



# EL DIBUJO CREA MUNDOS Y AMPLÍA LA LITERATURA

Vivimos en una era marcada por la omnipresencia de la imagen. Desde los entornos digitales hasta el arte contemporáneo, la narrativa visual se ha consolidado como un eje central para la transmisión de historias y emociones. El proceso de narrar abraza un conjunto diverso de formatos que integran ilustración, tecnología y multimedia. En este contexto, las fronteras entre lo literario, lo visual y la tecnología de la época se difuminan, creando un terreno fértil para la experimentación y la innovación.

Conversamos con la gamer Cristina Freire, conocida como «Cris Furia» en el mundo virtual, conductora del programa Gaming con Furia, que se transmitió por Radio Pichincha Universal, y que actualmente es promotora de artistas independientes a través de su proyecto Drink and Draw UIO. También hablamos con el ilustrador Paco Puente, quien cuenta con más de 15 años de experiencia y está especializado en cómic, humor gráfico e ilustración editorial. Su última obra es el «Manual de Supervivencia del Dibujante Creativo».

Exploraremos dos manifestaciones clave de estas nuevas narrativas: por un lado, la ilustración en el marco de la autoficción, un género que ha ganado terreno en los últimos años por su capacidad de entretener lo personal con lo imaginado; y por otro lado, el fenómeno del videojuego League of Legends (LoL), donde la tecnología y el multimedia se funden para crear un universo narrativo que trasciende la pantalla. Ambas manifestaciones comparten un hilo conductor: el uso de la imagen como motor narrativo y como lenguaje propio, siendo la imagen el medio protagonista en lugar del complemento.





## **LA ILUSTRACIÓN Y LA AUTOFICCIÓN: VISUALIZANDO LA EXPERIENCIA PERSONAL**

La ilustración ocupa, cada vez más, un lugar destacado en la autoficción; esta narrativa híbrida utilizada como una herramienta para jugar con los límites de la autobiografía, no solo contando una historia personal, sino también entremezclándola con ficción.

La ilustración tiene la capacidad de condensar emociones, contextos y atmósferas en una sola imagen, aportando una profundidad única a la narrativa personal. Esta fusión entre texto e imagen permite al lector experimentar una conexión más íntima con el relato.

**Tu último libro combina ilustración y experiencia personal. ¿Cómo tomaste la decisión de usar ilustraciones para narrar tu vida?**

La decisión de usar ilustraciones vino antes del libro, es mi forma de expresión principal desde que soy niño y nunca paré. Para mí, apenas tengo una idea no pienso en cómo decirla sino en “voy a convertir esto en un comic”.

En el libro, yo soy un personaje, pero no soy el personaje principal. El personaje principal es Manzanito, un dibujo que me salió a la primera y mal porque esa era la intención. No quiero que el lector sienta que soy un sabelotodo. Era un garabato que iba a botar, pero el desarrollo del personaje se convirtió en la narrativa del manual. Puedes ver cómo voy perfeccionando el dibujo a lo largo del libro. Manzanito hace el camino del héroe y lo que tiene que enfrentar es el miedo (lo que no te permite empezar) y el bloqueo (lo que no te permite seguir).

**¿Qué te llevó a optar por la autoficción en lugar de una autobiografía más tradicional? ¿Qué libertad te brindó esta forma de narrativa?**

Bueno, empecemos por decir que yo no creo que es una autobiografía, porque no cuento mi vida, cuento mis aprendizajes.

Pero digamos que hay tres momentos claves para hacer este libro. El primero es mi experiencia de hablar con artistas más jóvenes, que ven mi trabajo, se me acercan y me piden consejo; y a mí me gusta mucho aconsejar desde mi experiencia. Entonces para mí fue hacerme la pregunta “¿cómo puedo convertir eso en algo físico?”

El segundo, es que desde hace tiempo trabajo en un proyecto que se llama marketing snacks, que da consejos de marketing para aplicarlos a la vida general. Dentro de ese proyecto tenemos un producto que es snack-trevitas, ahí entrevistamos a un autor que habló sobre la importancia de convertir tu conocimiento en algo físico.

Y, por último, fue la pregunta que me hizo una de mis amigas ¿por qué dibujar? ¿por qué vale la pena dibujar? Me resonó. Es la primera pregunta que me hizo un compañero en la escuela ¿por qué dibujas? En ese momento no tenía la respuesta, pero ahora, 30 años después

tengo la respuesta y me doy cuenta de que no es solo una respuesta, es un libro.

**El lenguaje visual es poderoso. ¿Qué te permite expresar la ilustración que las palabras no pueden? ¿Qué elementos de tu experiencia decidiste contar solo a través de la imagen?**

Lo bueno de la imagen es que me ayuda a ser más conciso. Si intento hacer el mismo libro en texto sería el triple de largo. No sé si te ha pasado, pero cuando lees, hay un texto muy largo, lleno de descripciones para lograr crear una imagen en tu cabeza, cuando podrías crear la imagen. Entonces, para explicar el dibujo hago un dibujo. Lo chévere del dibujo es que ayudas a la persona a crear un mundo que siente más real que el contado con palabras.

Ver esa dualidad me ayudó muchísimo, me hizo dar pasos agigantados dentro de la terapia.

**En cuanto a la narrativa visual, ¿hay alguna técnica que uses conscientemente para guiar la interpretación del lector, o dejas que sea más libre?**

Claro que sí. Yo creo que, a menos de que sea abstracto, no puede ser tan libre. Yo comienzo en el libro diciendo que hay que tratar el dibujo como un medio de comunicación. Lo único que hace que un dibujo sea malo o bueno es que se entienda; no se trata de la técnica.

**¿Cómo sientes que tus ilustraciones afectan la manera en que los lectores experimentan las emociones que relatas en el libro?**

El feedback que recibí de las personas a las que les mostré el libro mientras iba avanzando fue muy importante. Me ayudó a construir el libro como es ahora. Después, me sorprendió que el libro conectó muchísimo con los niños. Yo sabía que era un libro para todas las edades, pero suponía que le iba a servir a los adultos, a los que estaban ilustrando y querían continuar. Pero hablando con los niños descubrí que conectó con ellos y sobre todo en la parte del humor. Yo quería que el texto no sea tan formal y hacer que a través del humor la práctica del dibujo no sea tan seria. El humor te ayuda a desarrollarte sin tantos tapujos, porque te sientes más relajado. El humor estaba pensado de esa manera y me di cuenta que eso funcionó mejor de lo que había pensado.

**¿Qué consejo darías a otros artistas que desean experimentar con la autoficción en sus trabajos, combinando lo visual y lo narrativo?**

El principal consejo es que comiencen escribiendo de lo que saben, les gusta y les interesa. Muchos me han preguntado “¿qué puedo dibujar para vender? ¿qué es lo que pega?” Y eso está totalmente mal, aquí lo importante no es lo que quiere el mercado, es lo que quiero yo con el dibujo, que te de satisfacción de hacer lo que te gusta. Yo digo que con el dibujo creamos mundos y si tu ves que al mundo le falta algo, tu puedes crearlo con el dibujo. Plata no da, las modas cambian, lo que vende cambia, pero lo que te gusta siempre te va a hacer sentir satisfecho.

## PACO PUENTE

**En tu trabajo, ¿cómo equilibras lo real con lo ficticio? ¿Cómo decides qué partes de tu experiencia personal son narradas tal cual y cuáles prefieres reinterpretar?**

Yo creo que nadie sabe eso, yo creo que todos creamos una ficción para darle un sentido a la vida, para tratar de atrapar una parte de las experiencias humanas. Entonces, yo diría que más que separar la realidad de la ficción es preguntarse qué tanto de la realidad hay en la ficción que creemos.

Hace unos años empecé a hacer terapia y una de las técnicas que no lograba era la de hacer diarios, estaba bloqueado. Pero el último terapeuta me dijo dibújalo. Por ejemplo, tengo uno que significó mucho para mí cuando logré dibujarlo, representaba mucho de lo que me pasaba, soy yo con dos cabezas conversando.



## LEAGUE OF LEGENDS Y LAS NARRATIVAS MULTIMEDIA: LA EXPANSIÓN DEL UNIVERSO NARRATIVO

Por otro lado, la integración de la narrativa visual ha encontrado un terreno fértil en el ámbito de los videojuegos. Esta plataforma combina lo mejor de la imagen, la interacción y la narrativa transmedia. Un buen ejemplo es League of Legends (LoL), uno de los videojuegos más influyentes de la última década. Riot Games ha logrado trascender el formato tradicional para crear un universo narrativo que abarca series animadas, cómics, música y otros formatos multimedia.

LoL es más que un simple juego; es un mundo en constante evolución alimentado por una comunidad activa. Los jugadores no solo interactúan con el contenido creado por Riot Games; también generan sus propias narrativas. Aquí, la historia se cuenta y expande a través de diferentes plataformas. Los personajes habitan no solo dentro del juego sino también en el imaginario colectivo a través de múltiples medios.

**1 League of Legends ha sido un fenómeno global. ¿Cómo crees que este juego ha contribuido a crear nuevas narrativas transmedia, tanto dentro como fuera del juego?**

LoL es un gran ejemplo del desarrollo de nuevas narrativas transmedia porque no es solo un videojuego, sino un universo en expansión. Lo que hace Riot Games es aprovechar el lore [historia de fondo] de sus personajes y del mundo de Runaterra para contar historias en otros formatos. Esto incluye cómics, series animadas como Arcane [Netflix], música y hasta eventos en vivo.

Todo esto, atravesado (aprovechado comercialmente) por la conexión emocional que generas con tu personaje favorito.

Para que lo dimensiones, el éxito de LoL durante todos estos años ha hecho que bandas como Linkin Park o Imagine Dragons hagan videos musicales con el juego, o Louis Vuitton haga skins [aspectos de personajes], para usarlos dentro del juego.

La idea es que puedas vivir la experiencia de LoL, juegues o no. Piensa que con la música, puedes no estar jugando y aun así estas escuchando estas canciones que te recuerdan a LoL.

## 2 Riot Games ha creado un vasto universo narrativo con cómics, series animadas como Arcane, música, etc. ¿Cómo percibes la integración de estas historias en diferentes formatos?

Personalmente, creo que cada formato permite crear nueva mercadería, así que hay que recordar la motivación económica que tiene expandir y sostener el éxito de League of Legends.

Si hablamos de Arcane, por ejemplo, no solo introduce a personajes conocidos en la serie, sino que profundiza en sus motivaciones y relaciones de una forma que el juego por sí solo no puede, no te olvides que es un juego de estrategias. Los cómics y las novelas cortas aportan detalles de personajes y regiones que pueden expandirse y explorarse comercialmente en nuevos juegos de pago.

Pero siempre vuelves al juego, todo lo que pasa fuera del juego vuelve a él, en un espacio que está en permanente actualización.

## 3 En tu experiencia como jugadora, ¿cómo la comunidad de LoL crea sus propias narrativas, ya sea a través de fan art, fan fiction o contenido multimedia?

Para empezar, la parte visual tiene su propia narrativa y puedes verlo en el concept art de las skins. Ahí ves diversas líneas estéticas y varios personajes, es una exploración constante y la opinión de los jugadores puede hacer que se creen nuevos skins.

En lo que tiene que ver con la historia, el mundo del fan art y el cosplay en el LoL es enorme. En el fan art, hay personas que se dedican a un solo personaje, hacen sus propias versiones reinterpretándolos o imaginando nuevos escenarios.

El cosplay es una oportunidad de desvirtualizar al personaje y darle una historia alternativa que se ajuste a cada persona. Puedes dotarlo de nuevas características y experiencias.

También hay streamers y creadores de contenido en plataformas como Twitch o YouTube que generan teorías sobre el lore, crean machinimas [videos con el motor del juego] o desarrollan narrativas propias a partir de las partidas.

## 4 Las competiciones de eSports generan narrativas propias, donde los equipos, las victorias y las derrotas se convierten en

## historias épicas. ¿Cómo contribuyes tú, como jugadora, a construir estas narrativas?

Como jugadora y consumidora de los torneos, tienes momentos de tensión, remontadas épicas, y rivalidades que se construyen a lo largo de los torneos. Los equipos de eSports son casi como personajes dentro del universo competitivo de LoL, con historias de superación, estrategias complejas y un fuerte componente emocional.

Además, LoL reconoce el valor de los jugadores. Para conmemorar la entrada de Faker [Lee Sang-Hyeok, un jugador profesional surcoreano] al salón de la fama, LoL sacó a la venta su skin de Ahri [su personaje más usado] con varias versiones, que van desde los 25 dólares hasta 500 dólares. Tu dirás ¿Quién compra eso? Pues mientras él jugaba, durante una hora en streaming, se vendieron

Es un espacio diseñado para que no tengas los sentimientos negativos de perder y no te desanimes de seguir jugando, ya sea porque lo sientes demasiado “fácil o casi imposible”.

## 6 El papel de la inteligencia artificial y la realidad virtual está en crecimiento en la creación de videojuegos. ¿Cómo crees que estos avances afectarán a la forma en que se cuentan historias en el futuro?

Este es un tema que los artistas “core” tienen muy claro, la ia no los puede reemplazar. Por ejemplo, para el LoL es súper valioso decir que este artista pintó a este personaje. Es muy valioso que el arte sea hecho por un humano; y mientras más artista core eres, más lo valoras, esto lo digo como jugadora y como artista. En juegos donde el concept art es tan importante, es muy difícil que puedas hacerlo con ia.

Si otros desarrolladores lo usan, será en trashy games.

Cada vez hay técnicas más humanas. El ia ha hecho que se revalorice el arte hecho por humanos.

Tanto en la autoficción ilustrada como en los videojuegos transmedia, el papel de la imagen ha pasado de ser un mero complemento a convertirse en el eje central de la narrativa. Este cambio responde a un fenómeno cultural más amplio donde lo visual ha ganado peso significativo en nuestra comprensión del mundo.

Contar historias a través de múltiples plataformas redefine nuestra comprensión sobre la narrativa. Estas nuevas formas invitan a repensar no solo el rol del autor sino también del público. Este último ahora tiene capacidad para interactuar con historias de maneras más directas y participativas.

La convergencia entre imagen y narrativa es un fenómeno acelerado por la tecnología digital y la creciente demanda por experiencias inmersivas. Las nuevas narrativas están profundamente vinculadas a lo visual y multimedia; este fenómeno probablemente seguirá expandiéndose.■

por **Cliciani Neira**

Periodista y especialista en artes visuales y sonido

# CRIS FURIA

casi un millón de dólares en skins. Así de grande es el mercado que gira alrededor del LoL y sus jugadores.

## 5 ¿Qué diferencias encuentras en la narrativa de un videojuego multijugador como LoL, en comparación con otros formatos narrativos tradicionales como el cine o la literatura?

La narrativa de LoL es dinámica e interactiva, recuerda que es un juego de estrategias. Los jugadores somos participantes activos en lo que sucede, y por eso es tan importante la convivencia con nuestros compañeros de juego y generar sinergias.

Esto es tan importante, que LoL tiene algoritmos específicos para buscarte el mejor compañero de juegos, personas que se acoplen y estén en tu nivel de juego y te sientas a gusto jugando y que mantengas una experiencia positiva en el juego.