



Trabajo de Fin de Máster
Universidad Internacional de La Rioja
Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital

IMPORTANCIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA NOVELA GRÁFICA

Titulación: Máster en Diseño Gráfico Digital
Tipo de trabajo: Trabajo Fin de Máster Tipo 1
Presentado por: Mario García Concejo
Directora: María Begoña Yáñez Martínez
Ciudad: Valladolid, España
Fecha: Julio 2020

A mi familia.

Gracias por estar ahí.

Os quiero.

Y a Begoña.

Gracias por tu trabajo,

compromiso y paciencia

conmigo.

Resumen.

El cómic es una de las manifestaciones artísticas más emergentes en los últimos años. Por ello, no es de extrañar que haya personas que sientan curiosidad hacia el medio, bien por afición o bien por intentar dedicarse profesionalmente a él. La progresiva maduración de esta expresión artística ha dado lugar a obras dedicadas a un público más adulto, las novelas gráficas.

Este medio ha sido estudiado, especialmente, desde el punto de vista del guión y de la calidad artística de las obras, es decir, la historia y las propias ilustraciones. Sin embargo, apenas hay estudios que profundicen en él desde la perspectiva del diseño gráfico que, por definición, podrían tener gran valor dentro del proceso de desarrollo de una novela gráfica, pues podría aplicarse de manera que la narrativa y la comunicación visual de las obras se vean ampliamente mejoradas.

El objetivo del presente estudio es investigar y clarificar aquellos apartados en los que el diseño gráfico puede aportar valor y utilidad al medio.

Abstract.

The comic is one of the emerging artistic manifestations in recent years. Therefore, it is not surprising that there are people who are curious about it, either as a hobby or by trying to earn a living from it. The progressive maturation of this artistic expression has given rise to an increase of the number of works dedicated to the adult audience, i.e., graphic novels.

This media has been studied, especially, from the point of view of the script and the artistic quality of the works, that is, the history and the illustrations themselves. However, there are hardly any studies that delve into it from the specific perspective of graphic design that, even though, could have a great value in the process of developing a graphic novel, as it could be applied in such a way that the narrative and visual communication of the works are greatly improved.

The aim of this study is to investigate and clarify those aspects in which graphic design can contribute in value and utility to the media.

Palabras clave.

Diseño gráfico, Novela gráfica, Cómic, Narrativa visual.

Key words.

Graphic design, Graphic Novel, Cómic, Visual narrative.

Índice.

1. Introducción.	5	4. Desarrollo específico de la contribución.	42
1.1. Motivación o justificación.	6	4.1. Definición y presentación del contexto.	43
1.2. Planteamiento del problema.	6	4.2. Trabajo documental.	43
1.3. Estructura de la memoria.	7	4.3. Valoración	61
2. Marco referencial.	8	4.4. Aportación.	62
2.1. ¿Qué es el cómic?, origen y antecedentes.	9	5. Conclusiones y trabajo futuro.	65
2.2. Fundamentos teóricos y visuales.	13	5.1. Conclusiones.	66
-Encapsulación: acción, espacio y tiempo.	15	5.2. Líneas futuras.	67
-Flujo o <i>Flow</i> : narrativa visual a través de la		6. Referencias bibliográficas.	68
-composición de la retícula.	18	6.1. Índice de figuras.	70
-Rompiendo la retícula.	24	7. Anexos.	73
-La regla de la T y el manga.	27	Anexo 1: Resultado práctico de la investigación a mayor	
-Guiar al ojo con los bocadillos de texto.	31	resolución.	74
-Color: significado a través de la estética.	33	Anexo 2: Ampliación del estudio de la página de Jim Steranko por	
		Neil Cohn.	75
3. Objetivos y metodología.	39		
3.1. Objetivos.	40		
3.2. Metodología.	41		

*Nota: Índice interactivo, se puede acceder a cada apartado haciendo click sobre cualquiera de ellos directamente.
Se puede volver al índice haciendo click en el nombre del trabajo, **Importancia del diseño gráfico en la novela gráfica** situado en el encabezado de las páginas a lo largo del trabajo.*



Figura. 1 Fragmento de Superman N°3 Son of Superman III (Jorge Jiménez, 2016).

1. Introducción.

El mundo del cómic ha sido siempre una inspiración que ha condicionado no solo la dirección de esta investigación, sino que es una admiración que viene de mucho antes. Antiguamente dicha admiración se centraba en valorar al genio que escribe, dibuja, colorea y, en definitiva, trabaja la obra. Sin embargo, es inevitable que a medida que el medio va madurando y se conocen más aspectos del mismo, se llegue a la conclusión de que este tipo de obras no dependen únicamente de un autor, sino que se deben a la concatenación de múltiples profesionales.

Detrás de un cómic suele haber, salvo en caso muy excepcionales o freelance, un numeroso equipo que trabaja detrás: los guionistas que trabajan en la historia, los dibujantes que trasladan a imágenes el guion, los entintadores, aquellos artistas que se dedican a pasar a limpio la línea de los dibujantes profesionales y los coloristas, artistas encargados de ir dando color a esos dibujos.

El presente Trabajo Fin de Máster pretende explorar este enriquecedor objeto de estudio desde una perspectiva particular, que aporta el conocimiento adquirido en este Máster, es decir, desde la perspectiva del diseño gráfico. Analizaremos el cómic desde el punto de vista del diseño gráfico, presentando un estudio que arrojará resultados y conclusiones acerca la influencia de esta disciplina en la novela gráfica.

1.1. Motivación o justificación.

El objetivo del presente trabajo es acercarnos a demostrar que el perfil de un diseñador gráfico y, por tanto, el campo del diseño gráfico, pueden ser no solo de gran utilidad en el equipo de cualquier editorial profesional de cómics, sino que su labor puede aumentar la calidad holística de la obra.

La motivación fundamental sería, pues, investigar en qué parte del proceso de creación de una novela gráfica podría ser relevante la figura del **diseñador gráfico** y hasta qué punto su función podría ser beneficioso para la misma.

Además, dada la escasez de estudios y de investigaciones sobre este medio, creemos que el presente trabajo podría ayudar y servir como apoyo a referencia a futuras investigaciones sobre él, su narrativa, elementos y construcción.

1.2. Planteamiento del problema.

El problema que pretende abordar el presente trabajo es, como ya se adelantó en el anterior punto, es investigar en qué parte del proceso de la creación de un cómic o una novela gráfica puede ser de utilidad el perfil de un diseñador gráfico.

Para abordar esta problemática, el trabajo tratará, primero, de definir cuáles son los elementos en los que el diseño gráfico puede ayudar y contribuir en este tipo de obras para, después, ir construyendo un ejemplo práctico y visual siguiendo los criterios o pautas analizados y estudiados anteriormente y valorar si la aportación favorece o no la calidad del medio.

Este trabajo parte de unas preguntas de investigación, a las que son trataremos de dar respuesta con este trabajo. Siendo la competencia del diseño gráfico crear mensajes en medios audiovisuales de una manera visualmente atractiva y de fácil comprensión para el receptor, ¿tendrá el diseñador gráfico y, por tanto, el diseño gráfico importancia en el medio?

¿Tendrá el diseño gráfico competencias específicas dentro de este proceso?

1.3. Estructura de la memoria.

Después de introducir el proyecto y sus motivaciones, además de contextualizar el objeto de estudio, abordaremos la construcción de un marco referencial para establecer los criterios en los que el diseño gráfico puede aplicarse dentro del proceso de desarrollo de una novela gráfica, para después desarrollarlos metodológicamente de manera práctica.

Una vez establecidos y analizados los aspectos sobre los que va a girar la investigación, entonces, se elaborará un ejemplo desde la fase inicial, siguiendo los criterios correspondientes al diseño gráfico, que habremos analizado en el bloque anterior, con el fin de demostrar que solo con la figura de un diseñador gráfico se puede sustentar gran parte del trabajo a la hora de crear una obra de este estilo.

Para finalizar, analizaremos los resultados obtenidos tras la creación de la página y valoraremos si pueden demostrar que el diseño gráfico puede ser de utilidad en el proceso de construcción y diseño, es decir, el proceso intermedio entre el guión y el trabajo de ilustración y arte final, además de inferir la posibilidad de realizar futuros trabajos posteriores a este estudio.

Estructura de la memoria

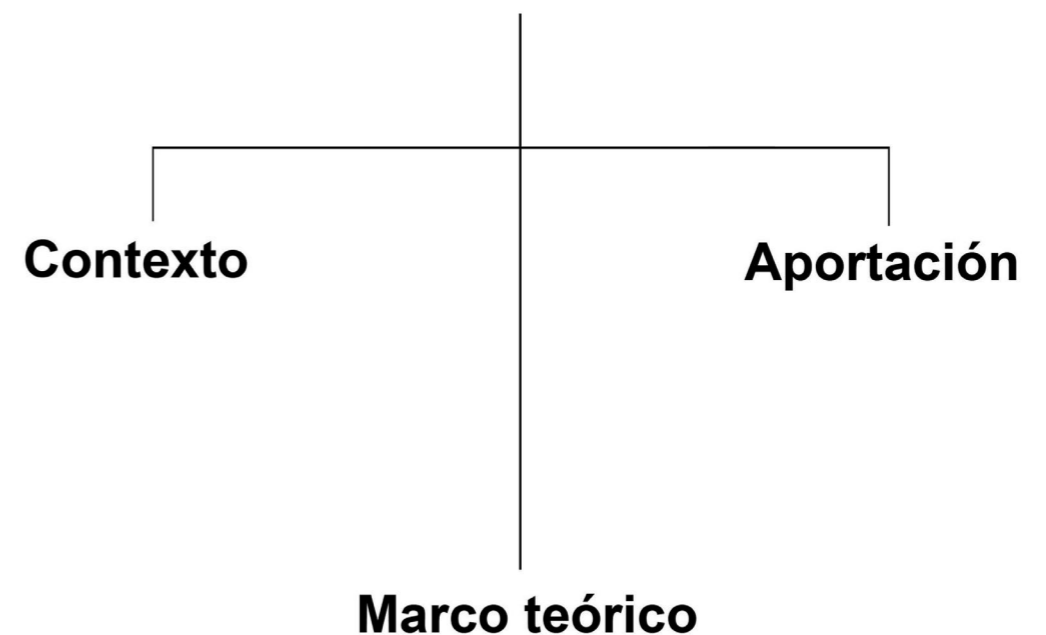


Figura. 2 Esquema estructura de la memoria. Autor (2020).



Figura. 3 Fragmento de Sin City: That Yellow Bastard N°5 (Frank Miller, 1996, p.18)

2. Marco referencial.

En primer lugar, definiremos qué es el cómic, así como sus orígenes y antecedentes, para contextualizar el presente trabajo. A continuación, investigaremos y estableceremos los criterios o elementos relacionados con el diseño gráfico para poder aplicarlos posteriormente.

2.1. ¿Qué es el cómic?, origen y antecedentes.

Como suele ocurrir con cualquier expresión nueva de arte en el mundo contemporáneo, el cómic no ha quedado exento de ser criticado, estudiado y, finalmente, juzgado, de ser o no merecedor de medirse con las, hasta ahora, siete disciplinas artísticas, las Bellas Artes, consideradas como las formas de arte superior: arquitectura, pintura, escultura, música, danza, literatura y, por último, el cine. **Ballester (2018)**, en su tesis doctoral realizada para la Universidad Complutense de Madrid, *El cómic y su valor como arte*, realiza un extenso y exhaustivo estudio y reflexión sobre qué significa la palabra arte, desde su origen etimológico clásico hasta la concepción que se tiene de ella en la actualidad, y plantea la posibilidad de incluir al cómic entre ellas. En él, analiza el valor artístico del cómic y cómo ha sido de gran influencia en grandes movimientos artísticos de la historia del arte, como al *Pop Art*, la literatura y el cine, además de ahondar en su evolución a lo largo de la historia.

Sin embargo, este debate o conflicto no es reciente, desde la irrupción de los medios de comunicación en la sociedad moderna y la aparición de términos directamente relacionados como la cultura de masas o cultura popular en el siglo XIX, relacionado con la división entre la baja cultura, aquella que es consumida por la masa popular, el pueblo, y la alta cultura, aquella consumida por la élite social la cuestión sobre si las nuevas formas de expresión artística como es el cómic o, en su día, lo fue el cine, deben ser o no catalogadas como arte o no.

Autores como **Umberto Eco (1995)**, en *Apocalípticos e Integrados*, distinguía dos posiciones claramente diferenciadas en su concepción de esta cultura de masas, la primera, defendida por los que él denominaba como “teóricos apocalípticos”, cuyo máximo exponente lo podemos encontrar en la **Escuela de Frankfurt**, veían en la cultura de masas una amenaza y una vulgarización de la cultura, así como una forma indirecta de manipular y controlar a la sociedad a través de los medios de comunicación.

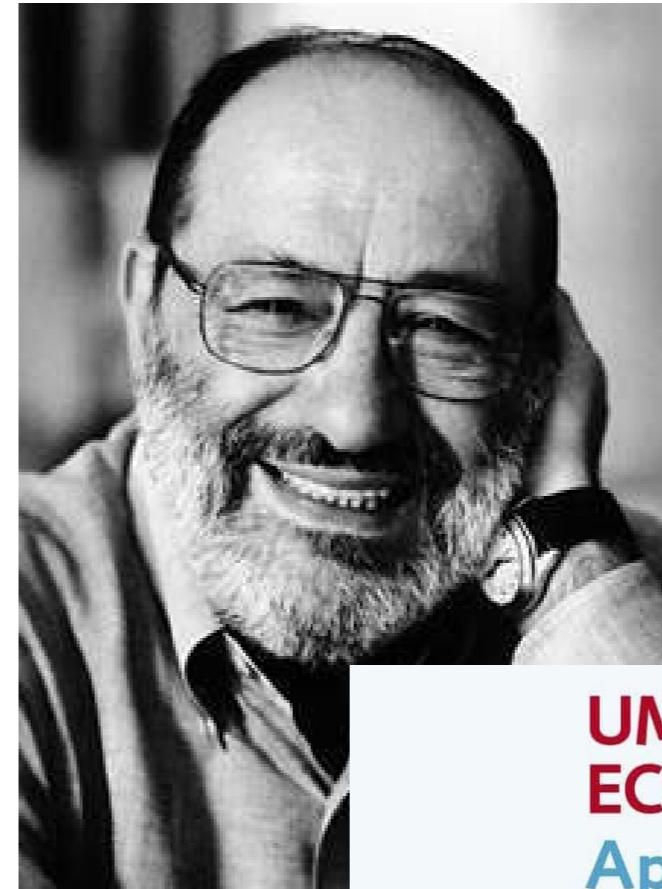


Figura. 4 Retrato de Umberto Eco. Fuente https://www.ecured.cu/Umberto_Eco#/media/File:Umbertoeco.jpg

Figura. 5 Portada de *Apocalípticos e integrados*. Umberto Eco. Ediciones de Bolsillo. Fuente: <https://www.elcorteingles.es/libros/A1845644-apocalipticos-e-integrados-9788497933865/>

Por el contrario, los “teóricos integrados”, entre los que se encuentra el propio Eco, concebían esta nueva forma de cultura como una oportunidad para que la cultura dejase de ser algo exclusivo de las élites y pudiese llegar a todos los estratos sociales, favorecer la alfabetización y el conocimiento.

Este debate, entre el arte de élite y el arte de masas se va a ir complicando progresivamente con la llegada de la posmodernidad, que favorece la mezcla y será el caldo de cultivo de nuevas expresiones artísticas que, a su vez y de forma inevitable, darán lugar al debate sobre si deben ser o no consideradas dentro de las Bellas Artes. El ejemplo más reciente lo podemos observar en el cine, ahora ya concebido al mismo nivel que las 6 grandes manifestaciones artísticas tradicionales.



Figura. 6 Retrato de Roman Gubern. Fuente: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20200118/roman-gubern-iglesia-fimoteca-vaticana-7811584>

“Los comics nacieron el día en que a la secuencia figurativa de tales aucas y aleluyas se integró de un modo orgánico el texto, según una práctica que ya era habitual en las caricaturas políticas del periodismo”

(Gubern, 1972, p. 105).

Roman Gubern (1972), en *El lenguaje del comic*, define el cómic como, citándolo textualmente, *“una estructura narrativa formada por una secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales puede integrarse elementos de escritura fonética”* (p. 107). Esta definición dada por Gubern sobre el cómic será de gran influencia en las obras posteriores sobre él, y sentará un punto de partida común para diversos autores hispanohablantes que estudien e investiguen el medio.

Para Gubern (1972), *“los cómics constituyen un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y el lenguaje literario”* (p. 105). En la propia obra hace hincapié en que la palabra “integración” no ha sido escogida arbitrariamente, sino que su intención es desvincular el cómic de las “aucas” y “aleluyas”, claros antecedentes del cómic en las cuales el texto aparece divorciado de la ilustración.

Gubern (1972) establece claramente un origen claro del comic, las “aucas” y “aleluyas”, publicaciones cuyo origen data del siglo XVI, y cuya función era narrar acontecimientos importantes mediante ilustraciones. Como bien apunta, los textos en estas publicaciones no estaban incluidos dentro de las ilustraciones, si no al pie de estas, motivo por el cual utiliza la palabra integración deliberadamente para resaltar esa diferencia fundamental. Así mismo, establece otro punto clave en la historia y evolución del cómic al mencionar las caricaturas políticas propias del periodismo, ya que las tiras cómicas o tiras de prensa nacen de esas mismas caricaturas de temas actuales con un fin cómico y crítico, en muchas ocasiones. La revista británica *Punch* sería una de las precursoras en la implementación de estas tiras y de su popularización y extensión al resto del mundo.

Mencionar como adición a las aportaciones de Gubern que nos sirven para establecer un origen del cómic en las “aucas” y “aleluyas” a **Rodolphe Töpffer**, considerado por muchos teóricos como el padre del cómic.

Ernst Gombrich (1960), en *Arte e ilusión. Estudio Sobre la Psicología de la Representación Pictórica*, dio pie a que el interés por sus trabajos creciese exponencialmente.

La importancia de R. Töpffer radica, según los numerosos estudios sobre su figura, a que concibió a esa nueva forma de narrar como una sucesión de imágenes secuenciales, como ya definía y remarcaba Gubern en su definición del medio, y no como una mera unión de imágenes y texto.

Para concluir y antes de pasar a hablar de los fundamentos teóricos y visuales, quisiéramos hacer un breve inciso para aclarar los términos de cómic y novela gráfica, ¿en qué se diferencian?, ¿son lo mismo?



Figura. 7 Auca de Montserrat. (1923) Joan Junceda.

Para muchos teóricos del medio, **Will Eisner** (1978) fue precursor y el responsable de la popularización de la novela gráfica con su obra *Contrato con Dios*. **Santiago García** (2010) en *La novela gráfica*, documenta y nos habla de la historia del cómic y cómo, durante los últimos años y a raíz de la obra de Eisner, se ha ocasionado un fenómeno que podríamos definir como la maduración del medio, una forma de considerar el cómic como una forma de arte adulta.

Aunque a simple vista puedan parecer lo mismo, y en esencia y a nivel analítico, lo son, la diferencia fundamental radica casi en su totalidad en la sensibilidad de la obra, la forma de narrarla y el público al que va dirigido. El objetivo de Eisner era editar un cómic que, *“en las tiendas de libros, se exponga en el departamento de novela y no en el de entretenimiento y libros infantiles”*. (Eisner, citado en Hermoso, 2017).

Podríamos concluir que la novela gráfica es el resultado de la maduración del cómic, en su búsqueda por ser considerado como un producto cultural valioso al nivel del resto de disciplinas artísticas, todavía en evolución, asociada a una nueva manera de entender el género y explorar sus límites y posibilidades artísticas.

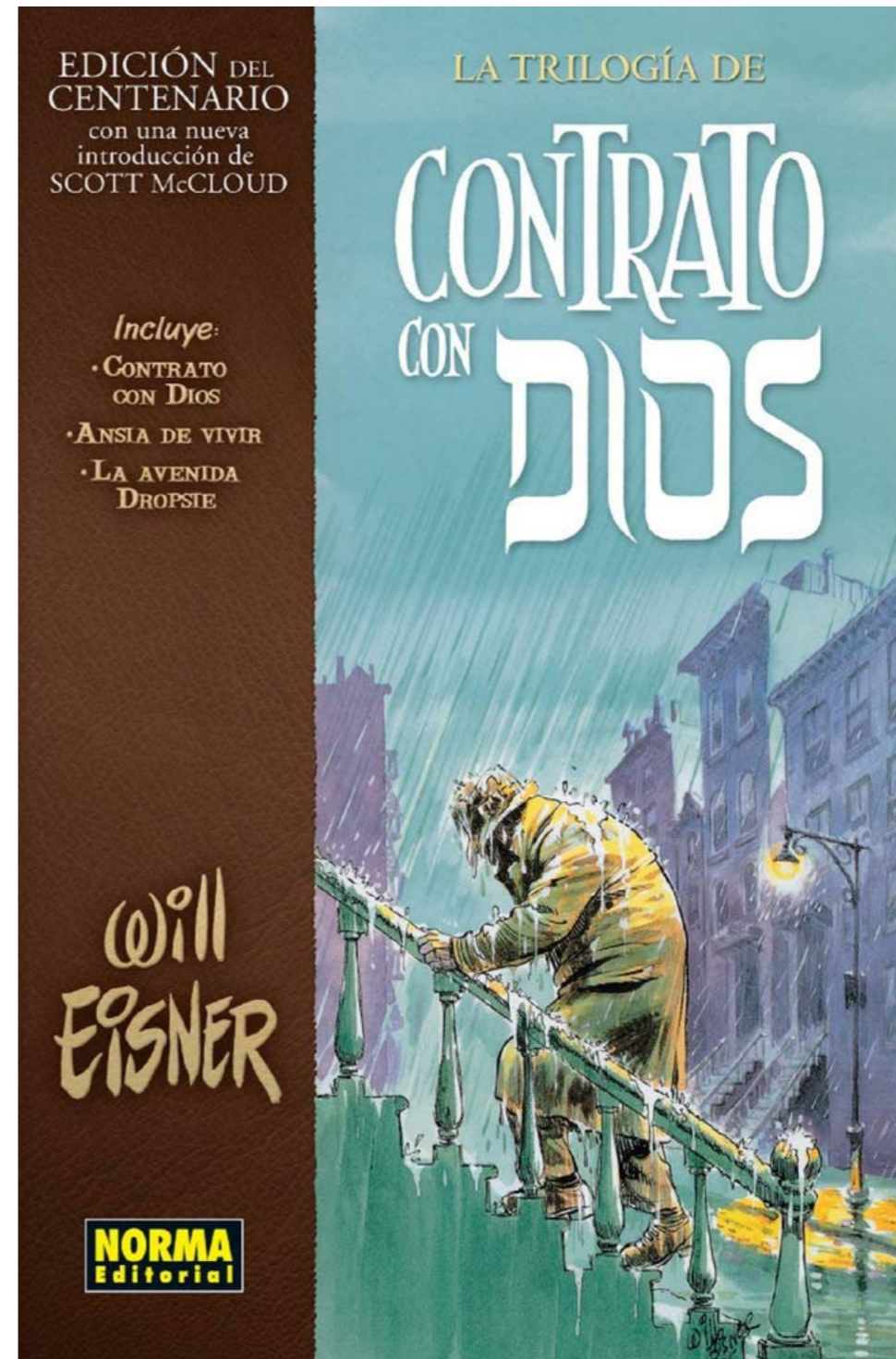


Figura. 8 Will Eisner. (1978) *Contrato con Dios*, portada para Norma Editorial.

2.2. Fundamentos teóricos y visuales.

Desde la propia definición más elemental de diseño gráfico, entendido como una disciplina que se encarga de crear mensajes en medios audiovisuales de una manera visualmente atractiva y de fácil comprensión para el receptor, es evidente que, de forma inherente, pudiese estar vinculado con la novela gráfica, ya que su finalidad es narrar una historia a través de imágenes de manera en que sean comprensibles para el receptor.

Pero, ¿qué elemento o elementos pueden llegar a relacionar las competencias del diseño gráfico con la novela gráfica o el cómic?

Recordemos que, cuando hablamos de un cómic o novela gráfica automáticamente pensamos en las viñetas, ya que es el elemento mínimo y principal de estas obras. Gubern definía los comics como *“una estructura narrativa formada por una secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales puede integrarse elementos de escritura fonética”* (Gubern, citado en Aparici, 2010, p. 26).

Eisner (1985), en su obra *El cómic y el arte secuencial*, defiende que la función fundamental del cómic es comunicar ideas o historias por medio de palabras y dibujos. Las viñetas serían, por tanto, esos segmentos en los que desmenuzas un acontecimiento encapsulado.

Por tanto, ya que la finalidad de la viñeta es tratar de incluir los elementos más importantes del diálogo, de la acción, el momento y el lugar, el autor debe tener en cuenta tanto la experiencia humana cotidiana como el modo en la que la percibimos. Es decir, pensamiento secuencial.

Como señala Norman Cousins citado en la obra de Eisner (1985), cuando habla del pensamiento secuenciado *“el pensamiento secuenciado es el trabajo más difícil de toda la gama de esfuerzos humano”* (p. 40), el trabajo de un dibujante de cómics debe ser, entonces, valorado en función de lo comprensible que resulte su obra.

Es aquí, donde podemos establecer la relación principal entre el diseño gráfico y la novela gráfica o cómic, la narrativa visual.

Podríamos definir la narrativa visual como la capacidad propia de una imagen de narrar o transmitir por sí misma, sin necesidad de información externa que la complemente.

Por tanto, este aspecto es uno de los más importantes en el ámbito del cómic es, precisamente, construir una buena narrativa visual, algo que es de igual importancia en el mundo del diseño gráfico, ya sea a la hora de llevar o crear una identidad corporativa, diseñar una campaña publicitaria, etc.

Dentro de los aspectos más importantes dentro de la narrativa visual en el cómic podemos destacar la encapsulación, que está estrechamente relacionado con la creación de las viñetas, el flujo o *flow*, que está relacionado con la composición y la retícula del cómic y el color presente en las ilustraciones.

Por tanto, son estos aspectos sobre los que se centrará la investigación del presente trabajo, ya que, son los que tienen relación directa, no solo en cuanto a construcción, sino a importancia con el diseño gráfico, ya que el objetivo final de dicha investigación es mostrar la relación que existe entre estos dos campos.

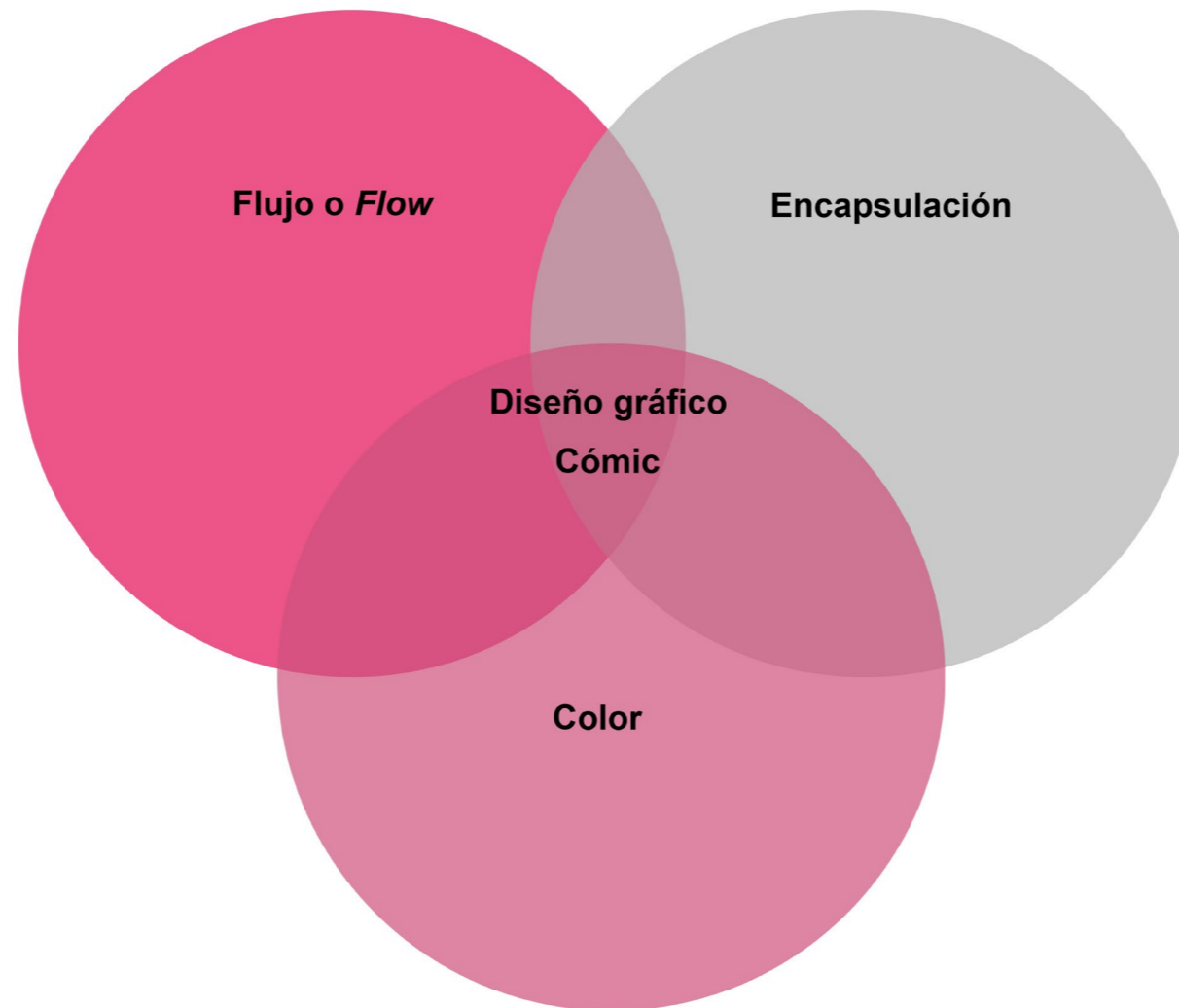


Figura. 9 Esquema sobre elementos comunes del diseño gráfico y cómic. Autor (2020).

Encapsulación: acción, espacio y tiempo.

Entendemos como encapsulación, siguiendo con las pautas que marca Eisner (1985), la acción de escoger un momento clave dentro de una secuencia de una acción o momento que sea capaz de transmitir visualmente la información más importante.

Por ejemplo, a la hora de escoger los momentos más importantes en la trayectoria de un balón rebotando, los momentos claves a escoger de toda esa secuencia, de manera que sea entendible para cualquier receptor, sería el momento en el que el balón salga disparado con velocidad y el momento del impacto contra una superficie.

Por tanto, es tarea del autor, tanto registrar las experiencias y acontecimientos que conforman su obra como de plasmarlos tal y como sería captado por la vista del lector de forma cotidiana, de manera que resulte ser lo más intuitivo y comprensible posible. Esto supone, como ya mencioné anteriormente, tener en cuenta la experiencia humana cotidiana a la hora de seleccionar los momentos clave de una secuencia para hacerla lo más intuitiva y fácil de comprender posible.

El concepto de tiempo entraría, también, dentro de lo que definimos como encapsulación, ya que, como afirma **Scott McCloud** (1995), el tiempo y el espacio en el cómic son inseparables. Hace referencia al *gutter*, que es el nombre que recibe el espacio entre las viñetas. Así mismo, explica que este espacio debe de tenerse en consideración al igual que las propias viñetas, ya que, jugando con él, se puede conseguir enriquecer la narrativa visual.

También, hace referencia al principio del cierre de la **Gestalt**, como el fenómeno de ver las partes, pero percibir el todo como similar a la hora de escoger esos momentos clave espacio-temporales para narrar un acontecimiento sin la necesidad de representar toda la secuencia.



Figura. 10 Ejemplo de representación de secuencia (McCloud, 1995, p.98)

A continuación, en estas viñetas de McCloud (1995), podemos ver como modificando el gutter podemos aumentar o enfatizar la sensación de temporalidad, aumentando el espacio entre dos viñetas para dar sensación de dilatación temporal o como, modificando el formato de las propias viñetas podemos conseguir este efecto.

En esta primera viñeta, McCloud (1995) muestra una secuencia donde se intenta transmitir la sensación de una pausa prolongada, sin embargo, como se observa, a la hora de plantear la secuencia gráficamente, se opta por la repetición.



Figura. 11 Ejemplo de pausa prolongada (McCloud, 1995, p. 101).

McCloud (1995) ofrece una alternativa modificando el formato de la viñeta central, de esta manera la sensación de que ese momento tiene más duración que el resto queda representado de forma mucho más clara gráficamente.



Figura. 12 Ejemplo de resolución de pausa prolongada (McCloud, 1995, p.101)

Por último, en esta viñeta habla de la sensación de prolongación en la temporalidad que se consigue cuando cortas una viñeta a sangre.

Para finalizar con este apartado, decir que pese a que hay ciertas pautas generales a la hora de transmitir temporalidad en la construcción de viñetas, no dejan de ser unas directrices muy básicas, como puede ser el empleo de colores cálidos para sensaciones reconfortantes y el de fríos para sensaciones negativas, está en la mano de cada autor o autora utilizar estos elementos de la manera que ellos dispongan a la hora de componer para transmitir de la manera más fiel aquello que tienen en mente, pero que comprendiendo el concepto general de encapsulación, pueden asimilarlo, hacerlo suyo y buscar formas originales e inéditas de llevarlo a cabo.

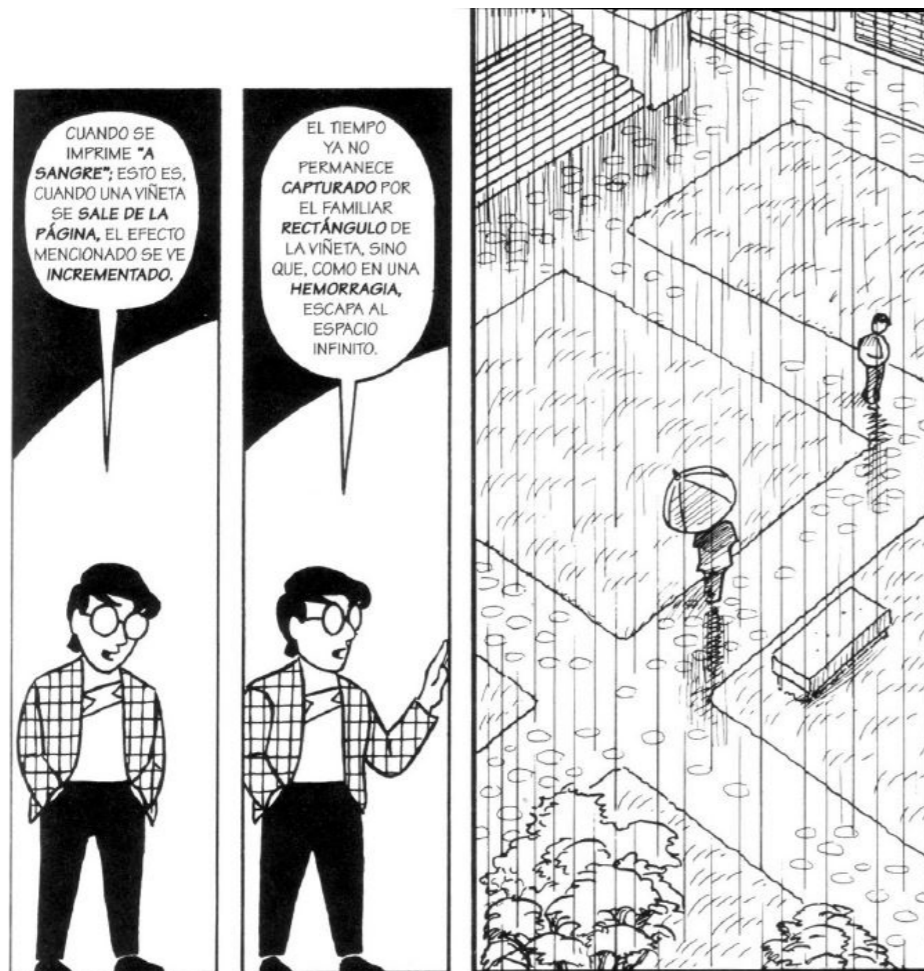


Figura. 13 Fragmento de Entender el cómic. El arte invisible. (McCloud, 1995, p.103)

Flujo o *Flow*: narrativa visual a través de la composición de la retícula.

El *flow* o flujo es uno de los conceptos más importantes dentro de la narrativa visual dentro del ámbito del cómic, ya que cubre desde el aspecto más básico y rudimentario como puede ser situar a la primera persona que habla siempre en el lado izquierdo de los paneles, de forma que sus bocadillos de texto no se solapen unos con otros cuando leemos la página de izquierda a derecha, a los aspectos más complejos, como puede ser la modificación de la retícula de la obra.

Para poder profundizar en el conocimiento del *flow* primero tenemos que aproximarnos a la definición de retícula. Una retícula es una forma de agrupar y organizar todas las partes que componen un documento editorial, como en este caso pueden ser, una novela gráfica o un cómic. Es una herramienta esencial para muchos diseñadores, pues además de dar respuesta a necesidades de comunicación y producción complejas, aportan claridad, eficacia, economía y continuidad a la hora de trabajar con ellas.

Una vez apuntado esto, podemos empezar a definir el concepto de flujo. De forma sintética, podríamos definir este concepto como la capacidad de guiar al lector visualmente a través de las viñetas del cómic mediante del empleo de diversas técnicas comprendidas en lo que hemos definido como narrativa visual. Esto se puede conseguir desde la disposición de personajes y las líneas de movimiento que sugieren con sus cuerpos, los bocadillos de texto, etc.

Para mostrar ejemplos visuales y prácticos de este concepto, nos basamos en el estudio de **Neil Cohn** (2013), del centro de investigación en lenguaje de la Universidad de California, *Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts*.

En el estudio, se toma como ejemplo la famosa página experimental de **Jim Steranko** que fue diseñada con el único objetivo de confundir al lector, y le quitaron el arte de las viñetas, dejando solo la disposición de las viñetas vacías.

Además, hicieron más de estas páginas fantasmas, es decir, con viñetas, pero sin ningún tipo de arte, basadas en arquetipos de estructuras en los cómics americanos. El siguiente paso fue dar esas páginas vacías a un grupo heterogéneo de lectores de cómic, desde novatos hasta avanzados, y les pidieron que enumeraran las viñetas en el orden que ellos imaginaban que sería el correcto.

IMPORTANCIA DEL
DISEÑO GRÁFICO
EN LA NOVELA GRÁFICA



Figura. 14 Capitán América Nº 111 (1969) Jim Steranko. (Cohn, 2013, figura 1).

Los resultados mostraron que la estructura básica de seis paneles es la que más usuarios escogieron para señalar el orden de las viñetas.

También, observaron qué sucede cuando se superpone o escalonan paneles, cuando se reduce el margen dos viñetas juntas.

En este estudio, también se percataron de un fenómeno que denominaron *blockage*, fenómeno que ocurre cuando los paneles se sitúan verticalmente cerca de otro panel que ocupa el mismo espacio que los dos anteriores. El estudio revela que, si los dos paneles están situados en la izquierda, los lectores normalmente leen hacia abajo primero mientras que, si están en la derecha, primero leen hacia la derecha y luego hacia abajo.

Además del *blockage*, en el estudio de Cohn (2013) listaron una serie de relaciones claves en la composición/estructura.

A continuación, adjunto un breve resumen de todas ellas con un ejemplo gráfico:

Entry-points: Son elementos que sugieren un punto de comienzo en el diseño de una página. Señalados con el círculo naranja en la imagen.

Separation: También se fijaron en el rol del espacio resultante entre dos o más paneles o viñetas. Señalados con las marcas moradas.

Overlaps: Es el solapamiento de los paneles para crear unión, puente o transición entre dos viñetas. Marcadores verdes en la imagen.

Staggering: Se da cuando se rompe el orden de una retícula uniforme que, en algunos casos, puede afectar al orden de las viñetas.

Inset Panels: En el estudio de Cohn no hablan mucho este tipo de paneles. Normalmente se utilizan para resaltar momentos u objetos importantes.

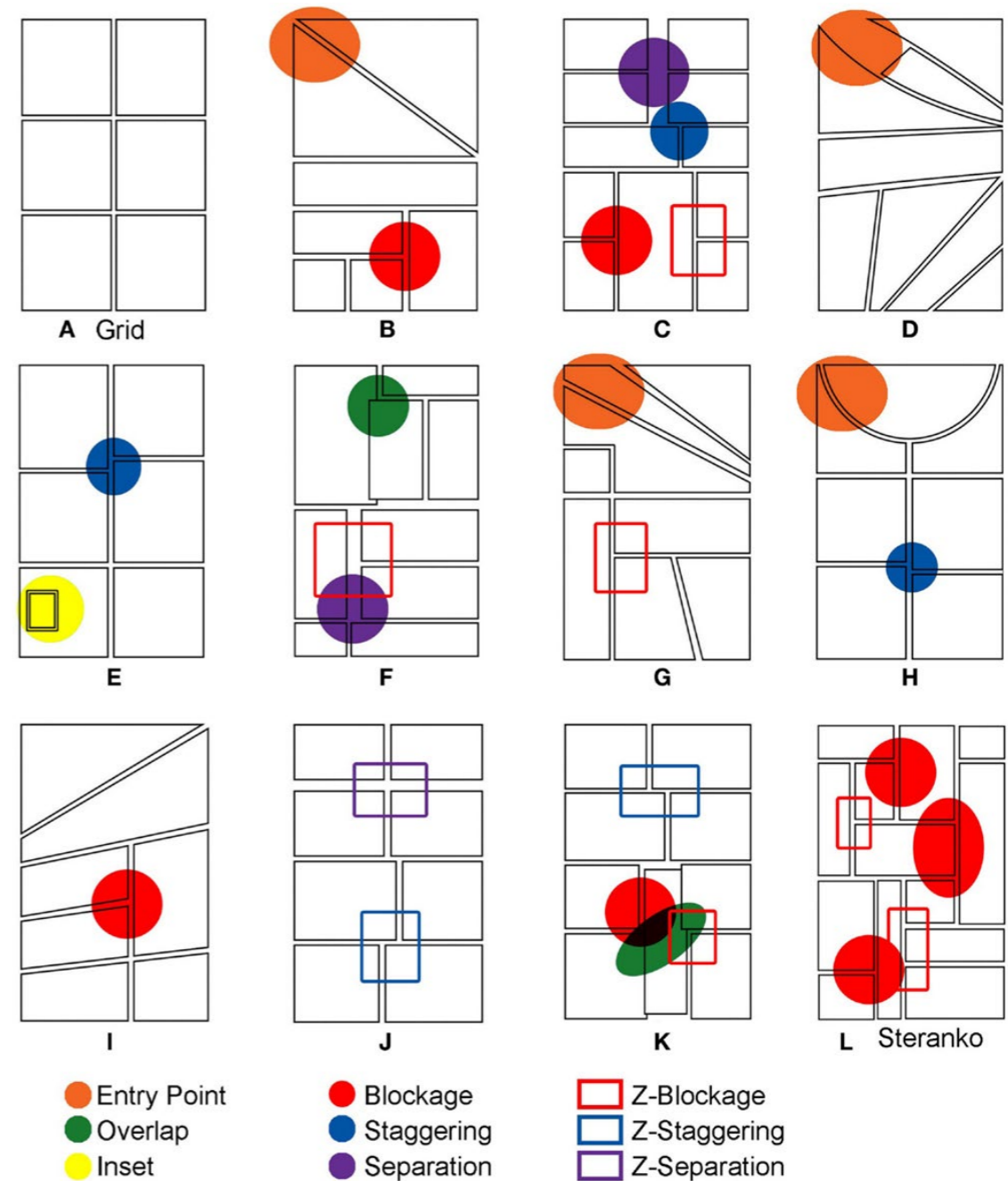


Figura. 15 Observaciones del estudio de Cohn (2013, figura 3).

Llegados a este punto de la investigación podríamos cuestionar la utilidad de estas cuestiones presentadas, pero lo cierto es que el hecho de no ceñirse solo a las retículas sencillas nos permite componer y diseñar viñetas de forma que sea el flujo el que acompañe el recorrido de la lectura y guíe al lector evitando confusión o pérdida.

A continuación, veremos de qué formas se puede construir el flujo en una composición:

En el primer ejemplo, *Mutt and Jeff*, de **Bud Fisher y Al Smith** (1907), se puede observar como la acción de ambos personajes fluye con el movimiento lateral de la tira y ayuda a guiar al ojo.

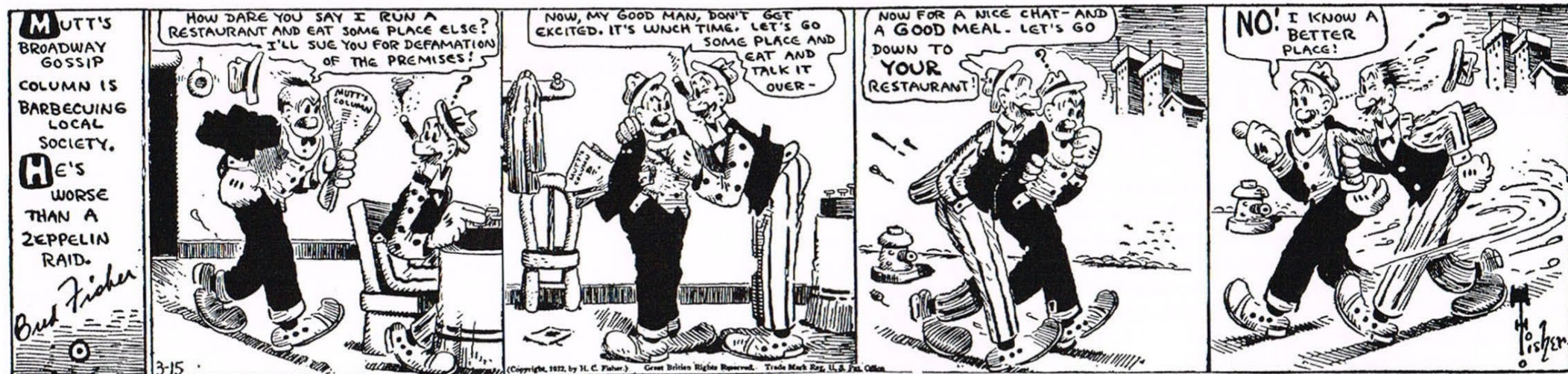


Figura. 16 Viñeta de Wash and Tubs. (1907). Bud Fisher y Al Smith.

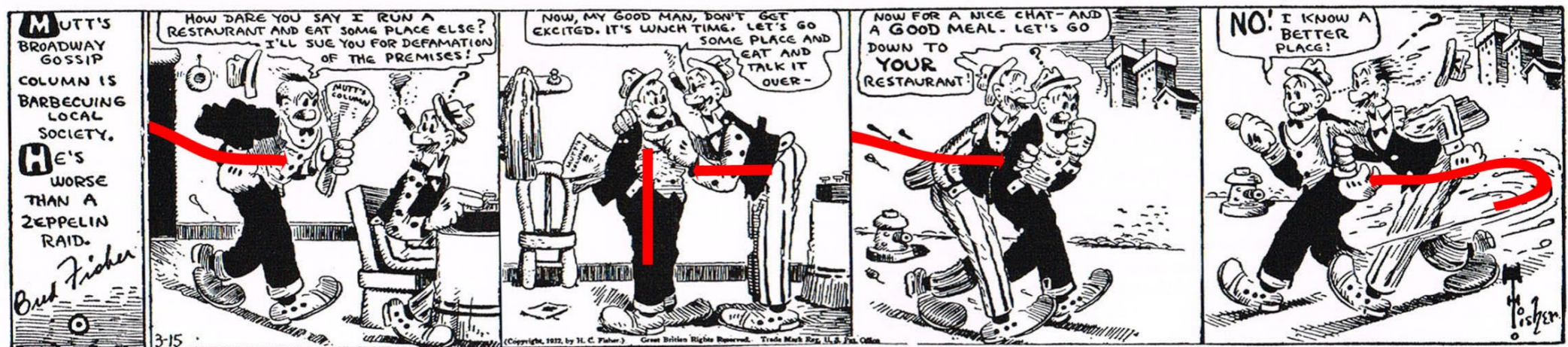


Figura. 17 Viñeta de Wash and Tubs con las líneas de flujo.

En la segunda tira, *Wash Tubbs*, de Roy Crabe (1943), vemos como en las dos primeras viñetas como la composición nos guía hacia la tira, y acentúa la acción de la segunda mitad en una viñeta que muestra una secuencia de pelea guiando a nuestros ojos primero hacia arriba y luego hacia abajo.

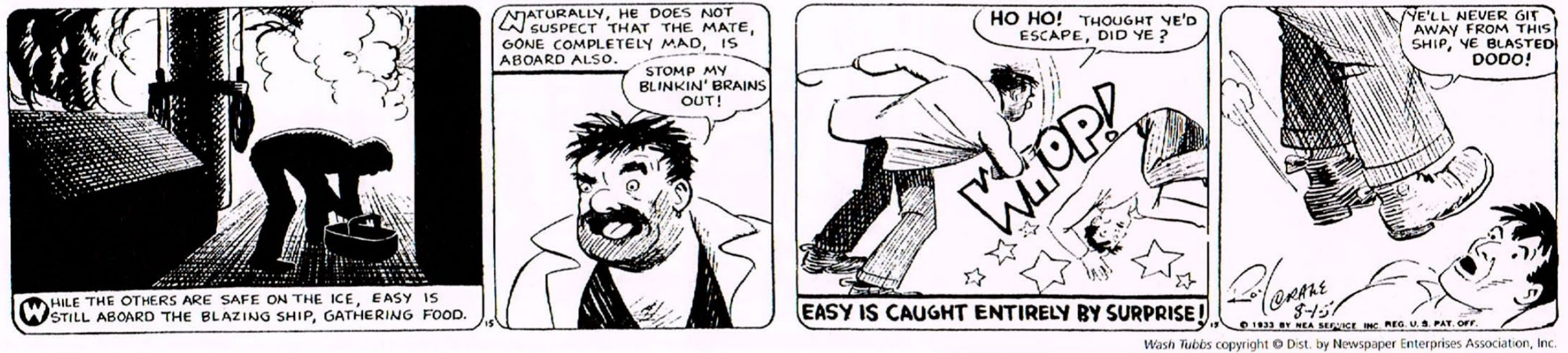


Figura. 18 Viñeta de Wash Tubbs. (1943) Roy Crabe.

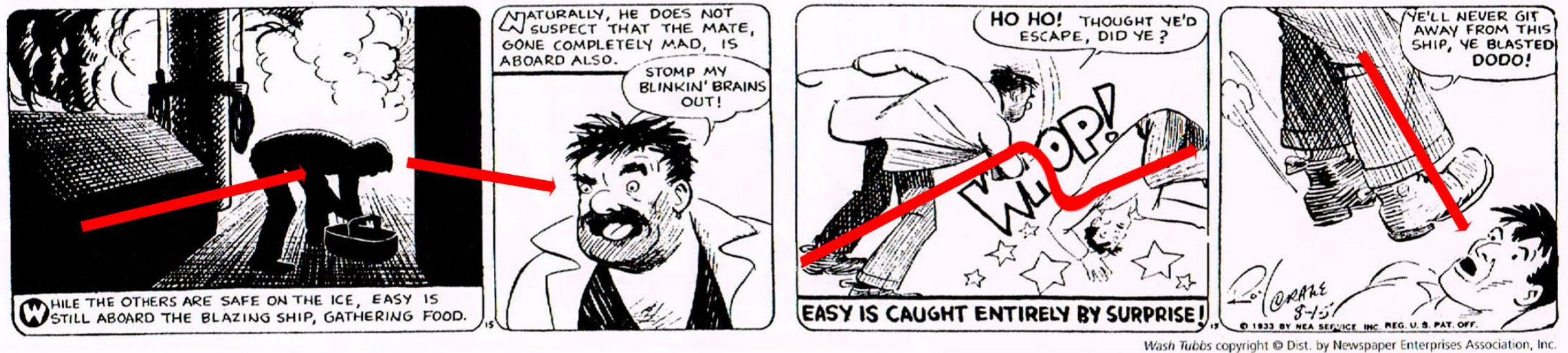


Figura. 19 Viñeta de Wash Tubbs con las líneas de flujo. (1943) Roy Crabe.

A continuación veremos como el flujo puede ser incluso más poderoso como efecto cuando tenemos más de una fila de viñetas.

En el siguiente ejemplo de *Down the Stairs*, por **Gregory Gallant (Seth)** (2008), vemos como en todas las viñetas, salvo en dos de ellas, utiliza las líneas de visión de los personajes, así como las líneas resultantes de los gestos de ellos para el ojo del lector por la lectura de ellas.

Si lo analizamos en detalle, vemos como en la primera fila de viñetas se crea una línea en la primera viñeta con el ángulo de la casa, en la segunda con las sábanas de la cama y las cabezas que nos lleva hasta la cabeza de Seth en la tercera viñeta.

Después, sigue la línea descendente de las escaleras, sigue por la habitación y, después, a través de ella, de forma que complementa la forma en la que nuestros ojos escanean esas tres viñetas de la segunda fila. Por último, vemos como las líneas que forman el escritorio en la cuarta viñeta sugieren que debemos volver atrás para empezar con la siguiente fila.

Seth rompe estos patrones en la tercera fila dos veces, probablemente para ayudar a dotar de ritmo a la fila, ayudando a diferenciar la primera parte del cómic de la segunda. En la decimosexta viñeta, Seth mira a través de la ventana, en dirección opuesta a las escaleras sobre las que está hablando. La línea que forma su mirada con la posición de su espalda marca la dirección hacia la que irá finalmente.

En las dos siguientes, las manos nos señalan hacia donde debemos seguir leyendo y, en la última, baja las escaleras una vez más, indicando que el final de la página ha llegado, pero la intención es cuestionarnos también si la historia ha llegado igualmente a su fin.



Figura. 20 Down the Stairs. (2008) Gregory Gallant.

En el siguiente ejemplo, de **Jack Kirby** (1968), podemos ver una escena de acción entre el Capitán América y un enemigo, vemos como a través de las líneas de acción de las poses de pelea se forman unas líneas que van guiando el ojo del espectador de una a otra, de forma natural.

Este aspecto puede no ser percibido de forma clara por los lectores sin formación de diseño gráfico ni composición artística, lo cual es positivo, ya que, la finalidad de esta técnica es que, sin ser algo obvio, sea capaz de llevar al lector a través de la obra, de forma subversiva y subliminal.



Figura. 21 Fragmento de Capitán América Vs Balthroc. (1967) Jack Kirby.

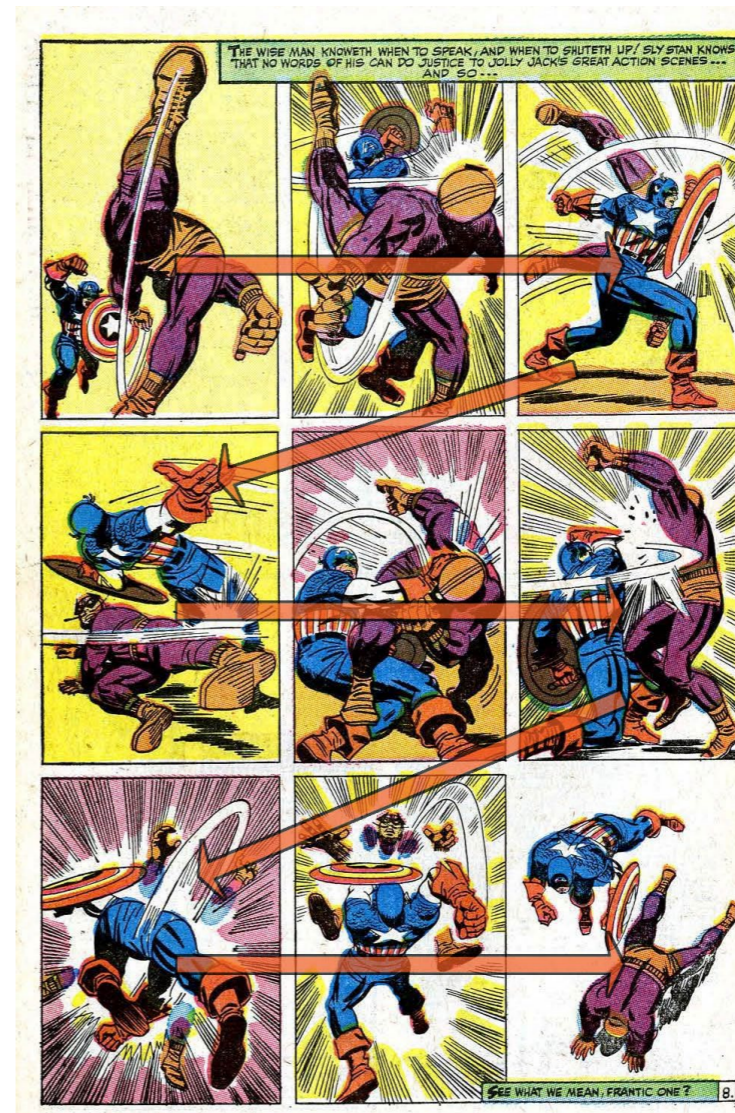
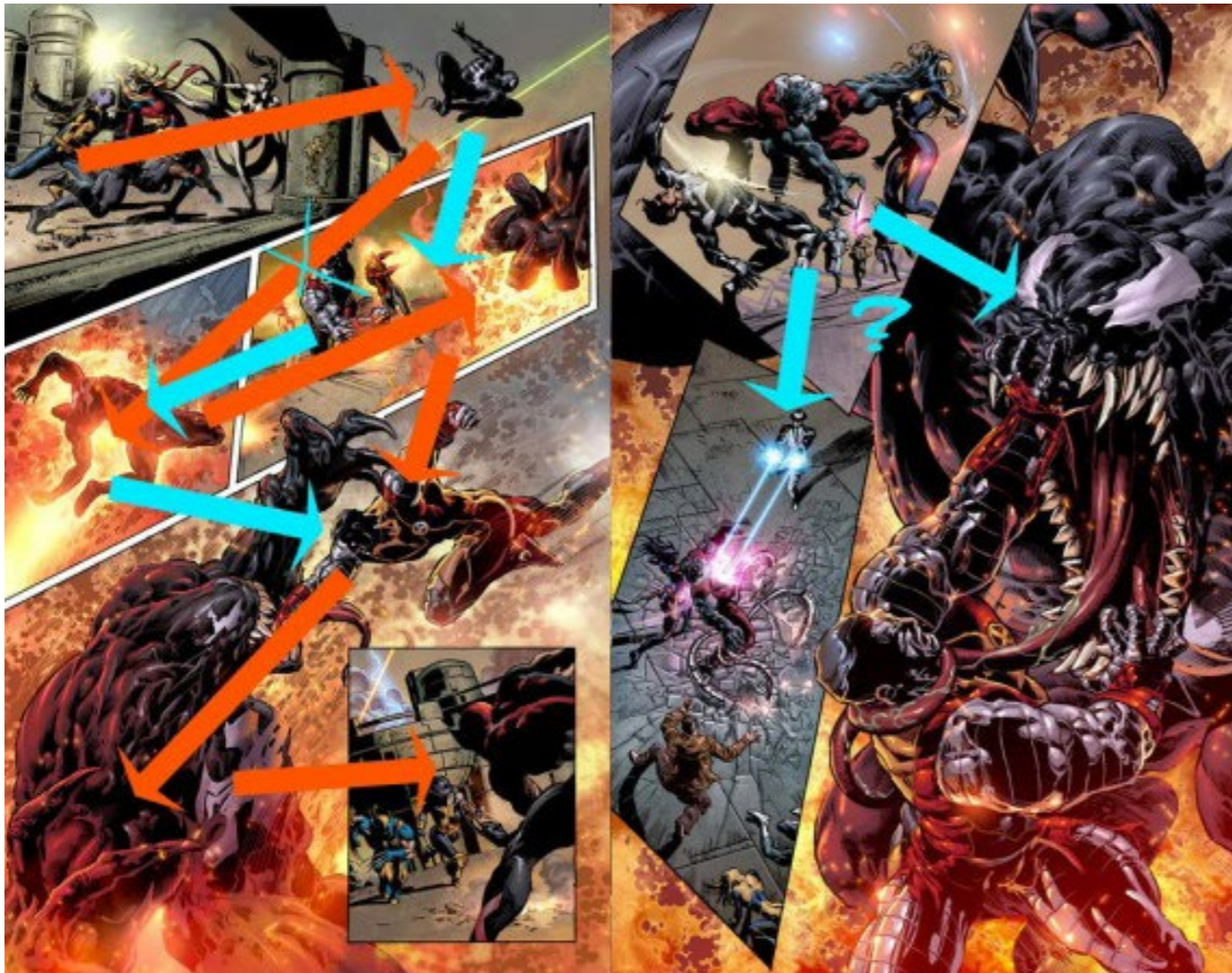


Figura. 22 Fragmento de Capitán América Vs Balthroc con líneas de flujo. (1968) Jack Kirby.

Rompiendo la retícula.

Los ejemplos analizados anteriormente tenían una cosa en común; ambos seguían una estructura organizada y ordenada de la retícula, sin embargo, cuando se “rompe” esta estructura lineal en busca de más dinamismo empiezan a surgir resultados muy interesantes.

En este ejemplo de un cómic contemporáneo de acción, por **Terry Dodson y Mike Deodato Jr.**, de *Dark Avengers/Uncanny X-Men: Exodus* (2009).



Se puede apreciar que usa una retícula totalmente sesgada para una secuencia a doble página que, pese a que visualmente funciona muy bien, a nivel de composición y de claridad en la lectura tiene algunos problemas, como se puede apreciar en las flechas de la segunda página.

Remarcar como los ángulos tan marcados acentúan la sensación de acción, lo cual a nivel de impacto visual llama mucho la atención a consecuencia de hacer más difícil de comprender y entender el orden la secuencia, ya que crean líneas de lectura opuestas a las que remarca el arte dentro de las propias viñetas.

Figura. 23 Fragmento de *Dark Avengers/Uncanny X-Men: Exodus* (2009) N°1. (2009) Terry Dodson y Mike Deodato Jr.



Figura. 24 Captura 1 de Lo que me dijo Marvel de mi primer portfolio. (2019) Dani Parker.

A la izquierda, se muestra la página tal y como él la realizó y, a la derecha, rehcha siguiendo los consejos del editor.

Como se puede observar, ambas poseen gran calidad artística, pero la primera resulta mucho más confusa de leer. Si trazamos la línea de flujo, vemos como en la primera resulta mucho más caótica mientras que en la segunda fluye de manera mucho más orgánica. De hecho, en la parte superior de la nueva página, observamos el principio del *Z Blockage*, aplicado y analizado en este trabajo.

En las tres primeras viñetas, Parker (2019) comenta que el editor le recomendó que tuviesen la misma altura, y que no estuviesen escalonadas, ya que además de no aportar nada significativo a la página podía generar confusión. Así mismo, en la secuencia central donde se ve a *Spiderman* haciendo acrobacias, le explicó que mejor que las dimensiones de su cuerpo fuesen iguales y más pequeñas para no quitar protagonismo a la última viñeta de la página, que es la que debe acaparar el mayor interés para generar interés al lector de pasar a la siguiente.



Figura. 25 Captura 2 de Lo que me dijo Marvel de mi primer portfolio. (2019) Dani Parker.

En este ejemplo, también de Parker (2019), explica que el principal problema de esta página era que no existía jerarquización, la distribución de la página era demasiado uniforme y demasiado saturada.

En la revisión de la página que realizó siguiendo los consejos del editor, se puede observar como la página, además de respirar mejor, es más fácil y agradable de leer simplemente por el cambio de composición de las viñetas en la retícula.



Figura. 26 Captura 3 de Lo que me dijo Marvel de mi primer portfolio. (2019) Dani Parker.

La regla de la T y el manga.

Esta regla fue acuñada por primera por **Rachel Matt Thorn**, profesora en la Facultad de Manga en la Universidad de Kyoto Seika y traductora de mangas escolares. Hasta ese momento el fenómeno no tenía un término específico, pese a que, como veremos a continuación, llevaba empleándose desde hace años, pero hasta Thorn nadie le había dado un nombre concreto.

Thorn (citada en *Making comics*, 2015) explica que, hasta finales de los años 60 y principios de los 70, las reglas para el diseño de las páginas del manga y de los cómic *Western* eran bastante pobres. Sin embargo, el manga presentaba una complicación mayor, la escritura en vertical.

Mientras que en los cómics de *Western* la regla general de lectura era ir de izquierda a derecha hasta el final de la página y luego volver hacia la izquierda para seguir, en el manga muchas veces se empezaba a leer de arriba abajo antes que seguir el orden de lectura horizontal.

En los años 40 y 50, si había más de 3 viñetas en una página, estas se numeraban para que los lectores no se perdiesen. La innovación que permitió a los artistas japoneses establecer reglas para el orden de lectura y eliminar la necesidad de añadir la numeración en las viñetas fue dejar de utilizar la composición en forma de cruz, donde cuatro viñetas similares creaban una encrucijada.

Esta composición había sido la norma durante más de 100 años en los precursores del cómic y el arte secuencial.

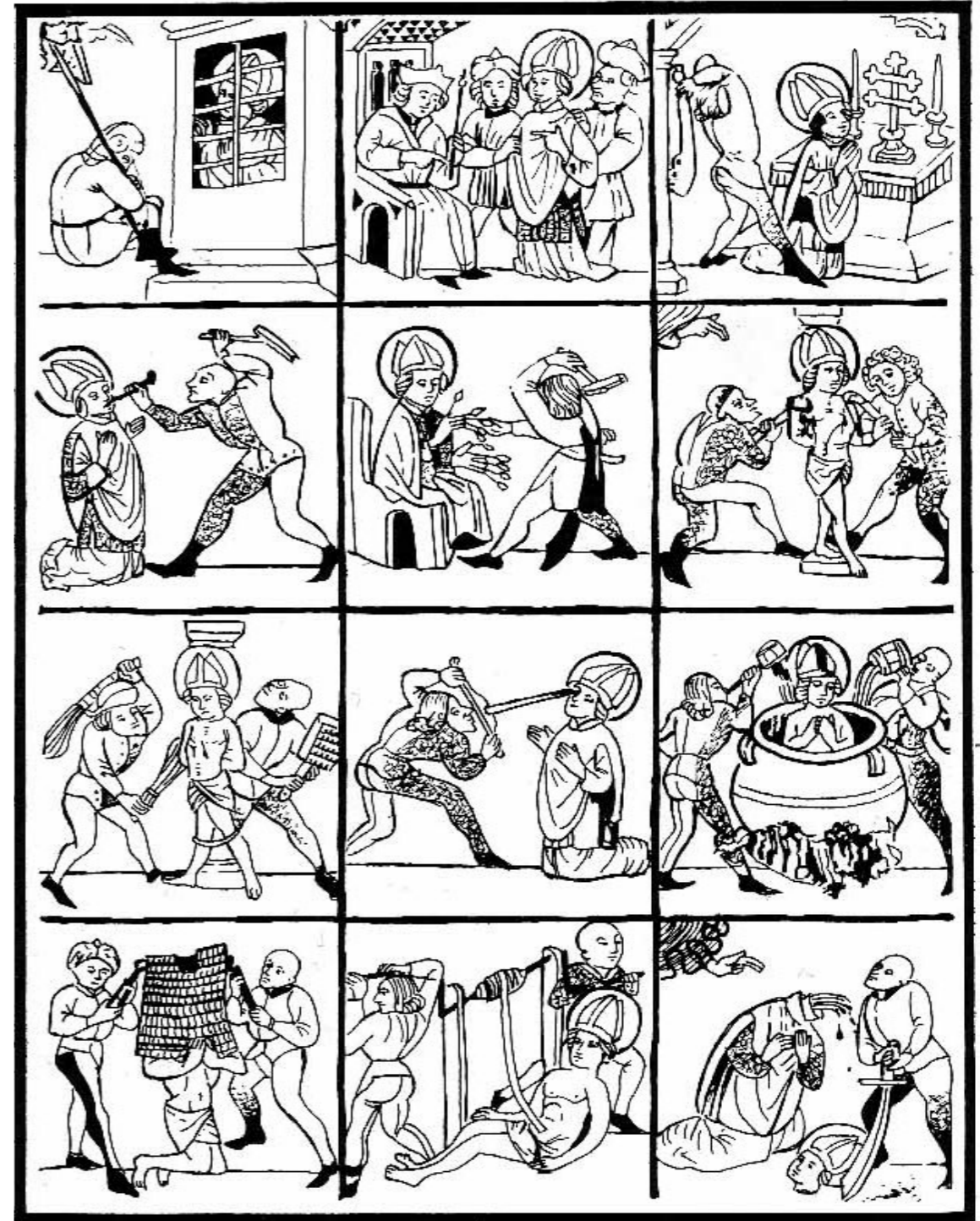


Figura. 27 Las torturas de San Erasno. Fuente: Xastriño Comics.

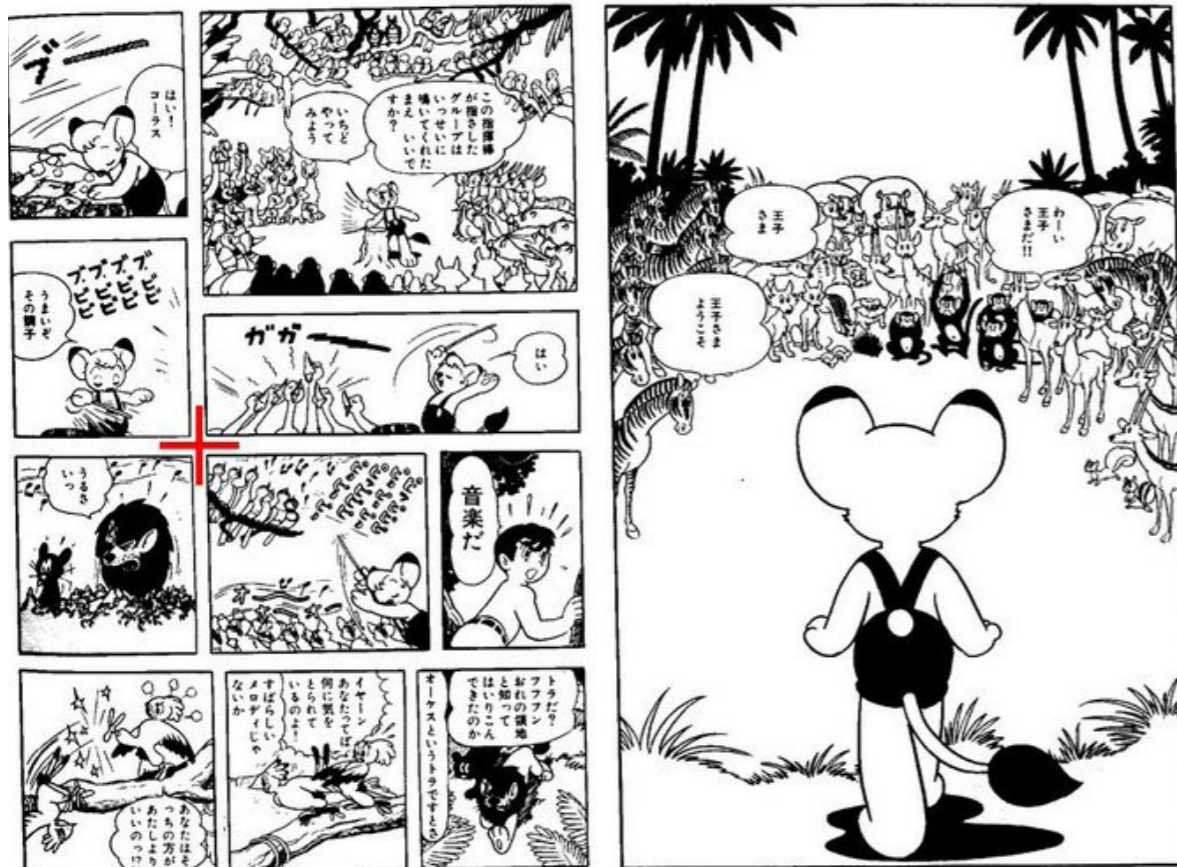


Figura. 28 Fragmento de *Jungle Taitei*. (1950) Osamu Tezuka.

En los siguientes ejemplos, el primero *Jungle Taitei*, de **Osamu Tezuka** (1950) y el segundo *Arashi o koete*, de **Macoto Takashi** (1958), podemos observar que ambos presentan una encrucijada en la composición.



Figura. 29 Fragmento de *Arashi o koete*. (1958) Macoto Takashi.

A continuación, dos ejemplos 10 años más tarde, donde ya se empezaba a aplicar la regla de la T, el primero, *Akita no Joe*, de **Tetsuya Chiba** (1968) y el segundo, *Sunroom Nite* de **Keiko Takemiya** (1970), vemos que las intersecciones entre las viñetas forman una T.

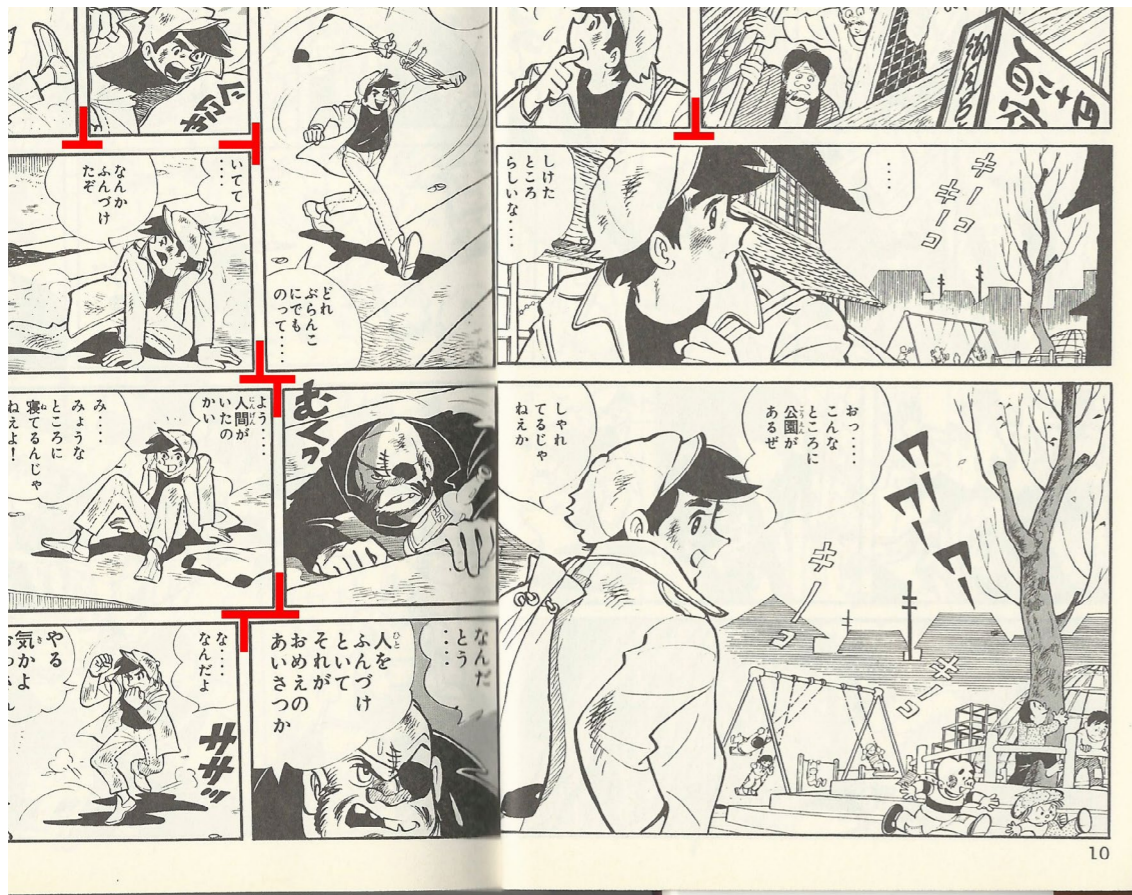


Figura. 30 Fragmento de *Akita no Joe*. (1968). Tetsuya Chiba.

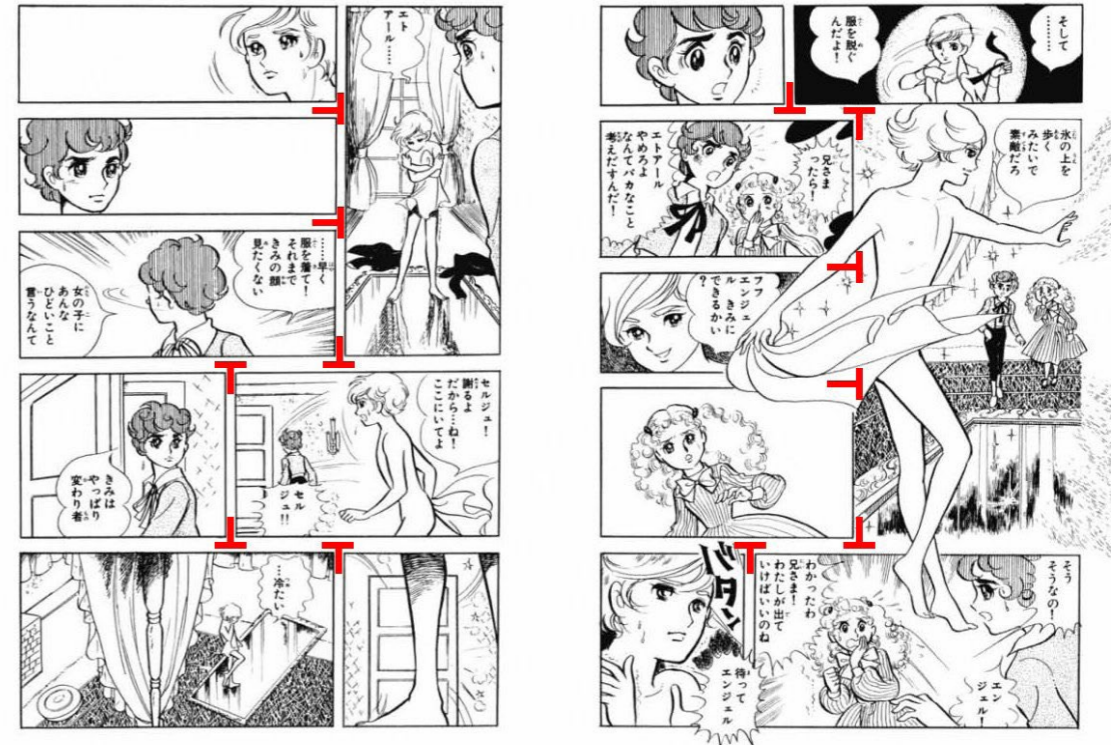


Figura. 31 Fragmento de *Sunroom Nite*. (1970) Keiko Takemiya.

Orden de lectura en dos retículas distintas utilizando la regla de la T:

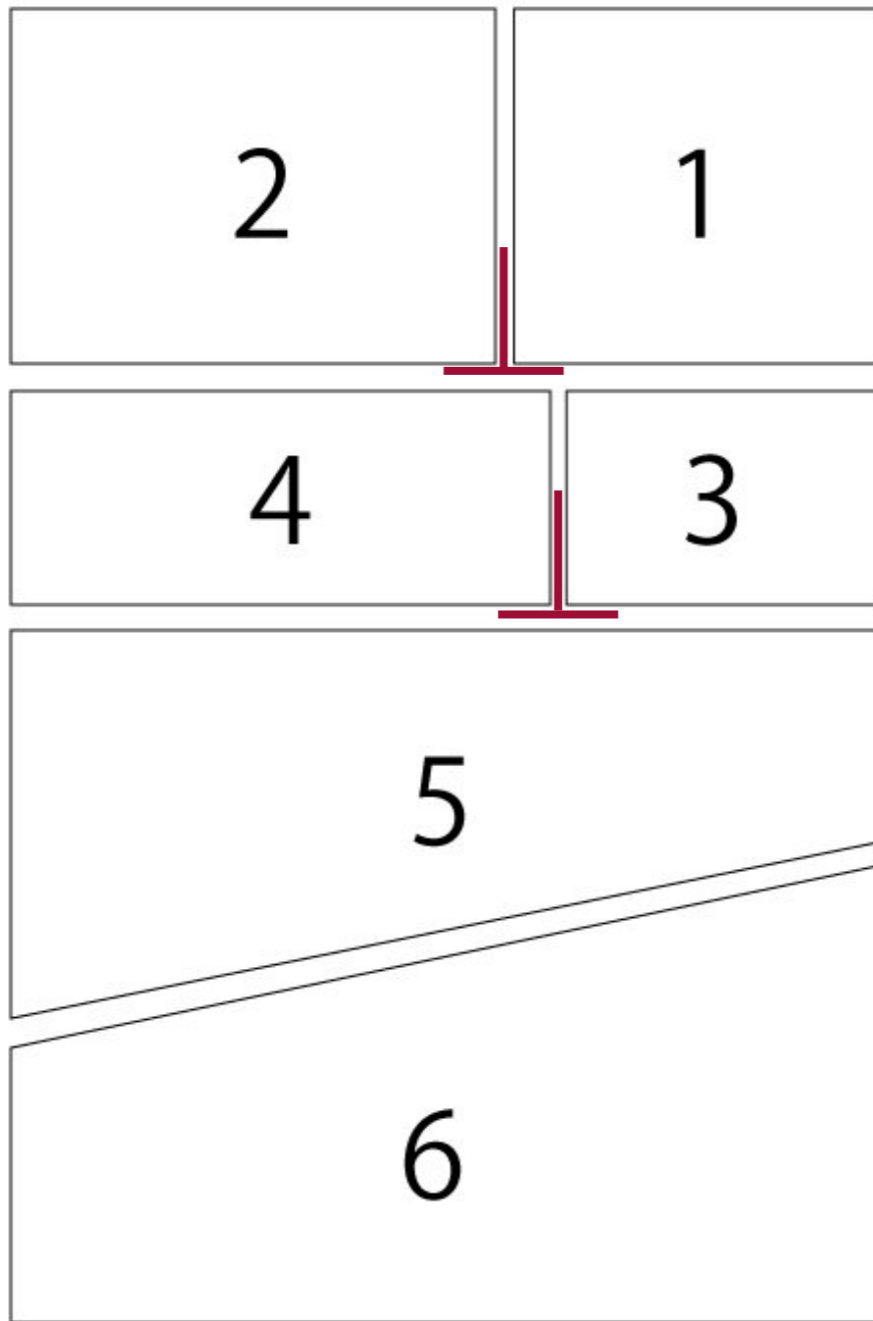


Figura. 32 Orden de lectura correcto con la regla de la T. Rachel Matt Thorn.

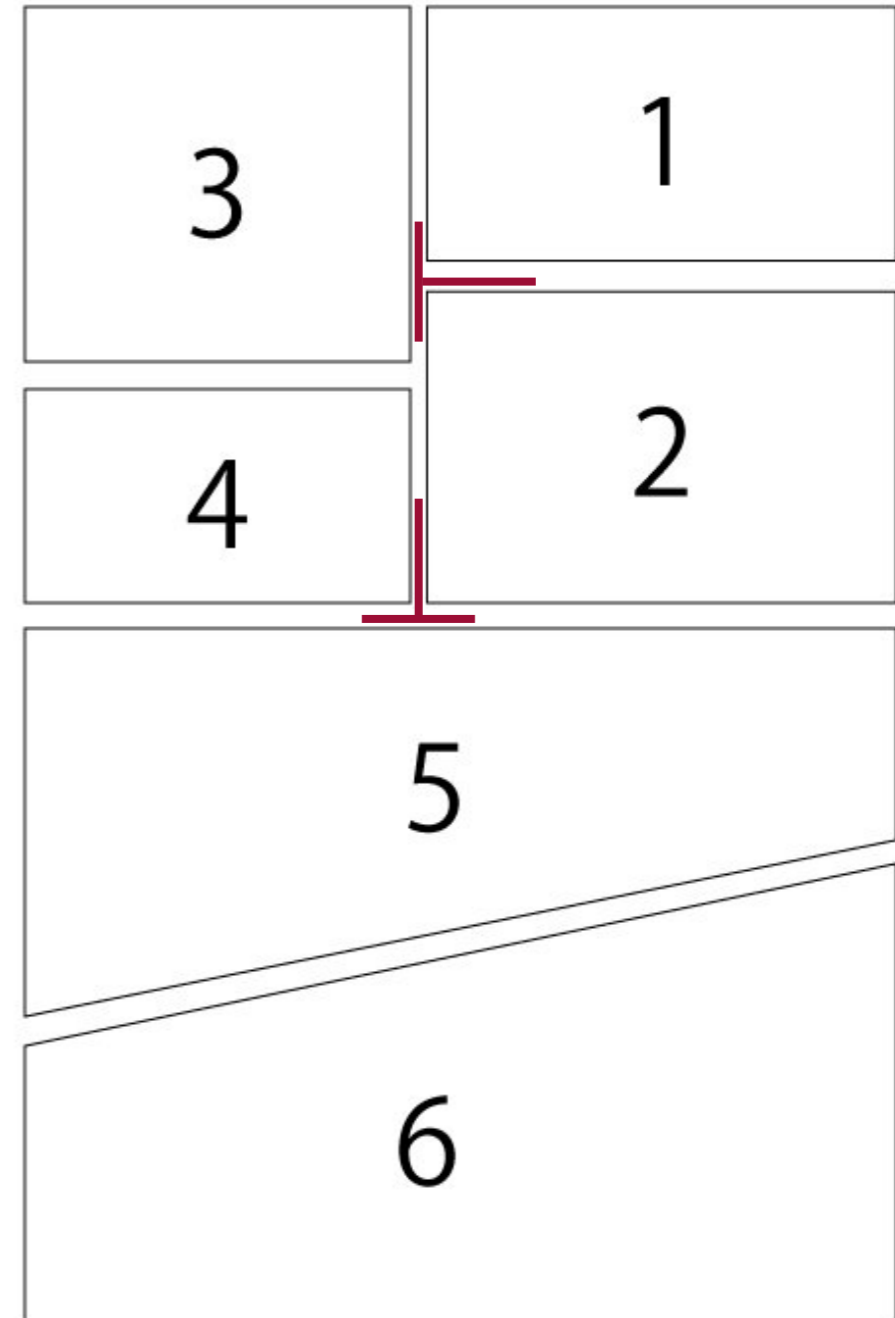


Figura. 33 Orden de lectura incorrecto con la regla de la T. Rachel Matt Thorn.

Guiar al ojo con los bocadillos de texto.

Utilizar los bocadillos de texto para guiar al lector puede ser una opción a tener en cuenta a la hora de diseñar una página, especialmente si hablamos de composiciones con una retícula confusa.

Todd Klein (1951), escritor de cómics para DC, realizó en su blog una serie de imágenes donde se puede percibir de manera visual de cómo se puede guiar la lectura a través de los globos de texto.

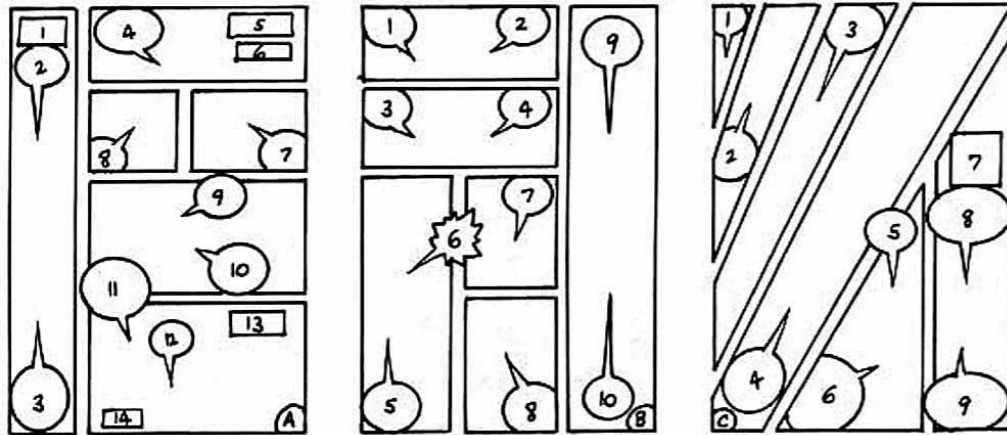
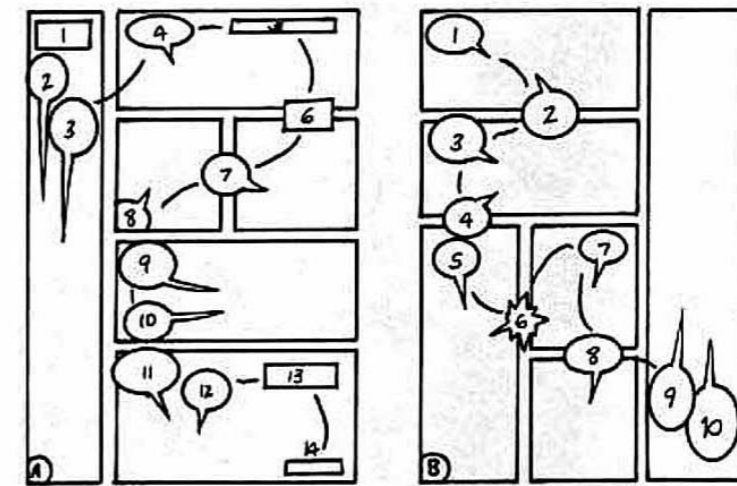


Figura. 34 Globos de texto 1. (1951) Todd Klein.

En el primer ejemplo, se puede observar como el orden de lectura de los globos de texto, indicados con números en el interior, resulta confuso y difícil de seguir de manera intuitiva.

A continuación, podemos ver un ejemplo de cómo, ante un mismo caso de composición de viñetas, los globos de texto se pueden ubicar de forma que acompañe al lector para la correcta lectura de la página.

En este ejemplo, podemos observar que con la misma distribución de viñetas en la retícula, se puede construir un flujo de lectura orgánico y fácil de seguir mediante la disposición de los globos de texto de manera estudiada, es decir, mediante el diseño gráfico.



BY TODD KLEIN MORE CHALLENGING PAGE LAYOUTS

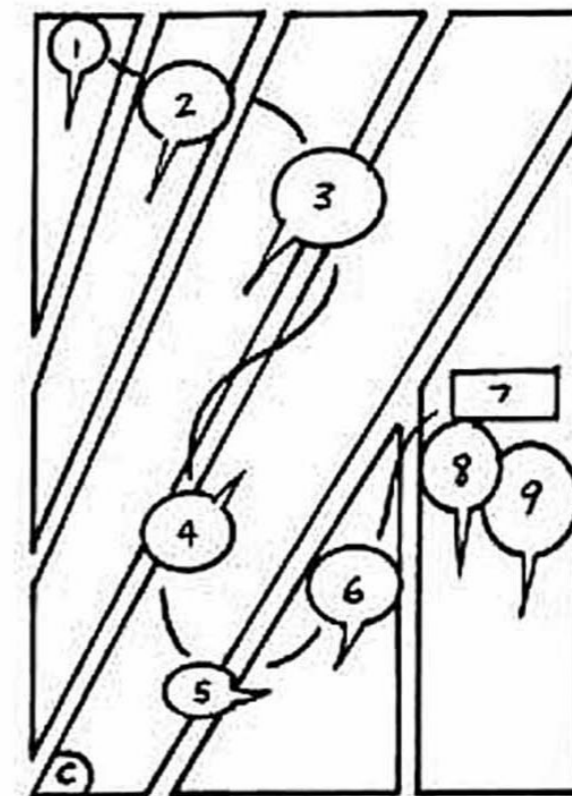


Figura. 35 Globos de texto 2. (1951) Todd Klein.
Figura. 36 Globos de texto 3. (1951) Todd Klein.

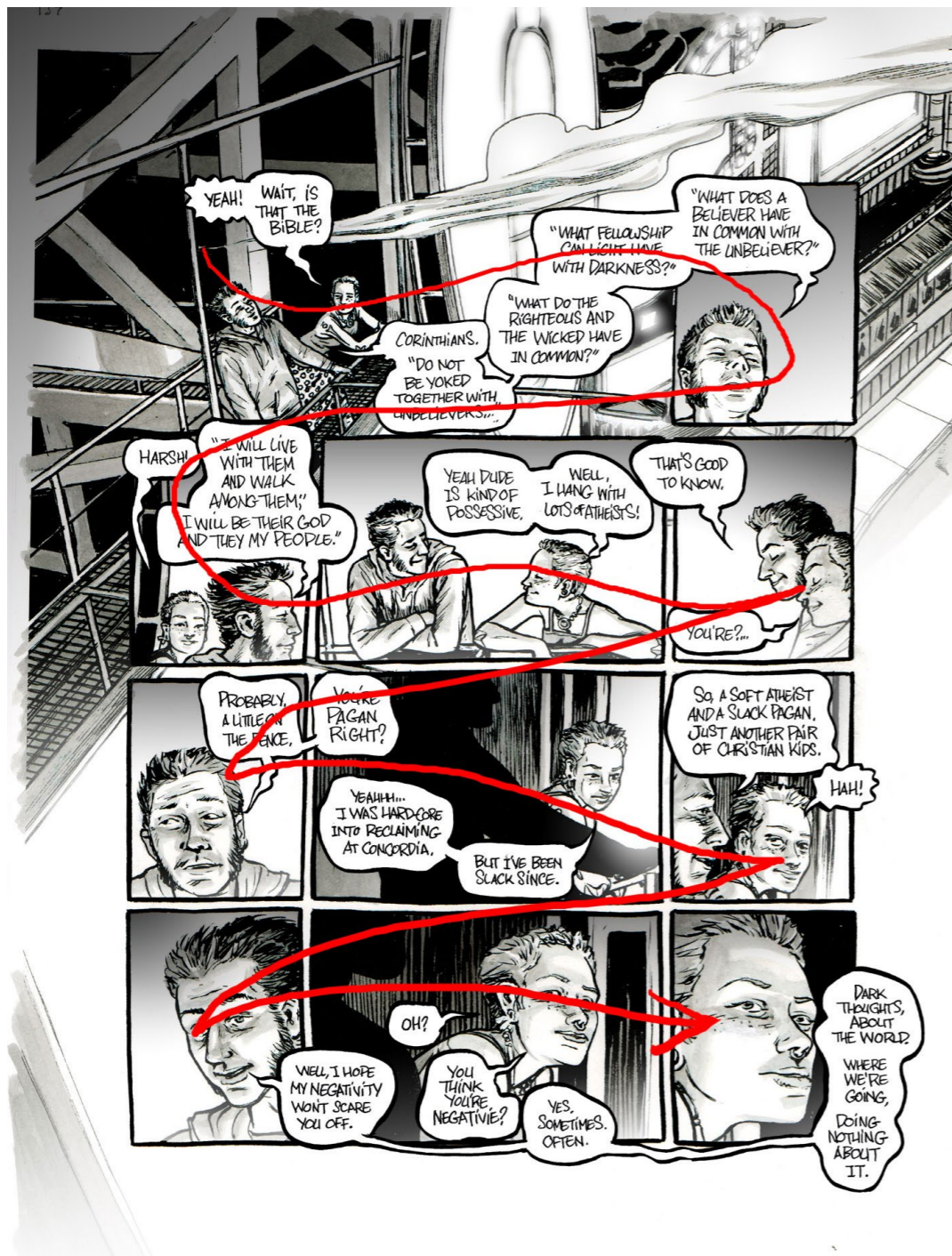


Figura. 37 Flujo a través de los globos de texto en Dream Life. (2017) Sam Salgood.

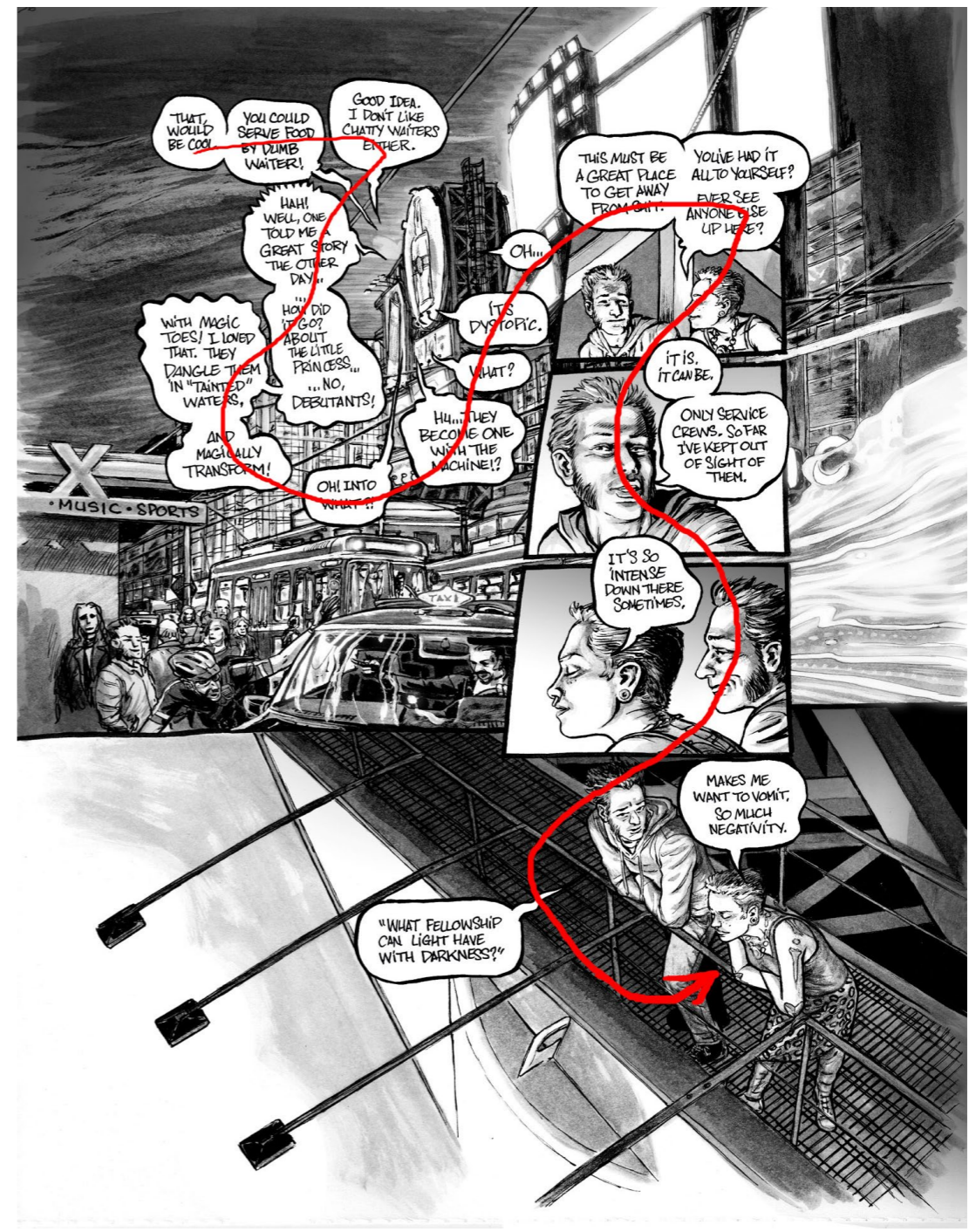


Figura. 38 Flujo a través de los globos de texto en Dream Life 2. (2017) Sam Salgood.

Color: significado detrás de la estética.

El color es algo fundamental en nuestro día a día. Desde que nacemos, la visión es el sentido que más nos ayuda a comprender el mundo que nos rodea. Rápidamente, empezamos a establecer relaciones visuales en base al color: el cielo es azul, las hojas de los árboles verdes, etc.

No es de extrañar que haya sido objeto de investigación, desde estudios científicos sobre qué es técnicamente y cómo lo percibimos, hasta estudios sobre su utilización en ámbitos artísticos.

Uno de los más citados y reconocidos es *La teoría del color*, por **Goethe** (1810), que sentó las bases para estudios posteriores sobre la psicología del color y cómo nos relacionamos con él. En el ámbito del diseño gráfico, el color es un elemento de suma importancia, pues tiene una gran carga en la narrativa y comunicación visual. El aspecto sobre el que voy a centrar este trabajo es **el color como generador de emociones, es decir, la psicología del color**.

Como escribe **Eva Heller** (2004) en su libro *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, "las personas que trabajan con colores, los terapeutas, los diseñadores gráficos o de productos industriales, los arquitectos de interiores o los modistas, deben saber qué efecto producen los colores en los demás. Cada uno de estos profesionales trabaja individualmente con sus colores, pero el efecto de los mismos debe ser universal" (p. 17).

El color tiene una gran carga emocional y narrativa. Cada color está asociado a una emoción o un sentimiento, que muchas veces, varía en función de la cultura y el lugar, es decir, el contexto.



Figura. 39 Diagrama de las emociones asociadas a colores. Fuente: <http://401psicologia.blogspot.com/2015/11/el-color-y-las-emociones.html>

Esto da pie a la utilización del color como símbolo, es decir, posee un significado aceptado por convención social. Heller (2004) habla de una gran gama de colores, los más utilizados, y desglosa todos sus significados en diferentes contextos.

Además de su significado y lo que queramos transmitir con ellos, es muy importante construir una buena armonía cromática.

Johannes Itten (1992), en su libro *Arte del color*, afirma que “hablar de la armonía en colores es juzgar la acción simultánea de dos o varios colores” (p. 19).

Itten (1992), distingue siete tipos de contrastes, que pueden utilizarse para construir o mejorar la armonía visual de una composición artística.

El primero de ellos es el contraste de color en sí mismo, que es el más simple de todos. Para crearlo solo se precisa un color, siendo los primarios los que mejor lo demuestran. La fuerza de este contraste va disminuyendo a medida que los colores utilizados se van alejando de los colores primarios.

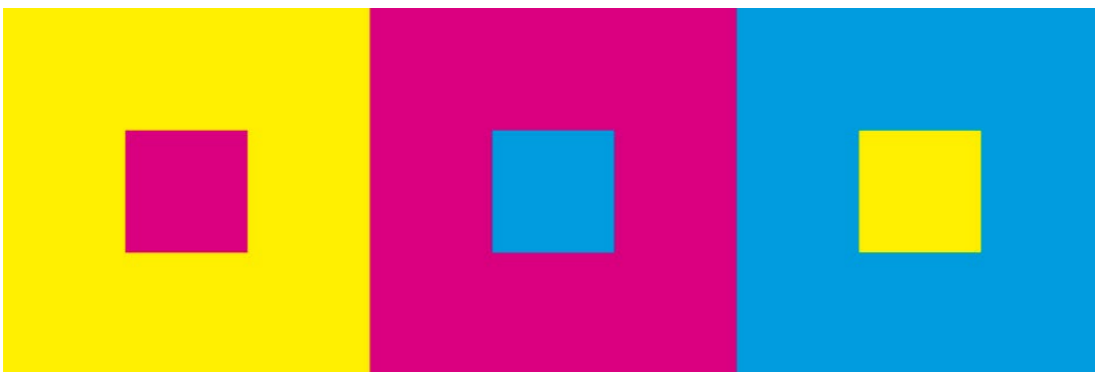


Figura. 40 Contraste en sí mismo. Fuente: <https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/>

El segundo contraste que menciona es el claro-oscuro. Este contraste, de los más utilizados, tiene su máxima expresión en la combinación de negro y blanco, luz y oscuridad. Se construye a través del enfrentamiento de dos o más colores con distinta luminosidad.

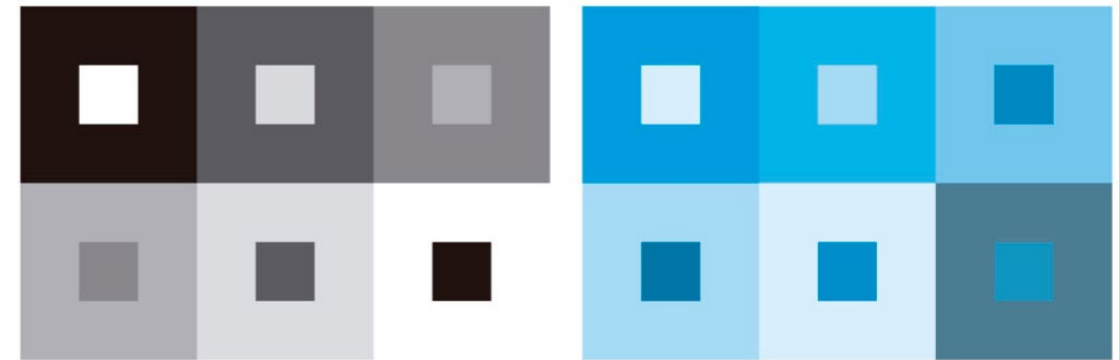


Figura. 41 Contraste claro-oscuro. Fuente: <https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/>

El tercer contraste que cita es el caliente-frío. Este contraste se crea al utilizar colores opuestos en función de su temperatura, siendo los cálidos el magenta, el naranja y el amarillo y los fríos el azul, el verde y el violeta. Al igual que el claro-oscuro, es de los contrastes más utilizados debido a su gran impacto visual y emocional.

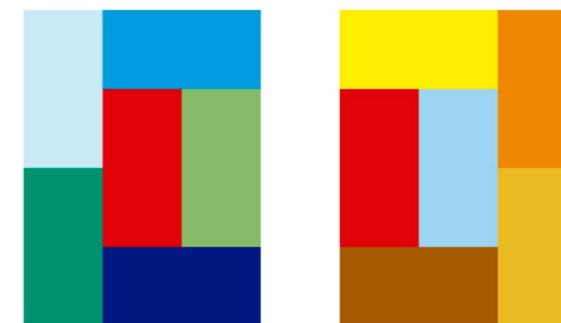


Figura. 42 Contraste cálido-frío. Fuente: <https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/>

El contraste de los complementarios se crea al utilizar colores opuestos en la rueda cromática al color principal, es decir, colores complementarios. Este contraste posee gran impacto y fuerza visual, pero ha de utilizarse equilibrando bien los dos colores.

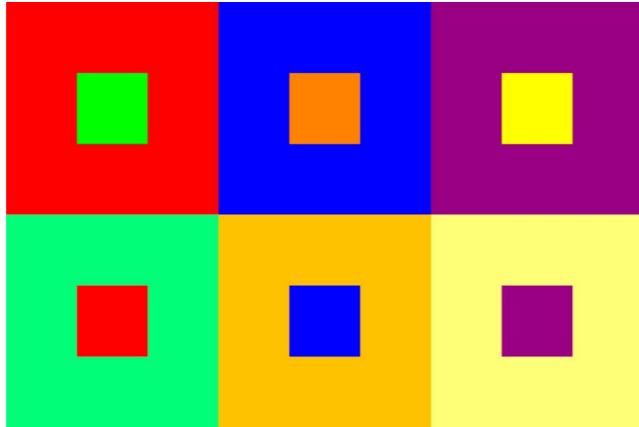


Figura. 43 Contraste de los complementarios. Fuente: <https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/>

El contraste simultáneo tiene lugar cuando nuestro ojo, al percibir un color, exige su complementario de manera simultánea e inconsciente. Este tipo de contraste tiene una relación muy directa con el anterior, es por esto que se puede inferir la gran importancia de los complementarios a la hora de construir la armonía cromática.

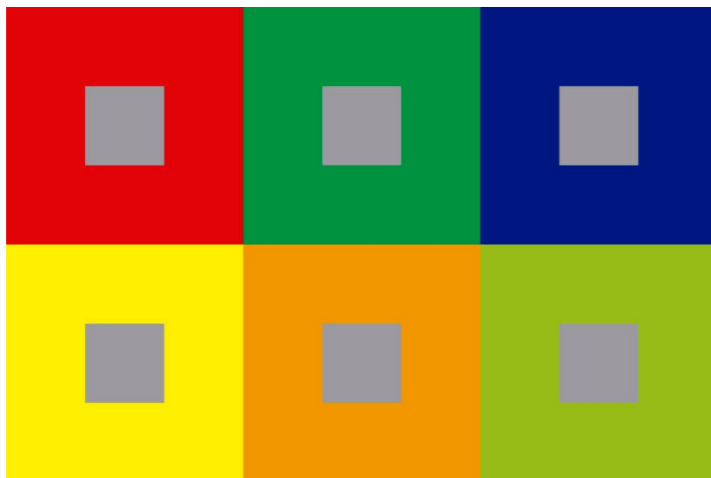


Figura. 44 Contraste simultáneo. Fuente: <https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/>

Los dos últimos contrastes que Itten (1992) nombra en su obra son el contraste cualitativo y el contraste cuantitativo. El primero hace referencia a la pureza o saturación de un color, y se obtiene al oponer un color poco saturado con otro fuertemente saturado. El segundo, el cuantitativo, hace referencia a las relaciones de tamaño entre dos o tres colores, es decir, la relación numérica. Para ilustrar este ejemplo, Itten (1992) hace referencia a las relaciones numéricas de Goethe (1810).



Figura. 45 Contraste cualitativo. Fuente: <https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/>



Figura. 46 Contraste cuantitativo. Fuente: <https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/>

Itten (1992), también habla de la armonía de los colores en su obra. “Armonía significa equilibrio, simetría de fuerzas. La consideración de los procesos fisiológicos que se manifiestan en las percepciones coloreadas, nos acerca a la solución” (p. 19).

Ponía dos ejemplos dentro de su obra, el primer consiste en mirar fijamente sobre una superficie de color rojo durante unos segundos. Al cerrar los ojos, inconscientemente tu cerebro percibiría la imagen residual como verde. Esto, como vimos anteriormente, está relacionado con el contraste simultáneo, ya que, desde la percepción del color mediante la vista, exige un equilibrio inmediato y trata de contrastar el color percibido con el complementario.



Figura. 47 Armonías de color. Fuente: <https://pinturastekno.com.ar/armonias-de-colores/>



Figura. 48 Colores complementarios. Fuente: <https://htmlcolorcodes.com/assets/images/color-picker/html-color-codes-color-wheel-complementary-8a2cae80.svg>

Es por esto, que, dada la importancia del color en nuestro trabajo como diseñadores, debemos utilizarlo siempre como un elemento más para ayudar a que la comunicación del mensaje sea más completa y transmita mejor la sensación que buscamos. Por otro lado, los dibujantes y los ilustradores tienden a usar el color como elemento puramente estético, es decir, que técnicamente sea correcto, pero sin entrar en cómo podría aportar más a la obra.

¿Por qué es importante el uso del color en la novela gráfica?

Los tres aspectos dentro del color analizados en este apartado, son de gran importancia en la novela gráfica. La psicología del color nos ayuda a entender y utilizar el color como un elemento narrativo más, para ayudar a transmitir la atmósfera y las emociones.

Los contrastes de colores, entonces, contribuyen a crear esa armonía cromática en función del tono que se quiera transmitir en la obra.

A continuación, vamos a ver un ejemplo de *Hellboy*, de **Mike Mignola** (1994), cuya novela gráfica está construida enteramente mediante contrastes de claro-oscuro.

Mignola, utiliza este tipo de contraste no sólo como elemento formal, sino como un elemento más que ayuda a crear la atmósfera oscura y opresiva de la obra, popias de la estética *Pulp* en la que se enmarca, donde abundan las referencias a Lovecraft y al terror y mitología nórdica.

Hellboy es un gran ejemplo de cómo hacer que un elemento formal, como puede ser el contraste **claro-oscuro**, aporte a la narrativa visual de la obra.



Figura. 49 *Hellboy: Seed of Destruction* N°1. (Mike Mignola, 1994, Pag. 15)

En este otro ejemplo más reciente, *Hellboy and the B.P.D.R. 1952*, de **Mike Mignola, John Arcudi y Alex Maleev (2016)**, podemos apreciar como se abandona el blanco y negro para utilizar contraste de **cálido-frío y de complementarios** al mismo tiempo.

El rojo y los tonos verdosos y azulados del líquido de las cabinas, además de contrastar por ser un color cálido el rojo y frío el verde, lo hacen también por complementariedad, ya que el verde es el color complementario del rojo.

Es un ejemplo perfecto de la importancia de utilizar la armonía y el contraste de los colores para conseguir una imagen lo más atractiva posible a nivel visual y que induzca al lector una sensación de satisfacción inconsciente al utilizar contraste que el ojo y el cerebro interpreta como agradables y gustosos.



Figura. 50 Viñeta de *Hellboy and the B.P.D.R. 1952*. (2016) Mike Mignola, John Arcudi y Alex Maleev.

Mediante los conocimientos adquiridos en este máster, y lo presentado en este marco inicial, se amplía la visión hacia el uso correcto del color para una comunicación eficaz. Esta es, a su vez, una de las capacidades principales del diseño gráfico, y también una de las valiosas aportaciones que este ámbito puede hacer sobre la construcción de la narrativa visual.

A raíz de todo lo presentado estamos en disposición de plantearnos cómo afrontar este reto de relacionar las capacidades del diseño gráfico en la comunicación de la novela gráfica.



Figura. 51 Fragmento de Hellboy: Conqueror Worm. (Mike Mignola, 2001)

3. Objetivos y metodología.

3.1. Objetivos.

Objetivo general:

Contribuir a que el cómic y la novela gráfica sigan siendo objeto de estudio desde el punto de vista del diseño gráfico aportando un trabajo que pueda ser utilizado como referencia o punto de partida para futuras investigaciones.

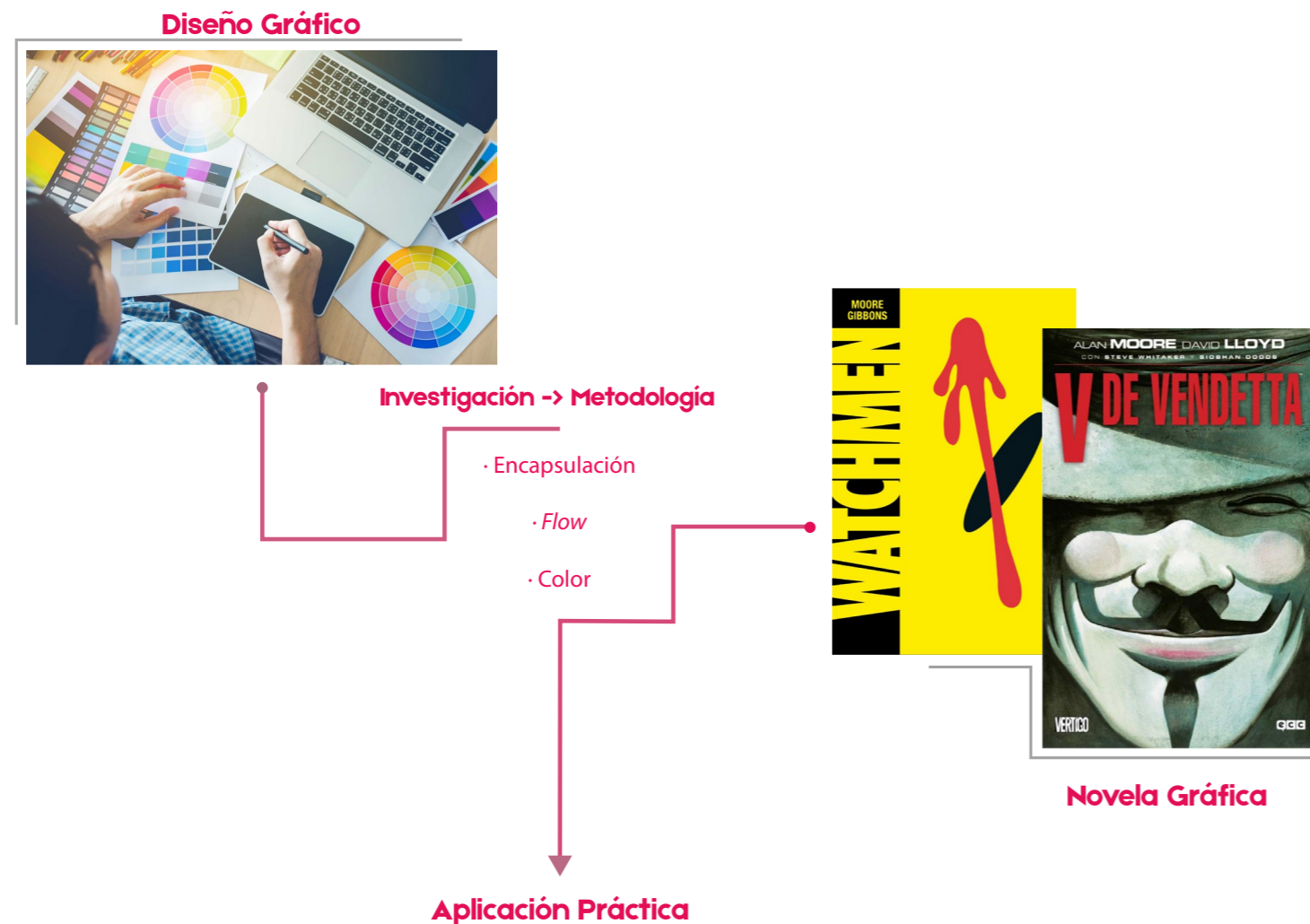


Fig. 52 Esquema de metodología. Autor (2020).

Objetivos específicos:

- 1) Identificar aquellos aspectos en los que el diseño gráfico puede contribuir a la construcción de un cómic o novela gráfica.
- 2) Utilizar de forma práctica los aspectos analizados con anterioridad para elaborar un ejemplo desde la fase inicial.

3.2. Metodología.

La primera parte del trabajo se ha centrado en la investigación para analizar en qué aspectos de la novela gráfica podría influir de forma notoria y positiva el diseño gráfico. Durante este proceso, se llegó a la conclusión de que los tres principales elementos sobre los que el diseño gráfico emplearse para mejorar el resultado son la encapsulación, el flujo o *flow* y el color.

Una vez determinados estos parámetros, se pondrán en práctica mediante el proceso de realización de una pieza a modo de ejemplo teniendo en cuenta todo lo analizado anteriormente.

Para este proceso, se elaborará un breve *briefing* en el que se detallará lo que debe de contener la página que se va a realizar. En él, se especificará la escena que se quiere representar, por lo que la primera parte estaría relacionada con el primer apartado que se ha analizado, la encapsulación.

En esta primera parte, se elaborará un *storyboard* para seleccionar los *key frames*, es decir, los momentos que mejor representan y dan a entender una acción.

A continuación, se empezarán a definir las propias viñetas, es decir, los bocetos, teniendo en cuenta los *key frames* y el *storyboard* realizado para decidir la mejor manera de representar la situación que nos ha introducido el *briefing*.

Una vez realizados estos pasos, se procederá a la construcción del *flow* visual, para conseguir que la lectura del espectador no sea confusa, es decir, la construcción de la retícula, el segundo apartado analizado. Se hablará de las retículas estándar según la región de procedencia y se construirá una propia teniendo en cuenta todo lo analizado en el trabajo para que la narrativa visual de la página no se vea denostada.

Para finalizar, nos centraremos en el último apartado analizado, el color, para que, junto con el resto de apartados ya aplicados, ayude y termine de pulir la narrativa visual de la página. Se hablaría del significado de cada color utilizado y sobre por qué se han elegidos esos y no otros.

Una vez finalizado, se analizaría la página para ver si los 3 elementos, que se han estudiado en esta investigación han sido correctamente aplicados y si cumplen su objetivo de mejorar la narrativa visual.



Figura. 53 Fragmento de DCeased N°2 (Trevor Hairsine, 2020).

4. Desarrollo específico de la contribución.

A continuación, se procederá al desarrollo práctico teniendo en cuenta el desarrollo teórico anterior, siguiendo los parámetros analizados con anterioridad: encapsulación, el *flow* y el color.

4.1. Definición y presentación del contexto.

Para el desarrollo práctico, elaboraremos un *briefing* con la parte del guión que se deberá representar en la página que vamos a realizar y, a partir de todo lo analizado anteriormente, diseñarla de forma que la narrativa visual sea lo más clara posible.

4.2. Trabajo documental.

A continuación, vamos a aplicar todos los criterios analizados hasta ahora para construir una página.

En primer lugar, vamos a elaborar un *briefing* que nos sirva de guía para realizar la escena que tenemos que representar:

Una ciudad de noche, ambientado en un futuro próximo. Se ve una habitación y un móvil sonando, la protagonista contesta, tiene una breve conversación en la que su contacto le apremia a salir de casa para un encuentro y de repente se viste de prisa para salir de casa.

Una vez tenemos la descripción de lo que debemos de representar, el primer paso que vamos a realizar es un *storyboard* donde plantearemos las situaciones que queremos representar más tarde en las viñetas.

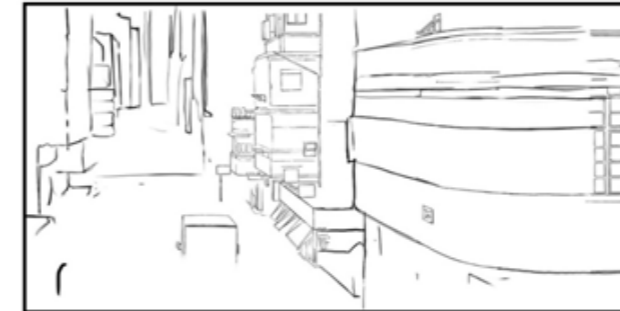


Figura. 54 Storyboard. Autor (2020).

DESARROLLO ESPECÍFICO DE LA CONTRIBUCIÓN

Máster en Diseño Gráfico Digital · Mario García Concejo

IMPORTANCIA DEL
DISEÑO GRÁFICO
EN LA NOVELA GRÁFICA

44

Como podemos ver, en la primera parte del *storyboard* muestra una ciudad de fondo, para ambientar la página.

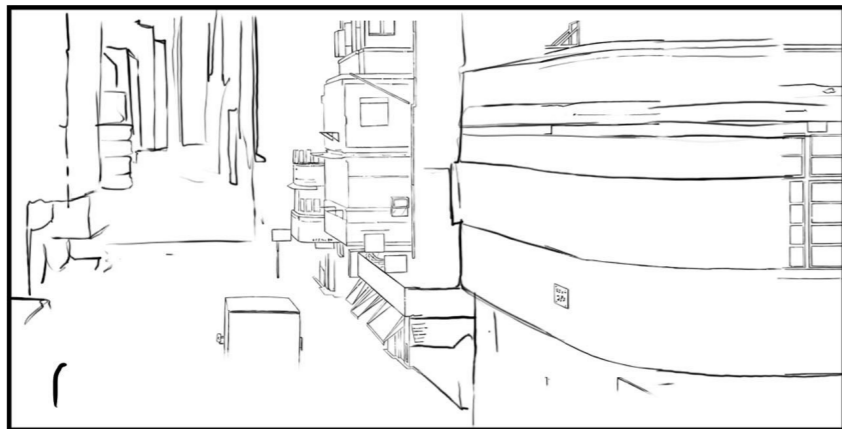


Figura. 54 Storyboard. Autor (2020).

La tercera muestra a la protagonista contestando a la llamada y la siguiente y última, vistiéndose.



Figura. 54 Storyboard. Autor (2020).

La segunda, muestra una mesa con el móvil sonando, en mitad de la noche.

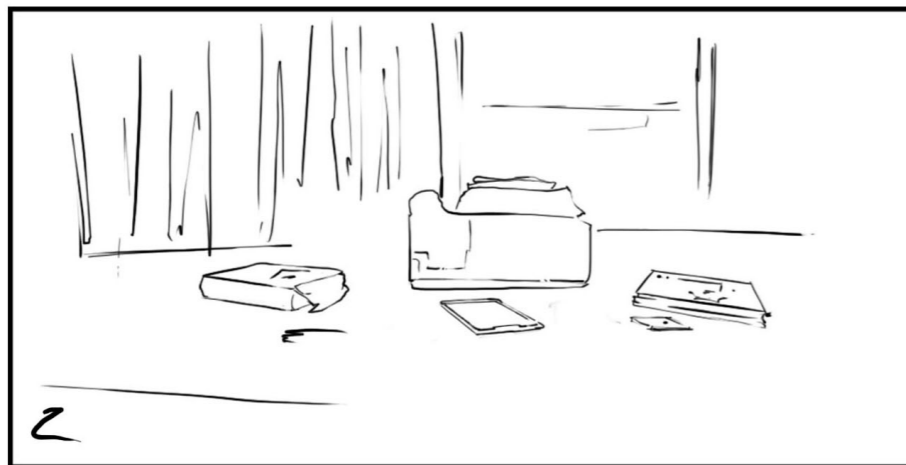


Figura. 54 Storyboard. Autor (2020).

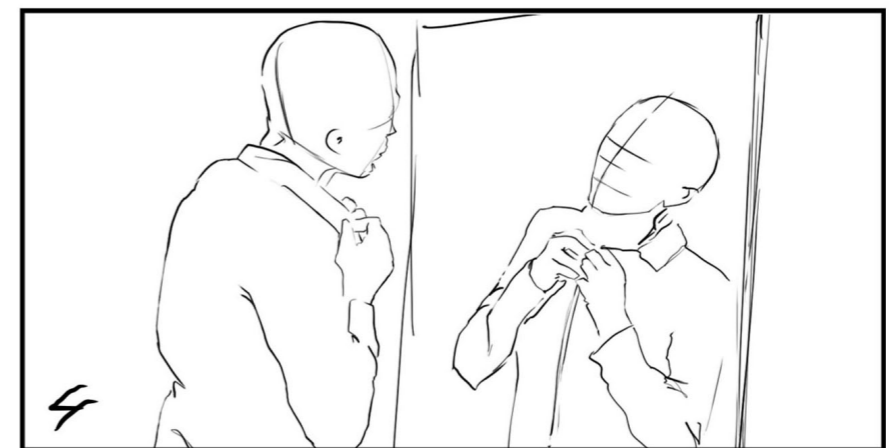


Figura. 54 Storyboard. Autor (2020).

El *storyboard* no tiene que mostrar las viñetas tal y cómo se van a representar, es solo una primera guía para plantear la encapsulación, es decir, qué momentos y de qué manera vamos a representarlos para que se entienda el guión. El *story* nos da los primeros *key frames* a partir de los cuales podemos trabajar en el desarrollo de la página.

Una vez realizado, podemos desarrollar secuencialmente las escenas para escoger qué momentos representar que sean claves para que el guión sea lo más entendible posible a nivel visual.

La primera parte, obviando el plano de la ciudad, en la que el teléfono suena, la podríamos dividir en tres secuencias, la primera, en la que se vería teléfono sonando, la segunda, que mostrase una mano que intenta localizarlo en la noche y la última, descolgándolo.

Dividiendo esa escena general mostrada en el *storyboard* en estas tres secuencias que son perfectamente reconocibles por todo el mundo conseguimos que la información a nivel visual sea clara y comprensible.

A. Viñeta con la ciudad de fondo.

B. Teléfono suena.

C. Mano buscándolo.

D. Descuelgan el teléfono.

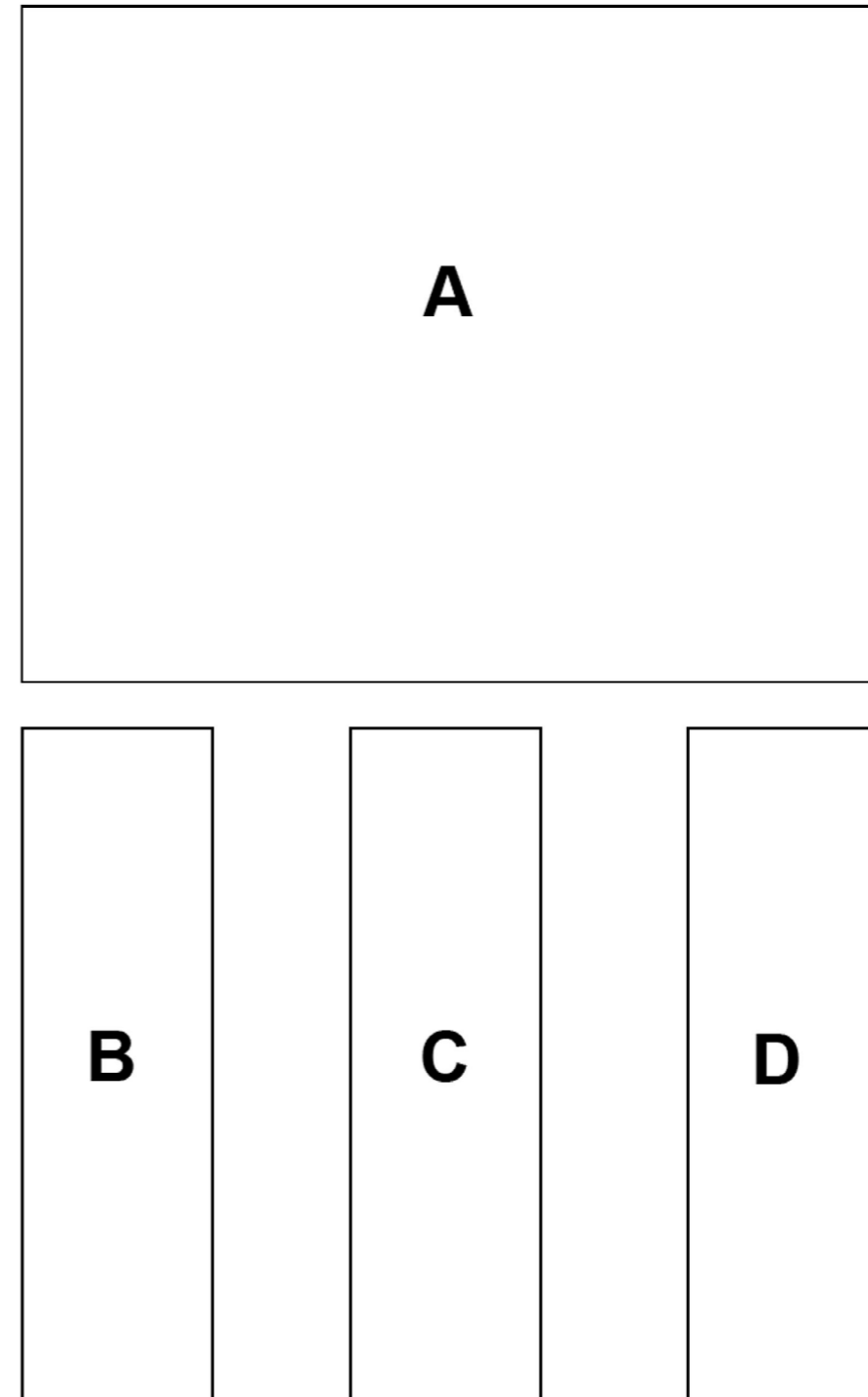


Figura. 55 Esquema de viñetas, parte 1. Autor (2020).

La escena en la que contesta el teléfono se podría dividir en tres secuencias, la primera cuando se acerca al teléfono y contesta, la segunda mostraría la reacción al escuchar las palabras de urgencia y la última la acción de levantarse rápidamente o un plano general de la habitación que muestre que la protagonista estaba durmiendo. Dividiendo la escena en esas tres secuencias logramos que transmita exactamente lo que nos indica el guión y que el lector sea capaz de componer el resto de la secuencia en su cabeza sin que se pierda información.

Este fenómeno, hace referencia al principio del cierre de la **Gestalt**, que como recordamos, es el fenómeno de ver las partes, pero percibir el todo, es esencial a la hora de escoger esos momentos clave espacio-temporales para narrar un acontecimiento sin la necesidad de representar toda la secuencia (McCloud, 1993).

Por último, la escena en la que se viste podríamos dividirla en tres secuencias clave, las dos primeras que muestren el proceso de vestirse y la última que representase como se dirige hacia la puerta para salir, o como se cierra detrás de ella.



Figura. 56 Leyes de la Gestalt en el logo de Unicef. Fuente: <https://www.unicef.es/>

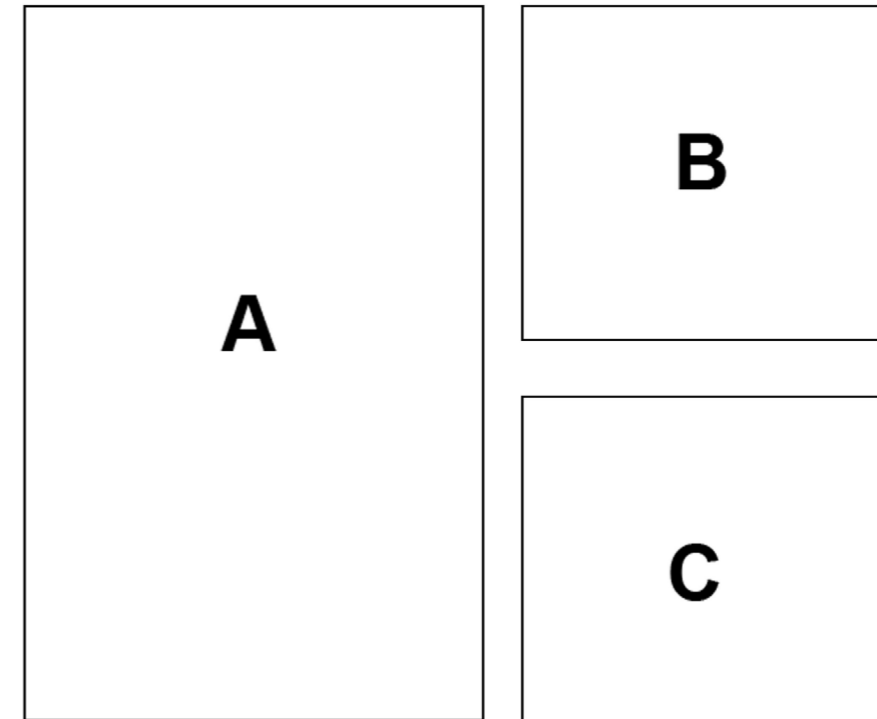


Figura. 57 Esquema de viñetas, parte 2. Autor (2020).

A. Se acerca al teléfono. B. Reacción. C. Se muestra que está dormida.

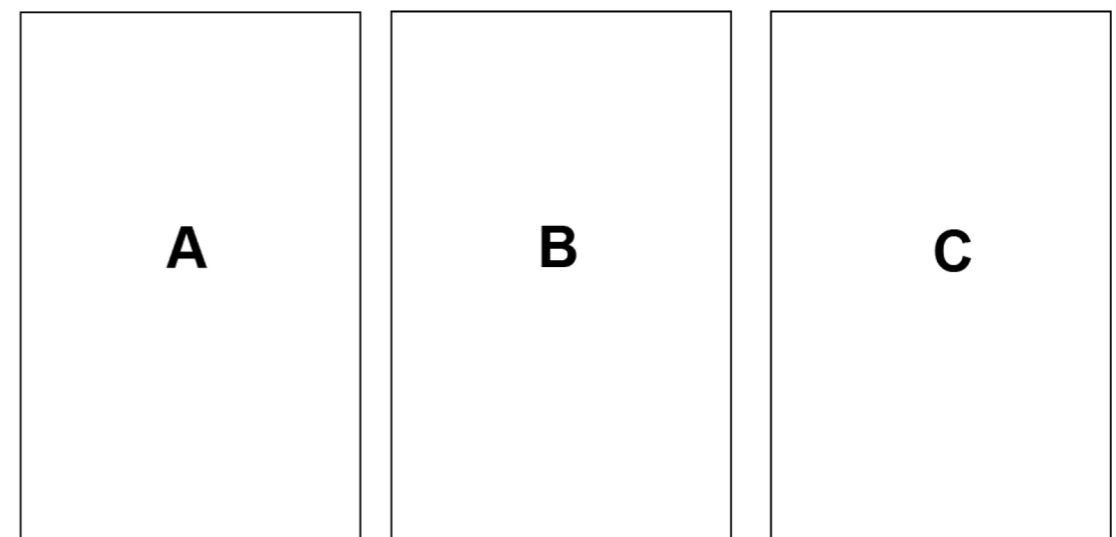


Figura. 58 Esquema de viñetas, parte 3. Autor (2020).

A. Se viste. B. Sigue proceso de vestirse. C. Se va.

El siguiente paso es construir la retícula. A continuación se adjuntan unas imágenes con los principales formatos a nivel mundial:

Los formatos más comunes en el cómic europeo son el A4 (210 x 297) y una variación de este un formato un poco más grande (223 x 314).

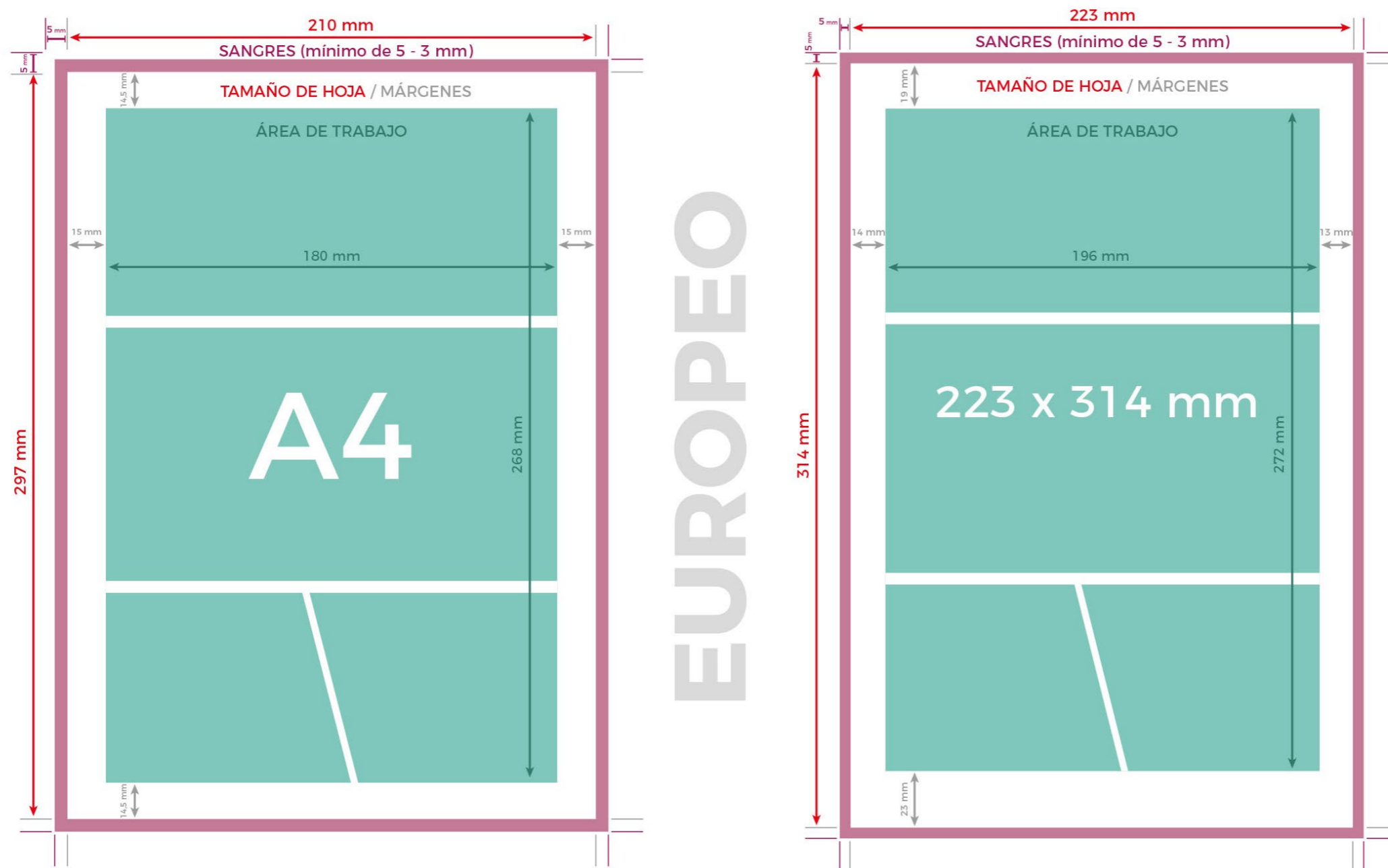


Figura. 59 Formato europeo. Fuente: <https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/>

El formato estándar del cómic americano es de 168 x 258 mm. También es común el formato B5 (182 x 257 mm).

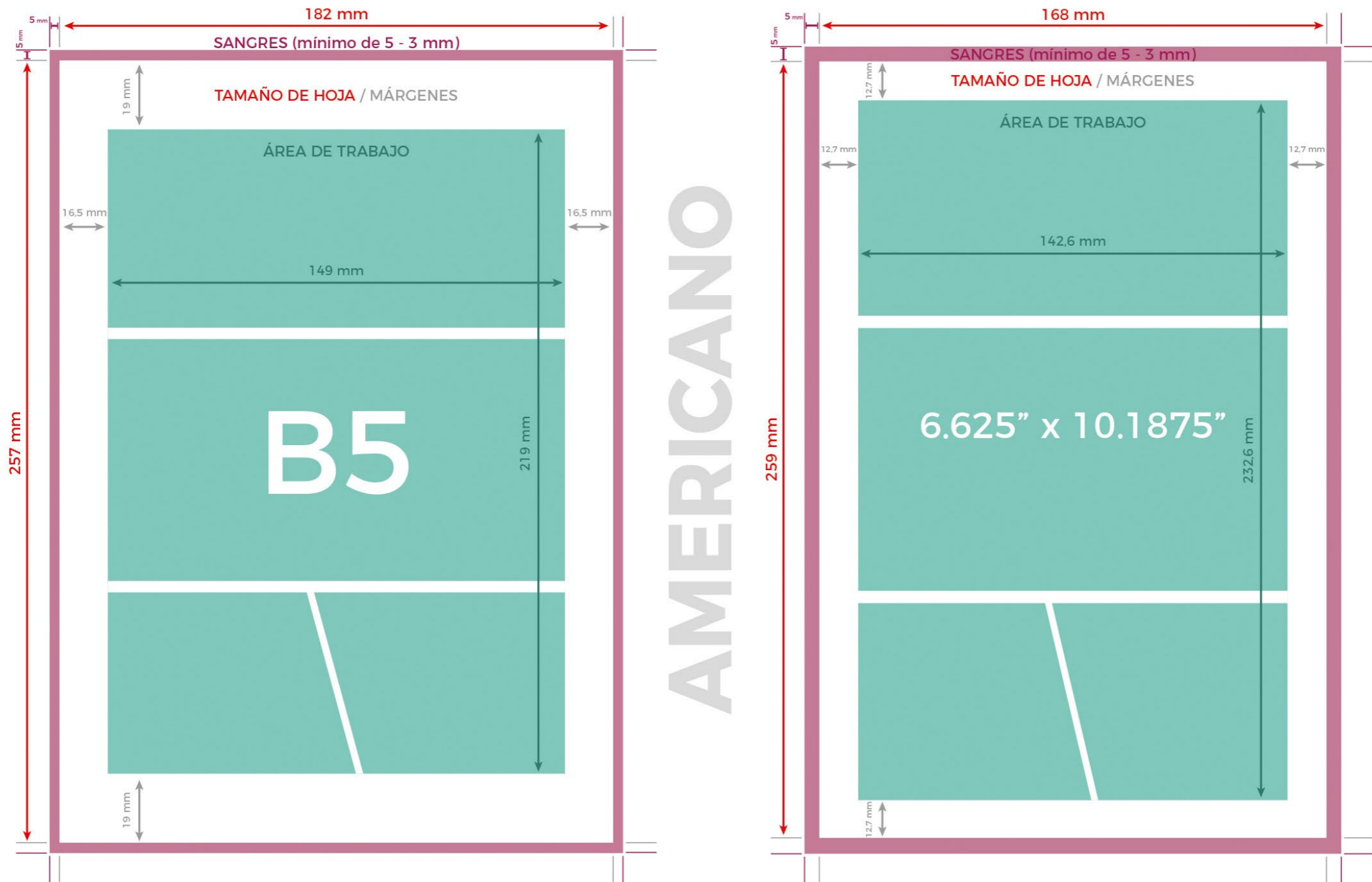


Figura. 60 Formato americano. Fuente: <https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/>

DESARROLLO ESPECÍFICO DE LA CONTRIBUCIÓN

Máster en Diseño Gráfico Digital · Mario García Concejo

IMPORTANCIA DEL
DISEÑO GRÁFICO
EN LA NOVELA GRÁFICA

49

Por último, el formato estándar del cómic japonés o manga es el B6 (128 x 182 mm) y, en menor medida, el B5 (182 x 257 mm) mencionado anteriormente.

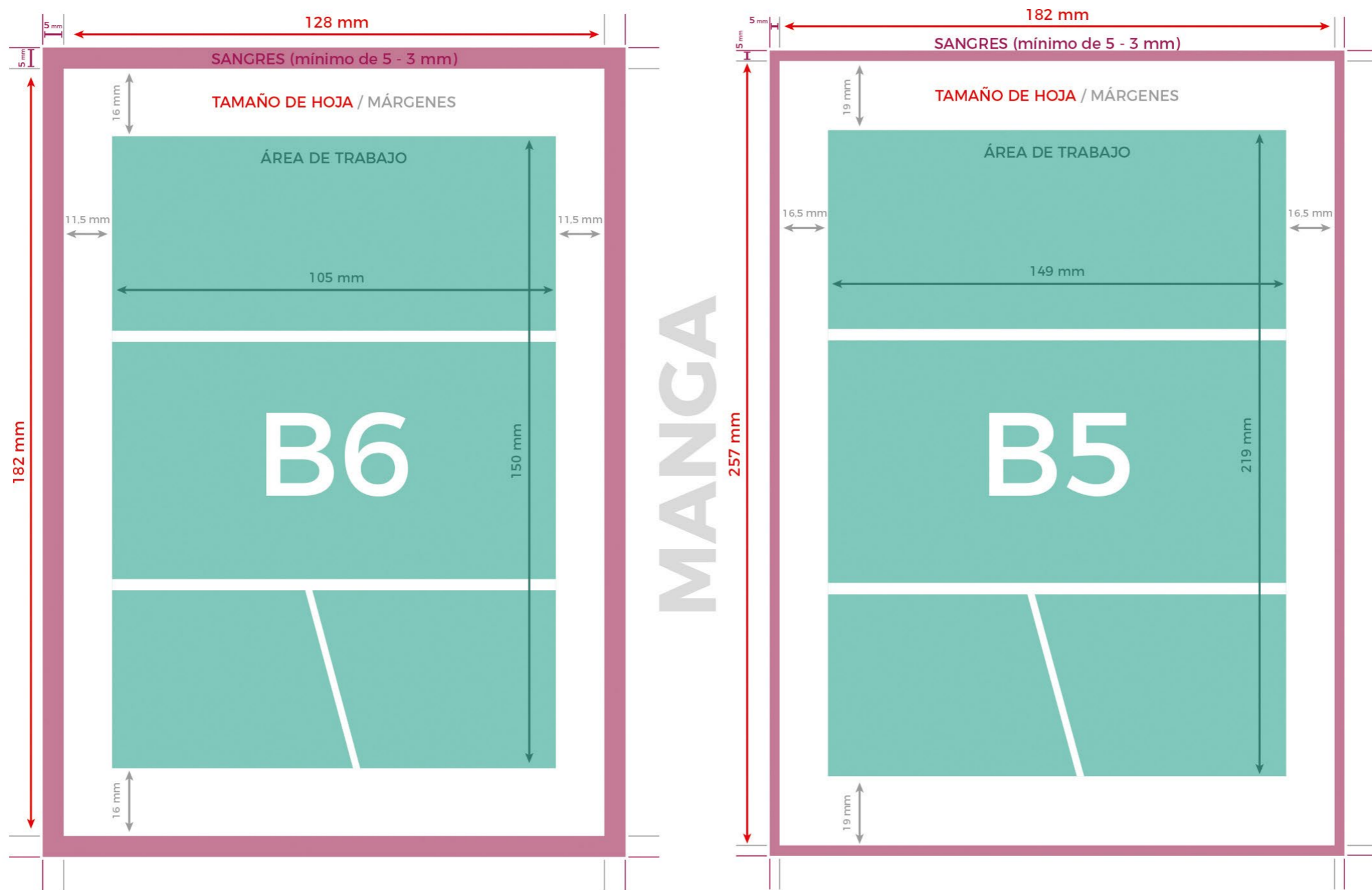


Figura. 61 Formato japonés. Fuente: <https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/>

Como se puede observar, el formato más grande es el europeo, siendo el más pequeño el japonés. Esto hay que tenerlo en cuenta antes de construir la retícula, para establecer los márgenes.

El formato que se va a utilizar en este trabajo es el estándar europeo, el A4.

Una vez establecido el formato y las medidas, podemos empezar a trabajar en la retícula de la página para construir la narrativa visual.



Figura. 62 Formato europeo. Fuente: <https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/>

Comenzaremos por definir los márgenes laterales y superiores de la página, siguiendo las medidas del formato estándar europeo.

De esta manera acotaremos la zona de trabajo.

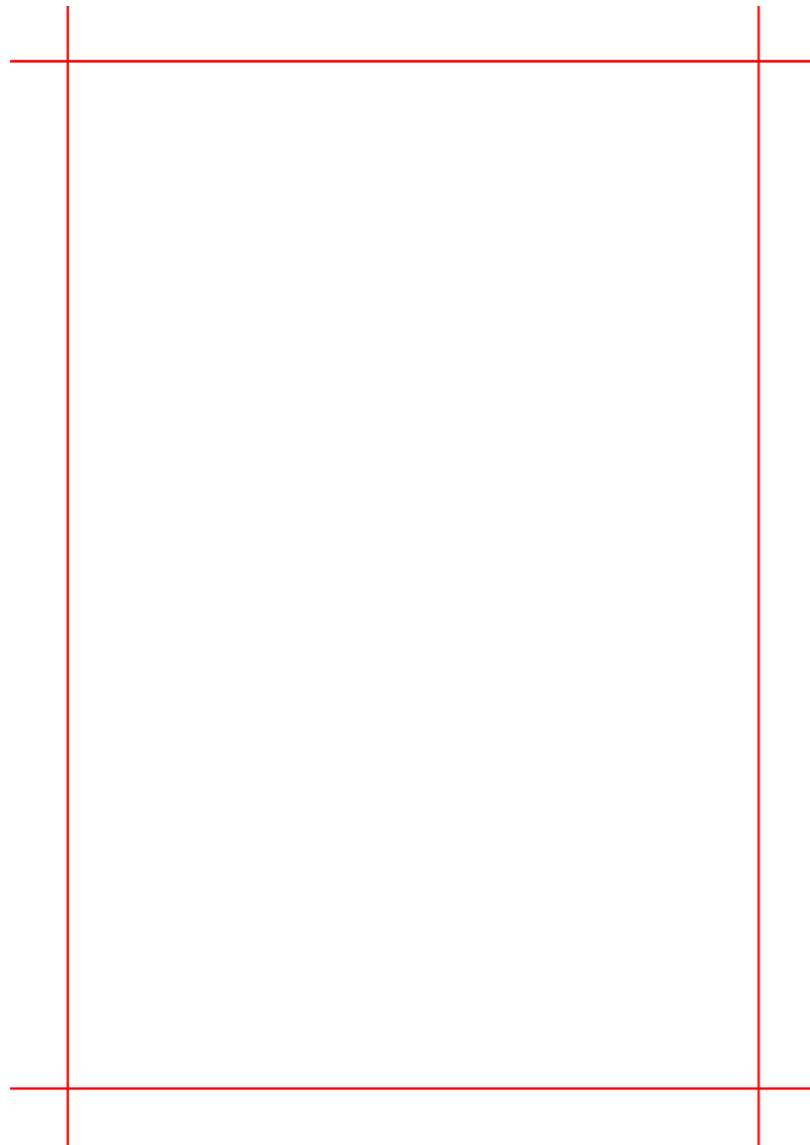


Figura. 63 Retícula. Autor (2020).

Una vez acotados, dividimos la página en 3 partes iguales horizontalmente, para que nos sirva de guía a la hora de distribuir las viñetas.

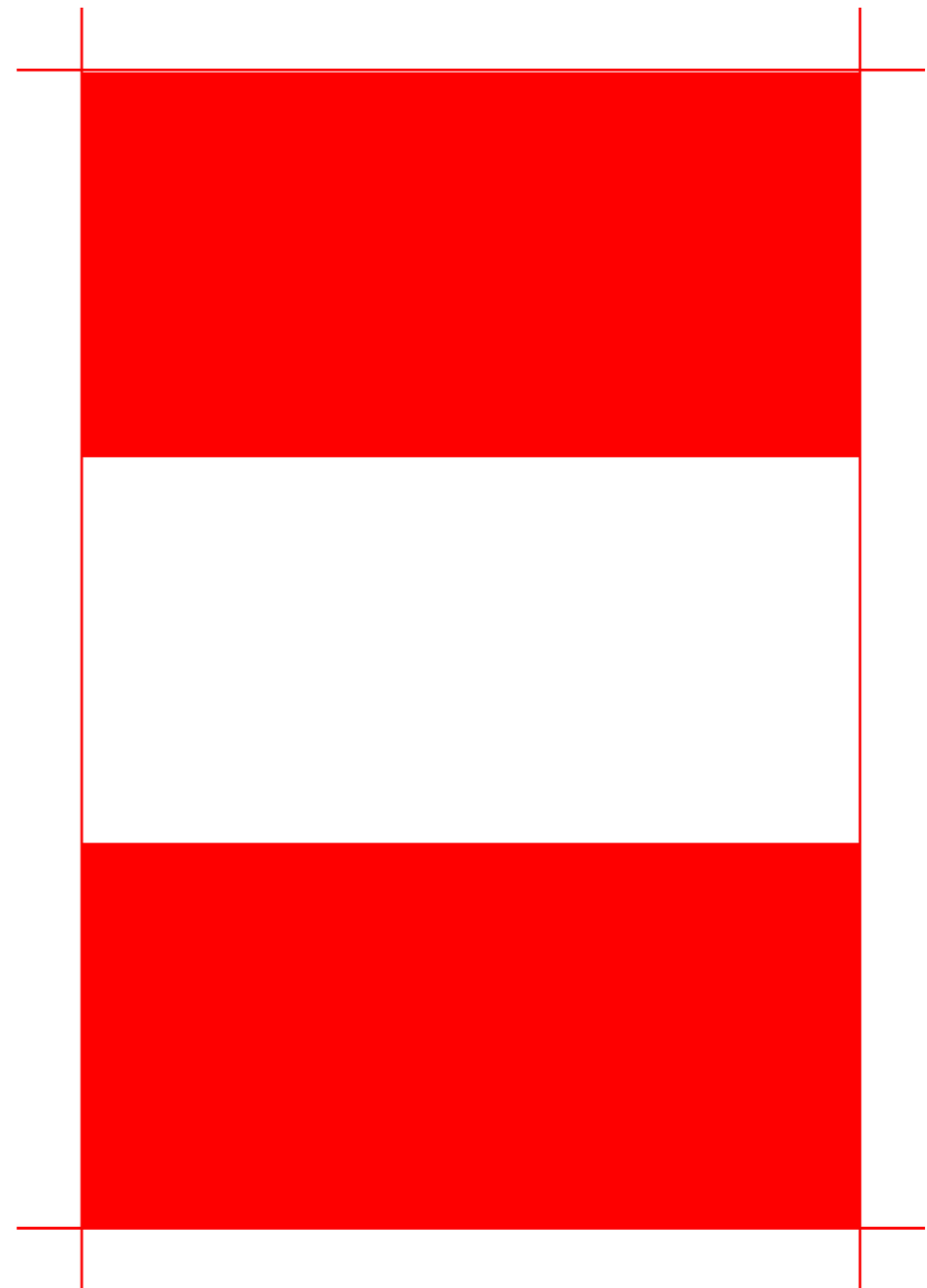


Figura. 64 Retícula con división en 3 partes. Autor (2020).

Primera escena.

El siguiente paso es distribuir las viñetas atendiendo a los patrones mencionados dentro del *flow*, para construir la narrativa visual.

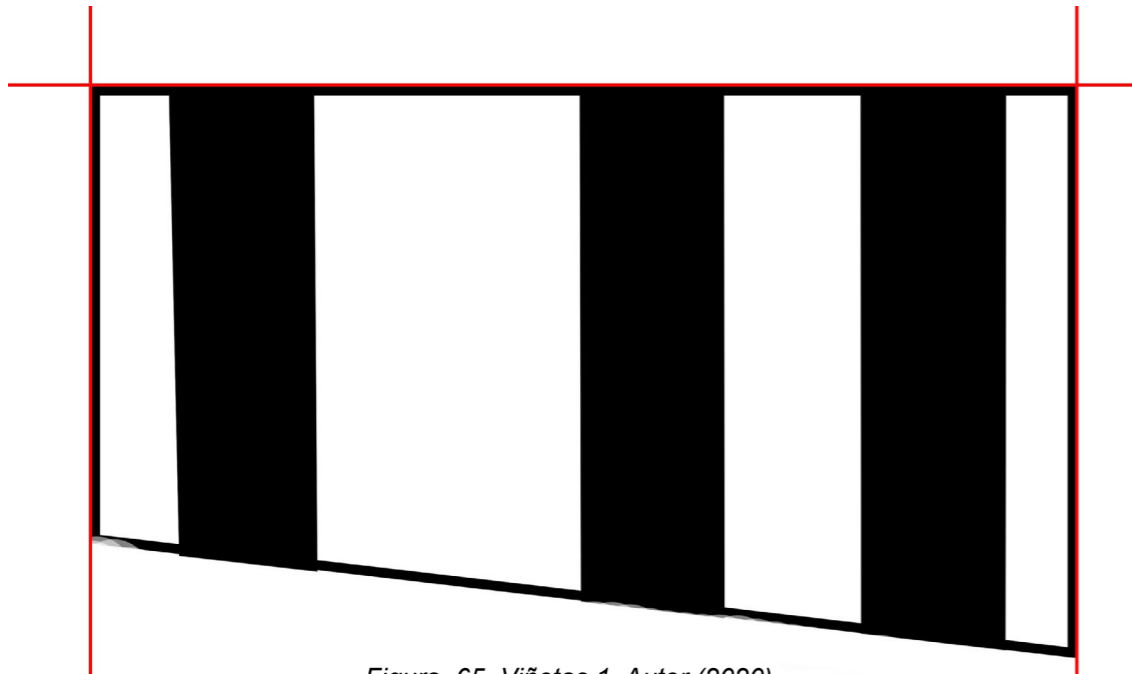


Figura. 65 Viñetas 1. Autor (2020).

Para la primera escena, la que muestra un plano de la ciudad que ayuda a contextualizar la obra, vamos a añadir tres viñetas, resaltadas en negro, superpuestas, que mostrarían la secuencia del teléfono sonando, la mano buscándolo en la mesa y finalmente descolgándolo.

La disposición de esta manera, da a entender de forma visual que esa acción está sucediendo en mitad de la noche, en esa ciudad que se muestra en el fondo. Al superponer las viñetas de esta forma manifiesta que esa acción está sucediendo en esa ciudad en uno de los edificios más cercanos. Como se observa en el estudio de Cohn (2013), al superponer una viñeta sobre otra se crea la sensación de que está ocurriendo sobre la viñeta que está debajo.

Este empleo de la narrativa visual en una obra audiovisual, una película o serie, sería el equivalente a cuando se muestra el plano de una ciudad o de un bloque de edificios y a continuación pasan a mostrarnos una habitación o el interior de un edificio, el espectador entiende que esa ubicación se sitúa dentro de la primera.

Además, la distancia entre la primera viñeta superpuesta y las dos siguientes no es fortuita, según explicaba McCloud (1993), el gutter, que como ya explicamos es el espacio entre dos viñetas, se puede utilizar narrativamente para ayudar a crear la sensación de espacio-tiempo. En este caso, al distribuir las de esta manera se puede entender que desde que el móvil suena hasta que la busca y descuelga pasa más tiempo, dado que la protagonista estará dormida. De esta manera podemos contar a través del diseño.

El corte inferior de la viñeta principal, la que muestra la ciudad, está en diagonal para guiar la vista de forma subliminal de izquierda a derecha, el orden de nuestra lectura, y que continúe orgánicamente hacia la próxima.

Una vez establecido el formato y las medidas, podemos empezar a trabajar en la retícula de la página para construir la narrativa visual.

Segunda escena.

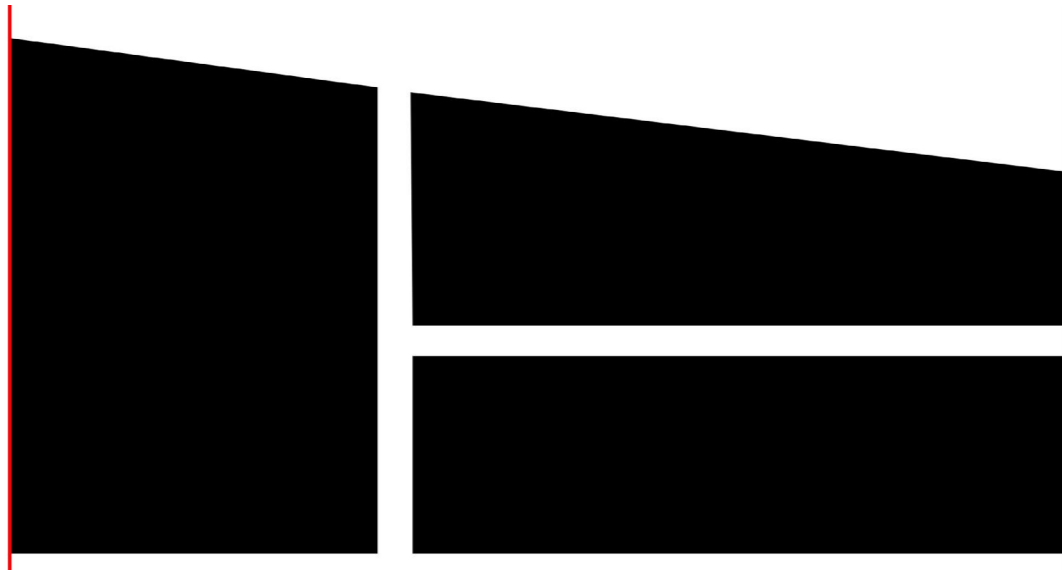


Figura. 66 Viñetas 2. Autor (2020).

Para la segunda escena, utilizamos el principio del **Z Blockage**, analizado en el estudio de Cohn (2013), en el que observa que cuando concurren paneles superpuestos verticalmente y otro que ocupa el espacio de los dos anteriores juntos, la mayor parte de los lectores leían primero hacia abajo y luego pasaban al panel de la derecha.

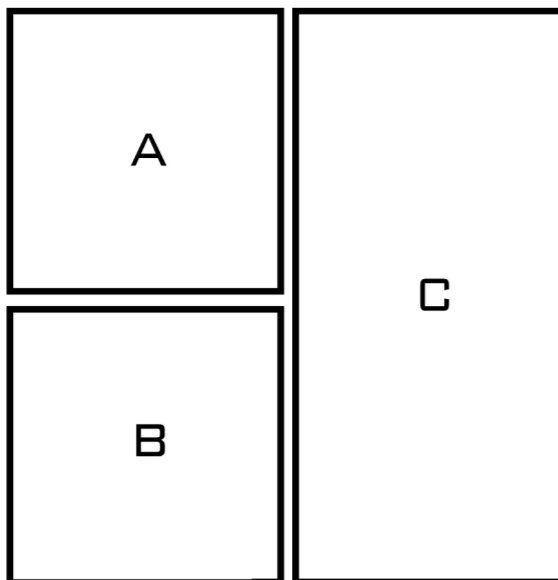
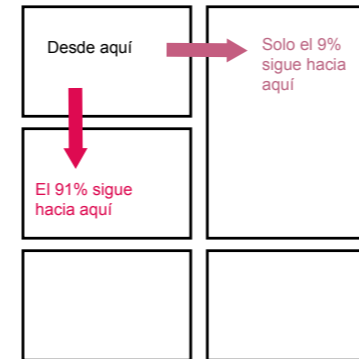
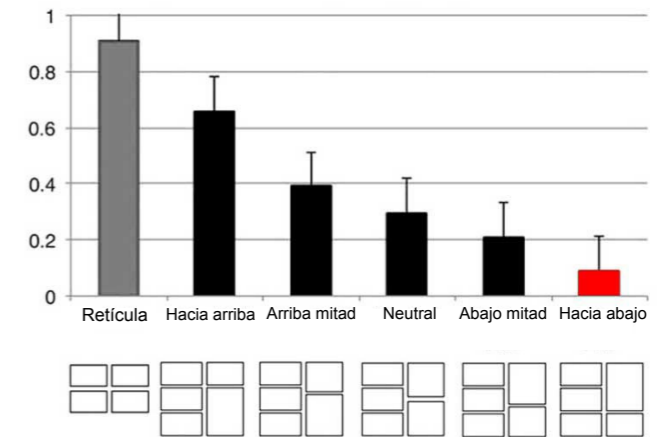


Figura. 67 Blockage. (Cohn, 2013, figura 8)

De acuerdo a los datos recogidos en el estudio, cuando los lectores tienen que decidir hacia donde seguir leyendo, utilizar el **blockage** en la composición hace que sea menos confusa.



Orden de lectura en función del **Blockage/Staggering**



Las confusiones empiezan a surgir cuando se **eleva el borde inferior**.

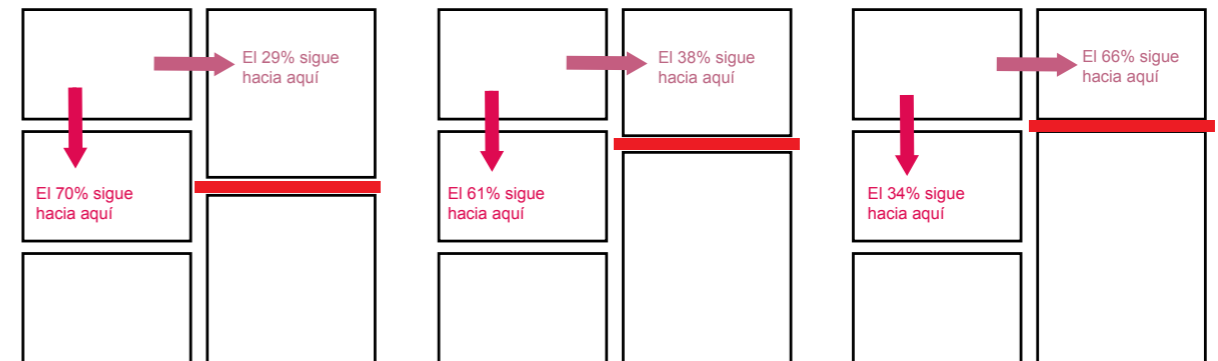


Figura. 68 Dirección de lectura en función del Blockage/Staggering. Autor (2020).

Sin embargo, en el estudio observan que si el panel grande precede a los dos superpuestos verticalmente, la mayoría de los lectores leían primero hacia abajo y después hacia la derecha, a lo que denominaron **Z Blockage**.

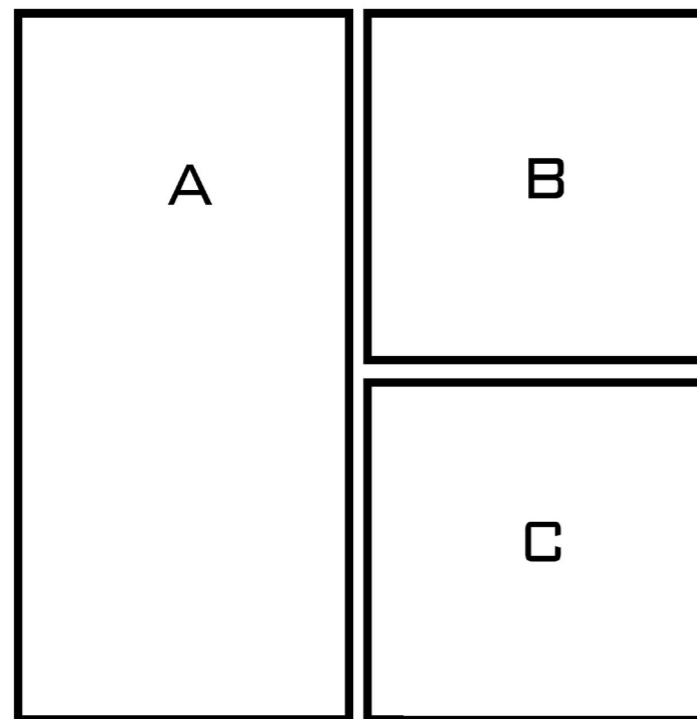


Figura. 69 Z Blockage. Fuente: <https://i2.wp.com/makingcomics.spiltink.org/wp-content/>

Utilizando este fenómeno que Cohn (2013), el **Z Blockage**, podemos distribuir estas viñetas de forma que sepamos que el lector no se va a perder durante la lectura.

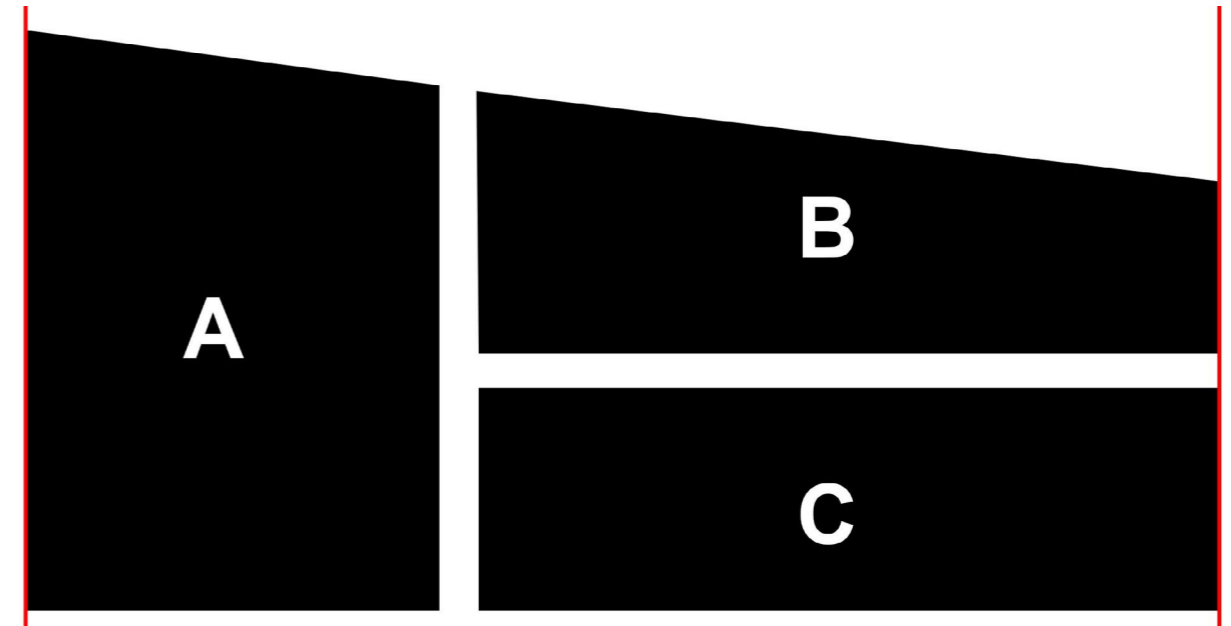


Figura. 70 Viñetas 3. Autor (2020).

Tercera escena.

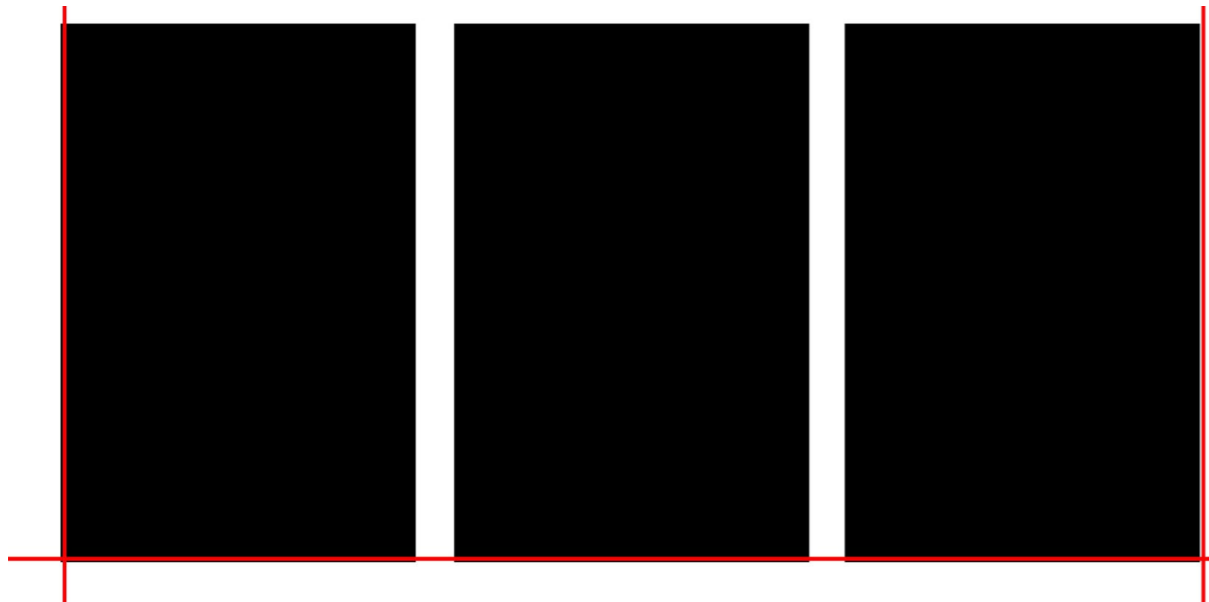


Figura. 71 Viñetas 4. Autor (2020).

Para la última escena, cuando se viste y sale de casa, optamos por encapsular la escena en tres viñetas contiguas que separan la acción en 3 secuencias, dos de ellas mostrando cómo se viste y, la última, saliendo de casa.

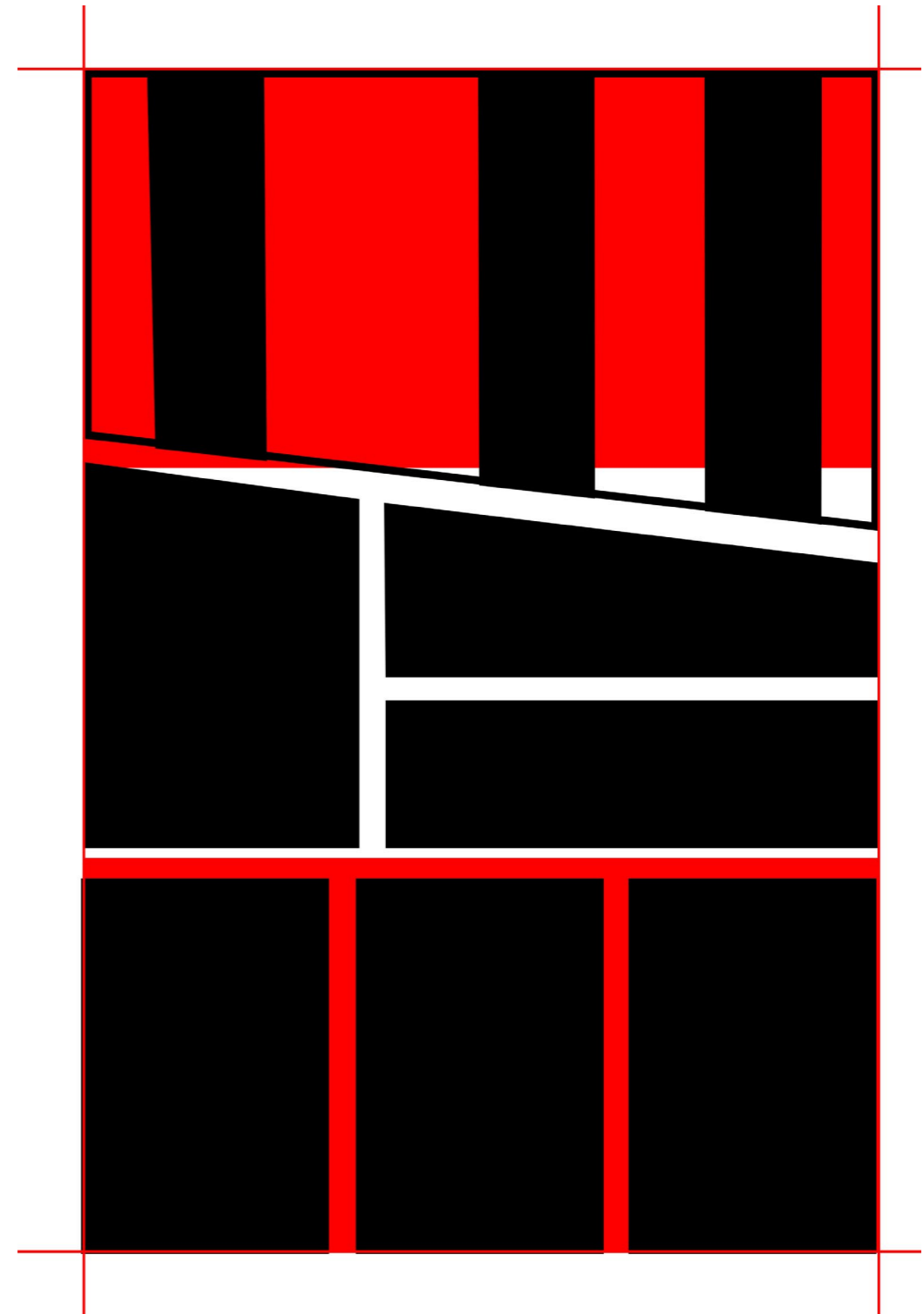


Figura. 72 Retícula finalizada. Autor (2020).

Si trazamos la una línea de lectura, vemos que siguiendo los elementos formales analizados conseguimos que fluya de manera orgánica sin que haya confusión para el espectador, es decir, hemos construido la narrativa visual a través del diseño gráfico.

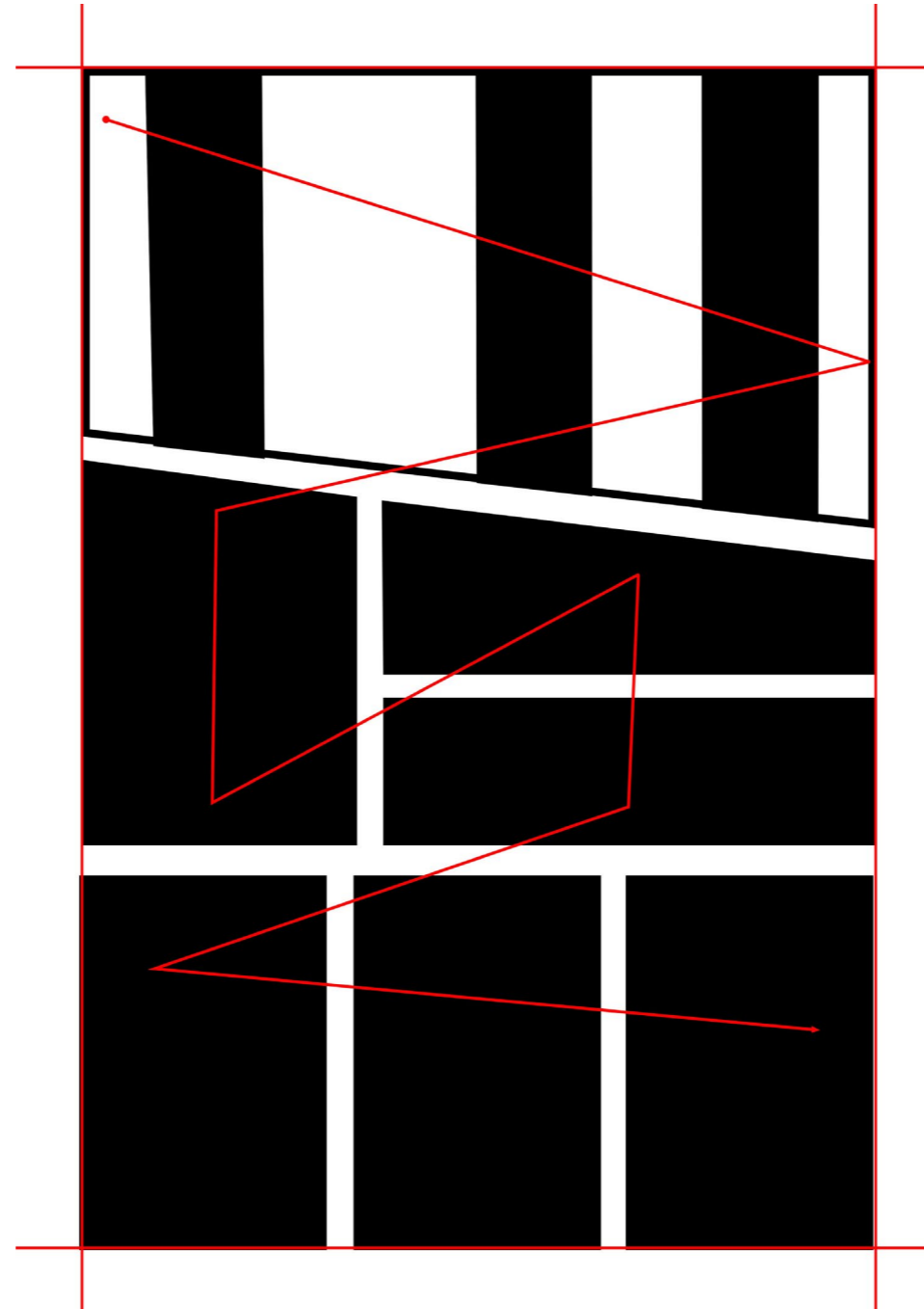


Figura. 73 Retícula con flujo. Autor (2020).

Por último, vamos a desarrollar el apartado del color. Como ya hemos mencionado anteriormente, el precursor de la teoría del color fue Goethe (1810), donde exploraba la percepción del color desde un punto de vista simbólico para el ser humano. Según esta teoría, los colores cálidos transmiten emociones positivas, estimulan y alegran la mente, mientras que los fríos transmiten calma y pueden inducir melancolía y depresión.

Heller (2014) realiza una gran documentación del significado de los principales colores:

- “Azul, el color de la simpatía, la armonía y la fidelidad, pese a ser frío y distante.” (p. 21)
- “Rojo. El color de las pasiones, del amor al odio.” (p. 51)
- “Amarillo. El color más contradictorio. Optimismo y celos. El color de la diversión, el entretenimiento y la traición.” (p. 83)
- “Verde. El color de la fertilidad, de la esperanza y la burguesía. Verde sagrado y venenoso.” (p. 103)
- “Negro. El color del poder, de la violencia y la muerte. El color favorito de los diseñadores y de la juventud. El color de la negación y la esperanza.” (p. 125)
- “Blanco. El color femenino de la inocencia. El color del bien y de los espíritus.” (p. 153)
- “Naranja. El color de la diversión y del budismo. Exótico y llamativo, pero subestimado.” (p. 179)
- “Violeta. De la púrpura del poder al color de la teología, la magia, el feminismo y el movimiento gay.” (p. 191)
- “Rosa. Dulce y delicado, escandaloso y cursi.” (p. 211)
- “Marrón. Color de lo acogedor, de lo corriente y de la necesidad.” (p. 253)
- “Gris. El color del aburrimiento, de lo anticuado y de la crueldad.” (p. 267)

¿Trasmite lo mismo la imagen con distinta paleta?

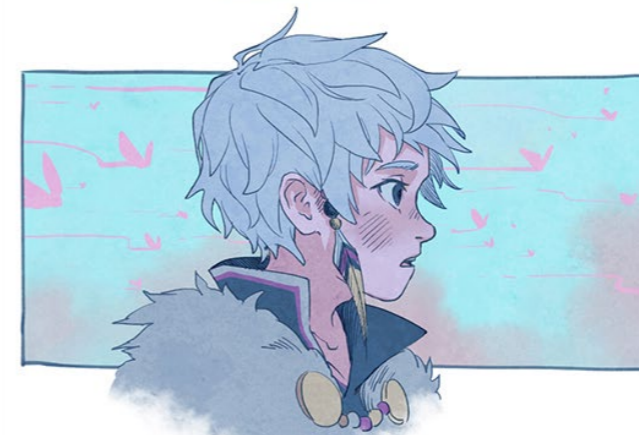
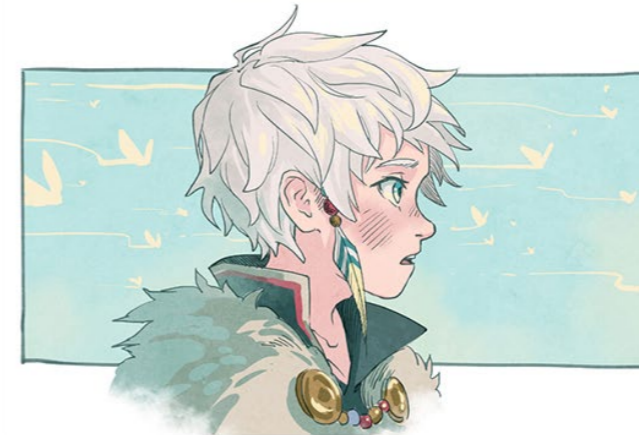
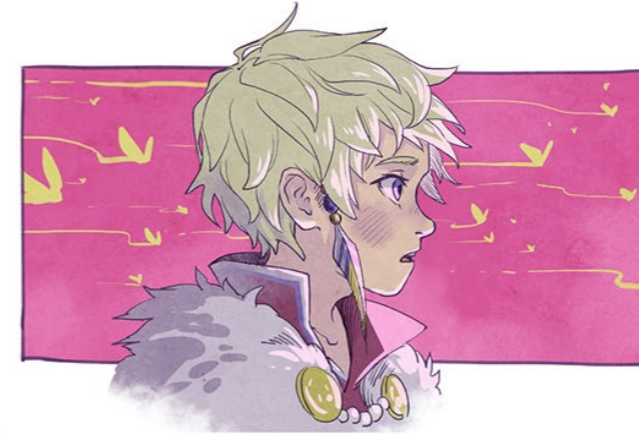


Figura. 74 Diferencias en la percepción a través del color.

Fuente: <https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/159422>

Goethe (1810) realiza una serie de diagramas en forma triangular en los que agrupa combinaciones de un color primario con otros secundarios para repre-

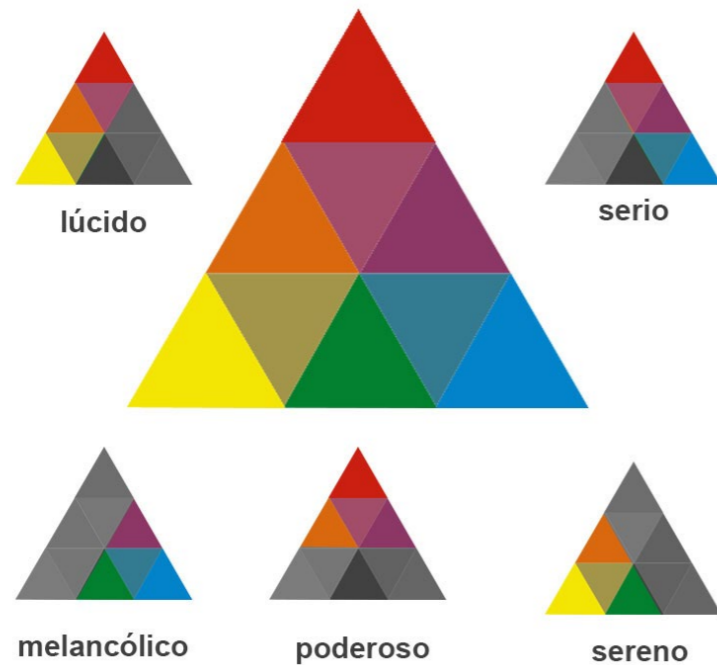


Figura. 75 Diagramas de Goethe. (1810) Johann Wolfgang Goethe.

Es innegable que el color para un diseñador gráfico es una de las herramientas más importantes, no solo por su utilización con fines estéticos, sino por la posibilidad de utilizarlo para mejorar la usabilidad y para hacer de la experiencia de uso del usuario mucho más satisfactoria.

Esto se consigue utilizando el color como un elemento más del desarrollo, estudiando cómo se relaciona con nosotros y qué emociones y respuestas producen. En el mundo de la ilustración, muchas veces se utiliza el color como algo complementario, no como otro elemento principal más. Se suelen utilizar combinaciones armónicas, que resulten agradables a la vista y que no distraigan demasiado la atención de la ilustración, siendo la línea la que, en la mayoría de las ocasiones, acapara el protagonismo principal.

Esto también suele ocurrir con frecuencia en los cómics y novelas gráficas, especialmente en los formatos orientales, el manga, en el que, en la mayoría de las ocasiones, se desecha el color a favor de la línea y los altos contrastes en blanco y negro.

Sin embargo, como hemos expuesto, el color puede utilizarse como elemento expresivo, es decir, se puede utilizar para construir o complementar la narrativa visual, que es el aspecto que nos interesa para el presente trabajo.

DESARROLLO ESPECÍFICO DE LA CONTRIBUCIÓN

Máster en Diseño Gráfico Digital · Mario García Concejo

IMPORTANCIA DEL
DISEÑO GRÁFICO
EN LA NOVELA GRÁFICA

59

Para el ejemplo que estamos planteando para este trabajo, vamos a realizar la paleta de colores que vamos a emplear para el desarrollo de la página. En los detalles del *briefing*, nos describía la atmósfera general, una ciudad futurista de noche. Para empezar a crear la paleta, podemos realizar un *moodboard*, herramienta muy popular utilizada en el diseño gráfico.

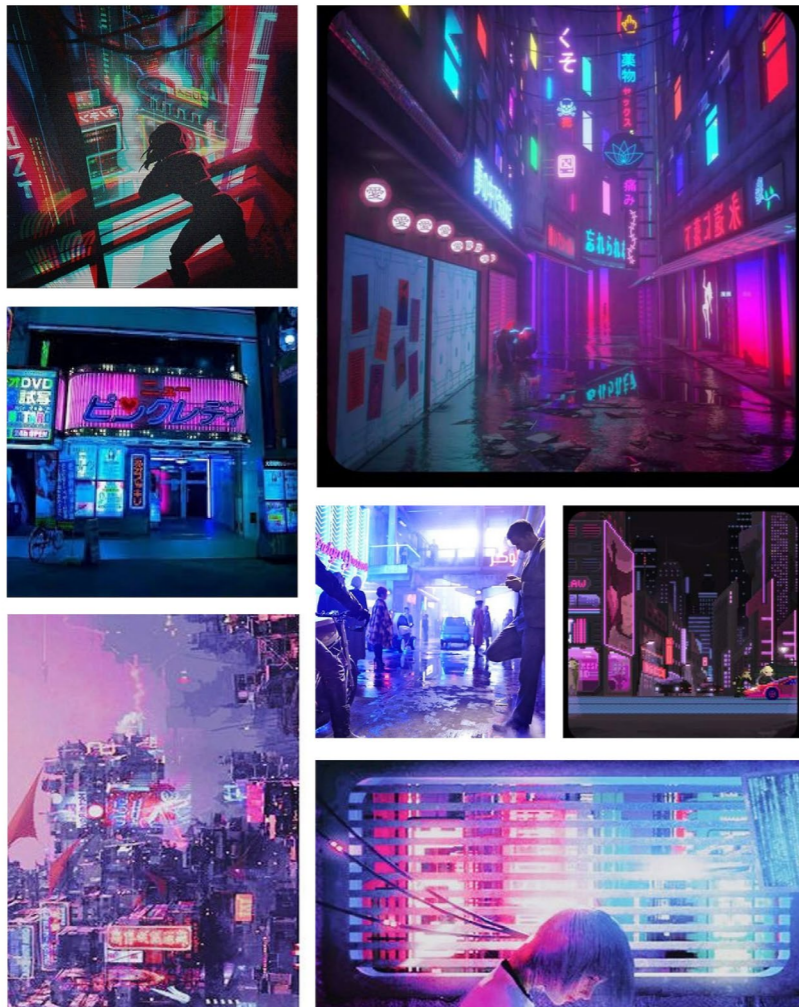


Figura. 76 Moodboard. Autor (2020).

El *moodboard* nos puede guiar a la hora de construir la gama de colores que podemos utilizar mediante la recopilación de ejemplos similares a lo que quieres representar. Una vez realizado, podemos extraer los colores que más nos interesen.

Los colores que hemos seleccionado están directamente relacionados con la estética futurista, colores neón, llamativos. El magenta y violeta, como desarrolla Heller (2014) transmiten calidez, amor/odio, en el caso de rojo, y el violeta lo relaciona con la teología que, en este caso podríamos emplearlo para crear un aura de misticismo propio de las utopías futuristas. Por último, el amarillo eléctrico aporta y transmite viveza, además de modernidad pues se relaciona directamente con la luz en neones, bombillas, faros, etc.

Por último, las dos gamas de azules aportan frialdad, una visión más aséptica que también se relaciona con la idealización de un futuro más tecnológico y menos humano.



Figura. 77 Moodboard con pantone. Autor (2020).

DESARROLLO ESPECÍFICO DE LA CONTRIBUCIÓN

Máster en Diseño Gráfico Digital • Mario García Concejo

IMPORTANCIA DEL
DISEÑO GRÁFICO
EN LA NOVELA GRÁFICA

60



Figura. 78 Boceto de la página final. Autor (2020).

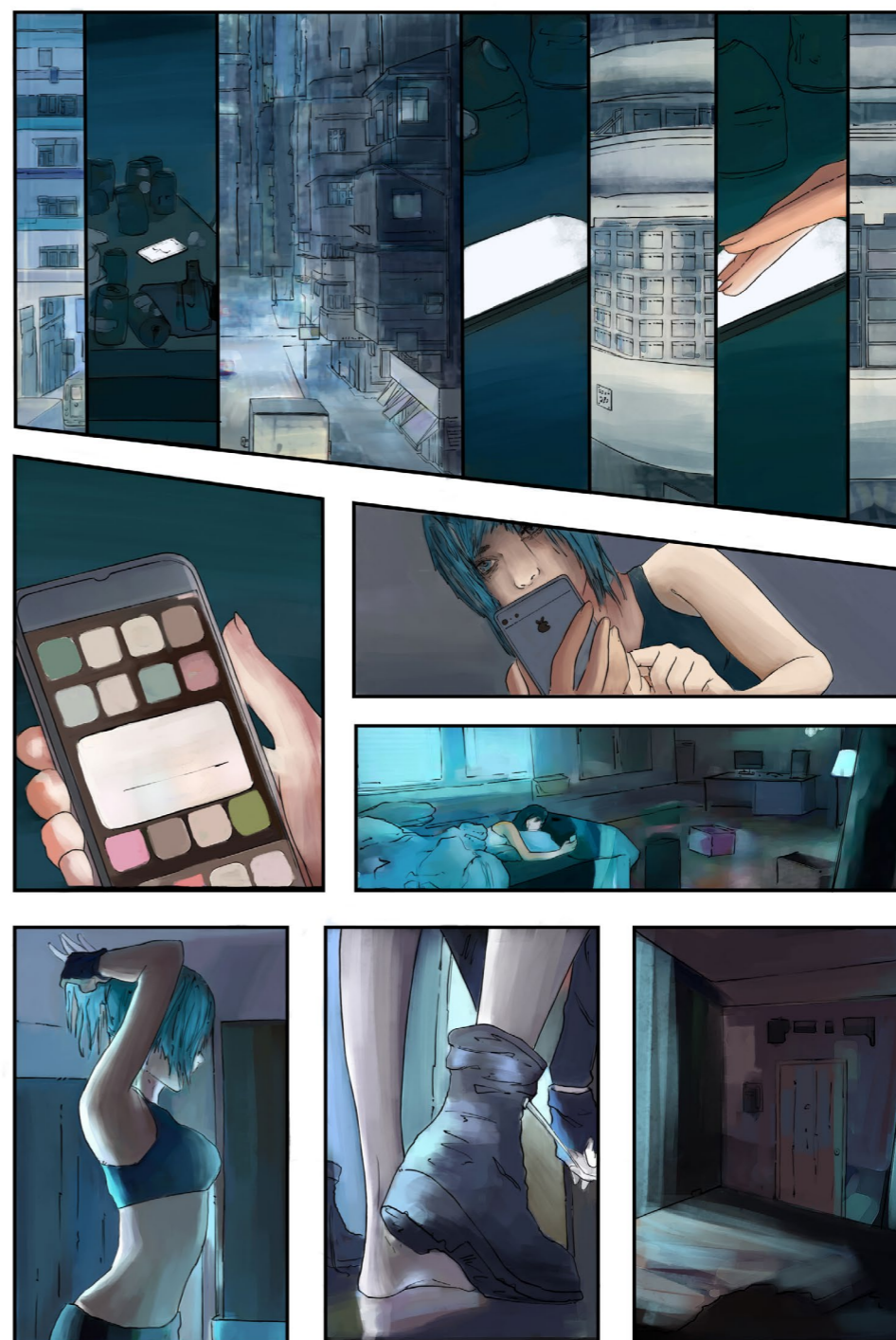


Figura. 79 Página final. Autor (2020).

4.3. Valoración.

La aportación principal de este trabajo es mostrar cómo el diseño gráfico puede emplearse en el proceso creativo de una novela gráfica para mejorar la narrativa visual de manera que, no solo resulte más atractiva visualmente, sino que reduzca al mínimo la posibilidad de confusión del lector, a favor de la inclusión de futuros diseñadores gráficos en este medio dentro del gran ámbito de profesionales especializados que trabajan en él.

Hemos visto como aplicando criterios propios del diseño gráfico a tres aspectos fundamentales definidos y analizados durante este trabajo, como son la encapsulación, el *flow* y el color, se puede realizar la estructura principal, sobre la cual se sustentaría el trabajo del resto del equipo, de una novela gráfica para optimizar su comprensión y, por ende, **su narrativa visual**. En este caso, se ha realizado el proceso entero, además del diseño de la página se ha realizado el dibujo y el color, por tanto, esto demuestra que, además, un diseñador gráfico con conocimientos de dibujo y color puede ser un potencial autor de gran calidad, tanto de forma autónoma como dentro de una gran editorial.

Por último, pero no menos importante, durante la realización del estudio nos hemos dado cuenta de que la documentación sobre el cómic y la novela gráfica suele ser escasa y, en muchos casos, contiene información parecida matizando ciertos aspectos en función del autor o autora, además, de que, en concreto, no hay muchos estudios sobre la aplicación del diseño gráfico en el cómic o novela gráfica.

Por lo cual, esta aportación puede contribuir a la investigación de próximos trabajos relacionados con el medio.

4.4. Aportación.

Para comprender mejor el valor de la contribución de este trabajo, vamos a analizar una página realizada anteriormente por el autor del presente trabajo donde no se tuvo en cuenta los elementos del diseño gráfico aplicados a la novela gráfica analizados en este estudio, para ver si se observan diferencias notables con la página de muestra realizada.

Lejos de que pueda resultar más o menos atractiva, no queda nada claro el orden de lectura de la misma. Vamos a trazar todas las posibles líneas de *flow* que un lector podría trazar en su cabeza a la hora de abordar esta página:



Figura. 80 Página de muestra. Autor (2019).

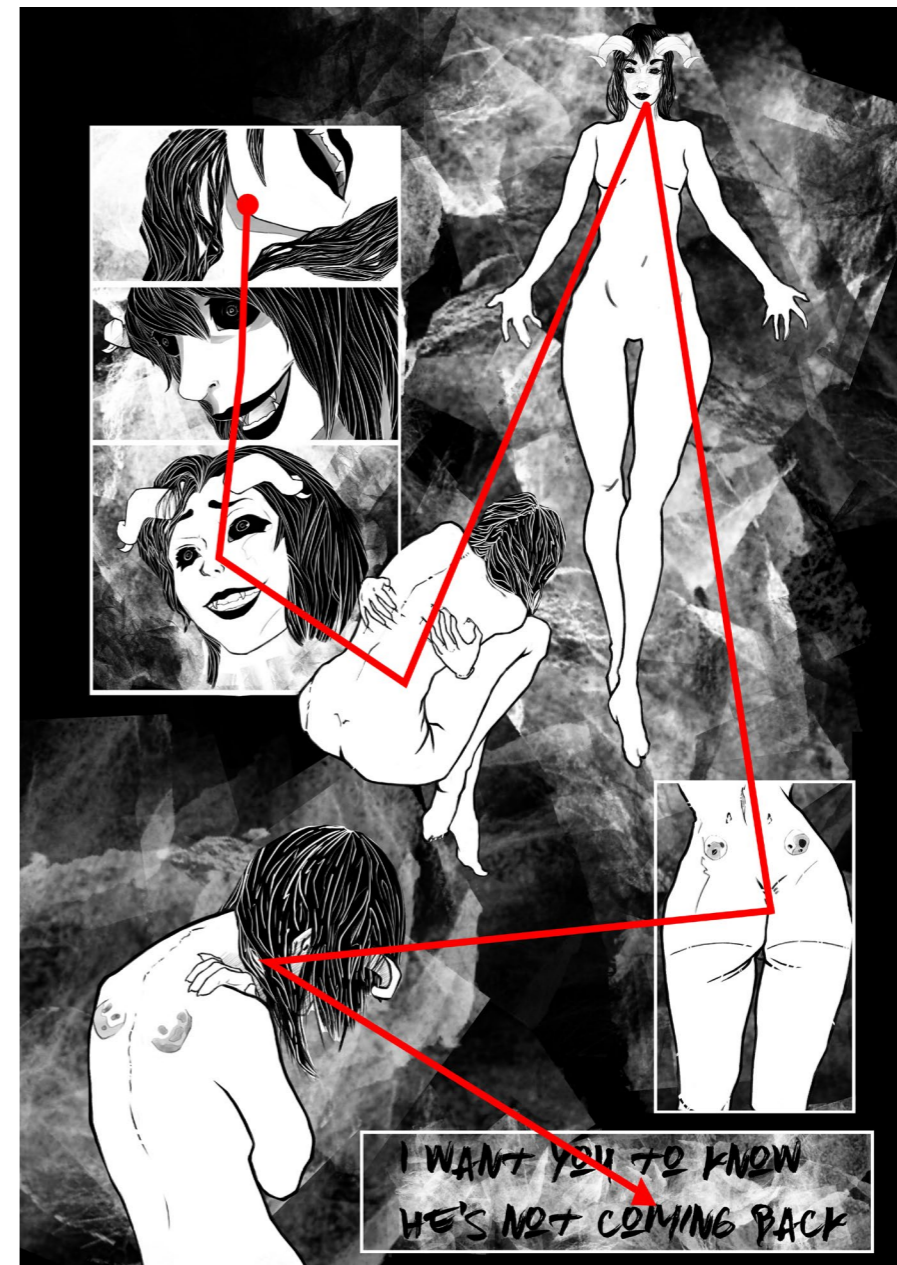


Figura. 81 Página de muestra, flujo 1. Autor (2019).

DESARROLLO ESPECÍFICO DE LA CONTRIBUCIÓN

Máster en Diseño Gráfico Digital · Mario García Concejo

IMPORTANCIA DEL
DISEÑO GRÁFICO
EN LA NOVELA GRÁFICA

63



Figura. 82 Página de muestra, flujo 2. Autor (2019).

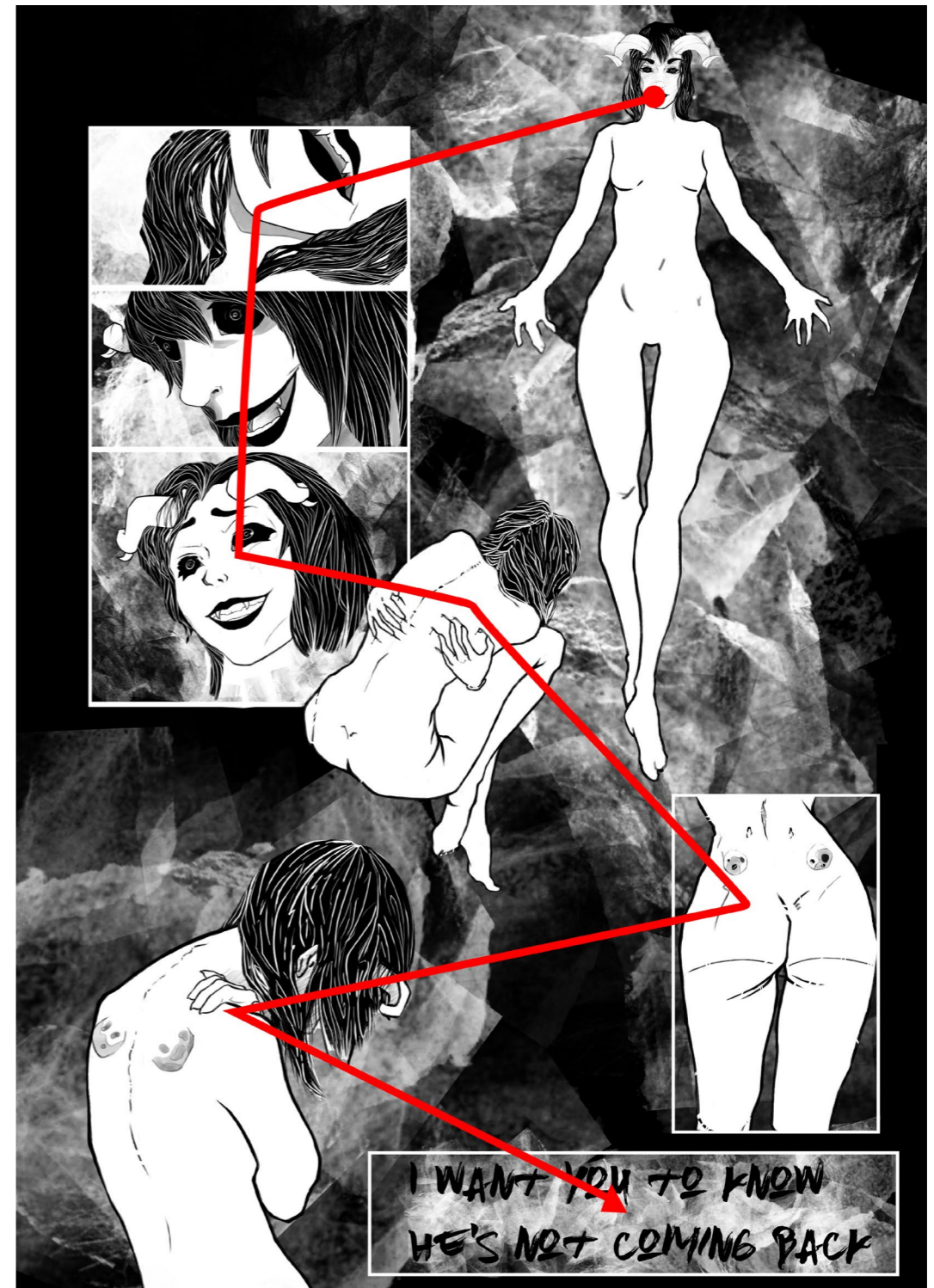


Figura. 83 Página de muestra, flujo 3. Autor (2019).

Como se muestra en las imágenes, hemos trazado tres líneas de *flow* distintas para esta página, cada una de las cuales puede cambiar la manera en la que el lector sigue la historia y el argumento de la obra. Además, el uso del color brilla por su ausencia, debido a que en ese momento no se tenía muy claro cómo poder aplicarlo correctamente

Si lo comparamos con el ejemplo realizado para este trabajo, se puede observar la gran diferencia que existe en la narrativa visual, estructura y orden de la misma. Además, la construcción de la retícula y las viñetas es totalmente aleatoria y no sigue ningún orden o estructura lógica que guíe al lector por la página.

Para finalizar, en la página previa es evidente que no se tuvo en cuenta el diseño y la planificación del orden de las viñetas, se pasó directamente al proceso de ilustración sin tener en cuenta la composición de la página y la recepción futura por parte de los lectores.

Se puede concluir que, mediante la aplicación de los principios del diseño gráfico analizados en este trabajo a una obra de cómic o a una novela gráfica, la narrativa visual se ve ampliamente mejorada, lo que resulta en una mejor comprensión por parte de los lectores.

Si un diseñador puede encargarse de dirigir tanta carga del proceso de manera autónoma, como es el diseño visual global de la obra, estamos seguros de que su colaboración con otros grandes profesiones del medio ya implicados en el desarrollo de una obra de esta envergadura, como ilustradores, guionistas, etc, puede resultar muy positivamente, no solo en facilitar el proceso al resto del equipo, sino en mejorar la calidad final del producto

Por ende, se puede inferir, que el diseño gráfico aplicado a la novela gráfica tiene grandes beneficios y puede sustentar gran parte del diseño de la obra.

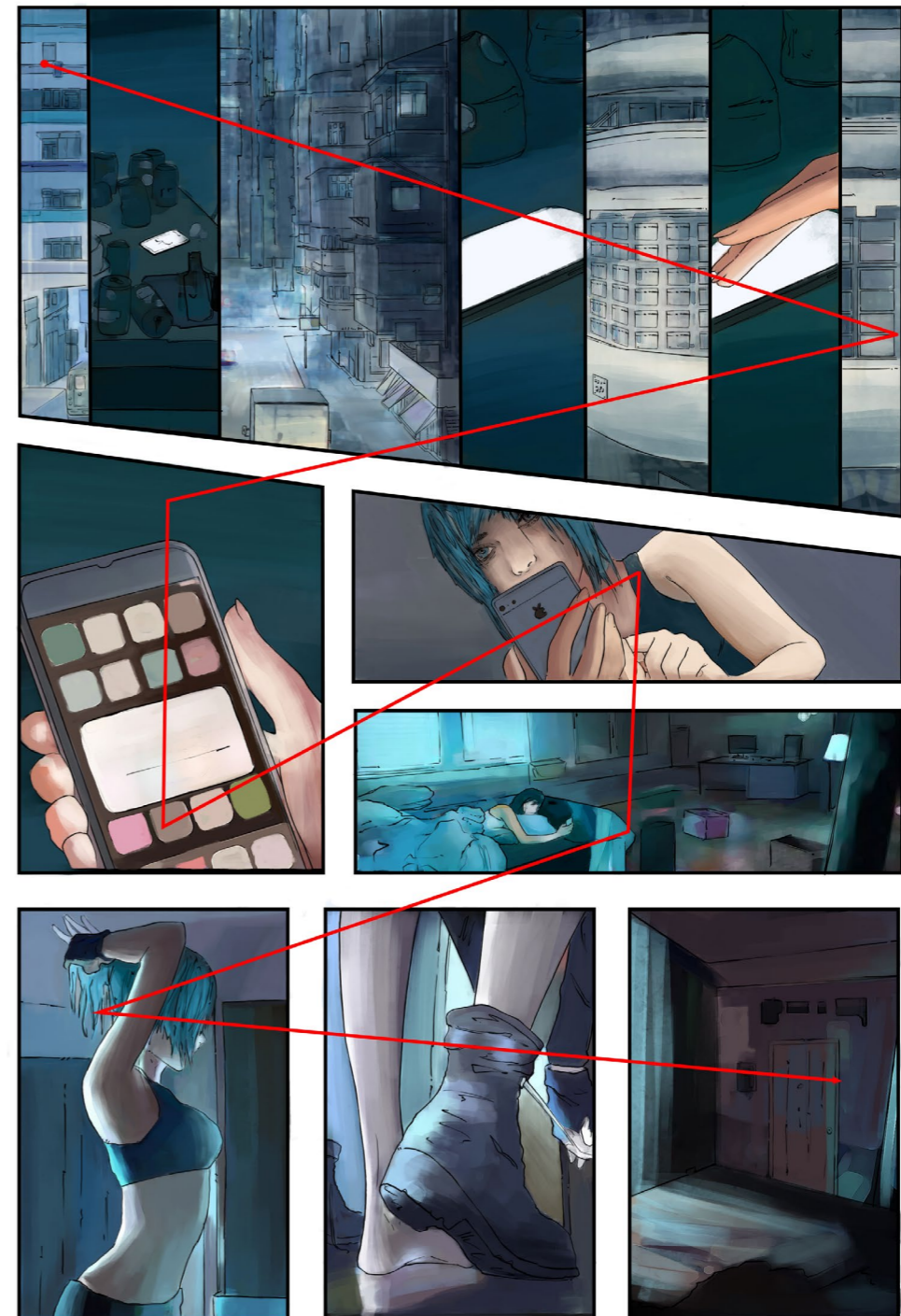
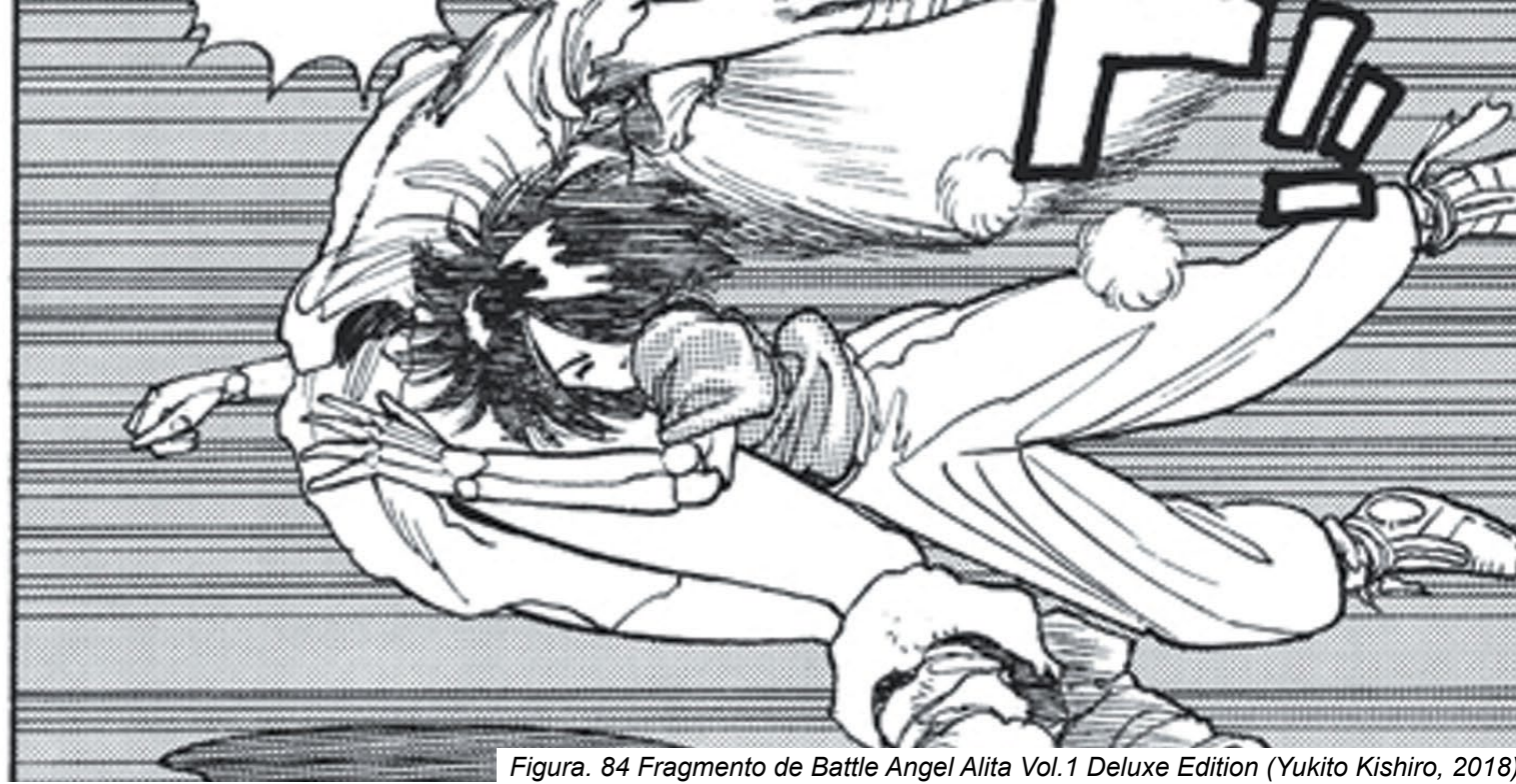


Figura. 84 Página final con flujo. Autor (2020).



5. Conclusiones y trabajo futuro.

5.1. Conclusiones.

Una vez llegado el final del presente Trabajo de Fin de Máster, es el momento de comprobar si los objetivos propuestos al inicio del proyecto se han acometido. Para ello, es necesario recordar que el objetivo último del mismo es investigar las conexiones que pueden existir entre el diseño gráfico y la novela gráfica, con el objetivo de clarificar si este pudiese tener relevancia en el proceso de diseño de una obra de este estilo. Para ello, una vez investigado si existen esas conexiones y cómo puede influir el diseño en ellas, se ha diseñado un ejemplo siguiendo lo establecido con anterioridad.

A continuación, se expondrán brevemente los resultados obtenidos:

- 1) **Se ha podido inferir la influencia e importancia del diseño en tres apartados fundamentales durante la etapa de desarrollo de una novela gráfica: la encapsulación, el flujo y el color.**
- 2) **Se ha demostrado que, siguiendo los apartados analizados únicamente desde la perspectiva del diseño gráfico, se puede construir una página de muestra cuya narrativa visual se ve muy mejorada gracias a la aplicación de los apartados anteriores.**

Además, durante el proceso se ha demostrado que herramientas que los diseñadores usan en el resto de sus trabajos, como el *moodboard* y el *storyboard*, pueden ser igualmente aplicados a la novela gráfica.

Como ya se mencionó con anterioridad, el mundo del cómic y la novela gráfica es muy joven aún. Esto ha resultado evidente en la falta de fuentes que tuviesen el mismo objeto de estudio que el presente trabajo, la importancia y la aplicación del diseño gráfico a la novela gráfica.

Gran parte de la información e investigación acerca de este medio está orientada a conocer más sobre su historia y origen, y a desgranarlo de forma técnica en los elementos que lo componen.

5.2. Líneas futuras.

Como trabajo futuro me gustaría seguir profundizando en la importancia e influencia del diseño gráfico en la novela gráfica y en el cómic para elaborar una guía más desarrollada. que pueda servir tanto de fuente para otros autores interesados como de guía para profesionales del medio. Sin embargo, dado el alcance limitado del TFM, no podemos desarrollarla más profundamente por ahora.

Referencias bibliográficas.

- Aparici, R. (2010). *Cómic y fotonovela en el aula*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Ballester Redondo, S. (2018) *El cómic y su valor como arte. (Tesis doctoral)*. Universidad Complutense, Madrid. Recuperado: <https://eprints.ucm.es/47463/1/T40053.pdf>
- Campi, I (2020). *¿Qué es el diseño?* Madrid: Rústica.
- Cohn, N. (2013). Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts. *Frontiers in psychology*. 4. 186.
DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00186>
- Cohn, N. (2013). Supplementary Appendix: The Steranko Page. *Frontiers in psychology*. 4. 186.
Recuperado: http://www.visuallanguagelab.com/P/ECS_Supplement.pdf
- Chiba, T. (1968) *Akita no Joe*. Japón: Weekly Shonen Magazine.
- Crabe, R. (1934). *Wash and Tubbs*. EEUU: Captain Easy.
- Dodson, T. y Deodato, M. (2009) *Dark Avengers/Uncanny X-Men: Exodus*. EEUU: Marvel.
- Eco, U (1964). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets Editores.
- Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- Fisher, B. y Smith, A. (1907) *Mutt and Jeff*. EEUU: Chicago American.
- Gallant, G. (2008) *The Quiet Art of Cartooning*.
Recuperado: <https://thewalrus.ca/the-quiet-art-of-cartooning/>
- Goethe, JW. (1810). *Teoría del color*. Ponferrada: Librería Cajón Desastre.

- Heller, E (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: GG.
- Hermoso, B. (2017, 5 de marzo). Will Eisner: del superhéroe al cómic literario. *El País*. Recuperado: https://elpais.com/cultura/2017/03/04/actualidad/1488589802_377667.html
- Itten. J. (1992), *Arte del color*. París: Editorial Bouret.
- Kirby, J. (1968) *Captain America N° 105*. EEUU: Marvel.
- *Making comics (2015, 6 de junio). Flow, & the Eyelines!*. Recuperado de <http://makingcomics.spiltink.org/flow-the-eyelines/>
- McCloud, S. (1993). *Entender el cómic: El arte invisible*. Barcelona: Atisberri.
- Mignola, M. (1994) *Hellboy: Seed of Destruction N° 1*. EEUU: Dark Horse Comics.
- Mignola, M, Arcudi, J y Maleev, A. (2016) *Hellboy and the B.P.D.R. 1952*. EEUU: Dark Horse Comics.
- Parker, D. (2019) *Lo que me dijo Marvel de mi primer portfolio*. Recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=yd42Sv3z__M
- Ramírez Roa, M. (2015) *El color como herramienta narrativa. Un estudio sobre la Dirección de Arte de Breaking Bad. (Trabajo de Fin de Grado)*. Universidad de Palermo. Recuperado:https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/3636.pdf
- Takashi, M (1958) *Arashi o koete*. Japón: Shōjo beginning.
- Takemiya, K. (1970) *Sunroom Nite*. Japón: Bessatsu Shōjo Comic.
- Tezuka, O. (1950) *Jungle Taitei*. Japón: Akita Shoten`s.

Índice de figuras.

• <i>Figura. 1 Fragmento de Superman N°3 Son of Superman III (Jorge Jiménez, 2016).</i>	5
• <i>Figura. 2 Esquema estructura de la memoria. Autor (2020).</i>	7
• <i>Figura. 3 Fragmento de Sin City: That Yellow Bastard N°5 (Frank Miller, 1996, p.18).</i>	8
• <i>Figura. 4 Retrato de Umberto Eco.</i>	9
• <i>Figura. 5 Portada de Apocalípticos e integrados. Umberto Eco. Ediciones de Bolsillo.</i>	9
• <i>Figura. 6 Retrato de Roman Gubern.</i>	10
• <i>Figura. 7 Auca de Montserrat. (1923) Joan Junceda.</i>	12
• <i>Figura. 8 Will Eisner. (1978) Contrato con Dios, portada para Norma Editorial.</i>	12
• <i>Figura. 9 Esquema sobre elementos comunes del diseño gráfico y cómic. Autor (2020).</i>	14
• <i>Figura. 10 Ejemplo de representación de secuencia. (McCloud, 1995, p.98).</i>	15
• <i>Figura. 11 Ejemplo de pausa prolongada. (McCloud, 1995, p.101).</i>	16
• <i>Figura. 12 Ejemplo de resolución de pausa prolongada (McCloud, 1995, p.101).</i>	16
• <i>Figura. 13 Fragmento de Entender el cómic. El arte invisible. (McCloud, 1995, p.103).</i>	17
• <i>Figura. 14 Capitán América N° 111 (1969) Jim Steranko. (Cohn, 2013, figura 1).</i>	18
• <i>Figura. 15 Observaciones del estudio de Cohn (2013, figura 3).</i>	19
• <i>Figura. 16 Viñeta de Wash and Tubs. (1907). Bud Fisher y Al Smith.</i>	20
• <i>Figura. 17 Viñeta de Wash and Tubs con las líneas de flujo.</i>	20
• <i>Figura. 18 Viñeta de Wash Tubbs. (1943) Roy Crabe.</i>	21
• <i>Figura. 19 Viñeta de Wash Tubbs con las líneas de flujo. (1943) Roy Crabe.</i>	21
• <i>Figura. 20 Down the Stairs. (2009) Gregory Gallant.</i>	22
• <i>Figura. 21 Fragmento de Capitán América Vs Baltroc. (1967) Jack Kirby.</i>	23
• <i>Figura. 22 Fragmento de Capitán América Vs Baltroc con líneas de flujo. (1967) Jack Kirby.</i>	23
• <i>Figura. 23 Fragmento de Dark Avengers/Uncanny X-Men: Exodus (2009) N°1. (2009) Terry Dodson y Mike Deodato Jr.</i>	24
• <i>Figura. 24 Captura 1 de Lo que me dijo Marvel de mi primer portfolio. (2019) Dani Parker.</i>	25
• <i>Figura. 25 Captura 2 de Lo que me dijo Marvel de mi primer portfolio. (2019) Dani Parker.</i>	25
• <i>Figura. 26 Captura 3 de Lo que me dijo Marvel de mi primer portfolio. (2019) Dani Parker.</i>	26
• <i>Figura. 27 Las torturas de San Erasno. Fuente: Xastriño Comics.</i>	27
• <i>Figura. 28 Fragmento de Jungle Taitei. (1950) Osamu Tezuka.</i>	28
• <i>Figura. 29 Fragmento de Arashi o koete. (1958) Macato Takashi.</i>	28
• <i>Figura. 30 Fragmento de Akita no Joe. (1968). Tetsuya Chiba.</i>	29
• <i>Figura. 31 Fragmento de Sunroom Nite. (1970) Keiko Takemiya.</i>	29

•	Figura. 32 Orden de lectura correcto con la regla de la T. Rachel Matt Thorn.	30
•	Figura. 33 Orden de lectura incorrecto con la regla de la T. Rachel Matt Thorn.	30
•	Figura. 34 Globos de texto 1. (1951) Todd Klein.	31
•	Figura. 35 Globos de texto 2. (1951) Todd Klein.	31
•	Figura. 36 Globos de texto 3. (1951) Todd Klein.	31
•	Figura. 37 Flujo a través de los globos de texto en Dream Life. (2017) Sam Salgood.	32
•	Figura. 38 Flujo a través de los globos de texto en Dream Life 2. (2017) Sam Salgood.	32
•	Figura. 39 Diagrama de las emociones asociadas a colores.	
	Fuente: http://401psicologia.blogspot.com/2015/11/el-color-y-las-emociones.html	33
•	Figura. 40 Contraste en sí mismo. Fuente: https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/	34
•	Figura. 41 Contraste claro-oscuro. Fuente: https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/	34
•	Figura. 42 Contraste cálido-frío. Fuente: https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/	34
•	Figura. 43 Contraste de los complementarios.	
	Fuente: https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/	35
•	Figura. 44 Contraste simultáneo. Fuente: https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/	35
•	Figura. 45 Contraste cualitativo. Fuente: https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/	35
•	Figura. 46 Contraste cuantitativo. Fuente: https://machiina.com/insights/los-siete-contrastes-de-color-de-johannes-itten/	35
•	Figura. 47 Armonías de color. Fuente: https://pinturastekno.com.ar/armonias-de-colores/	36
•	Figura. 48 Colores complementarios.	
	Fuente: https://htmlcolorcodes.com/assets/images/color-picker/html-color-codes-color-wheel-complementary-8a2cae80.svg	36
•	Figura. 49 Hellboy: Seed of Destruction #1 Story Page 15. (1994) Mike Mignola.	37
•	Figura. 50 Viñeta de Hellboy and the B.P.D.R. 1952. (2016) Mike Mignola, John Arcudi y Alex Maleev.	38
•	Figura. 51 Fragmento de Hellboy: Conqueror Worm (Mike Mignola, 2001).	39
•	Figura. 52. Esquema de metodología. Autor (2020).	40
•	Figura. 53 Fragmento de DCeased N°2 (Trevor Hairsine, 2020).	42
•	Figura. 54 Storyboard. Autor (2020).	43
•	Figura. 55 Esquema de viñetas, parte 1. Autor (2020).	44
•	Figura. 56 Leyes de la Gestalt en el logo de Unicef. Fuente: https://www.unicef.es/	45
•	Figura. 57 Esquema de viñetas, parte 2. Autor (2020).	46
•	Figura. 58 Esquema de viñetas, parte 3. Autor (2020).	46
•	Figura. 59 Formato europeo. Fuente: https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/	47
•	Figura. 60 Formato americano. Fuente: https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/	48
•	Figura. 61 Formato japonés. Fuente: https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/	49
•	Figura. 62 Formato europeo. Fuente: https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/	50
•	Figura. 63 Retícula. Autor (2020).	51
•	Figura. 64 Retícula con división en 3 partes. Autor (2020).	51
•	Figura. 65 Viñetas 1. Autor (2020).	52

•	Figura. 66 Viñetas 2. Autor (2020).	53
•	Figura. 67 Blockage. (Cohn, 2013, figura 8).	53
•	Figura. 68 Dirección de lectura en función del Blockage/Staggering. Autor (2020).	53
•	Figura. 69 Z Blockage. Recuperado: https://i2.wp.com/makingcomics.spiltink.org/wp-content/uploads/2016/01/abc2.jpg	54
•	Figura. 70 Viñetas 3. Autor (2020).	54
•	Figura. 72 Retícula finalizada. Autor (2020).	55
•	Figura. 73 Retícula con flujo. Autor (2020).	56
•	Figura. 74 Diferencias en la percepción a través del color. Fuente: https://www.clipstudio.net/aprende-a-dibujar/archives/159422	57
•	Figura. 75 Diagramas de Goethe. (1810) Johann Wolfgang Goethe.	58
•	Figura. 77 Moodboard. Autor (2020).	59
•	Figura. 77 Moodboard con pantone. Autor (2020).	59
•	Figura. 78 Boceto página final. Autor (2020).	60
•	Figura. 79 Página final. Autor (2020).	60
•	Figura. 80 Página de muestra. Autor (2019)	62
•	Figura. 81 Página de muestra, flujo 1. Autor (2019).	62
•	Figura. 82 Página de muestra, flujo 2. Autor (2019).	63
•	Figura. 83 Página de muestra, flujo 3. Autor (2019).	63
•	Figura. 84 Página final con flujo. Autor (2020).	64
•	Figura. 85 Fragmento de Battle Angel Alita Vol.1 Deluxe Edition (Yukito Kishiro, 2018).	65
•	Figura. 86 Fragmento de Neon Genesis: Evangelion. (Yoshiyuki Sadamoto, 1994, p.303)	73
•	Figura. 87 Página final. Autor (2020).	74
•	Figura. 88 Página final con flujo. Autor (2020).	74
•	Figura. 89 Capitán América N° 111 (1969) Jim Steranko. (Cohn, 2013, figura 1).	75
•	Figura. 90 Captura 1 frecuencia de lectura en la página de Jim Steranko. (Conh, 103). Fuente: http://www.visuallanguagelab.com/P/ECS_Supplement.pdf	75
•	Figura. 91 Captura 2 frecuencia de lectura en la página de Jim Steranko. (Conh, 103). Fuente: http://www.visuallanguagelab.com/P/ECS_Supplement.pdf	75



Figura. 86 Fragmento de Neon Genesis: Evangelion. (Yoshiyuki Sadamoto, 1994, p. 303)

7. Anexos.

Anexo 1: Resultado práctico de la investigación a mayor resolución.

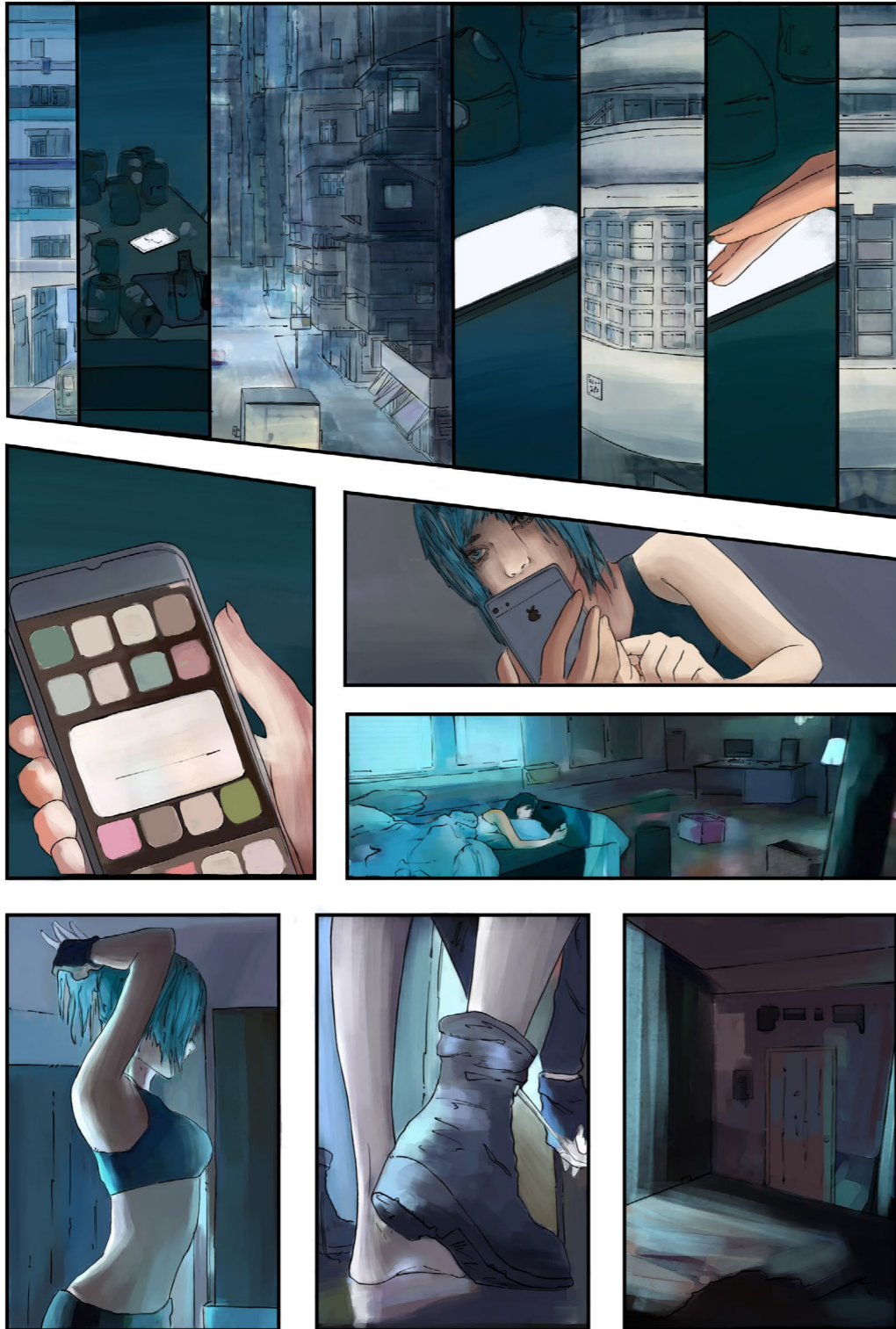


Figura. 87 Página final. Autor (2020).

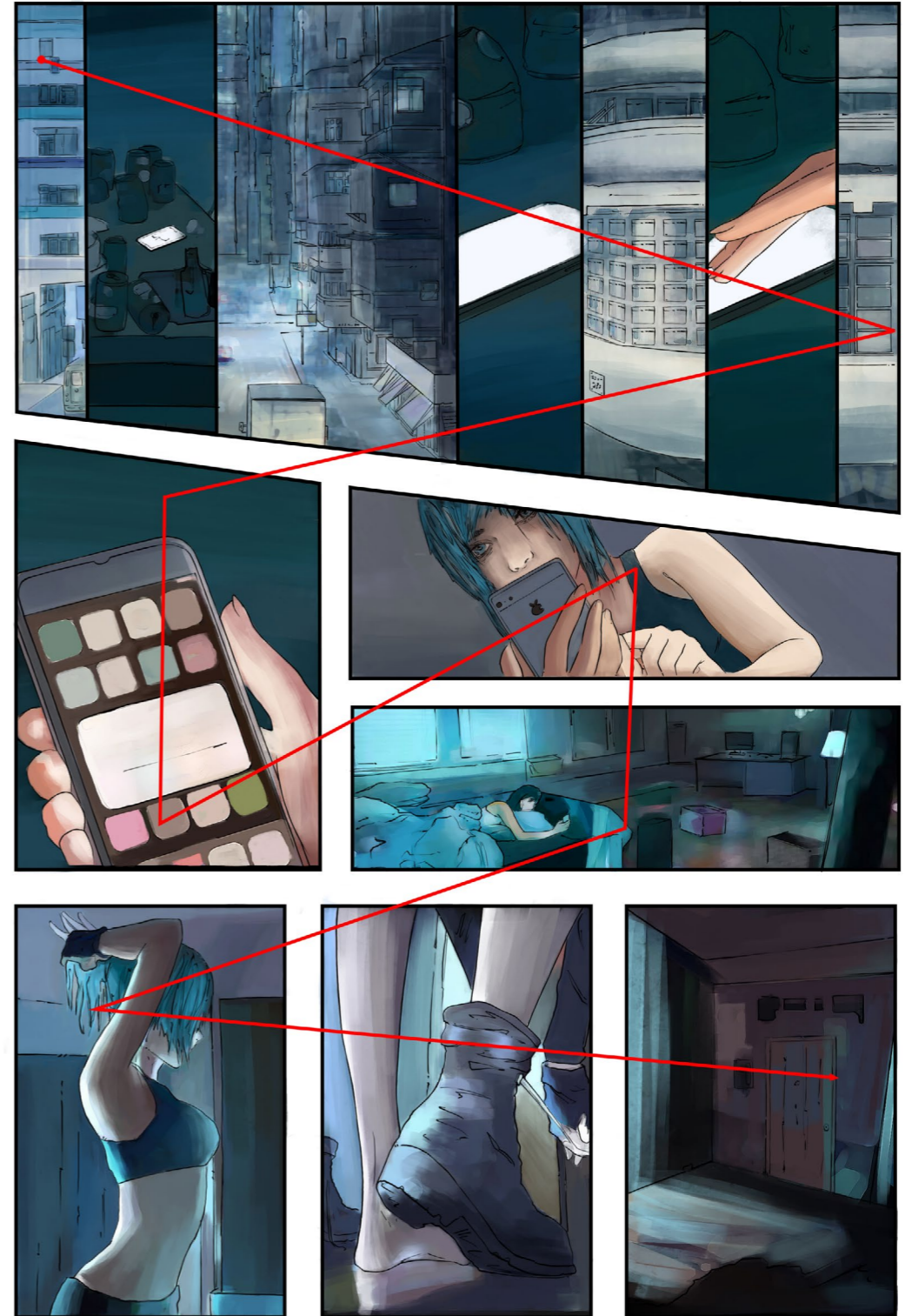


Figura. 88 Página final con flujo. Autor (2020).

Anexo 2: Ampliación del estudio de la página de Jim Steranko por Neil Cohn.

En su estudio, Cohn (2013) adjunta como material adicional un breve estudio sobre el orden de lectura de la página experimental de Steranko que citamos con anterioridad.

En él, a través de cálculos matemáticos, analiza de forma objetiva el orden de lectura que la mayoría de los lectores seguirían.

Se adjunta el link al estudio completo para más referencias.

Recuperado: http://www.visuallanguagelab.com/P/ECS_Supplement.pdf



Figura. 89 Capitán América N° 111 (1969) Jim Steranko. (Cohn, 2013, figura 1).

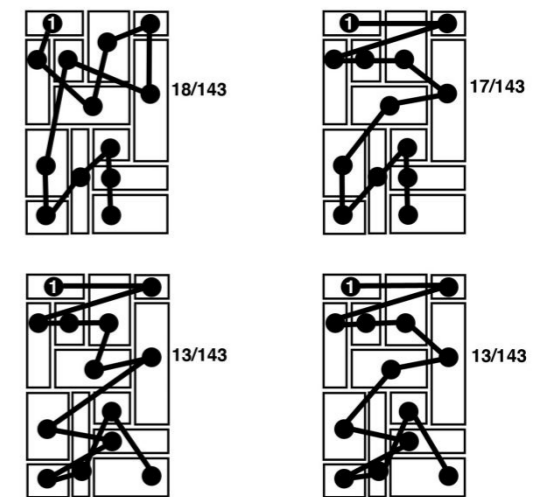
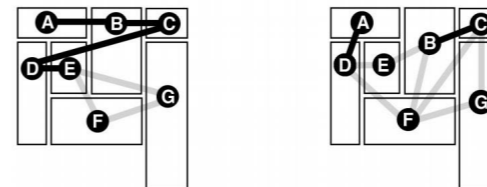


Figura. 91 Captura 2 frecuencia de lectura en la página de Jim Steranko. (Conh, 103) Fuente: http://www.visuallanguagelab.com/P/ECS_Supplement.pdf



Z-path	Frequency /143	Blockage	Frequency /143
ABCDEFG	19	ADEBCFG	12
ABCDEGF	41	ADEBCGF	21
Other	30	ADFBCGE	20

Figura. 90 Captura 1 frecuencia de lectura en la página de Jim Steranko. (Conh, 103) Fuente: http://www.visuallanguagelab.com/P/ECS_Supplement.pdf



unir LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET

UNIR 2020