah Barra
Tipo de cuerpo femenino: Normal
Estereotipo femenino: No aplica



(2022-actualidad) Triple Nacional
Pia Prado Bley
Tipo de cuerpo femenino: Normal
Estereotipo femenino: No aplica

ESCENARIO ACTUAL DEL CÓMIC CHILENO HECHO POR MUJERES

“En 2015 estalló una rebelión en el Festival Internacional de la Bande Dessinée d’Angoulême, el más importante dedicado al cómic en Europa, al no haber ninguna mujer nominada al premio a la trayectoria. La ya de por sí conflictiva situación implosionó cuando uno de los mandamases del Festival dijo que si no había mujeres en la selección, era sencillamente porque no había habido autoras de cómic en la historia del medio” (Terrones, M. 2021)

Una situación como la mencionada, en un lugar tan importante como Europa, muestra que hace muy poco que viene estallando la visibilidad de las mujeres en el cómic, como se ha visto incansablemente, el mundo de la literatura, la pintura, la escultura y como, el cómic viene siendo conformado desde antaño por hombres, sin embargo el hecho de que en aquel festival haya estallado una rebelión nos demuestra que el mundo en general y específicamente del cómic ha cambiado considerablemente, hoy en día es impensable que un alto mando en un festival de esa importancia diese ese tipo de discurso, ya que el cómic hecho por mujeres y las mujeres como autoras han reclamado y conseguido que se las valore y se las reconozca.

En la Línea de Tiempo se puede dilucidar que a partir de los años 2000, la representación gráfica de la mujer cambia, o mejor dicho, evoluciona, dando pie a una nueva ola dentro

del Cómic Chileno, hoy en día a dos décadas de este punto de inflexión, se ve una realidad muy diferente, marcada por la libertad de expresión y una cuarta ola del feminismo, dónde las temáticas de la mujer abandonan lo privado y salen a lo público, buscando igualdad de género y justicia.

“Es el movimiento feminista más grande de la historia de Chile, en cuanto a su extensión y visibilidad, y está enfocado principalmente en terminar con la violencia hacia las mujeres. La violencia tanto física y también la simbólica, que tiene que ver con toda la discriminación y las desigualdades que una vive desde el colegio” (María José Cumplido, Historiadora, 2021.)

Cumplido nos sitúa en “El movimiento feminista más grande de la historia de Chile” lo cual tiene totalmente que ver con cómo la mujer se enfrenta hoy en día al mundo como creadora y activista, tomando las riendas de su propia realidad, lo cual se puede ver reflejado en las innumerables publicaciones femeninas que existen hoy en Latinoamérica y que continúan en crecimiento, hoy se puede ver que la mujer es visible y reconocida como autora, ya no se ve relegada o bajo el alero de otro.

La mujer como creadora juega un rol fundamental en el mundo del cómic chileno contemporáneo, como nos corrobora el

Marco Teórico/Escenario actual del cómic chileno hecho por mujeres

reciente catálogo “Mujeres en la chilenas en la historieta” que es algo que en el *Festival Internacional de la Bande Dessinée d’Angoulême* fue lo que hizo falta, una genealogía de autoras europeas.

“Las mujeres componen más del 40% de la fuerza laboral en la cadena productiva de la historieta chilena, en cuya difusión y promoción internacional también juegan un rol clave las agentes literarias, investigadoras y curadoras nacionales.” (ProChile, 2021)

ProChile hizo un trabajo maravilloso en donde no solo eligió mujeres historietistas al azar, sino que investigó y clasificó a las que hoy en día son las actuales creadoras más destacadas, y las que fueron pioneras en el desarrollo inicial del cómic chileno hecho por mujeres, esta genealogía es pionera en Chile para la creación de un imaginario colectivo compartido que demuestra la existencia de una tradición y posibilidades reales de emprender en el campo del cómic chileno, si bien ha habido otras iniciativas anteriormente, suelen ser compartidas con otros países latinoamericanos, esta es la primera que solo comprende autoras chilenas, lo cual enriquece de gran manera la historia del cómic en el país.

En base a este catálogo se puede mencionar la destacada participación en la historia del cómic chileno y latinoamericano de Elisa McCausland, Mariela Acevedo, Paloma

Domínguez Jería, Isabel Molina e Iris Lam para quienes su fuerte es la investigación histórica en el campo de cómic y han participado activamente de variadas iniciativas para levantar y mostrar al mundo el cómic hecho por mujeres, su historia y relevancia en el campo, y no solo en sus propios países sino que uniendo fuerzas alrededor del mundo ya que el cómic tiende a ser de carácter transversal y une fronteras.

En Chile el cómic hecho por mujeres está firmemente relacionado con lo político, ya que Chile está en un proceso histórico donde el feminismo está cambiando muchísimo la visión de mundo tanto de los que observan en otros países de Latinoamérica como de los que están dentro de él, el feminismo es un tema que está en boga y ha sido un referente muy fuerte a la hora de realizar un mapeo de autoras como se observó en la Línea de Tiempo, Panchulei es un claro ejemplo de esta visión, historietista reconocida con un discurso político explícito, en la siguiente cita comenta acerca de su participación en revista Brígida.

“La visibilización de las mujeres en distintos sectores, ha surgido como una necesidad descubierta junto a la conciencia que comenzamos a tener como mujeres, figuras y actores relegadas a lo largo de la historia. Por ende, creo que este impulso no es algo aislado y está situado en un contexto mucho

más global que hemos estado teniendo las mujeres que nos consideramos feministas. ¿Qué podemos hacer desde nuestra vereda? Yo creo que este proyecto es el resultado y reflejo de quienes somos nosotras. Editoras, dibujantes, diletantes de lo artístico y por lo demás, buenas lectoras de cómic, y que además estamos motivadas (y hasta nos sentimos en deuda) en visibilizar a aquellas mujeres dejadas, muchas veces, en segundo plano en el mundo masculino de la historieta". (Jiménez, J. 2020)

Otra importante área que ha sido extremadamente relevante a la hora de investigar sobre el cómic hecho por mujeres ha sido la autobiografía o autoficción, una de sus precursoras y gran referente ha sido PowerPaola quien hace énfasis a las redes sociales, al acceso que se tiene hoy en día a lo íntimo, y a esa necesidad de la mujer que al verse relegada tiende a ver que ahora puede mostrarse y mostrar su mundo interior.

"Por eso tiene tanta fuerza la autobiografía o lo autorreferencial. Todos estamos teniendo acceso en cada momento a esa intimidad de todos, por lo menos en las redes sociales cada vez es más evidente. Se está hablando en micro de todo un contexto social, y eso cualquier persona lo puede entender. Tomas decisiones dependiendo de la vida que llevas. Creo que en el feminismo se ve claramente cómo muchas mujeres

fuimos dándonos cuenta en el lugar en el que nos encontrábamos, gracias a que muchas se empezaron a cuestionar sobre nuestro lugar político en la sociedad, nos animaron a muchas otras a que nos cuestionemos cómo colaboramos en el engranaje. Pero esa reflexión continúa, no es estática."(PowerPaola, 2018)

Bajo esta misma temática de la autobiografía, otra de las precursoras ha sido Marcela Trujillo "Maliki" Maliki, ella entra a marcar territorio con "El Diario íntimo de Maliki 4 ojos" donde se muestra a sí misma como una mujer con sobrepeso, con deseos carnales, imperfecta si lo comparamos a los estereotipos comunes que analizamos anteriormente, "mujer cuarentona, soltera, rellenita, morena, madre de dos niñas, pintora, dibujante y profe santiaguina, que no logra bajar de peso, encontrar a su príncipe azul, ni ahorrar dinero", así es como se describe a sí misma Maliki, y dentro de todo el drama existente en su cómic, se burla y de alguna manera parodia los estereotipos que existen de la mujer, haciendo todo lo que no se hacía, rompiendo con todo lo actualmente conocido en el cómic.

FEMINISMO: LA CUARTA OLA Y EL ARTE

Como se puede apreciar a lo largo del documento, se menciona el feminismo de manera constante, ya que como movimiento social ha influido de manera tajante en la visión que se tiene hoy en día de la mujer, su mayor exigencia es alcanzar la igualdad de derechos entre hombres y mujeres, y ha tenido distintas olas a lo largo de los años que han marcado distintos hitos, este documento se centrará en la cuarta ola que comienza alrededor de los años 2000 y continúa en la actualidad

Una de las principales características de esta cuarta ola, es que no existe un solo feminismo, hoy se habla de “feminismos” tales como Ecofeminismo, transfeminismo, feminismo de la diferencia, de la igualdad, liberal, radical, libertario, islámico, gitano, queer o postcolonial, etc. Tal como menciona Doctora Glas en su artículo; “Estamos aprendiendo que existen distintas formas de expresar que somos feministas, entrelazando nuevos puntos de vista y descubriendo cómo aplicar en lo personal y en lo político el enfoque transversal.” (Glas, 2018) esta es una realidad que demuestra que el feminismo como tal no necesita ser intrínsecamente político para seguir siendo feminismo, ya que hoy en día, las expresiones y representaciones que se crean desde un imaginario femenino en pos de la igualdad y visibilización de problemáticas de género, siguen siendo feminismo aunque con distintos nombres.

En este sentido, a lo largo de la historia, el feminismo ha ido de la mano del arte, donde la mujer como ente creador ha querido mostrarse al mundo como ella misma se ve y no como otros quieren representarla.

“La historia de las imágenes que abordan el cuerpo femenino es una de las más extensas en la historia del arte. También la más consistentemente controlada –en su gran mayoría– por el hacer de artistas a los que la sociedad clasifica como varones, así como regulada por poderes (la Iglesia, el Estado, sus instituciones) que gestaron los roles de lo femenino y de lo masculino, estableciendo los límites de las sexualidades correctas y, en función de estas, sus representaciones.”(Giunta, 2019)

Nos tomaremos del libro de Andrea Giunta, historiadora de arte, para recalcar cómo desde tiempos remotos se ha tomado el cuerpo femenino como imagen, abusando de su representación en todos los sentidos, el feminismo llega a transgredir este campo dominado por varones, e implanta una nueva imagen, una que lucha por ser escuchada y visibilizada, cambiando la manera en la que se ve e interpreta el cuerpo, *“El caudal de experiencias a las que dieron visibilidad permitió poner en imágenes aspectos inherentes a las formas de entender el cuerpo y a los afectos de lo femenino que pusieron a disposición repertorios antes ausentes.”(Giunta, 2019), en*

este pequeño fragmento Giunta afirma como el feminismo artístico dio pie a que cambiase la iconografía de la mujer, transformando la imagen del cuerpo femenino, dándole protagonismo y conceptualizándolo de maneras que no se habían visto antes. Este cambio de paradigmas trajo consigo una serie de transformaciones a nivel universal, ya que todas las áreas dieron un vuelco para seguir este movimiento que ya no era una simple marcha y ya no solo era el derecho a voto, sino algo mucho más grande, donde toda la visión del mundo cambió en torno a la mujer, como menciona Giunta *“el feminismo artístico y sus campos de acción adyacentes constituyeron la mayor transformación en la economía simbólica y política de las representaciones del arte de la segunda mitad del siglo XX.”*(Giunta, 2019) dicha transformación data desde el siglo XX, y sigue aún hoy en día.

A pesar de que el movimiento se caracteriza por un fin en común donde se busca la igualdad de derechos de hombres y mujeres, no está exento de críticas y movimientos en contra del mismo, ya que como se mencionó anteriormente, la mujer llega a transgredir el mundo del arte, donde reinaba cierto orden establecido, la mujer llega de manera agresiva y instalarse en medio, y como no, si ha sido oprimida por generaciones *“En lo oculto oprimido existe una reserva de insubordinación y de cuestionamiento al orden establecido cuya liberación cuenta entre los modos de*

funcionamiento de la cultura y del arte.”(Giunta, 2019) llega en el momento exacto para liberarse de cadenas y expresarse, que es algo que se le ha negado sistemáticamente. Como palabra, el feminismo molesta, ya que trae consigo toda una historia de opresión que muchos intentan negar, donde la mujer se ve violentada y acallada, y al alzar la voz, los productos derivados de ello no son del gusto de todos, ya que el feminismo no viene a gustar a un público, sino que viene a ser una suerte de ejercicio liberador para la mujer, donde se pueden abordar problemáticas que antaño ni siquiera se pensaba que existieran. *“Si la palabra feminismo produce tales reacciones, es porque se refiere a algo que posee una problematicidad emocional y traumática que requiere ser abordada.”*(Giunta, 2019)

“Un feminismo que transgrede la frontera entre lo político y lo íntimo –«lo personal es político»–”(Brunet Icart, 2020c) En esta pequeña cita se afirma que la cuarta ola trae un feminismo que, como se menciona anteriormente, transgrede, y no solo a nivel político, sino que transgrede esta frontera imaginaria que separa lo político de lo íntimo, mostrando al mundo un problema que se vivía en lo privado, en lo doméstico, y ahí donde se junta con el arte, se crea todo un imaginario que ya no es sólo emocional o puramente político, sino que es ambos, un arte que juega en esta frontera imaginaria, dotándolo de una potente voz que pide a gritos ser escuchada.

FEMINISMO Y VIOLENCIA DOMÉSTICA

Una de las aristas que más voces alza en torno al feminismo, es la violencia doméstica, también conocida como violencia intrafamiliar, ya que sucede en lo privado y la mujer suele guardar silencio respecto a la misma por razones como el miedo y la vergüenza, ya que se ve en una situación de debilidad frente a su propia pareja, esta violencia muchas veces es en torno a todo el grupo familiar, siendo también parte de esta, el maltrato infantil, siendo en ambos casos perpetrada mayoritariamente por hombres, aunque existe un debate acerca de las tasas para ambos géneros, existen estudios que afirman que el hombre es menos propenso a la violencia de género debido a los estigmas sociales (Dutton, D. G.; Nicholls, T. L. 2005) y (Carney, M.; Buttell, F.; Dutton, D. 2007).

El feminismo como movimiento está tajantemente en contra de la violencia contra la mujer, ya que viene desde el supuesto patriarcal donde la norma era la inferioridad de la mujer y su consecuente subordinación hacia el hombre, y se aceptaba de forma implícita, este tipo de violencia se veía como algo normal, y tanto como la representación femenina, cambió la forma del trato hacia la mujer, hoy en día los movimientos feministas aportan en gran manera a que la mujer sea vista como un igual, *“La lenta pero progresiva irrupción de las mujeres como sujetos en todas las esferas de la vida pública ha supuesto un revulsivo a aquella visión romántica y antisistema de la violencia*

y la desviación.”(Álvarez, 2005) ya que como afirma en esta cita Ana de Miguel, filósofa española, la mujer se ha ido instalando en distintos campos de la vida pública, de manera ininterrumpida, cambiando universalmente esta visión patriarcal y de violencia hacia la misma.

Poniendo en contexto, algunos datos que se recogieron en 2014 por la ONU nos presentan los siguiente:

- Un 38 % de los asesinatos de mujeres perpetrados en el mundo son cometidos por su pareja, siendo el ámbito familiar y de pareja donde se produce el mayor número de casos de violencia contra la mujer, ya sea esta física, sexual o psicológica. El 50 % de los asesinatos de mujeres en el mundo son cometidos por un familiar o compañero sentimental y el 35 % de las mujeres habrían sufrido violencia física o sexual por parte de su pareja.
- Unos 120 millones de niñas de todo el mundo, más de una de cada 10, han sufrido en algún momento coito forzado u otro tipo de relaciones sexuales forzadas.
- La trata de personas se convierte en una trampa para mujeres y niñas que son en un 98 % el objeto de la explotación sexual (4,5 millones de personas en el mundo).

- Más de 133 millones de niñas y mujeres han sufrido algún tipo de mutilación genital.

De estos datos, se puede observar que ser mujer y niña es una combinación muy compleja a la hora de hablar de violencia, ya que en la niñez es donde más vulnerabilidad existe frente a los adultos, y más aún frente a un adulto que quiera imponer su poder, es importante destacar que hoy en día hay diversos programas y muchos países han promulgado leyes para ir en contra de esta violencia sistemática, el año 2005 en Chile, se promulgó la Ley de Violencia Intrafamiliar donde además de sancionar al perpetrador, ofrece protección a las víctimas y en 2010 se agrega como figura delictual el "Femicidio" aumentando las penas en relación a ello, existe también en Chile el Ministerio de la Mujer y la Equidad de Género y entre sus funciones se puede destacar que:

- Promueve y resguarda los derechos de las mujeres y la igualdad de género.
- Trabaja para que todas las mujeres sean tratadas con respeto y sin discriminación.
- Incentiva la participación de las mujeres en los espacios de toma de decisión y en las organizaciones sociales y políticas.
- Vela por el respeto y cumplimiento de los derechos humanos de las mujeres,

de acuerdo a los tratados y convenciones internacionales que Chile ha suscrito.

- Elabora políticas públicas que respondan a la diversidad de mujeres que habita el país; para las que son madres y las que no lo son, las que trabajan remuneradamente fuera del hogar y las que lo hacen en la casa, de pueblos originarios, rurales y urbanas, de la diversidad sexual y de las distintas edades y etapas de la vida.

- Formula, coordina y evalúa el Plan Nacional de igualdad entre hombres y mujeres.

Actualmente se continúa en una lucha constante del feminismo contra la violencia hacia la mujer, tanto de manera privada como pública, instalándose como hemos visto en la política misma de los países, se espera que en el futuro cercano, exista un menor número de femicidios y casos de violencia y un mayor número de representaciones femeninas en todas las áreas de lo público, ya que aun la cuota no es está en igualdad con la representación masculina, y aun quedan lugares en el mundo donde la mujer se ve como ser inferior, sujeto de violencia.

AUTOFICCIÓN

COMO RECURSO LITERARIO

El término de “autoficción” es un neologismo acuñado por Serge Doubrovsky, escritor francés, alrededor de los años ‘70, quien lo define como *“una ficción de acontecimientos y de hechos estrictamente reales”*, esto sitúa a la autoficción como un género contrario a la autobiografía, o contradictorio con la misma, ya que narra hechos reales dentro de una trama ficcional, la definición que hace Sergio Blanco en su libro *“Autoficción: Una ingeniería del yo”* parece ser más acorde a lo que se puede apreciar en este género, lo propone como *“El cruce entre un relato real de la vida del autor, es decir, una experiencia vivida por este, y un relato ficticio, una experiencia inventada por este”* (Blanco, 2020) ese cruce del que habla Blanco, donde lo real con lo ficticio se unen es donde nace la autoficción como género. Vincent Colonna, escritor francés propone cuatro tipos de autoficción:

1- La autoficción fantástica, que se produce cuando el autor protagoniza sucesos fantásticos o inverosímiles (como Dante en *La divina comedia*, o Borges en *El Aleph*).

2- La autoficción biográfica, que se da cuando el autor protagoniza eventos verosímiles, técnica cada vez más frecuentada en la literatura contemporánea.

3- La autoficción especular, en la que el autor no es el protagonista de la obra ni ocupa en ella un lugar central

4- La autoficción intrusiva (autorial), en la que el autor no se convierte en personaje ni forma parte de la trama, pero está presente en el texto a través de sus comentarios y digresiones.

(Jimenez, 2016)

Para este documento la Autoficción fantástica es la que causa mayor interés, tratándose de un tipo de autoficción en donde el autor se proyecta a sí mismo como un héroe en la trama fantástica y para el lector es difícil descubrir al autor dentro del personaje mismo.

Uno de los aspectos que más llama la atención de la autoficción es su origen emocional, Sergio Blanco dice *“El tercer aspecto que resalta esta definición, al confesar la necesidad de ser querido por los demás, es la urgencia que tiene toda autoficción por encontrar al otro o a los otros.”* donde afirma en base a su propia definición, una necesidad del autor que se autoficciona por encontrarse a sí mismo y al otro dentro de su propio relato. Blanco propone un *“Decálogo de un intento de autoficción”* donde por medio de 10 funciones, explica todo lo necesario para entenderla desde su punto de vista como autor, en las páginas siguientes se analizará cada una de estas funciones.

FUNCIONES DE LA AUTOFICCIÓN

Blanco, S. (2020).
Autoficción: Una ingeniería del yo

1- LA CONVERSIÓN

“La paradoja que surge al aplicar esta función de la conversión a la autoficción es que, al someter mi yo a la escritura, el otro yo que surge será forzosamente falso. Y esta es la gran singularidad de la autoficción: buscarse a uno mismo —ya que uno escribe no para promocionarse, sino para buscarse— para finalmente dar con un uno mismo falso.”

La conversión es el hecho mismo de convertir el hecho real a ficción por medio de la escritura del mismo, no solo la parte de la invención entra en juego aquí, incluso el hecho real en sí, al darle forma por medio de la escritura como herramienta de poetización, se transforma, siendo también un medio para encontrarse a uno mismo dentro del relato ficcional, ya que se transforma en un yo ficticio.

2- LA TRAICIÓN

“Y esto es lo que me permite sostener que la autoficción es infiel al documento vivido, es decir, que los mecanismos de poetización tienen que encargarse de desprender el relato creado de la realidad vivida.”

La traición habla de cómo el yo que nace de la conversión, ese yo falso, ficticio, viene a adulterar, mentir y cambiar los hechos, es el acto mismo de crear la ficción y traicionarse a uno mismo, allí donde había una realidad, esta se altera por medio de la traición para dar paso al relato, a la trama misma.

3- LA EVOCACIÓN

“La autoficción hace uso de la evocación con el fin no solo de poder recordar y revivir un pasado por medio de su representación, sino también con el fin de poder olvidarlo, es decir, de desrecordar una vivencia particular.”

Como la anterior cita menciona, la evocación es el actor de recordar, toda autoficción tiende a traer del pasado, hechos, emociones, vivencias, para representarlas y reinventarlas por medio de la ficción, los mismos recuerdos muchas veces traicionan, la memoria es frágil y crea lagunas, estas lagunas son el mejor recurso para la autoficción, ya que se pueden crear recuerdos y abusar de las lagunas.

4- LA CONFESIÓN

“Lo importante de la confesión que expone una autoficción no es si es algo que es verdadero o no, sino el funcionamiento de dicha confesión en el relato, es decir, la forma como opera y se articula en la historia que se cuenta.”

Toda autoficción viene con un confesión, en algún momento de la trama el yo ficcional viene a confesar algo vergonzoso o prohibido, al tratarse de una búsqueda del yo, tiende a ser objeto para decir lo indecible, y le da un espacio a lo que no tiene cabida en otro tipo de relato.

6- LA SUSPENSIÓN

“Cuando hablo de la relatividad del tiempo, me refiero a que, para la autoficción, el pasado está tan abierto como el futuro, es decir, que es tan misterioso e incierto como el porvenir.”

El tiempo no es consistente en la autoficción, el pasado se trae al presente, y la relatividad del tiempo se hace presente, las lagunas de las que se hablaba en la evocación son un claro ejemplo, ya que no hay nada que diga que esas lagunas no se pueden traer al presente y viceversa, es parte de lo ficcional, el autoficción suspende el tiempo para hacerlo maleable y usarlo a nuestro antojo.

5- LA MULTIPLICACIÓN

“La idea de que la autoficción reivindica la existencia de diferentes yoes, que se van reproduciendo y traicionando a medida que la ficción los va alternando y multiplicando.”

Para la autoficción, el yo como ser, no es único e indivisible, existen distintas identidades que se van descubriendo a lo largo del ejercicio de autoficcionearse, el yo se multiplica y viene a confirmar lo que en la conversión era el buscarse a uno mismo.

7- LA ELEVACIÓN

“La autoelevación no es, por tanto, un acto de autovaloración, sino que es todo lo opuesto: es la confesión de un fracaso, la confidencia de una desilusión, la revelación de un desencanto, la declaración de una frustración.”

La elevación es enaltecer al personaje, ese que representa al autor, al yo, de manera que despierta admiración en los demás personajes, sin embargo, este acto de enaltecimiento es la forma del autor de revelar una necesidad de corregirse, de arreglar algo que está mal.

8- LA DEGRADACIÓN

“Si la elevación denunciaba un déficit, es posible afirmar que la degradación, a su manera, denuncia un cierto superávit, es decir, un cierto excedente: hay algo que está muy bien y que necesita ser rebajado o reducido.”

Todo lo contrario a la elevación, como la misma cita lo dice, la degradación es una manera de rebajar una virtud en el autor, una necesidad de no alardear, de intento de humildad que sin embargo muestra una cierta autocomplacencia por uno mismo, causando tanta confusión como la elevación.

9- LA EXPIACIÓN

“Esta intervención política y religiosa es la que hace que la autoficción no sea una literatura comprometida, sino que sea una literatura en la cual todo el cuerpo se compromete en un sacrificio que terminará siendo purificador y reparador, como sucede en toda expiación.”

La autoficción, viene a ser un acto político de generosidad, donde el autor se entrega a un público lector, para expiarse de culpa, desafiando leyes, tabúes, reglamentos, etc.

10- LA SANACIÓN

“En la autoficción, es claro que lo vivido – el trauma– es el que habilita y posibilita la creación narrativa, es decir: la trama.”

La autoficción es una manera de sanar por medio de la puesta en relato, lo vivido y lo pasado vienen a hacer una representación de un yo que busca sanar una herida, una emoción *“De ahí vendría el goce que nace más allá del dolor: el lenguaje, al decir y nombrar, termina rehabilitándonos, rescatando y construyendo, es decir, terminaría sanándonos.”* Es una suerte de desahogo, el autoficcionearse termina siendo un acto terapéutico, como Blanco dice de sus autoficciones: *“describen el trayecto del dolor del trauma hacia la liberación de la trama.”*

Este decálogo habla del origen psicológico de la autoficción, del cómo lo emocional pasa a ser fundamental en el ejercicio de la creación, donde el comprenderse uno mismo como ser, es necesario para comprender a los otros, y por medio de una representación del yo ficticio, se encuentra una identidad que parecía perdida.

EL MANGA COMO MEDIO GRÁFICO

“En cualquier caso, el cómic es -y será siempre- por definición, una serie de imágenes que forman un relato, ya estén acompañadas de texto o no, siendo de este modo, tanto un medio de comunicación en sí como un medio artístico.” (Mur, 2020)

A pesar de coincidir universalmente con esta definición, sorprende la cantidad de corrientes y estilos que nacen en las distintas culturas, y cómo cambian según la zona o el mismo contexto del autor y sus influencias, en este sentido, existen tres corrientes principales, el cómic americano, el bande dessinée europeo y el manga japonés que es el objeto de este apartado.

El manga ha tomado protagonismo en el mundo occidental de manera progresiva y constante, ya nadie es ajeno a su particular estilo e impactantes historias, una de sus principales características y que lo diferencia de sobremana con sus competidores, es su enfoque en las emociones, proveniente característica de la cultura que lo procede, ya que los japoneses dan gran importancia a lo emocional, lo espiritual, los gestos, podemos ver como en su cultura al conocer a una persona, se la saluda con una reverencia, lo mismo sucede con los objetos, a los cuales les entregan un valor emocional por sobre lo material, así se refleja en sus viñetas

“Las viñetas aparecen abarrotadas de sentimientos. Los dibujantes, mediante toda una serie de técnicas como los contrastes entre fondos, el coloreado mediante tramas o la superposición de las viñetas, pretenden comunicar toda una serie de emociones.”(Rosetta, 2020)

Esta característica lo diferencia por ejemplo, del cómic estadounidense que suele centrarse en un personaje único, superhéroes como spiderman, o superman, suelen ser el centro de la historia y nos encontramos con viñetas abarrotadas de texto que van contando una trama compleja, llena de sátiras y reflexiones, y en cuanto al dibujo, suele ser más desprolijo, centrándose mucho más en la trama. En el bande dessinée se centran en el desarrollo de los personajes en torno a un ambiente, un lugar, dando especial importancia a los escenarios y cómo se desenvuelven los personajes en el mismo, algo que se puede ver en los superhéroes americanos es que suelen trabajar en solitario, en el manga japonés podemos ver al personaje con toda una trama que involucra al protagonista y a todo un grupo que lo soporta, inclusive personajes poderosos como podría ser Naruto, comienzan con un inicio en solitario donde la soledad es la base, para luego llenar al personaje de amigos y apoyo para darle un soporte emocional y así liberar todo su

poder, esto se repite incansablemente en distintas tramas y contextos de todo tipo. Los mangakas al igual que en el bande dessinée, le prestan especial atención a los escenarios, sin embargo por un fin diferente

“Los paisajes se emplean para acentuar los sentimientos o pensamientos de los personajes que a menudo, sin ninguna clase de texto, se presentan en primer plano para que, sin palabras, interpretemos sus emociones y reflexiones.”(Rosetta, 2020)

Estas características hablan sobre las diferencias culturales que existen, en cuanto a comunicación podemos diferenciar dos tipos de cultura, las de alto contexto y las de bajo contexto:

“La comunicación en las culturas de bajo contexto suele ser específica, detallada y precisa. Las instrucciones y explicaciones se dan por escrito y el mensaje se presenta claro y directo. Las culturas de alto contexto, sin embargo, son menos directas y ponen más énfasis en las relaciones humanas. Muchos contratos son verbales y se basan en la confianza mutua.”(Hall, 1976)

La cultura japonesa es una cultura de alto contexto, por lo que suele ser intuitiva, y muy cuidadosos a la hora de pulir las relaciones

con sus habitantes, ya que le dan especial importancia al contexto, más que a la información verbal explícita, siendo culturas que se comprenden mejor entre sí a un nivel más profundo sin necesidad de ponerlo en palabras, esto lo reflejan de manera clara en el manga, poniendo énfasis en las emociones y relaciones de sus personajes, llevando una historia de acción a un campo más profundo, donde el personaje evoluciona emocionalmente, haciendo que el lector se sienta identificado con el protagonista ya que siente lo mismo que él pero en un contexto diferente. Kenny Ruiz, mangaka español que publica en Japón, habla de ello en su curso en la plataforma Doméstika “Cómic Manga: Narrativa, Ritmo y Composición”, dice *“Pero lo que realmente nos hizo algún día volvernos verdaderos fans del manga, es que vimos la vida que nosotros vivimos a través de los ojos de un personaje que estaba en otro lugar distinto.” (Ruiz, 2022)*

En Chile, actualmente existe un auge en el consumo de manga y animé, como se menciona en la web de ADN radio “En nuestro país se ha registrado un incremento del 600% en las ventas de mangas durante el año 2021, en comparación al 2020, según dio a conocer la plataforma de ventas online Mercado Libre.” (Castillo, 2022) esto se debe a distintos lanzamientos a nivel mundial de historias que

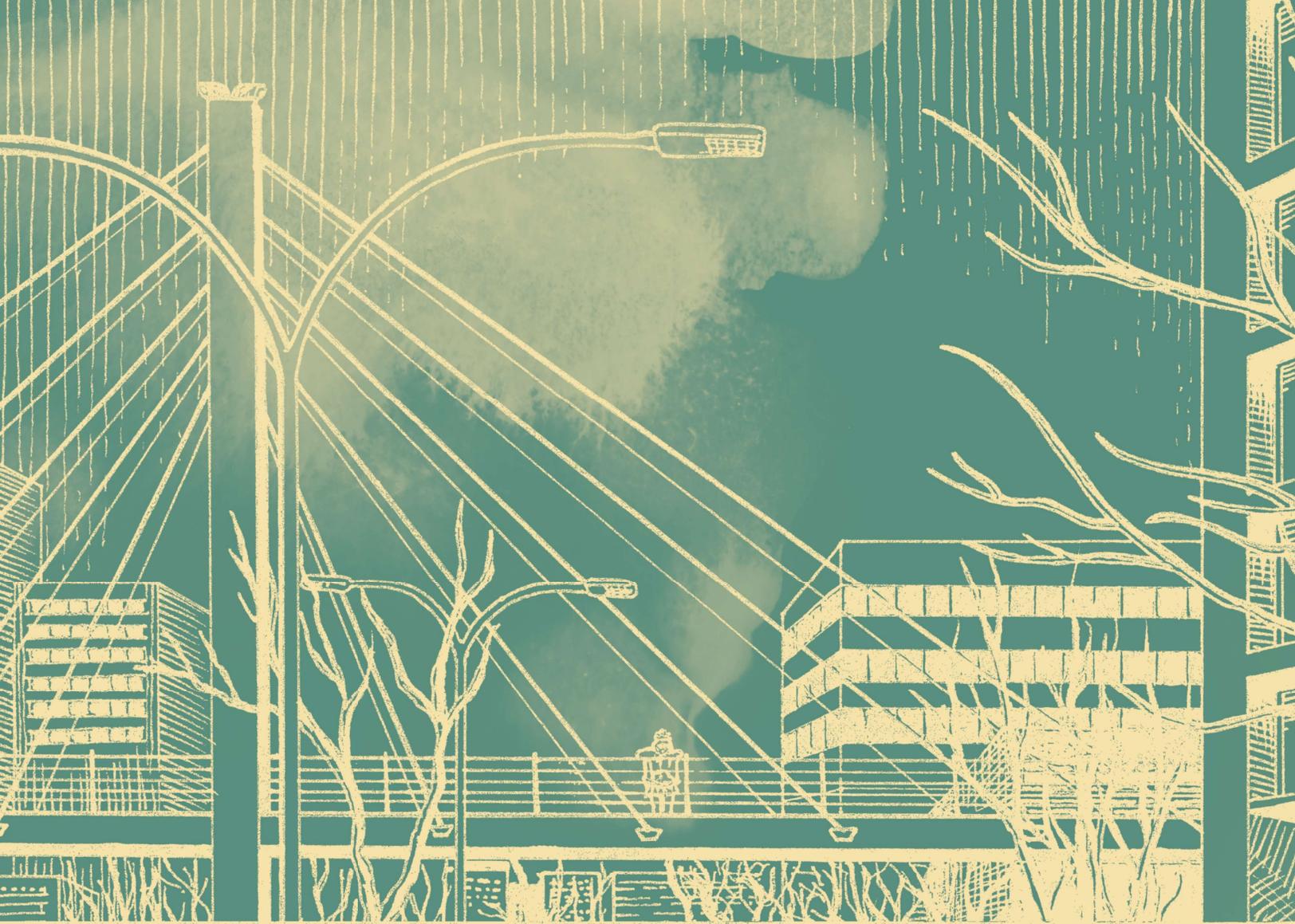
han encantado al público a lo largo del mundo, sumado cantidad de lectores, también ha ido en aumento la cantidad de creadores de manga fuera de Japón, ya que Japón a pesar de ser un país bastante cerrado, ha empezado a darle cabida a los creadores extranjeros por medio de concursos a nivel mundial, así fue como un chileno fue el ganador de los Premios Tezuka, un certamen semianual de manga ofrecido por la editorial japonesa Shueisha donde premian historias y cualquier persona del mundo puede participar de manera online.

“El autor chileno Elvis Yona Garrido, alias Saikomic, fue oficializado como ganador del primer lugar en los Premios Tezuka, galardón que otorga la importante revista de manga Shonen Jump de la editorial Shueisha.”
(Contreras, 2020)

Saikomic ganó el puesto con su obra “Armados” y compartió el primer lugar con un surcoreano, esto demuestra el gran impacto que tiene hoy el manga japonés dentro del país, sobretodo a nivel editorial, iniciativas como el Fondo del Libro han beneficiado a autoras, El Juego de la Bruja de Catalina Corvalán actualmente publicado en Webtoon Originales, ganó en la categoría de Narrativa gráfica del fondo de Creación del Fondo del Libro 2019, tanto ella como Pía Prado, Paulina Palacios, Daniela Thiers, o Shihho son solo algunas de las

más grandes exponentes de manga en Chile actualmente, y fueron parte del Catálogo de Mujeres Chilenas en la historieta, del que se habló anteriormente. Actualmente se produce un momento álgido en la historia del cómic en Chile donde publicar manga como autora es, además de ser beneficioso, es totalmente necesario, el catálogo de autoras debe seguir creciendo y el manga es un sector que necesita ser explotado en este país.







REFERENTES VISUALES

"Ha llegado a ser evidente que nada referente al arte es evidente: ni en él mismo, ni en su relación con la totalidad, ni siquiera en su derecho a la existencia." (Adorno, 2005)

WOLU EDITORIAL

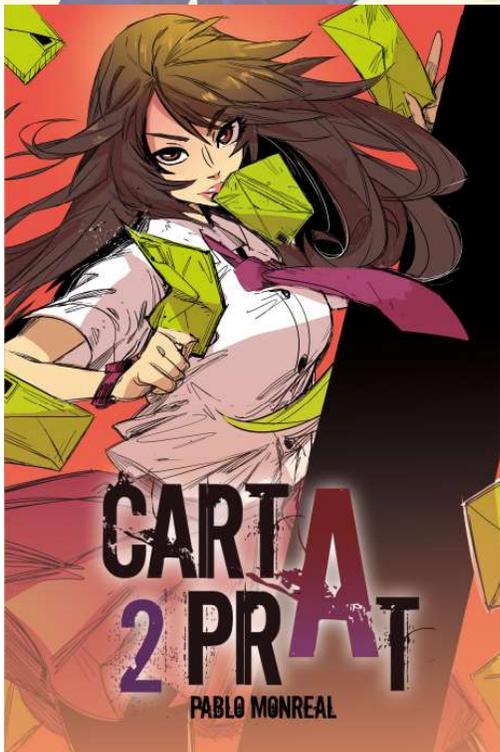
Primera editorial de manga en Chile
Selección de obras

CARTA PRAT

Pablo Monreal

“Esta es la historia de Emilio, un estudiante que es capaz de saber lo que sientes y piensas solo viendo los gestos de tu cara y cuerpo, como si leyera tu mente, pero en realidad es a partir del entorno y tus contradicciones corporales, él es un cartero-detective. Policías, asaltantes, estudiantes, hackers y más hackers, se conectan en una historia policial-dramática que tiene por objetivo mostrar lo mejor y lo peor de los seres humanos.” (Carta Prat: Tomo 1, s. f.)

Así se resume Carta Prat, manga chileno de drama policiaco que atrapa desde su primera página, Emilio es un Sherlock en su escuela y es capaz de saber todo lo que pasa por tu cabeza, llena de giros inesperados y personajes carismáticos que con sus personalidades van dando vida a este cómic que pasa del drama a la acción en 4 tomos que han sido tan aclamados a nivel nacional que actualmente se produce una serie animada del mismo que fue propuesta en la plataforma Kickstarter y obtuvo numerosos fondos de sus fans para su producción, en su arte podemos apreciar el uso de tonalidades de gris logrados por trama de puntos, técnica usada en el manga para que la impresión sea completamente en negro y así abaratar costos de producción, el uso de escenarios de localidades típicas de Santiago de Chile hace que el lector chileno se sienta reconocido y como parte de la historia, la hace sentir cercana, tal cual como lo hace el manga japonés, ya que en múltiples ocasiones utiliza escenarios de localidades reales de Japón en sus historias para hacer sentir a los lectores de su país, cercanos y representados en las historias, se destaca también el uso de sus personajes en primer plano en las portadas, causando un impacto por el detallista uso de color y dinamismo en el diseño.



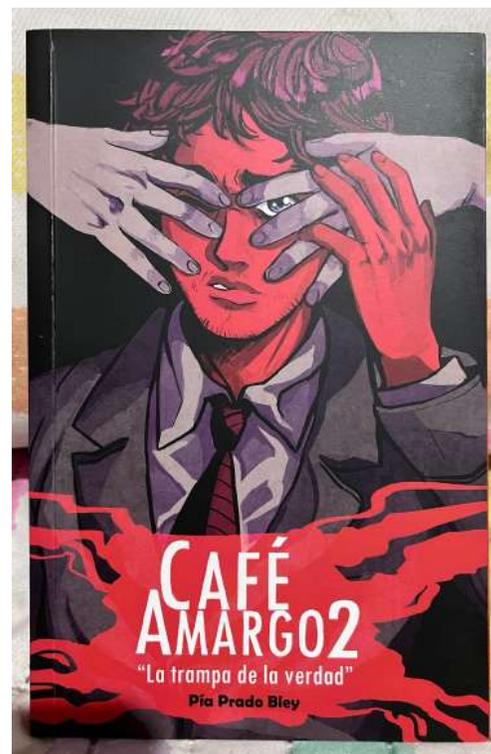
CAFÉ AMARGO

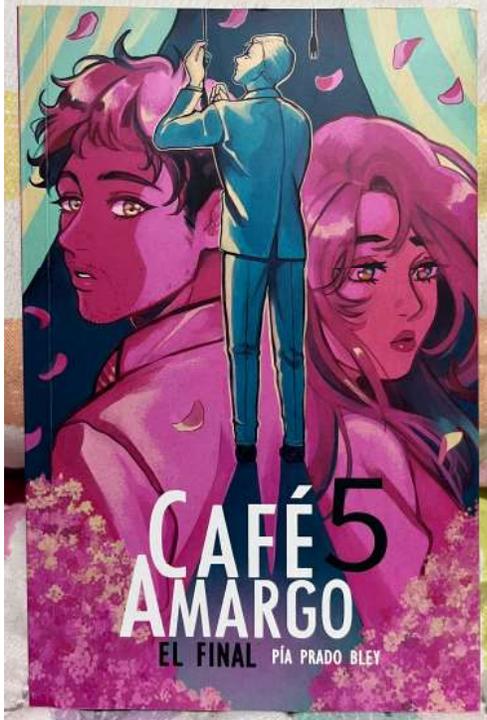
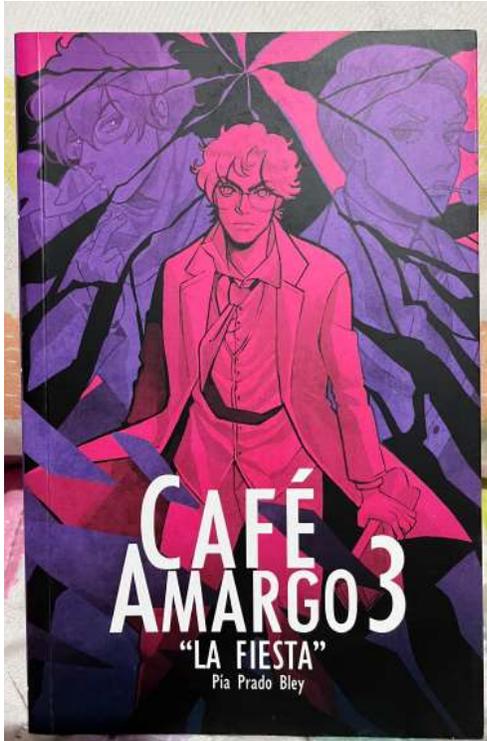
Pía Prado Bley

“Sudamérica, 1939. Domingo Ramírez ha perdido todo, su familia, su trabajo y su felicidad. Lo único que le queda son deudas por pagar. Aunque el futuro de Domingo se ve peor que la misma muerte, decide seguir adelante y buscar por su “luz de esperanza”, que aparece incluso en las situaciones más oscuras y complicadas. Pero, la forma de esa luz no era lo que él esperaba...” (Café Amargo Pack, 2022)

Café Amargo narra una historia que gira entre el suspenso y la comedia, una entretenida combinación que hace que no se quiera despegar de la historia, Auguste Chevalier, el salvador de Domingo Ramírez es todo lo contrario a él, carismático y extrovertido, mientras Domingo roza la timidez, la unión de ambos crea siempre un ambiente tenso y lúdico a la vez, cada personaje tiene una personalidad única y dentro de la trama, existe un misterio que resolver, el cual siempre acecha desde las sombras y mantiene enganchado al lector, Pia Prado utiliza mucho un recurso gráfico a la hora de hablar de sucesos pasados, llenando de negro el fondo de las páginas que narran estos sucesos, técnica utilizada ampliamente por el manga para referirse al pasado, asimismo utiliza tramas de puntos para sombrear su obra ya que es una obra impresa y es una técnica utilizada para abaratar costos de impresión,

otro detalle importante sobre Café Amargo es la conceptualización de sus portadas, utilizando a los personajes de la obra pero añadiendo un toque de misterio relacionado con la trama que se puede apreciar tanto en las poses de los personajes como en sus expresiones, añadiendo a ello un exquisito uso de color usualmente en dos tonalidades que acentúa la sensación de época de los años 30' a 40' que la autora busca darle.





CAFÉ
AMARGO

Capítulo Nueve:
"Antonio Mamani"



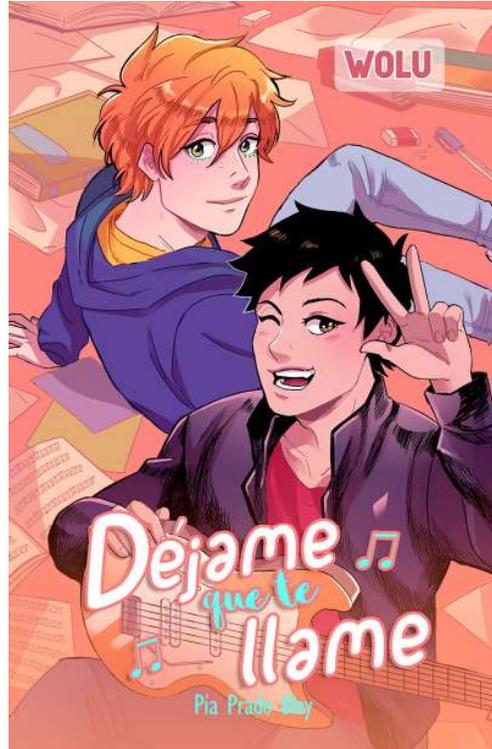
DÉJAME QUE TE LLAME

Pía Prado Bley

“Francisco Echeverría es un estudiante acaudalado que está pasando por un periodo infernal de pruebas y reportes universitarios. En la aventura por entregar su informe de práctica a tiempo, se encuentra con un peculiar cantante ambulante en la micro.”

La voz de aquel cantante le quitará a Francisco algo más que el aliento.”

Déjame que te llame, deriva su nombre de la primera frase de la cueca chilena “La Consentida” otorgándole un inmediato sentimiento de cercanía para los lectores chilenos, en ella vemos la historia de Seba y Pancho, en donde Pancho conoce a Seba cantando en la micro la mencionada cueca y se enamora de él a primera vista, en este comienzo llama la atención como hace uso de muchos modismos chilenos que además de darle comedia a la trama, la inundan de representación cultural, Pía Prado como en su anterior obra mencionada, utiliza tramas de puntos ya que es una obra impresa en negro y hace mucho uso de expresiones cómicas para enfatizar momentos de comedia en la obra, se destaca además que al ser una historia de una pareja homosexual es una representación hacia un público que suele ser minoría y es un aporte para la inclusión.



OUR STORY BEGINS WITH...

Shihho y Naito

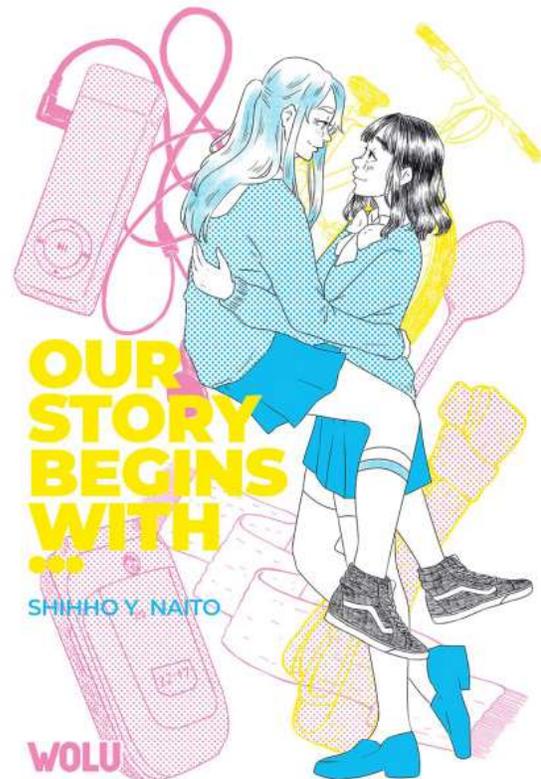
“Todas las historias tienen su inicio en una palabra aparentemente trivial, en un objeto cotidiano, o en un accidente olvidable. Todas están hechas de pequeños momentos que se acumulan en los cajones, juntando polvo.

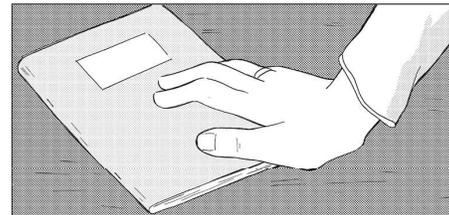
Todas las historias merecen ser contadas, pero ahora toca contar la historia de ellas, y de todos los pequeños objetos que han construido – y destruido- su relación.

*Nuestra historia comienza con...”((EBOOK)
Our Story Begins With. . ., s. f.)*

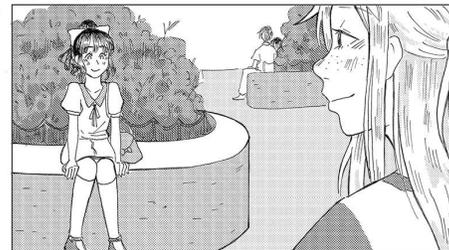
Our story begins with... narra la historia de sus autoras, Shihho y Naito son una pareja de creadoras donde Shihho dibuja y Naito realiza el guión, ambas crearon una trama basada en su propia historia, una autobiografía conjunta llena de sentimientos, el cómic se enfoca en la compleja situación de dos niñas que se aman y deben luchar contra los prejuicios en un mundo donde aun hay padres que no pueden aceptar que sus hijos tengan una orientación sexual distinta a la de ellos, su arte se caracteriza por un trazo fino y limpio, que evoca femineidad y delicadeza, también hace uso de tramas de puntos para las gradientes en negro, un aspecto importante a destacar, es el uso de la conceptualización para el nombre de sus capítulos combinando un objeto que representa un momento de sus vidas con el título de la obra “nuestra historia

comienza con...” le da un toque de realidad y de contextualización que hace que el lector se sienta identificado ya que son varios son objetos reconocibles de la época donde sus protagonistas comienzan su historia.





SE QUEDÓ SOBRE MI ESCRITORIO. LO NOTÉ CUANDO YA ESTABA CON ELLA, PERO NO VOLVÍ, ESE DÍA ERA NUESTRA CITA



EL MAL PRESENTIMIENTO NO NOS ARRUINARÍA EL DÍA



LA COLINA DE LOS TORDOS

Catalina Corvalán

“Cuenta una leyenda que en una colina no muy alejada de la ciudad, habita una bruja perversa que odia a las personas y solo quiere a los tordos. Se dice, además, que mandará a su ejército de aves en contra de cualquiera que ose acercarse a su colina.

O eso es lo que le cuentan a Matías, quien no hace mayor caso, y no sabe que su destino está fuertemente relacionado a ese lugar.”

((EBOOK) La Colina de los Tordos, s. f.)

La Colina de los Tordos es la historia de Anís, una aprendiz de bruja que por un temor heredado ha decidido aislarse del mundo y vivir rodeada de sus tordos y su maestra, una historia de fantasía y romance donde se enfatiza en la búsqueda de un camino propio, enfatiza mucho en la fantasía, creando criaturas como la maestra de Anís, quien es una bruja que intenta tomar forma humana pero no logra entender del todo la naturaleza humana por lo que el resultado es una forma deforme y graciosa, como una caricatura, Catalina Corvalán realiza un trabajo rico en detalles, con achurados y sombreado estilo acuarela pero en trama de puntos, se nota un énfasis en la fantasía, creando escenarios llenos de magia y naturaleza, el hecho de que parte del elenco principal sean tordos, ave autóctona chilena, hace que la referencia cultural a nuestro país se sienta de manera sutil pero inequívoca.





MANGA UNIVERSIDAD DE CHILE

Primer Manga recopilatorio de la
Universidad de Chile

CUENTOS DE LA CIUDAD GRIS Y LA UNIVERSIDAD AZUL

Francisco Valdés

Katherine Espinoza

José María Lasa

Nathalie Caneiro

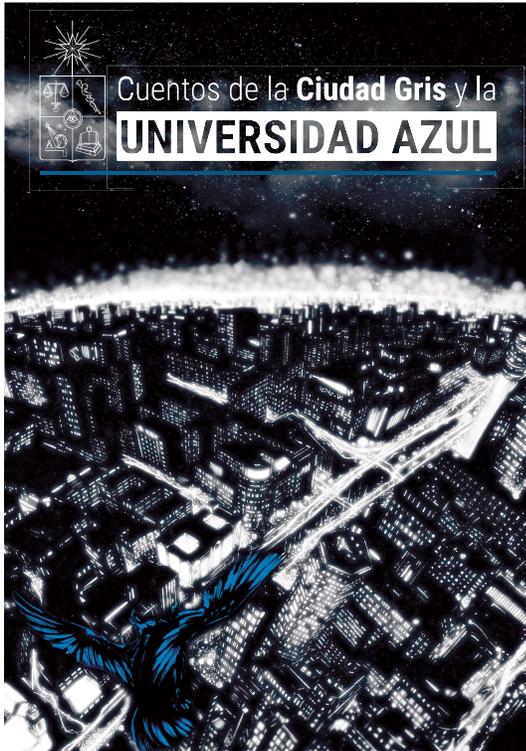
Pía Ahumada

Estefanía Jiménez

"Sus dibujos y sus textos reflejan que los jóvenes, además de tener una visión crítica, viven en un mundo donde las comunicaciones se transforman constantemente. Su cultura visual, cada vez más compleja, da cuenta de una realidad diferente, que se observa desde distintas ópticas" (Universidad de Chile, Monckeberg, 2015)

El manga de la Universidad de Chile nace del deseo del entonces rector Ennio Vivaldi, de transmitir a los estudiantes y futuros estudiantes de la Universidad, los valores y principios de la misma, por medio de sus propios estudiantes, transformándolo en un mensaje desde los jóvenes y para los jóvenes, para eso decidió utilizar como recurso el manga, ya que lo consideró como un lenguaje cercano y alegre con el cual llegar de mejor manera a su público, para ello realizaron una convocatoria a nivel universitario, donde 6 dibujantes de distintas carreras participaron, el manga en sí es una recopilación de historias que aluden a distintos campos en los que se desenvuelve la universidad, cada una de estas historias tiene pequeños toques de color azul, representando el espíritu de la Universidad de Chile, lo cual aporta al diseño un gran impacto, contrastando el color con el típico blanco y negro del manga, cada uno de estos 6 ilustradores desarrolla la historia en su propio estilo gráfico, lo que aporta gran variedad de trazos, sombreados y maneras de narrar, pero uniendo todas las historias con una pluma y el azul, transformando el manga en una unidad llena de matices.

Referentes Visuales/Manga Universidad de Chile



Referentes Visuales/Manga Universidad de Chile



Referentes Visuales/Manga Universidad de Chile



MANGA JAPONÉS

Selección de obras

FUSHIGIYUUGI

Yuu Watase

“Miaka y Yui viajan a un mundo mágico a causa de la lectura de un misterioso libro. Allí, un apuesto joven llamado Tamahome las salva de unos delincuentes, sin embargo, Yui desaparece mientras Miaka descubre que es la sacerdotisa de Suzaku, la única persona capaz de traer la paz al reino de Konan gracias a la ayuda de siete compañeros con poderes mágicos. Lo que no sabe nuestra protagonista es que para conseguir su propósito deberá enfrentarse a su amiga de la infancia: Yui, quien ha sido coronada como la sacerdotisa de Seiryu, clan rival de Suzaku.” (Wiki Targeted (Entertainment), s. f.)

El manga japonés tiene variadas temáticas, en Fushigi Yuugi destaca su historia, que si bien tiene una trama enfocada en el romance y la fantasía, no deja de lado ni la acción ni el drama, haciendo de la obra un ejemplar bastante integral a la hora de hablar de temáticas, a lo largo de 18 tomos se cuenta la historia de su protagonista Miaka, quien debe pasar por innumerables pruebas que ponen a prueba su entereza y valentía, el personaje comienza de una forma burda, una niña glotona que tiene bajas notas, sin embargo con la ayuda de personajes que la acompañan y le otorgan fortalezas, se va descubriendo a sí misma y lo que es capaz de hacer, transformando la historia en una historia de evolución constante, donde cada personaje tiene una función que va en apoyo directo a la protagonista, con el entramado típico del manga japonés, se destaca es poco uso de viñetas cuadradas, la autora juega bastante con los adornos, las formas y las texturas a la hora de narrar, viendo muy poco las viñetas meramente cuadradas, sobretodo cuando se trata de narrar acción, vemos cuadros llenos de dinamismo que invitan al lector a leer más y más, otro aspecto curioso a destacar es el uso de las portadas de capítulo para mostrar a los personajes con vestuarios que no corresponden a los típicos de China medieval de la trama, sino trajes modernos con temáticas fuera de la historia en sí, esto aporta visualmente ya que hace sentir a los personajes como cercanos y en una situación más lúdica.

Referentes Visuales/Manga Japonés



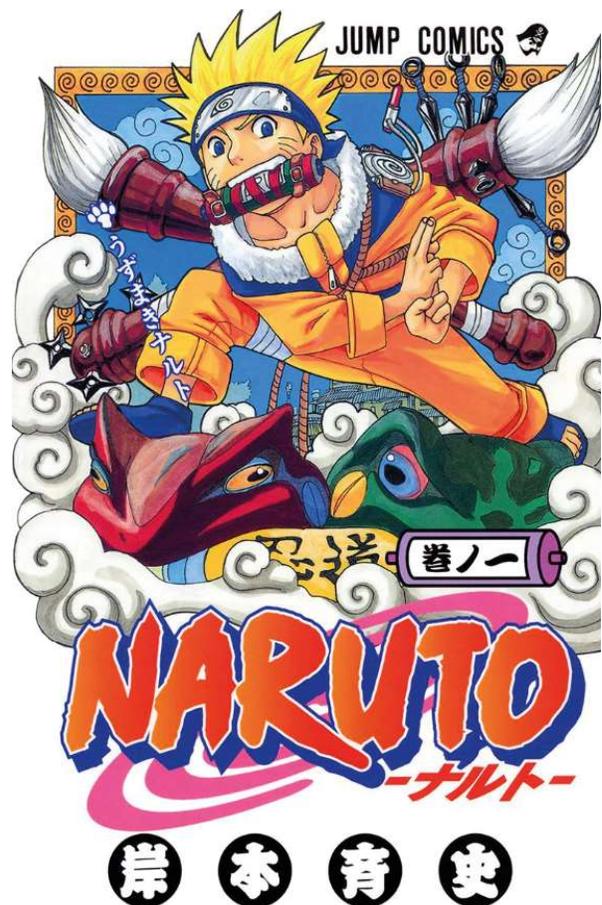
NARUTO

Masashi Kishimoto

“La obra narra la historia de un ninja huérfano adolescente llamado Naruto Uzumaki, cuyos padres murieron en el ataque del Zorro Demonio de Nueve Colas, y quien aspira a convertirse en Hokage (líder de su aldea) con el propósito de ser reconocido como alguien importante dentro de la aldea y entre sus compañeros.” (colaboradores de Wikipedia, 2022)

Naruto es una historia que destaca por la trama indirecta que narra, ya que dentro de una historia llena de acción, fantasía, ninjas y demás, se camufla una historia de soledad y abandono, el personaje principal, Naruto, desde niño es rechazado por su aldea, tanto por adultos como por niños de su edad debido a que en su interior lleva un demonio sellado, sin embargo esto no hace a Naruto diferente, es un niño normal que solo busca la aprobación y reconocimiento de sus pares y en base a ello decide que quiere convertirse en el líder de la aldea cuando sea mayor, y todo el mundo se ríe de su deseo. Naruto es una historia que evoluciona, por medio de su propia valía, Naruto demuestra a la aldea su equivocación respecto a él, y gracias a sus amigos y compañeros, no sufre más de soledad. La acción de desarrolla en viñetas cuadradas, con gran expresión en sus personajes y en los cuadros de acción destaca el dinamismo de las viñetas, su coloreado es el

típico tramado de puntos del manga japonés, pero destaca sobre todo el trazo suelto y achurado de tinta en el dibujo, otorgando a la obra de naturalidad y expresión.



Referentes Visuales/Manga Japonés



©岸本斉史 スコット/集英社



GABRIEL RODRÍGUEZ

Ilustraciones de Locke & Key

LOCKE & KEY

Joe Hill, Gabriel Rodriguez

“Una familia traumatizada por la muerte del patriarca familiar, busca un nuevo comienzo en una antigua mansión que tiene en su interior unas misteriosas llaves secretas y varias puertas escondidas que, por una parte pueden otorgar poderes sobrenaturales, y al mismo tiempo, son capaces de liberar oscuras fuerzas malignas. Con tan solo girar una cerradura y cruzar un umbral, los protagonistas pueden aumentar de tamaño, viajar en el tiempo, cambiar de sexo, volar o incluso separar el alma o cuerpo astral del cuerpo.” (Loser, 2021)

Gabriel Rodríguez deposita en Locke & Key todo su talento artístico, la obra goza de un dibujo detallado, lleno de expresión y con un acabado perfecto, Gabriel dibuja las páginas en tradicional con tinta y plumilla lo que genera gran impacto con sus achurados y dinámica de línea, la forma en la que dibuja las expresiones de los personajes le otorga mucho sentimiento a las viñetas, no dejando ningún detalle al azar. Uno de los aspectos más destacables de su trabajo es el trabajo a página completa, dibujando escenas complejas tanto técnica como conceptualmente, ya que la historia ya de por sí fantástica, ofrece un universo que no podría ser conceptualizado sin la mano de Gabriel Rodríguez que pone ante nuestros ojos la delirante historia que crea junto a Joe Hill.

La historia dentro de toda su fantasía, narra el duelo de una familia frente a la pérdida del padre, y como tanto la madre como los hijos, evolucionan de distintas maneras para lograr superar la pérdida, el trazo de Gabriel Rodríguez logra captar claramente los sentimientos que la historia busca transmitir, desde temor, hasta empoderamiento, una obra maestra tanto en historia como en arte

JIMMY LIAO

Selección de obras

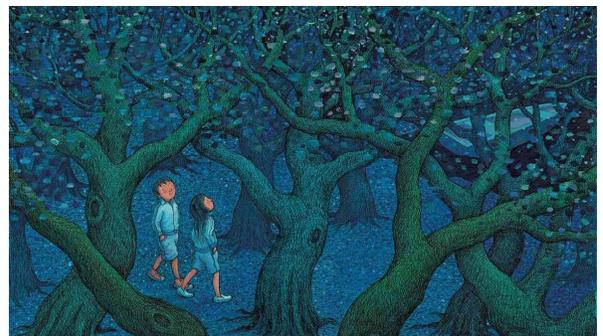
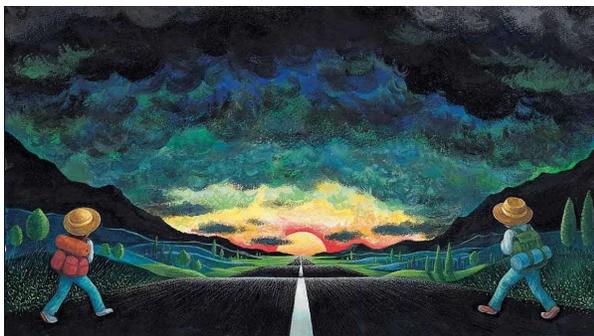
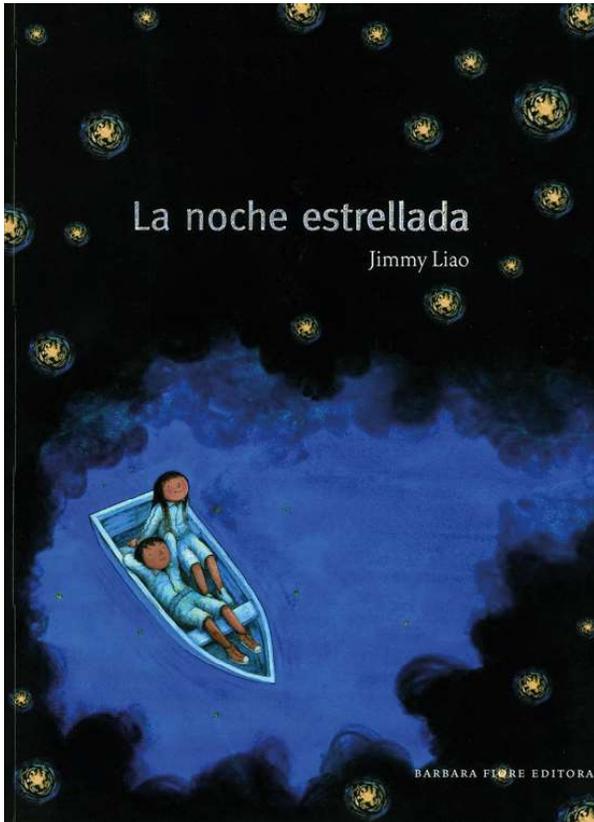
LA NOCHE ESTRELLADA

Jimmy Liao

“En aquella época, el futuro remoto era algo indefinido, no sabía qué nombre dar a mis vanas ilusiones. Solía estar sola, deambulaba por calles interminables, y cuando se levantaba el viento me sentía como la hojarasca. Contemplaba el cielo estrellado, deseando saber si habría alguien en algún lugar del mundo encaminándose hacia mí. Era como la luz, que va de una estrella a otra. Luego apareciste tú. Y después nos separamos. Esperábamos la juventud, pero nos equivocamos el uno con el otro.”(LA NOCHE ESTRELLADA, s. f.)

La noche estrellada es la historia de una chica que al sentirse incomprendida, se refugia en un mundo de imaginación, pero todo cambia con la llegada de un chico solitario y melancólico, con quien descubre la amistad y la belleza de compartir momentos mágicos. Jimmy Liao proyecta en su obra conceptos como el silencio, la angustia, la soledad o la nostalgia, muchas emociones que son complejas de expresar, sin embargo a través de sus dibujos llenos de sentimiento, logra evocarlas, en La noche estrellada Jimmy utiliza mucha conceptualización de emociones tanto a través de las palabras como los dibujos, logrando escenarios donde el personaje destaca en un entorno espacioso que le da aire a la ilustración, mostrando al personaje muchas veces pequeño en una inmensidad llena de detalles que le dan una belleza inigualable al arte de sus libros.





NO HACE MUCHO TIEMPO

Jimmy Liao

“Revisar estas ilustraciones, es como recuperar la tranquilidad de los buenos y viejos tiempos. En estos tiempos, Internet ha revolucionado nuestras vidas y costumbres, y parece como si antes fuéramos criaturas distintas, pero, en realidad, no ha pasado tanto tiempo. De todo esto no hace mucho; es solo que ya no volverá.”(NO HACE MUCHO TIEMPO, s. f.)

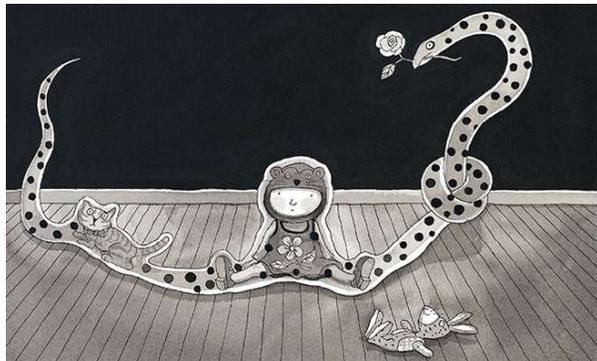
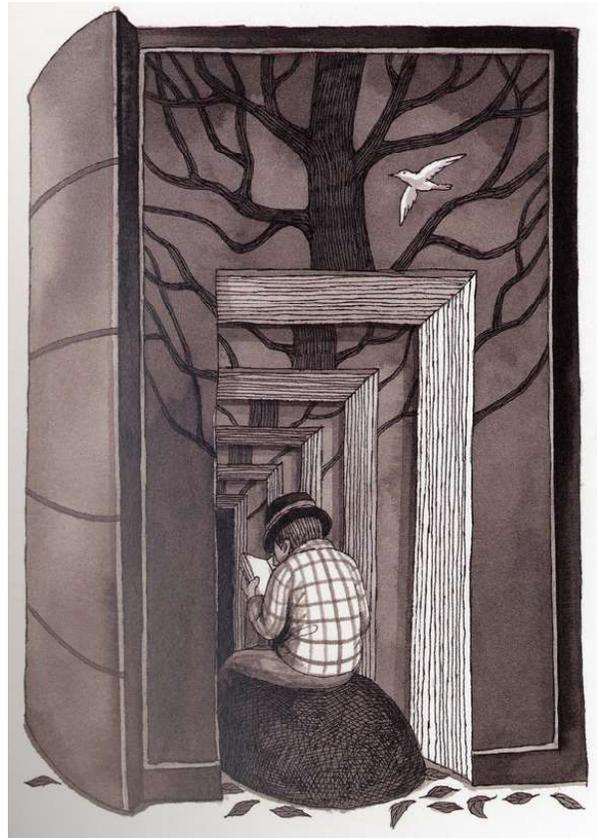
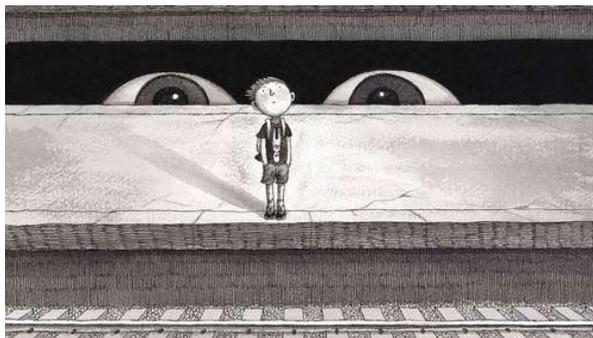
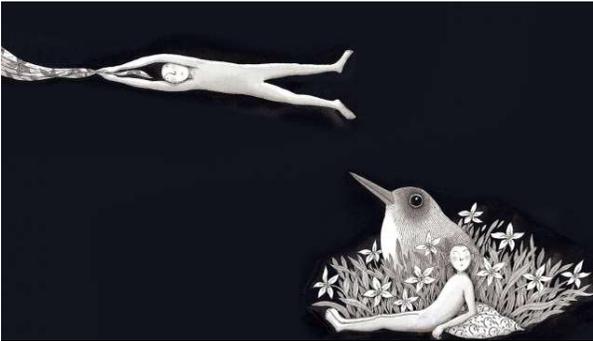
En este libro álbum, se recopilan ilustraciones de Jimmy Liao que datan entre el 2000 y 2002, cuando publicaba en periódicos en blanco y negro, por lo que toda la obra recogida está en esos tonos, para ello utilizó tinta y rotulador, destaca mucho el sombreado acuareleado típico de Jimmy Liao que contrasta mucho con el uso del negro, le otorga a estas obras y aire de melancolía y nostalgia, conceptos que Jimmy Liao suele tomar en sus obras, otro aspecto importante a destacar de esta recopilación son los detalles en achurado, que hablan mucho del dinamismo de la línea que no se suelen ver en los trabajos de Liao, ya que usualmente trabaja color. Y como se puede ver, utiliza el espacio vacío de las ilustraciones para crear un ambiente evocador, dándole protagonismo al personaje y enfocándose en las emociones que pretende mostrar

No hace mucho tiempo

Jimmy Liao



Referentes Visuales/Jimmy Liao



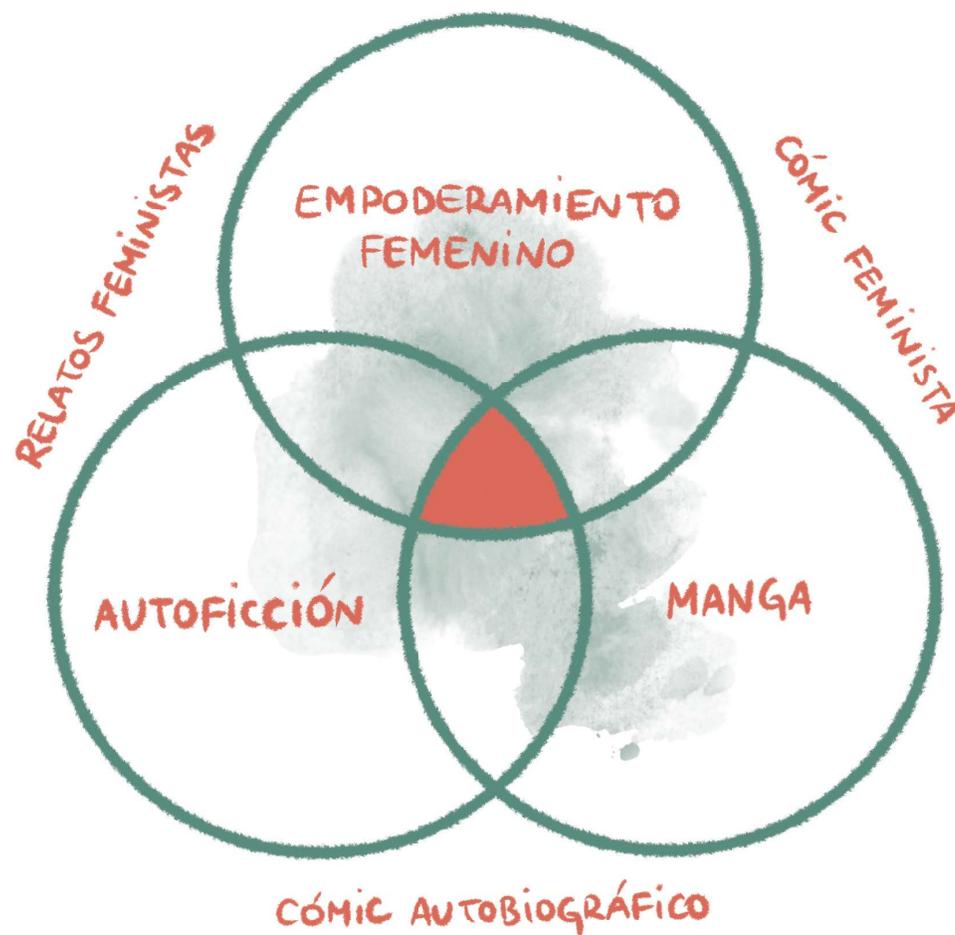




ETAPA PROYECTUAL

"Ha llegado a ser evidente que nada referente al arte es evidente: ni en él mismo, ni en su relación con la totalidad, ni siquiera en su derecho a la existencia." (Adorno, 2005)

OPORTUNIDAD DE DISEÑO



Para realizar este proyecto, fue necesaria la recopilación y análisis de toda la información que fue presentada, a partir de ello nace la necesidad de contar una historia de temática feminista con las herramientas del diseño gráfico que están a la mano y los conceptos de Autoficción, Manga y Empoderamiento Femenino, ya que donde se unen es donde este proyecto nace.

Con esta información se toma la decisión de desarrollar una historia ilustrada que represente una situación de maltrato hacia la mujer, pero desde un punto de vista de superación, bajo un velo de fantasía, con ello se busca representar a un sector de adolescentes vulnerados, otorgando una visión de empatía y comprensión y contención, para que las nuevas generaciones se sientan identificadas y puedan lidiar de manera indirecta con la situación que viven.

Actualmente la representación de la mujer se ha abordado desde distintos campos, siendo uno de los principales, el campo artístico, en donde la mujer puede hacer pleno uso de su capacidad de creación y se representa a sí misma de manera fidedigna, tanto emocional como físicamente, en este campo de la comunicación y el arte, está instalado el manga, medio que actualmente está en auge en Chile tanto en su consumo

como en su creación, como se demostró anteriormente, como medio gráfico, hace uso de las emociones y las relaciones para contar historias llenas de sentimientos y tramas profundas de introspección pero camufladas muchas veces en la fantasía, el romance, la acción o el suspenso, es aquí donde se cree que este proyecto podría brillar de mejor manera, ya que lo que se busca es representar a adolescentes y jóvenes entre los 14 y 19 años que pasan por una etapa de cambios y emociones que se ven potenciadas por una situación que está fuera de su control y causa estragos en su mundo interior, donde se ven vulnerados y necesitan de elementos externos para sobrellevar su propio contexto y en el mejor de los casos, buscar la ayuda necesaria.

Uno de los recursos más importantes a utilizar en este proyecto, es el uso de la autoficción en la creación de la historia, ya que como autora, es a partir de un contexto personal, por medio de un relato basado en hechos reales que se pretende representar la situación y emocionalidad deseadas, la autoficción se caracteriza por tomar vivencias reales y crear vivencias ficticias, para unirlas en una trama que busca sanar y evocar eventos pasados que marcan a su autor. Por medio de este recurso, se busca representar al público objetivo, ya que los sucesos en

los que se basa la trama, sucedieron en la edad y contextos del mismo, se plantea la creación de un personaje que es a la vez el autor y a la vez el público objetivo, mediante el cual se presentará una historia de fantasía marcada por la superación del maltrato, el enfrentamiento al miedo y el consiguiente empoderamiento de su protagonista, de esta manera ayudar a ver con ojos optimistas una situación que muchos jóvenes viven hoy en la oscuridad de un hogar marcado por la violencia.

Como autora de este proyecto, busco además hacer de esto una acción terapéutica que me ayude a sanar heridas del pasado y ayudar a otros en mi situación, por medio de la ilustración que es un campo que quisiera explotar, poder representar y entregar un mensaje de superación, empoderamiento y optimismo frente a un trauma que no ha sido abordado en el manga chileno.



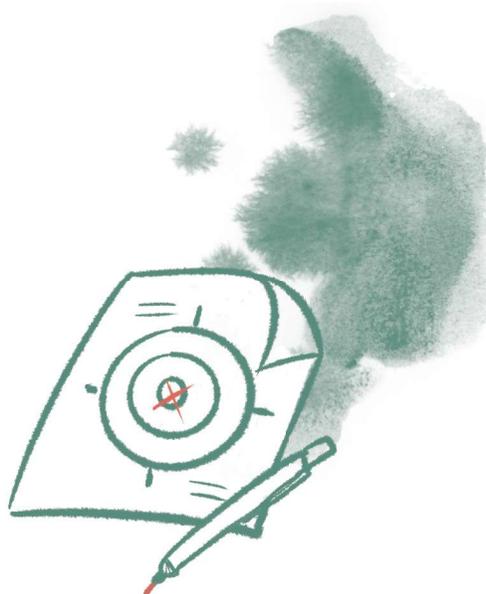
OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar una historia fantástica sobre el maltrato, la superación y el empoderamiento femenino basado en una autoficción, y utilizando el cómic estilo manga como recurso gráfico.

ESPECÍFICOS

- Interpretar la superación de un trauma como forma de empoderamiento.
- Mostrar las consecuencias psicológicas del maltrato.
- Diseñar un personaje que sea empático y resulte representativo de una persona que ha sufrido maltrato.
- Conceptualizar el empoderamiento haciendo uso de la fantasía.



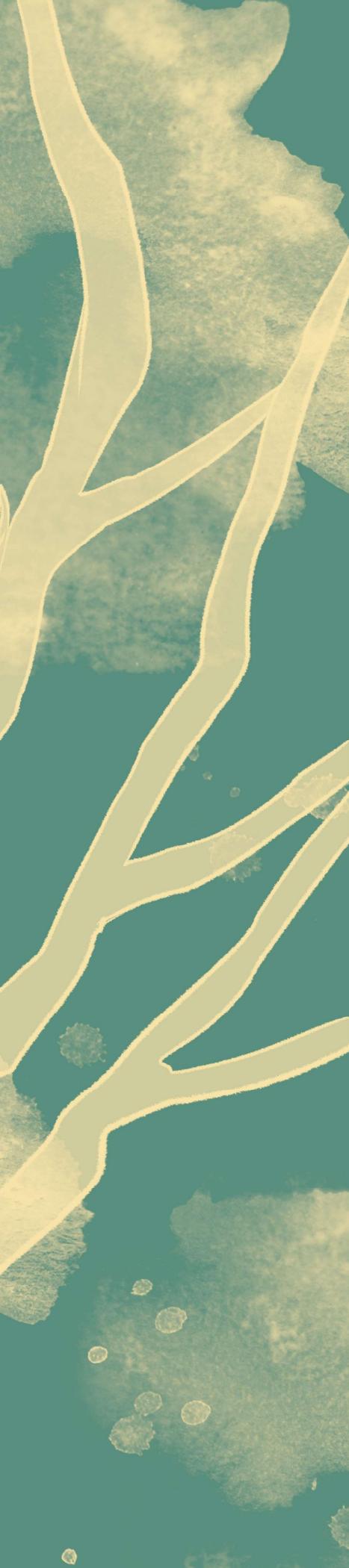
AUDIENCIA/PÚBLICO

Este proyecto está dirigido a adolescentes y jóvenes entre los 14 y 19 años, abarcando la segunda etapa que delimita la OMS para el desarrollo de la adolescencia, una etapa que se caracteriza por constantes cambios, tanto emocionales como físicos donde el adolescente busca descubrirse a sí mismo por medio de los demás y de las representaciones que de ellos se hace, en un afán por ser adulto, “El adolescente se mira y se reconoce, en el reconocimiento que de él/ella hacen los demás” (Sociedad Española de Contracepción & Rada, 2001) tal como se menciona en el primer capítulo del Manual de Salud reproductiva en la adolescencia “La Adolescencia: consideraciones biológicas, psicológicas y sociales”, y al ser este un proyecto que busca representar una problemática de vulnerabilidad en esta etapa, se considera que es el grupo que mejor calza como público objetivo.









MARCO METODOLÓGICO

*"Todos los procedimientos son sagrados si son interiormente necesarios. Todos los procedimientos son pecados si no se justifican por la necesidad interior."
(Wassily Kandinsky)*

CARTA GANTT

Para este proyecto se elaboró una serie de actividades por medio de una carta Gantt separadas en tareas y etapas que se detallan a continuación, estas tareas se llevaron a cabo en el lapso de 6 meses.

	TAREA	ACTIVIDADES
Creación de contenido	Trama	Relato
		Definición de la historia (sinopsis)
		Definición de capítulos (escaleta)
	Personajes	Descripción física y psicológica
		Moodboard
		Diseño de personajes
	Mundo	Descripción de ambiente
		Reglas
		Moodboard
	Ambiente	Creación de escenarios clave
Producción	Ilustración	Nemu capítulo 1
		Lineart capítulo 1
		Portada de capítulo
		Portada general
Diseño editorial	Diseño	Logo
		Definición de tamaño
		Portada y contraportada
		Tipografía
Cotización y Materialidad	Material	Definición de sustrato cuerpo
	Cotización	Definición de sustrato portada y guardas
Impresión	Imprenta	Cotización imprentas
	Maqueta	Elegir imprenta
		Impresión de maqueta
Evaluación	Análisis	Encuadernación
		Análisis de resultados
	Memoria	Conclusiones
		Entrega memoria
	Presentación	Desarrollar láminas
PPT		

MBTI (Myers-Briggs Type Indicator)

Para el desarrollo de personajes, se utilizó el sistema MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) de 16 personalidades, que es un instrumento diseñado para evaluar la personalidad a partir de nuestras respuestas acerca de cómo nos sentimos o actuamos en situaciones particulares. Este test se le aplicó a cada uno de los personajes principales y secundarios para elegir su tipo de personalidad y carácter.

MOODBOARD

En relación al MBTI, se utilizó también un moodboard para cada personaje, según la personalidad elegida y así diseñarlos de mejor manera, se utilizó también el moodboard para relacionar los distintos referentes de escenario a su posterior diseño y conceptualización de mundo.

AUTOFICCIÓN

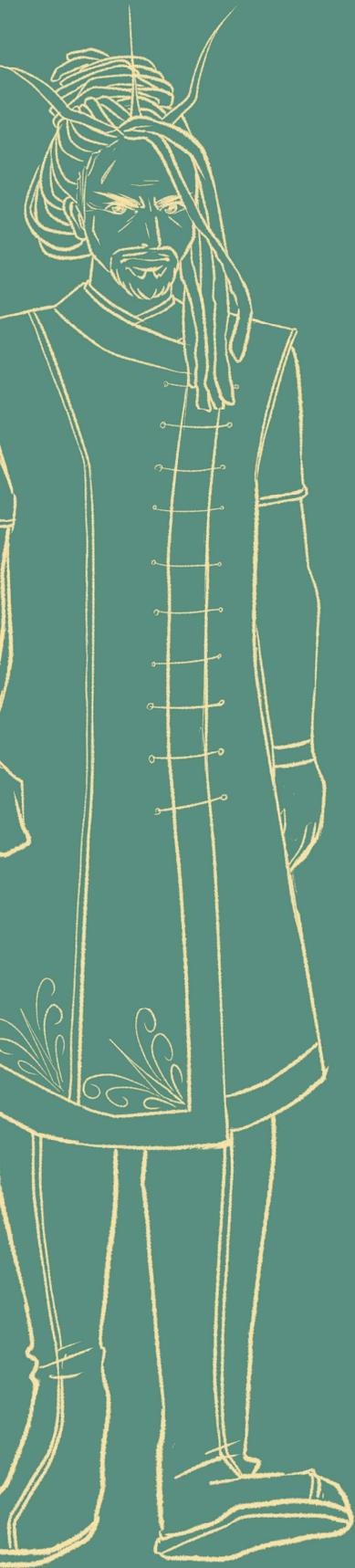
Uno de los recursos de los que se habló anteriormente es la autoficción, en este contexto se quisiera enfatizar en 5 de las funciones mencionadas para crear una trama basada en una vivencia real de la autora, estas funciones son, la Conversión, tomando un relato real sobre el maltrato sufrido pero transformándolo en una trama fantástica por medio de un guión, la Evocación como el hecho mismo de traer un recuerdo doloroso para reinventarlo, la Suspensión al jugar con los tiempos en la trama, la Elevación, mostrando a la heroína como un personaje fuerte y decidido como forma de corregir la realidad de debilidad y duda, y por último y más importante la Sanación, en un acto terapéutico que busca de alguna manera perdonar y sanar una herida por medio de un acto tan transparente y honesto como la creación.

CÓMIC MANGA: NARRATIVA, RITMO Y COMPOSICIÓN

Se utiliza el curso impartido por la plataforma Doméstika Cómic Manga: narrativa, ritmo y composición dictado por Kenny Ruiz, historietista español que ha trabajado sus historias directamente con Japón, en concreto se utilizará de su curso la manera de darle forma a la narración, en primer lugar junto con la primera idea se generarán reglas para el mundo que se creará y sus personajes, la historia se desarrollará en una escaleta donde se detallará cada capítulo de la historia a grandes rasgos, se utilizará una vista general del capítulo para darle forma a la narración y que cuente con una presentación, un desarrollo, una conclusión y una invitación a leer el siguiente capítulo, esto a manera de boceto rápido sin cuidado en detalles, el paso más importante que le sigue a la vista general, es el Nemu, que en Japón es la forma en la que se presenta un manga a una editorial, este Nemu es un intermedio entre el storyboard y el guión, en el cual se detalla en un dibujo rápido cada página con sus respectivas viñetas, y el texto de cada página en detalle para que se de cuenta del ritmo narrativo que no se podría visualizar en un guión propiamente tal, para ello se desarrollará el Nemu tanto del prólogo de la historia como del primer capítulo de la obra, y se detallará en lineart y texturas el prólogo de la obra, el primer capítulo completo será entregado en formato físico en la presentación del mismo.







PROCESO CREATIVO

GENERACIÓN DE CONTENIDO

RELATO PERSONAL

A continuación se redacta el relato en el que se basará el trasfondo principal de la heroína de la historia de este proyecto, el relato contiene descripciones explícitas de maltrato por lo que se recomienda discreción.

“Por el año 2000, cuando tenía 9 años, mi mamá decidió que nos mudaríamos con su nueva pareja y él sería mi nuevo papá, ya que mi padre biológico no estaba presente. En un principio fue una experiencia bastante grata, me gustaba tener un papá, me sentía querida, sin embargo pronto todo comenzó a cambiar, fué paulatino pero constante, él era estricto, me obligaba a mirar al frente cuando caminaba, con un tono amenazante, no podía mirarlo mientras comía, debía obedecerle en todo, ser la niña perfecta, ya que si era diferente me daba una paliza, en un principio fueron cachetadas o una palmada, con 9 años yo no podía defenderme, pronto pasó a patadas, puñetazos, pisotones e incluso llegó a ahorcarme en más de una ocasión, me volví a hacer pipí en la cama y amenazaba con quemarme el trasero cada vez que lo hacía, llegando a ponerme al fuego de la cocina sin ropa interior, casi quemándome, vivir ahí se transformó en un infierno, tenía miedo de hacerlo enojar, tenía miedo cuando iba por mí al colegio, me volví callada y asustadiza. Muchas veces me metió en la ducha fría como castigo o me golpeó frente a otros para

demostrar su poder sobre mí y sobre mi mamá que sufría lo mismo y hasta peor que yo sin poder hacer nada, éramos prisioneras, a veces no podía ir al colegio por los moretones y dejé de comer, botaba la comida que me dejaban para el colegio, pero me descubrió y me dejó sin ningún tipo de comida por una semana. Así fue nuestra vida por 4 largos años, hasta que un amigo de mi mamá logró convencerla de hacer algo y huir de ahí, llegó un día con un camión, tomamos lo que pudimos y huimos las dos, llegando a una pequeña casa donde pudimos empezar denuevo, sin miedo, pero él volvió, nos logró encontrar y destruyó lo que encontré, muebles, objetos, ropa, yo misma lo dejé entrar porque confié en él, tenía 12 años y me dijo que había cambiado, le creí y se aprovechó de mi inocencia, aun siento culpa. En esa situación mi mamá tomó por fin acciones legales con carabineros y fue la última vez que lo vimos, la última vez que abusó de nosotras solo por existir y ser más débiles físicamente que él, lamentablemente hoy él sigue suelto, y el miedo a encontrarlo por la calle a veces es agobiante.

Siempre quise ser yo la que sacara a mi mamá de ahí, soñaba con 10 años con ser la heroína y darle su merecido, sentía culpa por no poder hacerlo y ser débil, hoy en día me hubiese gustado gritarle a la cara que somos mejores que él y que valemos mucho más que él.”

SINOPSIS

Lisbeth sueña desde pequeña viéndose a sí misma siendo maltratada por un padre que no es su padre, vive atormentada por estos sueños que cada vez son más vívidos, con la llegada de Adriel a su vida, un chico misterioso que dice conocerla, descubre que estos sueños en verdad son recuerdos de una vida pasada, una vida tortuosa que terminó en una muerte prematura, pero eso no es todo, ese padre sigue con vida, y es el rey de un país donde los dragones aún existen y él es uno, un rey malvado que abusa de su pueblo y su familia.

Junto a Alex, su mejor amigo, Adriel el chico misterioso y sus amigos, se embarcan en la misión de detener los abusos, salvar a la familia de Lisbeth y derrocar al rey malvado.



RESUMEN DE LA TRAMA

Hace 20 años existió una princesa en el reino de Ossen, al oeste de Irlanda, donde los habitantes eran descendientes de dragones y la familia real podía transformarse a voluntad desde muy temprana edad, la princesa era hermosa, risueña y llena de vida, sin embargo, al cumplir los 6 años, edad en la que solía presentarse la primera transformación, ella no pudo transformarse en dragón, su padre, el rey, que se caracterizaba por ser un tipo tosco y amenazante, empezó a germinar un odio creciente hacia la niña y su madre, asumiendo que la mujer lo había engañado y la niña no era su hija por lo que no tenía la sangre pura de dragón, así empezó una vida tortuosa para la princesa y su familia, donde fue maltratada constantemente por el hombre, tanto física como mentalmente, ella, su madre y su hermano pequeño, ninguno se libró de su odio. Pero la princesa no era tan fuerte como su madre o su hermano, una de las sacerdotisas de la familia una vez le contó sobre la historia de la Sangre del Dragón, donde la primera madre dragón, bebió la sangre del Último Dragón y sus descendientes recibieron su poder, en la historia, el último dragón se sacrifica declarando que volverá a nacer del vientre de la madre y aunque vuelva a morir, siempre renacerá en un nuevo cuerpo con la misma alma para preservar su linaje por los siglos, la princesa en su dolor, interpreta la historia de tal manera que soñando con renacer en un nuevo cuerpo con una nueva vida, decide quitarse la vida después de años de sufrimiento, dejando a su familia y a su único amigo lamentando su partida.

En la actualidad nace una niña a la que llaman Lisbeth, una niña que sueña con dragones y maltratos impensables de un padre que no es su padre, sueña la vida de una niña que sufre en silencio, transformando su vida en una tortura, a Lisbeth no le gustan los vestidos, pero sí las faldas y las prendas anchas, odia usar el cabello largo porque odia peinarlo, usa un moño bastante feo para algunos, pero ella es feliz con él, le gusta jugar videojuegos y a veces juega a la pelota con su mejor amigo Alex, a pesar de su vida normal, debe vivir con esos sueños que la atormentan desde siempre.

Un buen día mientras Lisbeth y Alex van de paseo por la ciudad, se encuentran con Adriel, un chico misterioso que se queda mirando a Lisbeth pasmado, ella en un ataque de pánico al verlo rompe a llorar desconsoladamente, el chico aparecía en sus sueños desde siempre, era la única persona que la hacía olvidarse de la realidad tormentosa que vivía, al verlo Lisbeth recuerda y se da cuenta junto con Adriel que los sueños son reales, son recuerdos y en una rápida investigación descubren que el rey Graham sigue vivo junto a su hermano y su madre.

Lisbeth, Alex, Adriel y sus amigos, se embarcan en una travesía cruzando mares para detener los abusos del rey dragón y salvar a su familia y a su país de sus garras.

DEFINICIÓN DE CAPÍTULOS

ESCALETA*

- Prólogo- Se presenta la leyenda de la Sangre del Dragón
- 1- Lisbeth sueña con maltratos y dragones, Alex le ayuda
 - 2- Se presenta a Adriel y se conoce más sobre su vida
 - 3- Encuentro con Adriel
 - 4- Se conoce más sobre el trauma de Lisbeth
 - 5- Investigan sobre el rey Graham
 - 6- Se conoce más sobre el reino de Ossen
 - 7- Se presenta a Allen y la madre de Lisbeth
 - 8- Se conoce más sobre el pasado de Adriel y Lisbeth
 - 9- Elaboran un plan para ir a Ossen
 - 10- Actualidad del rey Graham, abusos
 - 11- Lisbeth habla con Allen, su antiguo hermano
 - 12- Llegan a Ossen
 - 13- Reunión con la antigua madre y hermano de Lisbeth
 - 14- Lisbeth lucha con el trauma
 - 15- Lisbeth quiere renunciar
 - 16- Alex y Adriel se unen para apoyar a Lisbeth
 - 17- Lisbeth se empodera
 - 18- Enfrentamiento de Lisbeth y su familia contra el rey
 - 19- Lisbeth casi muere
 - 20- La leyenda de la sangre del dragón cobra vida
 - 21- Lisbeth despierta como dragón
 - 22- Lucha con el rey
 - 23- Celebración de la victoria
 - 24- Lisbeth se reconoce a sí misma
- Epílogo- Se despide la leyenda de la Sangre del Dragón

*El detalle de cada capítulo se adjunta en Anexos

PERSONAJES PRINCIPALES

LISBETH

"El miedo paraliza, corroe, hay que atacarlo desde la raíz antes que se apodere de tu alma"

MBTI: INFP

Edad: 19 años

Estatura: 1.50mt

Cabello: Pelirrojo

Ojos: Gris azulado

Piel: Clara con muchas pecas

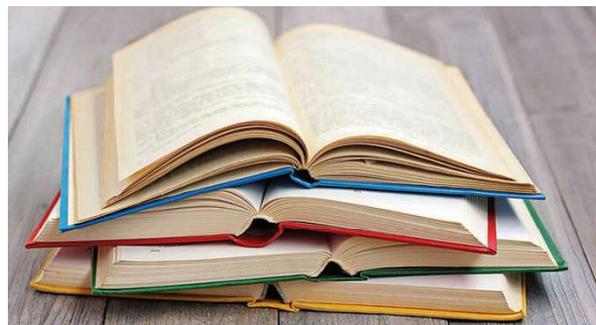
Color favorito: Rosado

Le gusta: Los libros, el arte, los gatos, el calor.

No le gusta: El frío, las multitudes, el ruido.

Peinado: Utiliza una melena más larga adelante y sujeta su flequillo en un moño que casi siempre queda parado haciendo que se vea bastante divertido y bastante feo para otros.

Ropa: Utiliza mayoritariamente faldas y poleras o polorones holgados, así se siente cómoda todo el tiempo, no le gusta tener los pies descubiertos, ama utilizar zapatillas de trekking o montañismo.



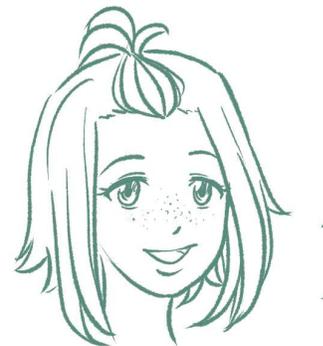
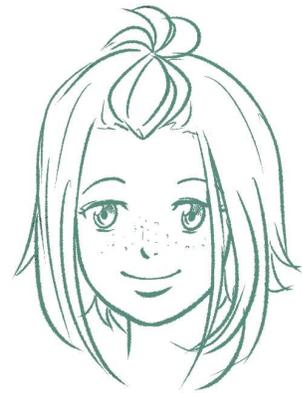
Personajes principales/Lisbeth

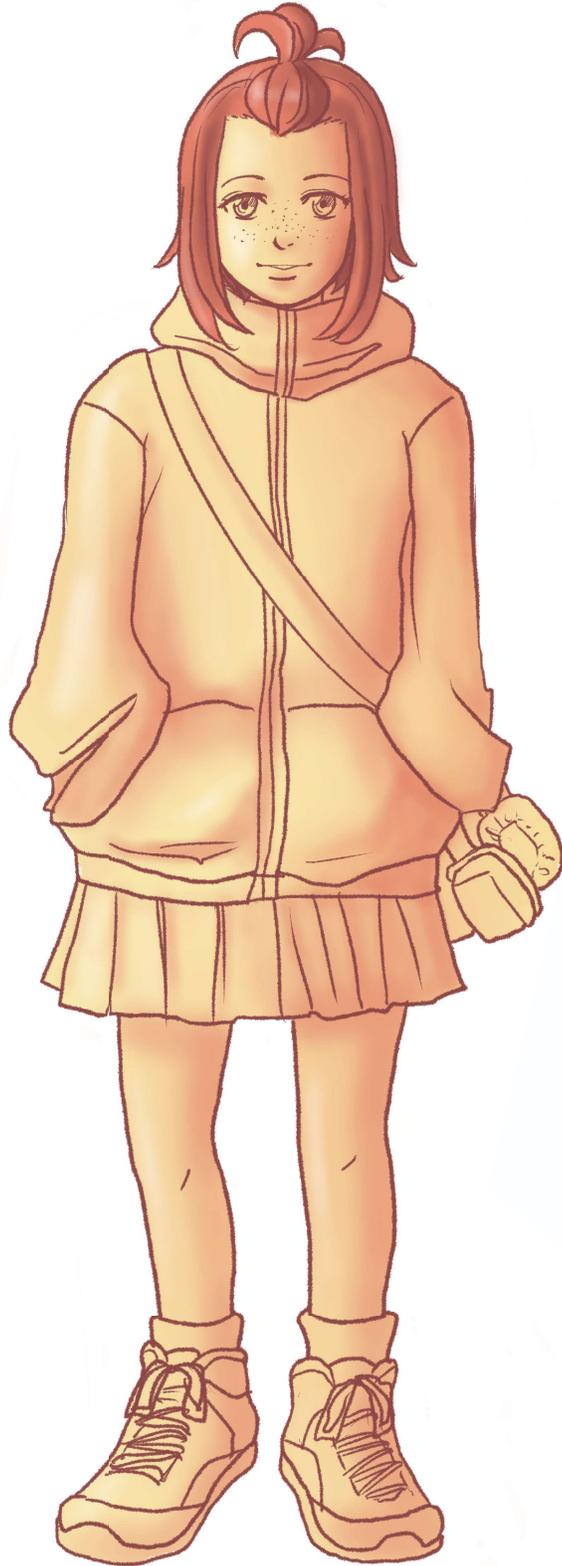


Sobre Lisbeth: la heroína de la historia, sufre atormentada por pesadillas tan vívidas que es como si fueran recuerdos, en las pesadillas es maltratada por su padre, pero Lisbeth ni siquiera conoce a su padre, su madre la ha criado sola desde que era un bebé, gracias estas pesadillas ha tenido que pasar por múltiples psiquiatras, con el último decidieron tratarla como si sus pesadillas fuesen reales y tuviese que superar este trauma, ya que se transformó en eso, un trauma.

Lisbeth desea sentirse dueña de su vida, poder tomar decisiones y vivir sin sentirse atormentada como si en cualquier momento fuera a aparecer este padre desconocido a atacarla en la vida real, esto la hace dudar de sí misma y sentir que no vale lo suficiente. A pesar de esto, si tuviera que decidir por defender a alguien que se ve menospreciado o atacado, es la primera en salir en su defensa y hacer que su voz sea escuchada.

Ama la naturaleza y sentirse libre, si tiene un sueño fantasioso, es volar, sentir el viento y ser uno con él sobre un paisaje interminable, y su sueño realista es dibujar, dibujarse en sueños felices, donde puede ser una heroína si así lo desea, espera poder publicar un cómic algún día.





ADRIEL

"La mejor forma de combatir el miedo, es enfrentándolo"

MBTI: ENTJ

Edad: 18 años

Estatura: 1.72mt

Cabello: Blanco

Ojos: Gris

Piel: Morena

Color favorito: Negro

Le gusta: La música, los videojuegos, el arte.

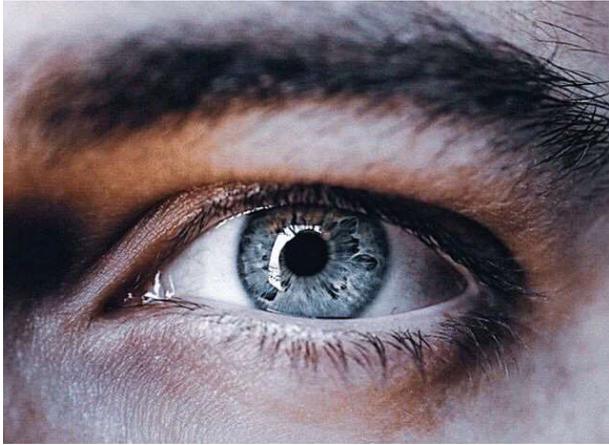
No le gusta: El calor, el regueton, las oficinas.

Peinado: Utiliza el cabello largo trenzado a un costado la mayor parte del tiempo y lo amarra en una coleta por el calor.

Ropa: Utiliza mayoritariamente ropa negra, le gustan los jeans rasgados oscuros y las poleras de manga corta, no suele utilizar polerones, prefiere los chalecos de cuello alto ceñidos al cuerpo.



Personajes principales/Adriel



Sobre Adriel: vive con sus padres y tiene un hermano pequeño, es protector por naturaleza, sobretodo con su hermanito, ama la música y toca varios instrumentos, sus favoritos son la guitarra y el piano, y su fuerte es cantar, desea algún día dar un concierto de verdad y ser reconocido, le gustaría que la música y el arte fueran más valorados hoy en día.

Adriel también tiene sueño desde pequeño, sin embargo sus sueños no son tan aterradores como los de Lisbeth, en sus sueños hay un mundo de dragones y una niña triste que desea proteger pero no puede, a veces son tan vívidos como los de Lisbeth y siente que conoce a la niña de verdad, hace poco escuchó un nombre en uno de sus sueños y al investigarlo es una persona real en un país lejano, por lo que cree que tal vez sus sueños son recuerdos de una vida pasada.

Adriel es decidido, en su afán por proteger a los demás a veces descuida a sí mismo, le gusta liderar y elaborar complejos planes que muchas veces ni siquiera se pueden llevar a cabo porque sus amigos no los entienden y se frustra por ello, pero eso no le impide volver a intentarlo, sobre todo con la música.



Personajes principales/Adriel



GRAHAM

"Si deseas algo, tómallo"

MBTI: ENTJ

Edad: 53 años

Estatura: 1.83mt

Cabello: Blanco

Ojos: Gris

Piel: Morena

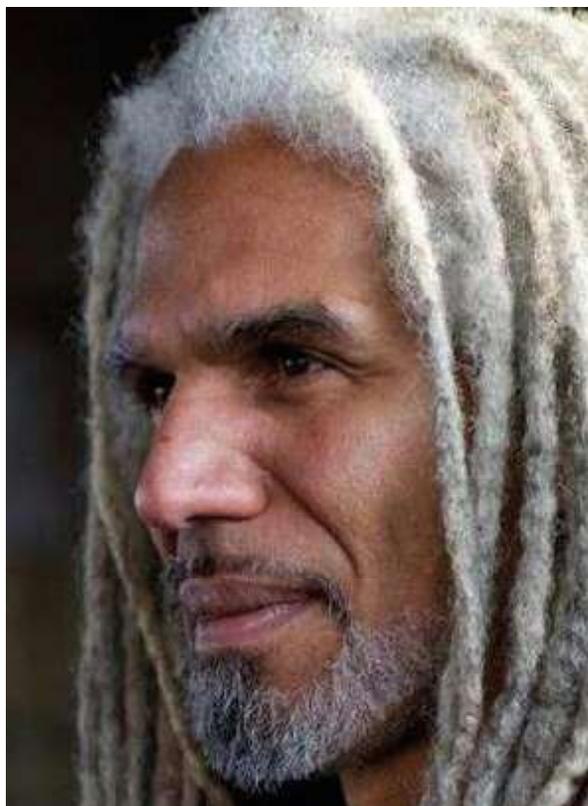
Color favorito: Rojo

Le gusta: El poder, el dinero.

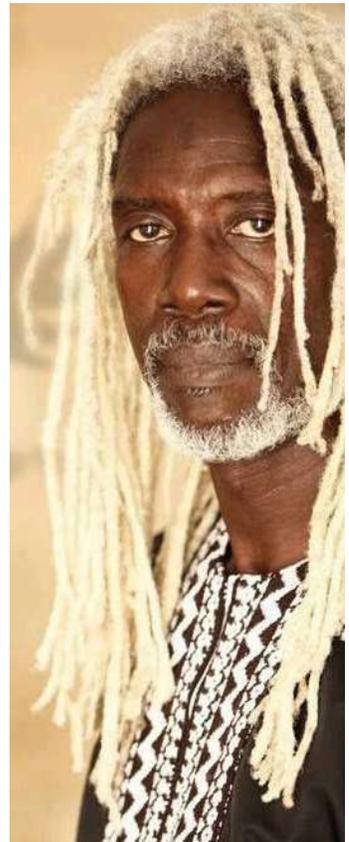
No le gusta: la gente débil, los engaños.

Peinado: Utiliza el cabello largo con dreadlocks, sostiene gran parte en un moño sobre su cabeza, los dreadlocks se ven blancos por la edad.

Ropa: Utiliza túnicas con detalles en oro, típicas vestimentas del rey en su país, y botas largas, le gusta mucho usar una especie de corona de 3 puntas para demostrar su estatus, y tiene un anillo que sella su poder de dragón en la mano izquierda.



Personajes principales/Graham



Sobre Graham: nació en la familia real de Ossen y fue comprometido nada más nacer con su prima Lynna para mantener el linaje de la Sangre del Dragón, desde siempre su destino fue gobernar, a los 5 años se transformó por primera vez en dragón y su poder tanto social como físico fue creciendo exponencialmente.

Graham, desea más que todo, poder, el dinero le trae poder, su estatus le trae poder, sus súbditos le otorgan poder, ama gobernar y sentirse superior a los demás, cree que está destinado a ser un dios en su especie y esperaba que sus dos hijos siguieran su camino, sin embargo su primogénita además de ser físicamente distinta a la familia, no se transformó a la edad correspondiente, ni después. Esto lo llevó a una locura total, asumiendo que Lynna lo había engañado y la niña era una bastarda, ahí comenzaron sus ataques hacia la niña, no soportaba mirarla, tenerla cerca, solo le traía odio y amargura, al igual que Lynna. Volcó sus deseos que hacer que Allen, su hijo, heredara sus deseos, sin importarle lo que el propio Allen deseaba, haciendo un infierno la vida de toda la familia.

En la actualidad Graham quiere abrir el país y gobernar más allá de los mares, que todos poco a poco sucumban ante su poder.





PERSONAJES SECUNDARIOS

ALEX

"Por mi mejor amiga voy al fin del mundo"

MBTI: ENFP

Edad: 18 años

Estatura: 1.60mt

Cabello: Rubio con raíces

Ojos: Marrón

Piel: Clara

Color favorito: Verde

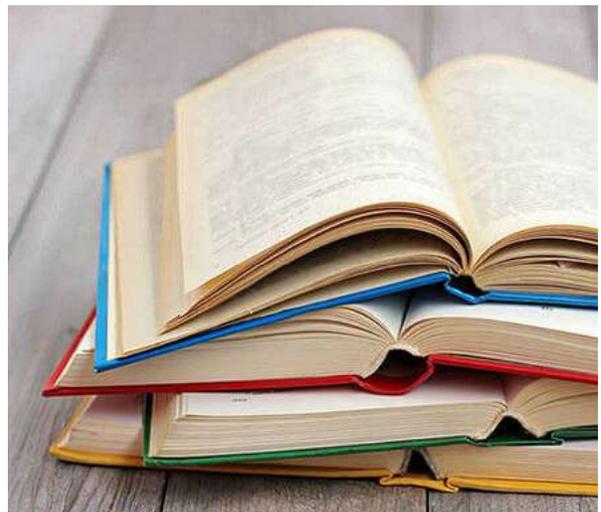
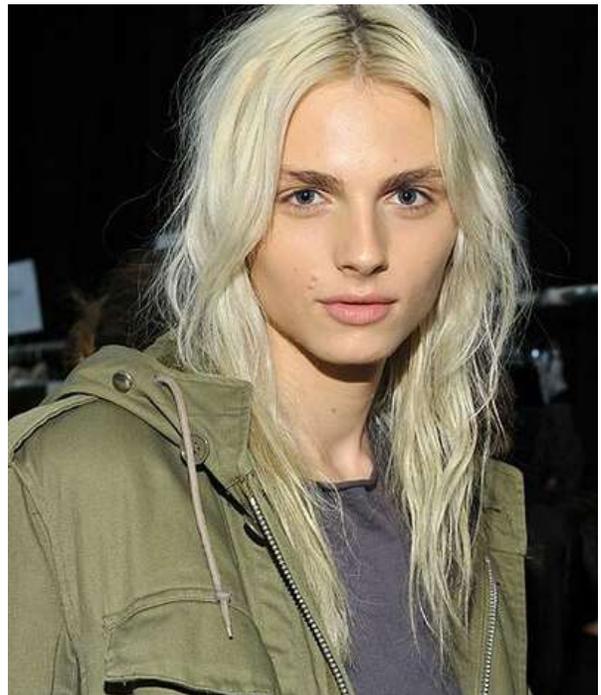
Le gusta: Los libros, escribir, los gatos.

No le gusta: Las multitudes, la mala ortografía.

Sobre Alex: Alex es el mejor amigo de Lisbeth, se identifica como no binarie pero no le molestan los términos él o ella, por ella pueden usar cualquiera, ha sufrido bullying desde pequeño y Lisbeth siempre la ha defendido, llegando incluso a los golpes con sus agresores.

Alex ama escribir y sueña con algún día ser el escritor de los cómics que Lisbeth cree, y poder trabajar juntos para siempre, su mayor deseo es hacer feliz a Lis y ayudarla a superar su trauma, muchas veces se siente impotente por ello, ya que no puede hacer más que apoyarla.

Tiene un gato blanco llamado Shiro.



Personajes secundarios/Alex



DIANA

"Si puedo ayudar en algo, aquí estoy"

MBTI: ISFJ

Edad: 19 años

Estatura: 1.55mt

Cabello: Castaño oscuro

Ojos: Marrón

Piel: Morena

Color favorito: Azul

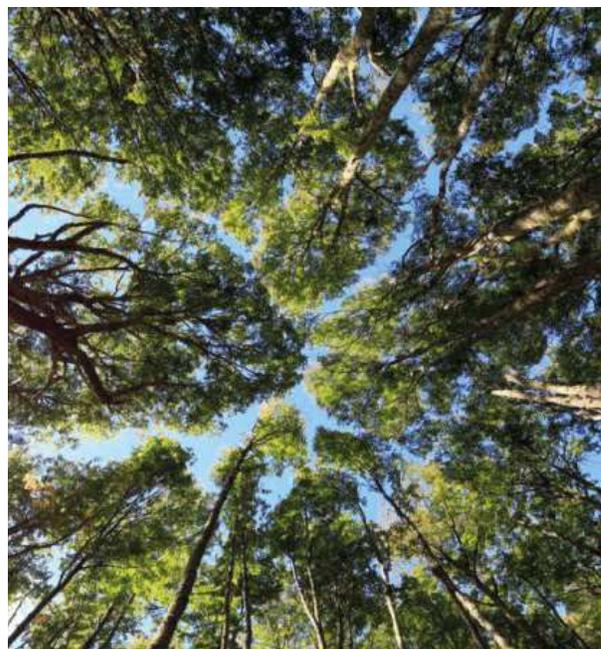
Le gusta: La naturaleza, las calzas, compartir con sus amigos.

No le gusta: La cebolla, estar sola.

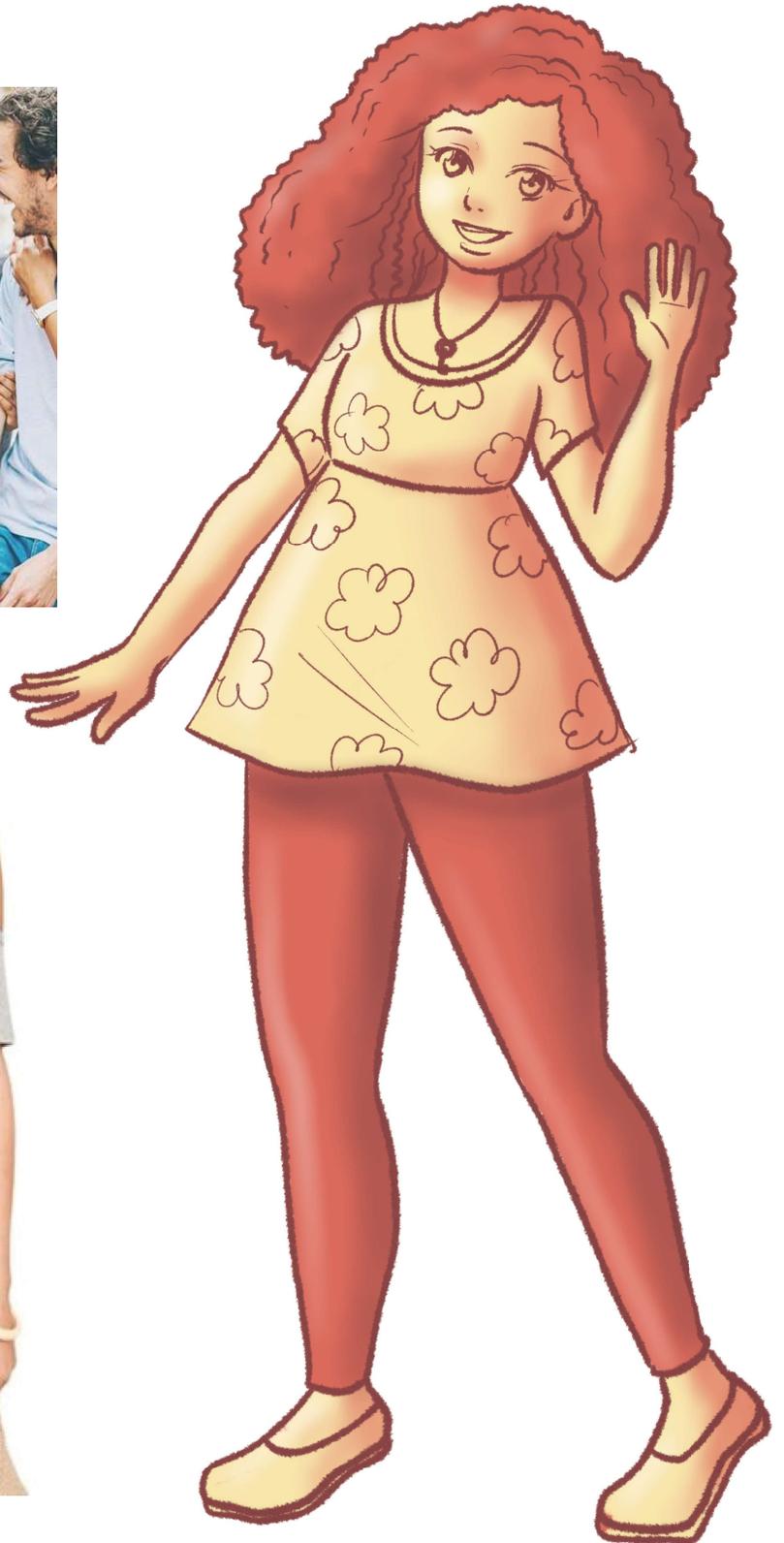
Sobre Diana: la mejor amiga de Adriel, siempre intenta ayudarlo con el tema de los sueños y últimamente le ha ayudado a investigar la posible realidad de estos sueños.

Diana es amable, se interesa mucho por el bienestar de sus amigos y Adriel ocupa gran parte de su tiempo, desea que encuentre a esa chica de los sueños ya que cree que de esa manera él podrá ser feliz, a veces cantan juntos y sería la primera en comprar una entrada para cuando logre dar su concierto.

Le gustan los perritos, pero no la dejan tener uno.



Personajes secundarios/Diana



REGLAS DEL MUNDO

DESCRIPCIÓN BREVE DE LOS MUNDOS

La trama se desarrollará en dos ambientes, el primero, país de Chile, ciudad de Santiago, sector Céntrico. Se utilizarán paisajes y lugares típicos de la ciudad para desarrollar las escenas. Para la segunda ambientación, se creará un país ficticio, la Isla del Reino de Ossen, capital de Tarr, habitada por humanos pero gobernada por Zmaji, civilización que data de hace cientos de años y se creen extinguidos e incluso un mito, ya que tienen la capacidad de transformarse en dragones, la familia real de Zmajis viven un poco más que un humano promedio y su fuerza es equivalente en su estado humano, pero la sobrepasa con creces en su forma dragón, pueden transformarse a voluntad desde pequeños, usualmente a los 5 años se transforman esporádicamente y a los 10 años ya pueden controlarlo. El país es pequeño, alrededor de 20mil habitantes, casi no existe el turismo ya que está alejado de zonas urbanas, viven de la pesca y frutos que exportan a países cercanos.

Ambos mundos se interconectarán según los acontecimientos de la trama, pudiendo haber personajes pertenecientes a un mundo, dentro del otro y viceversa.

ISLA DE OSSEN (REFERENCIAS)

Gentilicio: Ossenita

Superficie: 27580km²

Clima Oceánico Templado basado en Irlanda

"El clima oceánico, marítimo, atlántico o británico, es un clima propio de latitudes templadas que es típico de las regiones próximas al océano e islas donde el viento sopla constantemente hacia el continente, caracterizado por pequeñas o moderadas oscilaciones térmicas diurnas y anuales que lo diferencian del clima continental, además de poseer humedad relativa elevada.¹ Hay abundantes precipitaciones a causa de la proximidad al océano, en las costas occidentales u orientales de los continentes. Los inviernos son fríos, pero no gélidos y los veranos frescos o cálidos con una oscilación térmica anual mediana de unos 10 °C aproximadamente. Las precipitaciones son abundantes y están bien distribuidas, aunque con un máximo invernal." (CLIMA - El Portal de Irlanda, s. f.)

Geografía Basada en Irlanda

"El paisaje central de Irlanda se divide entre la llanura y las pequeñas cordilleras montañosas de la costa que la rodea y crea sus acantilados, que caen abruptamente

sobre el mar. El paisaje natural del país, protegido en parques mayoritariamente, ofrece numerosos lagos, fiordos, páramos y pantanos. El país se dibuja de acantilado en acantilado. Es el lugar perfecto para estudiar las formaciones geológicas de la isla. El resto de la costa se alterna entre bahías y golfos, y está salpicada de penínsulas y de pequeñas islas.” (GEOGRAFÍA - El Portal de Irlanda, s. f.)

Monarquía absoluta

“La monarquía absoluta es una forma de gobierno en la que el monarca tiene el poder absoluto. En ella no existe la división de poderes (poder ejecutivo, legislativo y judicial). Aunque la administración de la justicia pueda tener una autonomía relativa en relación con el rey, o existan instituciones parlamentarias, el monarca absoluto puede cambiar las decisiones o dictámenes de los tribunales en última instancia o reformar las leyes a su voluntad (La palabra del rey es ley). Nombra y retira a sus asistentes en el gobierno a su voluntad. La unidad de todos los poderes suele considerarse justificada por estimar que la fuente del poder es Dios y que los monarcas ejercen la soberanía por derecho divino de los reyes. No hay mecanismos por los que el soberano (que no reconoce superiores) responda por sus actos, si no es ante Dios mismo.” (Colaboradores de Wikipedia, 2022a)

En la isla el rey Graham tiene poder absoluto, las fuerzas armadas corresponden a súbditos de su propia familia, por lo que cuenta con un ejército de dragones que en caso de necesitarse están totalmente disponibles y dispuestos a matar por su rey, actualmente no utilizan a menudo su forma dragón ya que han llegado a una convivencia pacífica con el pueblo y los otros países ya han olvidado la sangre que los antecede, creyéndolos un mito.

El país es religioso, creen en la diosa Dragón quien otorgó su sangre a sus descendientes por lo que la familia real es descendiente de la misma diosa.

Cualquier tipo de insolencia hacia el rey o su familia es pagada con la muerte, Lynna no fue asesinada a pesar de creerse que le fue infiel solo por ser parte de la familia real, y porque puede servir en un futuro para beneficio del rey por el dragón que posee. Su hija Lisbeth sin embargo, después de años de tortura, fue descubierta con un noble de la familia real y fue condenada a la muerte junto con su amante a los 17 años, por poner en peligro el linaje de la familia real al no ser ella una hija legítima.

AMBIENTACIÓN

CHILE





ISLA DE OSSEN



Ambientación/Isla de Ossien



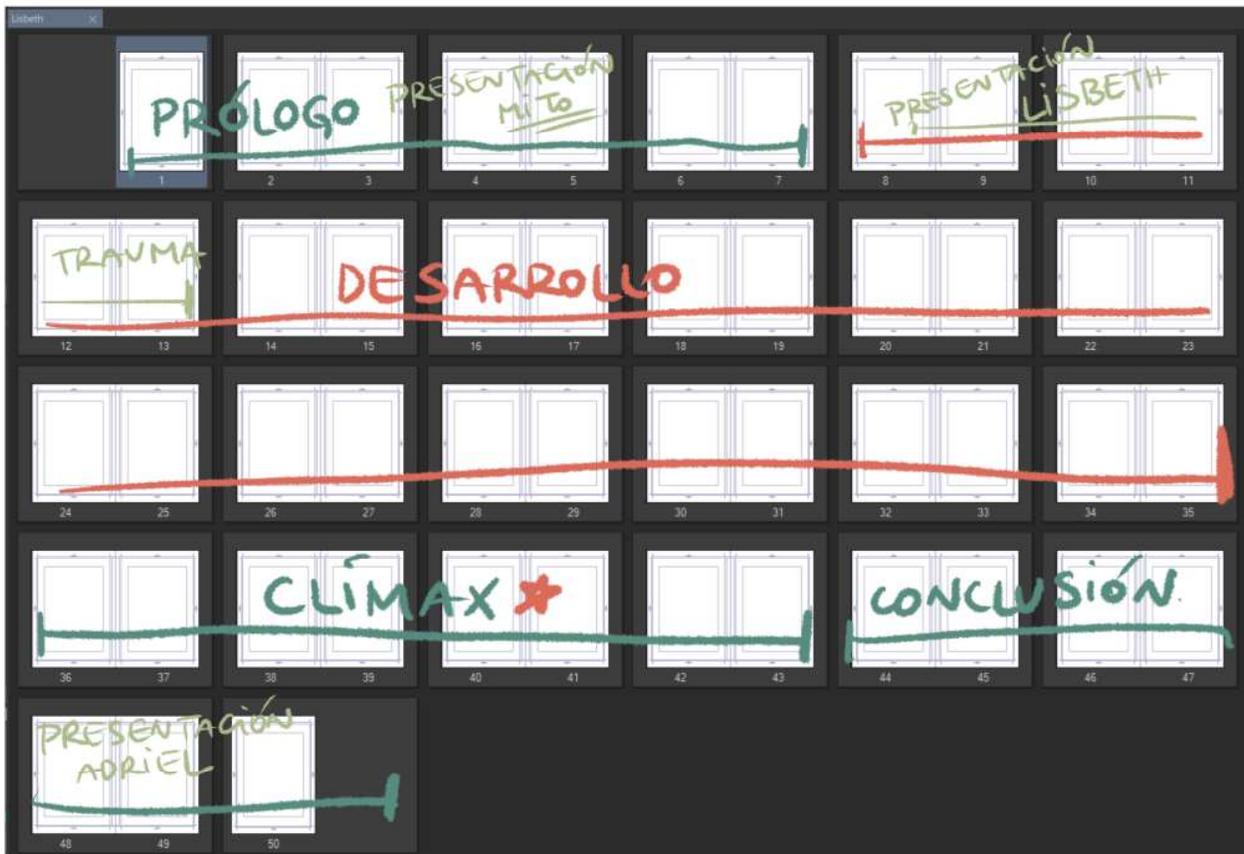




PROCESO CREATIVO

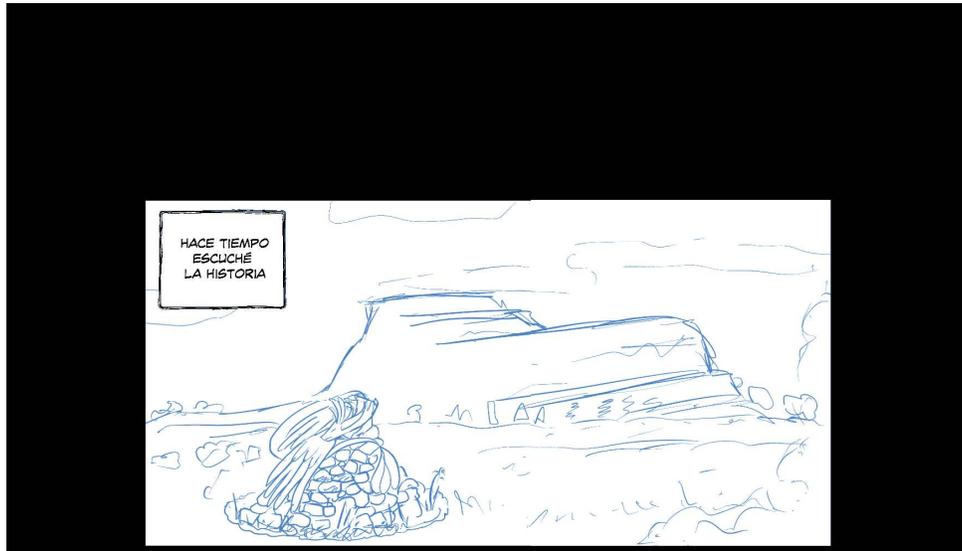
PRODUCCIÓN

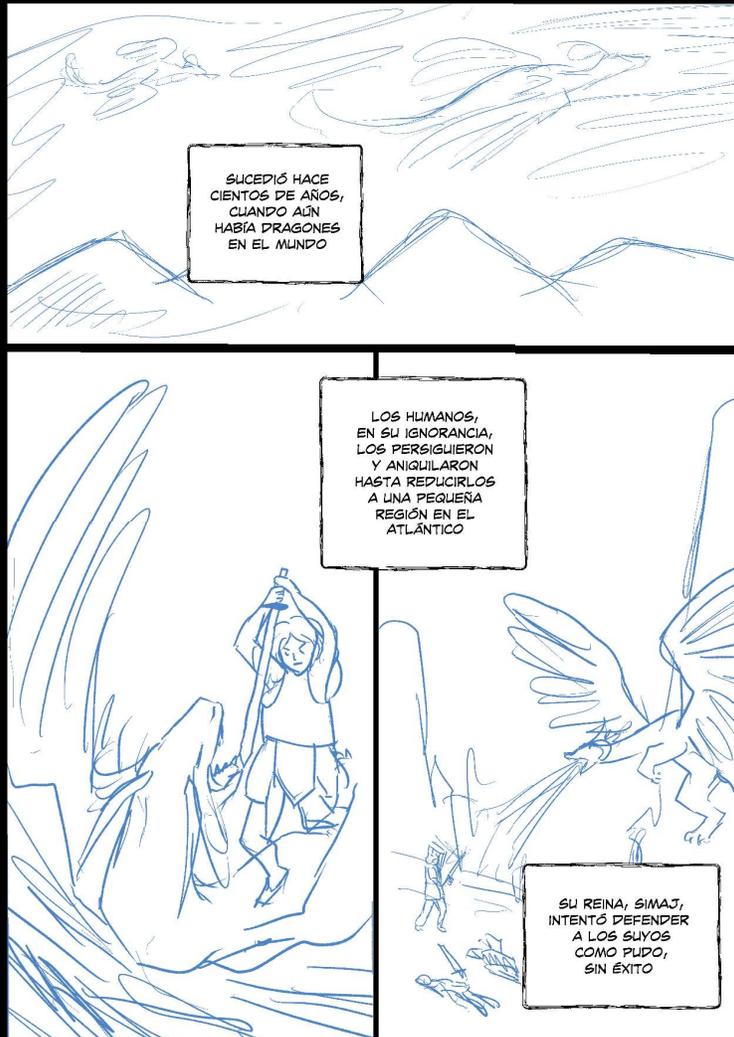
VISTA GENERAL



NEMU

PRÓLOGO





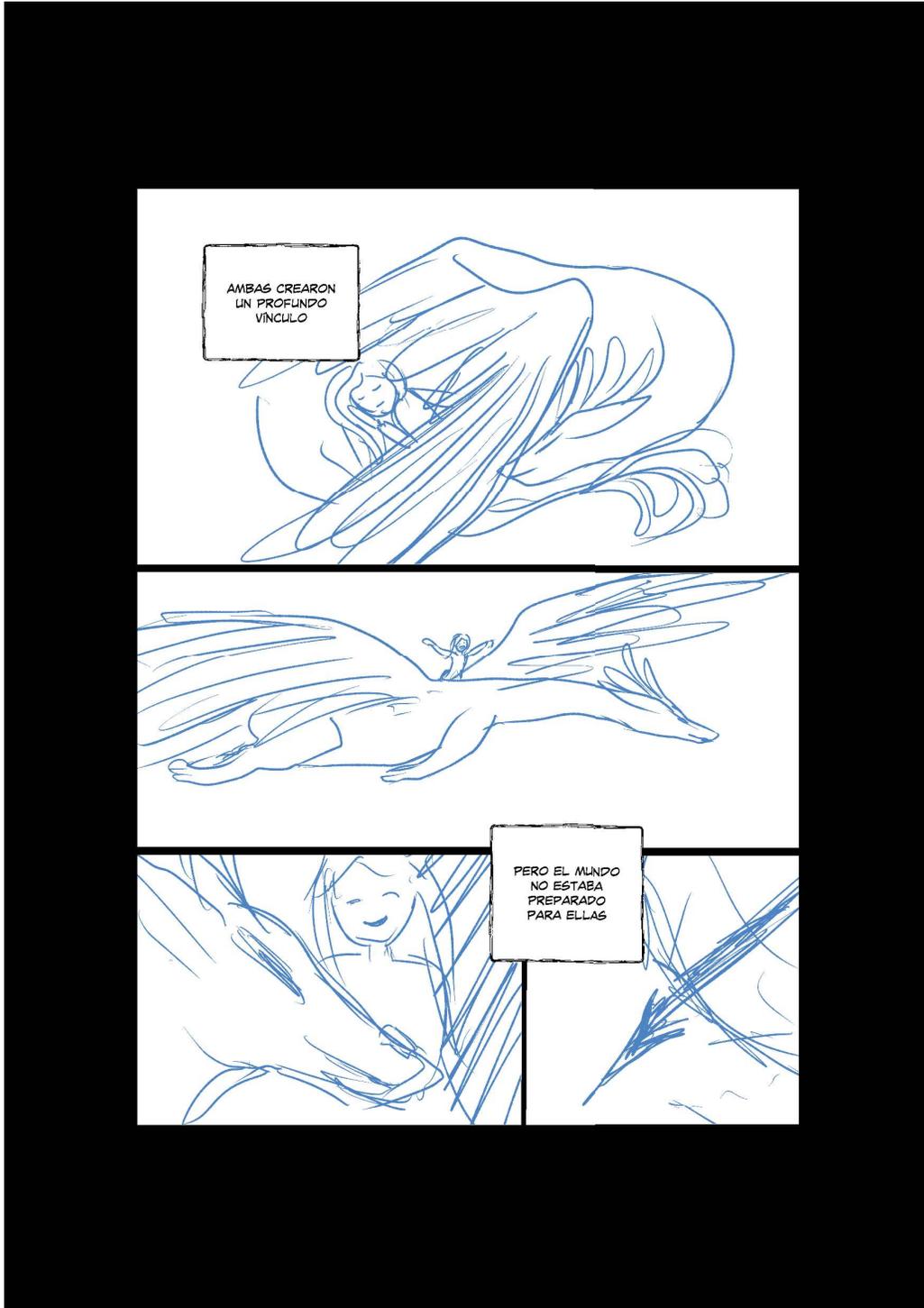


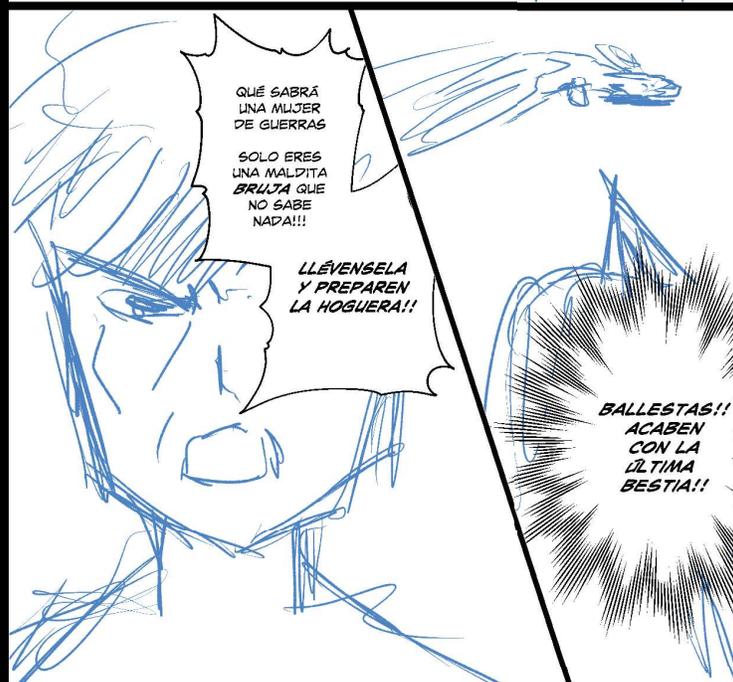
Y AUNQUE
PODÍA HABLAR
EL IDIOMA
DE LOS
HUMANOS

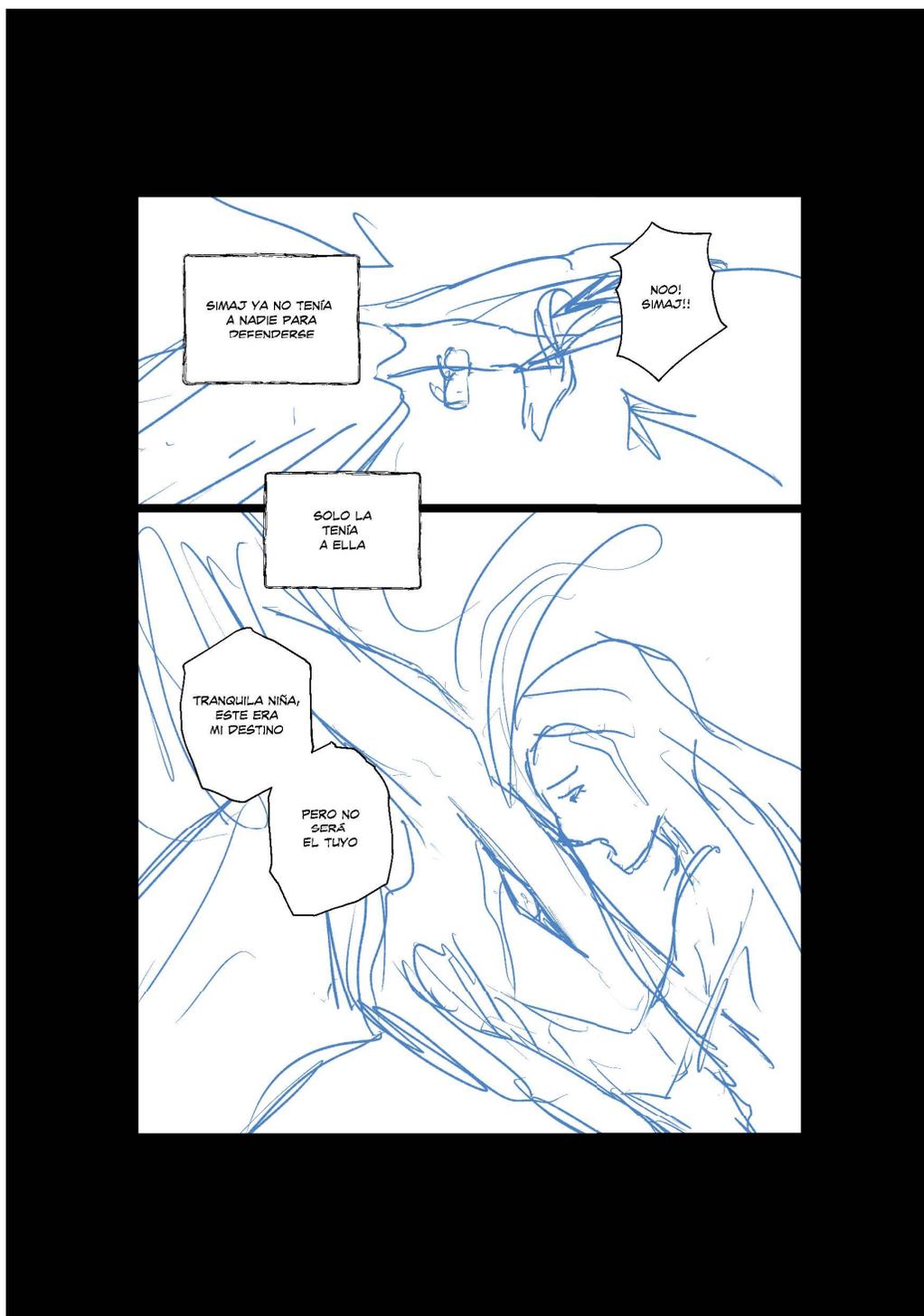


NO FUE
ESCUCHADA











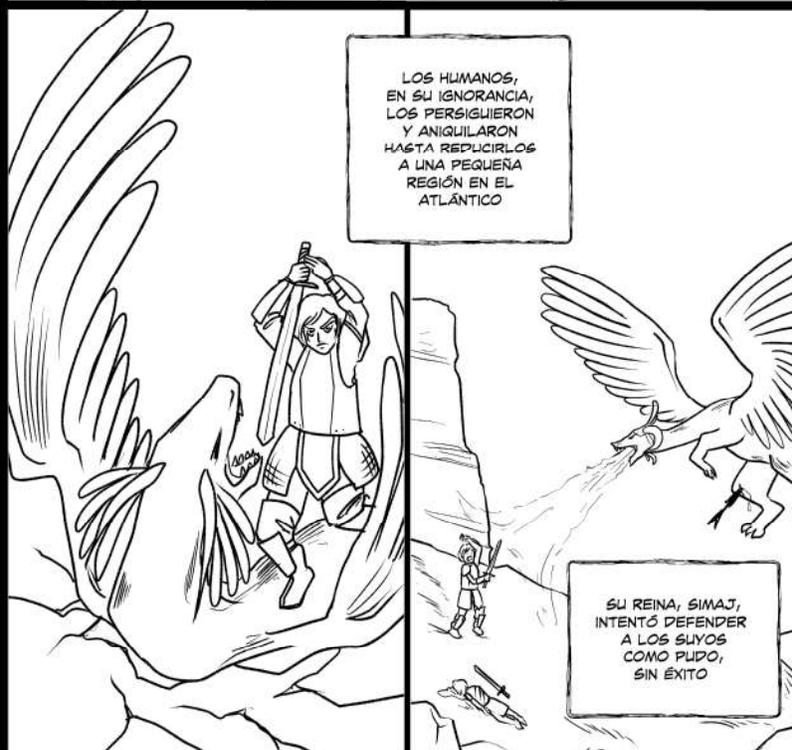
LINEART

PRÓLOGO





SUCEDIÓ HACE
CIENTOS DE AÑOS,
CUANDO AÚN
HABÍA DRAGONES
EN EL MUNDO



LOS HUMANOS,
EN SU IGNORANCIA,
LOS PERSIGUIERON
Y ANIQUILARON
HASTA REDUCIRLOS
A UNA PEQUEÑA
REGIÓN EN EL
ATLÁNTICO

SU REINA, SIMAJ,
INTENTÓ DEFENDER
A LOS SUYOS
COMO PUDO,
SIN ÉXITO



ERIGIÓ TUMBAS
PARA CADA UNO
DE SUS CAIDOS

Y AUNQUE
PODÍA HABLAR
EL IDIOMA
DE LOS
HUMANOS

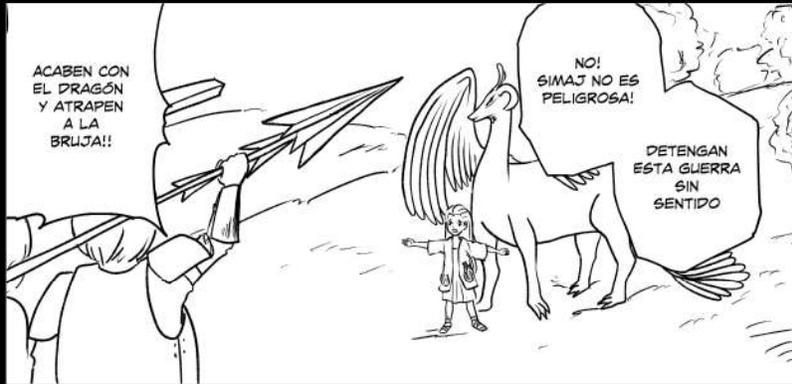


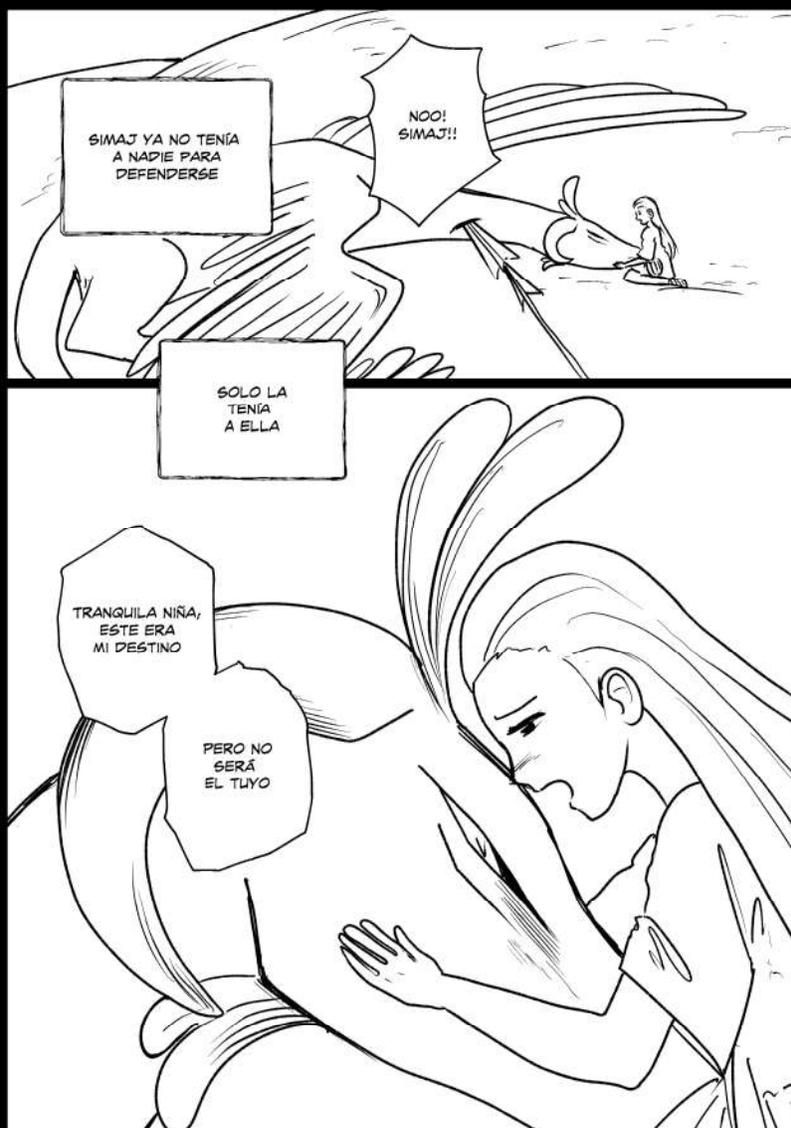
NO FUE
ESCUCHADA



SOLO UN ALMA
TAN SOLITARIA
COMO ELLA
PUDO COMPRENDER
SU DOLOR



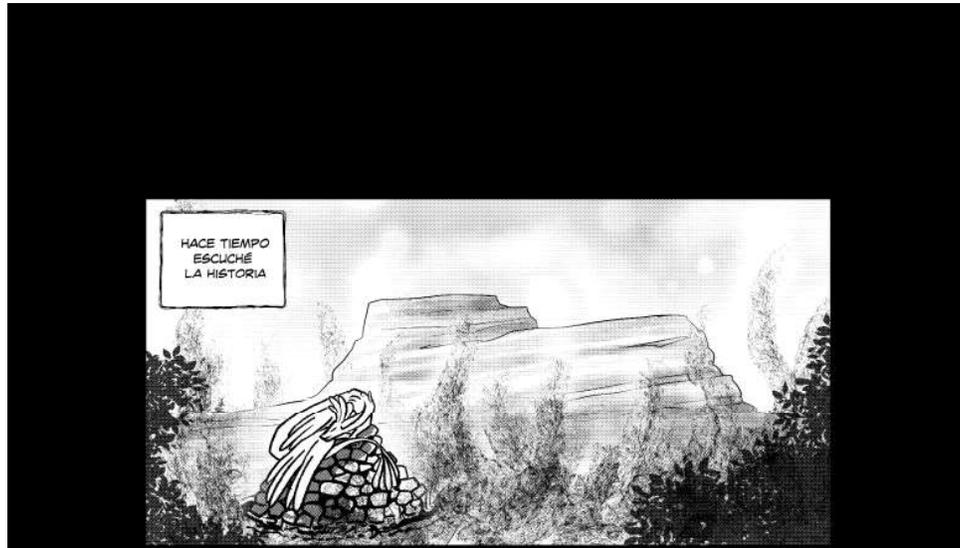






TEXTURAS

PRÓLOGO





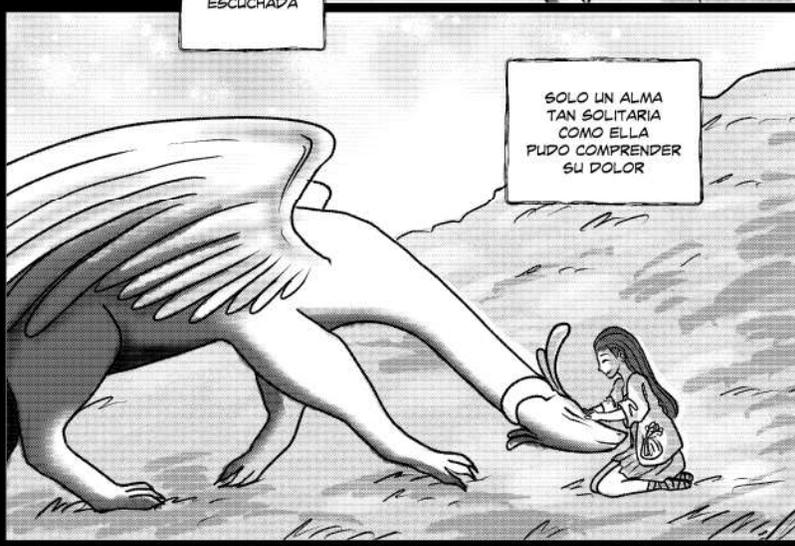


ERIGIÓ TUMBAS
PARA CADA UNO
DE SUS CAIDOS

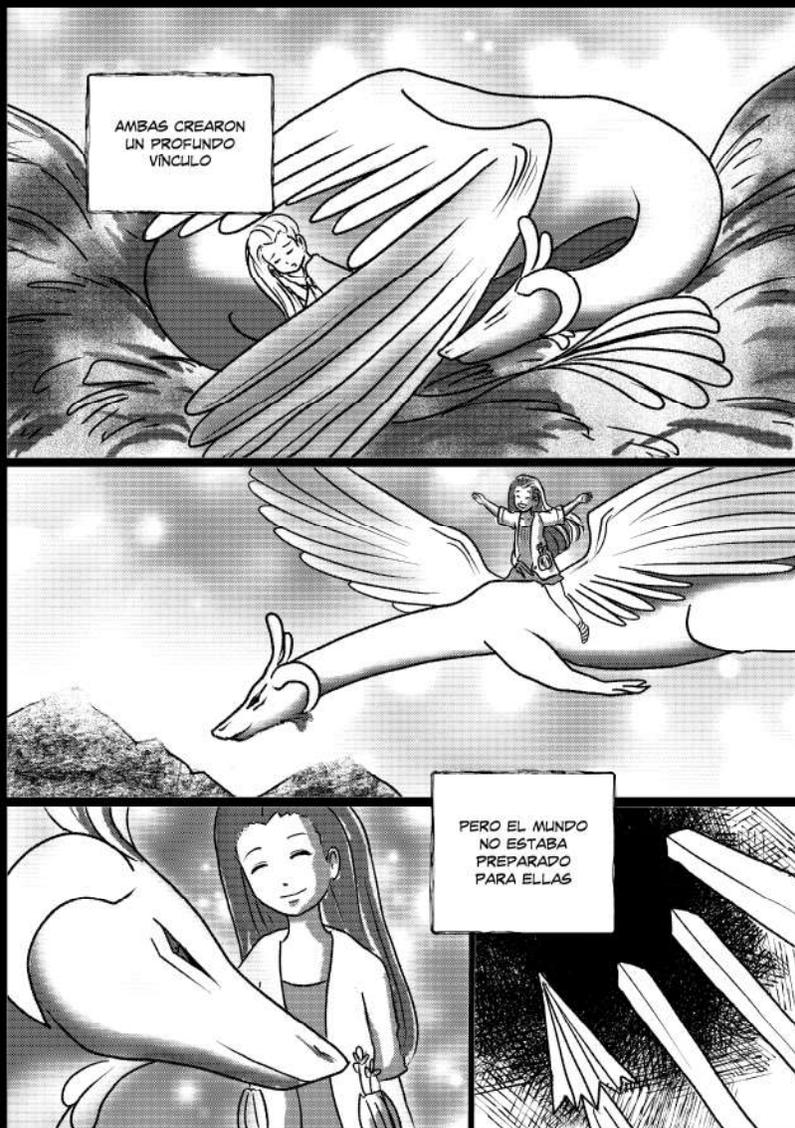
Y AUNQUE
PODÍA HABLAR
EL IDIOMA
DE LOS
HUMANOS

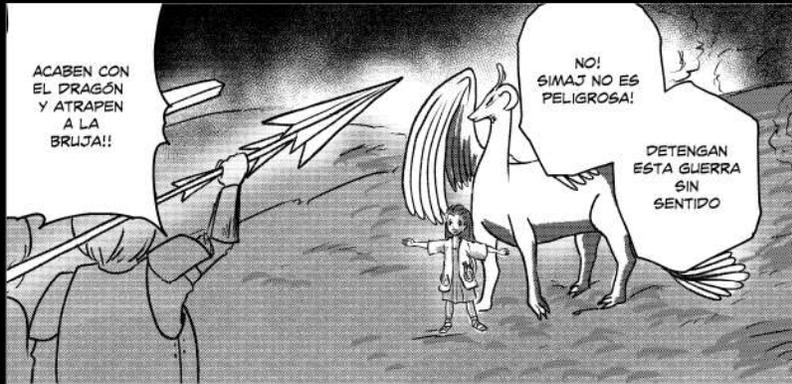


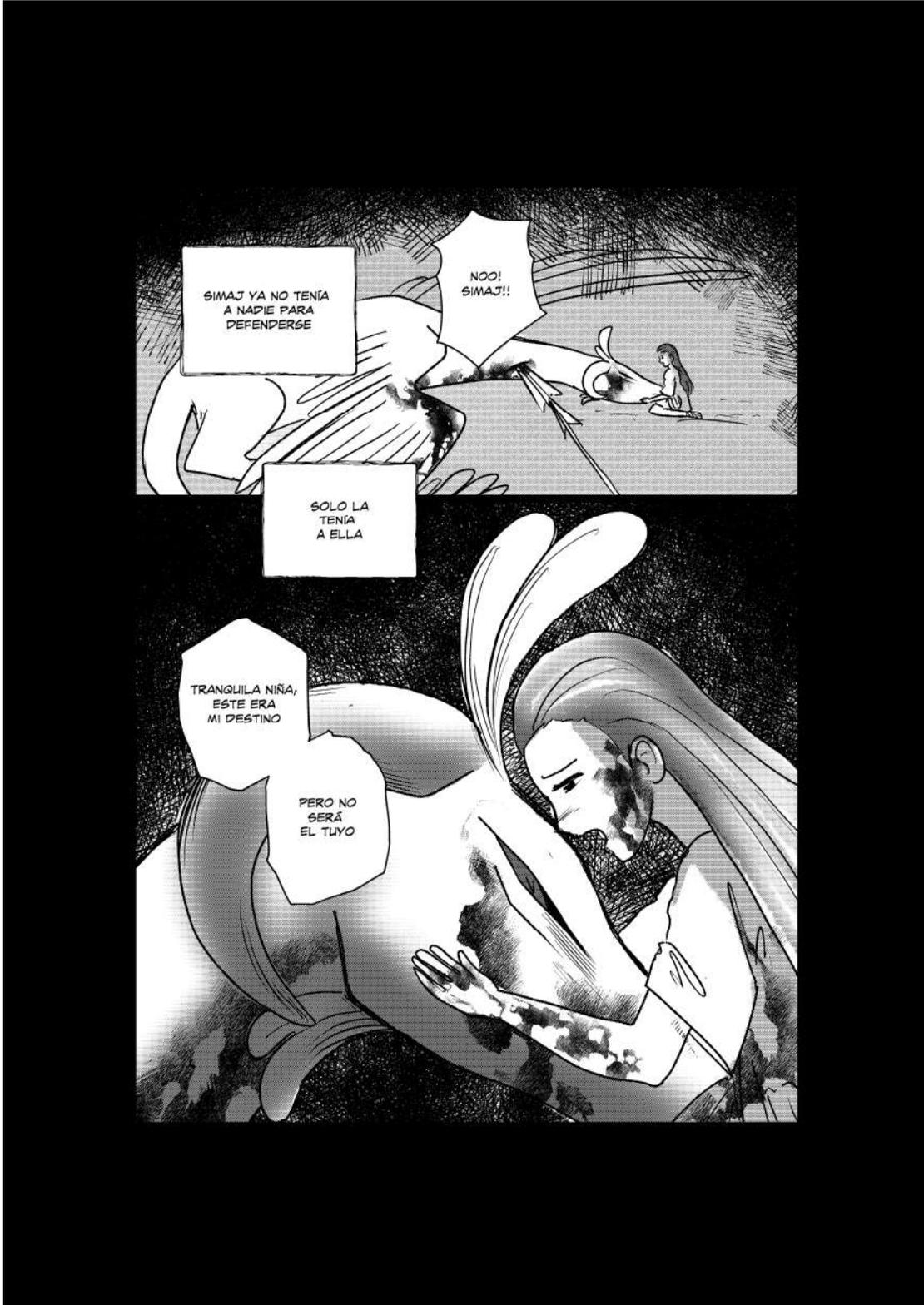
NO FUE
ESCUCHADA



SOLO UN ALMA
TAN SOLITARIA
COMO ELLA
PUDO COMPRENDER
SU DOLOR











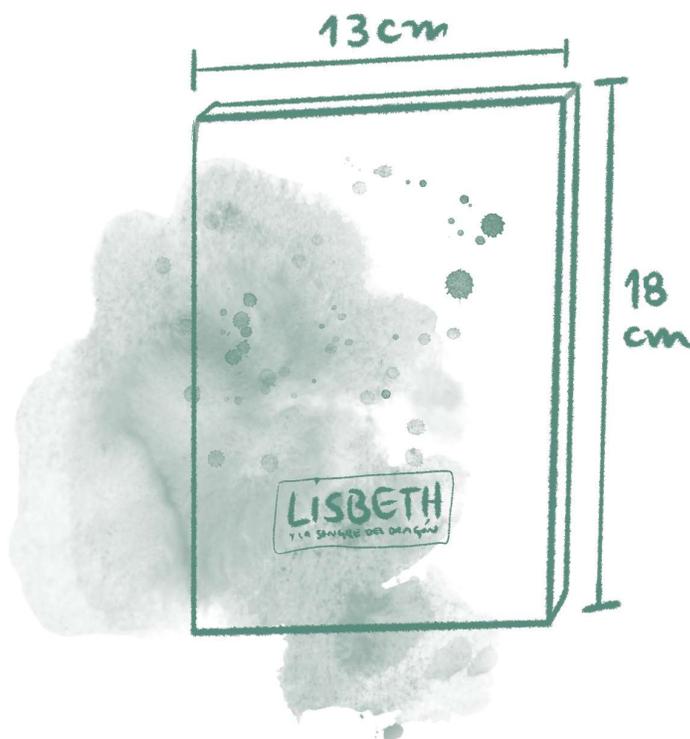


DISEÑO EDITORIAL

TAMAÑO

“Lisbeth y la Sangre del Dragón” está pensado para lanzarse como fanzine por capítulos, siendo la primera entrega el prólogo más el capítulo 1, se utilizará el formato “Tankobon”, término utilizado en Japón para referirse a un tomo recopilatorio de una serie de capítulos de una historia previamente publicada en formato revista en capítulos individuales. Se busca hacerlo de la manera más similar a Japón ya que los adolescentes dentro del grupo objetivo están familiarizados con este tipo de entregas.

El formato Tankobon más habitual es de 13x18cms y suele utilizarse para historias del género Shojo, Shonen y Fantasía. (54 – Los formatos del Manga, 2018)



LOGO Y TIPOGRAFÍAS



RUBIK DIRT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

CC JOE KUBERT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Para el logotipo se utilizó la tipografía Rubik Dirt de Google Fonts ya que por su nombre y diseño, refleja lo que la protagonista siente en razón de su trauma, una especie de suciedad en ella que la hace sentir temor y no la deja ser libre, en el logotipo se destaca la palabra "Sangre" al ser clave en la trama el hecho de ser descendiente de dicha sangre.

Para los textos interiores del cómic se utiliza CC Joe Kubert, tipografía gratuita que viene incluida en el programa especializado para cómics: Clip Studio Paint, es una tipografía ampliamente utilizada en globos de texto para manga y cómics en general por su gran legibilidad y versatilidad a la hora de ser empleada en distintos tonos y tipos de conversación.

PORTADA Y COLOR

Al ser una obra en blanco y negro, la elección de la portada y sus colores es clave ya que es por donde el lector se sentirá atraído en primera instancia, al ser una obra que en su título habla de "Sangre" se decidió que el color rojo sería clave, para ello se buscó un color que hiciera resaltar este rojo y para ello se utilizó tanto su complementario verde como su adyacente amarillo para lograr una paleta de colores armoniosa y llamativa pero simple y concisa, Lisbeth y el dragón son los sujetos de portada ya que son el tema principal de la obra.



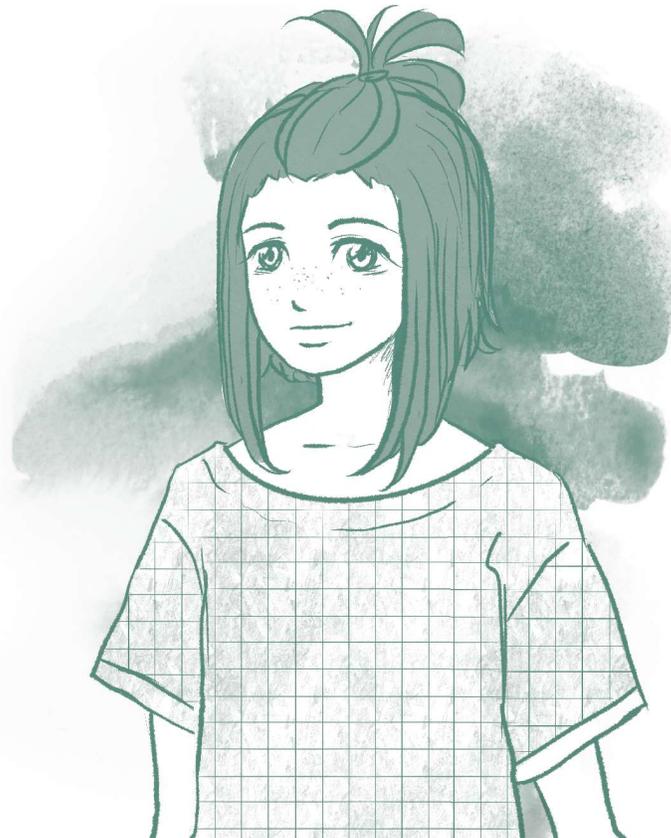
ESPECIFICIDADES TÉCNICAS

- Formato manga 13x18cms - Cantidad: 300 ejemplares
- 30 páginas fanzine: Papel Bond 80gr
- Cubierta: Couché 300gr laminado mate
- Encuadernación Hotmelt, lomo cuadrado
- Cubierta impresa en 4/4 colores
- Interior impreso en blanco y negro

Cotización*

- Costo unitario: \$6.450.-
- Costo total del proyecto: \$1.920.500.-

*El detalle de la cotización se adjunta en Anexos







GESTIÓN ESTRATÉGICA

FINANCIAMIENTO

Y PRESUPUESTO



FONDOS DE CULTURA

“Lisbeth y la Sangre del Dragón” tiene la posibilidad de postular a los Fondos de Cultura 2024, los cuales son *“recursos destinados anualmente por la Ley de Presupuesto de la Nación para fomentar el desarrollo de las artes, la difusión de la cultura y la conservación del patrimonio artístico y cultural de Chile.”* (Fondos de Cultura, s. f.), la obra se postulará a la convocatoria de Creación del Fondo de Libro y la Lectura, en la categoría Narrativa Gráfica, para el año 2024, ya que la convocatoria 2023 ya ha sido cerrada, esta convocatoria tiene por objetivo apoyar a los creadores con un monto único de financiamiento para finalizar obras literarias y gráficas, originales e inéditas.

Monto máximo único de \$6.328.000 para el género de Narrativa Gráfica (monto de referencia año 2023)

El proyecto se postula con una duración total de 12 meses desde el año siguiente a la postulación, esto quiere decir que la postulación se realizará en 2023 y en caso de ganarse el fondo, el proyecto daría inicio

en el año 2024. Para la postulación al fondo se requiere completar un formulario de postulación, en el cual se debe especificar el tipo de obra, en sus bases se especifica que se puede postular el formato de “Cómic estilo manga” por lo que esta sería la opción idónea a considerar, en la postulación además se debe considerar una muestra del trabajo de una extensión mínima de 6 páginas consecutivas terminadas, más material complementario que ayude a entender el desarrollo y características de la obra, tales como guión, storyboard, diseño de personajes, y todos los elementos que se consideren pertinentes para facilitar la correcta comprensión y apreciación de la obra en desarrollo, este material no tiene un mínimo ni un máximo de extensión.

EDITORIALES

Para la corrección, edición, producción y publicación del tomo recopilatorio de 5 capítulos completos trabajados en 12 meses desde el inicio del proyecto, se postulará la obra a distintas editoriales, quienes se encargarán de fijar el precio de la obra publicada, y serán un gran aporte en la distribución y publicidad

de la obra en sí, al ser un formato manga, se espera postular a editoriales afines con el formato y que aporten a la correcta apreciación del trabajo, las editoriales a considerar son las siguientes:

- WOLU Editorial
- Visuales
- Ariete
- Arcano IV

Actualmente estas editoriales lideran el campo del cómic en Chile y son las más idóneas para publicar un manga en el país, siendo WOLU la única en especializarse solamente en manga chileno, por lo que sería un punto fuerte a considerar.

WOLU
EDITORIAL

Visuales

ARIETE
OTE

ARCANO IV



ESTRATEGIAS DE DIFUSIÓN

Este proyecto será difundido y promocionado en primera instancia por su creadora, específicamente en Instagram, en la cuenta de Ilustración de la autora con más de 1000 seguidores, en el mes previo a su lanzamiento se lanzarán 5 publicaciones clave para invitar al público a estar atento a la publicación de la obra, dichas publicaciones constarán de 5 ilustraciones distintas en relación al cómic con pinceladas de información de personajes y mundo para interiorizar al público con el universo de la obra.

Al ser una obra que se entregará por capítulos, se publicará también en las plataformas digitales específicas para publicación de cómic, como lo es Manga Plus, aplicación directa de Japón hacia el mundo para publicación de mangas con el primer capítulo de forma gratuita en conjunto con el fanzine. Se trabajará con la editorial escogida para distribuir la obra a distintas librerías, poniendo especial énfasis en las que se especializan en cómic y manga.

Se organizará también con la editorial la participación en distintas ferias de ilustración para la venta y firma de los ejemplares del fanzine y distintos souvenirs relacionados a manga, tales como marcapáginas, stickers y postales.

Para el lanzamiento de la obra recopilatoria trabajada a 12 meses se espera trabajar en conjunto con la editorial escogida, y en lo posible contactar a la Biblioteca de Santiago, con el equipo de Sala Juvenil para organizar un lanzamiento acorde a la magnitud del proyecto con una charla sobre la creación y fomento de obras creadas por mujeres chilenas.

Este tomo recopilatorio se distribuirá también en colegios, siendo una obra que promueve la equidad de género y propone una mirada crítica hacia el maltrato, es un material que puede apoyar a los distintos programas educacionales a instaurar estos temas en el aula, siendo además los adolescentes el público objetivo de la obra, sería una manera de llegar ellos de manera directa.

PROYECCIÓN

Se espera producir un total de 5 tomos recopilatorios que abarcarían la trama completa de la obra, junto con la producción de los mismos sería interesante producir una versión para la plataforma Webtoon que es una aplicación de lectura de cómics, en ella existen dos áreas, Canvas y Originales, siendo Canvas la versión básica donde cualquier persona puede publicar su cómic y la versión Originales es patrocinada por la plataforma, el cómic se postularía a esta segunda área donde se establece la posibilidad de generar ganancias monetarias por la publicación, para esto habría que realizar toda una traducción de la obra a colores y adaptar la narración a un formato vertical que sea legible en smartphones y tablets, con este tipo de publicación se podría llegar a una mayor cantidad de personas que también responden al público objetivo y existiría la posibilidad de ampliar el universo de la obra para generar nuevas historias en relación a la misma.







CONCLUSIONES

SOBRE EL PROYECTO

Este proyecto se desarrolló en distintas etapas, siendo cada una, clave para su culminación, primero que todo y previo a la investigación se realizó una recopilación de antecedentes sobretodo de la representación de la mujer en el cómic que era un tema que buscaba abordar en el campo del diseño y la ilustración, estos antecedentes y bibliografía se analizaron para llegar a una primera instancia de investigación en donde se instauraron las bases para el proyecto y sus principales ejes desarrollados en el marco teórico.

Lisbeth y la Sangre del Dragón es un cómic estilo manga que nace con la intención de representar a un sector de adolescentes vulnerados, mostrando una historia de maltrato hacia la mujer pero desde un punto de vista de superación y empoderamiento, se instaura como un refugio en donde la empatía, la comprensión y la contención estén siempre presentes, para que las nuevas generaciones puedan sentirse identificadas y lidiar de manera indirecta con el contexto en el que viven y no pueden controlar.

En este contexto se investiga en primera instancia los estereotipos de la mujer en el cómic chileno a lo largo de la historia, en esta investigación sale a relucir como hubo un cambio significativo en la representación de la mujer a partir de los años 2000, donde se

aprecia tanto un aumento de publicaciones con mujeres como autoras y un cambio en el tipo de representación femenina, ya no ligada a estereotipos denigrantes y limitados, sino que se abre el campo a distintas y variadas representaciones que responden a una nueva necesidad del mismo público. Con el boom de lo digital y redes sociales, el público que lee cómic aumentó considerablemente y con ello las autoras también, hoy en día aún se pueden observar estereotipos que denigran a la mujer en obras tan famosas como Condorito, pero se observa una considerable disminución de la representación equívoca, también se observa una nueva tanda de estereotipos y sería bueno hoy en día replantearlos ya que si bien no son denigrantes o limitados, responden igualmente a una representación de la mujer desde distintas aristas que antes no se habían tomado en cuenta.

Otro aspecto importante que se ha podido abordar es la representación de un sector vulnerado. Hoy en día se ve mucho material sobre la lucha de la mujer para eliminar las diferencias existentes entre géneros y acabar con el maltrato tanto psicológico como físico hacia la mujer, en este sentido es importante poner estos temas sobre la mesa ya que ayuda a generar conciencia en los más jóvenes desde su propio mundo, que con una instancia lúdica como lo es el cómic, se

puede proponer una mirada crítica y negativa hacia todo lo que sea maltrato y alentar a la mujer desde su adolescencia a empoderarse y tomar acción sobre su vida y decisiones sin dejarse amedrentar por un tercero. En este sentido, la utilización del manga es clave, ya que logra desde lo emocional, plantear una historia representativa, aludiendo al mundo interior del individuo y siendo hoy en día un producto en constante crecimiento tanto en el campo del cómic nacional como occidental en general.

La autoficción es un tema que nació como un recurso en este proyecto, de la cual no se sabía mucho, al investigar se descubrió que era la forma exacta en la que esta historia cobraría el sentido personal que se le quería dar a la obra, ya que al ser el maltrato un tema que se vivió en carne propia, se buscaba la manera de ahondar en ello sin ser literal y abrupto, es por medio de la autoficción que se llega a este intermedio entre autobiografía y fantasía que aporta realidad a la obra, hace que se sienta honesta y personal, sin llegar efectivamente a ser autobiográfica, fue una forma de ahondar en un contexto personal que buscaba la forma de ser proyectado en forma de empatía hacia otros que sufrieron o sufren lo mismo, sin poder lidiar directamente con ello, se espera que esta obra ayude a generar una contención y un apoyo hacia cada persona que haya

sufrido maltrato y puedan ver en este proyecto un abrazo fraternal que les diga que no están solos en este camino y que se puede salir de ahí.

En un análisis más técnico de esta obra, se espera que la trama que se desarrolló en el proyecto, además de aportar emocionalmente al grupo objetivo, sea también un aporte editorial al campo del cómic chileno, ya que se hace necesario hoy en día participar activamente como autora, es el momento idóneo para publicar en el país ya que se abren muchas instancias que promueven y alientan a la creación, uno de ellos es el Fondo del Libro que se espera en su próxima convocatoria participar en el fondo de creación, para el género Narrativa Gráfica, ya que es un proyecto que busca instalarse a nivel nacional y ganar ese fondo significaría un gran salto para poder distribuir la obra a la mayor gente posible, se espera también que este proyecto se postule a distintas editoriales que reconozcan en la obra un aporte al campo.

A nivel personal se ha logrado un aprendizaje importante a nivel tanto técnico como emocional, en lo técnico he aprendido a trabajar con referentes, siempre tuve la equivocada idea de que debía crear algo totalmente nuevo, sin embargo, con este proyecto pude entender que no se trata de

crear la rueda, sino de tomar los recursos que se tienen y crear desde lo existente, algo que aporte el significado que se busca entregar, otro aspecto en que se trabajó bastante fue en la narración, ya que existen ritmos narrativos que acompañan tanto a la viñeta como al texto, y aprender a utilizar esos ritmos de manera efectiva fue un desafío grande. A nivel emocional se trabajó un contexto personal a través del arte, creo que es una manera muy efectiva de sanar, tomar una experiencia personal y transformarla desde lo artístico en un producto que exprese ese dolor y acompañe a un otro en ese mismo sentir, aporta un significado mucho más profundo al producto resultante.

Esta obra fue un desafío personal, fue necesaria mucha perseverancia e imaginación para su creación, aprendí muchísimo sobre los tiempos de creación y como armar un proyecto paso a paso, cubriendo cada posible falta para que fuera un proyecto conciso y justificado, la toma de decisiones fue clave y creo que el objetivo fue logrado.

Esta obra está dirigida a un lector, y se espera que ese lector sepa apreciarla por lo que es, una historia que genere un debate interno sobre el maltrato y a la vez, genere entretenimiento y deseo por saber más del mundo creado, cada personaje está pensado para que se sienta

real, con una personalidad y características que no estén fuera de la realidad, así generar una representación fidedigna, y en lo posible, la sensación de que es una historia que podría suceder si la fantasía y la realidad se unieran.









BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

BIBLIOGRAFÍA

- Butler, Judith. (2007). El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad. Paidós.
- Montecino, Sonia. (1997). Palabra dicha. Escritos sobre Género, Identidades, Mestizaje.
- Liniers, M. C. R. (2003). La imagen virtual de la mujer. De los estereotipos tradicionales al ciberfeminismo. *Feminismo/s: revista del Centro de Estudios sobre la Mujer de la Universidad de Alicante*, (2), 167-182.
- Bedoya, M. N., & Egaña, E. M. D. (1989). El cómic como recurso didáctico:: una reflexión coeducativa. *Tabanque: Revista pedagógica*, (5), 53-66.
- McCloud, S. (2014). Entender el cómic: el arte invisible. Astiberri.
- Jiménez-Varea, J. (2001). Símbolos y estereotipos: la moral a través de la imagen en el cómic. El cómic en el nuevo milenio. *Actas de las Primeras Jornadas sobre Cómic, Comunicación y Cultura (2001. Sevilla)*(pp. 109-117).
- Igado, M. F., & Zaragoza, M. J. M. (1999). Estereotipos en el cómic. *Comunicar*, (12).
- Díez Balda, María Antonia. (2011). El cómic feminista: Un poco de historia.
- Canovas Emhart, R. Apuntes sobre El diario íntimo de Maliki 4 ojos, de la sin par Marcela Trujillo.
- Masarah Revuelta, E. (2016). Lecturas feministas en el cómic autobiográfico contemporáneo.
- Terrones, M. (2021, 5 abril). Cartografías del cómic creado por mujeres. *Letras Libres*. <https://letraslibres.com/libros/cartografias-del-comic-creado-por-mujeres/>

- Humanas, C., & Radio, S. (2016, 7 abril). Feminismo chileno vive su revolución más importante en 40 años. Humanas. <https://www.humanas.cl/feminismo-chileno-vive-su-revolucion-mas-importante-en-40-anos/>

- ProChile. (2021). CATÁLOGO DE MUJERES CHILENAS EN LA HISTORIETA - 2021 (1.a ed.). VLP Agency.

- Jiménez, J. (2020, 24 agosto). Mujeres entre viñetas; web que reivindica a las autoras. RTVE.es. <https://www.rtve.es/noticias/20200629/comic-mujeres-entre-vinetas-web-reivindica-grandes-autoras-historia-del-comic/2023526.shtml>

- Mccausland, E. M. (2018). FEMINISMO Y AUTOGESTIÓN: ENTREVISTA A POWERPAOLA. No 6 de TEBEOSFERA. TERCERA ÉPOCA, 6(1), 6–9.

- Mella González, M. M. (2020). Viñetas en resistencia: Escena del Cómic Feminista Producido en Chile durante 2008–2018.

- Contreras-Llave, N. (2018). Las olas del feminismo a través del cómic. Una propuesta didáctica. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7665848>

- McCausland, E. (2017). Wonder Woman. El feminismo como superpoder. Errata Naturae

- Sociedad Española de Contracepción & Rada, C. B. (2001). Manual de salud reproductiva en la adolescencia: aspectos básicos y clínicos. Sociedad Española de Contracepción.

- Giunta, A. (2019). Feminismo y arte latinoamericano: Historias de artistas que emanciparon el cuerpo (Arte y pensamiento). Siglo XXI Editores.

- Brunet Icart, I. (2020c). La cuarta ola del feminismo. *Revista Internacional de Organizaciones*, 24, 403-420. <https://doi.org/10.17345/rio24.403-420>

- Glas, D. (2018, 5 marzo). La cuarta ola feminista ha llegado y esto es lo que debes saber. *Código Nuevo*. <https://www.codigonuevo.com/mileniales/cuarta-ola-feminista-llegado-debes>

- Dutton, D. G.; Nicholls, T. L. (2005). The gender paradigm in domestic violence research and theory: Part 1—The conflict of theory and data. *Aggression and Violent Behavior* 10 (6): 680. doi:10.1016/j.avb.2005.02.001

- Carney, M.; Buttell, F.; Dutton, D. (2007). "Women who perpetrate intimate partner violence: A review of the literature with recommendations for treatment". *Aggression and Violent Behavior* 12: 108. doi:10.1016/j.avb.2006.05.002

- Álvarez A. M.. (2005). La construcción de un marco feminista de interpretación: la violencia de género. *ARQ*, 18(18), 231-248. <https://doi.org/10.5209/cuts.8440>

- Vincent Colonna. (2011). Cuatro propuestas y tres deserciones (tipologías de la autoficción). *La autoficción: reflexiones teóricas*, 2012, ISBN 978-84-7635-838-2, págs. 85-122, 85-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6054894>

- Jimenez, A. M. (2016). *MUNDOS IMPOSIBLES: AUTOFICCIÓN. ACTIO NOVA: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 0(2016). <https://doi.org/10.15366/actionova2016.0>

- Blanco, S. (2020). *Autoficción: Una ingeniería del yo* (1.a ed.). Punto de Vista.

- Dubrovsky, S (2005): «Ne pas assimiler autofiction et autofabulation», *Le magazine littéraire*, 440: 26-28.

- Colonna, V. (2007). *Autofiction & autres mythomanies littéraires (Essais)* (edición francesa). TRISTRAM.

- Castillo, J. C. (2022, 18 marzo). Ventas de mangas en Chile incrementaron un 600% durante el 2021 en comparación a 2020. ADN. <https://www.adnradio.cl/tendencias-y-curiosidades/2022/03/18/ventas-de-mangas-en-chile-incrementaron-un-600-durante-el-2021-en-comparacion-a-2020.html>

- Contreras, E. (2020, 8 diciembre). Confirmado: manga chileno obtiene primer lugar en concurso internacional de Shonen Jump. BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile. <https://www.biobiochile.cl/noticias/artes-y-cultura/actualidad-cultural/2020/12/07/confirmado-manga-chileno-obtiene-primer-lugar-en-concurso-internacional-de-shonen-jump.shtml>

- Mur, J. R. (2020, 13 enero). Mismo lenguaje, diferentes códigos, pero influencias mutuas: Semejanzas y diferencias entre el cómic americano de superhéroes y el manga nipón (parte I). Kalós Revista Cultural. <http://www.revistakalos.com/comparativa-comic-americano-superheroes-manga-nipon-parte-i/>

- Rosetta, L. P. de. (2020, 7 mayo). Las diferencias entre cómic americano y manga: una explicación antropológica, las culturas de alto y bajo contexto, las dimensiones de Hofstede. La pluma de Rosetta. <https://laplumaderosetta.wordpress.com/2015/10/28/las-diferencias-entre-comic-americano-y-manga-una-explicacion-antropologica-las-culturas-de-alto-y-bajo-contexto-las-dimensiones-de-hofstede/>

- Broome, A. C. (2019, 13 noviembre). ¿Eso es un sí? La comunicación de alto y de bajo contexto. LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/eso-es-un-s%C3%AD-la-comunicaci%C3%B3n-de-alto-y-bajo-contexto-ana/?originalSubdomain=es>

- Hall, E. T. (1976). Beyond Culture. Anchor Books.

- Ruiz, K. (2022, 11 febrero). Cómics manga: narrativa, ritmo y composición. Domestika. <https://www.domestika.org/es/courses/3355-comic-manga-narrativa-ritmo-y-composicion>

- Adorno, T. W. (2005). Teoría estética (Tra). Ediciones Akal.

- Carta Prat: Tomo 1. (s. f.). WOLU Editorial. <https://www.wolueditorial.cl/carta-prat-tomo-1>

- Café Amargo Pack. (2022, 22 abril). Arcano IV. <https://arcanoiv.cl/producto/caf%C3%A9-amargo-pack/>

- (EBOOK) Déjame que te llame. (s. f.). WOLU Editorial. <https://www.wolueditorial.cl/ebook-dejame-que-te-llame>

- (EBOOK) French Kiss. (s. f.). WOLU Editorial. <https://www.wolueditorial.cl/ebook-french-kiss>

- (EBOOK) Our Story Begins With. . . (s. f.). WOLU Editorial. <https://www.wolueditorial.cl/ebook-our-story-begins-with>

- (EBOOK) La Colina de los Tordos. (s. f.). WOLU Editorial. <https://www.wolueditorial.cl/ebook-la-colina-de-los-tordos>

- Colaboradores de Wikipedia. (2022, 26 noviembre). Naruto. Wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Naruto>

- Wiki Targeted (Entertainment). (s. f.). Animanga Wiki. https://animanga.fandom.com/es/wiki/Fushigi_Yuugi

- Loser, J. (2021, 24 enero). «Locke & Key»: así son los aclamados cómics en los que se basa la serie fantástica de Netflix. Espinof. <https://www.espinof.com/series-de-ficcion/locke-key-asi-aclamados-comics-que-se-basa-serie-fantastica-netflix>

- LA NOCHE ESTRELLADA. (s. f.). https://www.barbarafioreeditora.com/catalogo/libros/la_noche_estrellada

- NO HACE MUCHO TIEMPO. (s. f.). https://www.barbarafioreeditora.com/catalogo/libros/no_hace_mucho_tiempo

- GEOGRAFÍA - El Portal de Irlanda. (s. f.). <https://sites.google.com/site/elportaldeirlanda/geografia>

- Colaboradores de Wikipedia. (2022a, noviembre 16). Monarquía absoluta. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Monarqu%C3%ADa_absoluta

- CLIMA - El Portal de Irlanda. (s. f.). <https://sites.google.com/site/elportaldeirlanda/clima>

- 54 – Los formatos del Manga. (2018, 1 enero). Gcomics. <https://gcomics.online/podcast/54-los-formatos-del-manga/>

- Fondos de Cultura. (s. f.). <https://www.fondosdecultura.cl/fondos/>

ANEXOS

COTIZACIÓN

imprensa@dospuntocero.cl
Lu-Ju 9:30 a 17:30 - Vi 9:30 a 15:30
Visita nuestro Facebook
Visita nuestro Instagram



Offset Digital ▾

Gran Formato ▾

Aprende con nosotros

1 item - \$1.920.500

Producto	Precio
Libros bond A5 Libros: 300 Páginas negro: 30 Páginas color: 0 La tapa será: cubierta flexible laminada Y se verá: Mate Unido con: Hotmelt \$1.920.500 Precio por libro (aprox.): \$6.450 tapa acá: libro acá:	\$1.920.500

Total del carrito

Subtotal	\$1.920.500
Envío	<input checked="" type="radio"/> Tarifa plana en la quinta región y Santiago: \$5.950 <input type="radio"/> Retiro gratis en nuestras oficinas en Villa Alemana <input type="radio"/> Retiro en viña del mar: nos ponemos de acuerdo y se retira en portería de edificio en viña <input type="radio"/> Entrega en Starken o Correos de Chile. Envío por pagar. El valor es para pagar a la persona que va a dejar el paquete: \$2.500 Shipping to Valparaíso . Cambiar dirección 📍
Total	\$1.926.450

DETALLE ESCALETA

Prólogo- Se presenta la leyenda de la Sangre del Dragón

Se cuenta cómo los dragones fueron aniquilados y la diosa dragón entregó su sangre para salvar a la única humana que logró comprenderla, dándole poderes de dragón tanto a ella como a sus descendientes.

1- Lisbeth sueña con maltratos y dragones, Alex le ayuda

Se presenta a Lisbeth, la heroína, ella es la narradora y nos cuenta sobre los sueños que ha tenido desde pequeña y como Alex ha sido un apoyo para ella, desea poder superar este trauma y poder vivir libre, en el final del capítulo se ve como conoce a Adriel.

2- Se presenta a Adriel y se conoce más sobre su vida

Lisbeth habla de Adriel y cómo él también tenía los mismos sueños que ella, se muestra su vida y como ha vivido con un trauma parecido, pero él busca desesperadamente a la persona que ve en sus sueños, mientras Lisbeth lo evita, en el final se vuelve al momento del encuentro entre los dos.

3- Encuentro con Adriel

Se conoce como Lisbeth y Adriel se encuentran y como ambos se recuerdan de sus sueños, Adriel le cuenta a Lisbeth sus sospechas de que lo que sueñan no son solo sueños, sino una realidad que está latente, aparece Diana y confirma las sospechas de Adriel ya que estaba investigando en la biblioteca.

4- Se conoce más sobre el trauma de Lisbeth

Se hace un acercamiento a los sueños de Lisbeth y se cuenta parte de la historia de cómo esta vida pasada fue cruelmente atacada por Graham, un rey cruel que transformó su vida y la de su madre en un infierno, Adriel cuenta como soñó su propia muerte junto con la de esta chica y su obsesión por encontrarla, se confirma que la chica es la misma de ambos sueños y podría ser Lisbeth.

5- Investigan sobre el rey Graham

El grupo de Lisbeth, Alex, Adriel y Diana se unen para averiguar si realmente esta historia podría ser real y continúan con la investigación de Diana para confirmar que efectivamente es real y este rey está vivo, Lisbeth se da cuenta de que en realidad los sueños son recuerdos y ella fue lastimada por este hombre, tiene una visión del rey y siente miedo.

6- Se conoce más sobre el reino de Ossen

Nos movemos al reino de Ossen, una isla habitada por humanos y una familia real llena de humanos mitad dragón, el rey es uno y abusa tanto de su familia como de su gente, es un rey cruel y planea abrir el país para expandir su poder y liberar a los dragones en el mundo.

7- Se presenta a Allen y la madre de Lisbeth

Lynna y Allen, la madre y el hermano de Lisbeth en su vida pasada siguen vivos pero son atormentados por Graham, se muestra como al día de hoy se intentan proteger el uno al otro y como recuerdan a Lisbeth con tristeza.

8- Se conoce más sobre el pasado de Adriel y Lisbeth

Se muestra como fue la muerte de Adriel y Lisbeth y el por qué reencarnaron en la actualidad: para acabar con la dinastía de terror del rey Graham y salvar la isla de Ossen.

9- Elaboran un plan para ir a Ossen

Con la certeza de que este reino existe, logran dar con información para contactarse con el país pero es compleja, ya que deben acceder a la embajada de Ossen en Irlanda, Diana tiene parientes en la CIA y hay posibilidades que poder concretar la comunicación.

10- Actualidad del rey Graham, abusos

Vemos como actualmente el reino de Ossen sufre los abusos de rey, y su plan por expandirse, el rey envía a Allen, su hijo a contactar con Irlanda para

comenzar con su plan infiltrando parte de su ejército en el de Irlanda, Allen no está para nada convencido de este plan, pero se le amenaza con atacar a su madre si no accede.

11- Lisbeth habla con Allen, su antiguo hermano

En Chile, Lisbeth y los chicos logran conseguir que los parientes de Diana ayuden en el contacto con la embajada de Irlanda y coincide con la estancia de Allen en la isla, Lisbeth y Allen conversan y convencen al chico de que ella y Adriel viven, le hablan de sus planes para llegar al país, Allen accede a ayudar.

12- Llegan a Ossen

Con la ayuda de Allen logran elaborar un plan para llegar a la isla, la madre actual de Lisbeth se preocupa pero algo le dice que su hija está haciendo lo correcto y la deja marchar junto a sus amigos con la promesa de que se cuidará y volverá sana y salva, en el final del capítulo llegan a la isla de Ossen.

13- Reunión con la antigua madre y hermano de Lisbeth

Lisbeth y la familia de su vida pasada se encuentran en la isla a escondidas del rey y elaboran el plan para encarcelarlo en las celdas antidragones del palacio y así acabar con su dinastía del terror, primero deben acabar con sus aliados, Allen y Lynna usarán el poder de sus dragones para ello, con Lisbeth y los chicos como infiltrados para buscar aliados.

14- Lisbeth lucha con el trauma

En la búsqueda de aliados, Lisbeth vuelve a recordar los abusos de Graham y cuando en un paseo alcanza a divisarle a lo lejos, es presa de un ataque de pánico.

15- Lisbeth quiere renunciar

En el ataque de pánico, Lisbeth recuerda escenas de los abusos que sufrió por parte de Graham y cómo eso la condujo a una muerte prematura junto con su amado a muy corta edad, esto la paraliza.

16- Alex, Adriel y Diana se unen para apoyar a Lisbeth

Los chicos encuentran a Lisbeth paralizada y a punto de renunciar al plan y unen fuerzas para brindarle su apoyo a la chica, haciendole ver lo fuerte que es y como ya ha llegado muy lejos, y no puede permitir que este hombre le haga daño a más gente como se lo hizo a ella y a su familia.

17- Lisbeth se empodera

Lisbeth logra recuperarse y se empodera para ir en contra del rey, no se dejará pisotear una vez más por alguien que no vale más que ella. Ya con aliados a su favor, se encaminan a enfrentarlo.

18- Enfrentamiento de Lisbeth y su familia contra el rey

Llegan al rey y Allen con Lynna desatan su poder de dragón para enfrentarlo junto con aliados, Graham se ve rodeado pero enfrenta la pelea en contra de su familia y los abate, en el fulgor de la batalla Lisbeth ve que no hay posibilidades pero aun así se le enfrenta, a lo que Graham la abate sin miramientos.

19- Lisbeth casi muere

Lisbeth es socorrida por sus amigos e intentan huir con ella, pero Lisbeth casi agonizando les pide que huyan solos y se salven, no quiere que se sacrifiquen por ella, en eso Graham se dispone a atacarlos y los chicos en un acto de valentía intentan proteger a Lisbeth con sus cuerpos, zoom a los ojos de Lisbeth brillando.

20- La leyenda de la sangre del dragón cobra vida

Regresamos a la leyenda de la sangre del dragón donde quedó en un principio, con la diosa dragón pronunciado sus palabras y esta vez es Lisbeth la que se transforma en un poderoso dragón, la diosa le cuenta cómo ella es la descendiente directa de su sangre y debe cumplir lo que le encomendó a la primera sanger, vivir y ser libre.

21- Lisbeth despierta como dragón

Volvemos a la pelea y vemos a Lisbeth transformada, protege a los que puede y se dispone a luchar contra Graham.

22- Lucha con el rey

Vemos la lucha ardiente entre Graham y Lisbeth, Lisbeth le dice cómo ella siempre fue descendiente del dragón y como su poder es mucho más grande que el de él porque ella no está sola, lo vence.

23- Celebración de la victoria

Logran encarcelar a Graham y es condenado a una cadena perpetua hasta el día de su muerte, Allen, Lynna y los amigos de Lisbeth la celebran.

24- Lisbeth se reconoce a sí misma

Lisbeth en un monólogo reconoce como en el final logró creer en sí misma y en la gente que la apoyaba y así despertó su dragón, ella cree que en su vida pasada no lo despertó porque no era el momento de vencer a Graham, debía pasar el tiempo para que este se debilitara, encontrar aliados y así vencerlo.

Epílogo- Se despide la leyenda de la Sangre del Dragón

Se vuelve a contar el mito de la sangre del dragón pero esta vez es Lisbeth, y cuenta como finalmente logró vivir y ser libre.



