

1.1. LA NARRATIVA GRÁFICA

Contar historias a través de las imágenes es una tradición universal, desde las cavernas o los murales egipcios y etruscos hasta la historieta, los libros infantiles, la animación, los juegos electrónicos, el cine, el comercial, la fotonovela, la novela gráfica o el álbum ilustrado de hoy. En la actualidad, la cultura de la imagen gráfica ha recuperado su capacidad de relato, a la vez que ha asimilado estéticas y se ha apropiado de medios y soportes. El resultado es una gran diversidad de narrativas que se construyen a través del dibujo, de la fotografía, de la ilustración, del diseño multimedia, del montaje cinematográfico. La imagen narrativa puede optar por integrar textos e imágenes o puede construir un relato enteramente visual. La gran ventaja es el universalismo del lenguaje: por encima de las diferencias de idiomas y culturas, contar historias a través de la imagen asegura su llegada a cualquiera que las mire.



La narrativa gráfica fue abordada desde el primer número de la revista. Fue el artículo de Rosa Gonzales “Innovar el libro, tradición y modernidad”, que relataba la experiencia de los manuscritos iluminados, el primer artículo que resaltó la importancia de la interacción texto-imagen en el desarrollo de una narración. La autora volverá a desarrollar el tema en MG2 en “Las iluminaciones medievales, un ejemplo de narrativa gráfica”.

CONCEPTOS Y ENFOQUES

En MG2, dedicado a la narrativa gráfica, Carla Sagástegui, en el artículo “El cómic en literatura”, propuso interpretar el cómic como una forma dramática literaria, en la cual se conjugan una representación cómica o irónica del romance y una gesta romántica y ejemplar, para ser puesta en escena a través de secuencias visuales. Mihaela Radulescu enfocó la novela gráfica como traducción intersemiótica de un texto literario con el cual la imagen establece relaciones de intertextualidad; una traducción que puede

ser literal, dinámica, creativa, adaptativa o incluso recreación. Diana Solórzano, en “El álbum ilustrado, una pequeña obra de arte” desarrolló un planteamiento conceptual con respecto al “libro-álbum” o “álbum ilustrado”, donde el texto y la imagen se conjugan armoniosamente para contar una historia para un público infantil, destacando los mensajes discretos inmersos en su narrativa y la importancia del lenguaje para ayudar al lector a establecer relaciones, recrear atmósferas e intuir situaciones. Felipe Cortázar profundizó en la construcción de la imagen en la narrativa gráfica, en el artículo “Ilustración digital para la novela gráfica”, analizando el potencial del software: el tablero Wacom, el Corel Painter con su programa de ilustración, el Photoshop, recursos que ofrecen al ilustrador una libertad creativa y de experimentación, sin interrumpir el flujo del proceso creativo. Los temas tratados en este número abrieron líneas de exploración e investigación cuyos resultados se mostraron en los siguientes números. En MG3 Evelyn Núñez analizó, en el artículo “Testimonio y

memoria histórica en la novela gráfica peruana”, el fenómeno generativo de la novela gráfica, como un género de la historieta que se diferencia del cómic por desarrollar un relato autoconclusivo y de largo aliento, estableciendo vínculos significativos con el cine y la literatura, cuyas obras puede adaptar a la vez que puede ser punto de partida para sus adaptaciones. Destacó el rol de la experimentación en la novela gráfica, tanto en la narración como en el estilo gráfico y lo enfocó hacia la novela gráfica peruana y sus posibilidades demostradas de reflejar valores e idiosincrasia, con carácter testimonial y documental. En “El universo expandido de la ilustración: el libro de

autor” publicado en MG5, Mihaela Radulescu aportó a la exploración de la narrativa gráfica peruana el caso del libro de autor, en el cual la autorreferencia y el carácter ensayístico desvelan la subjetividad del artista, su imaginario y su mundo referencial. Las narrativas son a menudo simbólicas, con recorridos que adoptan formas diferentes, desde una bitácora o un diario hasta un álbum ilustrado. En MG6 Milagro Farfán se centró en una nueva realidad de la narrativa gráfica: “El diseño de narrativas transmedia en el marco de un proyecto comunicativo integral” presentó la expansión de la narrativa a través de los medios, creando redes y recorridos en la dimensión virtual y



Tercer lugar del concurso Libro Pop Up convocado por FCE (Fondo de Cultura Económica). Realizado por los alumnos Manuel Castillo, Roberto García, Arisa Onchi y Kristell Santos. 2017.

presencial de la creación. Ficcional y/o no ficcional, visual y/o audiovisual, la narrativa transmedia fue explorada como enfoque productivo para la creación interactiva de productos culturales. En MG8, Milagro Farfán abordó otro aspecto de la narrativa, evaluando en el territorio de la narrativa uno de sus principales componentes: el personaje. Argumentó el rol de los valores narrativos en la creación de personajes para lo cual propuso un enfoque semionarrativo, psicológico, sociológico y cultural de sus dimensiones actanciales, basado en una investigación interdisciplinaria.

NARRATIVA GRÁFICA E INVESTIGACIÓN

La narrativa gráfica como línea de investigación conjugó el interés teórico con el estudio práctico de sus manifestaciones y con proyectos realizados. Enfocar la investigación hacia la realización de la novela gráfica se materializó en proyectos como “Expresiones gráficas de la interculturalidad latinoamericana”, con novelas gráficas de escritores argentinos: Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares, Julio Cortázar, Enrique Anderson Imbert, Juan Rodolfo Wilcock, Manuel Mujica Láinez, Roberto Arlt, Rodolfo Walsh (MG2). El proyecto se expuso en 2009, en el Espacio Cultural

Carlos Gardel de Buenos Aires, en la Galería de Arte de ICPNA Cusco y la Galería de Arte de ICPNA Puerto Maldonado. El curso “Perfeccionamiento bajo Tutoría en Diseño Gráfico” del quinto año, transformado luego en Proyectos Integrales¹, siguió el proyecto de interacción texto-imagen en novelas gráficas variando las fuentes textuales. El libro ilustrado se presentó también como un proyecto de representación y significación en que texto e imagen se complementan: en MG6 se presentó el libro ilustrado de “Ciudades Invisibles” (Le città invisibili), de Ítalo Calvino. El libro postal fue otra modalidad investigada para su realización, con cuentos tradicionales para la lectura infantil actual (MG9). La narrativa gráfica desarrolló varios otros modos y registros: fotonovela e historietas (MG1), libros infográficos de divulgación (MG3), los libros ilustrados personalizados de Natalí Sejuro Aliaga del programa de licenciatura (MG7), animaciones y video diseños presentados en las Jornadas Anuales de Video Diseño. La narrativa (tipo)gráfica fue objeto de estudio en los libros caligráficos para narrar y significar textos de canciones, poemas, historias realizados (curso de “Tipografía y Diagramación” del tercer año; MG8). Otro espacio en el cual se ha profundizado fue el estudio de per-



Primer lugar del concurso Libro Pop Up convocado por FCE (Fondo de Cultura Económica). Realizado por las alumnas Andrea Rodríguez, Julieta Casafranca y Ana Paula Salinas. 2017.

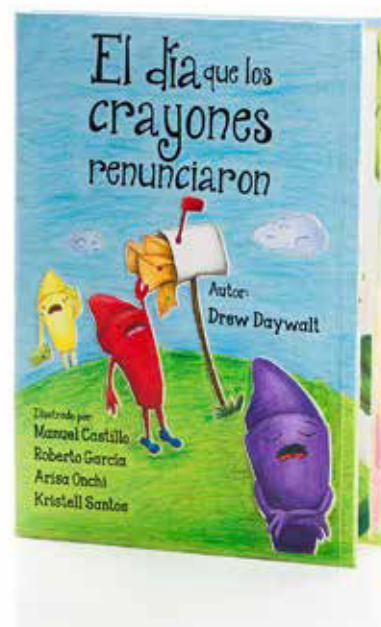
sonajes; dos ejemplos, “Monstruo Social: Crítica Social Gráfica”, por Christian Espinoza (MG 8), un proyecto que busca representar y narrar, mediante personajes originales, los problemas socio-políticos constantes en la sociedad peruana; los personajes Mute de Nathaniel Rueda (MG7). Los proyectos de libros de autor llevaron a la narrativa gráfica la subjetividad de su autor, como en “Speculum Amoris” (MG7) de Melissa Siles con historias cotidianas e inspiradas en versos de poesía. Finalmente, la narrativa virtual abarcó proyectos de juegos y proyectos transmediales: Proyecto “4 for live” (MG1) un juego interactivo con videos que remitían a una historia y a personajes que implicaban lo cotidiano, jóvenes que compartían experiencias en el mundo real, pero que experimentaron la irrupción de lo extraño; el Proyecto “Muchansen” (MG1), un video inspirado en la narrativa de anime, expandido en transmedia. Un enfoque transmedial experimentó también la creación de cuentos y videojuegos infantiles realizados en los cursos “Diseño Digital” I y II (MG8) o la narrativa transmedial del proyecto “Lima de adentro, Lima

de afuera” (MG6) dedicado a la representación de la identidad cultural de la ciudad de Lima a partir de un diseño que integrara de manera armónica distintas plataformas de comunicación.

El año 2007 continuó creándose narrativa gráfica en los cursos de la especialidad de Diseño Gráfico, a través de varias modalidades: videos, animaciones, cuentos ilustrados. Un proyecto de narrativa gráfica fue el proyecto del libro de historia de Sacasmarca, del curso de “Proyectos Integrales 1” donde el texto verbal de historia es acompañado de un relato visual, con escenas que los historiadores consideraron nucleares para la crónica de la comunidad, por lo cual las imágenes superaban el estatus de ilustraciones del texto para integrar un breve recorrido histórico, con imágenes y leyendas. Otros proyectos que exploraron nuevas posibilidades de narrativa gráfica fueron realizados en el curso de “Ilustración 2”, como los libros pop-up, que llevan a la tridimensionalidad la dimensión narrativa del relato.



Segundo lugar del concurso Libro Pop Up convocado por FCE (Fondo de Cultura Económica). Realizado por los alumnos Mariagracia Mellet, Gonzalo Gamboa, Laura Acha y Jennifer Alama. 2017.



Tercer lugar del concurso Libro Pop Up convocado por FCE (Fondo de Cultura Económica). Realizado por los alumnos Manuel Castillo, Roberto García, Arisa Onchi y Kristell Santos. 2017.



Cuarto lugar del concurso Libro Pop Up convocado por FCE (Fondo de Cultura Económica). Realizado por los alumnos Alejandra Hipolo, Guadalupe Tito, Melina Díaz, Roger Márquez y Selene Torres



Cuarto lugar del concurso Libro Pop Up convocado por FCE (Fondo de Cultura Económica). Realizado por los alumnos Alejandra Hipolo, Guadalupe Tito, Melina Díaz, Roger Márquez y Selene Torres