

UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



CAMPUS GUANAJUATO
DIVISIÓN DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO

LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS

“Viaje al centro”

Proyecto de titulación en la modalidad de ejecución de obra para obtener el título de
Licenciada en Artes Plásticas que presenta:

Jocelyn Ojeda Rodríguez

Directora de Tesis:

Cecilia Margarita Anguiano Rodríguez



Universidad de Guanajuato
División de Arquitectura Arte y Diseño
Campus Guanajuato

Guanajuato, Gto., 15 de Marzo de 2017.

Agradecimientos

Me gustaría antes de iniciar, separar estas líneas para agradecer a todos los que ayudaron a finalizar este proyecto.

Un especial agradecimiento a mis sinodales Cecilia Margarita Anguiano Rodríguez y José Paul Tarín Hernández que siempre mostraron interés, asistencia y guía.

A mis padres, gracias por su apoyo y comprensión totalmente incondicionales.

A mis amigos, que de cierta forma, fueron los que inspiraron la historia para la Novela gráfica.

Presentación

El artista siempre está predispuesto a encontrar nuevas formas y técnicas de expresión; el pensamiento creativo es algo que nunca se detiene.

Durante las últimas décadas la Novela Gráfica ha tenido un mayor auge dentro de nuestra sociedad, se ha creado un interés por entender y explotar este nuevo género que ha evolucionado del cómic convencional y ha adquirido sus propias características artísticas abordando búsquedas más complejas por parte de los autores, desde desarrollar temas más auténticos dentro de la trama hasta plasmar una experimentación gráfica.

Entonces, ¿Es necesario considerar en este siglo XXI a la Novela Gráfica como una corriente artística en forma? ¿Cuáles son las nuevas propuestas y posibilidades que nos ofrece este género?



Declaración de artista

Mi producción artística siempre se ha centrado en la búsqueda de diferentes formas de narrativa, impulsada por la pregunta constante de ¿después de la primera visualización qué mas puede contener una imagen? La codificación de los elementos visuales para crear un subtexto y más de una interpretación era lo que me interesaba estudiar y plasmar.

Mis primeras producciones se centraron en la exploración de la gráfica a través de técnicas tradicionales. Línea, color, forma, textura, material; todos estos elementos compositivos podían influenciar en el contenido de la obra y en la evolución por encontrar lenguajes nuevos empecé a involucrarme en el dibujo digital, medio en el cual consideré que podía contener y conjugar toda la información visual que adquirí de las técnicas plásticas.

Finalmente, la Novela gráfica se presentó en mi formación como la corriente artística en la cual podía conjugar todos mis conocimientos e intereses artísticos, la fusión perfecta entre lenguaje, imagen y narrativa.

Índice

1. Propósito del proyecto	1
2. Antecedentes Historicos	2
2.1 El origen del cómic	2
2.2 Los inicios de la Novela gráfica	3
3. Elementos compositivos para la creación de la Novela gráfica	6
3.1 El Arte Secuencial	6
3.2 Elementos compositivos para la Novela Gráfica	7
3.3 Narrativa Gráfica	19
3.4 La ilustración	22
3.5 Anatomía Expresiva	25
3.6 La línea y el color	27
3.7 La tipografía	31
4. Viaje al centro: Proceso y ejecución de la Novela Gráfica	33
4.1 Metodología	34
4.2 Diseño de personajes	36
4.3 Referencias visuales	45
4.4 Desarrollo gráfico	56
5. Conclusiones	67
6. Bibliografía	68

1. Propósito del proyecto

El objetivo del presente proyecto es la creación de una Novela Gráfica; este proyecto pretende apoyarse en los diferentes estudios que se han desarrollado sobre los antecedentes y elementos que la conforman como lo son el arte secuencial, el Cómic y la gráfica.

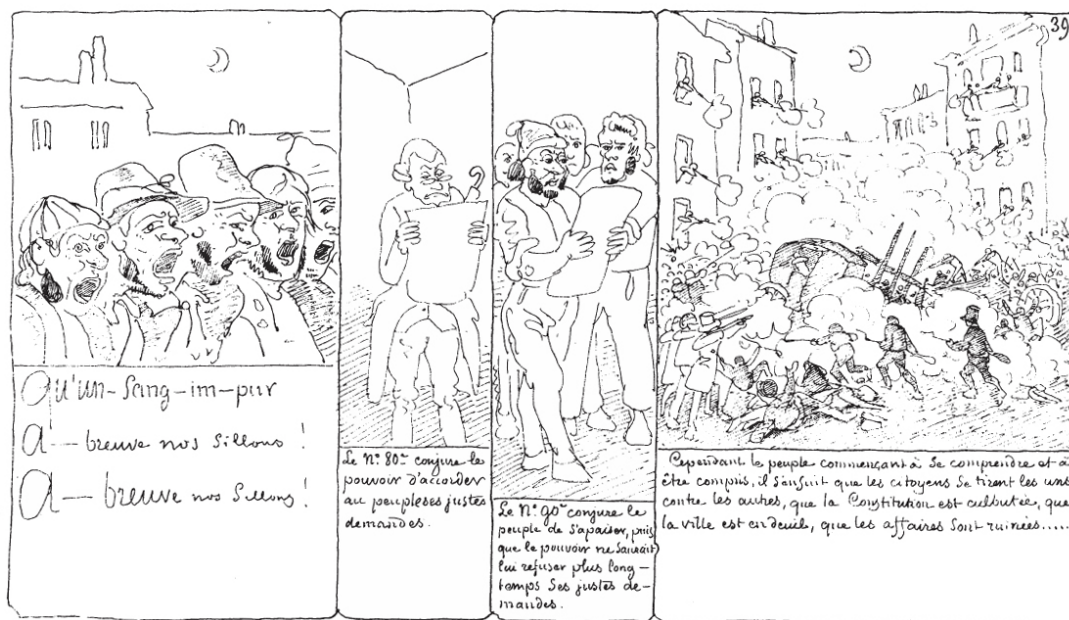
La Novela Gráfica es simultáneamente un movimiento, un formato y una forma que ha ganado fuerza en el siglo XX; contiene todos los elementos compositivos del cómic pero sus dinámicas narrativas y visuales son más ambiciosas. Sus formas expresivas crean la perfecta fusión de la realidad y el dibujo.

Este género nos aleja de las narrativas predecibles y crea un enfoque hacia la cotidianidad, se relatan historias más humanizadas aún si éstas se desarrollan en un mundo fantástico o sobrenatural. Esto no desvía la seriedad en la que se llegan desarrollar las tramas argumentales; las emociones plasmadas por los autores son realistas, los personajes pueden ser acomplexados, poco prácticos a veces y tal vez no profesar los mejores ideales o valores, pero representan las ideas y reflexiones más puras de sus creadores.

2. Antecedentes históricos

2.1 El origen del cómic

Antes de pasar a la Novela Gráfica, hay que entender cómo surge su antecesor, el cómic. Este ha desempeñado una función en su mayoría social desde sus inicios, sin embargo se desconoce su origen y las características aún siguen siendo tan abiertas que incluso los jeroglíficos egipcios podrían considerarse un cómic. Pero varios investigadores sobre el tema toman a Rodolphe Töpffer (1799-1846), escritor, pintor y caricaturista suizo como el padre del cómic moderno.



(1) Pag. 39, Histoire d'Albert (1844), Rodolphe Töpffer. Recuperado de: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albert_p_39.jpg

Töpffer fue uno de los primeros en teorizar sobre el cómic, hablando de cómo el cómic era rechazado por la mayoría de los círculos intelectuales y sin dejar de generar una atracción sobre todo ante las masas, argumentando que cada vez hay más gente que mira que la que lee. Es verdad, el ser humano ha evolucionado cada vez más hacia un ser meramente visual y en el siglo XVII esto ya empezaba a resaltar. Sin embargo, Töpffer no consideraba del todo malo la tendencia que tenían las personas hacia lo visual, consideraba que una narrativa visual podría enriquecer aún más a las personas ya que venía de un análisis más concreto y el mensaje lograba ser más claro.

Aún así durante el siguiente siglo el cómic no logró ser separado de una baja estima. Con el desarrollo de la era industrial, el cómic se popularizó en periódicos de circulación masiva en donde aparecían tiras con personajes y temas sencillos sin ninguna línea argumental fija, algo fácilmente digerible para el lector que en su mayoría era de tipo infantil.

Sin embargo, hay quienes han considerado al cómic más que un producto de masas, como una parte de la tradición cultural artística y que puede ser evaluado a partir de argumentos literarios como el retrato de personajes, el tono y estilo de lenguaje, el argumento, la resolución del conflicto, la unidad, y los temas.

Ahora bien ¿En qué momento el cómic evolucionó a lo que ahora conocemos como el género de Novela Gráfica? O más bien, ¿cómo se separa de éste?

2.2 Los inicios de la Novela gráfica

La experimentación dentro de la Narrativa Gráfica empezó a aparecer en varios *fanzines* de aficionados norteamericanos en los años sesenta del siglo XX, pero antes de que se concretara el término "graphic novel" se utilizaban otras definiciones como "visual novel",

“graphic album”, “comic novel” o “novel in pictures”. Lo que esta nueva definición trataba de concretar era la creación de cómics de mayores ambiciones artísticas diferentes a los estandarizados, que pudieran ser conseguidos en un puesto de periódicos. Es hasta la mitad de la década que empiezan a surgir propuestas dentro de los cómics underground que



llegarían incluso a tener influencia dentro del cómic comercial así como a mencionar tramas argumentales más complejas y una narrativa gráfica más ambiciosa.

Fue hasta el año 1978 que aparece la expresión novela gráfica en la obra de Will Eisner, *Contrato con Dios*, obra en la cual se podían apreciar características que se consideran, hasta hoy, la esencia de la novela gráfica. La obra de Eisner desarrolló una renovación

(1) Pag.25, *Contrato con Dios*, Will Eisner, 1978, Barcelona: NORMA Editorial. Derechos de autor (1978, 1985, 1989, 1995, 1996) por Will Eisner. Reimpresión autorizada.

en los modelos narrativos, en la que narra un reflejo de experiencias personales, historias cotidianas que observó o escuchó en su infancia, logrando una obra en la cual la vida es reflejada tal cual es: personajes imperfectos, llenos de finales felices.

En la década de los ochenta, cuando el término se popularizó, fue comenzado a usarse por las grandes editoriales para la venta de sus productos que, tristemente en su mayoría, sólo cambiaban el material y la presentación en la que estaban impresos dándoles un aspecto más formal aunque el contenido seguía siendo el mismo.

Hoy en día, la Novela gráfica ha alcanzado un mayor auge; hay infinidad de títulos que podemos encontrar en la mayoría de las librerías, desde obras originales hasta adaptaciones de obras literarias.

Para identificar, o más bien, para diferenciar la Novela gráfica del cómic convencional, se pueden tomar a consideración las siguientes características:

- Historias largas y complejas, con propósitos literarios, e impresas en formatos de calidad, normalmente de un solo volumen.
- Pueden ser realizadas por más de un autor, usualmente existe uno encargado de la historia y otro del aspecto gráfico.
- Los temas a tratar son enfocados para un público maduro con un contenido psicológico más profundo y personajes más complejos.
- La narrativa no está atendida a una historia lineal, puede haber más de una trama argumental; el espacio-tiempo empleado dentro del relato puede hallarse fragmentado.



3. Elementos compositivos para la creación de la Novela gráfica

3.1 El arte secuencial

Se define como “arte secuencial” a aquellas imágenes que poseen una continuidad narrativa, pueden estar acompañadas de textos descriptivos o de diálogo. Sus mayores exponentes son el cómic y la novela gráfica.

El término de arte secuencial comienza a surgir en Estados Unidos a finales del siglo XIX, teniendo como precursor al cine. Este término empieza a apoyarse de elementos como el diseño, el dibujo, la caricatura y la escritura.

(2) Pag. 4 (fragmento), Dealy Class no. 3, Rick Remender, Wes Graig, Lee Loughridge, 2014, México: Panini Comics. Derechos de autor (2001-2014) por Rick Remender, Wes Graig, Lee Loughridge, Reimpresión autorizada.

El arte secuencial es una manera de narrativa que va más allá de la lectura y escritura, utiliza un sistema más amplio para la comunicación de una historia, como lo es el desciframiento de símbolos, la integración y organización de imágenes. Todo esto implica un ejercicio para que el lector utilice la percepción de sus facultades visuales y verbales para entender un mensaje.

Son muchos los elementos que abarcan el contenido de lo que podemos definir como arte secuencial y bajo los cuales la producción de una Novela gráfica se rige. A continuación, hablaré de los diferentes elementos compositivos, y cómo sus variantes influyen y dan carácter a una narrativa visual.

3.2 Elementos compositivos generales de la Novela gráfica



(3) *Pildoras Azules*, Frederick Peeters, (2012), Recuperado de: <http://destinoplacer.es/wp-content/uploads/2015/05/pildoras-azules-destino-placer1.jpg>

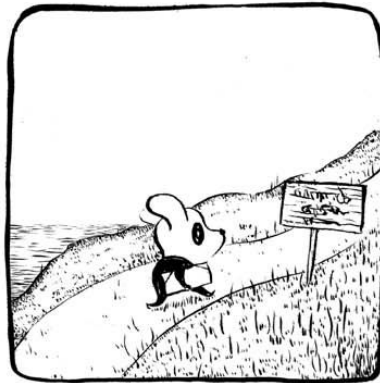
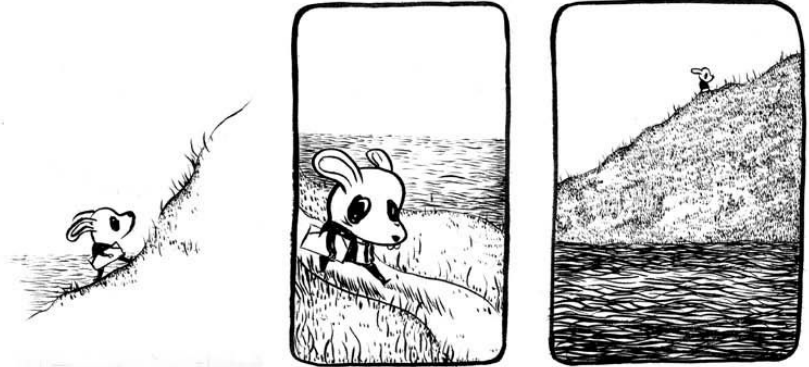
Para entender cómo funciona la estructura narrativa de la Novela Gráfica, hay que tomar en cuenta que ésta se rige por una línea temporal; hay un antes y después. Es decir, se nos presentan acciones continuas que están relacionadas entre ellas. Todas estas acciones pueden separarse una de la otra apoyándose en la viñeta, se considera la unidad dentro de la narrativa gráfica, y es la representación pictográfica que delimita el espacio y el tiempo de la acción. Su forma puede variar, no es estrictamente reglamentario el acomodo pero su lectura está atada al formato de lectura occidental, de izquierda a derecha y de arriba abajo; esto con el fin de darle un ritmo narrativo. Sólo en el caso del cómic oriental llamado "manga" la lectura se empieza de derecha a izquierda, pero el ritmo narrativo sigue siendo el mismo.

Para crear una narrativa, la Novela gráfica se tiene que apoyar de dos elementos compositivos: el contenido verbal y el contenido visual.

Los elementos básicos usados para el desarrollo de la narrativa escrita son las siguientes:

Viñeta:

- Líneas
Constitutivas:
Rectas, curvas,
ligeramente
onduladas o
onduladas, de trazo,
etc.
- Tienen una forma:
Rectangular,
cuadrada, circular,
triangular, etc.
- Tienen dimensiones
relativas.
- Contiene a los
elementos
necesarios para la
narración.
- Da la coherencia a
la narrativa



(4) Pag. 101, *El Evangelio de Judas*,
Alveto Vázquez, 2007, Bilbao:
Asteberry. Derechos de autor
(2007) por Alberto Vázquez.

Globo de diálogo:

- Forma que se usa para capturar y hacer visible un elemento etéreo, como lo es el sonido, las palabras.
- Dependiendo de su forma o contenido, puede transmitir emociones, intencionalidad, tono y pensamientos de los personajes.

Por ejemplo en este fragmento de la novela gráfica *Seconds* de Bryan Lee O'Malley, ambos personajes interactúan entre sí en el mismo espacio pero sin embargo podemos observar la diferencia entre las líneas que forman los globos de dialogo, la estructura no uniforme del globo de diálogo del primer personaje puede transmitirnos cierta perturbación o darnos a entender que posee un tono de voz anormal, combinado con el diálogo que expresa, da al lector información sobre la personalidad poco usual del personaje.



(5) Pag. 13 (fragmento),
Seconds. Bryan Lee O'Malley,
2014, Barcelona: Debolsillo.
Derechos de Autor (2014) Bryan
Lee O'Malley.

Onomatopeya:

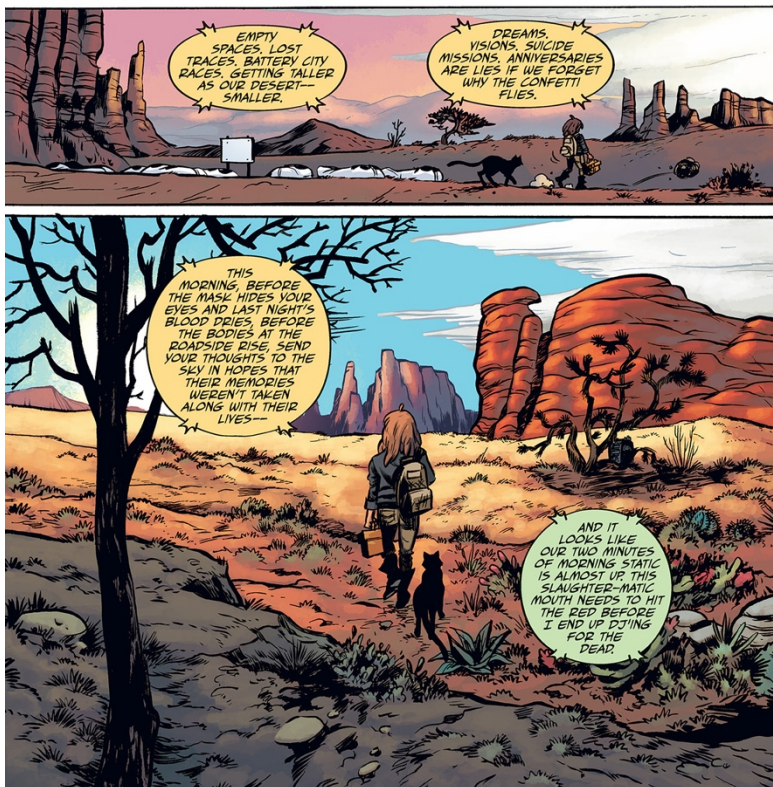
Palabras escritas dentro de las viñetas para representar el sonido de una acción u objeto.

- Se encuentran fuera de cualquier globo de diálogo.
- Funcionan como soporte ambiental para la narrativa resaltando emociones.



(6) Pag. 43, *Scott Pilgrim Vs. The world*,
Bryan Lee O'Malley, 2014, México: Kamite.
Derechos de Autor (2005-2012) Bryan Lee
O'Malley. Reimpresión autorizada.

En cuanto al desarrollo de la narrativa visual nos encontramos con elementos compositivos que podemos encontrar en los tipos de tomas usadas en el cine, referente visual de gran influencia en el desarrollo de la Novela Gráfica actual. Los planos que podemos encontrar son los siguientes:



Plano general (Long shot)

Funciona como introducción para el espectador, ofreciendo una vista general de la situación y el lugar donde se desarrolla la historia. Se coloca normalmente al inicio de una secuencia narrativa.

Es una toma que abarca tomas de objetos lejanos del entorno para dar una idea más específica de donde se desarrolla la historia.

(7) Pag. 5 (fragmento), *The True Lives of the Fabulous Killjoys*, Gerard Way, Shaun Simon, Becky Cloonan (2013), Recuperado de <http://readcomiconline.to/Comic/The-True-Lives-Of-The-Fabulous-Killjoys/Issue-1?id=55160#5>.

Gran plano general

Es una panorámica general con mayor acercamiento de objetos o personas (Alrededor de 30 metros).



(8) Pag. 6 (fragmento), *The True Lives of the Fabulous Killjoys*, Gerard Way, Shaun Simon, Becky Cloonan (2013), Recuperado de <http://readcomiconline.to/Comic/The-True-Lives-Of-The-Fabulous-Killjoys/Issue-1?id=55160#5>.

Plano general corto

Abarca un espacio donde una figura humana es retratada completa.



(10) Pag. 20 (fragmento), *Seconds*, Bryan Lee O'Malley, 2014, Barcelona: Debolsillo. Derechos de Autor (2014) Bryan Lee O'Malley.



Plano americano

Toma en la cual el cuerpo de los personajes es retratado de la rodilla para arriba.

(11) Pag. 25 (fragmento), *Seconds*, Bryan Lee O'Malley, 2014, Barcelona: Debolsillo. Derechos de Autor (2014) Bryan Lee O'Malley.

Plano en profundidad

Ocurre cuando se sobreponen varios planos para crear sensación de profundidad.



(12) Pag. 3 (fragmento) *El libro del Cementerio, Primer Volumen*, Neil Gaiman, P. Craig Rusell, 2014, México: Roca Editoria. Derechos de Autor (2008-2014) Neil Gaiman y P. Craig Rusell.

Primer plano (Close up)

Encuadre de una figura humana por debajo de la clavícula. Tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje.



(15) Pag. 28 (fragmento), Dealy Class no. 5, Rick Remender, Wes Graig, Lee Loughridge, 2014, México: Panini Comics. Derechos de autor (2001-2014) por Rick Remender, Wes Graig y Lee Loughridge, Reimpresión autorizada.

Semiprimer plano (Semi close up shot)

Presenta al lector un elemento en concreto, algo que en su lectura no pueda pasar por alto, puede ser desde un objeto significativo o una figura orgánica.



(16) Pag. 309 (fragmento), Seconds, Bryan Lee O'Malley, 2014, Barcelona: Debolsillo. Derechos de Autor (2014) Bryan Lee O'Malley.

Gran primer plano

Cuando la cabeza del personaje llena el encuadre.



(17) Pag. 64 (fragmento), *The Divine*, Asaf Hanuka, Tomer Hanuka, Boaz Lavie, 2015, China: First Second. Derechos de autor (2015) Asaf Hanuka, Tomer Hanuka, Boaz Lavie y Ron Popper.

Plano corto

Encuadre de una persona desde encima de las cejas hasta la mitad del rostro.



(18) Pag. 27 (fragmento), *FullMetal Alchemist Tomo 1*, Hiromu Arakawa, 2015, México: Panini. Derechos de Autor (2002) Hiromu Arakawa, Reimpresión autorizada.

Plano detalle:

Primeros planos en los cuales se encuadran a detalle objetos, texturas, partes del cuerpo, etc.



(19) Pag. 3 (fragmento) *El libro del Cementerio, Primer Volumen*, Neil Gaiman, P. Craig Rusell, 2014, México: Roca Editoria. Derechos de Autor (2008-2014) Neil Gaiman y P. Craig Rusell.



(20) Pag. 20 (fragmento), *Vacancy*, Jen Lee, 2015, Londres: Nobrow. Derechos de Autor (2015) Jen Lee.

3.3 Narrativa gráfica

Ahora bien, entender los elementos básicos para la construcción de la narrativa es lo más sencillo, pero éstas son herramientas para contener una historia; la manera de la que ésta se desarrolla conlleva elementos más complejos.

Todas las imágenes son las encargadas de describir y narrar; éstas deben corresponder con el contenido de la historia y deben de seleccionarse y representarse cuidadosamente ya que, a diferencia de la lectura común de un libro en la cual la palabra propone una imagen, en la narrativa gráfica la imagen se le proporciona al lector y esto la compromete de una manera más directa para que la historia sea comprendida.

Entonces dentro de una viñeta según lo define J.L. Rodríguez Diéguez, podemos encontrar dos tipos de contenidos que van a definir una acción: contenido verbal y contenido icónico. El primero se refiere al texto que contiene la viñeta, por ejemplo los textos de diálogo u onomatopeyas, como se ha mencionado anteriormente. En cuanto al contenido icónico, respecta totalmente al lenguaje de las imágenes. Este lenguaje (como lo menciona J. L.

Rodríguez en su libro *El cómic y su utilización didáctica en la enseñanza*) lo podemos dividir en dos conceptos: el primero, el icónico adjetivo, que es cómo se representa la imagen, y el icónico sustantivo, que es aquello que se quiere representar mediante ésta.

Para explicar de una manera más amplia estos términos y cómo el cerebro logra decodificarlos al momento de la lectura, hay que comprender cómo éste percibe la imagen. El cerebro posee un almacenamiento de imágenes que conforme la experiencia y el aprendizaje se les da un valor y un significado icónico con el cual se logra crear una representación a través de una percepción.

Estos elementos son los que consideramos el contenido icónico sustantivo dentro del Novela Gráfica, pero al momento de realizar una narrativa no basta sólo con copiar imágenes que representen la realidad tal cual es, como si se tratara de un álbum fotográfico. Es necesario cargarlas de un valor o significado para que surja una narrativa, es en este punto donde entra el contenido icónico adjetivo.

Éste se basa en la interpretación, aquello que se traduce de una manera visual en la Novela Gráfica no es sino una analogía perceptual o relacional de la realidad, es el lenguaje más selectivo que ayuda a concretar una idea que se quiere representar.

Ambos elementos pueden usarse uno separado del otro para lograr diferentes ritmos narrativos, como por ejemplo se podría usar una viñeta que contenga solamente un paisaje al principio de la página a manera de introducir al lector en un sitio o atmosfera donde se está desarrollando la trama. Sin embargo, cuando estos dos elementos van en conjunto debe de haber un total equilibrio, cualquier cargo superior de alguno de estos crea una inestabilidad y con ello un impedimento para transmitir el mensaje.

Dentro de la narrativa gráfica existen tres conceptos que se manejan para el desarrollo argumental:

Historia

Es una narrativa estructurada que debe tener un principio y un fin, un ciclo de acontecimientos que van ligados unos con otros. La historia debe ser un vehículo para transmitir información al lector.

Ritmo

El ritmo es una parte esencial para la narrativa gráfica. En la vida real es un espacio en el cual se combinan reacciones que provocan acciones grandes o sencillas que prolongan el resultado final para intensificar la emoción.

Tiempo

Acciones que trascurren dentro de las viñetas; la duración del tiempo se representa mediante la continuidad que posea la secuencia de imágenes, entre más detallada sea la continuidad de las acciones realizadas, se expresará un tiempo menor. Si el espacio entre movimiento y otro conlleva una representación más pausada, el tiempo representado será mayor.

3.4 El papel de la ilustración dentro de la Novela Gráfica



(21) Pag. 100 (fragmento), *The Divine*, Asaf Hanuka, Tomer Hanuka, Boaz Lavie, 2015, *China: First Second*. Derechos de autor (2015) Asaf Hanuka, Tomer Hanuka, Boaz Lavie y Ron Popper.

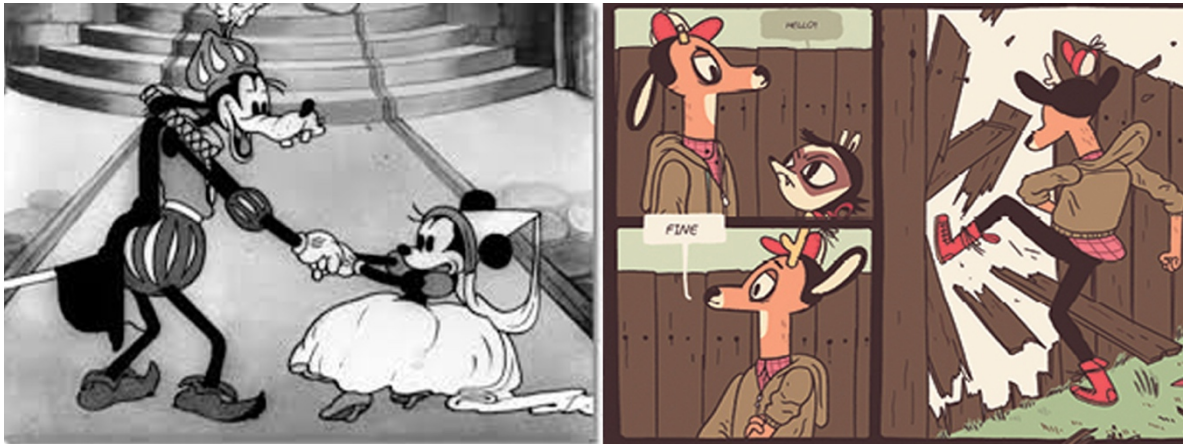
La ilustración aún es un término ambiguo, es una corriente que vaga entre el diseño y el arte. Tomarla como una corriente artística es muy difícil, debido a que es un género que siempre está en constante cambio. Va de la mano con la contemporaneidad, por eso la definición de ésta aún es un tema para discutir. Sin embargo, con la creación de nuevos medios de comunicación como lo son el arte urbano, los videojuegos y la Novela Gráfica, la ilustración ha empezado a tomar relevancia dentro de la cultura actual llegando a considerarse una disciplina.

Ahora si bien a pesar de ser tan ambigua, podemos hacer una definición básica, la podemos delimitar como una imagen con contenido narrativo que combina la representación personal del autor con la expresión pictórica para atraer la imaginación del receptor.

La imaginación de receptor es atraída debido a que éste relaciona inmediatamente lo que ve con un recuerdo pasado y uno presente creando un enlace neuronal con el cual podemos relacionar y sentirnos identificados. Esto se debe a que las ilustraciones están presentes a lo largo de nuestro crecimiento, en especial en los que crecimos en una zona urbanizada o semi-urbanizada, las encontramos por ejemplo en los productos que consumimos, los espectaculares y anuncios que encontramos en la calle, revistas y sobre todo en la televisión.

Entonces podemos decir que desde temprana edad tenemos ya una amplia referencia de imágenes que podemos vincular con conceptos, definiciones y hasta emociones; se podría decir que tenemos una inteligencia emocional para las imágenes.

Por ejemplo, en la obra de Jen Lee, *Vacancy*, podemos percibir un estilo caricaturesco influenciado obviamente por la animación clásica. El uso de animales con características humanoides lo podemos encontrar, por ejemplo, en los primeros trabajos que realizaron los estudios Disney en los años 20's, ya que hemos crecido acompañados de medios audiovisuales y hemos podido tener una referencia visual de todo tipo de caricaturas y programas infantiles con las que podemos crear una conexión visual al momento de ver su obra.



(22) Mickey Mouse ye olden days, Estudios Disney, (1933) Recuperado de <http://images2.fanpop.com/image/photos/11400000/Ye-Olden-Days-mickey-mouse-11446585-300-200.jpg>.

(23) Pag. 5 (fragmento), Vacancy, Jen Lee, 2015, Londres: Nobrow. Derechos de Autor (2015) Jen Lee.

La ilustración y la Novela Gráfica están estrechamente relacionadas, si bien nos encontramos con el apoyo de diálogos dentro de la narrativa de la Novela Gráfica, el contenido visual juega un papel crucial para la interpretación correcta de éstos. Lleva al lector por el camino que el autor desea. La iluminación, la gestualidad de los personajes, la calidad de línea, por mencionar algunos, son elementos que comunican un mensaje codificado, crean un subtexto visual que puede darle interpretaciones opuestas al texto que se está exponiendo dentro de la viñeta.

El estilo y la originalidad de la ilustración son lo que le darán el carácter propio a la obra, una buena historia mal ilustrada dentro de este género es difícil que pueda desarrollarse de una manera exitosa.

“La percepción relacional o perceptual, la ruptura de los niveles de analogía entre lo representado y lo que se representa en dos puntos, nos lleva de la mano al concepto iconicidad, procedente de Abraham A. Moles.”

“La iconicidad sería la característica que podría de manifiesto el grado de realismo de una imagen en su percepción visual comparada con el objeto que representa.”

La manera en la que se representa la realidad dentro de una narrativa visual, o bien el contenido icónico adjetivo puede dividirse en cinco formas, según el autor Abraham A. Moles, la mayor iconicidad de un objeto vendrá dada por el mismo mientras que la menor será expresada por una descripción.

- Fotografía
- Ilustración realista
- La caricatura
- Caricaturas de animales
- No figurativo (onomatopeyas)

3.5 Anatomía expresiva



(24) Pag. 1 (fragmento), *Joe the barbarian*, Grant Morrison, Sea Murphy, 2016, México: Vertigo. Derechos de Autor (2010, 2011, 2016) Grant Morrison y Sea Murphy.

Este elemento dentro de la narrativa visual es de mucha importancia ya que mediante ésta, la situación dentro de la viñeta cobra sentido. Cada ser orgánico posee un lenguaje corporal por el cual expresan sus estados de ánimo, unos se expresan de manera más compleja que los otros.

La principal figura con la que se trabaja dentro de una narrativa gráfica es la figura humana, pero es la que se debe representar de una manera más fiel no en relación de ser realista gráficamente sino realista en un sentido expresivo. Con esto queremos decir que su lenguaje gestual y corporal representa de una manera fiel la realidad y las emociones solicitadas por el autor, sin importar el estilo de dibujo que éste maneje.

El motivo por el cual la figura humana debe de ser cuidada a mayor detalle es porque su composición es uno de los primeros registros que se guardan en nuestro cerebro desde temprana edad, aprendemos a leerla e interpretarla a medida que nos relacionamos con otros seres humanos, le adjudicamos emociones, por eso es que cuando no se representa de una manera adecuada o convincente el lector no puede llegar a conectarse con los personajes y la trama de la historia.

3.6 La línea y el color dentro de la Novela gráfica.



La línea

La línea juega un papel muy importante dentro del aspecto visual de la Novela Gráfica, es el elemento compositivo principal y sus variaciones pueden producir diferentes significados y dinámicas dentro de la trama.

Primero hay que entender a la línea como un punto que se encuentra en movimiento, se puede utilizar como un instrumento para delimitar formas y describir contornos. La información visual varía dependiendo del tipo de trazo,

grosor y saturación, la herramienta que se emplee, la superficie y la presión que se aplique o qué tipo de líneas predominen en la composición.

(25) Pag. 19 (boceto), Dealy Class no. 1, Rick Remender, Wes Graig, Lee Loughridge, (2014). Recuperada de: <https://es.pinterest.com/alexisheppner/wes>.

Las líneas nos crean sentidos (direcciones) y aportan profundidad separando planos y organizando el espacio, una forma de obtener esto es dar volumen a objetos bidimensionales, adjudicarles características de luminosidad, textura, contorno, entre otras.

Pero las líneas y los trazos contienen otro tipo de lenguaje que es captado por el subconsciente, por ejemplo los trazos fuertes los relacionamos con ira, agresividad y rechazo, en cambio los trazos suaves los asociamos con ternura, amabilidad, afecto y pasividad, todo esto reside también en asociaciones con formas que encontramos en la naturaleza.

J.L. Rodríguez Diéguez (1988) explica que existen características psicológicas que se le atribuyen a ciertos tipos de líneas, esos son los siguientes:

Línea vertical: Elegancia, elevación, firmeza.

Línea horizontal: Estabilidad, reposo, calma, espiritualidad, equilibrio.

Línea diagonal u oblicua: Inestabilidad, tensión, velocidad.

Línea ondulada: Movimiento, voluptuosidad, suavidad.

Línea espiral: Expansión, contracción, unidad, giro.

Línea quebrada: Ruptura, dinamismo, peligro.

Línea paralela: Orden.

Líneas perpendiculares: Equilibrio, estabilidad.

Líneas convergentes: Perspectiva.

Líneas radiantes: Explosión, energía.



El color

A través de los tiempos el hombre ha dado un significado emocional y simbólico a los colores. La mayoría difiere según la cultura y la época y sólo puede ver comprendido dentro de su contexto y contemporaneidad.

Sin embargo, hay otro aspecto que interviene en el modo en el que los colores son vividos y experimentados, y que responden a otros elementos de la naturaleza humana, el aspecto psicofisiológico, es decir, el color va a ser experimentado como una sensación.

Vemos mucho de esto aplicado al diseño por ejemplo se usa mucho en las cadenas de comida rápida. Estas aplican colores brillantes en sus logos como lo son el rojo, naranja y amarillo para despertar del apetito de sus consumidores.

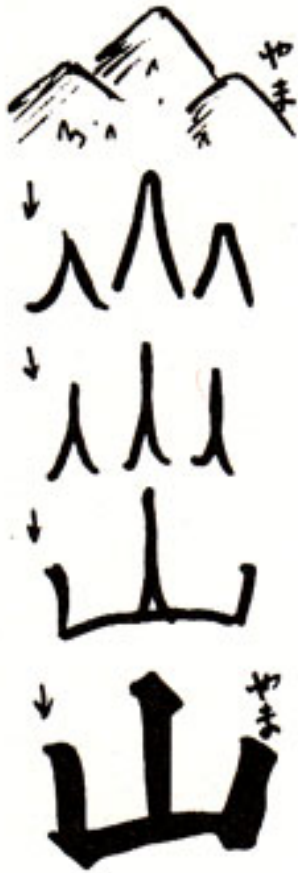
(26) Pag. 19 , Deady Class no. 1, Rick Remender, Wes Graig, Lee Loughridge, 2014, México: Panini Comics. Derechos de autor (2001-2014) por Rick Remender, Wes Graig y Lee Loughridge, Reimpresión autorizada.

En cuanto a las artes visuales, la interpretación del color puede llegar a ser un poco más subjetiva y libre, depende de la interpretación de cada artista y se le pueden adjudicar emociones muy personales.

Y a pesar de esto siempre va a haber en nosotros un instinto primitivo para reaccionar ante los colores. Estos siempre los relacionamos con elementos que vemos en la naturaleza y les adjudicamos emociones que nos emulan la sensación que recibimos de éstas. Por ejemplo, el rojo que nos puede remitir al fuego, elemento que ha estado presente desde los inicios de nuestra evolución como especie, es un color que relacionamos primero con una sensación térmica, lo relacionamos con la alimentación, la vida, los sentimientos violentos, las pasiones están sugeridas, sobre todo por los colores fuertes y vivos.

Por eso el color otro de los aspectos compositivos tienen un papel relevante dentro de la estructura narrativa, ya que no sólo poseen cualidades visuales sino también emocionales, la psicología del color es un punto clave al momento de comunicar un mensaje. Cada color tiene un sentido simbólico completo y concreto, esto puede ser un punto de apoyo para expresar las emociones de los personajes de una manera subjetiva y producir de igual manera emociones visuales en el lector. O pueden ayudar en el ritmo narrativo de la historia, delimitar una temporalidad espacial, estados mentales diferentes.

3.7 La tipografía



La tipografía dentro de la Novela Gráfica es un tema no muy recurrido de mencionar, los diferentes textos de estudio que podemos encontrar de este género no se toman la molestia de especificar algo en contexto sobre este elemento.

En un inicio el cómic y la Novela Gráfica eran escritos a mano por un encargado de rotulación o en dado caso por el mismo autor, no existía en sí un estilo tipográfico específico, tal vez la única característica que se podría encontrar es el uso exclusivo de mayúsculas.

Pero la tipografía puede llegar a tener un papel más importante que va más allá de estar contenida en los globos de diálogo, puede salir de éste y tener un papel más protagonista llegando a intervenir o complementar la ilustración.

(27) Abstracción del dibujo para formar el Kanji de montaña (yama).

El origen de los kanjis, Motinachicakeblog (2008).

Recuperado de: <http://www.motomachicakeblog.com/?p=1101>.

¿Entonces podríamos considerarla como un elemento de dibujo? Si nos ponemos a pensar en el origen del lenguaje escrito, este parte de símbolos derivados de imágenes que se originaron a raíz de objetos o formas familiares. Por mencionar un ejemplo tenemos el caso de los *kanjis*, símbolos utilizados dentro del idioma chino y japonés. Estos parten de objetos o elementos naturales que se encontraban dentro la cotidianidad de estas culturas, como por ejemplo el sol, el agua, arboles, casas, etc. Al paso de los siglos, la representaciones de estos elementos dieron paso a una abstracción de la imagen original dando origen a un símbolo.

Considero que la tipografía dentro de la trama juega un rol que tiene que ser aprovechado por los autores, debe de funcionar como una extensión de la imagen; por ejemplo, el tipo de letra puede ser un puente dar un mayor soporte narrativo y un contenido gráfico visualmente más atractivo.

4. Viaje al centro

Proceso y ejecución de la Novela Gráfica



(28) Propuesta para portada.

4.1 Metodología

Una vez ya presentado los elementos compositivos para la creación de una narrativa gráfica, es momento de dar paso al proceso creativo que se lleva a cabo para desarrollar la obra.

Mi idea en cuanto a la concepción de la historia era crear una narrativa fantástica que hiciera una alusión a los estados emocionales y aspectos psicológicos como la identidad, la personalidad. En pocas palabras, los elementos que conforman la psicología de cada individuo.

Una vez que tuve la idea de lo que quería narrar, lo primero que procedí a hacer fue crear una pequeña redacción escrita donde estableciera la trama principal a rasgos generales, hacer un aproximado de la cantidad de páginas, capítulos, personajes y título tentativo que tenía que desarrollar.

Ahora bien, para la manera de estructurar la historia consideré investigar un género literario que pudiera coincidir con las características de mi narrativa, para de tal manera, encontrar una forma de estructurar mejor la historia.

En primer lugar me centré en investigar las principales características de la novela, que en aspectos argumentales es imitada dentro de la novela gráfica. Debido a su sistema narrativo detallado hace que se pueda representar un grado superior de complejidad en la construcción de una historia. Los temas desarrollados dentro de ésta no tienen límites o características fijas, lo único a lo que las historias deben estar sostenidas en contener un principio, nudo y desenlace.

Uno de los tipos de novelas que existen es la “fantástica”, género narrativo que como lo dice su nombre, gira la trama en relación con hechos fantásticos. Este tipo de historias las podemos encontrar desde los inicios del hombre que recitaba relatos míticos para

explicarse los fenómenos naturales, adjudicados a criaturas o dioses que estaban más allá del entendimiento común. Dentro de este género podemos clasificar también a la literatura de terror y la ciencia ficción.

Hoy en día este género es uno de los más populares y no sólo dentro del público infantil. Cada vez es más común que temas más complejos sean impregnados de elementos fantásticos para darle un atractivo extra a la historia.

Otro tema importante que deseaba plantear dentro de mi narrativa era la analogía hacia los aspectos emocionales y a la lucha interna que maneja cada individuo, entonces debía investigar cuáles son los aspectos psicológicos que nos conforman como individuos.

Primero me centré en definir lo que nos identifica y nos diferencia de otros más allá del aspecto físico que es la personalidad. Esta se puede considerar como el conjunto de características psíquicas que hacen que cada individuo actúe de manera diferente ante las circunstancias que se le presentan, el conjunto de hábitos, actitudes, pensamientos y sentimientos se caracterizan por distinción y persistencia. Esto quiere decir que el individuo actuará y se enfrentará ante las situaciones de cierta forma la mayor parte de su vida. Pero estos rasgos a su vez son influenciados por diferentes factores sociales, culturales y sexuales, son afectados a constantes cambios. Es decir, la personalidad no deja de crecer, es un proceso continuo de retroalimentación.

Otro rasgo importante que conforma a la personalidad es la identidad. La RAE (2014) la define como " Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás" o "Conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a las demás".

Es un aspecto que cada individuo forma por sí mismo influenciado por su entorno sociocultural y personal, es por decirlo así una idealización de nosotros mismos.

4.2 Diseño de personajes



(29) Primera propuesta de diseño para personajes.

La creación de personajes dentro de la Novela gráfica puede tener la complejidad que se desee, obviamente tienen que ser coherente la complejidad del personaje conforme su rol dentro de la historia ya que los personajes son los que dan movimiento a una narrativa entre más se desarrollen y se cuiden los detalles de aspecto físico, lenguaje corporal y

aspectos psicológicos como la personalidad y el carácter, la trama va ser más atractiva para el lector.

Para el diseño general de personajes se tienen que desarrollar tres aspectos generales:

Lo primero que tenemos que concebir, el tipo de personaje que queremos crear. Pero debemos desarrollar una idea más allá de definir si el personaje es bueno o malo, hay que desarrollar aspectos como su personalidad, identidad, y motivaciones, todos estos elementos son los que le harán tomar decisiones y realizar acciones que irán impulsando la trama.

Lo segundo consiste en el desarrollo de aspecto físico de los personajes, es a través de éste que las características psicológicas pueden ser representadas, primero es plantear el género, edad, altura aproximada, cabello, ojos, rostro, etc., después consiste en la vestimenta que éste portará. Esta también juega un papel muy importante ya que el vestuario es una información visual al receptor sobre el origen del personaje, personalidad, el tipo de clima en el que se encuentra, cultura, nivel social, etc.

El tercer paso son aspectos sobre la vida personal del personaje, como la edad, profesión, nacionalidad, creencias religiosas, etc., se puede llegar a especificar tanto como el autor considere que es necesario proporcionarle estos datos al lector para la comprensión de la historia y el personaje.

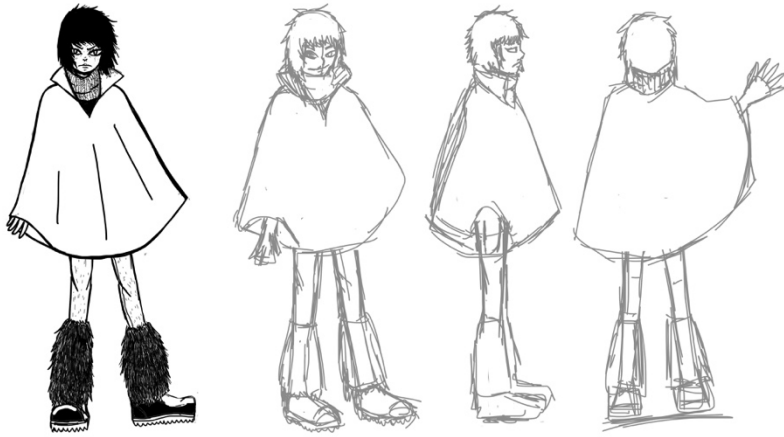
Tipos de personajes

Protagonista

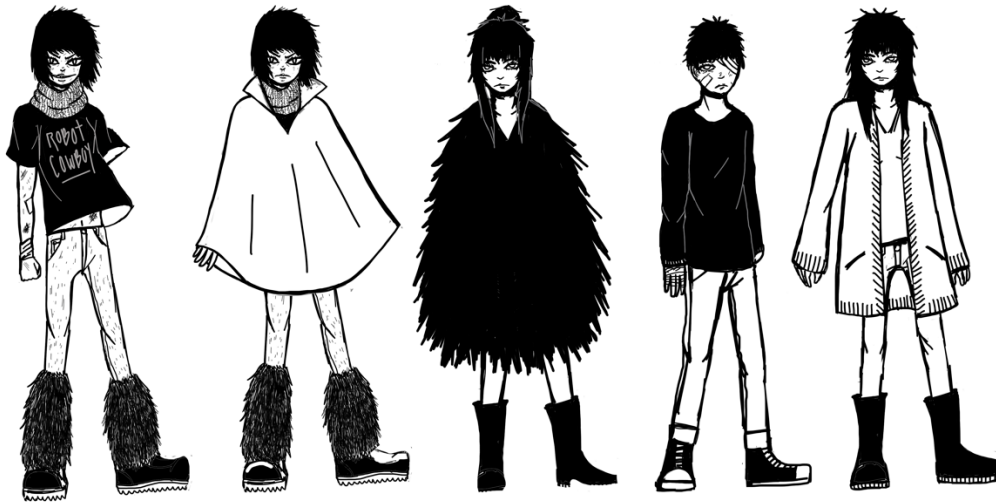
Es el personaje principal dentro de la trama es el responsable del transcurso de la trama, sus acciones y pasiones son las que impulsan el ciclo de la historia.

La Bruja / Andrea

La concepción inicial de la protagonista, posteriormente nombrado como "La Bruja", eran la de un personaje más dinámico y aguerrido, conforme se fue realizando la concepción final le fui atribuyendo expresiones más serias en torno a preguntas que surgían en mi cabeza ¿Quién es ella?, ¿a dónde va?, ¿con quién está? ¿qué es lo que quiere?, comencé a complejizar el personaje.



(30) Concepto de personaje principal.



(31) Concepto de vestuario.

Personajes secundarios

Estos personajes, como su nombre lo dice, tienen un papel secundario o complementario dentro de la historia. Esto no quiere decir que carezcan de relevancia dentro de la trama, sus acciones pueden complementar o influenciar las acciones del protagonista o bien en algún momento de la trama tomar el protagonismo de la historia.

Tomando estos aspectos generales en cuenta desarrolle cinco personajes secundarios para la narrativa.

“Él”



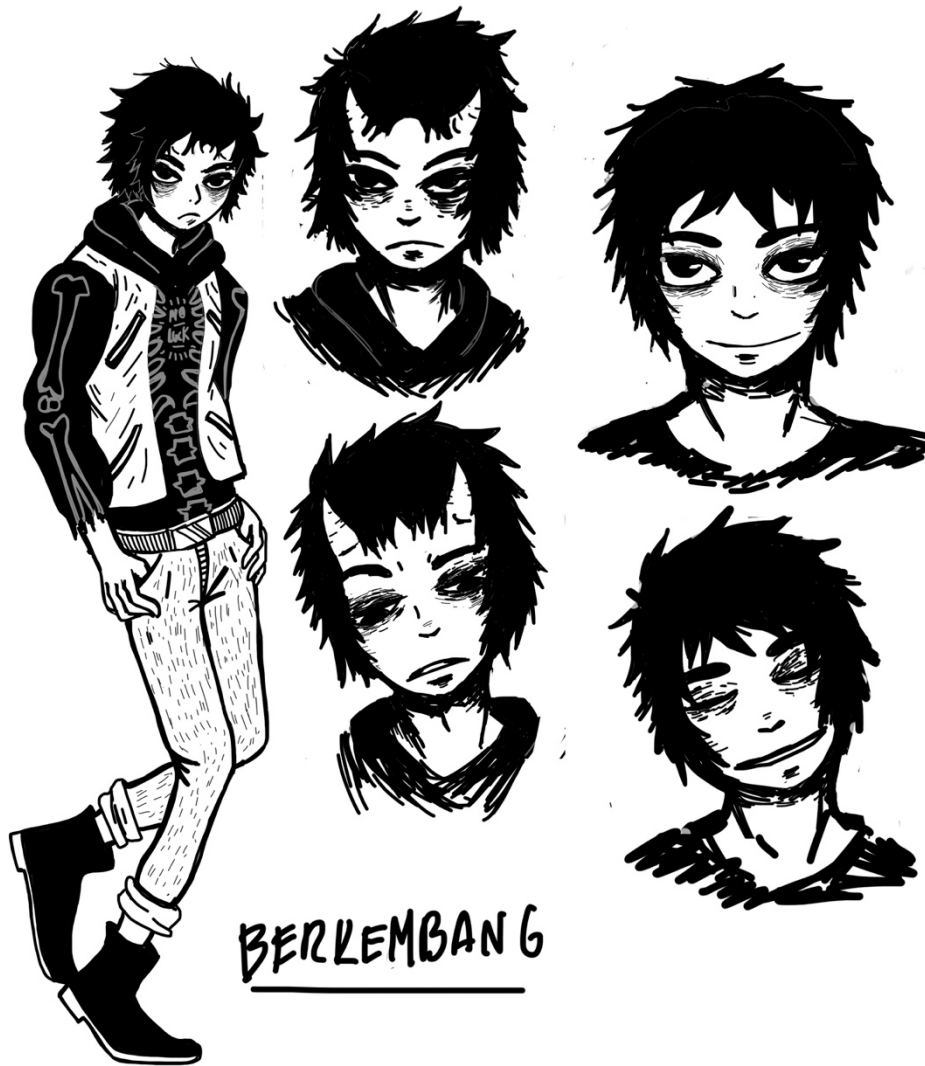
(32) Concepto de personaje.

SURGA



(33) Concepto de personaje (Surga)

Berkembang



(34) Concepto de personaje (Berkembang)

Marco



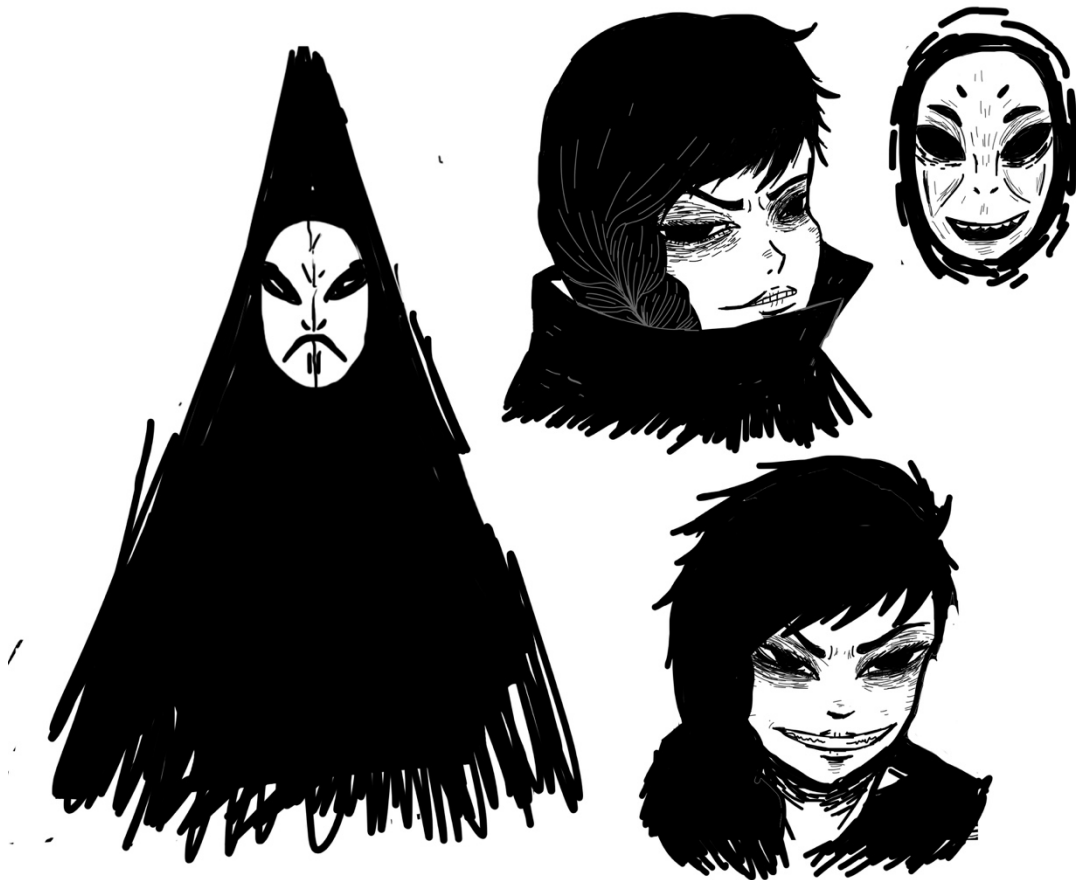
(35) Concepto de personaje (Marco)

Antagonista

Este personaje se presenta como la figura que contrarresta al protagonista, pero no por ende tienen que ser polos opuestos, funcionan para complementar al protagonista, el antagonista a pesar de presentarse como una especie de "rival" es el que comparte más cosas en común con el personaje principal, creando una relación más compleja con el resto de los personajes ya que puede llegar a exteriorizar la lucha interna del protagonista.

La calamidad

LA CALAMIDAD



(36) Concepto de personaje (La Calamidad)

4.3 Visuales y Artísticas



(37) Collage digital (varios autores)

Dentro del proceso de desarrollo de la Novela gráfica comenzaron a surgir dudas en cuanto el estilo que deseaba concretar y la atmosfera que quería representar, me decidí por un estilo de dibujo monocromático, desarrollando una calidad de línea más sencilla y definida, fue un proceso de trabajo bastante interesante de manejar ya que la mayoría de mi producción anterior, sobre todo en ilustración, poseía una paleta cromática muy amplia. Entonces este cambio en cuanto a estilo debía estudiar y aprender cómo resolver ciertos elementos compositivos; si bien ya estaba familiarizada con técnicas gráficas como el grabado me interesaba conocer diferentes artistas y corrientes que pudiera tomar como soporte para concretar este proyecto.

El Grabado

El grabado es una disciplina artística que ha estado presente en diferentes etapas de la humanidad, consiste en tallar un diseño sobre una superficie rígida (también llamada placa) para posteriormente entintarla y transferir la imagen a otro material como papel o tela a través de generar presión sobre la placa, fue el primer sistema mediante el cual se podían generar impresiones de una misma imagen en mayor cantidad.

Si bien la técnica se generó cómo un sistema de impresión poco a poco se fue desarrollando como disciplina artística, se fueron generando nuevas técnicas que fueran satisfaciendo la necesidad gráfica de los propios artistas.

Para mi obra consideré este tipo de técnicas debido a la calidad de líneas con las que se pueden trabajar y el hecho de que se utilice el alto contraste para resolver las composiciones desde mi punto de vista; opino que tienen un gran atractivo visual.

Las técnicas de las cuales principalmente considere en tomar influencia fueron la xilografía y el linograbado; ambas técnicas son similares, siendo incluso la segunda la predecesora de la otra.

A continuación me gustaría explicar en qué consisten brevemente estas dos técnicas que han estado presentes en el conocimiento visual colectivo aun si bien no entienden con exactitud cómo se genera una imagen de este tipo.

En primer lugar tenemos a la xilografía, técnica de impresión en la cual se utiliza una placa de madera. La imagen o el texto deseado se tallan a mano con unas herramientas llamadas gubias que en el extremo inferior tienen varios tipos de punta con las cuales se puede tallar diferentes profundidades así creando varios tipos de línea.

El linograbado se trabaja de igual manera que la xilografía, sin embargo el material es el que cambia, la placa está hecha de linóleo y si bien la técnica para grabar un diseño es similar a la de su antecesor, debido a la naturaleza del material nos permite crear líneas más fluidas en la composición debido a que la consistencia de la placa es más suave y permite que la gubia se deslice con mayor facilidad.

Estas técnicas las aprendí dentro de mi formación como artista por lo cual sé cómo estructurar composiciones y saber cuáles son los resultados visuales correctos. Es por eso que toda esa información visual la decidí implementar para la ilustración dentro de la Novela Gráfica.



Los artistas que más llamaron mi atención, sobre todo que sus obras más representativas se centraron en crear las primeras narrativas gráficas usando sólo imágenes, son:

Frans Masereel (1889-1972)

Este artista belga fue uno de los artistas más importantes en el campo de la xilografía y pionero en un nuevo género de narración, las escenas de sus obras estaban compuestas como si se trataran de fotogramas que pasan a gran velocidad, haciendo una referencia directa hacia el cine.

Los temas de sus obras estaban comprometidas con la lucha social

(37) *La Ciudad*, Frans Maserrel, (1925). Recuperado de: http://3.bp.blogspot.com/-uFt-01Kj9I4/UeJMUMFIP4I/AAAAAAAAABGM/ku6IXG63JpQ/s320/frans_masereel_la_ciudad.jpg

y política, una de sus obras más representativas se titula *La ciudad*, publicada 1927, realizada en su totalidad con placas de xilografía en la cual representa la vida cotidiana, el enorme contraste entre los lujos de la clase alta y la oscuridad de la pobreza de la clase obrera.

Las características graficas de este autor se caracterizan por manejan sus composiciones con un total alto contraste, sin involucrase demasiado con los efectos de línea, sus figuras se alejan un poco del realismo, teniendo más tendencia a caricaturizar la figura humana sin embargo las escenas retratadas pueden llegar a ser bastante crudas, creando a mi parecer un contraste bastante atractivo.

Otto Nücke (1888-1955)

Fue otro artista que maneja una obra de este estilo. Siguiendo la pista de Masereel, este artista alemán compuso una obra más sofisticada, el desarrollo una narrativa gráfica que consistió en 200 placas de grabado, titulado *Destiny* publicado 1930, en cuanto al contenido argumental y visual estaba mayormente desarrollado sin embargo la influencia de Masereel es claramente visible.

Nücke maneja figuras caricaturescas un poco más realistas y diferentes calidades de línea que le permiten crear texturas y efectos de sombra más detallados.

Ambas obras de estos autores las considero de gran influencia para el soporte gráfico de mi obra, ya que mi búsqueda por un estilo más simplificado con composiciones simples pero visualmente impactantes se nutrió mucho del trabajo de estos dos autores.



(38) Graphic Novel illustration by Otto Nuckel. Recuperada de: <https://www.flickr.com/photos/bibliodyssey/3726605332>

La ilustración

Como se mencionó anteriormente la ilustración juega un papel importante dentro de la Novela Gráfica. Mi producción artística se centró principalmente en la ilustración, por lo que tengo conocimiento amplio sobre este género, pero de todos los ilustradores que han influenciado en mi proceso de producción y aprendizaje, para este proyecto me interesaría darle hincapié a esta autora:

Tove Jansson (1914-2001)

Escritora, ilustradora, historietista y pintora finlandesa. Es particularmente conocida por su obra para niños, y sobre todo por haber creado los personajes de la familia Mumin. Éstos figuran entre los grandes éxitos internacionales de la literatura de Finlandia. Sus ilustraciones eran normalmente utilizadas para acompañar a las historias que ella escribía.

Sus trabajos son en su mayoría son a una sola tinta y en el caso de utilizar color, empleaba una paleta de colores opacos y sólidos.

Creo que la manera objetiva en la que Tove Jansson representó las escenas representativas de sus cuentos para que éstos puedan comprenderse de una mejor manera y la representación de los espacios donde se estaba desarrollando la historia, incluye un gran manejo de la ambientación que a pesar de incluir pocos elementos compositivos las calidades de línea, la firmeza en sus trazos y diseño de personajes hace que sus ilustraciones estén llenas de una belleza simple.

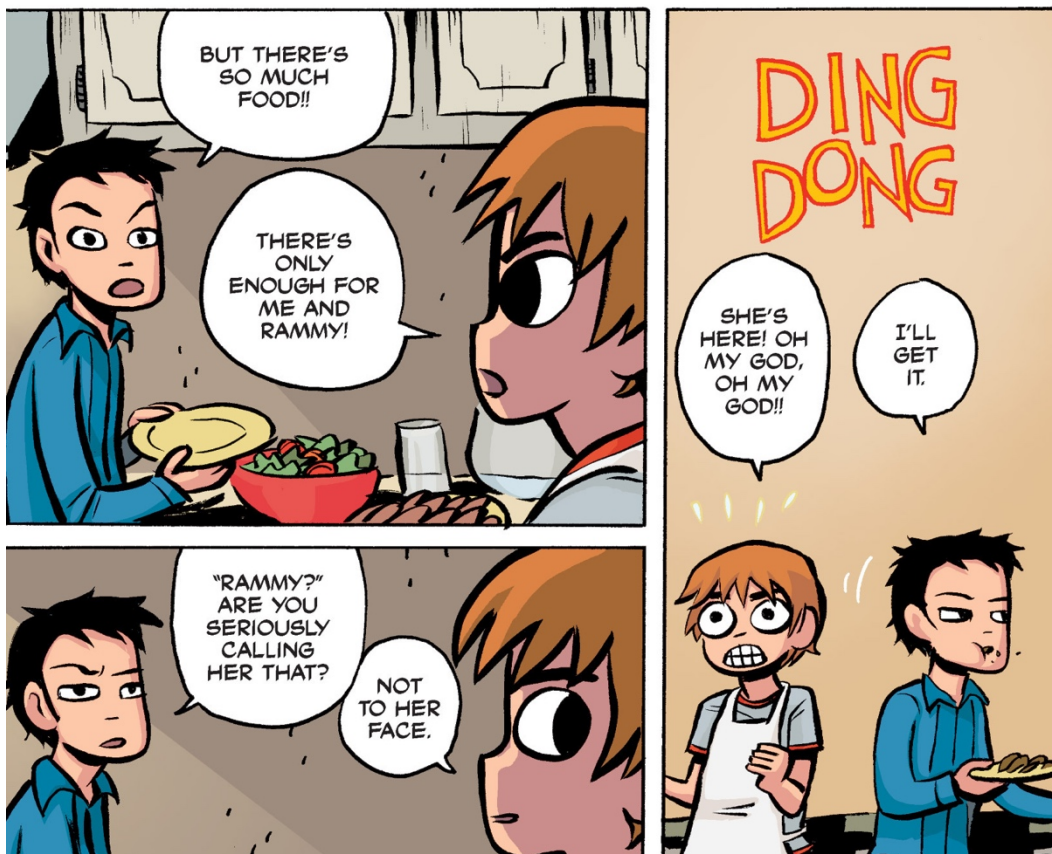


(39) *El sombrero del Mago*, Tove Jansson, 2006, España: Siruela. Derechos de Autor (1948) Tove Jansson.

Cómic, Manga y Novela gráfica

Estas corrientes mencionadas anteriormente no podrían faltar dentro de las referencias visuales, considero que estos géneros de la cultura pop tuvieron un gran contenido referencial para el desarrollo de mi proyecto, a continuación me gustaría mencionar los autores que considero que tuvieron gran influencia para mi producción.

Bryan Lee Omalley (1979-)



(40) Pag. 51 (fragmento, *Scott Pilgrim Vs. The world*, Bryan Lee O'Malley, (2014). Recuperado de : <http://readcomiconline.to/Comic/Scott-Pilgrim/Issue-2?id=19831#51>.

Este joven autor de origen canadiense que ha ganado popularidad desde principios de los dos mil, su obra *Scott Pilgrim* publicada entre 2004 y 2010 es una de las más populares a nivel mundial, contando incluso con una adaptación al cine.

Sus historias se caracterizan por tener narrar problemas comunes de la vida cotidiana de sus personajes, como tratar de conquistar a la chica de sus sueños, emprender su propio negocio, la meditación dentro de un viaje en carretera etc., pero a medida que evoluciona

la historia podemos encontrarnos cómo la realidad se va distorsionando y es plagada de hechos insólitos con los que los personajes tienen que lidiar para resolver sus problemas iniciales.

Su estilo de dibujo tiene gran influencia del manga y anime pero con una fusión del cómic occidental, la mayoría de su dibujo es monocromático pero en sus obras más recientes hace colaboraciones con diferentes coloristas para darle un nuevo giro a sus obras.

Frederick Peeters (1974-)



Nacido en Ginebra en 1974, es historietista e ilustrador suizo, que se puso en la cima de popularidad en Europa por su novela gráfica *Píldoras Azules*, donde nos presenta una narrativa autobiográfica en la cual narra cómo desarrolla la relación con su pareja que está infectada con el virus del VIH. En esta obra refleja sus miedos y preocupaciones, así como su crecimiento como persona a lo largo de esta relación.

(41) *Píldoras Azules*, Frederick Peeters, (2012),
Recuperado de:

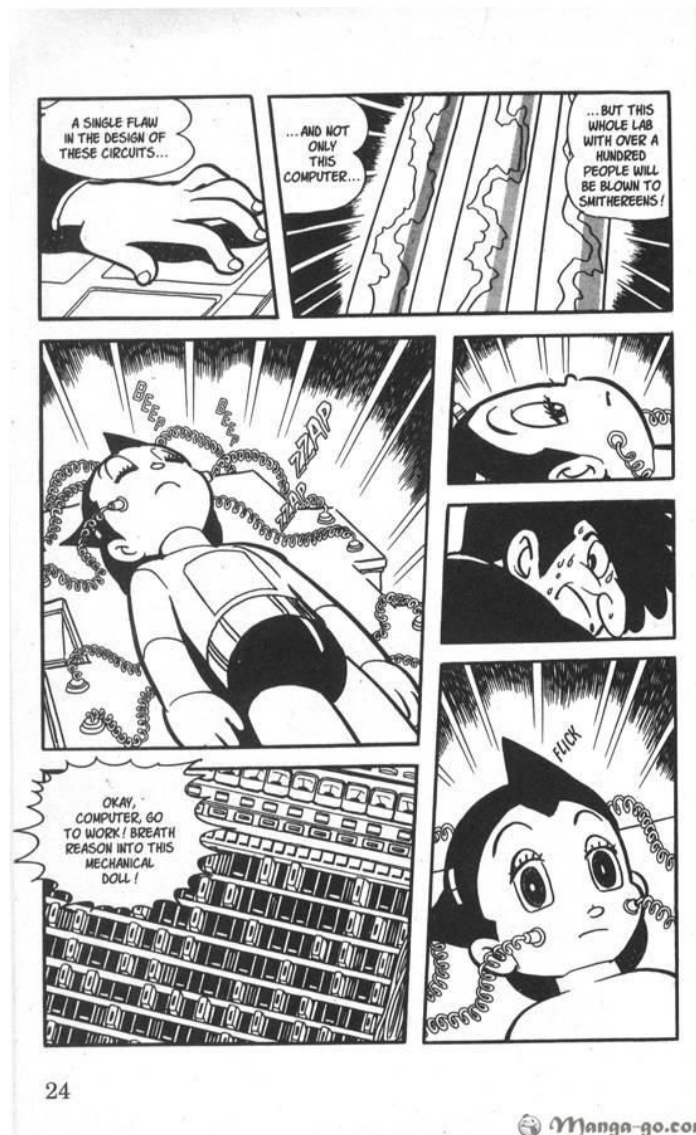
<http://www.fantasymundo.com/galeria/imagen.php?imagen=7100>

Lo que más me interesó de su obra es lo coloquial y honesta que resulta la narrativa. A pesar de que se trata de emociones muy fuertes el lector puede sentirse como si se tratara de un conocido del autor al cual puede confiarle esta historia.

Ozamu Tezuka (1928-1989)

Dibujante y animador japonés, es considerado el "padre del manga", su obra fue una de las mayores influencias para la evolución del manga actual, fue el primero en desarrollar tramas más complejas y serializadas donde el argumento se podía extender, creando tramas más interesantes que resultaban más atractivas para el lector.

Sus historias contenidas de profundo e intenso humanismo que abordaba desde los temas más tiernos exaltando la inocencia de la niñez hasta donde mostraba el lado más oscuro del lado humano.



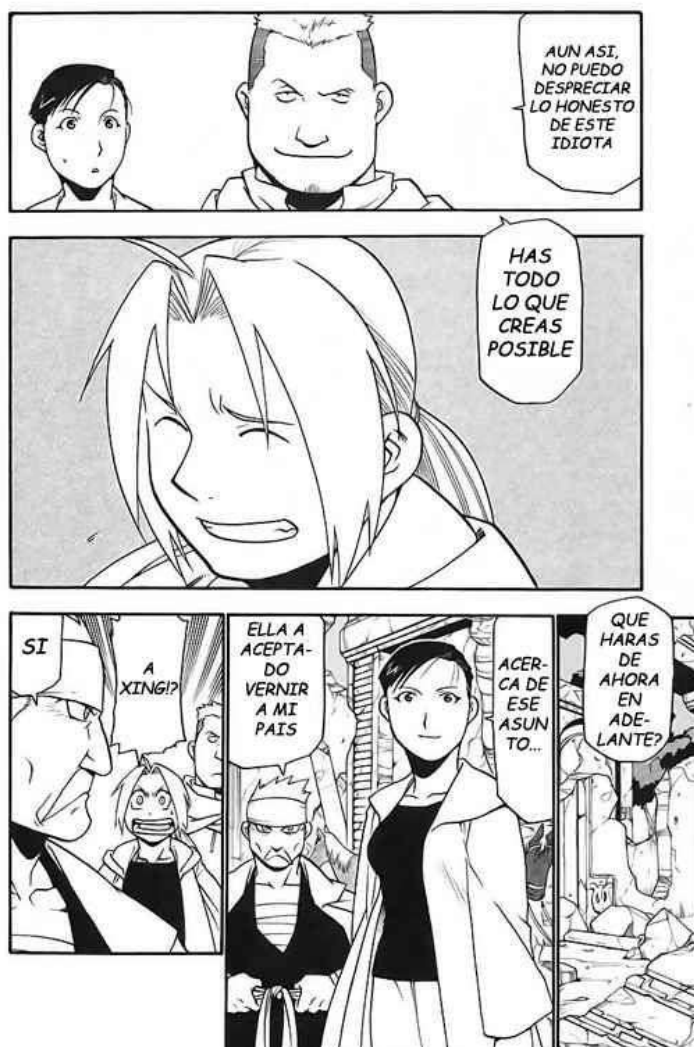
(42) AstroBoy Tomo 1, Ozamu Tezuka (1952). Recuperado de: http://mangafox.me/manga/astro_boy/v01/c001/24.html

Su estilo de dibujo es muy característico, sobre todo porque fue el primero en introducir el estilo de ojos extremadamente grandes y expresivos característicos del estilo de manga actual, el diseño de personajes que él maneja es muy caricaturesco hasta cierto punto de

aspecto muy infantil, mezclado con fondos de estilo realista y detallado su obra fue un precursor en implementar este nuevo estilo muy atractivo visualmente.

Hiromu Arakawa

Esta autora de manga nacida en Hokkaido, Japón en 1973, ha sido una de las autoras que ha tenido gran reconocimiento internacional con su obra. Como artista del manga su trabajo cumple con las características generales que abarca este género, lectura oriental, páginas a blanco y negro, etc. Sin embargo la originalidad de sus historias y el ritmo narrativo sumamente atrayente, usa encuadres sencillos pero concisos. Su dibujo hace poco uso de la escala de grises dándole más importancia al trazo.



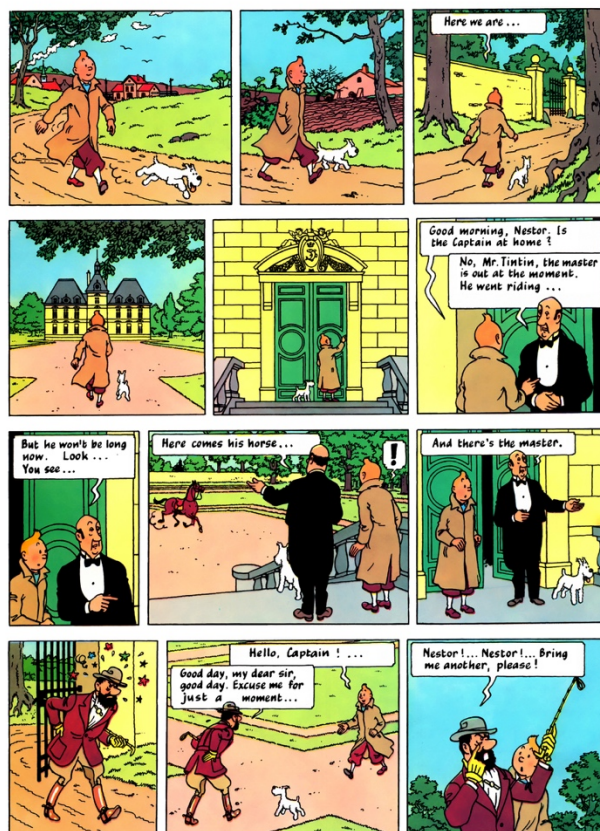
(43) Pag. 159, FullMetal Alchemist Tomo 1, Hiromu Arakawa, 2015, México: Panini. Derechos de Autor (2002) Hiromu Arakawa, Reimpresión autorizada

Línea clara

Éste es un estilo de historieta de origen franco-belga, se caracteriza por la definición exacta de la línea, así como el contenido de la narrativa clásica. Ambas características se complementan con la finalidad de lograr que todos los elementos del cómic y las historias en las que éste se narran puedan comprenderse de una manera más clara.

Sus características generales son:

- Delimitación de las figuras mediante una línea continua y depurada
- Ausencia de tonos intermedios, manchas de negro y efectos de sombra y luz
- Combina personajes gráficamente caricaturescos con entornos realistas



2

(44) Pag. 2, *The Adventures of Tintin: The Seven Crystal Balls*, Hergé, (1962). Recuperado de: <http://readcomiconline.to/Comic/The-Adventures-of-Tintin/Issue-13?id=25135#5>

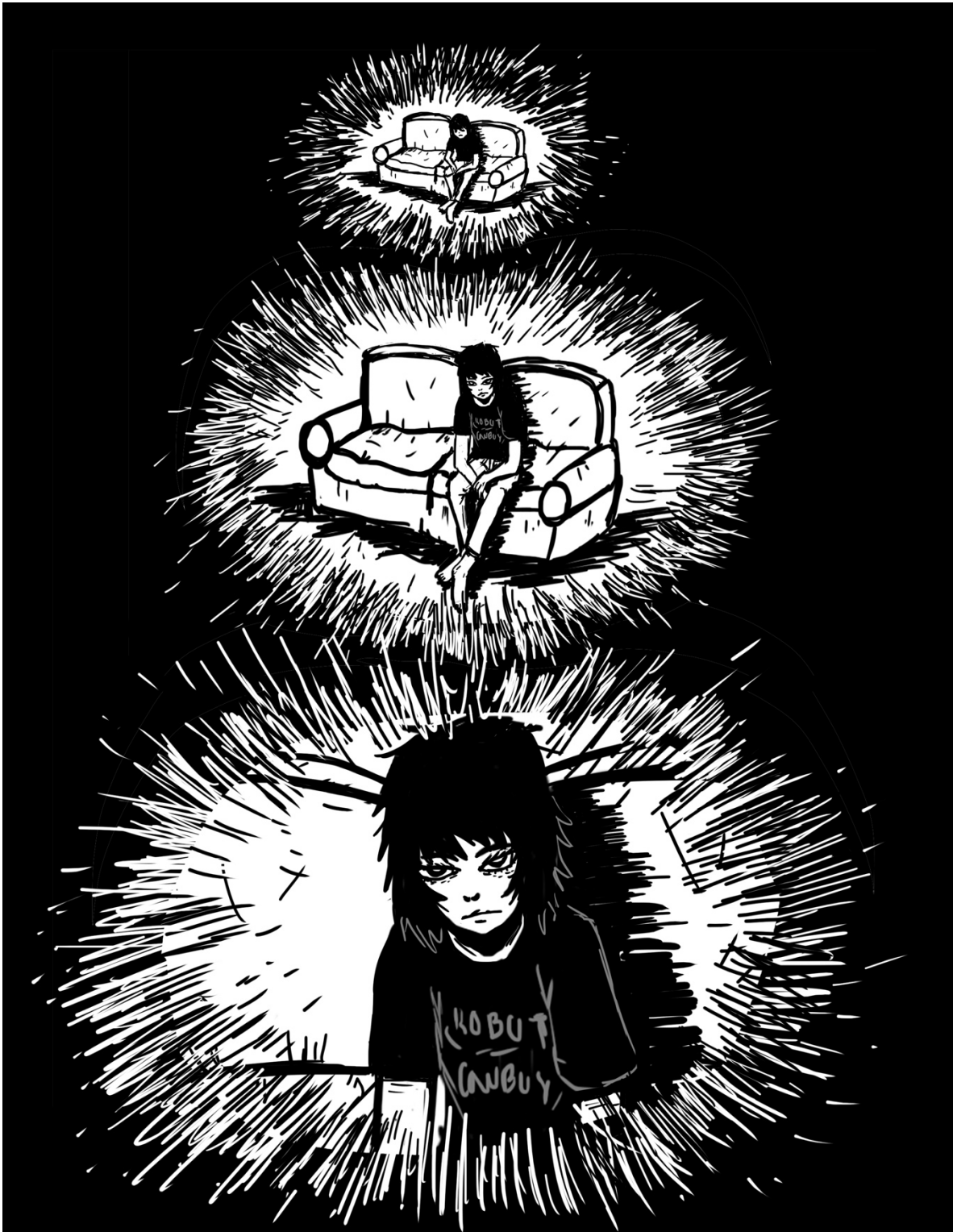
4.4 Desarrollo gráfico

Estilo

El estilo que buscaba desarrollar cuando empecé este proyecto era crear una fusión entre la gráfica tradicional y el dibujo digital, técnicas en la que me especialicé dentro de mi formación académica, deseaba alejarme de mi producción anterior llena de paletas coloridas y empezar una búsqueda de un dibujo con líneas más simplificado, concisas y sobrias.

Composición

A lo largo de la trama podemos encontrar diferentes tipo de composiciones en cuanto al tiempo y ritmo de la narrativa, me gusta la libertad que posee este género ya que al momento de la ejecución se puede lograr un lenguaje gráfico personal, se puede transformar elementos compositivos o crear nuevos para representar diferentes situaciones.



(45) Pag. 3, Viaje al Centro.



(46) Pag. 34, Viaje al centro.

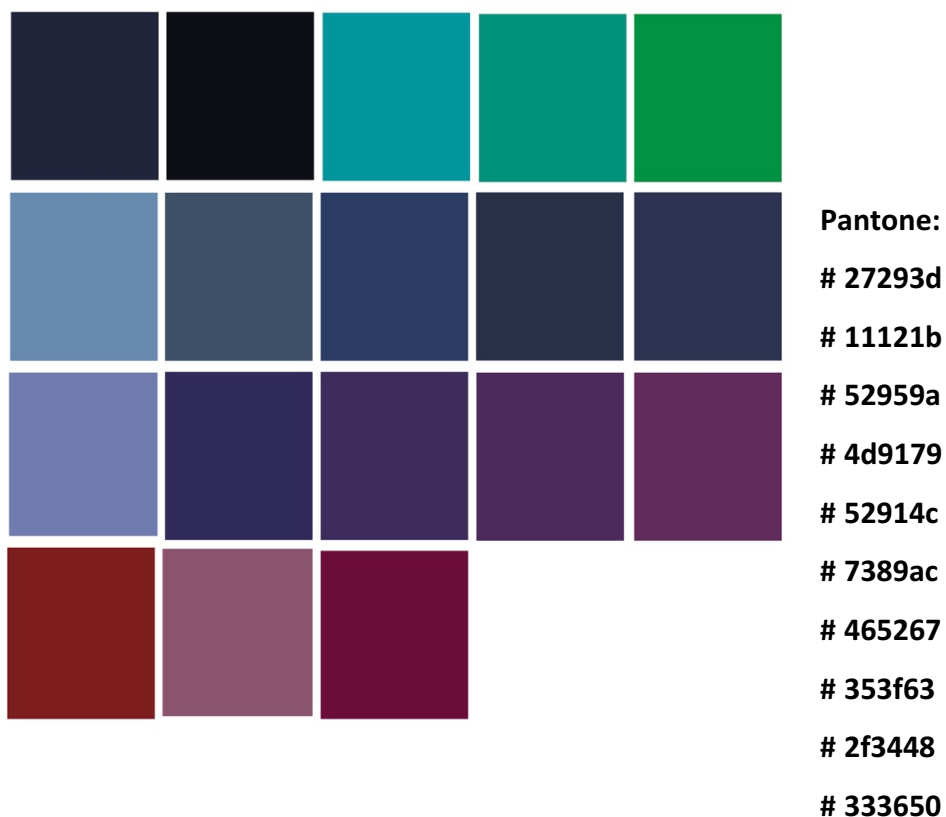


(47) Pag. 84, Viaje al Centro.

El color dentro de la trama

En páginas anteriores también he mencionado la importancia del color dentro de la narrativa gráfica y sus atributos psicológicos que pueden servir de apoyo para el contenido de la trama.

En el caso de *Viaje al centro* el color no juega a primera vista un papel protagónico al usarse casi en su totalidad un estilo monocromático tanto en personajes como en los escenarios, considere implementar al color cómo un elemento de subtexto, un complemento que es el que representa con transparencia las emociones de la protagonista, es la traducción gráfica de su estado mental.



(48) Paleta de colores de *Viaje al Centro*.

737bac

332f5b

3b2f5b

462f5b

572f5b

6b2222

7f556d

5c0e3b

Proceso de creación de páginas

Una vez que ya se tiene establecido un guion es momento de hacer la adaptación gráfica, de cierta manera es el mismo proceso que se realiza al momento de crear cualquier dibujo, todo empieza por un boceto, luego viene el trazo de líneas definitivas y por último sombras, detalles y acabados.

El detalle es que en el caso de una narrativa gráfica hay que tomar en cuenta que no se están realizando dibujos por separado, sino que deben tener una continuidad y una lógica narrativa.

Una ventaja que nos ofrece el dibujo digital es que en el caso de Adobe Photoshop CC se puede trabajar todos estos procesos por separado, a manera de capas de trabajo y realizar correcciones independientes sin afectar ni invadir otros trazos.

A continuación una muestra de cómo structure las páginas de *Viaje al Centro*:

Bocetos:



(49) Boceto de pag. 101, Viaje al Centro.

Viñetas:



(50) Viñetado de pag. 101, Viaje al Centro.

Trazos:



(51) Trazos de pag. 101, Viaje al Centro.

Globos de dialogo:



(52) Colocación de globos de dialogo pag. 101, Viaje al Centro.

Rotulación:



(53) Rotulación de pag. 101, Viaje al Centro.

5. Conclusiones

A pesar de los prejuicios y la poca información que se tenía al respecto, la Novela Gráfica es un género que se ha popularizado en las última década, cada vez hay más nuevos autores con nuevas propuestas argumentales y gráficas para esta corriente que es aún joven y está en constante evolución.

Aun así aun no es considerada del todo como un género o corriente artística, pero no es de extrañarse ya que siempre hay prejuicios hacia las corrientes o tendencias nuevas dentro del mundo del arte, es como cuando en su tiempo el cine o el performance no eran considerados de tal forma, pero para mi punto de vista la Novela Gráfica cumple con todos los requisitos para ser considerada arte, es la fusión perfecta entre la literatura y la gráfica, es una obra que conjunta diferentes disciplinas que es necesario dominar para lograr una composición y narrativa armónica.

Considero a este proyecto como el inicio concreto de mi nueva producción, mediante éste pude reunir y expresar todos los conocimientos plásticos y conceptuales que había aprendido con anterioridad así como adquirir conocimientos nuevos sobre este grandioso género que es la Novela Gráfica.

6. Bibliografía

Erikson, E. (1968) *Identidad, juventud y crisis*, Editorial Paidós, Buenos Aires

Osamu Tezuka. (1970). *El libro de los insectos humanos*. Bilbao: Astiberri.

J. L. Rodríguez Diéguez. (1988). *El cómic y su utilización didáctica: Los tebeos de la enseñanza*. Barcelona: GG.

Art Spiegelman. (1977-1991). *Maus*. España: Random House.

De la Vega, Manuel. (1994) "Introducción a la psicología cognitiva". Madrid, Alianza,.

Will Eisner. (2003). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona : Norma editorial.

Will Eisner. (2003). *La narración gráfica*. Barcelona : Norma editorial.

Bryan Lee O'Malley. (2006). *Scott Pilgrim 4*. México : Kamite.

Mike Chinn. (2006). *Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica*. Barcelona : Norma Editorial.

Alberto Vazquez . (2007). *El evangelio de Judas*. Bilbao: Astiberri.

Steven Withrow, Alexander Danner. (2007). *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gill.

Dez Skinn. (2008). Comic Art Now . Barcelona : Gustavo Gili.

Bryan Lee O'Malley. (2010). Scott Pilgrim 6. México : Kamite.

Santiago García. (2010). La Novela gráfica. Bilbao: Astiberri.

Frederick Peeters. (2012). Píldoras azules . Bilbao: Astiberri.

Lawrence Zeegen. (2012). Principios de ilustración. Barcelona : Gustavo Gili.

Neil Gaiman, Gaiman Russell. (2014). El libro del cementerio (primer volumen).
Barceloma: Rocaeditorial.

Asaf Hanuka, Tomer Hanuka, Boaz Lavie. (2015). The Divine. New York: First Second.

Grant Morrison, Sean Murry. (2015). Joe the barbarian. México: Vertigo.

Neil Gaiman, Gaiman Russell. (2015). El libro del cementerio (segundo volumen).
Barceloma: Rocaeditorial.

Remender, Graig,Loughridge. (2016). Deadly Class No. 5. México : Panini comics.

Remender, Graig,Loughridge. (2016). Deadly Class No. 3. México : Panini comics.

