



UNIVERSIDAD DE CHILE
Facultad de Arquitectura & Urbanismo
Escuela de Pregrado
Carrera de Diseño

Análisis a través del diseño gráfico de los elementos visuales utilizados en la novela gráfica chilena, mediante 6 autores relevantes de la narrativa gráfica chilena.

GENISIS ROSALES GAJARDO

MEMORIA PARA OPTAR AL
TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA

Profesor guía: Juan Carlos Lepe
Santiago, Chile 2020



Análisis a través del diseño gráfico de los elementos visuales utilizados en la novela gráfica chilena, mediante 6 autores relevantes de la narrativa gráfica chilena.



GENISIS ROSALES GAJARDO

MEMORIA PARA OPTAR AL
TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA

Profesor guía: Juan Carlos Lepe
Santiago, Chile 2020

Universidad de Chile

Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Escuela de Pregrado

Carrera de Diseño 2020

ÍNDICE

CAPÍTULO I: TEMA DE INVESTIGACIÓN	7
1.1) ABSTRACT	7
1.2) JUSTIFICACIÓN	8
1.3) OPORTUNIDAD DE DISEÑO	8
1.4) PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	10
1.5) OBJETIVOS	10
1.5.1) Objetivo general	10
1.5.2) Objetivos específicos	11
1.6) PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	12
1.7) CRITERIO DE SELECCIÓN: ¿POR QUÉ LA SELECCIÓN DE LAS OBRAS?	12
1.8) TABLA CON LOS LIBROS RECOPIADOS (2012-2017)	13
1.8.1 La hoja naranja	14
1.8.2 Las sinaventuras de Jaime Pardo	15
1.8.3 Santa María 1907	16
1.8.4 Los Sofistas	17
1.8.5 Placilla; la última batalla	18
1.8.6 Ídolo	19
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL	20
2.1 CÓMIC	22
2.2 ELEMENTOS QUE COMPONEN EL CÓMIC	23
2.2.1) La estética en la novela gráfica	23
2.2.2 La imagen	24
2.2.3 Texto	25
2.2.4 Viñeta	25
2.2.5 Gutter	27
2.2.6 Espacio / Cronometraje	27
2.3 APLICACIÓN DEL CÓMIC: NOVELA GRÁFICA	28
2.3.1) Historieta de autor	30
2.4 ELEMENTOS VISUALES A ESTUDIAR	32
2.4.1 Percepción visual	32
2.4.2 Punto	34
2.4.3 Línea	34
2.4.4 Plano	34
2.4.5 Ritmo y equilibrio	35

2.4.6 Escala	37
2.4.7 Texturas	37
2.4.8 Color	39
2.4.9 Marcos y encuadres	40
2.4.10 Jerarquía	40
2.4.11 Capas	40
2.4.12 Transparencia	40
2.4.13 Módulos y retículas	40
2.4.14 Patrones	41
2.4.15 Tiempo y movimiento	41
CAPÍTULO III: EDICIONES DE METODOLOGÍA	42
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	43
3.2 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS	43
3.3 DEFINICIÓN PROFUNDIDAD DE LOS ELEMENTOS VISUALES	44
3.3.1 Punto	44
3.3.2 Línea	45
3.3.3 Ritmo y equilibrio	46
3.3.4 Escala	47
3.3.5 Texturas	48
3.3.6 Color	49
3.3.7 Marcos y encuadres	50
3.3.8 Jerarquía	51
3.3.9 Capas	52
3.3.10 Transparencia	53
3.3.11 Módulos y retículas	54
3.3.12 Patrones	55
3.3.13 Tiempo y movimiento	56
3.4 PLAN DE ANÁLISIS	57
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS VISUALES DE LAS NOVELAS GRÁFICAS	58
4.1 ANÁLISIS DE ELEMENTOS VISUALES POR OBRA	59
4.1.1 Análisis La hoja naranja	60
4.1.2 Análisis Las sinaventuras de Jaime Pardo	64
4.1.3 Análisis Santa María 1907	68
4.1.4 Análisis Los Sofistas	72
4.1.5 Análisis Placilla; la última batalla	76
4.1.6 Análisis Ídolo	80

4.2 ANÁLISIS GENERAL DE LOS ELEMENTOS VISUALES EN LAS OBRAS	84
---	----

4.3 ANÁLISIS GENERAL DE LA PROFUNDIDAD DEL USO DE LOS ELEMENTOS VISUALES	85
--	----

4.3.1 Profundidad punto	86
4.3.2 Profundidad línea	86
4.3.3 Profundidad plano	87
4.3.4 Profundidad ritmo y equilibrio	87
4.3.5 Profundidad escala	88
4.3.6 Profundidad texturas	88
4.3.7 Profundidad color	89
4.3.8 Profundidad marcos y encuadres	89
4.3.9 Profundidad jerarquía	90
4.3.10 Profundidad capas	90
4.3.11 Profundidad transparencia	91
4.3.12 Profundidad módulos y retículas	91
4.3.13 Profundidad patrones	92
4.3.14 Profundidad tiempo y movimiento	92

CAPITULO V: CONCLUSIONES	94
---------------------------------	-----------

5.1 CONCLUSIONES EN RELACIÓN AL PROBLEMA	95
--	----

5.2 CONCLUSIONES A PARTIR DEL OBJETIVO GENERAL	95
--	----

5.3 CONCLUSIONES A PARTIR DE LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	96
---	----

5.4 CONCLUSIONES A PARTIR DEL MARCO TEÓRICO	97
---	----

ANEXOS	98
---------------	-----------

BIBLIOGRAFÍA	104
---------------------	------------

CAPÍTULO I

Tema de investigación



1.1) ABSTRACT

El estudio de los códigos visuales a través del diseño gráfico aplicados a la novela gráfica permite un entendimiento profundo de cómo estos influyen en la construcción de este tipo de obra visual. Para este estudio se seleccionaron 6 novelas gráficas chilenas de los últimos 6 años, 2012 a 2017, dibujadas y escritas por un mismo autor. Con este análisis se busca entender qué se está construyendo y cómo se está construyendo la novela gráfica chilena, además de entregar herramientas posterior a este trabajo con las cuales nuevos autores logren potenciar sus trabajos a través del entendimiento de estos códigos visuales.

1.1.2) JUSTIFICACIÓN

Chile ha tenido un paulatino crecimiento durante los últimos años en el área editorial, aumentando desde 221 títulos en el año 2009 a 571 publicaciones el año 2014 contando sólo el área editorial independiente según el estudio “La edición independiente en Chile, estudio e historia de la pequeña industria (2009-2014)”. Este aumento en la publicación de títulos posibilita la búsqueda de nuevos autores y temas que publicar en el área nacional. Siendo la temática de “novela” la que representa un 71% de la materia publicada por las editoriales, no es de extrañar que los autores de cómic estén interesados en llevar su trabajo a la novela gráfica ya que esta tiene una representación más seria no solo en materia temática, sino que la novela gráfica se caracteriza por ajustarse solo a un tomo íntegro siendo asequible para las pequeñas y grandes editoriales el editar este tipo de obras.

Estas obras presentan la posibilidad de encontrar un amplio panorama de recursos visuales para estudiar, desde el campo disciplinar del diseño gráfico, tales como las decisiones de color, líneas, jerárquias, cuyo estudio pueden llevar a una mejor comprensión de cómo se compone y se va construyendo la novela gráfica chilena.

1.1.3) OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Actualmente en Chile existe un variado catálogo de libros de carácter gráfico, entre ellas un grupo que pertenece al género de novela gráfica. Su crecimiento en los últimos años ha gestado una variada y rica cantidad de obras las cuales no han sido estudiadas en su tratamiento visual, siendo un material valioso que al analizar podría ampliar el conocimiento de cómo se construyen este tipo de trabajos para lograr una mejor comprensión que ayude a la creación y discernimiento de estos trabajos gráficos.



1.2) PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cuáles son los elementos visuales que están utilizando los autores de la novela gráfica en Chile? un análisis de 6 casos a través del diseño gráfico.

Identificar los elementos visuales que los autores están utilizando en la novela gráfica en Chile, qué recursos gráficos son los que se están destacando y sus funcionalidades sobre la narración que se está creando dentro de la obra.

1.3) OBJETIVOS

1.3.1) Objetivo general

Desarrollar un estudio de los elementos visuales narrativos de la novela gráfica a través de 6 autores chilenos en el periodo entre 2012 a 2017.

1.3.2) Objetivos específicos

-Diferenciar entre elementos visuales de carácter estético y los narrativos.

-Identificar los elementos visuales narrativos que conforman la obra de cada uno de los 6 autores analizados.

-Estudio visual de la novela gráfica chilena.

Estudio de los elementos visuales de una selección de novelas gráficas de autores chilenos entre 2012 a 2017:

La hoja naranja | Sol Díaz (2012)

Las sinaventuras de Jaime Pardo | Vicente Plaza (2013)

Santa María 1907 | Pedro Prado (2014)

Los Sofistas | Jorge Quien (2015)

Placilla; la última batalla | Galvarino Ibaceta (2016)

Ídolo | Marcela Trujillo (2017)

-Realizar un análisis de novelas gráficas de 6 autores utilizando como criterio de comparación los elementos visuales.



1.4) PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Qué autores chilenos se destacan en la creación de novela gráfica en los últimos 6 años?

¿Qué elementos visuales son los que se están utilizando los 6 autores dentro de las novelas gráficas?

¿Con qué profundidad tratan los elementos visuales estos 6 autores?

1.5) CRITERIO DE SELECCIÓN: ¿POR QUÉ LA SELECCIÓN DE LAS OBRAS?

Uno de los aspectos más importantes es que todas las obras recopiladas deben cumplir con las características de novela gráfica, ya que es el material que se está estudiando en esta investigación. Estas características se explicarán y desglosaron en más adelante. Las obras recopiladas y escogidas para su estudio fueron creadas a partir del año 2012 al 2017, es decir, se toma un periodo de 6 años en el que se fueron publicando los trabajos seleccionados. Se tomó como referente el trabajo realizado en el libro “Historieta chilena contemporánea: 2006-2016” en donde se seleccionaron 100 obras de historieta chilenas, la cuales se fueron desglosando a través de los siguientes criterios:

- Las obras deben cumplir con las características de novela gráfica
- Se enmarcan dentro de un periodo de 6 años, 2012 a 2017
- Los autores seleccionados dibujan y escriben la obra y deben contar con publicaciones anteriores
- Cada autor seleccionado desarrollo previamente material gráfico como otras novelas gráficas o cómic para su estudio.

1.6) TABLA CON LIBROS RECOPIRADOS (2012-2017)

La tabla que se muestra a continuación fue creada a partir del recopilatorio “Historieta Chilena contemporánea 2006-2016” en la cual se seleccionaron las novelas gráficas y luego se aplicaron los criterios de selección desglosados anteriormente para la elección de las obras. Para la novela gráfica del año 2017 se seleccionó la novela gráfica que cumplía con los criterios y que fue presentada como uno de los lanzamientos destacados el FILSA 2017.

De la siguiente tabla fueron seleccionados los seis títulos a continuación:

- La hoja naranja** | Sol Díaz (2012)
- Las sinaventuras de Jaime Pardo** | Vicente Plaza (2013)
- Santa María 1907** | Pedro Prado (2014)
- Los Sofistas** | Jorge Quien (2015)
- Placilla; la última batalla** | Galvarino Ibaceta (2016)
- Ídolo** | Marcela Trujillo (2017)

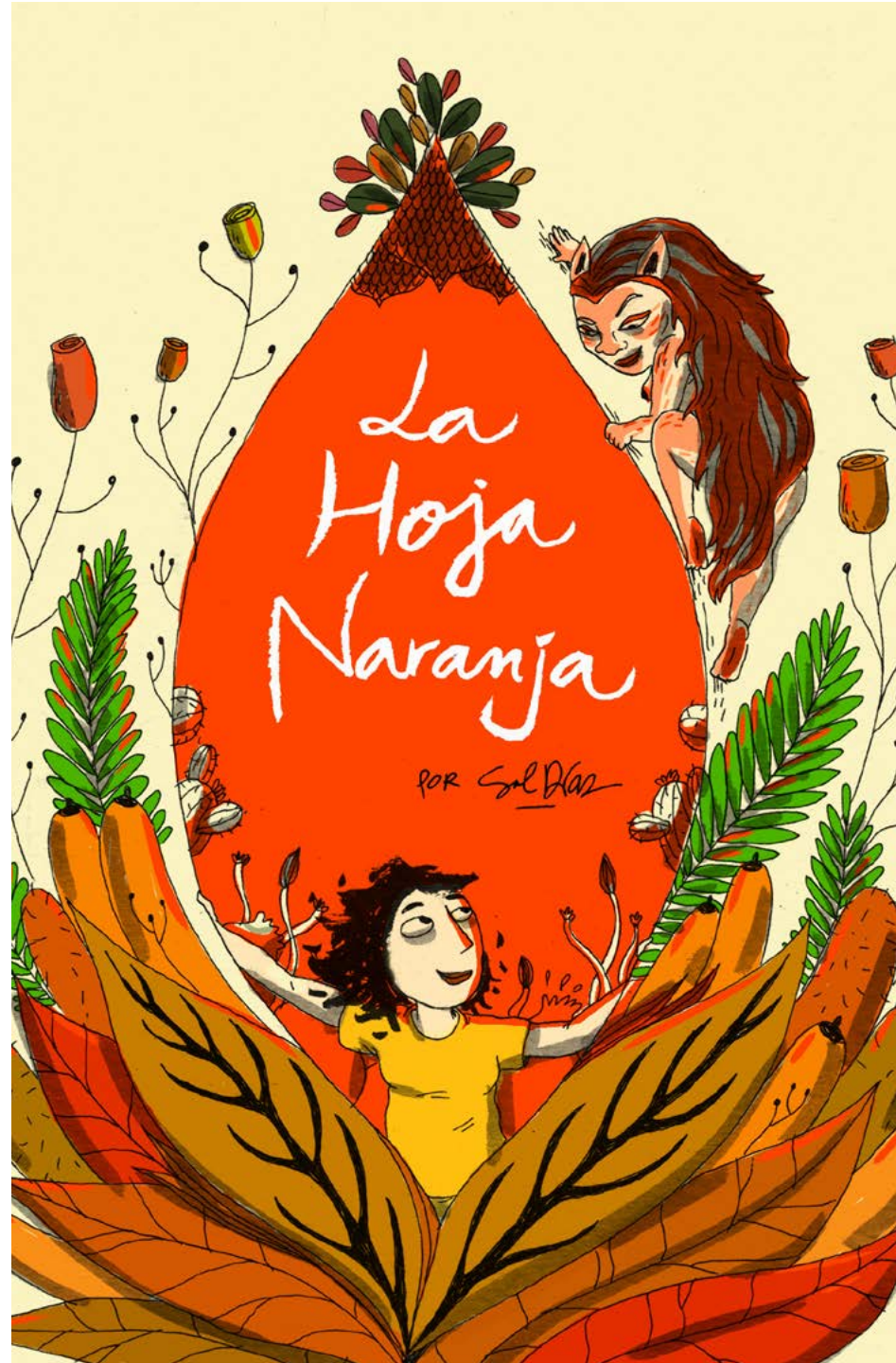
NOVELAS	AÑO DE PUBLICACIÓN	GÉNEROS
Anomalía	2012	Autobiografía
Lado B	2012	Fantasia
Ella entró por la ventana del baño	2012	Poesía
Estado 52	2012	Fantasia
La hoja naranja	2012	Fantasia
El club de los juguetes perdidos	2012	Fantasia
Varua rapa nui	2012	Fantasia/Histórico
Tulcass	2012	Fantasia
Anatema	2013	Horror
Las sinaventuras de Jaime Pardo	2013	Autobiografía
EL alma perdida de la ciencia	2013	Fantasia
Fumetsu	2013	Fantasia
El gran guarén	2013	Horror
Alonso	2013	Fantasia
Super fideos	2013	Comedia
isla de los muertos	2013	Horror
Franko	2013	Fantasia
Quiromón	2013	Fantasia
Santa María 1907	2014	Histórico
La maldición de la animita	2014	Horror
Los fantasmas del viento	2014	Fantasia
Ejercito de dios	2014	Acción
Zink	2014	Drama
Historias clandestinas	2014	Histórico
Los años de allende	2015	Histórico
Los sofistas	2015	Experimental
Catacumba	2015	Misterio
Melodia	2015	Horror
Hijo de ladrón	2015	Drama
Memorias de un perro	2015	Humor
Corazón de obxidiana	2015	Humor
La senda del errante	2015	Thriller
Justo	2015	Acción
Gay gigante	2015	Autobiografía
Celeste Buenaventura	2016	Fantasia
Lo mejor del día	2016	Fantasia
Ñeke y el espíritu	2016	Fantasia
La semana ilustrada	2016	Realismo mágico
Lineas de fuga	2016	Experimental
El viudo 2	2016	Acción
Mocha Dick	2016	Aventura
Placilla la ultima batalla	2016	Histórico
Juan Buscamares	2017	Aventura

1.6.1 La hoja naranja | Sol Díaz (2012)

La hoja naranja novela gráfica publicada por Ril editores, es el primer trabajo en formato novela gráfica de la autora de cómics Sol Díaz que contaba con trabajos como “Sin nada”, “Bicharracas” y “Cómo ser una mujer elegante”.

La novela gráfica va narrando el camino que inicia Fedora una niña la cual busca descubrirse a sí misma, camino que es guiado por la naturaleza y las propias raíces de la tierra que la encaminan y le van mostrando su propia identidad, naturaleza que se va representando a través de personajes los cuales toman el rol de guías que abren el camino e intervienen en la conversación que Fedora está teniendo sobre sí misma, ayudándole a encontrarse y mostrando nuevas facetas que comienza a descubrir a través de este camino.

Un viaje de descubrimiento sobre un personaje que empieza a despertar ante su entorno haciéndose preguntas que la llevan a viajar y lograr una narración de parte de la autora que busca ser transparente y honesta acerca sobre cómo se perciben sobre todo las mujeres jóvenes al descubrir su naturaleza femenina.

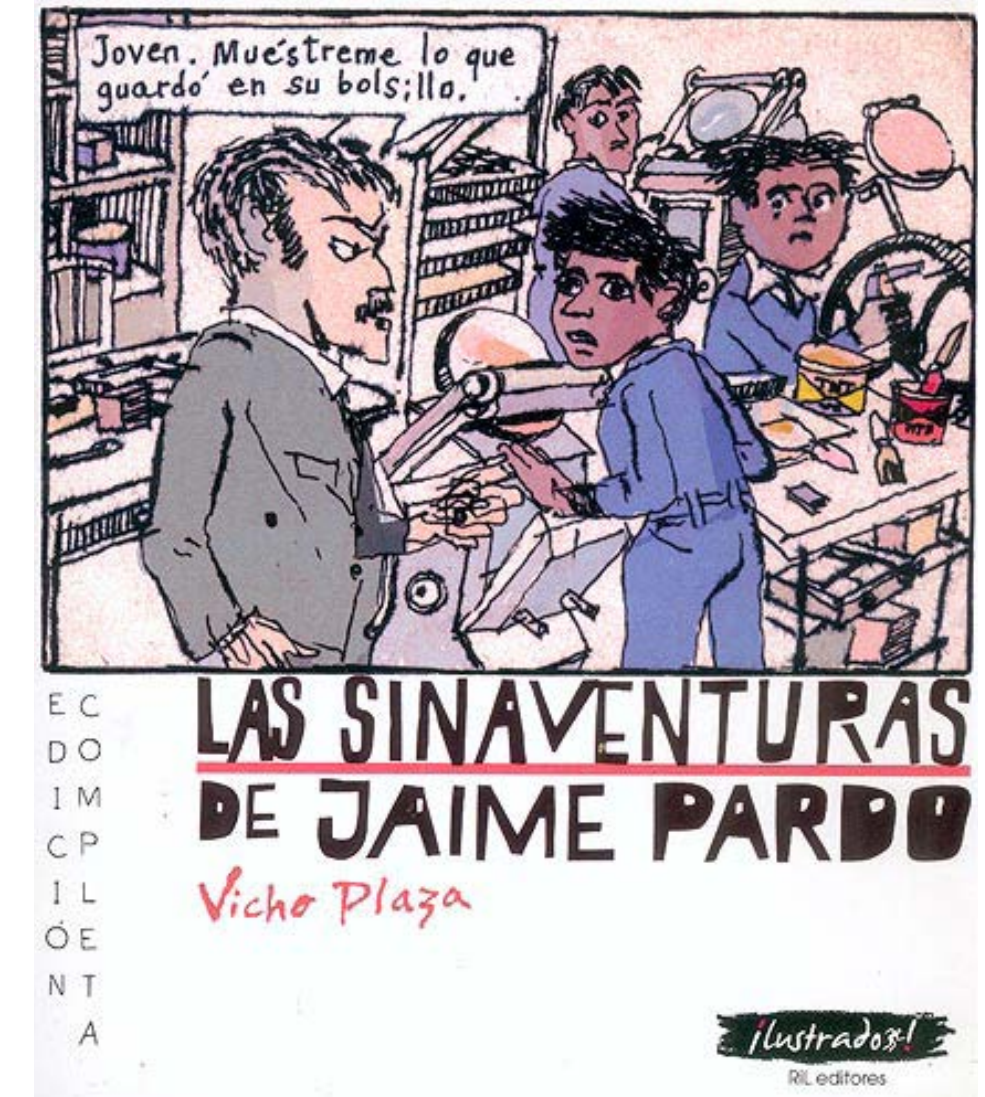


1.6.2 Las sinaventuras de Jaime Pardo | Vicente Plaza (2013)

Publicada por Ril editores el año 2013, es una de los últimos trabajos publicados por el autor Vicente Plaza o conocido mejor como Vicho Plaza, el cual cuenta con otras obras publicadas como “Sistema-Concierto”, “Monos chistosos y Monos serios”, “Si no tienes donde ir. Historias de amor y existenciales” entre otras, además de trabajar en revistas y en colaboración con otros autores.

Las sinaventuras de Jaime Pardo ocurre en los años 70's, muestra la intimidad de un niño de esa época y como este va asimilando su entorno e ideas que lo rodean, hace un recorrido a la realidad de esa época y de su vida a través de los recuerdos que va evocando, en este caso es una obra autobiográfica en el cual el autor utiliza un personaje ficticio para narrar su historia.

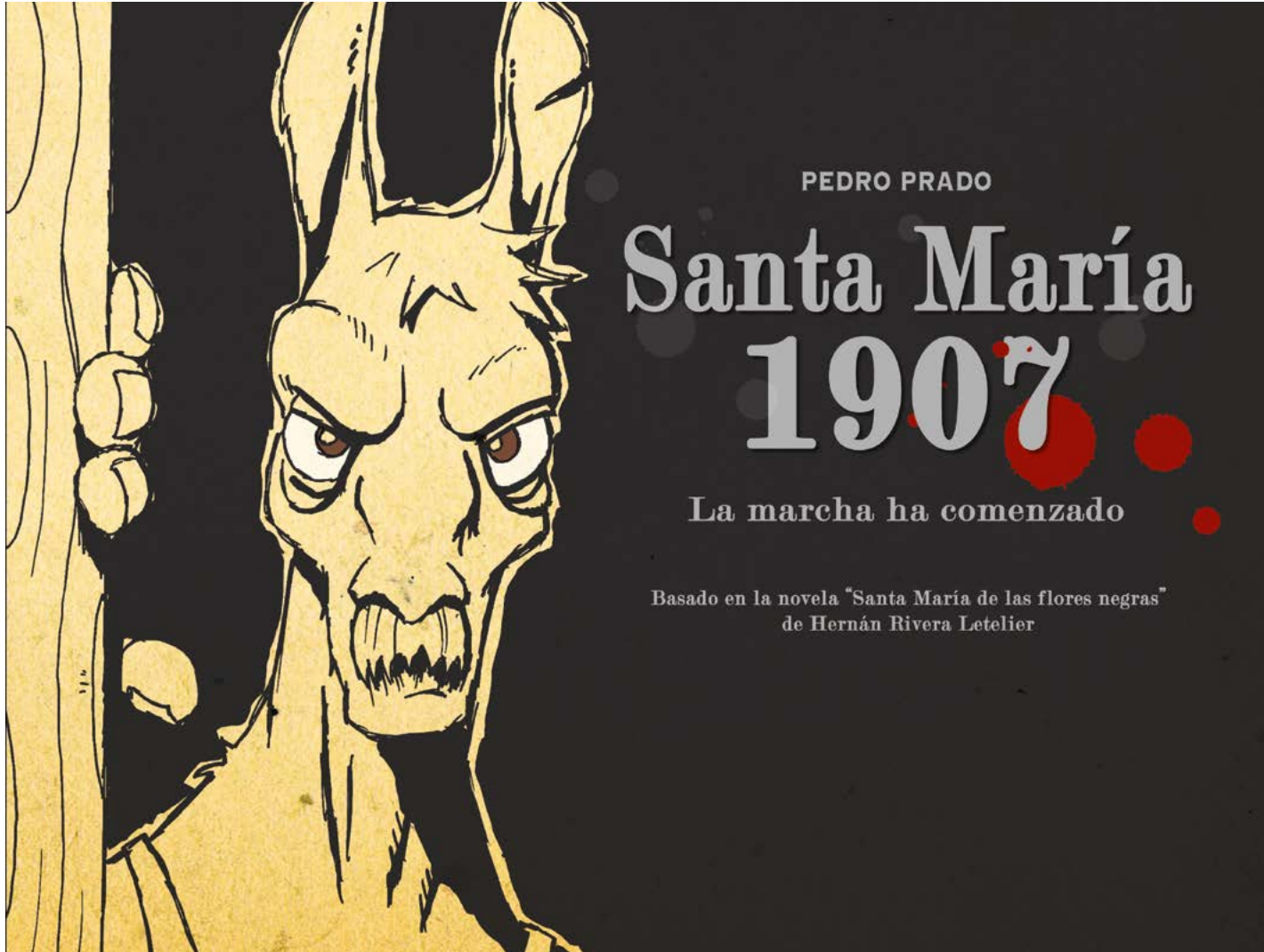
Esta obra retrata las ideas que se tenían sobre la educación, la sociedad y la familia en esa época, y cómo estas afectan al autor al tratar de formar su propio criterio y cuestionar que se le estaba diciendo y al tratar de formar su propio criterio antes estos temas, sintiéndose muchas veces raro y diferente por cuestionarlas y preguntar a los demás al respecto. Recuerdos y evocaciones que el autor indaga para entender mejor su yo del presente.



1.6.3 Santa María 1907 | Pedro Prado (2014)

La novela gráfica “Santa María 1907” publicada por LOM es la primera novela gráfica trabajada por el autor Pedro Prado el cual ha tenido una trayectoria trabajando en el mundo gráfico hace más de 20 años, destacando sus trabajos publicados relacionados con historietas con Unicef y Sernam. El autor se basa en la novela “Santa María de las flores negras” de Hernán Rivera Letelier, adaptando la obra al formato gráfico y dándole una nueva arista al relato que se creó a partir del suceso.

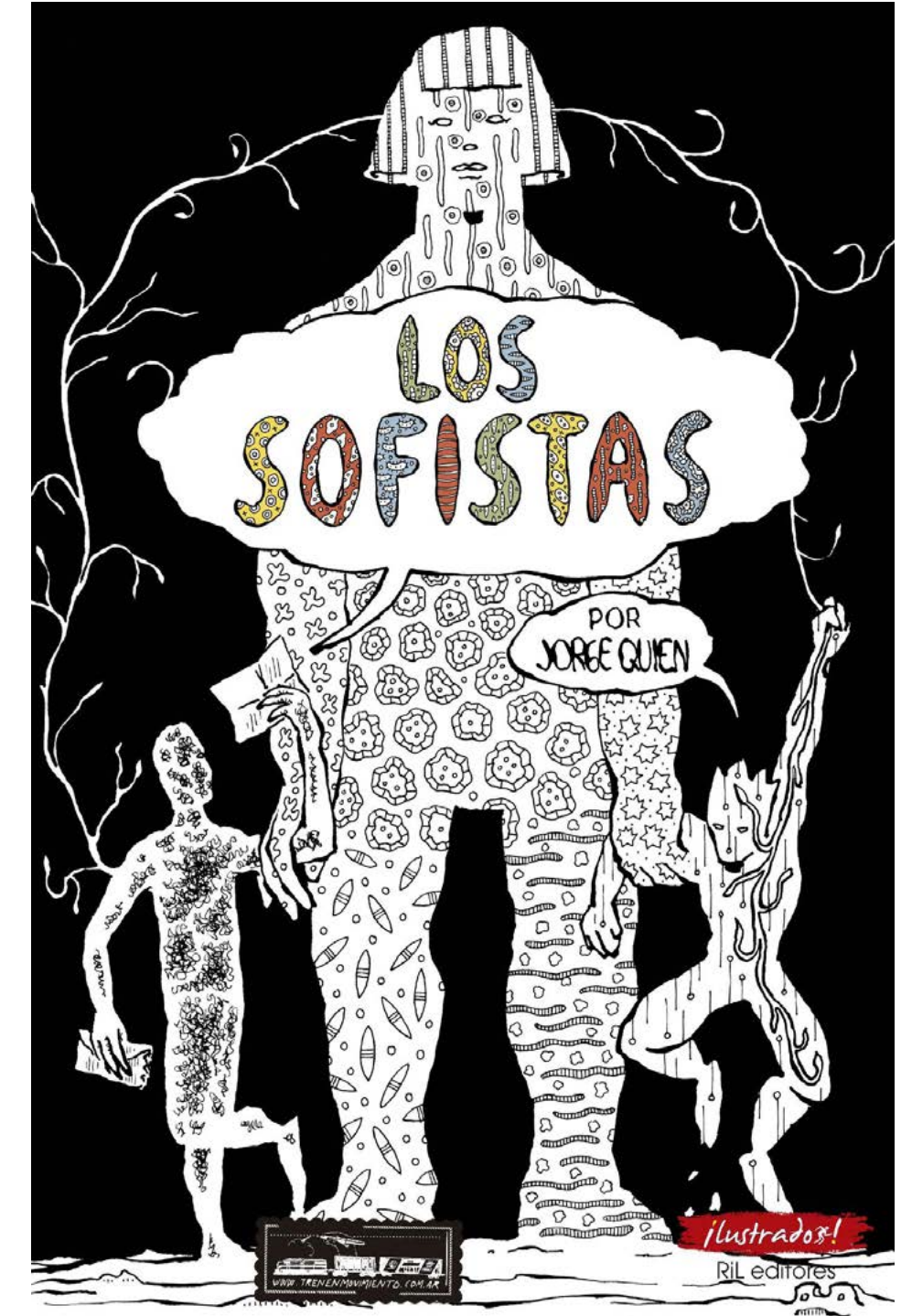
El relato se centra en las demandas realizadas por los trabajadores salitreros del norte del país, los cuales pedían condiciones justas de vida para poder subsistir, los cuales se quedan en la escuela Santa María exigiendo que sus peticiones fueran escuchadas, terminando acribillados el 21 de diciembre de 1907.



1.6.4 Los Sofistas | Jorge Quien (2015)

Los Sofistas se trata de la novela gráfica publicada por Ril editores el año 2015, obra en la cual el autor experimenta con los personajes y la visualidad de los mundos que va creando a través la novela gráfica. No solo la visualidad es parte de esta experimentación artística, sino que también los diálogos tienden a ser extensos o nulos en algunas de sus páginas apoyándose a veces en el relato textual y otras veces solo en las ilustraciones.

Jorge Opazo conocido artísticamente como Jorge Quien es un artista visual que cuenta con muchos trabajos relacionados a la historieta y novela gráfica con trabajos publicados como “Vichoquien” (2010), “Humanillo” (2010), además de publicar en revistas como Trauko, Monos serios entre otros.

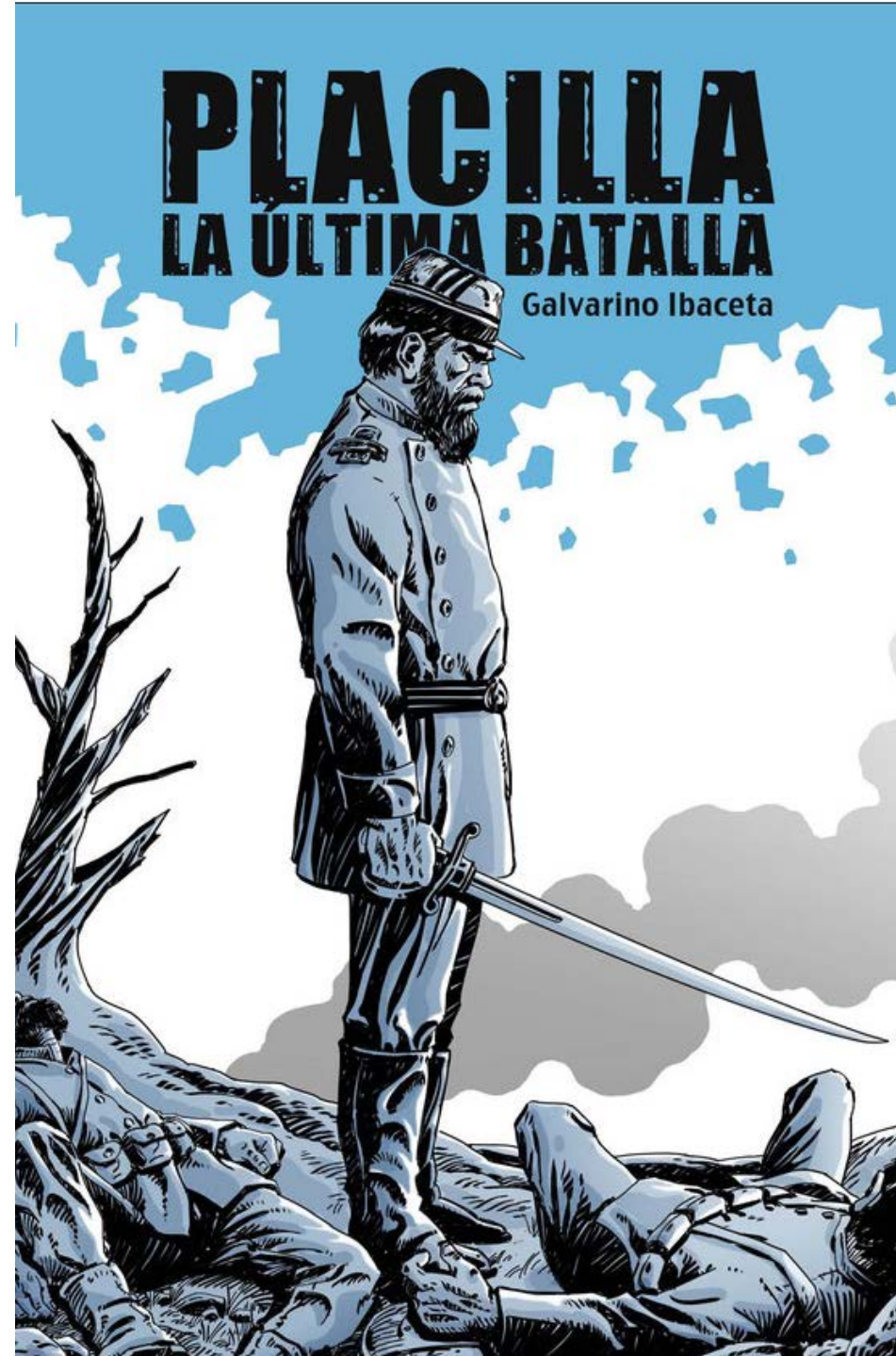


1.6.5 Placilla; la última batalla | Galvarino Ibaceta (2016)

Novela gráfica publicada por la editorial Plaza de letras el año 2016, se narra la historia de la guerra civil en Chile que se llevó a cabo el año 1891 entre balmacedistas y congresistas bajo el gobierno del presidente José Manuel Balmaceda. La historia se narra a través de los ojos de un joven que se encontraba en el lugar de los hechos y además se relata a través de la perspectiva de las grandes figuras que se encontraban batallando en ese momento.

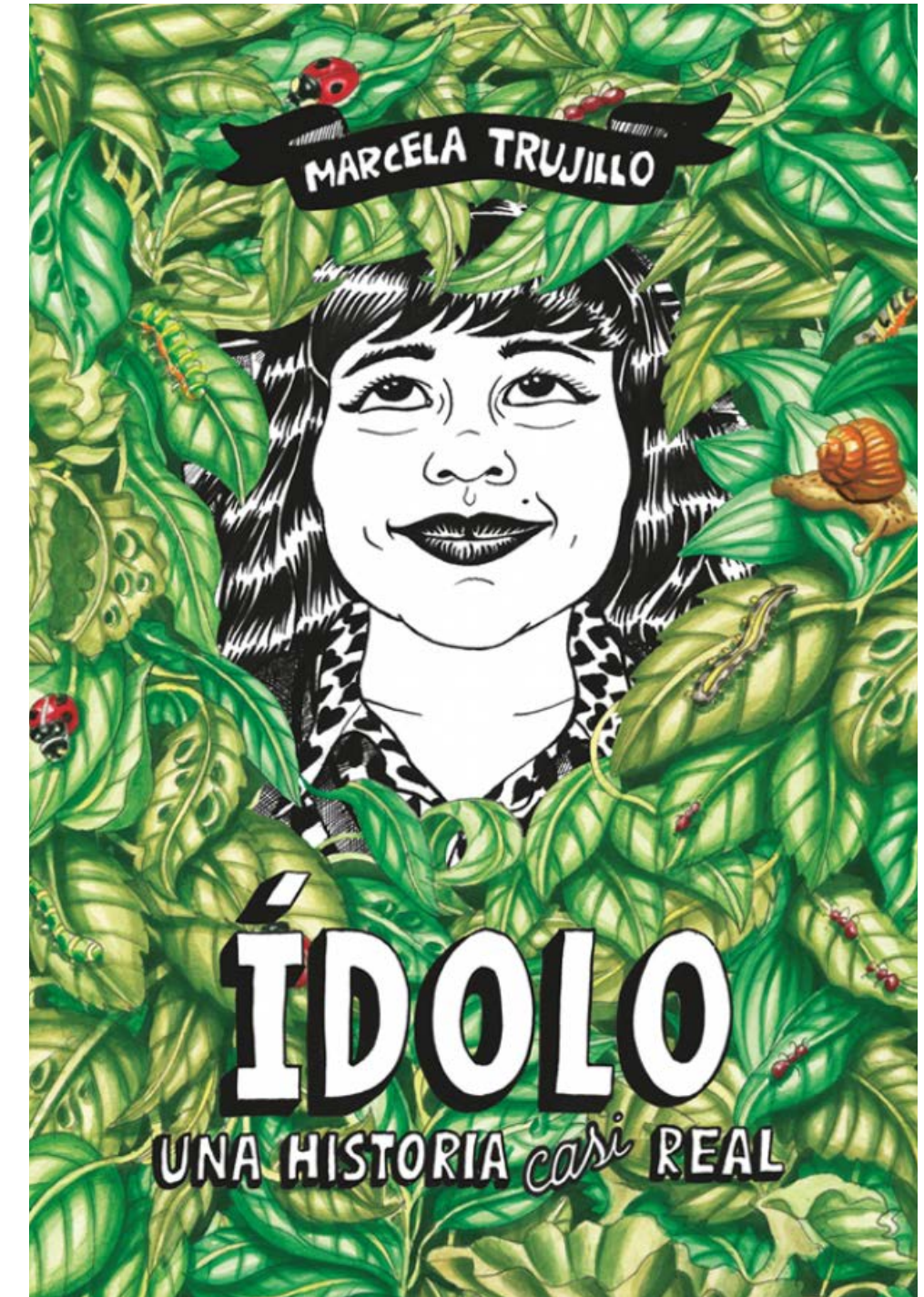
Galvarino Ibaceta es un dibujante y guionista chileno, cuenta con obras publicadas como “1553 Tucapel” (2018) entre otras publicaciones en revistas independientes como “Blanco experimental”.

La novela gráfica es una de las primeras adaptaciones del suceso a través del medio visual, siendo una pieza que rescata y documenta la guerra y última batalla de el conflicto que aquejaba a Chile en esos años.



1.6.6 Ídolo | Marcela Trujillo (2017)

Novela gráfica editada el sello Reservoir books el año 2017, siendo la primera novela gráfica de la autora Marcela Trujillo, más conocida como “Maliki” artista que cuenta con una serie de comics ya publicados como “El diario íntimo de Maliki” (2011), “Maliki en tinta china” (2013), “Quiero ser flaca y feliz” (2015) entre otros. La mayoría de los trabajos de Marcela trujillo se caracterizan por ser de género autobiográfico, y en la novela gráfica Ídolo se dedica a explorar una parte más fantasiosa y no tan apegada a la realidad como en sus otros libros en donde explora su intimidad a través del cómic. En la novela gráfica Ídolo Marcela Trujillo relata un romance que ocurrió con uno de sus ídolos del cómic, romance que para resguardar la identidad de los involucrados la autora toma la decisión de crear su primer trabajo de ficción. El lugar que escoge es Lima, Perú en donde es invitada a una convención con invitados del medio y entre ellos su ídolo y nuevo romance.



CAPÍTULO II

Marco referencial



Bajo este marco referencial se busca explicar y describir los elementos de los cuales se hará referencia en la investigación, esto para generar una mejor comprensión de los conceptos que construyen a las obras y que toman protagonismo en este estudio: cómic y novela gráfica. Es esencial para este trabajo explicar las diferencias y similitudes que unen este tipo de obras y los elementos gráficos que las componen y cómo se utilizan ya que estos son el enlace entre las obras y el diseño gráfico.

Como primera tarea será definir qué es el cómic y cuales son los elementos gráficos que lo caracterizan, explicando cada uno de estos y cómo construyen este tipo de obras. Otra parte de este marco referencial ligado a la definición de cómic consiste en definir qué es novela gráfica, como se construye este tipo de obra y cuales son las diferencias que la separan y construyen esta nueva etiqueta para las obras que caen en el perfil de novela gráfica.

Por último se definen qué elementos gráficos se estudiarán dentro de las obras, componentes los cuales serán la base para esta investigación y cuya definición apoyarán al desarrollo de las posibles conclusiones e información que se genere en este estudio.

Palabras clave: Cómic, Novela gráfica, elementos visuales.

2.1) CÓMIC

Antes que definir novela gráfica es necesario parar en el comic, ya que es el lenguaje por el cual nace la novela gráfica. Mike chinn y Chris McLoughlin claramente proponen “toda novela gráfica es cómic, sin embargo, no todo cómic es novela gráfica” (Chinn, McLoughlin 2009 p. 15). Aquí se hace claro que la base de la narrativa gráfica se apoya en el cómic, que definiremos como “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, 2007 p.9). Mediante el cómic se puede narrar gráficamente a través de imágenes y texto, a veces llamado arte secuencial ya que requiere destreza del o los autores para unir los numerosos elementos que componen al cómic y que este pueda ser entendido y tenga una consistencia narrativa.

El principal elemento que destaca del cómic es que este está compuesto por ilustraciones, las que ocupan el lugar principal en este arte, las ilustraciones que se crean para un cómic generalmente muestran transición, ellas son usadas para narrar historias, muestran una secuencia. La lectura de imágenes, lectura que durante mucho tiempo había estado ligada a leer textos como novelas, cuentos, ensayos etc, también está ligada a la lectura de imágenes ya que esta es un ejercicio de descifrar códigos, códigos que están organizados de determinada forma y se conforman de símbolos que deben ser entendidos, y mientras mejor se conozcan estos símbolos o códigos mejor es el entendimiento del lector sobre la narración que se está creando.

El cómic es un arte que toma elementos de la literatura, arte, cine e ilustración, es un híbrido que puede ser muy versátil al momento de crear una obra, ya que esta ofrece casi infinitas posibilidades de narración gráfica combinada con texto y elementos que pueden interactuar y combinar logrando una pieza única.

2.2 ELEMENTOS QUE COMPONEN EL CÓMIC

El cómic, como se había descrito anteriormente es un arte híbrido, es necesario saber qué elementos básicos lo componen para su posterior estudio. Para esta investigación se seleccionaron cinco características básicas que conforman al cómic: La imagen, texto, viñeta, gutter, espacio/cronometraje. En esta selección se tomaron como referentes los autores Will Eisner y Scott McCloud, los cuales estudian a fondo los componentes del cómic para lograr un mejor entendimiento de su trabajo y como crear finalmente una obra que pueda expresar y narrar una historia a través de una compleja combinación de elementos que dan vida al cómic.

Si bien la obras estudiadas se refieren a más elementos, como por ejemplo anatomía expresiva o los tipos de línea que se ocupan para diferentes estados emocionales, por ahora nos detendremos en los elementos básicos del cómic, más que en la dimensión estética que este arte pueda abarcar. Sin embargo como esta no se puede separar de la obra visual, sobre todo del trabajo artístico de cada autor a continuación se hace una acotación al respecto.

2.2.1) La estética en la novela gráfica

Cuando mencionamos los elementos gráficos que construyen una obra visual, en este caso una novela gráfica, no podemos dejar fuera el concepto de estética. Es importante mencionar que los elementos gráficos que conjugan una obra tienen impacto en cómo percibimos visualmente, sobretodo si en la novela gráfica de autor se desarrolla un estilo particular que enriquece la obra que se está creando.

El contenido de la novela gráfica es transmitido a través de las cualidades artísticas del autor, esto influye en cómo percibimos el mensaje que se nos está entregando visualmente, “en la experiencia estética se dan otros valores existenciales (morales, educativos, espirituales) que de modo completo hacen gozosa una obra de arte” (C. Naval Durán y C. Urpí Guercia, 2001, p 183-184). La visión artística

conjugará aristas culturales, espirituales y técnicas propias del autor permitiéndonos experimentar el relato individual y personal del artista. En el caso de las novelas gráficas, sobretodo de autor la estética, también juega un papel, pero esta dimensión es difícil de ser medida ya que habría que presentar un juicio subjetivo de la obra, es así que tal como se plantea en el texto La estética Kantiana; “En la descripción objetiva del mundo nunca podrían aparecer valoraciones estéticas, pues éstas serían tonalidades afectivas del espectador, en lugar de propiedades de las cosas, por tanto, si hubiese un hecho sobre el que discutir en estética, ese hecho sería discernible, comprobable, validable, pero de hecho no son discernibles, luego no existen los hechos estéticos. Expresamos nuestro malestar o placer ante un objeto, pero no es un juicio, es un argumento subjetivo” (T. Cordero Galera, 2006, p 3-4). Por ello en esta investigación se hace necesario hacer una aclaración al respecto, ya que no se están midiendo las cualidades estéticas de las obras, si no que se hace una apreciación de cómo los elementos visuales elaborados por los autores influyen en el relato de la novela gráfica, siendo estos estudiados de forma individual y específica.

2.2.1 La imagen

La imagen es un instrumento que utiliza el cómic para dar vida a las historias contadas a través de este arte. Generalmente cuando se habla de cómic y en cómo se utilizan las imágenes se retrocede a escritos antiguos en donde se utilizaban las ilustraciones para contar hechos históricos, religiosos, o de la vida cotidiana a personas que no sabían leer, siendo un recurso antiguo y que durante mucho tiempo fue importante en el traspaso de cultura y educación y costumbres.

La imagen en el cómic tiene un rol comunicador, es una herramienta que se usa para transmitir de la manera más efectiva lo que el autor quiere plasmar en su obra. Scott McCloud se refiere a que todas las imágenes por las que se construye el cómic como iconos: "(...) Empleo 'Icono', para referirme a una imagen usada para representar a una persona, lugar cosa o idea" (McCloud, 2007 p.27). En esta categoría se encuentran todas las representaciones de objetos reales, sonidos,

ideas, lugares etc, variando en el nivel de iconicidad o abstracción que estas imágenes pudieran tener en relación a lo que necesita mostrar el autor en su obra. Son representaciones de la realidad o incluso representaciones de cosas que no existen pero que gracias al rico imaginario gráfico se pueden reconocer, ya que "la comprensión de la imagen requiere una experiencia común" (Eisner, 1996 p.13). Cuando estudiamos un cómic nos fijamos que el autor busca representar y llegar efectivamente al lector "Es aquí donde el potencial expresivo del historietista llega a su punto más alto. Al fin y al cabo, ahí reside el arte de contar historias dibujadas" (Eisner, 1996 p.16). Mediante iconos se va construyendo la obra gráfica, imágenes que van abarcando las complejidades del mundo real, no tan solo el visual sino que también el simbólico, sonoro etc.



Frimme Hersh Personaje de la novela gráfica "Un contrato con Dios" de Will Eisner.

2.2.2 Texto

Si bien la imagen es importante en el cómic y una historia puede contarse sin texto este elemento es una característica intrínseca de este arte, el cómic es un elemento artístico tanto como literario que se vale de imágenes y palabras para narrar historias e ideas. Estos dos elementos deben interactuar, para lograr una obra que pueda ser entendida y decodificada por el lector "El comic book consiste en un montaje de la palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio tanto de su facultad visual como verbal" (Eisner, 1996 p.8).

Una de las características fuertes del cómic es el rotulado, que es como se dispone el texto dentro del espacio y cómo aporta este a la narración. El rotulado puede servir gráficamente a la historia, se puede tratar para que se lea y observe cierto estado anímico en la narración convirtiéndose, como dice Will Eisner: en una extensión de la imagen, es un enlace narrativo y una alusión a los sonidos. El tratamiento gráfico del texto puede pasar tanto por la tipografía ejerciendo modificaciones de grosor, tamaño, espaciado etc, asimismo los textos en algunos casos suelen ser dibujados para que estos se integren mejor a la gráfica que se está utilizando en el comic.

2.2.3 Viñeta

A lo largo de investigación se ha tocado el tema de que el cómic es un arte secuencial, se ocupan imágenes para contar una historia y estas imágenes deben expresar lo más eficientemente posible los sucesos que se están narrando. La viñeta tiene como función enmarcar estos sucesos visualmente "Las viñetas hacen el papel de contenedores de la vista del lector, sin más" (Eisner, 1996 p.43). Si bien es una definición simplista del trabajo que se realiza detrás de la selección de acontecimientos clave que realiza el autor, y como dispone estos acontecimientos dentro de la narración y como deberían verse, es la definición más precisa de la función de la viñeta en el cómic.



La viñeta trabaja como un contenedor y al mismo tiempo como un elemento que controla la lectura de los sucesos “El espectador de una película no puede ver el siguiente fotograma antes que el creador lo permita (...), gozan de un control absoluto de su lectura, ventaja que comparte con el teatro” (Eisner, 1996 p.40). Es por esto que la viñeta pasa a ser parte del trabajo artístico, ya que los acontecimientos que se van a mostrar y su entendimiento deben ser tomados en cuenta en la creación de las páginas y las ilustraciones, se debe pensar en cómo estas van a dirigir la mirada del lector para que su vista no vague por la página sin encontrar un sentido a la secuencia que se propone en la obra y su flujo sea natural y entendible.

Al igual que el texto la viñeta puede recibir un tratamiento gráfico para aportar en la narración, convirtiéndose en una extensión de la imagen. Hay diferentes tratamientos que pueden dársele, la más común es la línea recta que generalmente pertenece a acciones que suceden en el tiempo presente, las líneas redondeadas como nubes pueden ser evocaciones del pasado o sueños, o líneas puntiagudas que aluden a emoción o sonidos histriónicos.

Existen muchas formas en las cuales el autor de un cómic puede hacer uso de la viñeta, siendo un elemento estructural casi indispensable en las obras creadas.

En la novela gráfica **“Un contrato con Dios”** se pueden ver ejemplos de viñetas abiertas o cerradas que son las más comunes dentro del arte secuencial.



2.2.4 Gutter

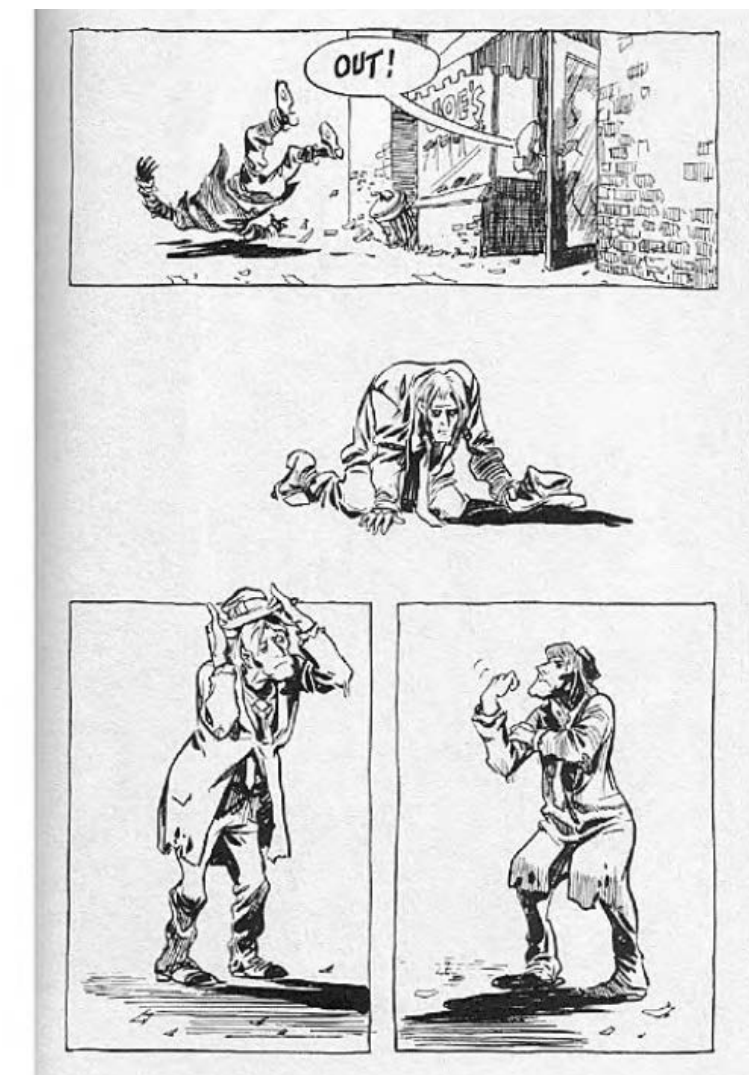
Gutter es el nombre que recibe el espacio que existe entre viñetas, es el espacio que se crea entre los acontecimientos relatados. Scott McCloud comienza hablando de este elemento del cómic ligándolo con el concepto de clausura “El fenómeno de ver las partes pero percibir el todo” (McCloud, 2007 p.63). En efecto, cuando se narra utilizando viñetas lo que hace el autor es tomar momentos del relato, fragmentarlo, y que estos vayan tomando sentido para construir toda una historia sin intervalos, el gutter separa y une el relato al mismo tiempo “Las viñetas de los tebeos fraccionan no solo el tiempo sino también el espacio, ofreciendo un ritmo mellado y sincopado de movimientos discontinuos. Pero la clausura nos permite conectar esos momentos y construir mentalmente una realidad continua y unificada” (McCloud, 2007 p.63). La clausura permite al autor que la lectura tenga un ritmo, simulando transiciones de las acciones que van mostrando.

2.2.5 Espacio / Cronometraje

Generalmente cuando se habla del cómic y sus componentes también se toma en cuenta la página en la cual se están distribuyendo estos elementos. Actualmente la página está compartiendo campo con publicaciones digitales, las cuales no se limitan a este espacio físico, sino que se comienza a experimentar en las distintas posibilidades de narración que ofrece la creación de una obra en un espacio digital casi ilimitado, es por ello que no se utiliza la denominación de página, sino espacio para esta investigación. Scott McCloud, referente para esta investigación experimenta sobre esta nueva posibilidad del cómic gracias a la infinidad de posibilidades que nos ofrecen los nuevos medios digitales.

El espacio es lo que permite ubicar los elementos de una forma, permitiendo una mejor lectura de las secuencias que se quieren mostrar, el espacio confina de alguna manera las viñetas siendo a disposición de este el tamaño y forma que tendrán las viñetas. Esta disposición y tamaño también está conectado al tiempo que

se le dedica a lectura, si bien las viñetas enmarcan momentos y el gutter permite un ritmo de lectura, sus disposiciones también se conectan con el macro del cómic, en este caso el tamaño físico y como se utiliza para disponer estos elementos. El espacio puede estar saturado, o puede dejarse con una lectura fluida y rápida, todo depende de lo que busca el autor para su relato.



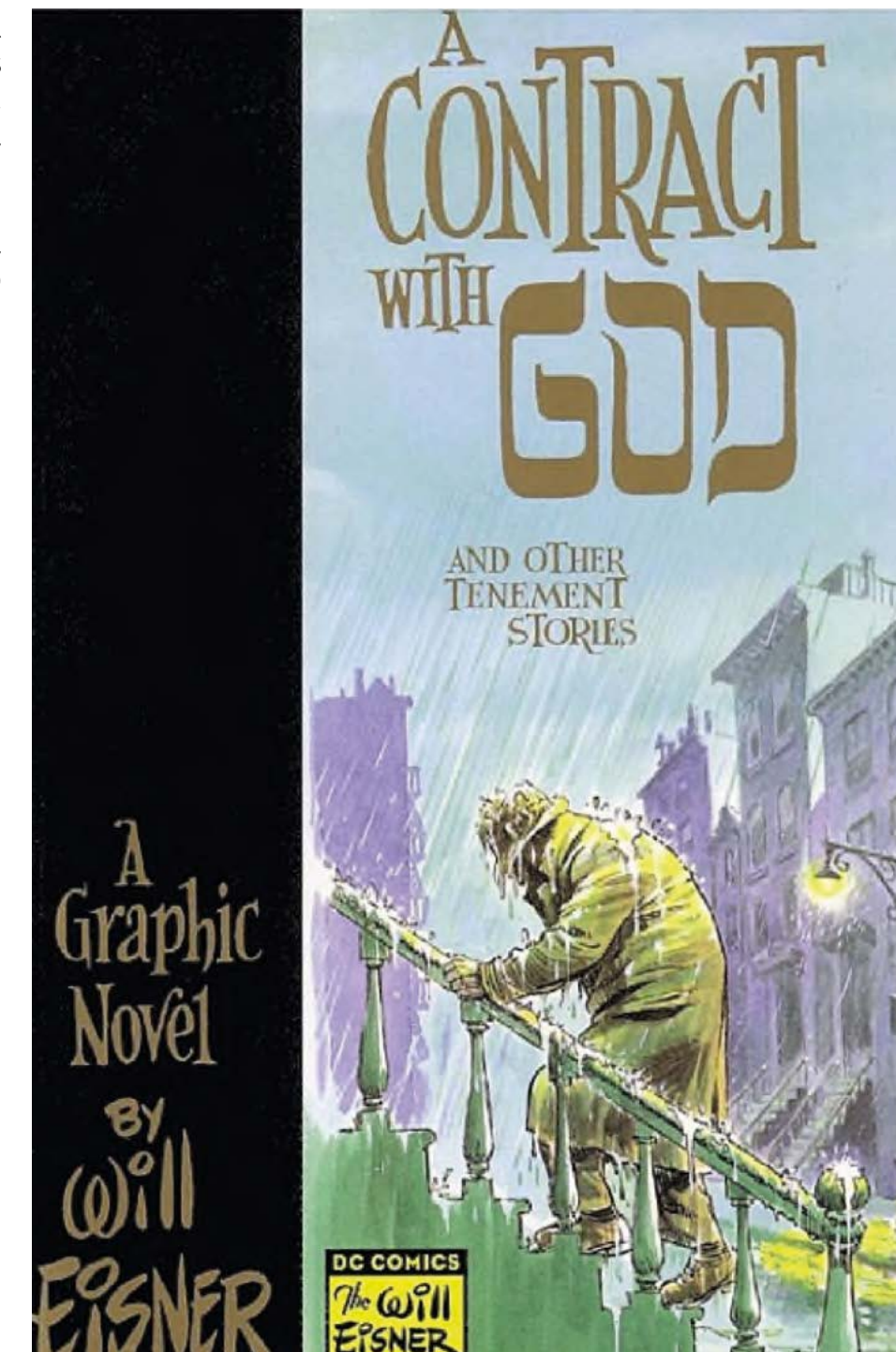
2.3 APLICACIÓN DEL CÓMIC: NOVELA GRÁFICA

Para realizar esta investigación se decidió acotar el estudio solo a la novela gráfica, no desmereciendo las publicaciones y obras nacionales que están dentro del cómic sino que al tomar el género de la novela gráfica permite un mejor estudio de la narración y cómo responden los elementos gráficos en ella. Generalmente la novela gráfica apunta un ideal más cultural al tratarse de una historia que se desenvuelve en un solo tomo, la realización de estas obras responden a una idea narrativa macro diferente a lo que pasa en el cómic, en cual la narrativa responde a generar un interés del número que se saca a la venta y no está pensada en aportar a toda la narración y el seguimiento de una historia, ya que la mayoría de las veces se trata de publicaciones seriadas.

Actualmente existen muchos autores que han tratado de definir novela gráfica refiriéndose tanto al contenido narrativo que poseen como las características físicas en las que estas se presentan: cantidad de hojas, características de encuadernación etc. Eisner escribe al respecto que el cómic empezó a quedar pequeño para las nuevas obras que se estaban creando, y que el público al que estaban llegando no estaba preparado para este nuevo contenido, "Históricamente, los cómics se han dedicado a narraciones breves o a relatar episodios de breve pero intensa duración. En efecto, se daba por hecho que el lector buscaba en los cómics una información visual instantánea, como en las tiras cómicas de los diarios (...) Desde 1940 hasta primero de los sesenta, la industria creyó que el perfil del lector de cómics era el de "un chico de diez años de Iowa" (Eisner, 1996 p.141). Entonces, comienza a nacer la necesidad de tratar temas más profundos en el cómic, como se hacía antiguamente a través de ilustraciones sobre temas religiosos y tradicionales dirigidos a un vasto público que no sabía leer, pero que con el tiempo se fue dejando de lado "Los lectores interesados en temas más sofisticados o en narraciones sutiles y complejas, podían acceder a ella aprendiendo a leer. La aplicación futura del arte secuencial encontraría en ese campo sus mayores posibilidades" (Eisner, 1996 p.141). Para finalizar nos encontramos que la novela

gráfica viene a proponer nuevas posibilidades para este arte "El futuro de la novela gráfica reside en la elección de temas válidos y en la innovación de la exposición" (Eisner, 1996 p.141). Se espera de la novela gráfica que logre aportar a la literatura una nueva reflexión sobre la experiencia humana.

La novela gráfica entonces se caracteriza por ser extensa, de temática unificada generalmente de cierta profundidad que tiene un sello de autor o autores.



"Un contrato con Dios" de Will Eisner es considerada una de las obras que se convertirían en un referente para las novelas gráficas que se crearían posterior a la publicación de esta obra.

2.3.1) Historieta de autor

Uno de los puntos importantes dentro de esta investigación es que las obras seleccionadas cumplan con el requisito de ser novelas gráficas, esta característica está íntimamente ligada a la etiqueta de historieta o cómic de autor. El autor dentro de la novela gráfica es un componente esencial, es el que da una visión única e individual del tema que está desarrollando en su obra, esta característica lo diferencia del cómic comercial ya que en este tipo de formatos se busca llegar a la mayor cantidad de público posible tomando temáticas populares que agraden al público, en cambio muchas veces las temáticas de las novelas gráficas suelen tocar temas no tan explorados y específicos del interés del autor. El formato que se escoge queda a disposición del autor siendo un libro cerrado o abierto, generalmente se caracteriza por ser solo un solo tomo de carácter extenso.

La novela gráfica es un medio que permite la exploración para el autor “ha abierto la posibilidad real de que en este medio se expresen sensibilidades estéticas singulares y sean tratados asuntos originales o marcadamente personales desde perspectivas propias de cada autor y en obras de hechura compleja” (Díaz de Guereño, 2014 p.54).

La importancia de la novela gráfica concierne en la libertad en la cual se resguardan los autores “Proponer nuevos asuntos o abordar los viejos desde perspectivas insólitas, ensayar otros estilos de dibujo distintos de los convencionales, explorar modos inesperados de conducir el relato son algunas de las vías que los autores van abriendo con sus creaciones (Díaz de Guereño, 2014 p.130). Esta libertad no solo se refleja en las temáticas que se tocan sino que permiten al autor desarrollar su propia línea gráfica, característica esencial para este trabajo ya que al estudiar obras de este tipo se toma una variedad de estilos y decisiones visuales permitiendo encontrar elementos en común a pesar de la diversidad de estilos y decisiones visuales por cada autor.



2.4 ELEMENTOS VISUALES A ESTUDIAR

Con elementos visuales nos referiremos a los componentes básicos que conforman el código visual y pertenecen a las herramientas que el diseño utiliza para componer piezas gráficas, es decir, los elementos con los cuales el diseñador puede crear, organizar, y comunicar visualmente. Estos elementos son extraídos del estudio “Diseño gráfico: Nuevos fundamentos” por Ellen Lupton y Jennifer Phillips, el cual es un estudio actualizado de las piezas que influyen dentro de un trabajo visual y se desglosan para comprender cómo intervienen por separado. Esto se hace al igual que el estudio de los componentes básicos del cómic ya que para el análisis de los elementos visuales de la novela gráfica se tomarán los elementos que utiliza el diseño gráfico para componer una obra visual.

Los elementos básicos que se utilizan en el diseño gráfico y que fueron seleccionados en este estudio son: punto, línea, plano, ritmo y equilibrio, escala, texturas, color, marcos y encuadres, jerarquía, capas, transparencia, módulos y retículas, patrones, tiempo y movimiento. Si bien en el libro existen otros elementos como los diagramas y trabajos de visualizaciones de datos para este estudio solo se requieren los elementos básicos que puedan ser aplicados al estudio de los elementos visuales de las novelas gráficas seleccionadas.

Se menciona la percepción visual ya que es elemental para comprender los elementos que se están estudiando, siendo parte esencial de la capacidad humana para interpretar los diferentes elementos que conforman una pieza gráfica.

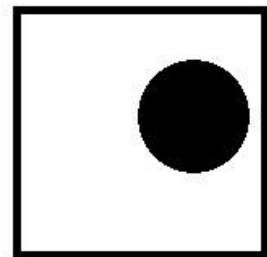
2.4.1 Percepción visual

La base para comprender un trabajo visual es la percepción, es la capacidad humana que se tiene para interpretar los diferentes estímulos a través de la visión, esto reforzado por la experiencia, la que ayuda a que se interprete de una manera u otra lo que se está recibiendo a través de las figuras observadas, como se explica en fundamentos del diseño “La percepción es un proceso activo. La cognición humana simplifica una enorme variedad de estímulos

para convertirlos en unidades inteligibles.” (Lupton, Phillips 2016 p.99). Es decir, al observar una pieza gráfica estamos interpretando y tratando de descifrar a través de sus componentes una posible intención comunicativa.

Esta percepción funciona al poder diferenciar la figura con el fondo “La percepción visual está determinada por las relaciones entre figura y fondo. Separamos las figuras (formas) del espacio, el color o los patrones que las rodean (fondo)”(Lupton, Phillips 2016 p.99). La tarea del diseñador consiste en crear una pieza que utilice estos componentes de la forma más eficiente posible para que su interpretación sea la adecuada.

Algunos de los componentes básicos que resaltan al estudiar la percepción visual son los siguientes:



Es posible reconocer fácilmente los componentes de una pieza gráfica cuando estas son unidades básicas como puntos y líneas en un plano.

Simplicidad: Generalmente la simplicidad está asociada a pocos elementos que hacen que el reconocimiento de una pieza visual, imagen o ícono sea fácil. En diseño el concepto de simplicidad está ligado a transmitir un mensaje de una forma clara y concisa y que este sea entendido en profundidad a través de recursos visuales.

Similitud: La capacidad de reconocer figuras que se parecen o son iguales o que tienen elementos en común que hacen que dos figuras se relacionen.

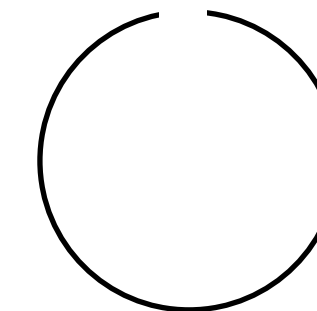
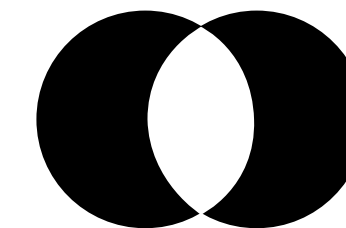
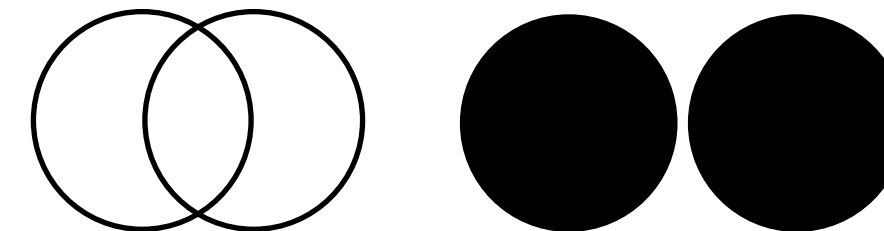
Proximidad: Distinguir grupos o elementos que en base a su distancia o proximidad en el espacio.

Clausura: Es la capacidad de “ver” por completo una figura agregando elementos que no se encuentran visualmente en una figura incompleta.

Continuidad: Reconocer que un elemento puede tener continuidad a pesar de tener una interrupción en algún punto.

Simetría: Generalmente es una figura a la que se le ha aplicado un corte lineal quedando dividida, estas partes pueden reconocerse con igual o semejante composición o forma.

Muchos de los elementos del diseño gráfico que tienen relación con el uso de la percepción visual tienen similitudes con los componentes que se manejan en el cómic, ya que ambos utilizan esta base que es la capacidad humana para interpretar códigos visuales y así lograr el mejor resultado posible en cuanto a la composición de obras visuales.



Mediante la muestra de los círculos es posible reconocer y construir los elementos base de la percepción humana.

2.4.2 Punto

Es la unidad mínima con la cual se puede trabajar visualmente, “Un punto marca una posición en el espacio. En términos puramente geométricos, un punto es un par de coordenadas x e y” (Lupton, Phillips 2016 p.35). Estos pueden tomar peso visual dependiendo de su tamaño o de si se agrupan en la composición, pudiendo crear tramas o sombras dependiendo de cómo se usen y su distribución en el espacio.

2.4.3 Línea

Una línea es un punto en movimiento, o muchos puntos unidos generando una trayectoria. Las líneas generan los bordes y son las que crean planos “Las líneas se multiplican para describir volúmenes, planos y texturas” (Lupton, Phillips 2016 p.37). Pueden tener distintos aspectos gráficos dependiendo del material y grosor con el que se apliquen siendo un elemento esencial para determinar el aspecto de una pieza gráfica.

2.4.4 Plano

Es el espacio ininterrumpido que se delimita por los bordes “una superficie plana que se extiende a lo alto y a lo ancho” (Lupton, Phillips 2016 p.39). Esencialmente el plano es un espacio acotado en el cual se pueden crear sensaciones de espacio tridimensional, dinamismo y profundidad.



Curva libre al punto por Wassily Kandinsky.
En esta pieza se pueden apreciar los tres elementos base de cualquier pieza visual: punto, línea, plano.

Espacio y volumen: Como se explicaba anteriormente, un objeto visual que está ocupando un espacio tridimensional tiene volumen, que traduce en anchura, altura y profundidad representados gráficamente.

2.4.5 Ritmo y equilibrio: El equilibrio es un elemento que puede ser tanto físico como visual: como dos objetos que se equilibran por su peso similar en una balanza, llevado al área visual como “el estado de distribución de las partes por el cual todo ha llegado a una situación de reposo. En una composición equilibrada todos los factores de forma, dirección, y ubicación se determinan entre sí de tal modo que no parece posible ningún cambio, y la totalidad manifiesta el carácter de “necesidad” de todas sus partes” (Arnheim, 1962 p.9). En una pieza gráfica el equilibrio puede buscarse tanto en tamaño, forma, color y texturas que permitirían generar un equilibrio visual entre los componentes que integran una obra visual.



La manera en la cuales el artista puede mostrar los elementos juega en favor en contra el como se recibe la narración de la novela gráfica.

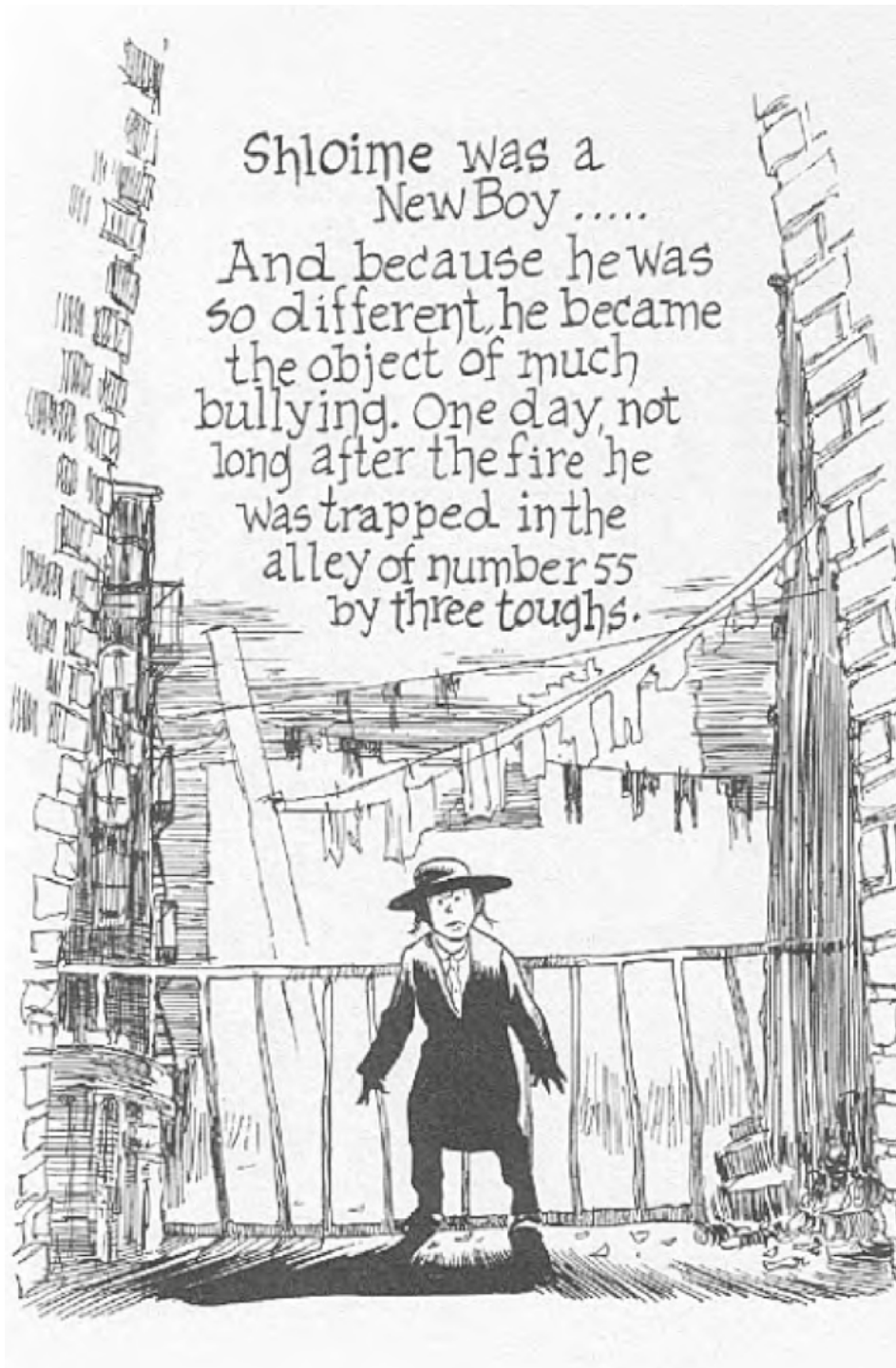


Simetría: El equilibrio básico se logra en la simetría de las formas, es decir, una misma forma o conjunto de formas que se reflejan haciendo una línea imaginaria en el plano, generando una distribución uniforme y equilibrada de los elementos.

Asimetría: En las composiciones asimétricas se tiende a probar la tensión entre las formas y cómo estas interactúan con el espacio negativo, buscando el equilibrio con recursos como tamaño, color y proximidad de las formas.

El ritmo está ligado a la repetición de diferentes componentes “La repetición de elementos como círculos, líneas y retículas crea ritmo, mientras que la variación de su tamaño o de su intensidad suscita sorpresa.” (Lupton, Phillips 2016 p.53). Tanto ritmo como equilibrio ayudan a componer una pieza gráfica que sea interesante en su propuesta de composición. Para el estudio del equilibrio en el cómic se tomarán en cuenta cómo se están distribuyendo los pesos en las viñetas.

El uso de las simetrías permite un rápido equilibrio de las viñetas y de la página en general, ya que los pesos visuales se contrarrestan.



2.4.6 Escala

Un elemento importante al observar en una obra es la escala, ya que esta incide en cómo se observan las cosas, la envergadura de ciertos elementos permiten apreciar mejor o peor lo que se nos muestra. Cuando se refiere a escala se “alude a las dimensiones literales de un objeto físico o a la correlación también literal entre una representación y el objeto real al que hace referencia.” (Lupton, Phillips 2016 p.62). La escala es el tamaño físico que presenta un objeto, o en el caso de una pieza gráfica el tamaño de una forma dentro del plano, desde un punto subjetivo la escala “hace referencia a la impresión que el tamaño de un objeto produce sobre una persona.” (Lupton, Phillips 2016 p.62). Es decir este puede variar desde el punto de vista del observador.

Un elemento importante que afecta a la escala es el contexto, ya que la escala de un objeto puede ser afectada visualmente por elementos que lo rodean, tanto como color, ubicación y la cantidad de formas que estarían contiguas a una figura.

2.4.7 Texturas

En el diseño gráfico las texturas cumplen un rol visual el cual está ligado a representar materialidad “La textura es el grano táctil de las superficies y sustancias, nos ayuda a comprender la naturaleza de las cosas” (Lupton, Phillips 2016 p.70). El uso de este recurso apela a la experiencia, enlazando evocaciones de materialidad a piezas gráficas para dar un mayor impacto a lo que se busca decir o representar.



2.4.8 Color

El elemento clave para el diseño de cualquier pieza visual es el color, ya que mediante este elemento “puede transmitir un estado de ánimo, describir la realidad o codificar información.”(Lupton, Phillips 2016 p.82). Con la ayuda del color se pueden crear piezas gráficas eficientes, guiando la mirada del observador dentro de la composición visual, resaltando y armonizando elementos.

El color se puede ver influido por el contexto en el que se encuentra, tanto físicamente como en la luz bajo la que se esté mirando, la calidad de una impresión o la configuración de pantalla en la que se está observando. Además existen diferentes atribuciones culturales que se dan en torno a ciertos colores, los cuales los diseñadores deben saber detectar para no comunicar un mensaje erróneo al ocupar un color equivocado tergiversando el mensaje.

Tono: O también llamado matiz se refiere al lugar en el que se encuentra posicionado un color dentro del espectro cromático.

Saturación: Básicamente es la pureza de un color respecto a la presencia del gris, un tono es puro cuando se puede observar matiz vívido, en cambio cuando es poco saturado tiende a ser apagado o sucio.

Luminosidad: Conocido también como valor, es la intensidad lumínica que presenta un color, variando en su cercanía entre el blanco y negro.

Rueda de colores: Es una muestra gráfica básica de la distribución de los colores en un círculo.

Colores primarios: Rojo, amarillo y azul.

Colores secundarios: Naranja, violeta, verde, siendo las mezclas de los colores primarios.

Colores terciarios: Son la mezcla de un color primario con un color secundario.

Armonía de colores

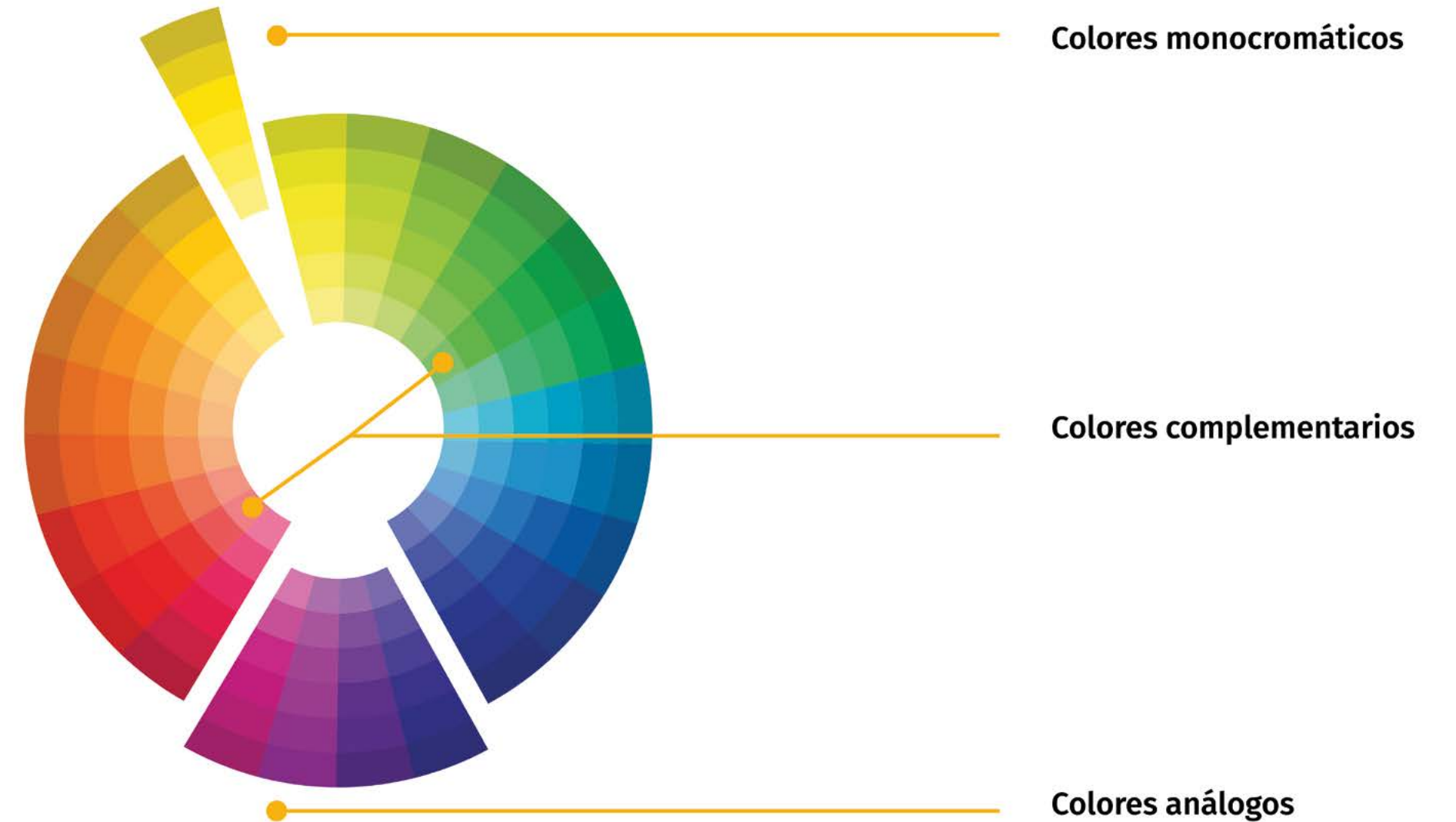
Colores complementarios: Son los colores que en el círculo cromático se encuentran ubicados en lados opuestos.

Colores análogos: Se encuentran adyacentes en la rueda cromática, estos colores se caracterizan por presentar diferencias cromáticas mínimas.

Colores monocromáticos: Se caracterizan por usar un tono base que va variando a medida que se oscurece o aclara.

Contraste simultáneo

Se trata de cómo influye la presencia de un color en relación a otro, influyendo en cómo percibimos su matiz saturación o brillo. Este fenómeno se da generalmente al contraponer colores complementarios, usando uno como fondo y otro en menor cantidad, siendo el segundo afectado por el color que predomina visualmente y posteriormente “teñido” alterando en cómo se percibe visualmente.



2.4.9 Marcos y encuadres

Un marco busca principalmente contener una pieza gráfica, resaltandola de su entorno o creando una transición con el fondo. Es un recurso esencial del diseño gráfico ya que estos “afectan la manera en la que percibimos la información, crean las condiciones para la comprensión de una imagen o de un objeto.”(Lupton, Phillips 2016 p.118).

Recortar: Para enfocarse en un detalle de la imagen se tiende a recortar, esto afectando en cómo vemos la pieza completa ya que se altera el espacio y límites que esta contenía.

Márgenes y sangrías: El contenido se ve afectado por los márgenes, los espacios que se dan entre imágenes y textos cambian la percepción del observador con respecto al contenido. Existen: Margen, a sangre, sangre parcial.

Borde: La frontera entre el interior y el exterior de una pieza gráfica, este borde puede ayudar a que la imagen que se está mostrando se funda con el fondo o que destaque completamente. Este elemento puede ser esencial a la hora de destacar un elemento o quitarle importancia con respecto a otros.

2.4.10 Jerarquía

La jerarquía es un orden que adoptan diferentes elementos dentro de una pieza gráfica, esta jerarquía visualmente puede manifestarse a través de “variaciones en la escala, el valor, el color, el espaciado, la ubicación y otras señales.” (Lupton, Phillips 2016 p.130). La jerarquía se crea en función de resaltar y dar a comprender mejor el mensaje que se quiere entregar, de este orden depende la pregnancia y una recepción eficiente por parte del observador.

2.4.11 Capas

El diseño se construye a través de diferentes superposiciones de elementos, digitalmente es un elemento esencial que se trabaja

dentro de la realización dentro de cualquier pieza: las capas. Antiguamente este elemento era trabajado manualmente, cortando y pegando elementos para luego superponerlos y lograr un efecto deseado visualmente, hoy gracias a la tecnología todo este proceso es más rápido ya que se crean digitalmente y pueden ser editadas fácilmente.

2.4.12 Transparencia

El efecto creado al superponer elementos y que se pueda observar a través de estos “La transparencia implica la percepción simultánea de diferentes localizaciones espaciales” (Kepes 1969 p.77). Culturalmente la idea de transparencia evoca algo limpio y puro, ya que se puede ver a través de este, pero como exponen Lupton y Phillips en el diseño la idea de transparencia tiene que ver con combinar elementos, texturas y colores en un mismo lugar, también “La transparencia no solo se emplea para mezclar dos elementos visuales, sino también para hacer que una imagen se funda con su fondo” (Lupton, Phillips 2016 p.163). Siendo una pieza importante a la hora de crear una composición densa y recargada de elementos.

2.4.13 Módulos y retículas

Un módulo puede ser una unidad mínima de una gran composición “Un módulo es un elemento compacto integrado dentro de un sistema o de una estructura más grande.” (Lupton, Phillips 2016 p.168). El diseño construye a través de módulos, de restricciones de espacio que le dan un orden a los elementos.

Al hablar de retículas se notan semejanzas con la definición de módulos, los cuales sirven al diseñador para ordenar elementos, pero la retícula es más que una retícula que crea módulos “La retícula ofrece un fundamento lógico y un punto de partida para toda composición, de manera que convierte un área en blanco en un campo dotado de estructura.” (Lupton, Phillips 2016 p.188). La retícula crea un orden lógico y da un ritmo a las composiciones, sosteniendo los elementos en el espacio.

2.4.14 Patrones

Los patrones son elementos aislados que forman una gran imagen o una gran textura mediante la repetición, según Lupton y Phillips se crean generalmente a partir de tres formas básicas: Elementos aislados, elementos lineales, y la interacción cruzada de ambos. El uso de programas hace cada vez más fácil la creación de patrones cada vez más complejos pero que en el fondo siguen manteniendo la misma forma básica de repetición y de elementos aislados que van construyendo un patrón.

2.4.15 Tiempo y movimiento

Toda composición tiene tiempo y movimiento, los elementos pueden posicionarse de tal modo que creen una sensación de desplazamiento ayudando que la pieza gráfica tenga un flujo, y que esta sea más viva. Este movimiento está ligado al tiempo, ya que las variaciones de un elemento suceden en un determinado intervalo y tienen una duración “El movimiento es un tipo de cambio: un cambio que tiene lugar en el tiempo” (Lupton, Phillips 2016 p.234). Estando ambos intrínsecamente ligados.

El uso del tiempo y movimiento dentro del cómic y la novela gráfica tiene un gran peso ya que influye en como se lee el relato y como fluye la narración.



CAPÍTULO III

Marco metodológico



3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación que se realiza es de carácter cualitativo, ya que se pretende realizar un análisis de apreciación de variables que permiten describir propiedades gráficas de las obras analizadas. Con el análisis y apreciaciones realizadas se busca identificar el comportamiento de los códigos visuales utilizados en las novelas gráficas seleccionadas.

Mediante el marco teórico realizado se delimitan e identifican los elementos que se estudiarán en las novelas gráficas, específicamente los códigos visuales del diseño gráfico que se aplicarán al estudio. El análisis de estos códigos permitirá interpretar, analizar y via comparación obtener resultados por cada obra para luego generar un análisis global de las seis novelas gráficas seleccionadas.

3.2 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS

Esta investigación busca estudiar los códigos visuales de las novelas gráficas a través de los fundamentos del diseño gráfico, siendo un instrumento importante la documentación bibliográfica la cual sirve para comprender y entender los diferentes elementos base del diseño gráfico que conforman la mayoría de las piezas visuales creadas. Para esto se toma como texto base Diseño gráfico nuevos fundamentos por Ellen Lupton y Jennifer Cole publicado el año 2016, libro de base teórica para la construcción de cualquier pieza de diseño gráfico, en la cual se desglosan y estudian las características base de cada elemento visual utilizado para esta investigación.

Se crea una herramienta para el estudio de los códigos visuales la cual consiste en una tabla basada en el escalamiento tipo likert. A través de esta herramienta se busca recopilar y posteriormente analizar las variables obtenidas, asignándole un valor numérico a estas; que en este caso serían los códigos visuales estudiados, con el fin de poder compararlos. Esta tabla contendrá seis ítems cuyo valor se expresara en una escala aditiva, es decir se sumarán los valores en cada variable.

La evaluación y recopilación de esta información se trabajará de la siguiente manera: se estudiará la profundidad de la aplicación de los códigos visuales seleccionados. Profundidad se referirá a la incidencia que estos elementos tienen visualmente dentro de la obra, si estos toman un rol importante y consciente sobre cómo afectan y construyen la visualidad de la novela gráfica. Los seis ítems que componen la tabla y crean la escala de profundidad dentro de la visualidad de la obra son: **muy profundo (5), profundo (4), medianamente profundo (3), no profundo (2), y nulo (1)**. Entendiéndose por muy profundo una utilización desarrollada del elemento gráfico, interviniendo profundamente la visualidad de la obra a través del elemento estudiado. Profundo es el uso del elemento para apoyar narrativamente la obra pero que no toma un rol protagónico, es decir el autor usa a conciencia cuando debe utilizar el recurso para apoyar la narrativa visualmente resaltando el elemento en ciertos momentos de la obra. Medianamente profundo es la utilización del componente gráfico solo en ciertos casos dentro de la narración, pero no hay una intención de que este resalte sino que cumple una función puramente funcional. No profundo es el caso en que existe el elemento pero no se utiliza para intervenir ni apoyar gráficamente la obra. Nulo es la ausencia total del elemento gráfico estudiado en la obra.

Los elementos visuales básicos que se estudiarán son trece: punto, línea, ritmo y equilibrio, escala, texturas, color, marcos y encuadres, jerarquía, capas, transparencia, módulos y retículas, patrones, tiempo y movimiento. El elemento de plano no será integrado al escalamiento tipo likert ya que este no representa una variable, el plano no puede ser utilizado profundamente ya que es un elemento que compone todo elemento visual. De todas formas se integra en el análisis de cada una de las obras para obtener una mejor idea de cómo cambia entre las obras.

3.3) DEFINICIÓN PROFUNDIDAD DE LOS ELEMENTOS VISUALES

3.3.1) Punto

En la utilización de punto se entiende por utilización muy profunda cuando este elemento contribuye a la lectura de la obra gráfica, es decir, se utiliza para generar pesos visuales, puntos de atención o jerarquización dentro de las viñetas. La mayoría de las veces su utilización más profunda tiene que ver con el empleo de tramas creadas a partir de varios puntos que juntos constituyen un peso visual que ayuda a la construcción gráfica de la novela. El uso de estos recursos juntos, tanto el empleo de tramas y de la utilización del punto como un foco para la vista del lector resulta un uso del punto muy profundo y consciente por parte del autor.

El uso profundo de este elemento tiene que ver principalmente con el empleo del punto como foco de atención y jerarquización para la lectura, siendo un elemento importante para la construcción de la obra y su entendimiento.

Medianamente profundo tiene relación con una utilización esporádica de este elemento dentro de la obra, es decir, no se apoya completamente en este recurso, aunque sí existe su uso y se puede apreciar rescate de este elemento en ciertos lugares de la novela gráfica.

La utilización no profunda del punto es cuando existe el uso de este elemento, la mayoría de las veces como un punto de focalización aunque no se puede apreciar del todo un uso consciente ya que parece ser más ocupado como una solución visual casi espontánea o casual dentro de las viñetas o páginas.

La nulidad de este elemento tiene que ver con la ausencia de su utilización, pero al ser el punto la base para la mayoría de las obras visuales este se encuentra presente en todas las obras estudiadas, variando en la profundidad de su uso.



Viñeta de la novela gráfica **"Anatema"**, en la cual se pueden observar tramas de puntos para sombrear la escena.

3.3.2) Línea

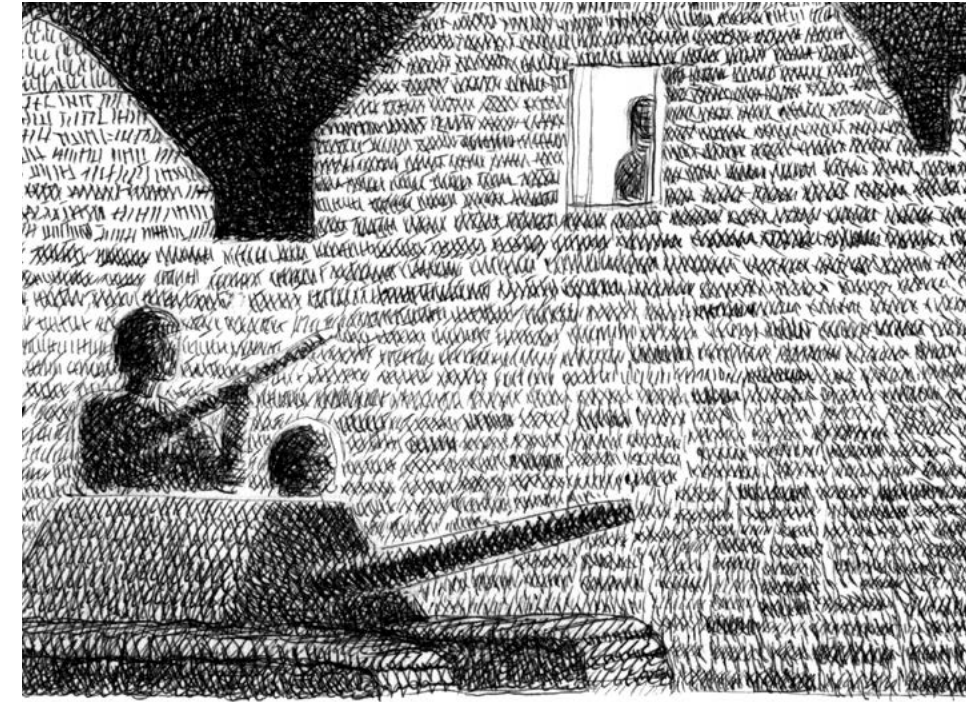
La línea se destaca por su uso profundo al contribuir una parte fundamental de la presencia visual de la obra. Su uso presenta un carácter expresivo a través de los cambios de grosores, limpieza o suciedad de esta, incluso pudiendo ser mecánica y de grosor estable puede expresar por su no expresión, siendo uno de los recursos visuales que destacan en la caracterización y particularidad de una novela gráfica. Su uso muy profundo es una utilización consciente de este elemento y que se trabaja de tal forma que crea una identidad visual. Las obras estudiadas pertenecen a autores que ya tienen trayectoria dentro del medio, teniendo un estilo y manejo de este recurso ya perfeccionado, siendo uno de los elementos que más se desarrollan dentro de esta investigación.

El manejo profundo de la línea se caracteriza por un uso que le da una visualidad distinguible y personal a los elementos de la novela gráfica, es decir, se puede reconocer al autor o diferenciar quienes podrían ser y quién no dibujó las líneas estudiadas. Pero a pesar de ser reconocible y estar trabajadas no toman importancia y pasan a segundo plano para darle más trabajo a otros elementos.

Se reconocerá un uso medianamente profundo cuando las líneas no tengan un mayor desarrollo expresivo y característico, pero que de vez en cuando el autor se apoye en este recurso para la mejorar la lectura y apoyar el relato gráfico aunque no se aprecia continuamente en toda la novela gráfica.

El uso no profundo de este recurso se da cuando no hay un trabajo que caracteriza la línea mediante los grosores, pesos visuales o continuidad, este recurso pasa a segundo plano para darle relevancia a otros elementos que se están trabajando en la novela gráfica, siendo la línea casi solo un contenedor que da forma a las ilustraciones.

Encontrarse con la nulidad de la línea dentro de la novela gráfica es muy difícil ya que es el elemento que da forma a las figuras y es también la base para cualquier elemento gráfico.



Muestra de como se puede trabajar el elemento de la línea. Viñeta extraída de la novela gráfica **"Historias clandestinas"**.

3.3.3) Equilibrio y ritmo

El uso muy profundo del equilibrio y el ritmo se da cuando el autor utiliza una serie de elementos como texturas, color, tamaños y pesos visuales para generar una armonía entre el espacio y la forma. Mediante la utilización profunda de estos elementos es fácil generar una lectura equilibrada y fluida de las viñetas y las páginas de la obra. Al visualizar una novela gráfica con un buen uso del equilibrio no es difícil perderse entre las ilustraciones y los diálogos, el ojo encuentra un equilibrio y descansa en las viñetas y no se vuelve confusa la interpretación y las direcciones que se debería tomar para la lectura. El ritmo va de la mano con este equilibrio ya que al encontrar equilibrio en las viñetas el ritmo de lectura fluye de una manera natural y de acuerdo a lo que se quiere contar en el relato. Cuando se utiliza este recurso profundamente generalmente el autor se centra en crear equilibrio y ritmo en sus viñetas y páginas a través de un solo recurso. Toma el tamaño o los pesos visuales pero sin explorar mucho en otros elementos que le ayudarían a construir una lectura más fluida y equilibrada.

Al explorar el uso medianamente profundo de este recurso nos encontramos con que el autor crea un equilibrio y ritmo en sus viñetas pero este no es beneficioso para la lectura completamente. El ojo no descansa íntegramente en las páginas y su ritmo no es continuo al no encontrarse del todo la armonía en la lectura.

En el caso de una utilización no profunda del equilibrio y ritmo se encuentra el caso que existe el equilibrio en algunas ocasiones dentro de las viñetas y páginas pero el autor no repara en trabajar este elemento completamente, existiendo páginas y viñetas que son más complejas en lectura al no encontrarse un equilibrio y un ritmo constante y que guíe el ojo del lector.

Por último la nulidad del equilibrio y ritmo se representaría como un trabajo en el cual los elementos gráficos de las viñetas y las páginas se encontrarán desproporcionados y desprovistos de un flujo de lectura o ritmo continuo, lo cual generaría una lectura entrecortada y asidua de la novela gráfica.



En la novela gráfica **“Varua rapa nui”** se observa la forma orgánica en el que el ilustrador trabaja el ritmo y equilibrio en las viñetas.

3.3.4) Escala

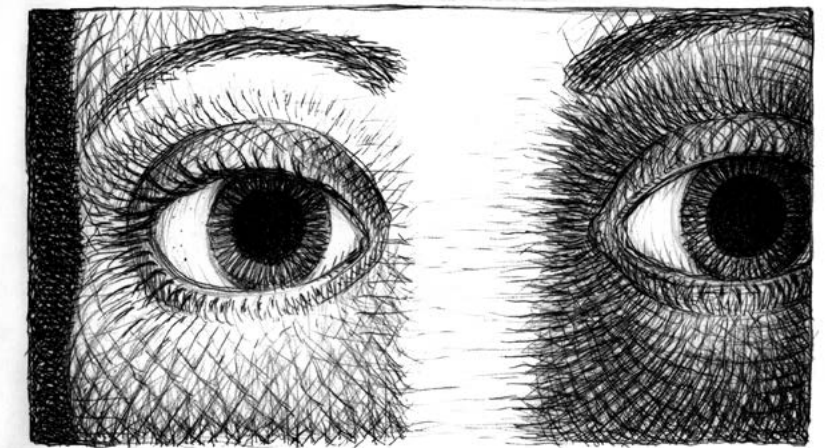
El uso de la escala utiliza generalmente para resaltar figuras dentro de la narración, las cuales toman roles protagónicos o son importantes dentro de la lectura visual de las viñetas o páginas. El uso muy profundo de este elemento se relaciona con que el autor explora la implementación de este elemento de tal forma que la narración se beneficia a través de este. La escala es utilizada para crear sensaciones visuales al mostrar figuras dentro de las viñetas, las cuales logran una lectura más interesante al ojo del lector. El autor se aprovecha del juego entre espacio y figura a través de la escala creando sensaciones de impacto o de aislamiento, dependiendo de los tamaños en los cuales se trabaja.

El uso profundo de la escala se diferencia de la primera variable al reconocer escalas que generan tipos de jerarquización, es decir, se utilizan para destacar figuras dentro de las páginas o viñetas, y en algunos momentos para generar impacto en el lector pero no se logra un uso que destaque dentro de la visualidad de la obra. La escala se utiliza generalmente dentro de las novelas gráficas para resaltar elementos y destacar figuras, ya que es un elemento que facilita este tipo de lectura.

La utilización de la escala de una forma medianamente profunda se caracteriza por el empleo de este recurso, pero en el cual el autor no se apoya completamente y da énfasis a otros recursos visuales como el color o las jerarquías para resaltar y hacer hincapié en las viñetas y páginas.

La no profundidad de la escala nos hace encontrar una novela gráfica que está utilizando otro recurso para formar profundidad y jerarquías y este elemento aparece de vez en cuando pero sin mayor relevancia dentro de la obra.

La nulidad de la escala dentro de una novela gráfica se nos presentaría como una obra en la cual todos los elementos parecerían estar al mismo tamaño y en la cual habría una monotonía de tamaños en las figuras sin que el autor pudiera crear tensiones y profundidad en sus viñetas.



En **“Historias clandestinas”** la ilustradora ocupa el recurso de la escala para agregar tensión al relato, mediante el acercamiento a los rostros de los personajes.

3.3.5) Textura

El uso de las texturas dentro de la novela gráfica ayuda a enriquecer visualmente la obra, no solo permite que el lector tenga una experiencia visual interesante sino que también esta ayuda a poder reconocer y entablar un lazo más profundo con los elementos que se muestran en las viñetas y páginas. El uso muy profundo de este elemento se caracteriza por la creación de texturas que pueden agregar una sensación visual que ayuda al lector a reconocer los elementos que allí se están mostrando a través de achurados, texturas a través de los mismos materiales que se realizaron las ilustraciones de la novela gráfica como pinceles, acuarelas, tintas etc. Otra característica de un uso muy profundo de este elemento es cuando el autor se apoya en este recurso para crear una visualidad gráfica distinguible de otras obras, como es el caso de la novela gráfica “Historias clandestinas” o “Los sofistas”, obras en las cuales este recurso forma una parte fundamental en cómo se presenta y se crea la obra visualmente.

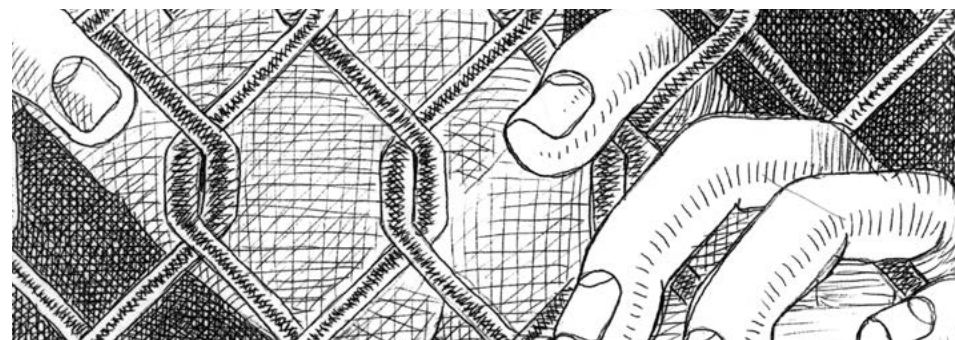
El uso profundo de este recurso se caracteriza por utilizar las texturas para crear sensaciones visuales y enriquecer la obra mediante el uso de diferentes de diferentes componentes como los pinceles, el uso de acuarelas y tintas o lápices especiales como carboncillos que aportan una visualidad interesante de la novela gráfica. Generalmente las texturas en su uso profundo se dividen en dos usos: o se ocupan los materiales ya antes mencionados o se usan texturas creadas por el mismo autor, como achurados, tramas de puntos o tramas complejas como en la obra los sofistas o historias clandestinas, aunque generalmente no constituyen un elemento con el cual se podría identificar la novela gráfica a través de este recurso.

En el uso medianamente profundo de las texturas se podría encontrar obras cuyo uso de este recurso se da generalmente por una característica secundaria de los materiales utilizados para ilustrar la novela gráfica, lo que no le quita la importancia y el peso que este elemento aporta a las características gráficas que se podrían encontrar en una obra con un uso medianamente profundo de las texturas. Este uso medianamente profundo se diferencia del punto

anterior ya que si bien aporta al desarrollo gráfico de la obra este no es un elemento primordial y que el autor usa conscientemente para aportar gráficamente a su obra.

La utilización de las texturas de una forma no profunda es observable generalmente cuando la novela gráfica se apoya en otros recursos visuales, o el autor deja en segundo plano este tipo de sensaciones visuales. La mayoría de las novelas gráficas se apoyan en este recurso ya que a través de estas obras se busca transmitir algo al lector, por lo cual son muy pocas los autores que dejan sin desarrollar este elemento en sus trabajos.

El nulo uso de las texturas se encontraría en una obra cuyo trabajo gráfico se destacaría por la limpieza de sus trazos y por apoyarse por completo en otros tipos tipos de elementos para compensar o generar las sensaciones visuales que producen los usos de texturas.



Otra característica importante de la novela gráfica “**Historias clandestinas**” es que para crear la totalidad de la obra se ocupan texturas ocupando líneas las cuales conforman la base para toda la visualidad de la obra.

3.3.6) Color

El uso del color en cualquier obra visual juega un papel importante en cómo el observador recibe e interpreta lo que el autor quiso comunicar y entregar al público. Generalmente las novelas gráficas nacionales se encuentran trabajadas en blanco y negro, o en escala de grises ya que así es mucho más asequible la producción de dichos trabajos. Sin embargo existen obras que utilizan este recurso de diferentes formas para generar respuestas variadas por parte de los observadores.

El uso muy profundo este elemento se caracteriza por una utilización en la cual el autor premeditadamente trabaja este recurso con el fin de conectar, transmitir y sumergir al lector en la novela gráfica ayudándose de los colores. No necesariamente para este propósito se necesita toda una gama cromática, sino que muchos autores logran crear un uso del color interesante usando paletas monocromáticas o ayudándose de solo un color en toda la obra. Uno de estos casos se podría ejemplificar con “Gay gigante” por Gabriel Ebensperger (2015) obra en la cual solo se utilizan gamas de las tonalidades rosadas para aludir a una feminidad dentro de la obra. Un uso profundo del color se observa cuando el autor usa este recurso para apoyar la narrativa en ciertos momentos, se escoge una paleta cromática que sigue una línea narrativa y se piensan los colores de forma que se formen o contrastes o armonías de colores. Si desapareciera este recurso la obra no se vería mayormente afectada al contrario del caso de un uso muy profundo, en el cual la obra perdería gran parte de sus cualidades y complejidad visual si este recurso desapareciera.

Un uso medianamente profundo del color se caracteriza en los casos en los que se encuentra la utilización del color pero este pasa a segundo plano generalmente por el rol que toman otros elementos por sobre este, otra característica de este uso es que parece no haber una intencionalidad del todo en la selección de colores pero de manera intermitente la obra se apoya en este recurso aunque no está desarrollado del todo.

Se reconoce el uso no profundo de este elemento cuando los colores utilizados no apoyan la narrativa del trabajo o interfieren en cómo

se percibe esta. El uso no profundo del color afecta visualmente en la percepción de los lectores ya que este es un recurso sumamente visual y que toma relevancia al ser puesto en cualquier obra gráfica y cuando no es tratado como un elemento que suma y contribuya a la obra este pasa a interferir y quitar peso a otros elementos que sí podrían estar aportando a la narración de la novela gráfica.

El nulo uso del color es el caso más común en las novelas gráficas chilenas, o de características underground. Como se mencionó anteriormente el uso del color aumenta los costos de producción lo cual dificulta que las editoriales opten por este recurso. En este caso el nulo uso del color se traduce en los blancos y negros o escalas de grises.



Extracto de una viñeta de la novela gráfica “**Gay gigante**” la cual se realizó solo con color rosa. Esta decisión por parte del autor tiñe su relato con una postura crítica frente a la sociedad heteronormativa que lo rodea.

3.3.7) Marcos y encuadres

En las obras como el cómic y las novelas gráficas este recurso es esencial ya que es como se nos muestran las imágenes y las acciones que van ocurriendo, se convierten en una extensión de la imagen, pueden ayudar al relato y el ritmo que van tomando los acontecimientos ya que contienen y controlan los sucesos narrados por el autor.

Los marcos y encuadres que equivalen a las viñetas en la novela gráfica se convierten en una pieza fundamental y necesaria, cuando un autor se apropia de este recurso la obra se transforma en una pieza interesante de leer y de observar. El uso muy profundo de este recurso se destaca cuando los marcos se transforman en más que un contenedor de las imágenes, sino que pasan a ser también un recurso artístico con el cual el autor se apoya y resignifica este elemento, cambia de grosor, forma u opacidad para darle más fuerza a la narración apoyándola y creando una transición eficaz de la lectura y el relato visual.

Un uso profundo de este recurso se observa cuando el autor no modifica la visualidad de los marcos o no se transforman de manera en que se adapten a la narración o al contexto del relato, en cambio se utilizan estratégicamente para crear una fluidez en la lectura visual. Una de estas características se observa cuando se superponen marcos, o se modifica la escala para generar un rompimiento de la retícula que permite destacar y generar un cambio de ritmo que enriquece el relato.

Es posible distinguir el uso medianamente profundo de estos elementos cuando se trabajan los marcos de forma tradicional, es decir, se utilizan marcos rectos negros que no destacan visualmente, contienen las imágenes y van cambiando sus formas y tamaños para resaltar y generar una mejor fluidez en la lectura de la novela gráfica, aunque no se superponen elementos o no se encuentra un uso que destaque mayormente en este nivel de profundidad.

Un uso no profundo de este elemento se observa cuando los marcos se construyen de forma monótona, los grosores formas y tamaños se mantienen constantes durante toda la novela gráfica, existiendo pocas variaciones de las dimensiones de estos marcos que puedan

resaltar ciertos momentos o dar énfasis al relato.

El uso nulo de este elemento no podría darse en el cómic o novela gráfica ya que este es uno de los pilares en los cuales se construyen este tipos de obras. De existir este tipo de obra sería de carácter experimental en la cual se tendría que desarrollar un método en el cual la lectura pueda darse sin contener las imágenes y que el lector pueda generar un ritmo de lectura que no se vea afectado por la ausencia de los marcos.



Una muestra muy clara de como los marcos y encuadres pasan a ser parte del relato llevando consigo una parte importante de la carga visual sin quedarse estáticos en la obra.

3.3.8) Jerarquía

La jerarquía es uno de los elementos que ordena y guía la vista del lector en cualquier pieza gráfica. Una jerarquía bien trabajada se observa a simple vista en las páginas de una novela gráfica, el trabajo del artista en este elemento es crucial para una buena lectura y entendimiento de las viñetas que está presentando en su obra. Un uso muy profundo de la jerarquía se observa cuando el autor no solo utiliza la jerarquía para dar orden a la lectura sino que también este elemento pasa a formar una parte elemental de la obra al utilizarse varias estrategias visuales como cambios de color, tamaño, opacidad y orden de los elementos dentro de las viñetas; los cuales crean un ritmo narrativo donde el autor busca enriquecer la narrativa visual de la novela gráfica con diferentes estímulos visuales que se crean meticulosamente para la lectura de la obra creando jerarquías interesantes que aportan a la narrativa. Para un uso profundo de este elemento se puede observar que el autor ocupa diferentes estrategias para crear jerarquías, pero no las aprovecha del todo para generar una mayor inmersión del lector en la obra como en el caso anterior.

Un uso medianamente profundo de la jerarquía se observa cuando se utilizan diferentes recursos para ordenar la lectura pero estos se quedan en un nivel superficial en cuanto al aporte de este elemento a la narrativa de la novela gráfica se limita a no crear una monotonía en la obra al utilizar un solo recurso para ordenar la lectura.

La no profundidad en el uso de la jerarquía se puede observar por la dificultad en la lectura y en el ritmo en el que se leen las viñetas, los elementos que no tienen relevancia entorpecen la atención sobre lo que el lector debería enfocarse primero y que formarán parte primordial del relato en la obra.

La nula jerarquía en una obra se observa por la complejidad de la lectura en la obra, o una monotonía en cada una de las viñetas. Sería difícil encontrar una novela gráfica que no tuviera ningún tipo de jerarquía a menos que se a una obra experimental que juegue con la falta de este recurso.



Es fácil notar cual es la figura principal en estas viñetas gracias a los valores cromáticos que el autor de "Gay gigante" escoge para los personajes que se están mostrando en el relato.

3.3.9) Capas

Las capas dentro de una composición visual corresponden a una serie de elementos que se encuentran superpuestos para lograr una unidad visual. Esto se remonta a los primeros trabajos de diseño gráfico los cuales eran piezas que se les pegaba o dibujaba o pintaba superponiendo tipografía, recortes o fotos para lograr una composición visual deseada.

El uso muy profundo del elemento de las capas consiste en una exploración activa en cómo estos elementos separados funcionan como una unidad y al mismo tiempo aportando cada uno con un rasgo distintivo a la visualidad de la obra. Las capas pueden agregar profundidad y permiten una mirada interesante si se trabajan reflexivamente dentro de cualquier novela gráfica, ya sea buscando rasgos interesantes a través del uso de recortes, de la pintura o acuarelas para lograr diferentes efectos visuales, incluso mostrando una utilización accidental de capas mal superpuestas para lograr una respuesta visual del lector.

La utilización profunda del elemento de las capas se puede observar generalmente cuando se utilizan elementos más ligados a la pintura o acuarelas, estas deben ser aplicadas en capas por el autor para un efecto deseado, pero esta utilización no es del todo consciente sino que está bien ligada a la técnica ilustrativa utilizada por el artista. Sin embargo puede que el autor aproveche la técnica para lograr una mejor lectura visual de la obra y por lo tanto es profundo su uso dentro de la novela gráfica aunque no llega a ser muy profundo ya que no hay una exploración activa de este elemento.

La utilización medianamente profunda de las capas es el uso que generalmente tienen en una composición visual, se utilizan para generar planos dentro de la obra y para separar elementos, la cual se usa conscientemente por el autor en algunos momentos pero no es un elemento primordial o que destaque en la novela gráfica. La utilización no profunda del elemento de las capas tiene relación con solo una técnica ilustrativa, o la monotonía en los elementos gráficos utilizados en la obra visual ya que no se observa una profundidad visual sino que generalmente son planos monótonos que no presentan un uso de capas como tal.

Finalmente nulo uso se presenta cuando observamos una obra visual uniforme, donde pareciera existir solo un plano, como lo sería en una ilustración que solo utiliza negro y blanco sin texturas o tramas que permitieran una profundidad visual.



Viñeta de **“Anatema”** en la cual se puede observar los diferentes elementos superpuestos digitalmente para construir el relato visual de la obra.

3.3.10) Transparencia

La transparencia tiene una estrecha relación con el uso de las capas ya que este elemento puede observarse y ser trabajado si se utilizan elementos superpuestos que ayuden a resaltar la construcción gráfica de la transparencia. La diferencia entre estos dos elementos es que en el trabajo de las transparencias se deben percibir dos elementos conviviendo en el mismo espacio, mientras que en uso de las capas no es necesario que podamos observar todos los elementos que se usaron para construir la imagen gráfica. El uso muy profundo de este elemento está ligado a un estudio por parte del autor en el cual la transparencia pasaría a ser un vehículo narrativo visual importante para representar conceptos que se pueden comunicar visualmente como la franqueza claridad, ausencia, desvanecimiento etc. El uso muy profundo de este elemento se construye dando una distinción visual al elemento y una significancia con lo que se está contando al lector.

El uso profundo de las transparencias es una utilización consciente por parte del autor para apoyar la visualidad de la novela gráfica, aunque no pasa a ser un elemento primordial y no toma un rol protagónico dentro de los elementos visuales utilizados en la obra gráfica.

La utilización medianamente profunda es la que más destaca dentro de las profundidades que se pueden apreciar del elemento. Esta tiene que ver con la técnica ilustrativa utilizada en la cual destacan las acuarelas o pinturas que pueden crear una variedad de efectos como profundidad, jerarquías o acentuar ciertos componentes dentro de las viñetas pero no siendo un elemento que aparece deliberadamente por parte del autor sino que subyugado a un elemento primario que no obstante por la aplicación de las transparencias funciona óptimamente para su aplicación visual en la obra.

La no profundidad de este elemento estaría ligada a una aplicación casi accidental de las transparencias o que se sumarían a otros elementos pero que no destacan o complen un rol claro dentro de la construcción visual de la novela gráfica.

Por último la nula utilización de las transparencias se puede observar en obras en las cuales todos sus elementos son planos, es decir, ninguno se transparenta o se deja entrever a través de otro elemento.



En **“Varua rapa nui”** no es difícil encontrar elementos como las transparencias ya que esta obra está ilustrada con acuarelas las cuales se aprovechan al máximo para mostrar un relato orgánico de acuerdo a la historia que se está narrando.

3.3.11) Módulos y retículas

Los módulos y retículas pasan a ser los organizadores del contenido de cualquier obra gráfica. Una lectura fluida se trabaja pensando la disposición de los elementos y como el ojo del lector se moverá y se posará en lo que el autor quiere mostrarle y en qué orden quiere que se lea este contenido. En la novela gráfica la retícula pasa a ser un elemento importante ya que los módulos influyen también en cómo recibe el lector la información de las viñetas causando mayor o menor impacto en cómo se disponen en el espacio.

Una utilización muy profunda de este elemento se puede observar cuando existe una fluidez en las viñetas de la novela gráfica. El autor activamente trabaja en el tamaño, disposición y forma de las viñetas, incluso como estas se conectan entre sí para que se relacionen con el relato y este fluya de una manera interesante visualmente. La utilización muy profunda de los módulos y retículas se conecta íntimamente con la exploración de la narrativa visual y como esta permite narrar o apoyar de una manera interesante el propósito del autor.

Cuando la utilización es profunda existe una utilización de las retículas y módulos en la cual el autor explora la distribución de los elementos para apoyar la lectura de su contenido, aunque no pasa a ser un elemento crucial y distintivo de la novela gráfica. Las retículas y módulos están pensadas para dar una fluidez al relato de la novela gráfica cumpliendo su función visual de manera efectiva. Las retículas y módulos utilizados de forma medianamente profunda pueden identificarse al constatar una fluidez en las viñetas pero siendo casos específicos, en una utilización medianamente profunda se encuentra una mayor monotonía en el orden de las retículas y en cómo los módulos están distribuidos.

En una utilización no profunda nos encontramos con una monotonía total de las retículas y módulos, en la cual siempre se utilizan los mismos tamaños y disposiciones a pesar de lo que se está contando en la narración, no hay una interferencia y la obra sigue una fluidez continua.

En la nula utilización de las retículas y módulos nos podemos encontrar con una obra de narrativa gráfica de difícil lectura, una en la cual podrían ser obras visuales de carácter explorativo o experimental ya que una de las características esenciales de la novela gráfica o el cómic son sus viñetas.



Cuando en una novela gráfica el autor busca plasmar las acciones que están ocurriendo y sumergir al lector en el relato, los módulos y retículas suelen tomar formas más dinámicas para apoyar visualmente lo que nos está contando.

3.3.12) Patrones

Los patrones dentro de las novelas gráficas ayudan a construir elementos que configuran jerarquías, pesos visuales y pueden dar un sello visual.

La utilización muy profunda de los patrones está ligada a cumplir varias funciones dentro de la novela gráfica armonizando y construyendo y hasta generando una lectura visual interesante.

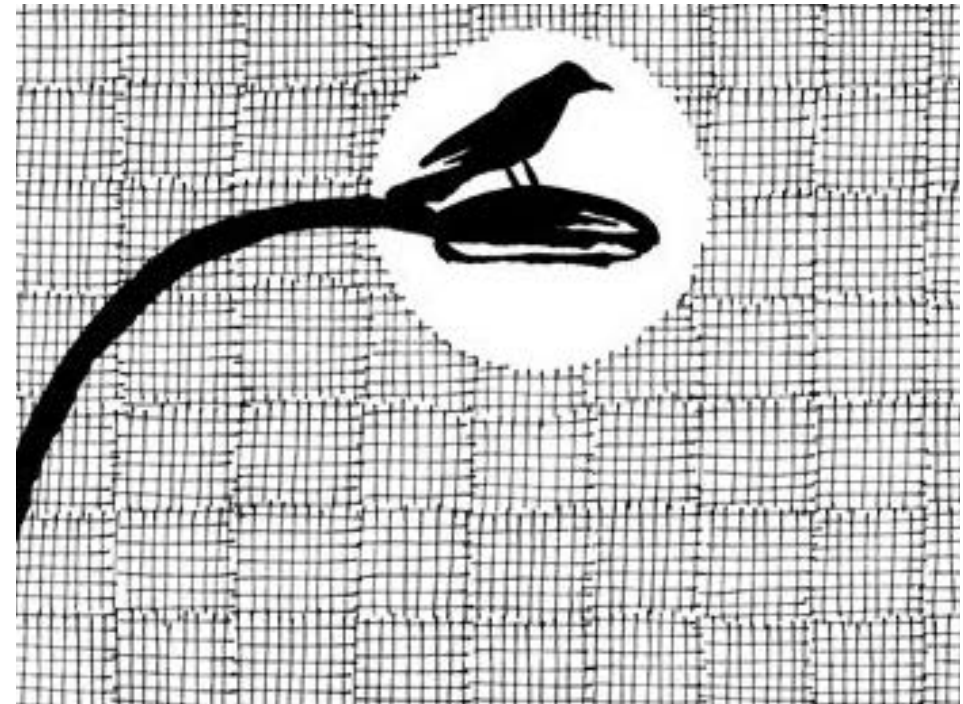
El uso muy profundo de los patrones influyen directamente en cómo percibimos la novela gráfica, en la cual se pueden usar una basta cantidad de diferentes patrones ya sea para cumplir una función ornamental como también en la cual el autor se apoya ya sea en achurados de líneas, tramas de puntos o repeticiones de elementos que contribuyen activamente en la novela gráfica potenciando la calidad narrativa e ilustrativa de la obra.

Cuando se utiliza profundamente este elemento generalmente se observa cuando el autor lo destina para ciertos propósitos como generar planos, jerarquías u ornamentalmente. Se diferencia del uso muy profundo ya que no pasa a ser un elemento que defina y construya la visualidad particular de la obra gráfica, sino que más bien una base de apoyo para generar elementos que construyan óptimamente la novela gráfica.

Cuando este elemento se usa medianamente profundo se identifica cuando se utiliza un patrón para crear un elemento de apoyo como lo serían jerarquías por ejemplo, limitándose su uso solo a este plano. Dejándose de lado otro tipo de exploraciones y manteniendo bajo esa premisa el elemento de los patrones.

La utilización no profunda de este elemento se observa al constatar que existen patrones dentro de la novela gráfica pero que estos no son utilizados de manera en la cual se apoye la novela gráfica sino que aparecen ocasionalmente más bien como ornamentos.

La nula profundidad de los patrones en una obra es la ausencia de este elemento en la novela gráfica, existen muchas obras con estas características y si bien es un elemento que aporta mucho gráficamente se pueden encontrar elementos que cumplan la función de este elemento.



En la obra **“Los sofistas”** al igual que en el trabajo de **“Historias clandestinas”** la novela gráfica cuenta con un rico lenguaje visual al utilizar y apoyar las obras con distintos tipos de patrones logrando un sello gráfico.

3.3.13) Tiempo y movimiento

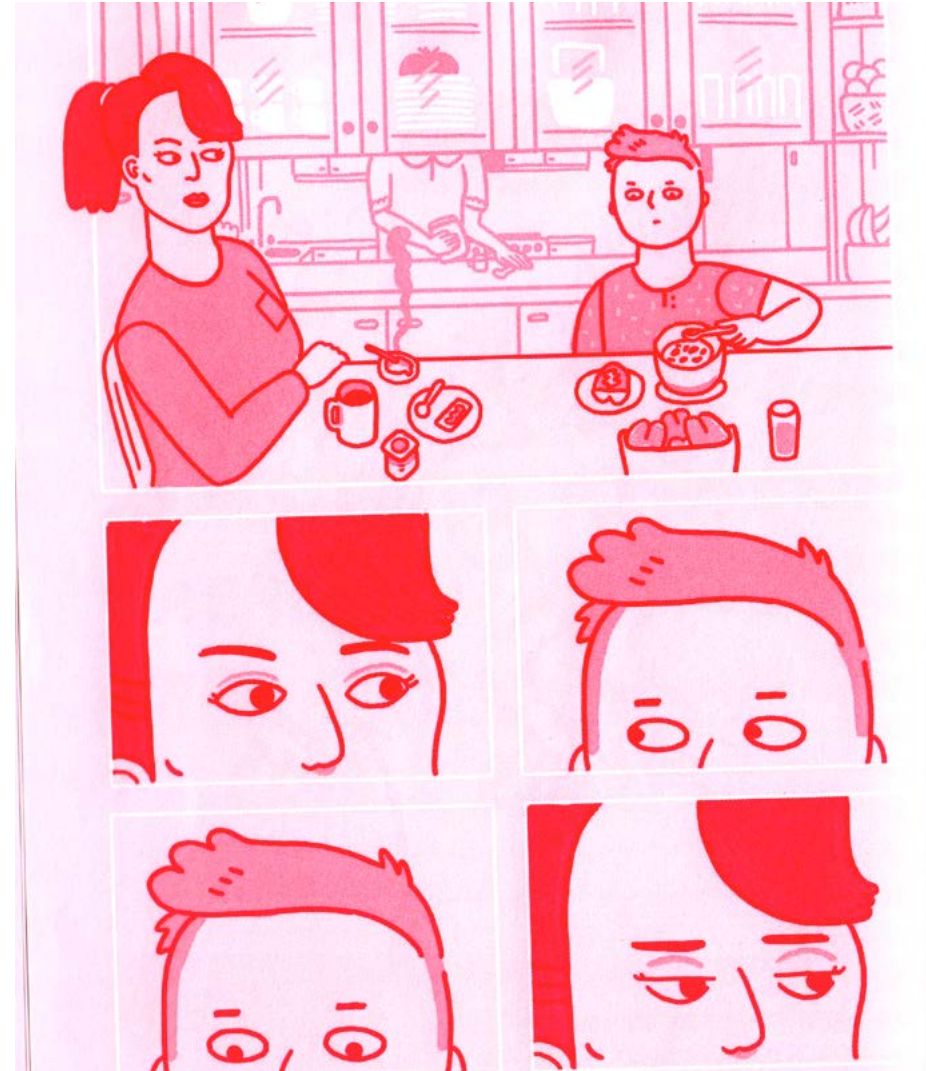
Este elemento forma parte importante en cómo se construye una novela gráfica ya que estas obras artísticas se basan en cómo el lector percibe el tiempo y como avanza una historia que es contada a través de imágenes.

El uso muy profundo de este elemento se marca en el énfasis y la búsqueda por parte del autor en cómo mostrar la narración y como esta va avanzando visualmente tomándose libertades artísticas en las cuales el lector pueda visualizar las transiciones que construye para la novela gráfica. Cuando una obra de este tipo está construida de una forma en el que se busca profundizar en este elemento es notorio ya que hay una exploración en las viñetas y los módulos y retículas se adaptan para el fin visual y narrativo que busca el autor. Cuando el uso de este elemento es profundo se utiliza óptimamente para representar acciones que están pasando en un corto tiempo o al contrario mucho después. El autor es consciente de que este elemento utilizado a su favor puede propiciar una lectura óptima y que puede atraer al lector.

La profundidad media de este elemento se reconoce cuando se busca representar el paso del tiempo en algunas viñetas o partes de la narración pero no es un elemento que destaque en la construcción narrativa de la novela gráfica.

La no profundidad de este elemento se puede identificar cuando el autor no pone tanto énfasis en crear transiciones de tiempo sino que la narración está enfocada en otros lugares del relato que no son representados visualmente.

La nula creación del paso del tiempo o movimiento en la novela se puede asociar a un relato más experimental al igual con el uso muy profundo del tiempo y movimiento. La nula representatividad de este elemento también puede narrar y ser utilizado a favor de la visualidad de la obra artística.



La forma más rápida en que un artista puede crear la ilusión de paso del tiempo es creando movimiento cuadro a cuadro como en estas viñetas extraídas de **“Gay gigante”**.

3.4 PLAN DE ANÁLISIS

Para el estudio de las obras se procederá a observar el uso de los trece elementos visuales propuestos para esta investigación en cada novela gráfica. Obtenida la información sobre el uso de los elementos se analizará cuál y cómo es la incidencia que estos tienen sobre la visualidad y el apoyo gráfico que estos elementos generan al relato visual.

A través de la tabla creada se recopilarán los datos del uso de los elementos en las novelas gráficas, los cuales tomarán un valor numérico que permitirá analizar y visualizar las variables de una forma clara.

Al obtener los datos se podrá tener una visión global a través de valores numéricos sobre la incidencia de los elementos dentro de las novelas gráficas, en este momento es cuando se puede comparar, ver frecuencias y establecer similitudes o diferencias entre los elementos estudiados.

Los datos obtenidos se presentarán a través de gráficos en los cuales se mostrarán los puntajes obtenidos para un análisis más claro de los resultados.

Luego de estudiar y recopilar por cada una de las obras se procederá a establecer relaciones entre en cada uno de los resultados para crear finalmente las conclusiones finales.

CAPÍTULO IV

Análisis de los elementos visuales de las novelas gráficas



4.1 ANÁLISIS DE ELEMENTOS VISUALES POR OBRA

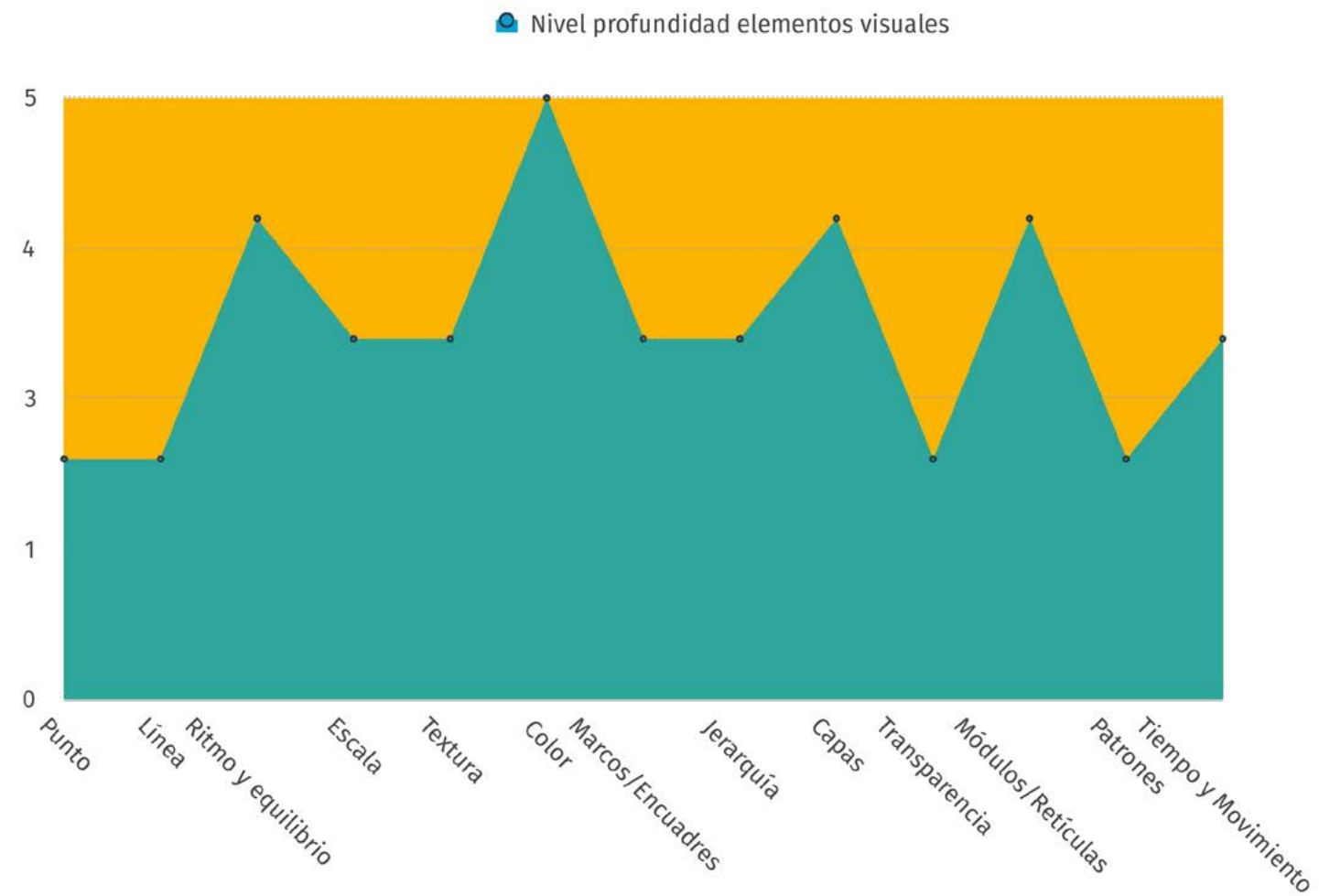
A continuación se expondrán los resultados de la investigación, los cuales corresponden a la profundidad de los elementos visuales utilizados en las novelas gráficas seleccionadas. Estos datos son recopilados a través del escalamiento tipo Likert que se realizó para el estudio de los elementos visuales de cada novela gráfica, tablas que se encuentran en el anexo de la investigación. Estas tablas se encuentran en el anexo 6.1.

Para la visualización y análisis de los datos se aborda cada obra por separado creando un gráfico de profundidad de elementos. Este gráfico representa en un área verde el porcentaje de profundidad, es decir, mientras más extensa sea el área verde más profundo es el uso que se le dio a los elementos en la obra. Al contrario, si en la obra no se encuentran desarrollados estos elementos visuales el área amarilla es la que predomina en el gráfico.

Luego de analizar cada obra por separado se procederá a comparar datos y el conteo de la profundidad de cada elemento visual agrupando las obras para un análisis global permitiendo una visión general de los elementos y cómo son utilizados en las obras estudiadas.

4.1.1 La hoja naranja

Representación gráfica de la profundidad de los elementos visuales en la novela gráfica:



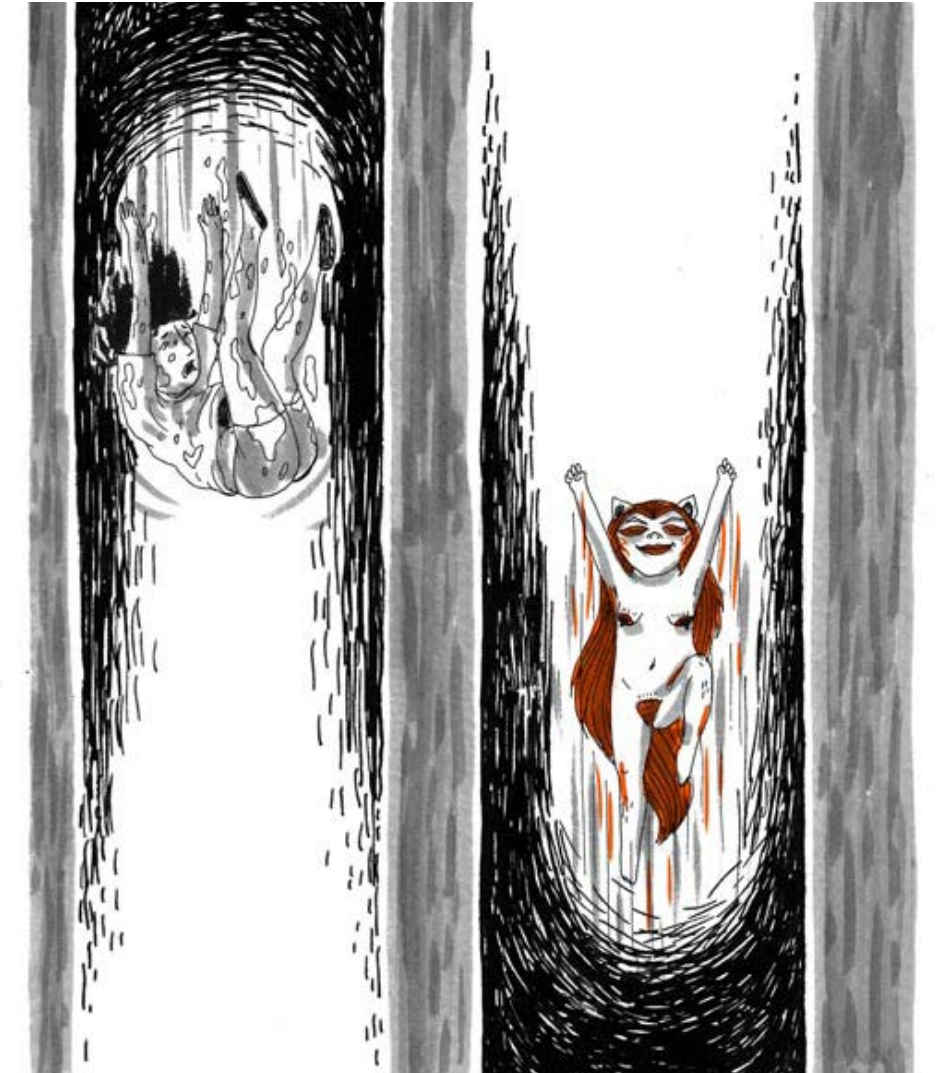
4.1.1.1 Punto: Dentro de la obra el punto se utiliza como un lugar en el espacio que tiene una concentración de fuerza, el punto es un lugar que se destaca porque convergen elementos y resalta dentro de las viñetas al ser un centro de atención para el lector.

4.1.1.2 Línea: El trabajo de la línea dentro de la obra ilustrativa no cuenta con un mayor cambio expresivo, sino que se trabaja con un grosor estable como el de un tiralíneas o lápiz pasta. Los globos de texto en cambio cuentan con un tratamiento diferente, ya que estos se dibujan con pincel teniendo cambios en el grosor de la línea y su expresividad.

4.1.1.3 Plano: Los tipos de planos que se encuentran en la obra son variados, pero generalmente se encuentran tipos de planos cerrados. En algunos casos son planos abiertos, como cuando se trabaja notoriamente con acuarelas y tintas las cuales crean planos sin un contorno fuerte que separe la figura de otras y del fondo, generando grandes planos de baja opacidad y la mayoría de las veces texturizados.

4.1.1.4 Ritmo y equilibrio: Dentro de la obra es posible observar que los pesos visuales son trabajados a través de las tonalidades, se equilibran a través de los tonos oscuros y claros. Los tonos se posicionan y contrarrestan de tal forma que la viñeta no se vea desestabilizada al utilizar muchos elementos oscuros en un lugar de la viñeta quitando prioridad a la figura protagonista. Otro elemento que cabe destacar dentro del equilibrio es la utilización del color para contrarrestar ciertas tonalidades y equilibrar los pesos visuales dentro de la viñeta.

4.1.1.5 Escala: El recurso de la escala se utiliza generalmente para resaltar detalles dentro de las viñetas además de ser ocupado para generar impacto por el acercamiento de ciertos elementos al lector. Se busca a través de la escala que los elementos sobresalgan y tomen un rol protagónico dentro de la lectura visual. Aunque este elemento no resalta dentro de la narración gráfica de la obra.



4.1.1.6 Texturas: Es posible reconocer las texturas en los trazos del pincel en las líneas y las pinceladas de las acuarelas realizadas, dando un aspecto más orgánico y menos limpio. Estas características van acorde al relato ya que se trata de una exploración en conjunto con la naturaleza siendo un aspecto orgánico un elemento que refuerza la idea dentro de la narrativa.

4.1.1.7 Colores: El uso del color dentro del relato tiene un rol importante, ya que el color se utiliza para dar protagonismo a ciertos elementos que forman parte fundamental de la narrativa. La autora selecciona elementos que son clave dentro del relato utilizando el color naranja para enlazar las ideas sobre la identidad y la búsqueda de la protagonista. Para todos los otros elementos dentro de la novela gráfica se utilizan solo grises destacando el uso del color en las viñetas.

4.1.1.8 Marcos y encuadres: Generalmente el uso de los marcos se trabajan de una forma geométrica, en algunos lugares de la narración hay cambios de grosor que refuerzan las ideas dentro del relato, creando viñetas con marcos más oscuros o iluminados dependiendo de la necesidad narrativa de la historia. Se trabaja con marcos simples y de líneas delgadas pero orgánicas que no interfieren mayormente en la idea narrativa que se está construyendo, salvo al mostrar una estética modular pero que es no rígida.

4.1.1.9 Jerarquía: Se puede observar que dentro de la obra que la jerarquía se construye a través del posicionamiento y aislamiento de los elementos. Para reforzar esta jerarquía a través del posicionamiento se utilizan los contrastes entre blancos, negros y el uso del color, este último siendo importante en resaltar y generar atención además de orden visual dentro de las viñetas.

4.1.1.10 Capas: El uso de las capas está relacionado con el trabajo de las acuarelas, lo cual le da variación de planos y elementos que se superponen unos con otros agregando profundidad a las viñetas. Otro aporte que se observa es la creación de texturas que agrega una visualidad orgánica distintiva de la obra.



4.1.1.11 Transparencia: Las transparencias utilizadas en la novela gráfica tienen estrecha relación con las texturas, ya que estas se crean a partir de los materiales con los cuales se dibujó y pintó la obra, es decir, la utilización de este recurso se puede apreciar a través del uso de las acuarelas y las distintas transparencias que se crean a partir del trabajo con este material. Las transparencias funcionan a la par de las texturas, haciéndose parte de la propuesta visual, la cual se centra en una estética orgánica y de dibujo tradicional artístico.

4.1.1.12 Módulos y retículas: Se propone una utilización de módulos rectangulares, los cuales se van adaptando al espacio de las páginas casi siempre manteniendo su proporcionalidad, sin embargo los módulos se van adaptando de acuerdo al relato, cambiando de formato apaisado y acartelado dependiendo de lo que se necesite mostrar en las viñetas sin tomar una retícula rigurosa dentro de la obra.

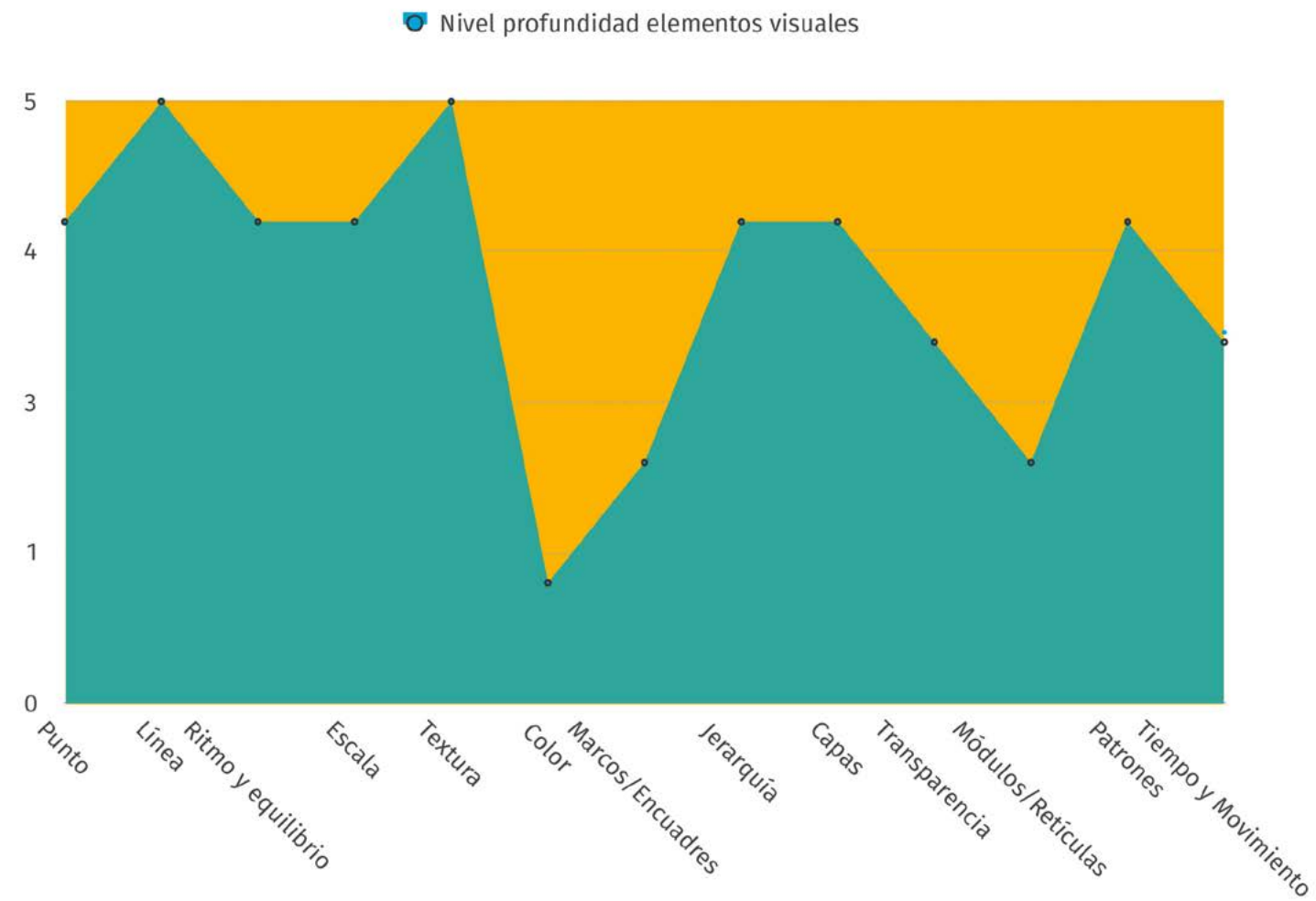
4.1.1.13 Patrones: No se utilizan patrones durante la obra que influyan visualmente en la composición o en los pesos visuales que se están creando. Se pueden observar algunos patrones para crear texturas como vellos corporales en algunos personajes.

4.1.1.14 Tiempo y movimiento: Para generar tensión y una sensación de movimiento se utilizan las líneas de atención para generar movimiento dentro de las viñetas, apoyándose además en este caso en los puntos de atención de los planos utilizados.



4.1.2 Las sinaventuras de Jaime Pardo

Representación gráfica de la profundidad de los elementos visuales en la novela gráfica:



4.1.2.1 Punto: El punto en la obra se utiliza para crear concentración de fuerzas, es un lugar dentro de la composición visual que se utiliza para llamar la atención del lector a cierto punto de una viñeta o para resaltar un elemento dentro de ella mediante esta forma.

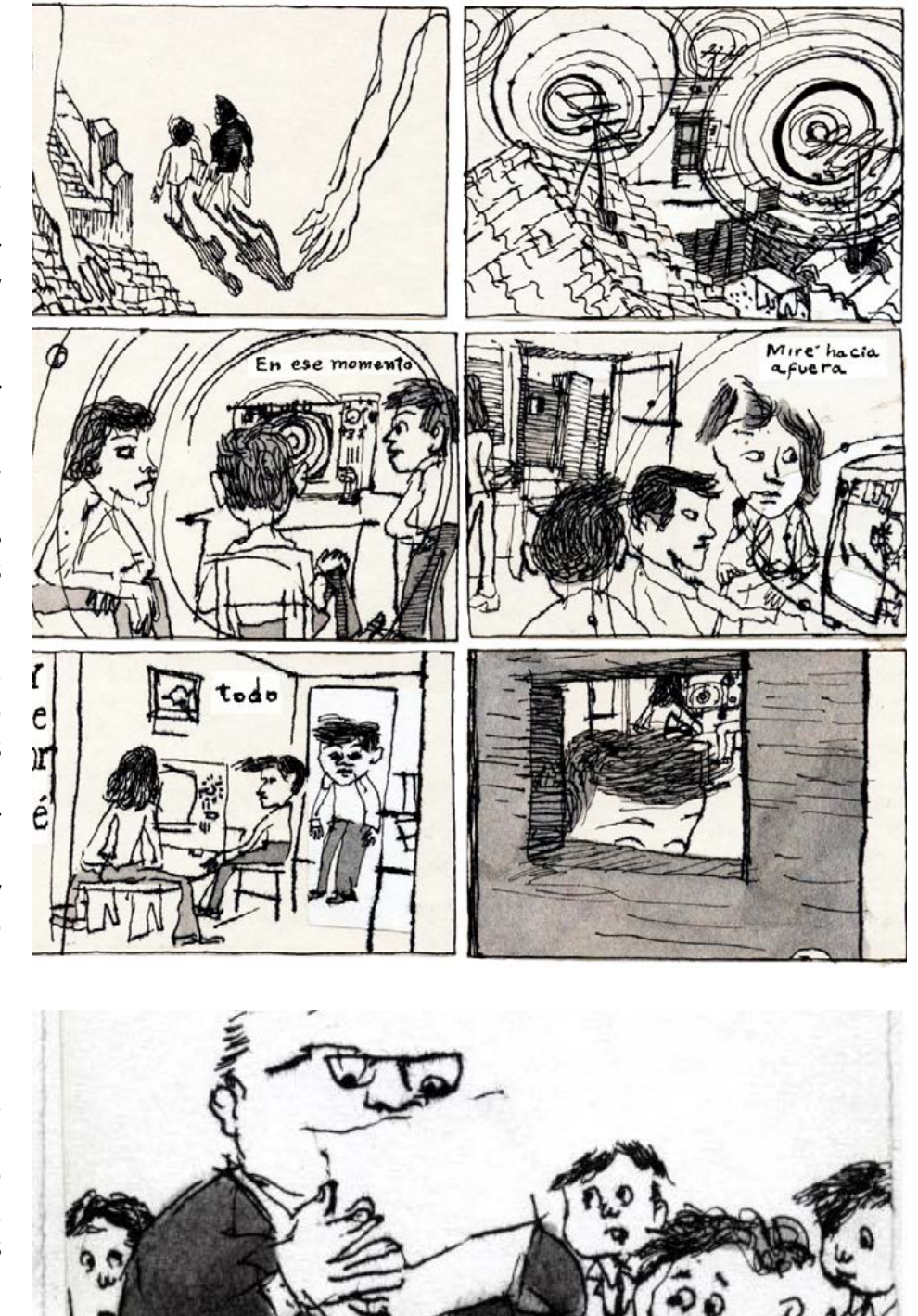
4.1.2.2 Línea: Esta obra cuenta con una utilización orgánica de la línea, tiene cambios expresivos como el cambio de grosor, opacidad y dureza a través de las ilustraciones los cuales sirven para dar mayor peso o ligereza a la imagen, además de crear texturas y materialidad en la obra.

4.1.2.3 Plano: Los planos utilizados en la obra se caracterizan por ser densos ya que las páginas se cargan con muchos elementos, sin embargo estos planos tienden a ser suaves y ligeros visualmente ya que la mayoría tiene baja opacidad. Estas características se dan en esta obra por la utilización de tintas, y la creación de planos abiertos mediante texturas, existiendo planos de variadas características pero manteniendo su densidad y materialidad dentro de la obra.

4.1.2.4 Ritmo y equilibrio: Es posible observar que el equilibrio es el trabajo de los pesos de los blancos y negros. Las figuras de color negro contrarrestan visualmente el peso de los blancos y los negros que se agregan alrededor de ella, cambiando de lugar en el que se posiciona o su escala para adaptarse mejor y mantener el equilibrio de la imagen dentro de las viñetas.

Para el ritmo se utilizan recursos visuales como la repetición y variación en tamaño de elementos como círculos o líneas, creando una variación visual rítmica a través de estos recursos.

4.1.2.5 Escala: La complejidad de los elementos que componen visualmente la obra dificultan el detenimiento en todos los detalles que se están utilizando en ella, siendo el uso de la escala un recurso que ayuda al lector el mostrar y resaltar ciertos elementos que contribuyen a la narración de la historia. La escala se utiliza para poner énfasis y resaltar dentro de las viñetas elementos importantes dentro de la narración.



4.1.2.6 Texturas: Existe un uso variado de las texturas, esto dado por la utilización de diferentes materiales y técnicas a lo largo de la obra en las cuales se puede apreciar el uso de tintas, achurados, y pinceles que le dan una visualidad orgánica y artística la novela gráfica.

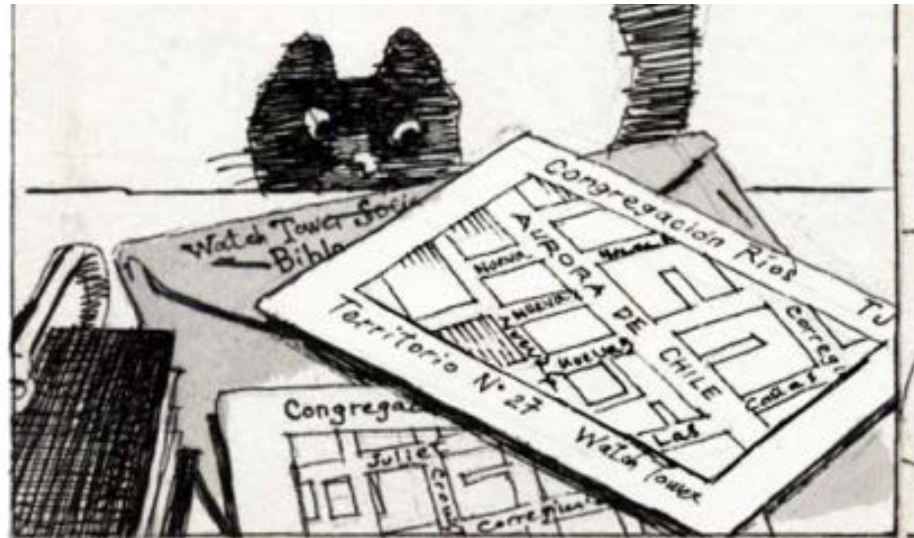
4.1.2.7 Colores: En la novela gráfica no se utiliza el recurso del croma sino que la obra se apoya en el uso del blanco/negro más escala de grises.

4.1.2.8 Marcos y encuadres: Los marcos en la obra se caracterizan por ser simples de líneas delgadas y duras, se utilizan grandes márgenes blancos y marcos geométricos que no tienen mayor incidencia visualmente en el relato de la obra más que para enmarcar lo que se quiere destacar dentro de la viñeta.

4.1.2.9 Jerarquía: En la obra existe un uso variado de las jerarquías, visualmente es una obra compleja ya que se encuentran muchos elementos dentro de las viñetas, por lo que el autor utiliza recursos variados para generar jerarquías a través de la escala, los pesos visuales de los negros y blancos, la ubicación de ciertos elementos etc. Se juega mucho con los elementos para generar jerarquías dentro de las viñetas y las páginas.

4.1.2.10 Capas: Generalmente se utilizan para crear planos de profundidad y resaltar ciertos elementos. El uso de las capas está relacionado generalmente con el trabajo de tintas, aunque también se crean a partir de achurados, ambos elementos ampliamente utilizados dentro de la obra.

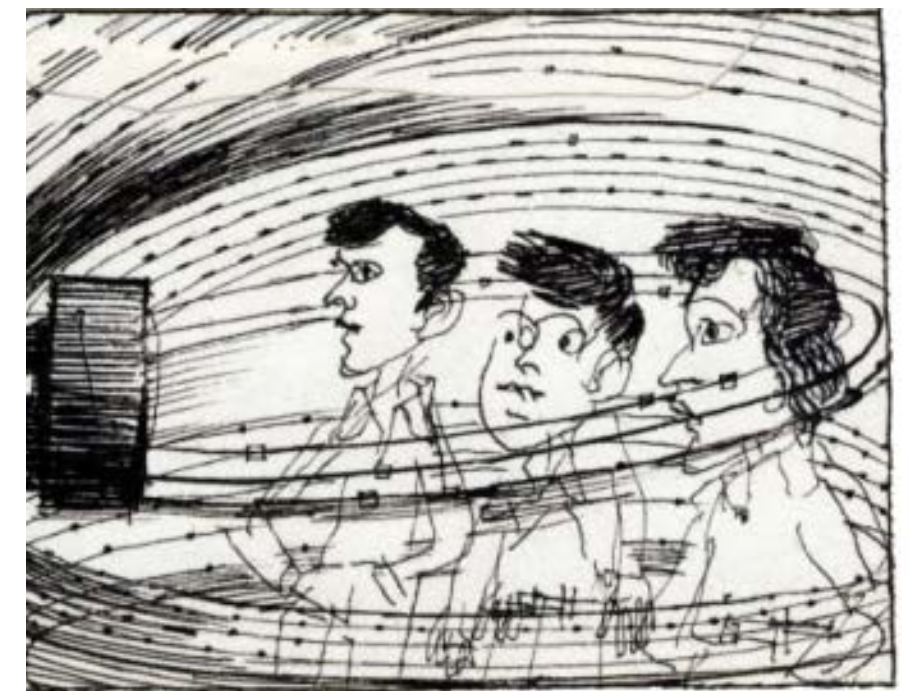
4.1.2.11 Transparencia: Este elemento está relacionado con los materiales que se utilizaron para ilustrar la obra, en este caso es posible observar que el uso de las capas se crea a partir de las tintas las cuales cambian de densidad dependiendo de lo que el autor quiere mostrar y resaltar mediante su uso.



4.1.2.12 Módulos y retículas: El uso de los módulos se caracteriza por mantener formas siempre rectangulares, siendo ordenados y compactos. El uso de la retícula dentro de la obra está relacionada con los módulos utilizados, cortando casi siempre la página en tres partes formando 6 viñetas por página.

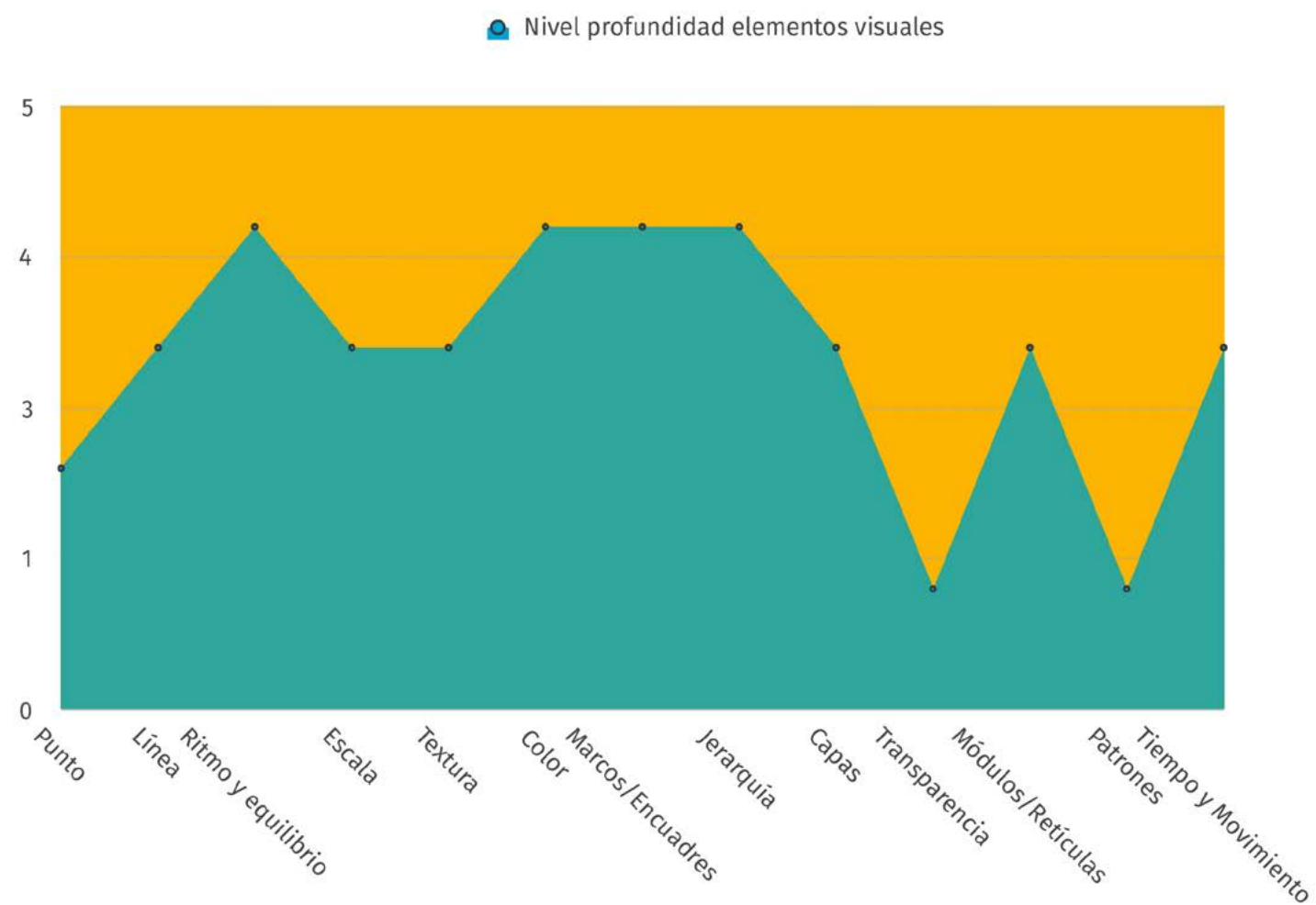
4.1.2.13 Patrones: Se utilizan patrones de líneas los cuales se usan para la creación de pesos visuales, separación de planos y jerarquías a través del balance de los blancos y negros.

4.1.2.14 Tiempo y movimiento: Para generar una mayor sensación de movimiento también se apoya en el recurso de las líneas de tensión y en el peso visual de los elementos. El movimiento está dado generalmente por las figuras negras que toman protagonismo en la viñetas y se van desplazando a través de ellas. Para sugerir paso de tiempo se suele recurrir al uso de varias viñetas que muestran una acción en proceso.



4.1.3 Santa María 1907

Representación gráfica de la profundidad de los elementos visuales en la novela gráfica:



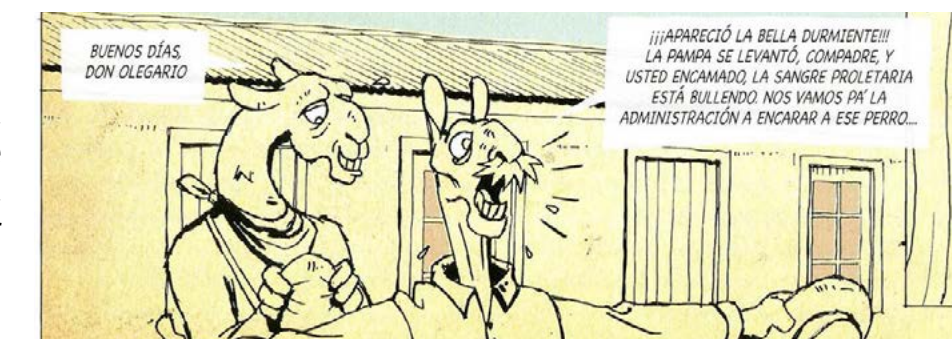
4.1.2.1 Punto: Es posible dar cuenta como este elemento no configura una pieza fundamental para la visualidad de la novela gráfica, ya que no se está utilizando para generar texturas o no se utiliza para generar tensión dentro de las viñetas como un lugar donde convergen las fuerzas visuales para resaltar ciertos objetos como en las novelas gráficas anteriores.

4.1.2.2 Línea: La utilización de la línea dentro de la novela gráfica se caracteriza por no alcanzar a ser completamente orgánica, ya que se trata de una línea dura y que cambia de grosor en ciertas ocasiones, como si se dibujara con un lápiz pasta. Otra de las características de la línea en la obra es que muchas veces esta se quiebra, uniéndose a través de varias líneas que conforman un solo trazo.

4.1.2.3 Plano: Se caracteriza por planos cerrados y duros. Algunas veces se juega con el grosor de los bordes creando planos que se diferencian entre sí al superponerse unos con otros.

4.1.2.4 Ritmo y equilibrio: El equilibrio dentro de esta obra es creado a través de la creación de una composición y el posicionamiento de los elementos en puntos claves que dan un orden y equilibrio a la viñeta. Esta forma de equilibrar está dado posiblemente porque se utiliza el color en la obra, a diferencia de las obras anteriores en las que predomina en uso de blanco y negro, Santa María 1907 sale de la línea convencional teniendo que apoyarse en recursos estructurales que dan equilibrio a sus viñetas. Nuevamente el ritmo dentro de la obra toma una representación visual a través de la repetición de viñetas que dan una sensación de avance temporal.

4.1.2.5 Escala: El recurso de la escala le sirve a la novela gráfica para mostrar detalles y darle al lector una percepción más fuerte con ciertas páginas y viñetas que son importantes dentro de la lectura, buscando con este recurso realizarlas y darles un mayor protagonismo visualmente.



4.1.2.6 Texturas: El uso de las texturas dentro de la obra se caracteriza por emular el material de un papel poroso al cual se le aplicó acuarelas. Si bien las texturas dentro de la obra no forman un elemento esencial y que influya dentro del relato, visualmente lo hace más interesante y menos plano y limpio de lo que se podrían ver las páginas de la obra.

4.1.2.7 Colores: La novela gráfica es una de las pocas que utilizan color dentro de las obras seleccionadas. Se caracteriza por usar tonos en su mayoría amarillos, variando en algunas páginas pero siempre manteniendo una baja saturación, casi llegando a los colores pasteles. A pesar de que cuenta con el recurso cromático estos no se utilizan para resaltar elementos como en el caso de la hoja naranja, sino que cumplen una función más estética pero sin intervenir dentro del relato gráfico.

4.1.2.8 Marcos y encuadres: La obra cuenta con un tratamiento clásico de los marcos, siendo la mayoría de las veces geométricos y de

líneas duras que lo separan del fondo. La característica que resalta dentro del uso de los marcos y encuadres es la forma en que en algunas páginas se superponen viñetas, utilizando los marcos para separar la viñeta superpuesta y que esta no se funda con el fondo.

4.1.2.9 Jerarquía: Se posicionan los elementos en lugares claves de la composición utilizando los puntos de fuerza y líneas de atención. Se tiende a equilibrar menos los pesos visuales entre blancos y negros, siendo la composición y posicionamiento el recurso clave para generar jerarquías dentro de las viñetas y páginas.

4.1.2.10 Capas: En general el uso de capas se genera para apoyar narrativamente la historia a través de la superposición de planos, en este caso se suelen superponer viñetas, las cuales generan un relato más fluido y complejo al combinar varias escenas en una sola página.

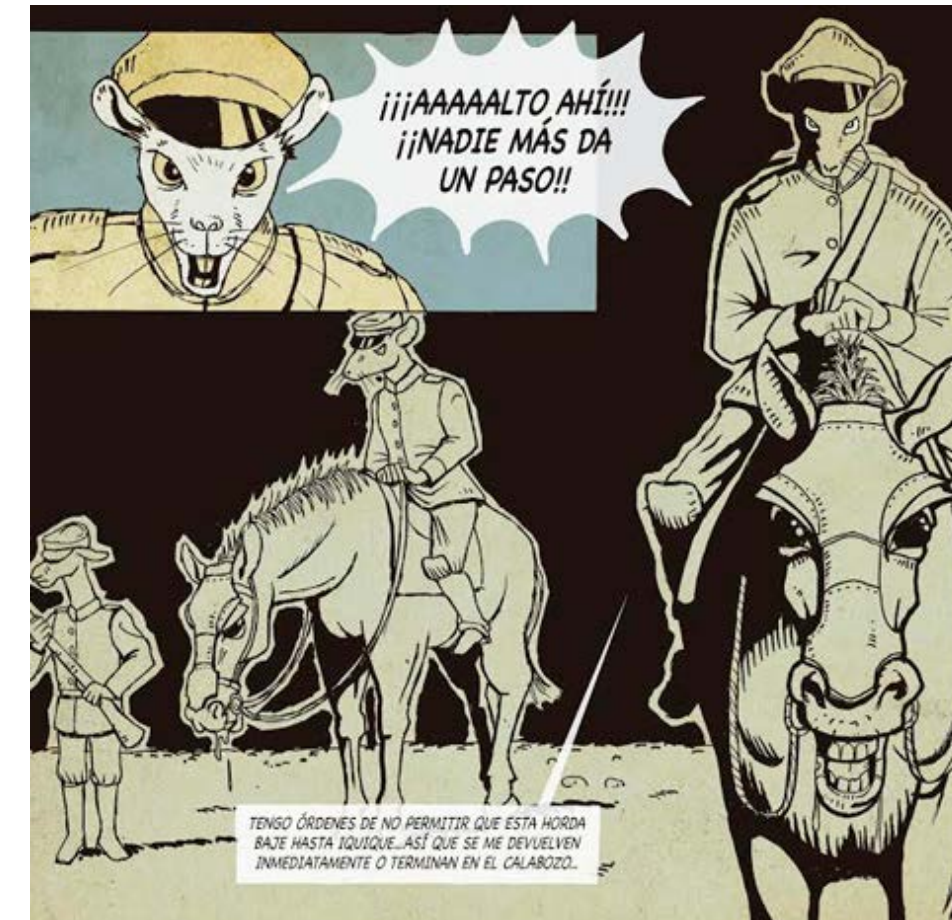


4.1.2.11 Transparencia: No se presentan dobles espacialidades, las figuras creadas a partir de la tinta utilizada en la obra no presentan cambios de opacidad que permitieran usar este recurso.

4.1.2.12 Módulos y retículas: Una de las características de la obra es que se está trabajando en un formato apaisado, por lo tanto los módulos que se crean son rectángulos apaisados que siguen una retícula compacta que la mayoría de las veces divide la hoja en dos filas horizontales para ocupar de forma más eficiente el espacio de la hoja. Generalmente se usa una retícula mecánica pero en ciertos lugares de la narrativa se superponen los módulos y se juega con el orden de estos elementos lo cual genera más movimiento y rompe con el orden de la retícula generando una lectura más fluida e interesante.

4.1.2.13 Patrones: No hay patrones propiamente tal, se usan líneas y puntos los cuales ayudan a crear materialidad y pesos visuales.

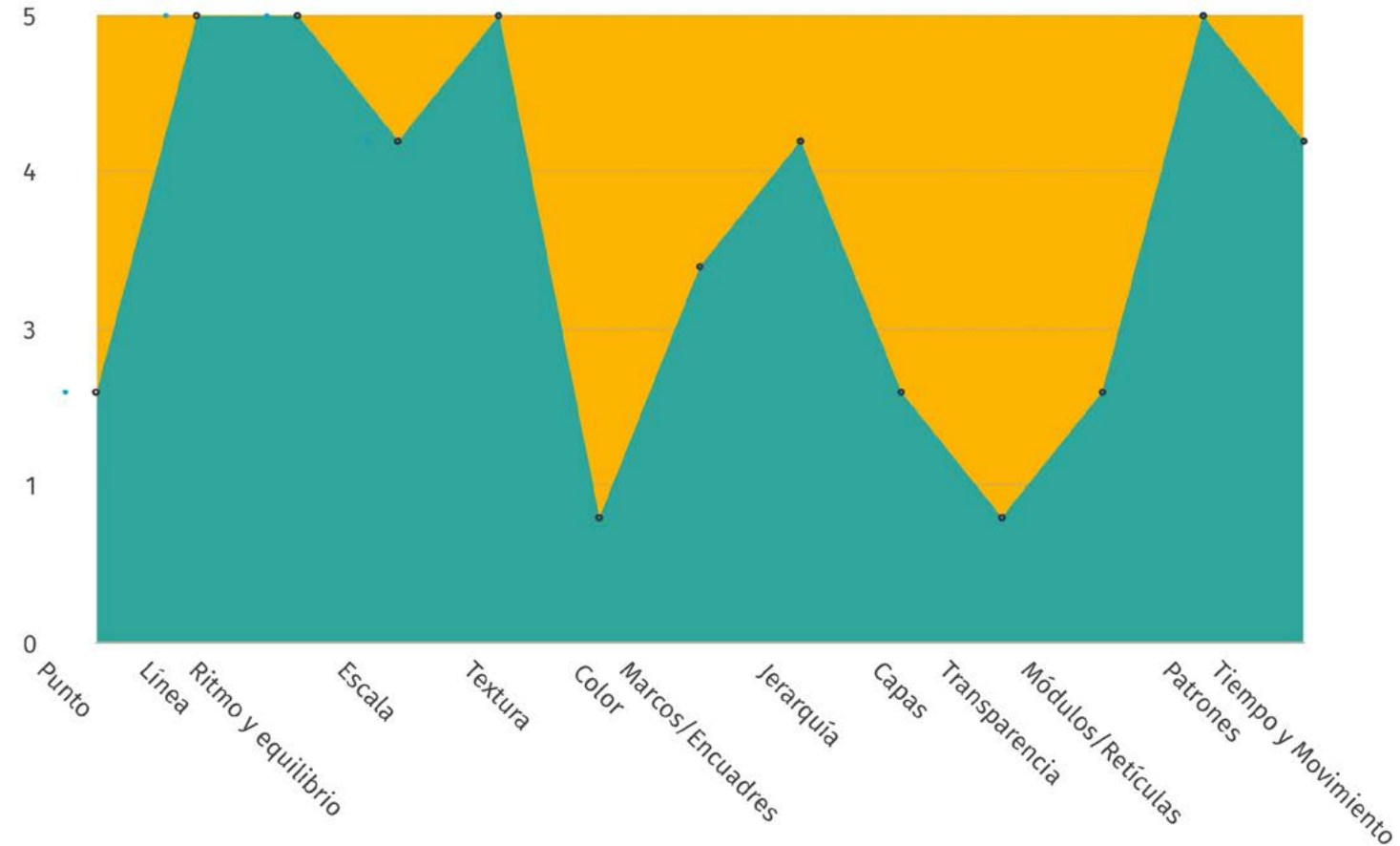
4.1.2.14 Tiempo y movimiento: Las líneas de tensión se hacen presentes en el trabajo de movimiento, mostrando hacia donde debería moverse la atención del lector. El tiempo se ve acentuado al utilizarse varias viñetas para mostrar un momento en específico dentro de la narración.



4.1.4 Los Sofistas

Representación gráfica creada a partir de la tabla D de la profundidad de los elementos visuales en la novela gráfica:

Nivel profundidad elementos visuales



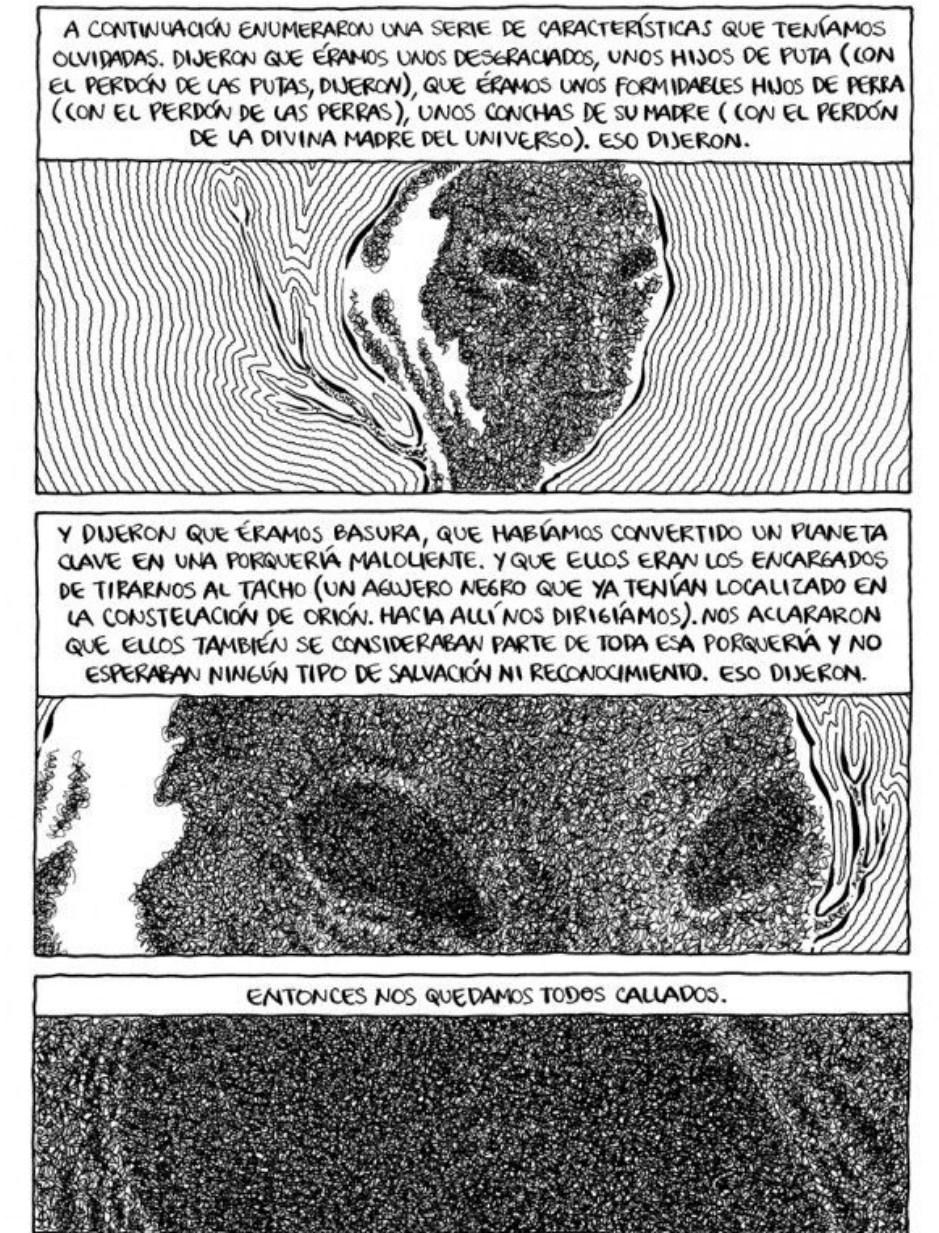
4.1.2.1 Punto: Dentro de la obra se crean muchas texturas y patrones, pero curiosamente el punto no se utiliza para generar estos recursos. En la obra uno de los usos que más se destacan es la utilización del punto como un lugar de atención dentro de las viñetas, pero no es un recurso al cual se le atribuya mucha importancia dentro de la obra.

4.1.2.2 Línea: Similar a lo que ocurre en Las sinaventuras de Jaime Pardo el uso de la línea se caracteriza por ser orgánica, teniendo cambios de grosor permitiendo una diferencia entre pesos visuales, y generando recursos visuales como separación de planos resaltando y ocultando ciertas figuras dependiendo de los que se necesite en el relato. Otro uso que se da ampliamente en la obra es la utilización de la línea en conjunto para generar texturas.

4.1.2.3 Plano: Los planos se caracterizan por ser densos de bordes duros y cerrados. Los achurados tienen inferencia en el peso visual de estos planos ya que los tipos de achurados utilizados dentro de la obra van variando tanto en forma como en grosor infringiendo en la visualidad de las páginas.

4.1.2.4 Ritmo y equilibrio: Una marcada tendencia dentro de la obra es equilibrar las viñetas a través de los pesos visuales mediante el uso de los blancos y negros. Siendo el negro el elemento que predomina en las viñetas el blanco contrarresta y se transforma en el elemento que destaca dentro de las ilustraciones. Para generar ritmo dentro de las viñetas se posicionan figuras en lugares estratégicos dentro de las viñetas y esta figura se va desplazando a medida que se sigue la lectura, marcando un compás en la narración gráfica.

4.1.2.5 Escala: La escala se utiliza para generar cambios perceptivos dentro de las viñetas que están ligados al acercamiento de elementos al lector. Generalmente el uso de la escala permite una mayor reflexión dentro de la lectura gráfica al alejar o acercar ciertas figuras ocultando y mostrando detalles al lector para que este interprete lo que sucede dentro del relato.



4.1.2.6 Texturas: Esta novela gráfica se destaca por el uso de las texturas ya que casi toda la obra se construye a través de este recurso. Existe un gran trabajo de texturizado a partir de pequeñas líneas, las que construyen los blancos y negros de la obra.

4.1.2.7 Colores: En la obra no se utiliza el color, solo blanco y negro.

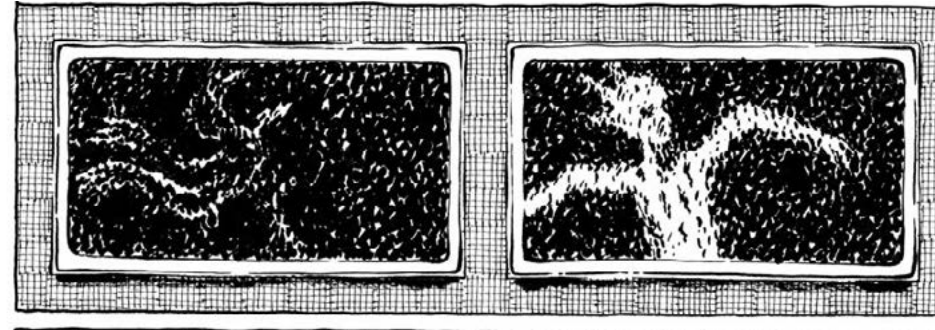
4.1.2.8 Marcos y encuadres: Los marcos utilizados no influyen en el relato y en la visualidad de la novela gráfica, de marcos de líneas delgadas y sin cambios de grosor toman la función principal de sostener el contenido de las viñetas.

4.1.2.9 Jerarquía: Al trabajar el equilibrio a través del balance de los blancos y negros la jerarquía se trabaja a través de este recurso. Los blancos tienen a resaltar y ser el punto de atención dentro de la lectura al contrastarse con fondos negros y texturizados que destacan las figuras blancas puestas estratégicamente dentro de las viñetas.

4.1.2.10 Capas: En el trabajo de achurado de la obra es donde se puede apreciar el uso de las capas, más que un recurso que se utilice deliberadamente para generar una sensación visual o apoyar la narrativa este se encuentra adjunto a la técnica ilustrativa que se utiliza para los dibujos de la obra.

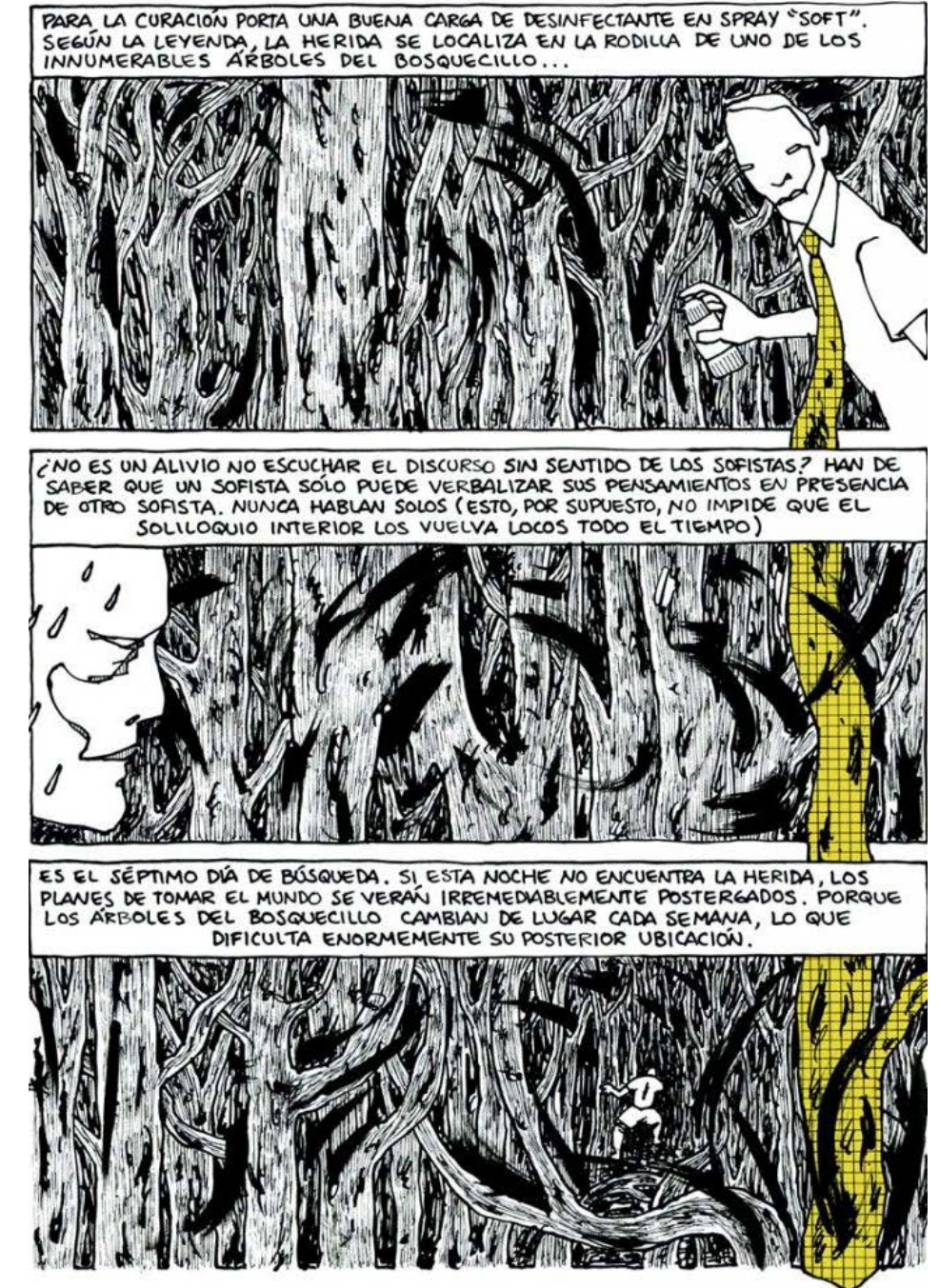
4.1.2.11 Transparencia: No existe un uso de transparencias dentro de la obra ya que no hay dobles espacialidades y cambios de opacidad que dejen ver elementos a través de otros.

4.1.2.12 Módulos y retículas: Rectangulares y geométricos son los módulos que se utilizan en la novela gráfica, generalmente de viñetas más apaisadas que se extienden dentro de las páginas. La retícula tiende a ser bastante simple y monótona, partiendo la hoja verticalmente en tres espacios que se convierten en las viñetas de la obra.



4.1.2.13 Patrones: La obra está compuesta casi en su totalidad de patrones compuestos por líneas, figuras geométricas y figuras irregulares los cuales crean una visualidad recargada de elementos que chocan y separan figuras a través de este recurso.

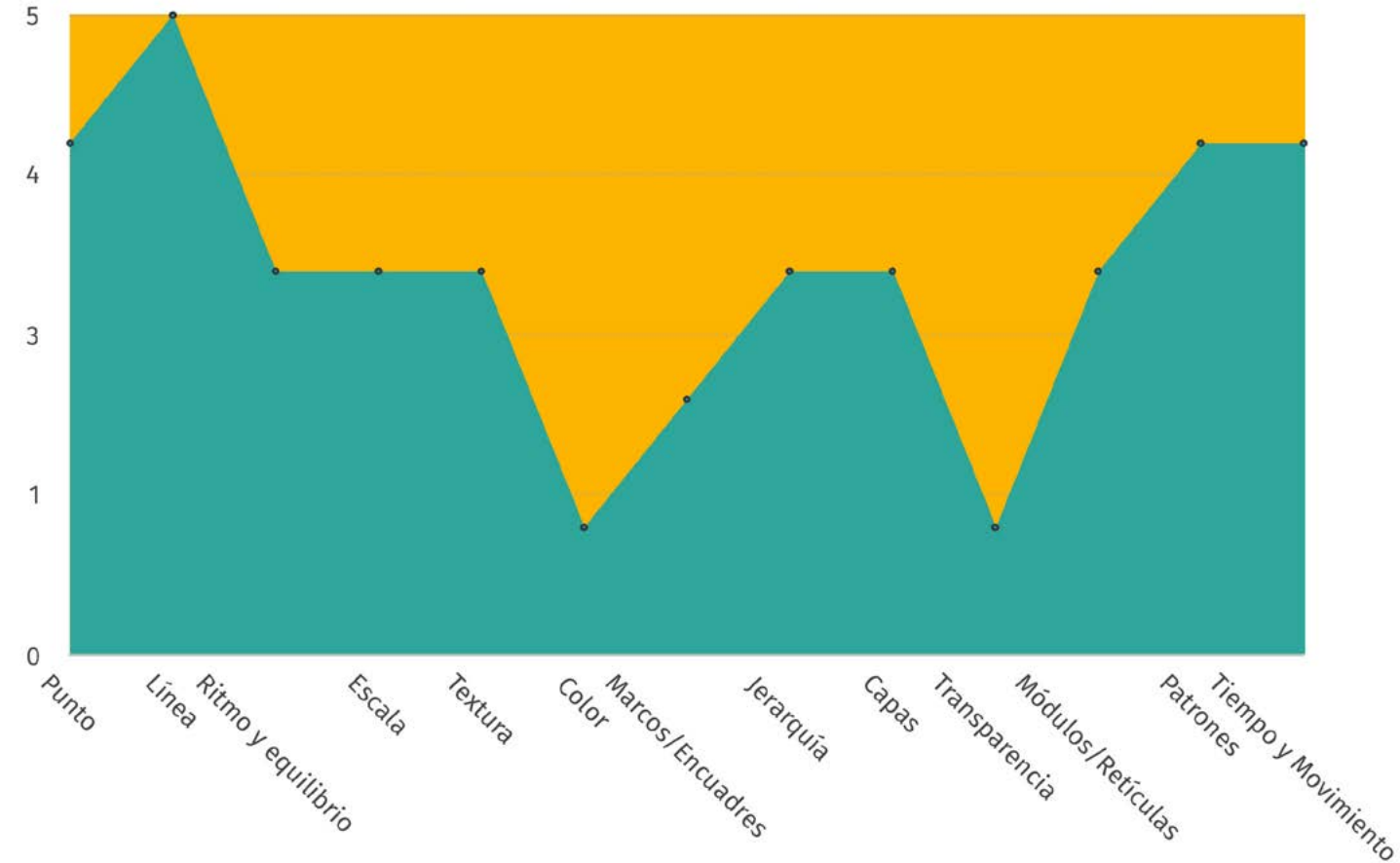
4.1.2.14 Tiempo y movimiento: Es fácil observar el flujo de lectura dentro de las viñetas ya que los elementos protagónicos y que se mueven dentro del espacio están puestos estratégicamente para generar este movimiento, apoyado por el uso de los blancos y negros las figuras cambian de posición pero repitiendo el fondo de la viñeta, lo cual crea la sensación de movimiento.



4.1.5 Placilla la última batalla

Representación gráfica creada a partir de la tabla D de la profundidad de los elementos visuales en la novela gráfica:

● Nivel profundidad elementos visuales



4.1.2.1 Punto: En la novela gráfica Placilla se crean diferenciaciones de planos a través de sombreados y luces creados a partir de patrones de puntos. La obra se apoya visualmente en este recurso ya que le permite generar que ciertos elementos obtengan más peso visual que otros destacando y ocultando a través de jerarquías visuales. Siendo una de las obras que más se apoya en el punto ocupandolo funcionalmente para lograr un equilibrio dentro de las obras estudiadas.

4.1.2.2 Línea: A través de la obra la las líneas tienen un tratamiento muy expresivo y orgánico, las cuales van cambiando para darle diferentes pesos a las ilustraciones a lo largo de la obra. El tratamiento del grosor de las líneas busca generar distintos pesos visuales y destacar elementos de las ilustraciones, a diferencias de algunas obras anteriores en las cuales se mantiene una línea sin mayores cambios siendo continua y plana.

4.1.2.3 Plano: Se caracteriza por planos duros y de gran peso, ya que se trabaja con blancos y negros combinados con el uso de bordes cerrados y duros.

4.1.2.4 Ritmo y equilibrio: A pesar de que la obra cuenta con recursos como el uso de los blancos y negros, el equilibrio visual no se trabaja con estos recursos. El equilibrio dentro de la obra es dado a través de la composición y estructura de las viñetas o páginas, posicionando elementos que tienen mayor relevancia y equilibrando a través del orden de los elementos en el plano visual. El ritmo de las viñetas se va marcando y ayudando del por el uso del posicionamiento de los elementos para el equilibrio de las viñetas, este posicionamiento insinúa un ritmo y movimiento que hace fluida la lectura y la mirada del lector hacia los puntos claves de la lectura gráfica.



4.1.2.5 Escala: Se simula un acercamiento de los personajes a la “cámara” sumergiendo aún más al lector en la viñetas y en lo que está ocurriendo en ellas. Hay momentos en los cuales el artista utiliza el recurso de la escala para obtener un mejor apreciamiento de detalles que se perderían si no se hiciera hincapié en ellos.

4.1.2.6 Texturas: El modo de uso de las texturas está dado para la representación visual de la materialidad de elementos. Si bien la obra tiene un trazo orgánico como cambios de grosor en la línea permitiendo que el peso de los blancos y negros sean fluidos, no presenta el mismo uso de las texturas como es en el caso de la hoja naranja. Cuando se recurre a las texturas dentro de la novela gráfica es porque se quiere destacar el recurso para generar ciertas sensaciones visuales ligada ciertos materiales y superficies que requieren un tratamiento especial para que visualmente representen el objeto real que se está dibujando.

4.1.2.7 Colores: En la novela gráfica no existe un uso del croma, sino que se utilizan blancos negros y escala de grises.

4.1.2.8 Marcos y encuadres: El uso de los marcos y márgenes se adapta al modelo más utilizado dentro de las obras, el uso de grandes márgenes blancos que enmarcan las viñetas y hacen que destaquen dentro del formato y el uso de marcos sólidos y neutros que cumplen con la función de separar una viñeta de otra sin mayores cambios gráficos.

4.1.2.9 Jerarquía: Similar a lo que ocurre en la novela gráfica Santa María 1907, la jerarquía se trabaja a través del posicionamiento de los elementos que se quieren resaltar en lugares estratégicos dentro de las viñetas. La jerarquía dentro de la novela gráfica se trabaja a través de una forma estructural, a diferencia de otras obras en las cuales se usa el recurso cromático.



4.1.2.10 Capas: La utilización de las capas se caracteriza por el uso de tramas digitales sobre ciertos elementos, las cuales crean distinciones visuales y aportan en el equilibrio y en la composición de las viñetas.

4.1.2.11 Transparencia: No existe un uso de transparencias dentro de la obra, no se trabaja con cambios de opacidad que permitieran el uso de este recurso.

4.1.2.12 Módulos y retículas: Es posible observar a simple vista como los módulos de la obra se componen por formas como cuadrados y rectángulos posicionados de una forma sólida en la página. Con esta solidez la lectura fluye de una manera ordenada y concisa, el lector no puede perderse dentro del relato ya que este se posiciona de una forma limpia y ordenada. No hay una retícula estricta dentro de la obra, se trata de ocupar lo mejor posible el espacio posicionando las viñetas de una forma en que el relato fluya y se adapte al tamaño de la hoja manteniendo su legibilidad.

4.1.2.13 Patrones: Se utilizan patrones de puntos los cuales se usan para la creación de pesos visuales, separación de planos y jerarquías a través del balance de los blancos y negros.

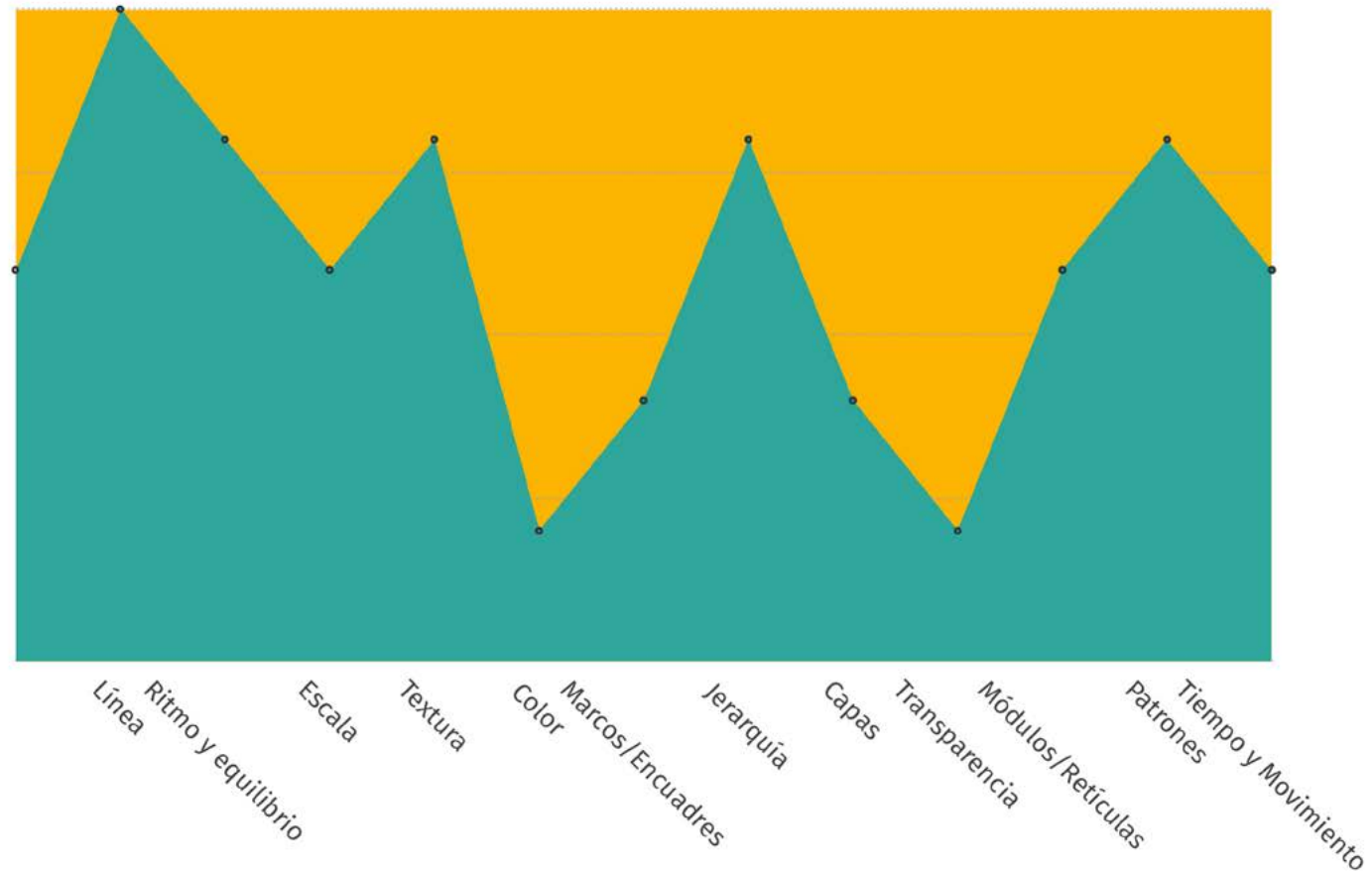
4.1.2.14 Tiempo y movimiento: Las líneas de tensión son parte importante en la creación de movimiento, ya que estas son utilizadas para darle mayor tensión a los elementos de las viñetas y permite crear una fluidez en ellas. A diferencia de otras obras en las que se utiliza la repetición de viñetas para crear una sensación de paso del tiempo en esta obra este movimiento es creado a partir del posicionamiento de elementos en el espacio.



4.1.6 Ídolo

Representación gráfica de la profundidad de los elementos visuales en la novela gráfica:

Nivel profundidad elementos visuales



4.1.2.1 Punto: Dentro de la obra el punto no configura un elemento significativo en la composición gráfica de la novela. No existe un uso como trama o para generar texturas como en trabajos anteriores, tampoco se usa a nivel compositivo como un lugar donde convergen elementos que resalten dentro de las viñetas.

4.1.2.2 Línea: Se destaca por el uso de la línea ya que estas componen casi la totalidad de la obra, existe un trabajo de achurado que se utiliza para dibujar las ilustraciones de la novela gráfica y además se sombrea y se texturiza con ellas. Todo el trabajo de las líneas es a partir del conjunto, ya que estas no tienen mayor cambio expresivo, sino que se trabaja con un grosor estable como el de un tiralíneas o lápiz pasta.

4.1.2.3 Plano: Planos densos de bordes duros y cerrados caracterizan esta obra por sus ilustraciones que ocupan mucho el recurso del achurado. Estos achurados se hacen más pesados o más livianos a través de la obra lo cual crea distintos tipos de planos a lo largo del libro teniendo incidencia en el balance de pesos visuales en las viñetas y páginas.

4.1.2.4 Ritmo y equilibrio: El equilibrio visual se genera a través de los blancos y negros. El uso del achurado un elemento importante ya que permite crear balances dentro de las viñetas creando una variación de grises además del blanco y el negro. El ritmo se trabaja como en obras anteriores, se repiten viñetas en las cuales las acciones que suceden en ellas pueden verse como si hubiera un avance en el tiempo.

4.1.2.5 Escala: La utilización de la escala se caracteriza por resaltar detalles y poner énfasis en ciertos elementos dentro de la narración. La mayoría de las veces se crea un zoom a estos elementos para mostrar mejor lo que no se podría ver a simple vista dentro de una viñeta.

4.1.2.6 Texturas: Se realizan texturas que ayudan a equilibrar los pesos visuales dentro de las viñetas, además de crear materialidad de ciertos elementos apoyando la visualidad de esta novela gráfica en este recurso.



4.1.2.7 Colores: El recurso cromático también se centra en la utilización de blancos/negros más escalas de grises, escalas que son generadas a través de los achurados que se utilizan en la obra.

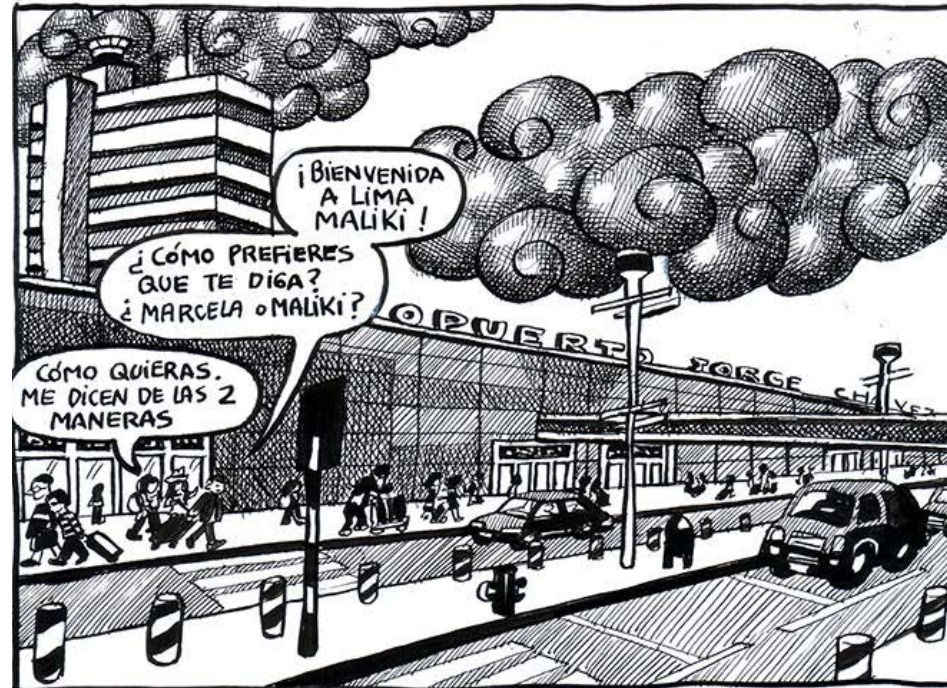
4.1.2.8 Marcos y encuadres: Los marcos en la obra se caracterizan por ser geométricos y no tienen mayores cambios de grosor o de forma. Estos marcos los rodea un margen blanco que permite separar las viñetas del borde de las páginas aislando y destacando el contenido que se muestra en las viñetas. A pesar de que hay un tratamiento geométrico y los marcos no tienen mayor incidencia en la narración, se tiende a superponer elementos que salen y rompen esta geometría generando una narración más orgánica.

4.1.2.9 Jerarquía: En esta obra también se construye jerarquía a través del balance de los blancos y negros, pero en este caso el blanco es el elemento que resalta dentro de las composiciones. La mayoría de las veces se construye sobre un fondo oscuro, lo cual hace resaltar los elementos en blancos por contraste.

4.1.2.10 Capas: Muy parecido a lo que ocurre en Los sofistas, el uso de las capas va de la mano con la utilización de achurados que requieren la superposición de elementos para generar este recurso. No es un recurso que se utilice conscientemente, sino que es producto de la técnica trabajada en la novela gráfica.

4.1.2.11 Transparencia: No existe un uso de las transparencias como tal, ya que no se comparte una doble espacialidad como propone la definición de transparencia. Todo el trabajo ilustrativo es creado a partir de un plano sin cruzarse y entrecer elementos a través de otros.

4.1.2.12 Módulos y retículas: Generalmente dentro de la obra los módulos se tratan rectangularmente, manteniendo la geometría de las viñetas. Sin embargo la retícula tiende a ser fluida, y los módulos se van posicionando de una manera en que la lectura se vea favorecida por el tratamiento espacial que se le da a los módulos y como estos muestran la información contenida en las viñetas.



4.1.2.13 Patrones: Existe el uso de patrones generalmente creados a partir de conjuntos de líneas que permiten generar y separar planos, pesos visuales y equilibrar las viñetas.

4.1.2.14 Tiempo y movimiento: Se repite la utilización de las líneas de tensión para generar movimiento dentro de las viñetas. Para sugerir paso de tiempo se suele recurrir al uso de varias viñetas que muestran una acción en proceso.



4.2 ANÁLISIS GENERAL DE LOS ELEMENTOS VISUALES EN LAS OBRAS

Los resultados de esta sección corresponden al conjunto de puntajes por novelas gráficas. A través del escalamiento tipo likert los elementos visuales toman un valor numérico, el cual se suma para obtener un puntaje que determina la obra que tiene una mayor profundidad en los elementos visuales que la componen y las obras que no tienen completamente desarrollados estos aspectos.

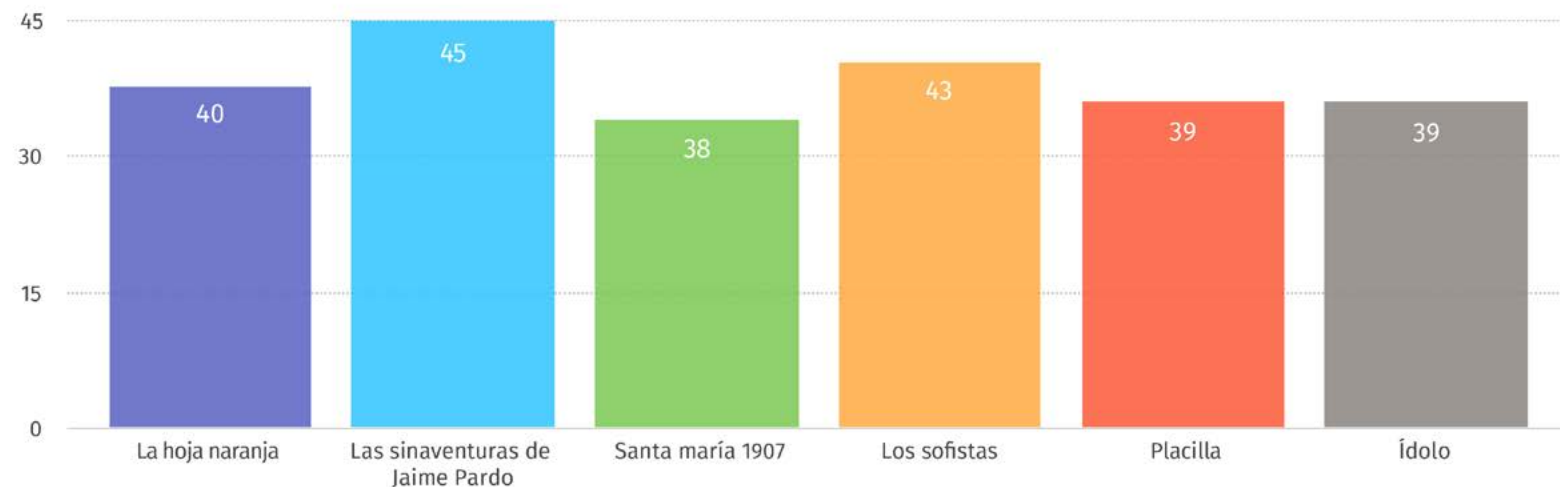
Como podemos apreciar en el siguiente gráfico creado a partir de la tabla G, nos damos cuenta que los resultados se mueven desde 45 hasta 38 puntos, tomando en consideración que el puntaje más bajo posible de obtener es 13 y el máximo es 65.

La obra que presenta un mayor puntaje es Las sinaventuras de Jaime pardo con 45 puntos, y la obra que tiene la puntuación más baja es Santa María 1907 con 38 puntos. Los sofistas es la obra que se encuentra en segundo lugar seguida por La hoja naranja con 43 y 41 puntos respectivamente.

Puntaje máximo: 45
puntaje mínimo: 38

OBRAS	PUNTAJES
La hoja naranja	40
Las sinaventuras de Jaime Pardo	45
Santa maría 1907	38
Los sofistas	43
Placilla	39
Ídolo	39

Comparación de puntajes por obra



4.3 ANÁLISIS GENERAL DE LA PROFUNDIDAD DEL USO DE LOS ELEMENTOS VISUALES

La segunda parte del análisis general concierne completamente a los elementos visuales en sí, cuáles son los usos que más se destacan dentro de las novelas gráficas y cuales son los elementos que no se desarrollan dentro de este medio, permitiendo una visión general de la utilización de los elementos visuales del diseño gráfico en las novelas de los autores chilenos.

La tabla es creada a partir de la suma de los elementos visuales de todas las obras, para obtener el recurso que se utiliza con más profundidad dentro de las obras estudiadas. Esta tabla se encuentra en el anexo como tabla H.

En el siguiente gráfico se pueden apreciar los elementos que presentan un uso más profundo dentro de las novelas gráficas, los resultados varían entre los 25 hasta los 9 puntos, tomando en cuenta que el puntaje más alto que se podría haber obtenido es de 30 puntos y el menor de 6.

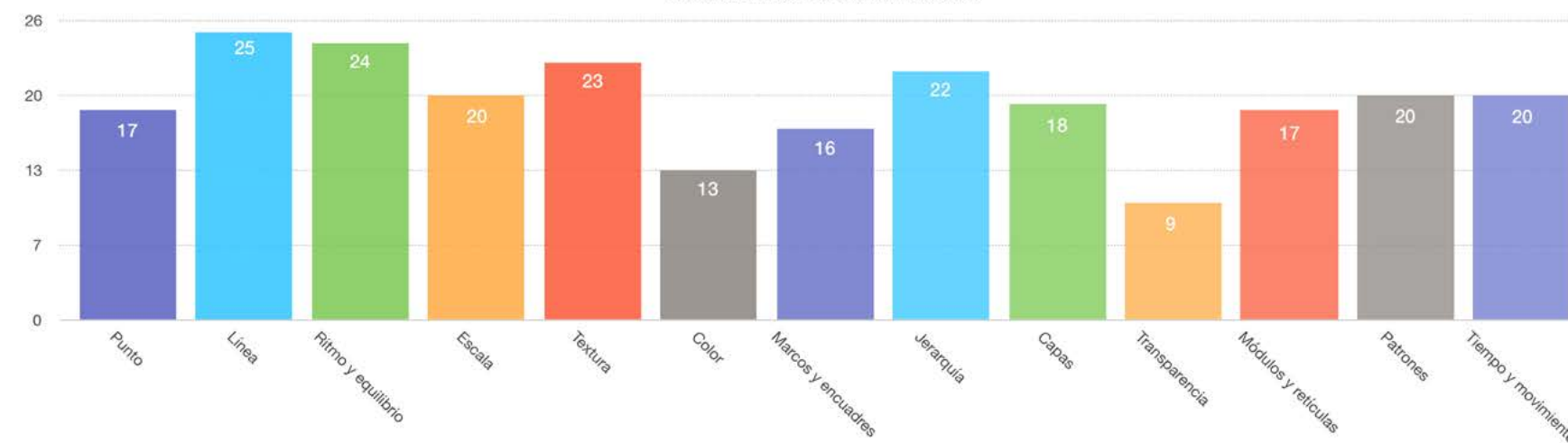
A partir de esto, podemos desarrollar un pequeño análisis general sobre el uso de los elementos visuales, destacando los siguientes aspectos.

Moda: Línea
Anti Moda: Transparencia

Destacándose el uso de la línea con 25 puntos, seguido por ritmo y equilibrio con 24 puntos. Los elementos visuales con menor profundidad dentro de la tabla pertenecen a transparencia y color.

A continuación un análisis más detallado del comportamiento de los elementos visuales en las novelas gráficas.

Suma de valores elementos visuales



4.3.1 Profundidad punto

En el ítem de punto se observa como destaca la utilización de este recurso, siendo importante la manera en que se ocupa tanto en cantidad, tamaño, y distribución en el espacio.

Las novelas gráficas que más se destacan en el uso de punto son La sinaventuras de Jaime Pardo y Placilla, destacándose en Placilla por utilizarse el punto en forma de patrones que ayudan a crear planos y pesos visuales dentro de la obra apoyando en gran parte la visualidad de la novela gráfica. En cambio en la primera novela gráfica se utiliza para generar puntos de atención siendo un lugar importante dentro de la composición de la obra.

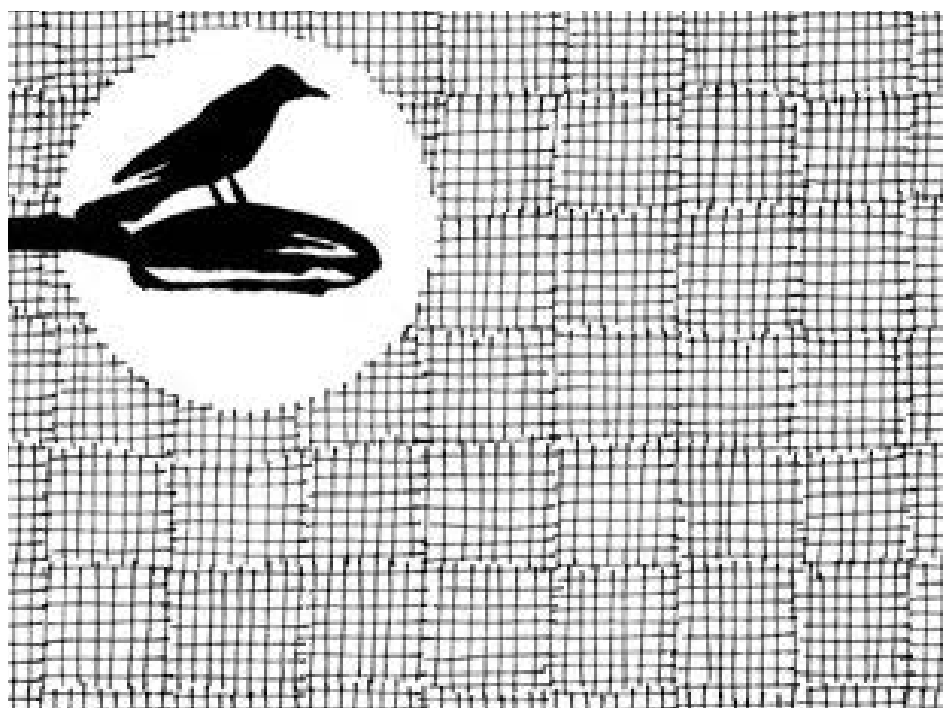
El uso del punto más común entre los seis cómics estudiados es para crear patrones y centros de tensión que guíen la mirada del lector a un sector de la viñeta o página.

4.3.2 Profundidad línea

En este punto se observa el tratamiento de la línea en las ilustraciones, si son orgánicas teniendo cambios de grosores que permiten dar un peso y dimensionalidad a los objetos que se están creando, si deja ciertas texturas o si su intensidad cromática va cambiando para dar ciertos valores a lo que se está mostrando. Se pone atención en la cantidad de líneas con las que se trabaja, ya que al igual que el punto su uso permite describir texturas, volúmenes y planos.

La utilización de la línea dentro de Las sinaventuras de Jaime Pardo se destaca ya que se va trabajando y experimentando a lo largo de la novela gráfica con diferentes materiales, lo cual repercute en la visualidad de la línea a lo largo de la obra permitiendo una amplia gama de cambios visuales a través de este recurso.

La mayoría de los usos que se le da a la línea en las novela gráficas tiene relación con el separar elementos del fondo o entre sí a través del cambio de grosor. Otra utilización muy recurrente es la utilización de la línea para crear texturas y para sugerir materialidad en ciertos elementos, como ocurre en Los sofistas, novela que está compuesta casi en su totalidad por pequeñas líneas.



4.3.3 Profundidad plano

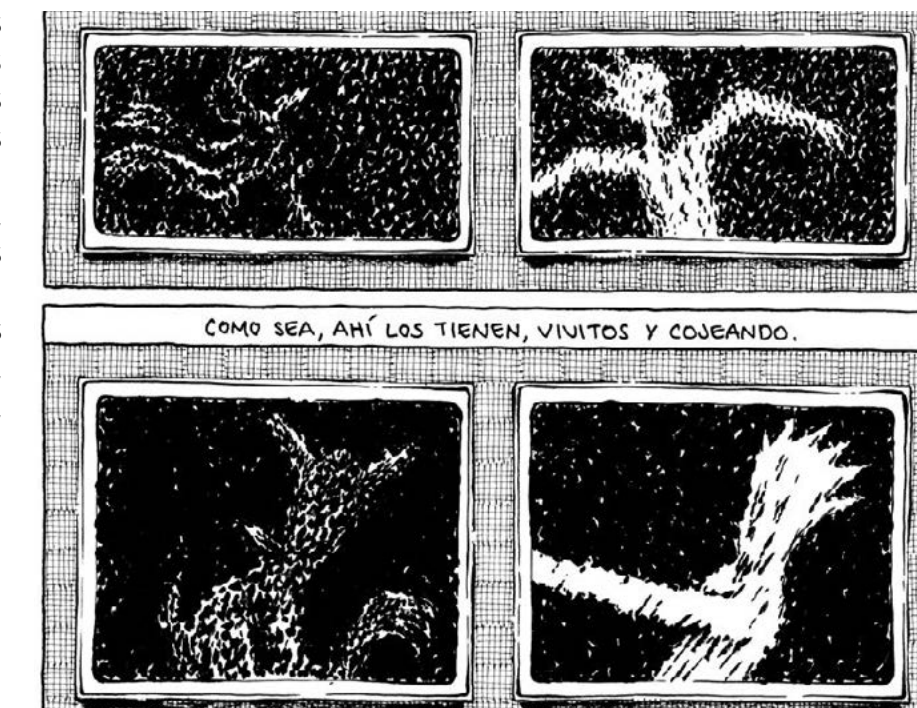
Uno de los elementos base con los cuales se construye toda pieza y elementos gráficos, se trata del espacio que se crea a partir del cierre de líneas. En estos casos se observa como varían entre las obras los pesos visuales que generan sus planos a través de su opacidad, transparencias, texturizados entre otras características que se originan generalmente por el estilo gráfico dado por los materiales utilizados para ilustrar las obras.

4.3.4 Profundidad ritmo y equilibrio

El equilibrio es un elemento sumamente visual, el cómo se posicionan, distribuyen y qué peso se les da a los elementos visuales dentro de una composición ayuda que que esta fluya de una forma adecuada para el espectador o lector. En este caso se observa cómo qué recursos fueron utilizados para generar este equilibrio en las novelas gráficas.

Las novelas gráficas trabajadas en blancos y negros presentan un uso del equilibrio más notorio en sus viñetas. Es el caso de Los Sofistas e Ídolo, obras que equilibran las viñetas y sus páginas mediante la posición estratégica de los pesos visuales de sus figuras sobrepuestas ya sea en fondos blancos o figuras blancas sobre fondos negros como en el caso que se da generalmente en la novela gráfica Los sofistas. En las obras que presentan cromas equilibran las viñetas de una forma similar, pero a través de los colores, como en el caso de Santa María 1907.

El ritmo se presenta en casi todas las obras a través de varias viñetas que simulan el paso del tiempo creando una sucesión. Siendo la obras más destacada Los sofistas que genera un ritmo de lectura interesante a través del ritmo visual que se maneja.



4.3.5 Profundidad escala

La utilización de la escala dentro de las composiciones suele ayudar para mostrar detalles y crear pesos visuales, para este recurso se estudia cómo cambian los tamaños de las figuras dentro de las obras y bajo qué contexto.

Generalmente los trabajos de escala en cómic se trabajan con dos viñetas para lograr una mejor sensación de acercamiento, siendo generalmente la primera viñeta la que muestra el objeto por completo y la segunda para mostrar el detalle de la figura.

Destaca el uso de la escala como un medio para equilibrar las viñetas y guiar la lectura en la obra Los sofistas. Posicionando elementos dentro de las viñetas de forma que generarán peso visual ordenando las composiciones.

La mayoría de los usos para el elemento de la escala se da para enfatizar detalles y generar acercamientos que interioricen al lector con respecto a lo que se está mostrando dentro de la viñeta.

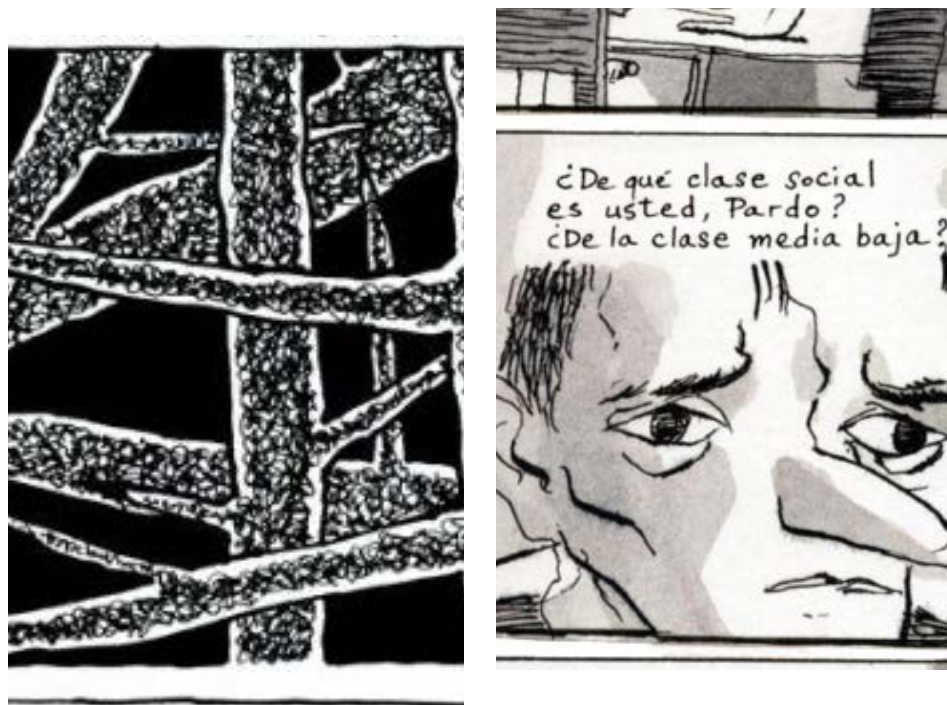


4.3.6 Profundidad texturas

La utilización de las texturas dentro del cómic posibilita la creación de sensaciones visuales a través de la representación de materialidades. Estas representaciones y texturas pueden crearse a partir de diferentes materiales y técnicas, pero siempre apoyan y dan una nueva visualidad y representación a los elementos de una composición gráfica.

El uso de texturas puede estar dado por la utilización de materiales como acuarelas y pinturas, además puede estar creado a partir de dibujos que emulen la materialidad de ciertos elementos. De las obras estudiadas se destacan Las sinaventuras de Jaime Pardo y Los sofistas las cuales utilizan las texturas de dos formas distintas: Las sinaventuras de Jaime Pardo genera texturas a partir de tintas y el uso de pinceles, los cuales le dan un aspecto orgánico a la obra. En Los sofistas se usan las texturas para "dibujar" creando todos los elementos a partir de este recurso visual.

El uso de las texturas en general tiene relación con emular la materialidad de ciertos elementos, creando sensaciones visuales a través de este recurso visual.



4.3.7 Profundidad Color

Un elemento importante que influye en cómo se perciben las piezas gráficas es el color, ya que su utilización puede ser de ayuda a la hora de crear balances y resaltar elementos dentro de las composiciones. Sin embargo dentro del estudio se encuentran novelas gráficas que no utilizan el recurso cromático y se enmarcan en el balance de los blancos y negros.

La novela gráfica que utiliza este elemento visual dentro de esta investigación es La hoja naranja, la cual presenta una paleta cromática de solo un color, en este caso naranja el cual es utilizado en objetos clave dentro de la narración visual. Existe también dentro del estudio una obra que ocupa croma en todas sus páginas, el caso de Santa María 1907, pero que no destaca por su uso ya que el color no es utilizado como un elemento que ayude a la narración o a la visualidad de las viñetas. La utilización del color no forma un elemento importante y distintivo como en el caso de la novela gráfica La hoja naranja.



4.3.8 Profundidad marcos y encuadres

Los marcos dentro del cómic cumplen una función primordial ya que son los que construyen la viñeta, en el cómic tiene una relevancia como se trata gráficamente este elemento ya que pasa a ser parte de la obra artística pudiendo comunicar y reforzar ideas gráficamente. En este punto se prestará atención en cómo se están construyendo los marcos, que aportan a la narración visualmente y en qué momento toman protagonismo dentro del relato que se está construyendo.

La forma en que se trabaja este elemento dentro de las novelas gráficas tiene relación en cómo apoyar gráficamente la narrativa de la obra, en el caso de Santa María 1907, la obra que mejor evaluado tiene este elemento visual adapta estos recursos para favorecer la lectura de las viñetas. En la obra se trabaja sobreponiendo viñetas para crear más tensión un mejor flujo entre viñetas, pero sin modificarlas estéticamente.



A través de este estudio este es uno de los recursos menos utilizados dentro de las novelas gráficas, ya que no se alcanza a generar un uso que resalte y ayude a la lectura visual de las novelas.

La mayoría de las obras tienen a utilizar los marcos y encuadres de una forma compacta y ordenada, siendo simétricos y posicionados de una forma que no entorpezca la lectura de las viñetas.

4.3.9 Profundidad jerarquía

La jerarquía en el cómic es el elemento que se utiliza para resaltar una figura que está teniendo protagonismo dentro de una viñeta o la página que se está construyendo. En ella se hace énfasis y se ordenan los elementos que la rodean de tal forma que la lectura sea fluida y tenga un sentido que ayude a comprender la narración que se está creando. Siendo un elemento central en cómo se maneja la lectura en un cómic o novela gráfica, lo cual explicaría el alto puntaje de este elemento gráfico dentro del estudio.

La jerarquía tiene relación con el equilibrio que se está creando dentro de las viñetas y las páginas, esto es lo que ocurre en Las sinaventuras de Jaime Pardo en el cual las figuras de mayor peso visual como los que tienen más negros toman protagonismo dentro de la viñeta, siendo el caso contrario en Los sofistas, en donde las figuras blancas son las que toman protagonismo al concentrarse mayoritariamente el negro en sus páginas.

4.3.10 Profundidad capas

Dentro del cómic el uso de las capas puede estar ligado a distintos fines, tanto ligados a las técnicas ilustrativas como a ediciones digitales o manuales para apoyar gráficamente el relato y lo que se cuenta visualmente. El uso de este puede ayudar a construir visualmente la historia y puede ser usado tanto intencionalmente como un elemento ligado a las técnicas ocupadas para la construcción de la obra como acuarelas, pinturas y tintas.

Dentro de las obras existe una baja profundidad de este elemento visual, siendo un apoyo que viene ligado con el uso de los materiales artísticos como acuarelas o pinturas, como es el caso de La hoja



naranja y Las sinaventuras de Jaime Pardo. Destaca el uso de las capas en la obra Santa María 1907, la cual se apoya en el uso de capas al superponer viñetas para una mejor fluidez de la lectura.

4.3.11 Profundidad transparencia

Las transparencias son un elemento gráfico que se transforman en un apoyo cuando se trabaja en el cómic con ciertas sensaciones visuales. En este recurso se pone atención en que momento de la narrativa se usa y cómo ya que también su uso cambia dependiendo del estilo gráfico que se esté utilizando en las obras estudiadas. Transparencia es el elemento visual con menor puntaje de profundidad dentro de la investigación. En las obras estudiadas se liga mucho al tipo de materiales utilizados para trabajar la novela gráfica, destacando La hoja naranja y Las sinaventuras de Jaime Pardo, obras en las cuales la utilización de la transparencia si bien está ligada a los materiales utilizados como tintas y acuarelas, esta transparencia es tomada en cuenta por los autores ya que aporta a la visualidad del relato y la obra que están construyendo.

4.3.12 Profundidad módulos y retículas

Los módulos dentro del cómic están intrínsecamente ligados a las viñetas, son el espacio que ordena y encierra el relato que está creando el autor. Estos módulos pueden tomar muchas formas y tamaños dentro de las páginas adaptándose a lo que el autor quiere relatar, apoyando visualmente la historia a través de formas, posición. En algunos casos estos no toman mucha importancia y ceden para ser solamente contenedores de la historia sin resaltar mucho, pero que de todas formas es componente base para construir la narrativa gráfica.

La retícula dentro de este tipo de trabajo funciona como un organizador de la lectura, marcando el inicio y el fin del relato, siendo retícula y módulos los primeros elementos con los cuales se debería trabajar al construir un relato gráfico.

Dentro de esta investigación la obra La hoja naranja es la novela gráfica que más aprovecha este elemento para aportar a su narrativa.



En la obra se crea un flujo de lectura interesante al no caer en una retícula monótona, se usan varios formatos de viñetas en las cuales se busca crear un flujo de lectura más interesante rompiendo y superponiendo los módulos.

4.3.13 Profundidad patrones

Este elemento puede ser utilizado para generar materialidad y pesos visuales dentro del cómic. En algunas de las obras se torna esencial aportando gran parte de la visualidad que caracteriza la obra y en otras puede ser un elemento que apoya pero sin tener un rol esencial visualmente.

Los sofistas y Placilla se destacan por la profundidad del uso de este elemento, el cual apoya visualmente la obra al crear separación de planos y pesos visuales que jerarquizan la lectura. En el caso de Los sofistas permite crear un sello visual, ya que se apoya en este recurso para dar un elemento distintivo y único a las ilustraciones de la obra.



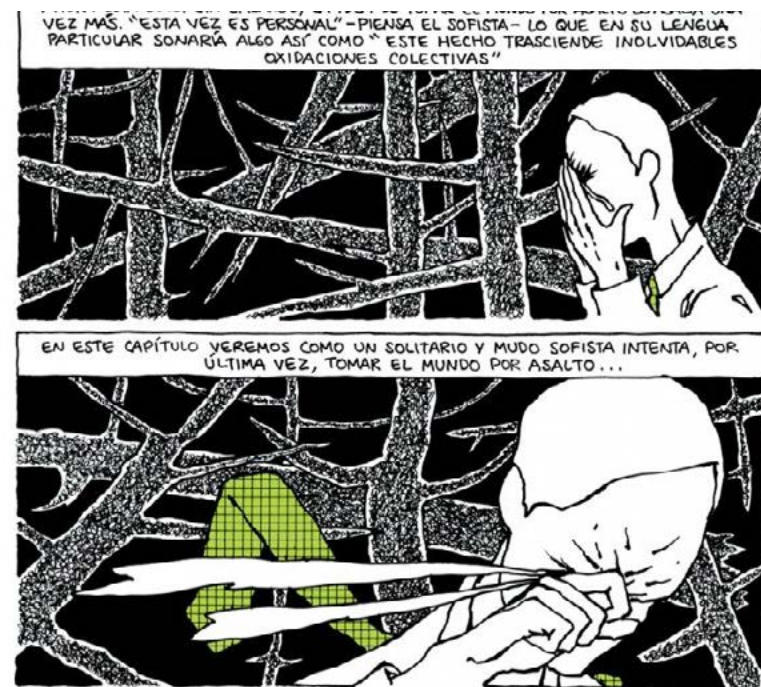
4.3.14 Profundidad tiempo y movimiento

El cómic es arte secuencial, la calidad de las páginas está dado en gran parte por cómo se trata la narración viñeta a viñeta, pero también el autor o autores deben cuidar en cómo se genera el movimiento y fluye la atención del lector dentro de cada una de ellas.

Dos obras sobresalen dentro de este punto: Los sofistas y Placilla. En el caso de Placilla se utiliza mucho el recurso de darle protagonismo a un elemento dentro de la viñeta y que este vaya moviéndose viñeta a viñeta pero tomando el mismo protagonismo en cada una de ellas, creando la sensación de una secuencia. Se apoya en las líneas de tensión, y se acentúa mediante la jerarquía.

En el caso de Los sofistas se logra crear la sensación de tiempo y movimiento a pesar de que la viñetas cuentan con mucha información, incluso con varias líneas de tiempo sobre una misma página.

La mayoría de las obras se apoyan en el recurso de las líneas de tensión, guiando la lectura y creando la sensación de movimiento dentro de las viñetas y las páginas.



CAPÍTULO V

Conclusiones



5.1 CONCLUSIONES EN RELACIÓN AL PROBLEMA

A partir del trabajo investigativo es posible observar cómo los elementos visuales que conforman las bases para el diseño gráfico se integran y forman gran parte de la visualidad de las novelas gráficas, apoyando gráficamente el relato que se está creando en las obras seleccionadas. Si bien en ambos casos se trabaja con elementos visuales, lo cual permite que exista una conexión entre ambos campos, el análisis bajo la lupa del diseño permite entender la funcionalidad de los elementos visuales utilizados en las novelas gráficas, obras que se enfocan generalmente en un ámbito más artístico expresivo. El entendimiento de los componentes gráficos permite un mejor uso y apoyo de los elementos visuales relacionados con la novela gráfica.

Es importante que los autores consideren la integración de herramientas que les permitan apoyar las narraciones y la obra visual en general, permitiendo un grado de entendimiento y de trabajo de la narrativa visual que esté acorde al interés nacional que se le está dando a la temática, profundizando y reforzando el el trabajo creativo que gira entorno a este tipo de arte.

Bajo esta investigación es posible dar cuenta como los fundamentos del diseño se hacen presentes novela gráfica, pero que muchas veces no son aprovechados dentro de las obras, pudiendo ser elementos que refuerzan la idea de la historia pero pierden la oportunidad de contribuir visualmente porque no se logra un desarrollo consciente sobre el uso y la importancia en la que repercuten visualmente. El estudio se vuelve pertinente ya que a través del análisis de los elementos visuales utilizados en las novelas gráficas chilenas se abren nuevos caminos para el avance de estudios que ayuden al proceso creativo y desarrollo de las nuevas obras, aportando en la creación de un posible diálogo en el que la historia central y los elementos visuales con los que se crean la obra tengan importancia y un tratamiento a conciencia por parte de los autores, permitiendo una nueva calidad en los relatos gráficos creados dentro del área nacional.

5.2 CONCLUSIONES A PARTIR DEL OBJETIVO GENERAL

El proceso investigativo en relación a los elementos visuales que se encuentran en la novela gráfica fue exhaustivo, la composición de las obras son complejas y el estudiar cómo funcionan dentro de la obra cada elemento es una tarea lenta pero que al trabajarse se logran comprender las complejidades visuales que hacen particulares a cada novela gráfica estudiada.

Con esta investigación se logra evidenciar que dentro del ámbito nacional en la novela gráfica existe un interés por generar contenido más allá solo de la entrega de una historia central, se crea una búsqueda por incorporar elementos visuales que van más allá de las ilustraciones o textos para narrar, sino que se apoyan en elementos gráficos que permitan crear sensaciones al lector apoyando la narración visualmente.

Los elementos visuales trabajados dentro de las obras se encuentran bien encaminados, pero bajo los resultados de esta investigación aún falta una búsqueda más profunda en cómo construir una narración gráfica utilizando los elementos visuales estudiados en este trabajo, sin dejar de lado los elementos que Will Eisner o Scout McCloud proponen para la construcción del cómic en general.

5.2 CONCLUSIONES A PARTIR DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

A través de proceso de documentación y posterior análisis de los elementos visuales a estudiar no se tuvieron mayores obstáculos para responder las preguntas de investigación que se plantearon en un principio.

Dentro del estudio se destacan las obras que desarrollan los elementos gráficos para apoyar su relato y dar una experiencia visual al lector, respondiendo la primera pregunta de la investigación, las obras como Las sinaventuras de Jaime Pardo y Los sofistas toman los elementos estudiados y los desenvuelven de tal forma que su relato visual sería completamente diferente si es que los recursos no se hubieran desarrollado y tratado de la misma forma. Las obras logran un lenguaje visual propio y característico debido a la implementación de estos elementos.

Con respecto a la pregunta sobre qué elementos visuales son los que se están utilizando dentro de la novela gráfica chilena es posible observar que los elementos visuales pertenecientes al trabajo del diseño gráfico se aplican en muchos aspectos en la creación de las novelas gráficas, siendo un apoyo que permite construir el relato gráfico. Sin embargo mediante la investigación es posible constatar que no muchas veces los elementos visuales son trabajados profundamente buscando un desarrollo que sea interesante visualmente aportando este tipo de recursos al trabajo nacional.

Es posible observar que el recurso gráfico que más se desarrolla en la novela gráfica chilena pertenece a la línea, ya que este elemento representa las bases de cualquier tipo de visualidad. La línea permite una multiplicidad de usos en la novela gráfica que no solo se quedan en el estilo sino que le puede dar carácter a la obra del artista, agrega patrones y texturas que suman al lenguaje visual que se está creando en la obra. La línea es el recurso gráfico base con la que el artista está construyendo y en ella deposita su

propia individualidad, no es de extrañar que sea el elemento más trabajado en las obras seleccionadas.

Con respecto a qué profundidad se tratan los elementos visuales en la novela gráfica chilena los autores y la industria chilena aún están dentro de las primeras etapas de una producción en crecimiento, lo cual limita en algunos casos la creación de este tipo de obras como en el uso del color y sustratos. En un principio se esperaba que las obras que utilizan el recurso del color fueran las que más resaltarán entre los puntajes, pero al analizar los datos se puede apreciar que los puntajes que más se destacan pertenecen a novelas gráficas trabajadas en blanco y negro. Esto ya que al no contar con color y transparencias los autores se ven forzados a crear elementos visuales que compensen gráficamente narrativa al no tener la parte cromática en la cual apoyarse.

La limitación del formato en el cual se imprimen estas obras reduce los elementos visuales que podrían ser estudiados, y que podrían haber tenido un mejor desarrollo dentro de las novelas gráficas, pero que aún así se logran crear alternativas visuales para compensar la falta de uno u otro recurso visual.

5.4 CONCLUSIONES A PARTIR DEL MARCO TEÓRICO

Para esta investigación se creó un marco teórico preciso y reducido, si bien se estudian los aspectos fundamentales que conforman el cómic y la novela gráfica, no se profundiza sobre todas las aristas por las cuales se puede estudiar una pieza gráfica comprendiendo todo el código visual, ya que esta investigación se centra en el aspecto que concierne a los fundamentos del diseño gráfico permitiendo crear un trabajo conciso acorde al tiempo dado para su desarrollo. Por ello elementos que pueden considerarse valiosos para un estudio visual quedan fuera del marco teórico ya que ampliar el rango de esta investigación no hubiera podido dar con resultados en el tiempo estimado.

Los estudios realizados por parte de Will Eisner y Scout McCloud siguen siendo importantes y pertinentes dentro del cómic, los elementos que estudian para componer el lenguaje del cómic guarda muchas similitudes con el diseño gráfico ya que que ambos construyen obras visuales que deben ser interpretadas. Para un completo entendimiento de la creación de este tipo de obras e necesario documentarse, y para aplicar los elementos visuales estudiados es necesario comprender cómo se construye una obra visual siendo este tipo de investigaciones un paso para lograr entender la utilización óptima de los elementos visuales que se pueden aplicar a un trabajo gráfico, ya sea cómic, novela gráfica o diseño.

ANEXOS



6.1 TABLAS DE ESCALAMIENTO TIPO LIKERT

La hoja naranja

ELEMENTOS VISUALES	MUY PROFUNDO (5)	PROFUNDO (4)	MEDIANAMENTE PROFUNDO (3)	NO PROFUNDO (2)	NULO (1)
Punto				X	
Línea				X	
Ritmo y equilibrio		X			
Escala			X		
Textura			X		
Color	X				
Marcos y cuadros			X		
Jerarquía			X		
Capas		X			
Transparencia				X	
Módulos y retículas		X			
Patrones				X	
Tiempo y movimiento			X		

Tabla A

Las sinaventuras de Jaime Pardo

ELEMENTOS VISUALES	MUY PROFUNDO (5)	PROFUNDO (4)	MEDIANAMENTE PROFUNDO (3)	NO PROFUNDO (2)	NULO (1)
Punto		X			
Línea	X				
Ritmo y equilibrio		X			
Escala		X			
Textura	X				
Color					X
Marcos y cuadros				X	
Jerarquía		X			
Capas		X			
Transparencia			X		
Módulos y retículas				X	
Patrones		X			
Tiempo y movimiento			X		

Tabla B

Santa maría 1907

ELEMENTOS VISUALES	MUY PROFUNDO (5)	PROFUNDO (4)	MEDIANAMENTE PROFUNDO (3)	NO PROFUNDO (2)	NULO (1)
Punto				X	
Línea			X		
Ritmo y equilibrio		X			
Escala			X		
Textura			X		
Color		X			
Marcos y encuadres		X			
Jerarquía		X			
Capas			X		
Transparencia					X
Módulos y retículas			X		
Patrones					X
Tiempo y movimiento			X		

Tabla C

Placilla

ELEMENTOS VISUALES	MUY PROFUNDO (5)	PROFUNDO (4)	MEDIANAMENTE PROFUNDO (3)	NO PROFUNDO (2)	NULO (1)
Punto		X			
Línea	X				
Ritmo y equilibrio			X		
Escala			X		
Textura			X		
Color					X
Marcos y encuadres		X			
Jerarquía			X		
Capas			X		
Transparencia					X
Módulos y retículas			X		
Patrones		X			
Tiempo y movimiento		X			

Tabla E

Los sofistas

ELEMENTOS VISUALES	MUY PROFUNDO (5)	PROFUNDO (4)	MEDIANAMENTE PROFUNDO (3)	NO PROFUNDO (2)	NULO (1)
Punto				X	
Línea	X				
Ritmo y equilibrio	X				
Escala		X			
Textura	X				
Color					X
Marcos y encuadres			X		
Jerarquía		X			
Capas				X	
Transparencia					X
Módulos y retículas				X	
Patrones	X				
Tiempo y movimiento		X			

Tabla D

Ídolo

ELEMENTOS VISUALES	MUY PROFUNDO (5)	PROFUNDO (4)	MEDIANAMENTE PROFUNDO (3)	NO PROFUNDO (2)	NULO (1)
Punto			X		
Línea	X				
Ritmo y equilibrio		X			
Escala			X		
Textura		X			
Color					X
Marcos y encuadres				X	
Jerarquía		X			
Capas				X	
Transparencia					X
Módulos y retículas			X		
Patrones		X			
Tiempo y movimiento			X		

Tabla F

ELEMENTOS VISUALES	LA HOJA NARANJA	LAS SINAVENTURAS DE JAIME PARDO	SANTA MARÍA 1907	LOS SOFISTAS	PLACILLA	ÍDOLO
Punto	2	4	2	2	4	3
Línea	2	5	3	5	5	5
Ritmo y equilibrio	4	4	4	5	3	4
Escala	3	4	3	4	3	3
Textura	3	5	3	5	3	4
Color	5	1	4	1	1	1
Marcos y encuadres	3	2	4	3	2	2
Jerarquía	3	4	4	4	3	4
Capas	4	4	3	2	3	2
Transparencia	2	3	1	1	1	1
Módulos y retículas	4	2	3	2	3	3
Patrones	2	4	1	5	4	4
Tiempo y movimiento	3	3	3	4	4	3

Tabla G



BIBLIOGRAFÍA



Arnheim, R. (1962). *Arte y percepción visual, psicología de la visión creadora*. Buenos aires: Editorial universitaria de Buenos aires.

Baetens, J. (2015). *Fun Home: Novela gráfica y posmodernidad*. Signis, 19-28.

Chinn, M., McLoughlin, C., & Marcos, A. (2009). *Curso de novela gráfica : Guión, personajes, color, maqueta, tipografía, bocadillos / Mike Chinn, Chris McLoughlin ; [traducción: Álvaro Marcos]*. Barcelona: Gustavo Gili.

Cordero, T. (2015). *La estética Kantiana*. Universidad de Granada. <https://www.ugr.es/~inveliteraria/PDF/Kant.pdf>

Couch, Chris. *The Publication and Formats of Comics, Graphic Novels, and Tankobon*. *Image & Narrative* #1 (Dec. 2000) <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/chrisocouch.htm>

Eisner, W, E. (1996). *El cómic y el arte secuencial : Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo* (4a. ed., Colección Will Eisner ; no. 1). Barcelona: Norma.

Fuentes, Ferretti, Castro, Ortega, F., Ferretti, F., Castro, C., & Ortega, O. (2015). *La edición independiente en Chile, Estudio e historia de la pequeña industria (2009-2014)*. Cooperativa de Editores de la Furia. Retrieved from <https://www.cultura.gob.cl/politicas-culturales/wp-content/uploads/sites/2/2016/11/estudio-editoriales-independientes.pdf>

Díaz de Guereñu, J. (2014). *Hacia un cómic de autor : A propósito de “arrugas” y otras novelas gráficas* (Serie humanidades. ; 29).

García, Santiago (2010). *La novela gráfica*. (2nd ed.). Bilbao: Astiberri.

Guiral, A. (2015). *Introducción a «la otra» novela gráfica para adultos = Introduction to 'the other' graphic novel for adults*. *Espacio*, (26), 183-226.

Gómez, Daniel, Rom, Josep, & Universitat Ramon Llull. Fccb - Comunicació. (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. Universitat Ramon Llull.

Historieta chilena , Historieta chilena contemporánea 2006-2016. (2016). [Ebook]. Santiago. Retrieved from http://www.prochile.gob.cl/wp-content/uploads/2017/08/cat_hist3enero_baja.pdf

Janeiro, F. (2010). *La novela gráfica. Forma: Revista D'estudis Comparatius*. *Art, Literatura, Pensament*, (01), Forma: revista d'estudis comparatius. *Art, literatura, pensament*, 2010, Issue 01.

Kepes, G. (1969). El lenguaje de la visión (1a. ed.). Buenos Aires: Infinito. Lupton, E., & Cole Phillips, J. (2016). Diseño gráfico nuevos fundamentos. Barcelona: Gustavo Gili.

McCloud, S. (2007). Entender el cómic (2nd ed.). Bilbao: Astiberri.

Naval, C., & Urpí, C. (2001). Una voz diferente en la educación moral. EUNSA. EDICIONES UNIVERSIDAD DE NAVARRA, S.A.

Rojas, E. (2013). Comic Visto A través del Diseño Gráfico. Retrieved from https://issuu.com/designergiro/docs/comic_dg



GENISIS ROSALES GAJARDO

MEMORIA PARA OPTAR AL
TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA

Profesor guía: Juan Carlos Lepe
Santiago, Chile 2020

Universidad de Chile

Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Escuela de Pregrado

Carrera de Diseño 2020

