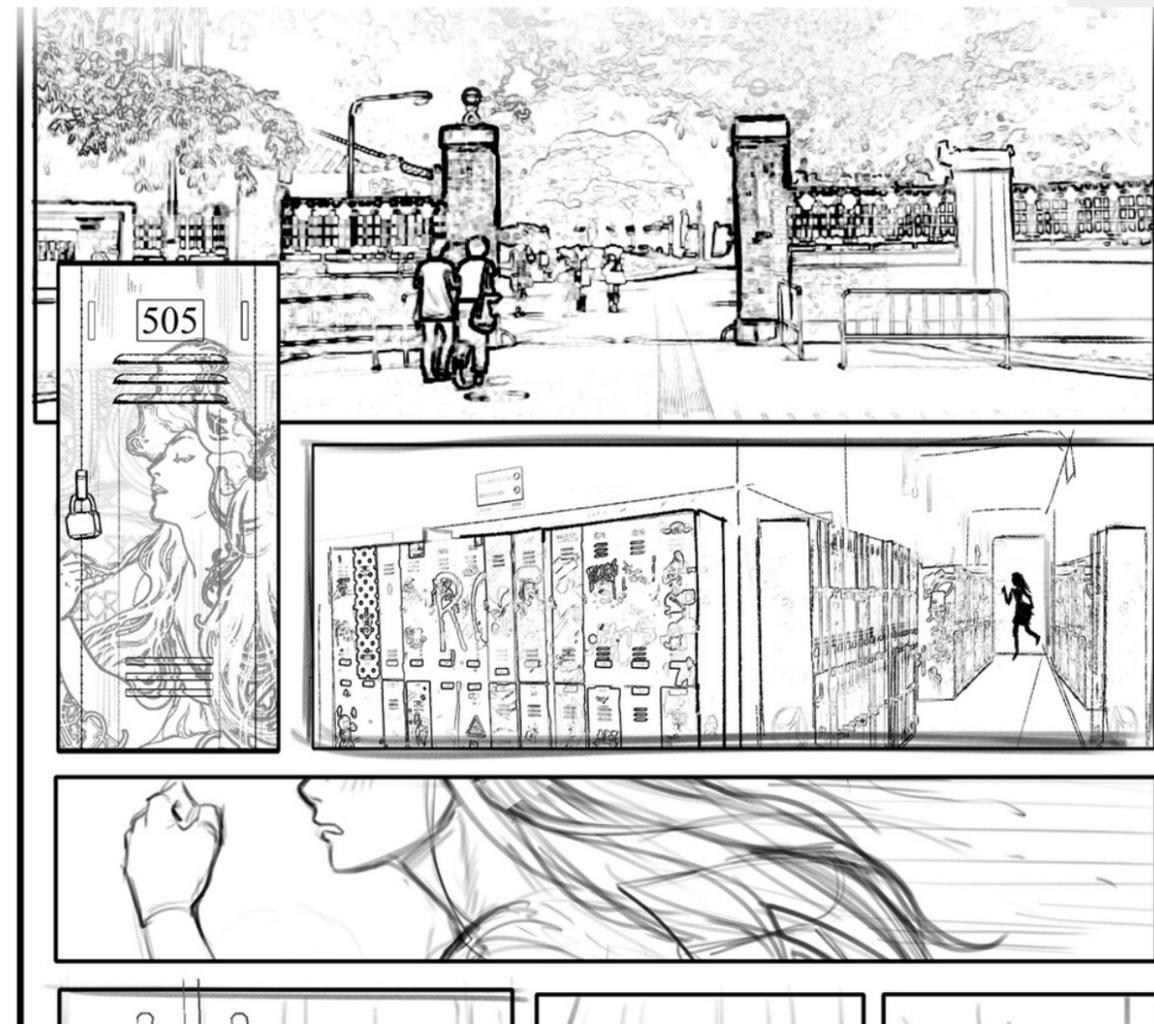




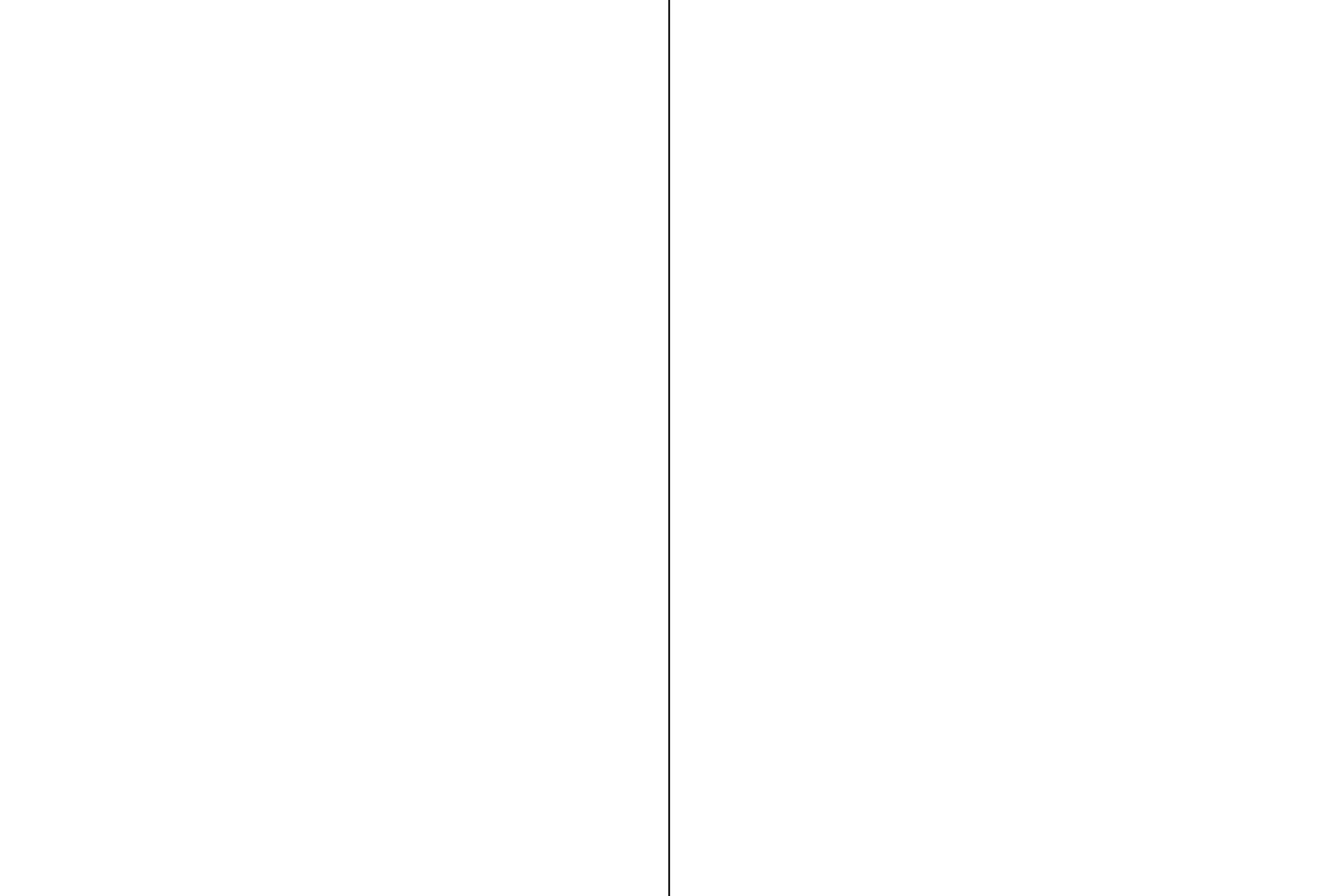
# EL CÓMIC BOOK COMO HIBRIDACIÓN DE LENGUAJES

Alba Valero Álvarez  
TRABAJO DE FINAL DE CARRERA



GRADO EN BELLAS ARTES 2022 - 2023

TUTORA: AMALIA ORTEGA RODAS  
UNIVERSIDAD DE SEVILLA



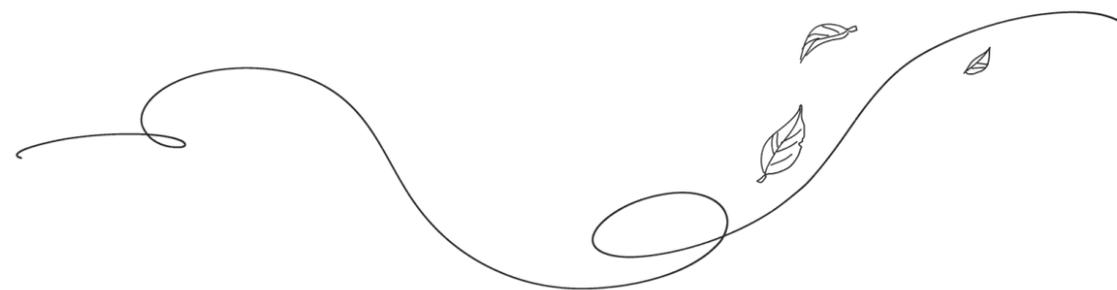
**TRABAJO FIN DE GRADO  
GRADO EN BELLAS ARTES**

**UNIVERSIDAD DE SEVILLA  
2022-2023**

**EL CÓMIC BOOK  
COMO HIBRIDACIÓN DE LENGUAJES**



Autora: ALBA VALERO ÁLVAREZ  
Tutora: AMALIA ORTEGA RODAS



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
OBJETIVOS	11
CONCEPTO DE CÓMIC	
UN LENGUAJE HÍBRIDO	13
EL CÓMIC COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN	14
UN ARTE SECUENCIAL: EL ESTUDIO DE LOS ORÍGENES DEL CÓMIC	15
RECURSOS VISUALES. EL LENGUAJE DE LA IMAGEN EN EL CÓMIC	
EL DISEÑO VISUAL COMO HERRAMIENTA PARA RECONOCER A LOS PERSONAJES	18
EL ESPACIO COMO ELEMENTO COMPLEMENTARIO A LA HISTORIA	21
EL COLOR COMO RECURSO NARRATIVO	23
DISTRIBUCIÓN Y DISEÑO DE PÁGINA	
Sistema de cuadrícula	24
Sistemas inusuales	27
RECURSOS NARRATIVOS. EL LENGUAJE VERBAL EN LA COMPRENSIÓN Y FIDELIZACIÓN DEL LECTOR	
CONTROL DEL TEMPO Y RITMO	29
DISEÑO Y COMPOSICIÓN DE VIÑETA	32
RECURSOS CINEMATOGRAFICOS NARRATIVOS	35
ÁNGULOS DE CÁMARA Y ENCUADRE	38
ROTULACIÓN Y BOCADILLOS	39
METODOLOGÍA	43
PROYECTO PERSONAL CÓMIC "RAKUGAKI"	
1ª parte: Desarrollo conceptual	45
2ª parte: Desarrollo gráfico	50
Trabajo final	52
CONCLUSIONES	69
ANEXO DE IMÁGENES	71
REFERENCIAS	73



## INTRODUCCIÓN

Considero la decisión de hacer un cómic como proyecto final de grado como una declaración de reto personal, ya que nunca había realizado uno pese a ser consumidora de los mismos. Me lo he tomado como la meta final que supone haber acabado la carrera, aplicando todos los conocimientos aprendidos en estos cuatro años en una única obra.

Lo que era fundamental para mí es desarrollarme en el aspecto narrativo, aspecto que llevaba interesándome sobre todo en los últimos meses de Bellas Artes, y cómo aplicarlo a mi obra. Consecuentemente, decidí que ésta sería la mejor opción teniendo en cuenta que el objetivo principal de un cómic no son sólo 'dibujos bonitos', sino que prima más cómo se cuenta la historia.

La creación del comic book requiere un acto de hibridación entre las particularidades del dibujo, (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis). Éstas se deben de considerar como un ente único, ya que ambas trabajan para un objetivo compartido: una buena narrativa tanto literaria como visual.

En este escrito analizaremos las claves que hacen falta para crear un cómic o novela gráfica de éxito, indagando en los recursos de los que se sirve un buen historietista para captar la atención del lector y conservarla.

# OBJETIVOS



## **Objetivos generales:**

- Indagar en los fundamentos visuales y narrativos del cómic y la novela gráfica.
- Analizar la simbiosis del lenguaje visual y verbal como un único elemento: el cómic.
- Concretar cómo afecta la narrativa en la psique del lector del cómic y novela gráfica.

## **Objetivos específicos:**

- Producir un capítulo de cómic book aplicando la teoría a la práctica.
- Aprender nuevas formas de lenguaje artístico para contar una historia.
- Investigar todos los recursos que influyen al cómic y que lo enriquecen.

# CONCEPTO DE CÓMIC

## UN LENGUAJE HÍBRIDO

Pese a que, en sus inicios, el cómic tenía como base las tiras diarias cortas de los periódicos, es evidente que a lo largo de las décadas se ha ido sofisticando más en cuanto a su forma y su contenido.

En los últimos 50 años, los creadores han logrado el amor incondicional de numerosos lectores de distintas edades con las traducciones en mil idiomas de distintas publicaciones, pero sobre todo, por el desarrollo del potencial del medio mismo. Un potencial que está fundamentado mayormente en la interacción entre **palabra e imagen**. Por tanto, la lectura de este lenguaje se convierte en un proceso psicológico análogo, tanto de nuestra percepción estética como el proceso intelectual literario.

En cuanto al lenguaje visual, el **diseño** es un aspecto vital para la creación de cómics, no es suficiente tener una buena historia y calidad artística, cuando no se saben combinar de forma adecuada; estos elementos deben ir a la par para lograr una narrativa completa y clara insertada en una composición legible y atractiva.

El diseño es, en sí mismo, una búsqueda de soluciones a un problema, tanto en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación, etc. Este problema requiere habitualmente, una estética visual y una utilidad en el producto. Más específicamente, todos los ámbitos que requieren alguna actividad creativa se valen del diseño gráfico para responder a estas necesidades.

La comunicación visual y la presentación son imprescindibles en este campo, ya que es una disciplina que combina símbolos, imágenes y/o palabras para expresar ideas y mensajes. Lo mismo que hace el cómic.

Por tanto, es manifiesto que hay una serie de factores a tener en cuenta a la hora de producir un cómic. Es la integración de elementos como el color, la composición de página y viñeta, el diseño de personajes, y más, los que forman la esencia a nivel visual de un buen cómic.

Para mayor inri, no sólo esta combinación es importante, sino también el planteamiento de libro con sus respectivas portada y contraportada, material de cubierta, el lomo del cómic... Todo diseño influye para que al final se pueda conseguir un paquete atractivo que enganche al lector. De esta forma, el creador deberá realizar una serie de **toma de decisiones** constante (a veces, de forma intuitiva) para lograr un buen resultado, tanto visual como verbalmente.

Asimismo, con lo que se refiere al lenguaje verbal, los cómics contienen también un hilo de elementos fundamentales para una buena narrativa en términos literarios, como el tempo y ritmo, el uso consciente de ángulos, planos, y demás elementos asociados al cine, o la rotulación y bocadillos que nos comunican el guion de la historia.

## EL CÓMIC COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN

No es posible determinar una única fuente de origen del cómic y la novela gráfica. El cómic que hoy conocemos es producto de varios siglos de experimentación. Will Eisner en su libro *Narración gráfica* (1996, p.7), señala que:

*“En las eras primitivas, el narrador de historias en un clan o tribu hacía de animador, profesor e historiador. Mediante la narración se conservaba el saber. [...] Por un lado, el narrador debe encontrar algo que contar, y por otro debe dominar las herramientas necesarias para poderlo hacer.”*

En nuestra actual cultura, **el cine y los cómics** son los dos puntales más importantes que se sirven de la imagen para contar una historia. Sin embargo, el cómic siempre ha tenido que forcejear con el cine para darse a valer como otro medio igual de digno y merecedor de reconocimiento intelectual.

Como resulta tan fácil leer cómics, éstos se han ganado la reputación de ser algo propio de gente de pocas luces y de coeficiente intelectual limitado.

En su libro *The medium is the message* (1967, p.9), Marsall McLu Han y Quenton Fiore señalan *“En la forja de las sociedades siempre ha pesado más la naturaleza de los medios con los que se comunica el hombre que el contenido de la comunicación.”* Aunque sí que es cierto que antiguamente la lectura de cómics se asociaba con el alfabetismo, ya que las historias no iban más allá de imágenes para conseguir excitación sexual o violencia injustificada, actualmente ha ido evolucionando para desestigmatizar esta premisa.

No fue hasta los años 1965 - 1990 que los creadores se esforzaron por alcanzar un contenido literario más **maduro**. La autobiografía, las reivindicaciones sociales, las relaciones humanas y la historia eran temas por los que ahora se interesaban los cómics. Empezaron a proliferar las novelas gráficas dirigidas a “los adultos”. Por lo tanto, la edad media de los lectores fue en aumento.

La expansión del cómic book como medio narrativo se volvió más evidente a principios de los noventa en nuestra cultura occidental, con una nueva juventud prefiriendo la **inclusión de imágenes** en sus historias que teniendo que digerir largas columnas de texto.

## UN ARTE SECUENCIAL. EL ESTUDIO DE LOS ORÍGENES DEL CÓMIC

Según la tesis de *Tebeo, cómic y novela gráfica* (2013) de Daniel Gómez Salamanca, el estudio de sus orígenes sostiene que existen tres vertientes principales: pintura rupestre, los primeros autores-caricaturistas, y la inclusión del globo en las viñetas.

La primera establece la **pintura rupestre** como primer medio que se utilizó para reflejar creaciones de esta índole. Las historias se usaban para hablar de valores morales o para satisfacer la curiosidad.

La segunda tendencia expone a distintos autores que fueron los **primeros** en realizar **experimentos creativos** artísticos para mostrar sus historias. Uno de ellos fue Rodolphe Töpffer, caricaturista suizo de los años treinta del siglo XIX. Su *Ensayo sobre fisionomía de 1845* es considerado como el primer texto teórico del cómic.

*“El cuento dibujado, con esa doble ventaja que le viene de su mayor concisión y de su relativamente mayor claridad, puede y debe vencer a otros medios de expresión en tanto puede dirigirse con una actitud realmente viviente a un mayor número de espíritus, y puesto que aquel que lo utiliza – cualquiera que fuera el contexto– tendrá ventaja sobre aquellos que eligen expresarse por medio de libros”.* -George Perry & Alan Aldridge, (1967, p. 15).

La tercera versión afirma que el cómic nació el 25 de octubre de 1866, con la **introducción del globo** en las viñetas de Richard F. Outcault. Fue pionero de la historieta moderna, con proyectos como *The Yellow Kid* publicado en el diario *The World* de Nueva York.

Sin embargo, como bien afirma Gómez Salamanca en su tesis doctoral anterior, no se trata de delimitar una fecha y persona concretas del nacimiento del cómic, ya que no existe un único ente como tal, sino de comprender que fue evolucionando con la historia con distintos focos de surgimiento.

Will Eisner, influyente historietista de todos los tiempos, mantuvo una investigación a fondo sobre el medio en su libro *El cómic y el arte secuencial* (1990). Analizando cada uno de los componentes de una buena narrativa visual, considerados en aquel entonces por la mayoría de profesionales como "instintivos", Eisner llegó a la conclusión de que se trataba de un 'arte de comunicación', más que otra forma de aplicar el arte; era un **arte secuencial**.

*"En los últimos cien años, el tema de la lectura se ha vinculado exclusivamente a la capacidad de leer y escribir [...] Aprender a leer ha venido a significar aprender a leer palabras [...]"*

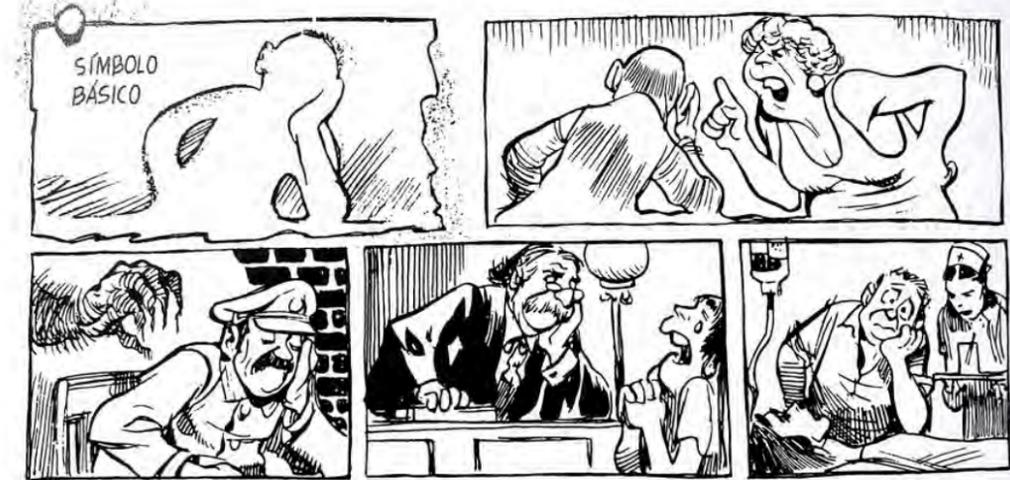
*Ahora bien, poco a poco la lectura ha sido motivo de reconsideración. Las últimas investigaciones han demostrado que la lectura de palabras no es sino parte de una actividad humana mucho más amplia, que incluye el desciframiento de símbolos, la integración y organización de la información [...]"*

*La lectura puede considerarse una **forma de percepción**. La lectura de palabras es tan sólo una manifestación de esa actividad de percepción, pero hay muchas otras, como la lectura de dibujos, mapas, diagramas, etc". (1977, p. 427).*

Eisner explica muy bien en *El cómic y el arte secuencial* (1990, p.18) que la **combinación de texto e imagen** acrecienta el entendimiento del lector del amplio abanico de emociones o situaciones posibles de forma más específica.

Los lectores siempre han tenido una gran atracción por este medio dada la conexión que les brinda esa informalidad y cercanía que ofrece el mismo. Si bien es cierto, que actualmente se está haciendo más patente la **digitalización** de imágenes, y, por ende, nuevas formas creativas de producción de cómics y resultados nunca antes imaginados ahora se vuelven una realidad.

El estadounidense Tom Wolf, escritor y periodista y considerado como uno de los padres del «nuevo periodismo» reflejó de una forma muy interesante el concepto de lectura de cómics en un artículo publicado en *Harvard Educational Review*:



*El símbolo básico, sacado de una postura familiar, se amplifica por medio de palabras, vestimenta, segundos planos y acciones recíprocas (con otra postura simbólica) para comunicar determinado propósito y emoción.*



*Aquí arriba, el uso de la iluminación "atmosférica" altera sutilmente el matiz emocional del "símbolo de adoración" de las viñetas.*



*La postura simbólica recibe una amplificación verbal y visual. El diálogo, la visión de objetos familiares (como las flechas, los elementos arquitectónicos y la vestimenta) y la expresión facial transmiten emociones muy concretas.*

Will Eisner. *El cómic y el arte secuencial*. P.17-18 (1990)

# RECURSOS VISUALES

## EL LENGUAJE DE LA IMAGEN EN EL CÓMIC

### EL DISEÑO VISUAL COMO HERRAMIENTA PARA RECONOCER A LOS PERSONAJES

Es común ver que, para muchos historietistas, sus obras se basan en las transformaciones de los personajes a lo largo del argumento. Estas transformaciones pueden implicar un cambio de rol en la historia, o cambios en el argumento como tal que afectan al personaje. O bien, simplemente el cómic requiere elementos claves en la apariencia del personaje para que el lector lo recuerde y distinga de los demás. Todas estas necesidades se cubren con el diseño visual.

El diseño es la solución a un problema. Hay tres cualidades esenciales que todo personaje debería de tener: **papel y función, una vida interior, y distinción visual.**

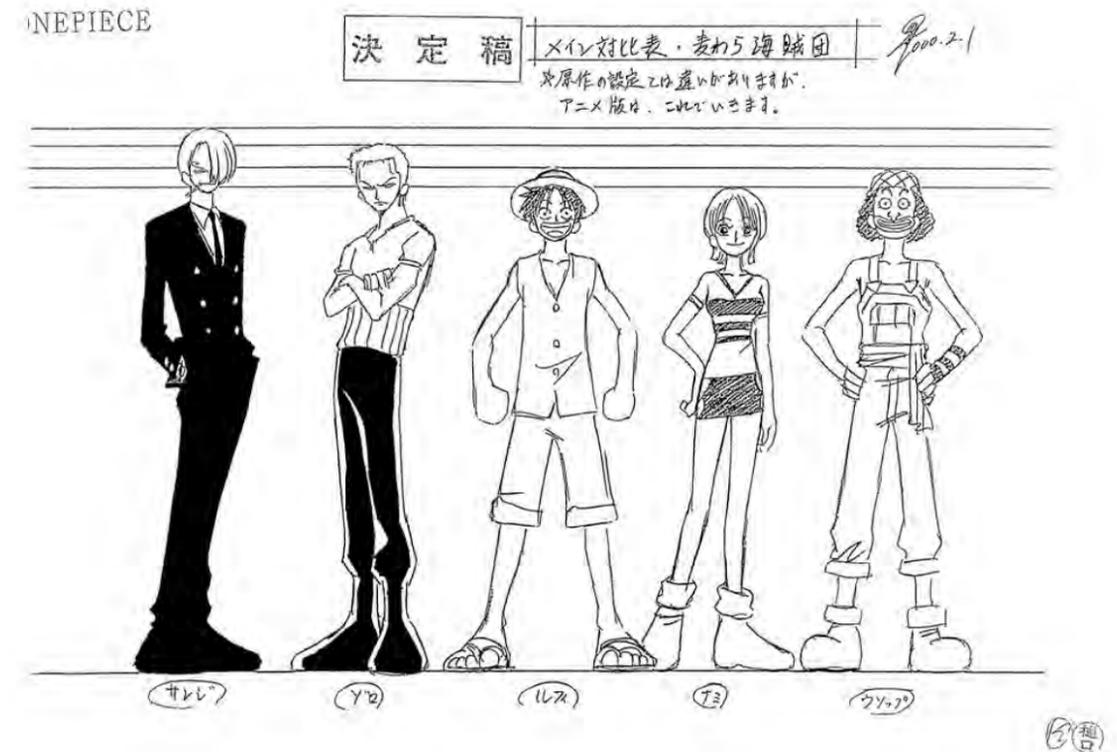
Los personajes deberían de diseñarse teniendo en cuenta la importancia relativa de los mismos en la historia. Los lectores deben ser capaces de identificarse con el personaje principal. Mientras tanto, el villano, debe tener unas motivaciones lógicas, pero que no suscite tanta simpatía como el personaje principal. A veces se utilizan arquetipos o elementos primarios para un grupo de personajes, como en *Los 4 fantásticos*: Antorcha humana, el fuego; mujer invisible, el aire; la cosa, la tierra; Mr. Fantástico, el agua.

Un fallo de principiantes es otorgarle una 'personalidad' a un personaje sin origen específico o propósito unificador. Es por esto que la personalidad debe configurarse en base a la vida ficticia del personaje, pensada detenidamente. Los rasgos únicos en su conducta definirán aún mejor al mismo (la forma del habla, las expresiones faciales, etc). Cada expresión tiene que mostrar unos pocos rasgos clave para su reconocimiento, y en un contexto y guión de la historia, aportarán un significado u otro.

Sin embargo, cabe destacar que algunos de los cómics emocionalmente más complejos han empleado un abanico más limitado de expresiones, pero gracias al contexto y al dominio de la palabra, los personajes parecen tener una psicología que de primeras parece que no tienen. El historietista estadounidense **Art Spiegelman** creó su famosa novela gráfica llamada **Maus** (1980), utilizando unas pocas expresiones básicas, pero logra transmitir el mensaje con éxito. Ganadora del premio Pulitzer, es uno de los cómics más impactantes que se ha hecho.

De este modo, el diseño visual es clave para recordar un personaje. Debe reflejarse el estatus social, la profesión, las características físicas y emocionales, entre otros. Por lo tanto, dentro del **estilo** del dibujante deben existir **variaciones** claras entre personajes.

Es muy buen ejemplo el manga de *One Piece* (1997), en el que **Eiichirō Oda** realiza un buen diseño de personajes con contrastes visuales entre cada miembro de la tripulación protagonista, aun siendo todos piratas.



Eiichiro Oda. One Piece Character Sheets. One Piece. (1987)

De izquierda a derecha, Sanji es un hombre amable cuya pasión es cocinar y las mujeres. Al contrario que los demás, su especialidad es el uso de las piernas para golpear.

Zoro es un hombre estoico con la meta de ser el mejor espadachín en el mundo.

Luffy, nuestro protagonista, es un testarudo 'hombre de goma', cuyo poder es estirarse y golpear a los enemigos

que se interpongan entre él y su sueño: ser el rey de los piratas.

Nami es una ladrona inteligente y astuta, experta en navegación por el mar, y Usopp es un tipo listo con mucha confianza en sí mismo, aparentemente, pero realmente carece de habilidad y es cobarde.



Eiichiro Oda. One Piece Character Sheets. One Piece. (1987)

Se suelen utilizar las guías de estilo / **hoja de personajes** como la anterior para comparar tamaños y alturas, además de mantener la coherencia en la historia.

En muchas historias se utiliza un único acontecimiento crucial como momento definitorio de un personaje. Esto no suele ocurrir en la vida real, pero sirve como 'historia de origen'. Este origen determina la manera en la que el personaje ve el mundo.

Como indica Scott McCloud en uno de sus libros:

*"En la escuela, nos enseñan que las historias se basan en el conflicto, el cual puede ser externo o interno. Pero si los sigues hasta su origen, casi todos los conflictos son internos, porque todos empiezan con alguien, en algún sitio, que quiere algo."* Scott McCloud, (2006, p. 67).

## EL ESPACIO COMO ELEMENTO COMPLEMENTARIO A LA HISTORIA

Es evidente que el espacio en el que suceden las historias es igual de importante que los personajes de un cómic. Para Heidegger (1994), el espacio es algo que entronca con la percepción individual y se refiere al recinto que se encuentra cerrado, limitado visualmente. Esta interpretación se puede relacionar con lo que nos ofrece el cómic, el marco narrativo que encapsula el mundo en **viñetas**.

Sin embargo, en el cómic, estas explicaciones del espacio se pueden reducir a dos cosas: meras descripciones en las que el lector sabe dónde tiene lugar una historia, o sumergirse de lleno en **el mundo** que propone el historietista.

Para alcanzar esa diferencia y no dibujar repetidos planos de situación (aunque bastante eficaces y económicos), es recomendable hacer uso de distintas técnicas para que el lector se sienta rodeado por una escena, y no simplemente mirando a través de una ventana.

El famoso manga *Buenas noches, Punpun* (2007) ilustra de forma magnífica esta premisa.

A continuación realizaré un breve análisis de uno de los paneles del manga para justificar la maestría de **Inio Asano** a la hora de combinar diseño y calidad de dibujo para representar eficazmente **un instante** en el tiempo.



Inio Asano. Oyasumi Punpun. Tomo 2, p. 88. (2007)

## EL COLOR COMO RECURSO NARRATIVO

Como podemos observar la viñeta está expandida hasta el fondo, eliminando por completo los marcos y bocadillos de la misma, para poder divagar sin distracciones. El ángulo de cámara se encuentra ligeramente tildado desde abajo, con el objeto de mostrar el amplio cielo nocturno colmado de cuerpos celestes, entre los que destaca una estrella fugaz. Los personajes se nos muestran de espaldas a nosotros, haciéndonos cómplice de ese instante en el tiempo, además de aumentar el sentido de la profundidad.

Por último, cabe destacar el evidente **virtuosismo gráfico** de este panel, lo cual nos sumerge aún más en el mundo, hasta el punto de conseguir sentir sensaciones como la brisa nocturna.

Otro recurso que se usa bastante en el manga japonés es dividir la escena en **fragmentos**, haciendo primeros planos de distintas partes de la escena, haciendo que el ojo del lector vague en silencio observando cada detalle.

También existe la alternativa de tratar cada viñeta como si fuera un plano de situación, con detalles ambientales en cada una. Utilizada por algunos álbumes gráficos europeos, puede crear una fuerte sensación de lugar, pero requiere más esfuerzo en el dibujo. Una buena documentación es clave para alcanzar esa sensación de realismo.

Hay situaciones en cómics que únicamente requieren algunas líneas en el suelo para contextualizar a los personajes, como en *Carlitos* y *Snoopy* (Charles Schulz, 1950), porque ellos mismos son el espectáculo.

Por el contrario, a la hora de diseñar espacios que se verán mucho a lo largo del cómic, se suelen realizar planos de planta de edificios y estancias (incluso maquetas), para permitir así una mayor coherencia desde distintos puntos de vista.



Charles M. Schulz. *Peanuts*. (1969)

En Europa, la ilustración era en blanco y negro al principio, en los cómics semanales. Sin embargo, los cómics estadounidenses sólo se coloreaban parcialmente.

No fue hasta 1939 con *Superman*, que los cómics en **tinta a 4 colores** llamativos se convirtieron en el formato estándar. Antiguamente, los colores se anotaban cuidadosamente con códigos alfanuméricos. Luego en la imprenta, un separador dividía los colores en distintas **planchas**, imprimiendo un color cada vez. El proceso del **fotograbado** también se usó por los coloristas, hasta mediados de los 70.

Con el avance de la tecnología, se usan ahora técnicas digitales de aplicación del color, las cuales nos brindan infinitas posibilidades artísticas. El programa por antonomasia es **Photoshop**. Los dibujos entintados se escanean y luego se aplica el color mediante capas. La técnica del "calado" (knocking out) se basa en colorear personajes u objetos en un único color sólido, aunque ya es difícil verla en la actualidad.

Aunque sea subconscientemente, el color **influye de forma psicológica** en el lector. Por lo tanto, también es un factor a tener en cuenta a la hora de seguir una coherencia con la historia, ya que debe complementar el estilo del dibujante. El colorista también debe recordar que el color influye en el foco de atención de la viñeta.

Las escenas retrospectivas o los sueños, o bien los *flashbacks*, suelen indicarse con distintos marcos de viñeta u otra combinación de colores (monócroma, neutra...).

Existe la posibilidad de utilizar gamas de color limitadas o incluso un solo color. Éstas se usan para indicar fuertes efectos de iluminación. Hay autores que se valen de uno o dos colores para hacer verdaderas obras de arte, como Jordan Crane con *The last lonely Saturday* (2000) o Steven Weissman con *Yikes!* (1997).



Steven Weissman. *Yikes!* #3, vol. 2 (1997)

## DISTRIBUCIÓN Y DISEÑO DE PÁGINA

Lo primero que el lector va a contemplar en un cómic es **la página** en su visión más general, para luego pasar a leer las viñetas en el sentido conveniente. Por lo tanto, la página, y no tanto la viñeta, es la **unidad básica** del cómic book o novela gráfica.

Una característica única del cómic es que se puede configurar una página como una secuencia de viñetas separadas, y al mismo tiempo apreciarse como un único **diseño unificado**. Como todos los componentes del cómic, a la hora de distribuir una página, la fluidez narrativa debe ser la preocupación principal. Esa distribución nunca es arbitraria, todos los elementos deben ir en aras de la claridad narrativa. El lector no debería pararse a descifrar el orden de lectura, si lo hace, es que el problema de la narrativa no está bien solucionado.

### SISTEMA DE CUADRÍCULA

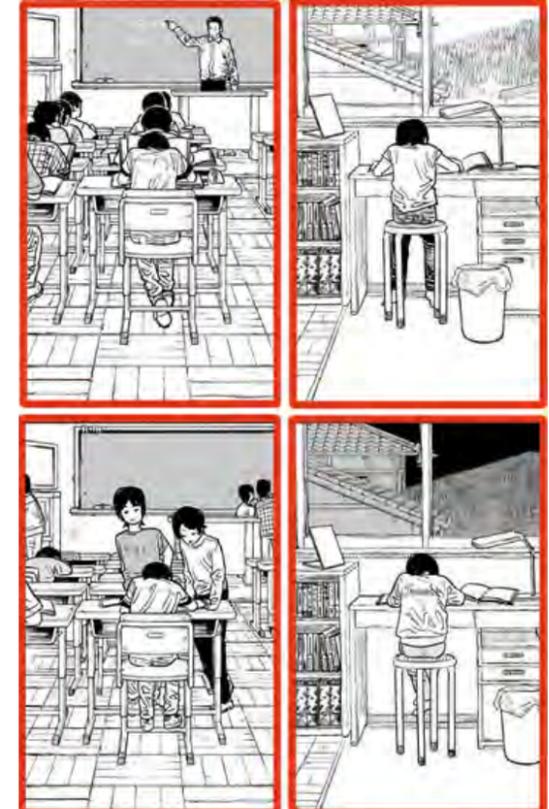
Habitualmente se utilizan los sistemas de cuadrículas para diseñar toda la página. Esto ofrece una garantía de seguimiento del lector de la historia sin posibles confusiones. Por lo general, son nueve o seis viñetas por página. De esta manera, se sigue un **ritmo visual** de tipo metrónico, **constante y seguro**, además de que nos aseguramos una **buena composición** general, ya que se ajusta a la regla de los tercios universal.

Es común encontrarse con cuadrículas de nueve viñetas (distribución de 3x3), usada tanto en cómics tradicionales de superhéroes como en los cómics más artísticos y experimentales. Es una opción segura para tener la garantía de que el lector se sumergirá en el contenido en lugar de la forma.

Ahora bien, habrá veces en la historia en las que se requieran viñetas más grandes para acontecimientos importantes, escenas de acción, representar panoramas, etc. Existen una infinita posibilidad de opciones para distribuir las viñetas en la página, pero algunos de los diseños más frecuentes se basan en unir cuadrículas. Las cuadrículas más populares son las cuadrículas de **seis** viñetas, que permiten más complejidad en la composición, mientras que las cuadrículas de cuatro y ocho viñetas son menos comunes.

En este ejemplo de *Look Back* (2021, p.11), **Fujimoto** divide la página en cuatro viñetas iguales para mostrar esa secuencia de la protagonista de su determinación y esfuerzo en el aprendizaje del dibujo.

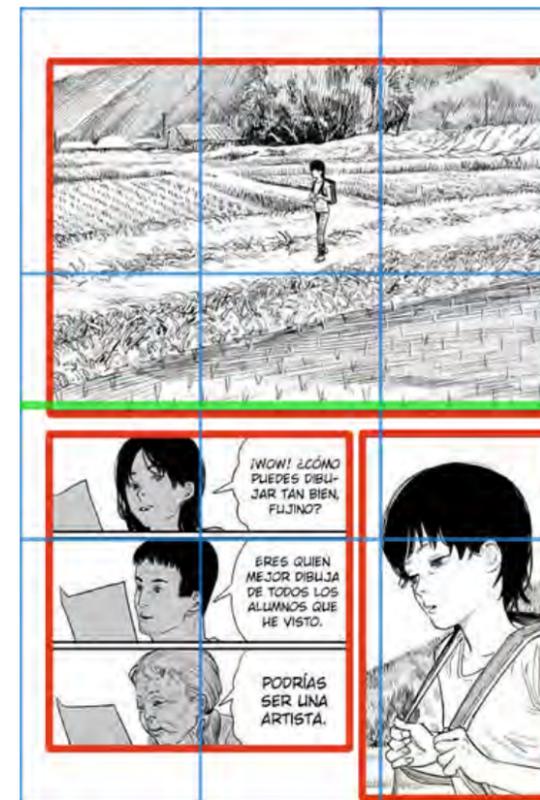
Como se puede observar, se trata de una misma escena, únicamente varía el espacio u hora del día, todo con el objetivo de expresar que la protagonista se pasa los días practicando, a todas horas, para mejorar sus conocimientos y destreza en el arte.



Tatsuki Fujimoto. *Look Back*, p. 15 (2021)

Esta otra página del manga mencionado anteriormente, se compone de tres viñetas, la última dividida a su vez en tres. Todo está planteado de forma que complementa a la historia.

Primero, una viñeta de mayor tamaño pone en situación al lector. Luego pasa a un primer plano de la protagonista pensando, para luego enseñar tres recuerdos de personas comentando sobre sus dibujos. Nuestra protagonista se encuentra reflexiva, analizando los comentarios con buenas críticas sobre su arte.



Tatsuki Fujimoto. *Look Back*, p. 11 (2021)

Del mismo modo, son todavía menos habituales las cuadrículas con muchas viñetas, a excepción de los formatos extra grandes. Se suele optar por este sistema para solventar una narrativa compleja, pero al mismo tiempo, el dibujante debe ser consciente de que la página puede verse muy fácilmente confusa y/o poco atractiva para el lector.

Existen variaciones de este sistema que pueden ayudar a dar más dinamismo a nuestro comic book. Muchos creadores hacen combinaciones de las cuadrículas mencionadas anteriormente, según las necesidades del tempo y la distribución. Incluso crear tipos de cuadrícula distintos para definir hilos de argumento independientes en una sola historia.

También existe la posibilidad de "romper" la cuadrícula.

Algunos dibujantes emplean este recurso de forma intencionada para momentos de acción o drama intenso. Si se desea, cabe eliminar por completo el marco y las calles, entrelazando viñetas, variando tamaños, incluso añadiendo viñetas flotantes en la composición de la página.

Sin embargo, un dibujante no debe olvidar que cuanto mayor es la desviación de una cuadrícula normal, mayor importancia adquirirán factores como dónde se colocan los bocadillos, las manchas negras y la composición de cada viñeta.

En ocasiones, los personajes romperán 'la cuarta pared', es decir, habrá una interacción directa del personaje con el lector, o bien sobrepasarán los marcos de las viñetas. Deadpool (1991) es un claro ejemplo de cómo aplicar este recurso. Ya no es sorpresa cuando rompe la cuarta pared, siendo ésta una de sus características esenciales como personaje.

En el número 15 del Agente X (2002), serie que fue cancelada un año más tarde, aparece este héroe singular donde se está recuperando de un daño cerebral y comprueba si sus cuadros de diálogo amarillos siguen intactos.

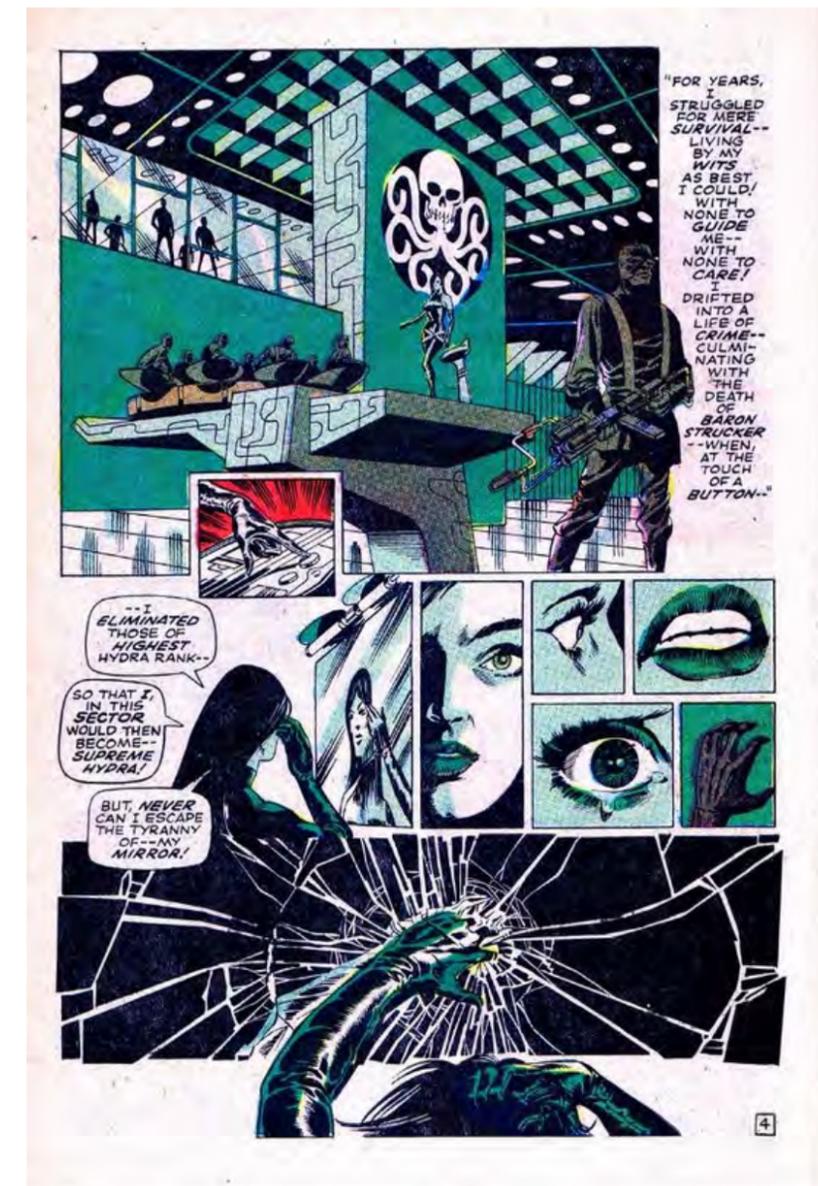


Rob Liefeld. Agente X. N°15, p. 10. (2002)

## SISTEMAS INUSUALES

Algunos dibujantes y diseñadores de cómics y novelas gráficas nos presentan formas muy **creativas y singulares** de distribuir sus páginas. Viñetas irregulares, diagonales, o distribuciones decorativas son algunos ejemplos.

Jim Steranko, innovador de la edad de plata del cómic, demuestra la eficacia y atractivo de las distribuciones decorativas en una de sus páginas de *Captain America*, N°113 (1969), organizando la página en todo un **diseño gráfico** de excelente composición, complementando a la historia.



Jim Steranko. Captain America. N°113 (1969)

## Viñetas flotantes

Como se ha mencionado, las viñetas flotantes son también un recurso interesante. Son viñetas insertadas en una imagen de mayor tamaño. Este recurso crea **interés visual** al mismo tiempo que mantiene el orden de lectura, al menos en los sistemas con cuadrícula. Si no hay marcos ni calles, hay que pensar detenidamente su colocación, planificando las áreas de color, manchas negras (si las hubiera), para distinguirlas claramente.

En este caso es relevante mostrar una de las páginas de The Umbrella Academy (2007, p.16) de Gabriel Bá. Las viñetas flotantes que incorpora se complementan perfectamente sin reducir el impacto de la tercera y explosiva viñeta.

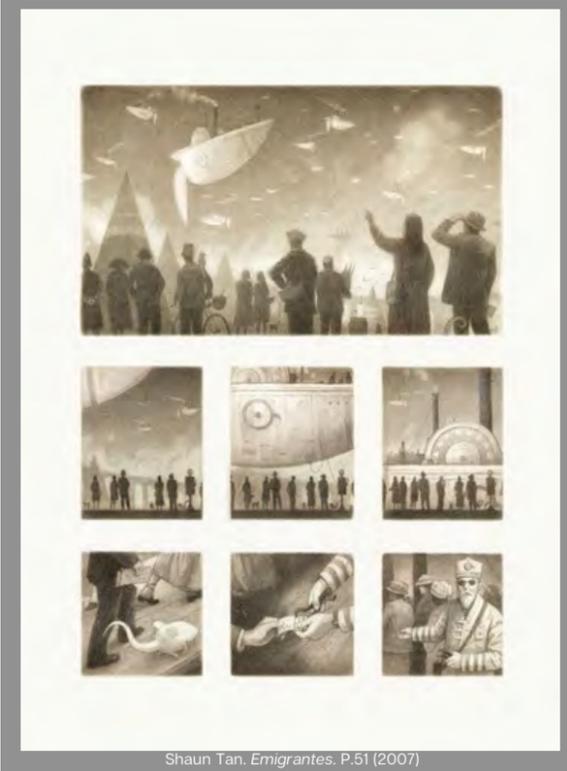


Gabriel Bá. The Umbrella Academy, N°1. (2007)

## Espacio negativo

El espacio en la página puede ayudar a que las ilustraciones **respiren** y a que el dibujante llame la atención sobre cierto elemento.

Shaun Tan, creador de cómics con un gran virtuosismo en su dibujo artístico, mantiene esos espacios en su obra Emigrantes (2007).



Shaun Tan. Emigrantes. P.51 (2007)

## RECURSOS NARRATIVOS

### EL LENGUAJE VERBAL EN LA COMPRENSIÓN Y FIDELIZACIÓN DEL LECTOR

El historietista siempre pretenderá conseguir dos aspectos del público: lo primero es la **comprensión** de la historia, y lo segundo es el **interés** de ese público, independientemente de la longitud de la historia. Por lo tanto, las ilustraciones deben, ante todo, estar al servicio de la historia. Hay dos métodos de trabajo, el primero se enfoca en el dibujante, que es el que decide el ritmo y tempo, la distribución de página, composición, etc.; y el segundo se centra en el guionista, que es el responsable de los elementos anteriores, muchas veces dejando poco margen de interpretación al dibujante.

La mirada del lector sigue de forma natural un curso de lectura de izquierda a derecha. (A excepción del manga, que es de atrás hacia adelante y de derecha a izquierda).

El dibujante/guionista debe desglosar la historia en el N° de páginas adecuado, que a su vez se divide en viñetas (la unidad mínima con significado narrativo). Todo con el fin de hacer avanzar la narrativa con un diseño atractivo. Se suelen hacer esbozos previos o **thumbnails** como primer acercamiento, para luego entintarlos y pasar al coloreado y página final.

### CONTROL DE TEMPO Y RITMO

El dibujante tiene la capacidad de **controlar la velocidad** de la mirada del lector y cómo sigue éste la narrativa a lo largo de las páginas. Algunos de los mejores cómics tienen distribuciones simples pero eficaces. Un error común en los principiantes es hacer uso de viñetas escasas o bien distribuciones complejas, añadiendo además demasiadas ilustraciones a toda página. Lo que producirá al lector toda una complejidad innecesaria que será únicamente confusión.

Gary Spencer Millidge, autor de 'Diseño de cómic y novela gráfica. La guía esencial' explica muy bien el concepto de tiempo y ritmo en este medio:

"Muchos dibujantes comparan las viñetas con **ritmos musicales** distintos. Las viñetas grandes sugieren tempos lentos y solemnes, adecuados para escenas dramáticas; las viñetas más pequeñas aceleran el tiempo y son útiles para secuencias de acción rápida."-(2010, p. 39)

Analicemos estas páginas del manga *Berserk* de Kentaro Miura (original: 1999/ edición en castellano: 2018) para ilustrar esto. (De derecha a izquierda y de arriba a abajo):



Kentaro Miura. *Maximum Berserk*. Tomo 9. (2018)

Se presenta el personaje protagonista, **Guts**, que acaba de llegar a una batalla inminente con unos bandidos, a punto de aniquilar a un niño ladrón. Tras hablar entre ellos, los bandidos se disponen para atacar. Guts se encuentra reflexivo, preparándose mentalmente para blandir su espada. Los bandidos empiezan su ataque, avanzando a toda velocidad hacia el guerrero, a asombros del niño pequeño, escéptico ante su valentía.

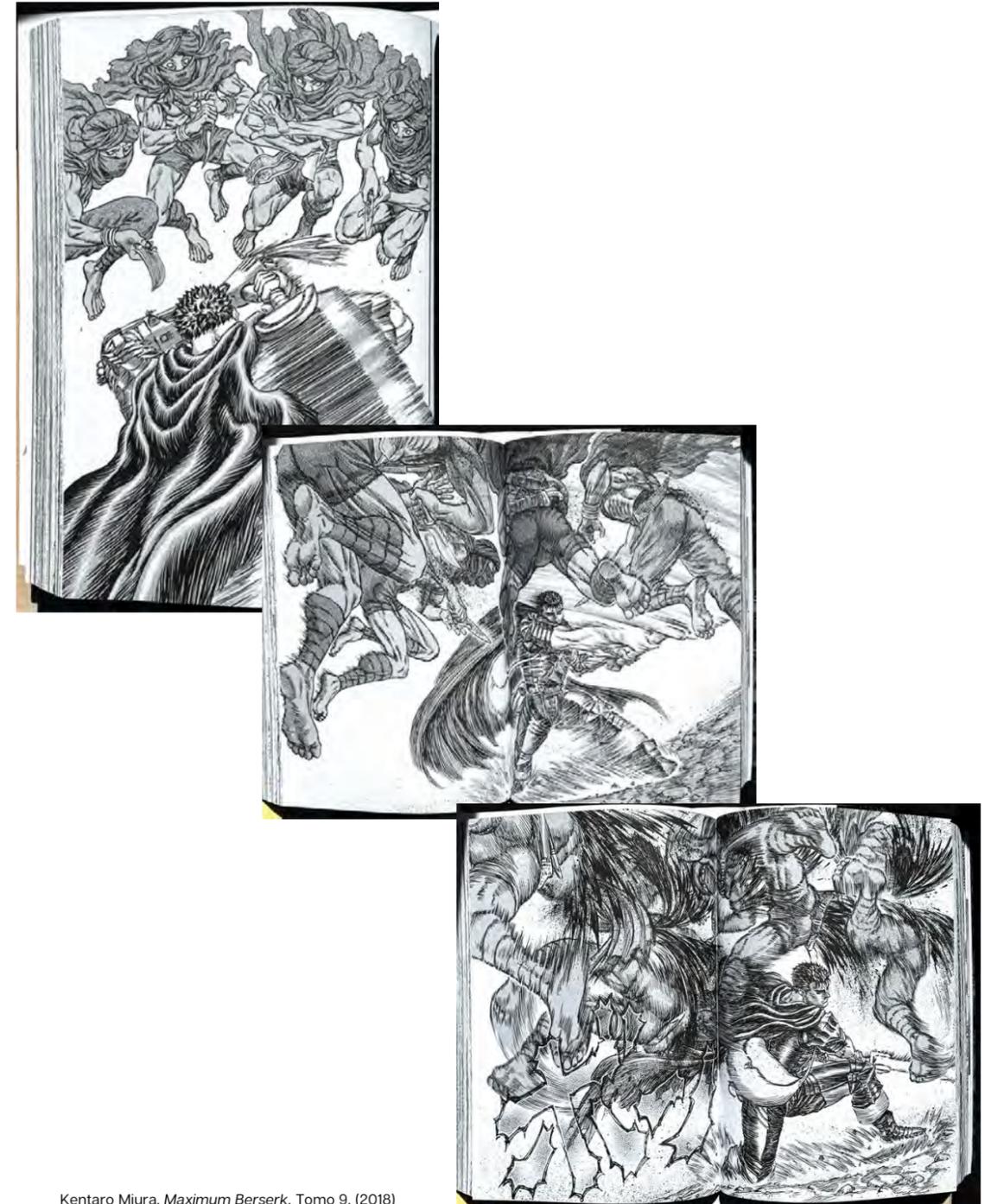
Esta secuencia tiene un ritmo más rápido, enfocándose en esos primeros planos de Guts, evocando una dimensión más introspectiva del mismo.

Es evidente que Miura hace un magnífico trabajo en su obra más famosa. Nos ofrece ahora una sucesión de tres **splash pages** (ilustraciones a toda página), las dos últimas distribuidas a doble página, para mostrar la grandeza del impacto de la enorme espada de Guts.

Podemos observar que el guerrero se basta de un solo movimiento para erradicar a sus oponentes. El tamaño de las ilustraciones, eliminando todo marco y bocadillos, demuestran la destreza del autor para representar momentos de alta intensidad y dramatismo.

Miura detiene el tiempo, invitando al lector a detenerse y sumirse en el momento.

Otro punto a subrayar es la decisión de eliminar casi por completo el fondo. Sólo se nos muestran unas pocas líneas en el suelo, de modo que el lector no tenga distracciones innecesarias y se enfoque en la masacre de los bandidos.



Kentaro Miura. *Maximum Berserk*. Tomo 9. (2018)

## DISEÑO Y COMPOSICIÓN DE VIÑETA

Un buen diseño en el cómic se relaciona con la capacidad de mantener una **coherencia visual** en todos los aspectos a la par del estilo del dibujante.

Los marcos de las viñetas y las calles (los espacios de separación entre ellas), deberían estar en consonancia con el estilo de las ilustraciones. Un estilo que cada vez ha ido teniendo más posibilidades gracias a la creciente creatividad de artistas en todo el mundo, además de la imparable digitalización de los cómics.

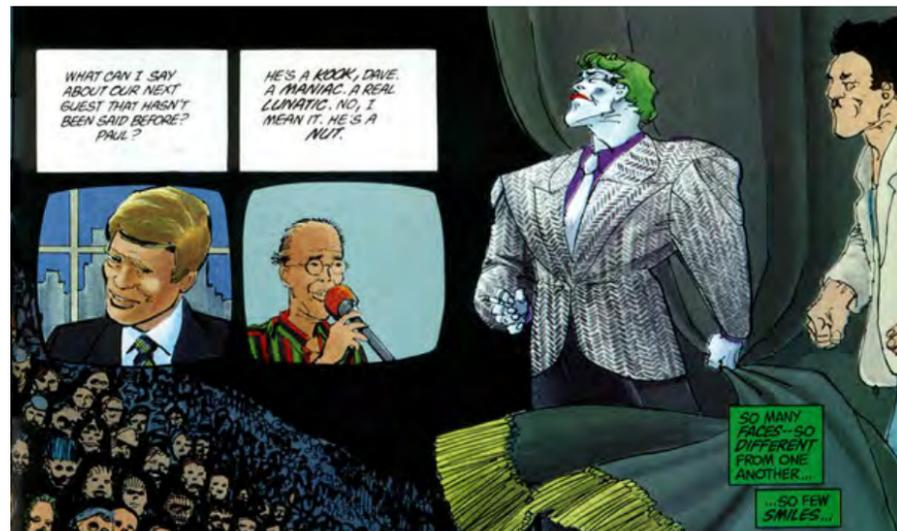
Por otro lado, hay que ser consciente de que, si se eliminan los marcos y las calles, el dibujante debería de ser consciente de la distribución de página y la colocación de zonas negras, las cuales son aquellas zonas de la viñeta en negro sólido, para comprobar que las viñetas quedan bien definidas y separadas entre sí. Las **zonas negras** ayudan a la narración simplificando composiciones complejas, además de guiar la mirada del lector, ya que el ojo humano tiende a enfocarse en las áreas de mayor contraste.

Otra posibilidad es eliminar por completo los elementos anteriores. Gary Spencer Millidge introduce el concepto de "metaviñeta" creado por Eisner en el libro *Diseño de cómic y novela gráfica* (2010, p. 74). Se trataría de realizar una composición en toda la página. Los creadores con más experiencia suelen valerse de este recurso. El montaje resulta ser una página de una sola unidad diseñada para contemplarla de una vez. En este caso en concreto, es habitual hacer uso de los **bocadillos** para **guiar al lector** por la página.

En algunos cómics más experimentales/ creativos se utiliza la libertad gráfica característica del cómic para cambiar la forma de las viñetas, como hizo Frank Miller en *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), modificando las viñetas con forma de televisión cuando la historia lo requería.

En este caso, también es visible el sangrado de la viñeta principal (se extiende hasta el final de la página, sin marcos), ya que es un momento que requiere un impacto adicional.

Es muy común comparar la disciplina de la narración en el cómic con la de la dirección de una película. En el medio del cómic y la novela gráfica, se hacen uso de recursos cinematográficos para contar una historia de la mejor manera posible. Este arte de comunicación será posible siempre y cuando se tenga en cuenta la composición en una viñeta. Una vez decidido el elemento principal de la misma, todos los elementos secundarios deberían de complementarse para que el ojo del lector se centralice en nuestro foco de atención. La clave es buscar el equilibrio entre los elementos meramente decorativos, y los elementos que son verdaderamente esenciales para la historia. Para ello, es común la utilización de la **sección áurea** y la regla de los tres tercios.



Frank Miller. *The Dark Knight Returns*. Book Three. p 125. (1986)

## RECURSOS CINEMATOGRAFICOS NARRATIVOS



Fotograma de la película *Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio*. Steven Spielberg.  
Dibujo original de Hergé o Georges Remi. (2011)

Continuando con el cine como medio fundamental del que bebe el cómic, es habitual encontrar **terminología cinematográfica** a la hora de denominar los distintos puntos de vista y encuadres que el dibujante decide limitar dentro de la viñeta: primer plano (para mostrar expresiones faciales o contenido emocional), plano americano (para representar lenguaje corporal), plano entero (para indicar distancia y observación remota), etc.

En esa misma línea, los creadores de cómic siempre han seguido las convenciones habituales sobre las 'tomas cinematográficas'. Es común que, al principio de un cómic, capítulo o página, se realice una llamada **'toma de apertura'** para contextualizar la escena, y transmitirle al lector una sensación de lugar, tiempo o estado de ánimo del ambiente.

Habitualmente se muestra una escena exterior, luego una escena interior (en su caso), para a continuación pasar a planos medios y primeros planos, en los que se desarrollan los diálogos.

La siguiente página del manga '*Chainsaw man*' (original: 2018/ edición en castellano: 2021) es un claro ejemplo donde su autor, Tatsuki Fujimoto, aplica este método.



Tatsuki Fujimoto. Chainsaw man. Tomo 1. (2019)

En primer lugar, se nos muestra una casa rodeada por la policía, con un aparente peligro en su interior. Después los dos protagonistas intercambian unas palabras con uno de los policías, mostrando un plano medio en el que es visible el fondo, para luego pasar a primeros planos de los personajes, dando más importancia al diálogo.

El cómic, aunque en ocasiones se ha considerado **'el hermano pobre' del cine**, ofrece sus propias virtudes y libertades que el cine no tiene la capacidad de mostrar. Sin embargo, como se puede demostrar, siempre se han seguido esos métodos propios del arte de filmar, en beneficio de una mayor claridad para el ojo humano. El propio Fujimoto es en sí un fanático del cine, pues en la introducción de la adaptación animada de esta obra, inserta más de diez referencias cinematográficas perfectamente cohesionadas con la historia y personajes de *Chainsaw Man*.

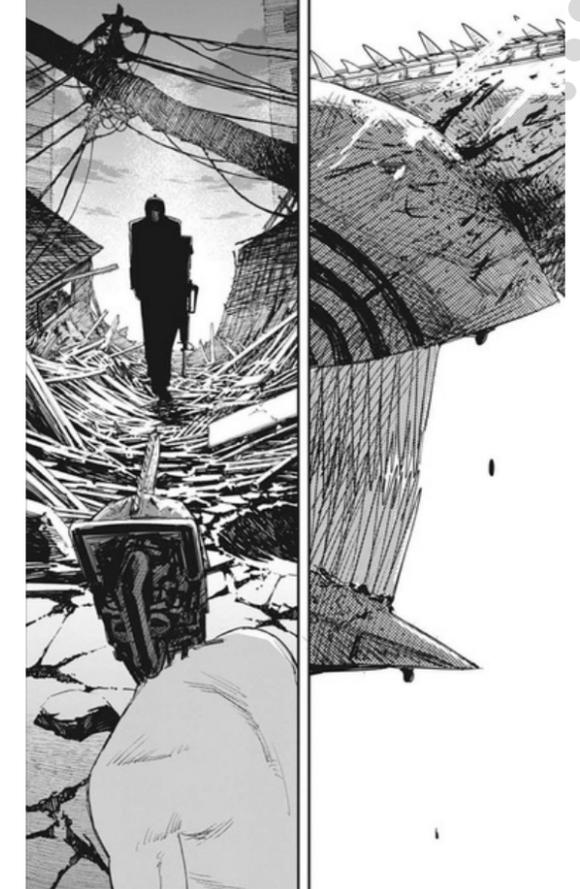
Esta es una de las formas más habituales de poner en situación al lector al empezar un nuevo capítulo o nudo en la historia, pero hay más técnicas cinematográficas que se utilizan en el medio, siempre adaptándolas a su lenguaje artístico. El **tracking y panning** imita lo que sería el movimiento de una cámara siguiendo a un personaje o recorriendo una escena, que se representaría con una división de panel. Esta técnica implicaría dibujar a un personaje varias veces por la página, pero manteniendo el fondo constante.

En este panel de *Berserk*, se ilustra de forma clara esta premisa, dando a entender que la cámara se está alejando del personaje con un zoom out.

El **paso del tiempo** también se representa en el cómic de una forma ingeniosa. Una escena en el que el tiempo que transcurre es de varios meses se representará con un punto de vista repetido de un paisaje, pero en distintas estaciones, como en la página de *Look Back* mencionada anteriormente.

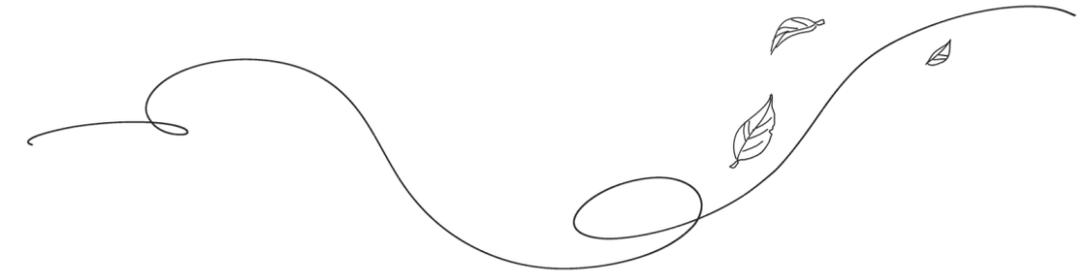


Kentaro Miura. Maximum Berserk. Tomo 9. (2018)



Tatsuki Fujimoto. Chainsaw man. Tomo 9. P.167. (2020)

En cambio, si ese tiempo transcurrido es una secuencia a tiempo real, se repite el punto de vista de esa escena y personajes, para dar mayor énfasis a cambios sutiles en la viñeta. Y, por último, las **siluetas negras** en la viñeta indican más dramatismo y aspecto de diseño gráfico, ayudando a separar el primer plano del fondo, como podemos observar en este panel de *Chainsaw Man* (2020).



## ÁNGULOS DE CÁMARA Y ENCUADRE

En teoría, el dibujante tiene un número ilimitado de puntos de vista a su alcance, tan sólo con modificar el ángulo y zoom de la cámara. Sin embargo, en la práctica, abusar de este recurso resultará inefectivo. Lo que mejor funciona es limitar la variedad de ángulos de cámara al mínimo necesario, para hacer uso de ellos en el momento que se quiera dar **más impacto** en una escena y momento concretos.

Volviendo a *Chainsaw man*, si analizamos uno de sus paneles, se demuestra este recurso en forma de contrapicado. El ángulo de cámara se baja de forma drástica en la viñeta de mayor tamaño para mostrar al personaje cayendo a toda velocidad a punto de dar el golpe haciendo uso del enorme martillo hecho de su propia sangre.



Tatsuki Fujimoto. *Chainsaw man*. Tomo 1. (2019)



Tatsuki Fujimoto. *Chainsaw man*. Tomo 9. (2020)

Por otro lado, el encuadre también tiene una importancia vital en la viñeta. Además de realizar una composición atractiva, el dibujante debe intentar dirigir la mirada del lector hacia la parte más importante de la composición de la viñeta. En las viñetas más complejas, se puede hacer uso de elementos que apunten o rodeen el **foco de atención**, como líneas de perspectiva, ventanas, los propios bocadillos...).

## ROTULACIÓN Y BOCADILLOS

Como dijera Antonio Altarriba (ensayista, novelista, crítico y guionista de historietas) en uno de los encuentros en Verines, *“una imagen vale más que mil palabras, y una palabra genera mil imágenes”* –(2015, p. 1).

Este novelista hace una comparativa interesante entre los distintos medios para contar una historia: *“En el mundo de la literatura, el **escritor** hace uso de las palabras del diccionario, un recurso extenso pero limitado. El **cineasta** estaría supeditado por el entorno en el que se realiza la grabación o las características de los actores. Sin embargo, el **historietista** decide en todo momento todos los elementos que construyen su historia: entornos, personajes, guión [...] Así pues, en el origen de la historieta no hay selección, sino creación”*. (2008, p. 48-55).

Aunque hay historias de cómic “mudas”, la mayoría utilizan el recurso de los **bocadillos** y las **cartelas** para contar una historia.

Los bocadillos deben colocarse en las zonas menos molestas de la ilustración y de tal manera que el lector recorra la página en el orden deseado.

Tradicionalmente se ejecutaba la rotulación a mano con tinta china. Actualmente, los creadores se han adaptado y aprovechado de los nuevos medios, rotulando mediante programas informáticos.

Lo ideal es planear de primera mano la distribución de página y viñetas al principio, teniendo en cuenta la colocación de los bocadillos.

Esa colocación es fundamental introducirla en elementos secundarios del fondo, nunca directamente encima de personajes.

Además, hay que tener en cuenta el **orden de lectura**, para evitar confusiones al lector.

Los bocadillos, además de contar la historia con palabras, tienen la función de **guiar la mirada** del ojo del lector. Los bloques grandes de texto interrumpen la fluidez de la experiencia lectora. Es recomendable dividir los monólogos en pequeños óvalos blancos.

Asimismo, es crucial seguir un orden. Nunca se deben entrecruzar los rabillos de los bocadillos, pero sí es una posibilidad solapar los marcos de las viñetas con el bocadillo. De este modo, también se solapan en conversaciones los bocadillos, creando una cadena que mantiene un orden y claridad de quién está hablando en ese momento. Se reduce así el número de “viñetas de bustos parlantes”.

Si pasamos al estilo de rotulación, ya sea a mano o por ordenador, siempre debería adecuarse al máximo al estilo de dibujo general, para que se lean ambos como un **ente único** en su esencia.

A continuación analizaremos distintas variantes de bocadillos para representar emociones diversas.

## TIPOS DE BOCADILLOS

Es posible utilizar una gran variedad de formas de bocadillo para representar distintas "voces de personajes" o para transmitir emociones. Sin embargo, siempre habrá algunas diferencias de estilo y forma dependiendo de la influencia cultural de los autores. Los dibujantes de manga los utilizan de forma un tanto diferente que los artistas americanos.

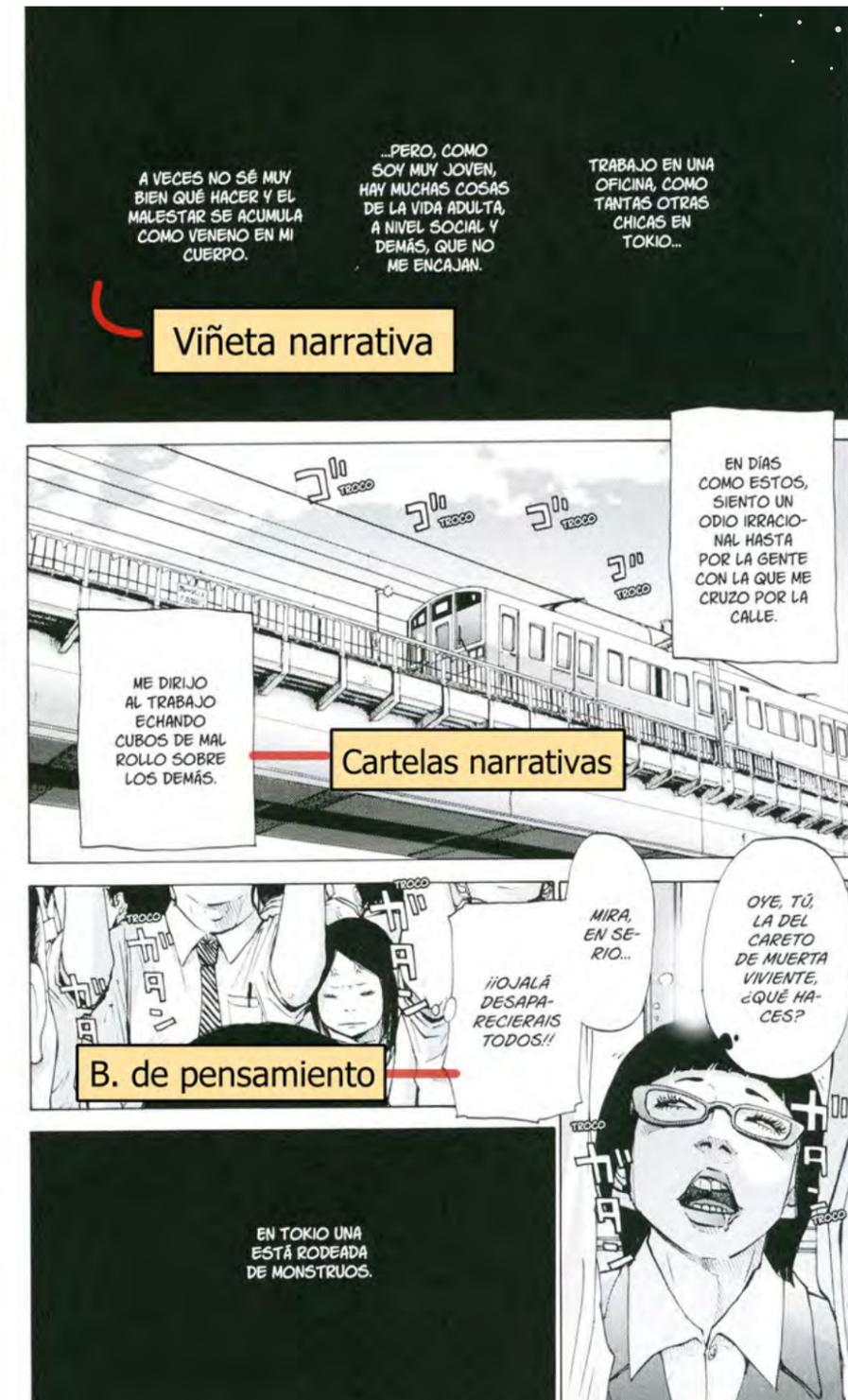
- Los **bocadillos irregulares**, con textos más largos, se utilizan para expresar emociones fuertes, como exclamación, gritos o alaridos.
- Aunque se han quedado anticuados, los **bocadillos de pensamiento**, también conocidos como las 'nubes' se utilizaban bastante. En la actualidad, se sustituyen cada vez más por cartelas narrativas con voz en off.
- Estas **cartelas narrativas** suelen ser rectangulares y tienen la libertad de colocarse donde el autor prefiera ya que no están asociadas directamente a ningún objeto en específico de la viñeta. También pueden darse casos de cartelas flotantes, textos sin ningún tipo de marco que "flotan" en una zona vacía de la viñeta.
- Hay creadores más alternativos que han optado por la **eliminación de bocadillos**, y aunque no ha sido una práctica que haya superado a la efectividad de la convención, algunos métodos han reforzado el estilo característico del autor.
- Muchas historias de cómic con un tono adulto no precisan rotulación alguna de efectos sonoros. Sin embargo, está claro que las **onomatopeyas** aumentan los momentos dramáticos. Las onomatopeyas forman parte de la composición de la viñeta.



Mike Burkey y John Romita. *Charlie Brown and Spiderman*. Tributo a Schulz. (1960)

Esta tira de cómic de Mike Burkey y John Romita (1960) en tributo al creador de Peanuts (1950) Charles M. Schulz, ilustra algunos de los bocadillos mencionados.

Asimismo, este manga de Inio Asano, *Solanin* (2010) representa el uso de los bocadillos en la cultura japonesa.



Inio Asano. *Solanin*. P.7. (2005)

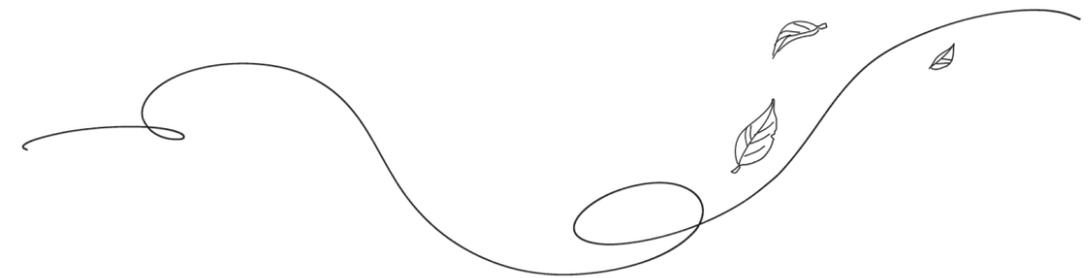
## METODOLOGÍA

A lo largo de este trabajo, he estudiado distintos referentes y añadido imágenes para poner de relieve e investigar los elementos fundamentales del cómic, tanto **visuales como literarios**.

Se han consultado libros y artículos de investigación sobre el tema para comprobar cómo los autores implementan los recursos de los que se hablará en el trabajo, para poder ejemplificar los temas discutidos. Es un trabajo de **investigación** al mismo tiempo que sirve como **guía** para tener en cuenta desde el punto de vista de la creación de cómics.

El trabajo teórico se ha estructurado de forma que exista una organización clara sobre los elementos del cómic asociados al lenguaje visual, y los asociados al lenguaje verbal, aunque éstos no sean aspectos independientes en la globalidad del producto final que es el cómic.

Para poner en práctica este **lenguaje híbrido**, he decidido realizar el primer capítulo o capítulo piloto de mi propio cómic como proyecto final. Se analizarán y subrayarán algunas técnicas que yo misma emplee en mi trabajo para así ilustrar todo lo investigado y aprendido en este escrito.



# PROYECTO PERSONAL CÓMIC "RAKUGAKI"

## 1ª PARTE: DESARROLLO CONCEPTUAL

### Referentes

En un primer momento, me sirvió como inspiración el vídeo musical de animación de la Escuela francesa de **Gobelins: "Last Summer"** (2022). A lo largo de seis minutos y medio, captura muy bien el aspecto nostálgico del calor del verano, la energía de la juventud y las despedidas agrisadules entre amigos.

Sin embargo, una de mis mayores inspiraciones ha sido **Inio Asano**, mangaka que he estado leyendo recientemente, cuyas obras me han transmitido un sinfín de emociones. Cabe destacar su obra más famosa, **Buenas noches, Punpun** (2007), y **Solanin** (2010), obra principal en la que me baso en gran medida.

Asano es considerado por muchos como "la voz de su generación", debido a la veracidad con la que retrata esa incertidumbre de los jóvenes hacia el futuro, además de la precariedad laboral. Un trabajo rutinario con el que no se sienten ni mucho menos realizados. Todo esto sumado a una búsqueda de la identidad personal y la premisa de "qué puedo ofrecer al mundo".

En líneas generales, el manga de *Solanin* hace referencia al paso de la adolescencia a la vida adulta. Sus protagonistas se balancean entre una insatisfacción con la realidad que les toca vivir tras graduarse, y el conformismo de un trabajo mediocre que pague las facturas.

Sus viñetas contienen una fuerte carga psicológica que tocará la fibra sensible hasta de los lectores con el corazón más frío.



Inio Asano. *Solanin*. P.377 (2005)

Seguidamente, **Look Back** (2021) también supuso una iluminación para mí. A través de este one-shot, el mangaka **Tatsuki Fujimoto** ofrece una obra personal que irradia realismo.

Esta obra contiene una magnífica narrativa, con un argumento con el que los estudiantes de arte, sobretodo, nos podemos sentir muy identificados.

Admiración y celos, sueños por cumplir, y frustraciones con el mundo del arte llenan sus páginas.



Tatsuki Fujimoto. *Look Back*, p. 62 (2021)

## Temática del proyecto

Para desarrollar mi obra práctica, he investigado sobre algunas concepciones asiáticas con el objetivo de fundamentar mejor la idea y narrativa de la historia.

Me baso en el concepto de la filosofía japonesa de '**ikigai**': la razón principal de la existencia, es decir, un motivo para levantarte cada día y todas las acciones que merecen la pena hacer en la vida. A lo largo de mi cómic, la protagonista se sentirá confundida y vacía, ya que cree que sabe cuál es su ikigai, pero verdaderamente no lo está enfocando de la mejor forma.

Por otro lado, mi obra práctica mantiene la estructura del **KI-SHO-TEN-KETSU**. Es un tipo de estructura narrativa del este asiático que, al contrario que las convenciones occidentales que se centran en el conflicto como motor para que la historia avance, ésta se enfoca en una narración más contemplativa.

Diana Clouet, editora y especialista en narratología, comentaba en uno de sus artículos (*Estructuras narrativas: kishotenketsu o la narrativa sin conflicto*, 2021, La narración contemplativa del kishotenketsu) acerca de esta estructura cuyo origen se dio en la poesía china y japonesa, y se exportó a otras culturas sobre todo a través del manga y los videojuegos.

"La estructura narrativa del kishotenketsu se compone de cuatro actos: introducción, desarrollo, giro y reconciliación. En estas cuatro partes se narran dos eventos sin aparente relación, pero que al sumarse se trasciende su significado." (2021, p. 2).

Su estructura se definiría de la siguiente manera:

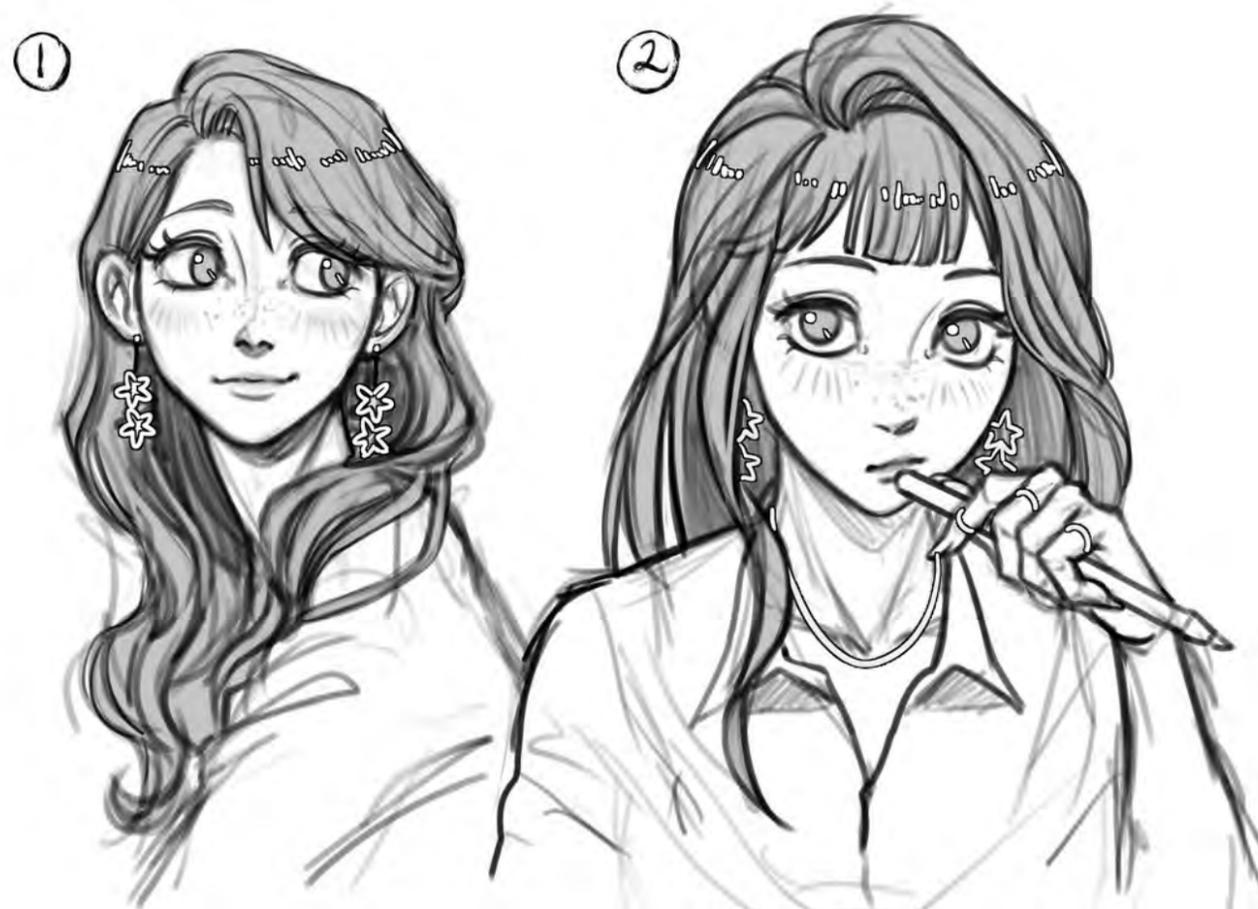
- **KI**: Introducción. Presentación de personajes y mundo.
- **SHO**: Desarrollo. Un momento de la trama donde no pasa nada realmente significativo, pero es donde solemos aprender más sobre los personajes y su entorno, además de sus problemas.
- **TEN**: Cambio en la historia, giro de guion dramático, o bien cambio sutil a la trama. No tiene nada que ver con lo que hemos ido viendo. La historia parecía ir por un lado y de repente no. Esto nos llevará a entender la conclusión de la historia.
- **KETSU**: Conclusión. Es el momento de la historia donde las dos primeras partes (Ki, sho), se unirán con la tercera (ten). Hay una reconciliación del giro.

## Guion y estilo

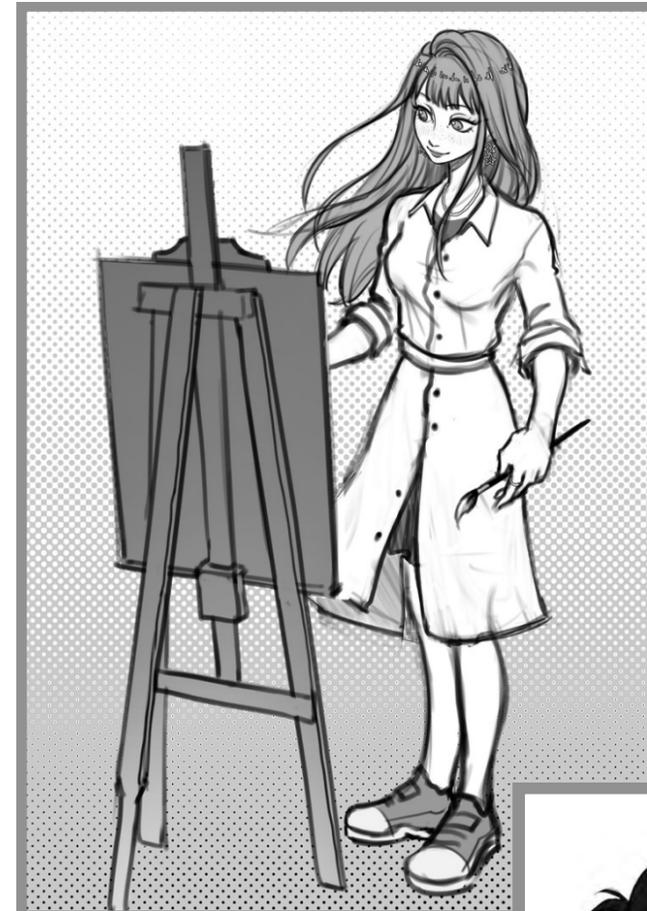
Dejándome guiar por los grandes referentes mencionados anteriormente, opté por contar una historia relacionada con las temáticas anteriores, basándome en mi propia experiencia.

Tomé como punto de partida la relación que tengo yo misma con el arte, y los motivos que me instan a seguir creando.

A partir de ahí, planteé un guion general con un planteamiento, nudo y desenlace principales de la historia. Una vez afianzados esos puntos, adapté lo que quería contar a la estructura narrativa del kishotenketsu. Posteriormente, fui desarrollando ese argumento en pequeños fragmentos, para a continuación pasar a la realización de los *thumbnails* del **primer capítulo piloto** que presento.

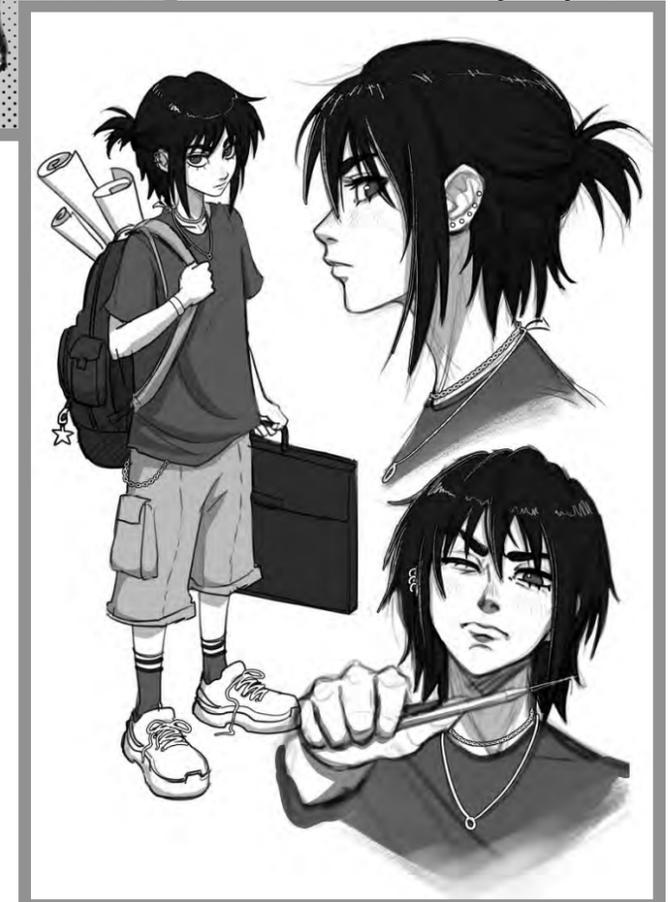


Alba Valero. Bocetos cómic manga Rakugaki. (2023)



Alba Valero. Bocetos cómic manga Rakugaki. (2023)

Alba Valero. Bocetos cómic manga Rakugaki. (2023)

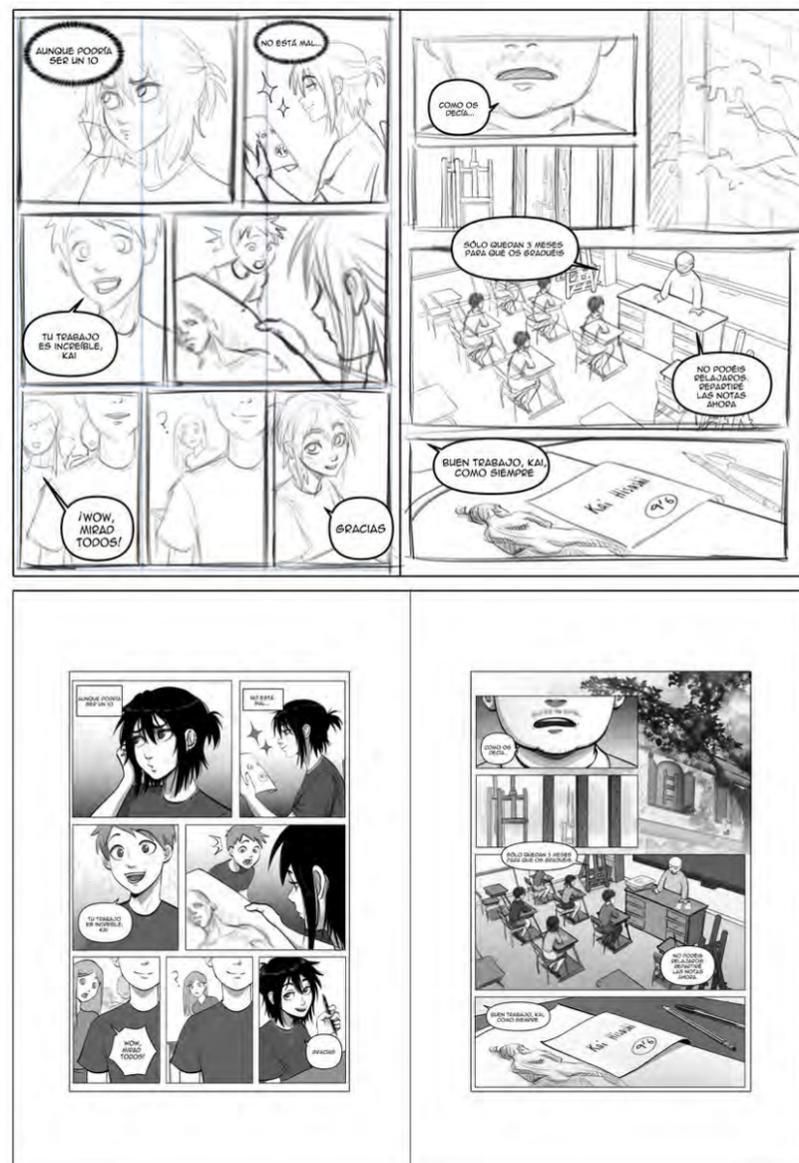


## 2ª PARTE: DESARROLLO GRÁFICO

### Storyboard y entintado

Una vez definidos los personajes principales, me puse a realizar el storyboard, pero no sin haber hecho previamente un pequeño guion con los diálogos y el tono que quería darle a cada secuencia. Desde un primer momento decidí que iba a seguir el orden japonés de lectura, es decir, de derecha a izquierda y de arriba abajo.

La toma de decisiones en cuanto al número de viñetas no fue premeditada, a medida que dibujaba, iba dividiendo y componiendo en la página.



Alba Valero. Storyboard vs definitivo manga *Rakugaki*. (2023)

En la imagen anterior hago una comparación visual entre una de las páginas del storyboard previo y las páginas definitivas.

En esta fase de solución del arte final, añado los márgenes correspondientes en un nuevo documento, reajusto el tamaño y posición de los bocadillos, además de entintar las viñetas en escala de grises.

A continuación realizaré un breve análisis a nivel estructural de una de las páginas de mi cómic anteriores para justificar todo mi proceso creativo desde el inicio.



Alba Valero. Cómic *Rakugaki*. P. 5 (2023)

En primer lugar, coloco como viñeta de inicio o toma de apertura lo que sería la Escuela de Arte, donde se desarrollarán los hechos.

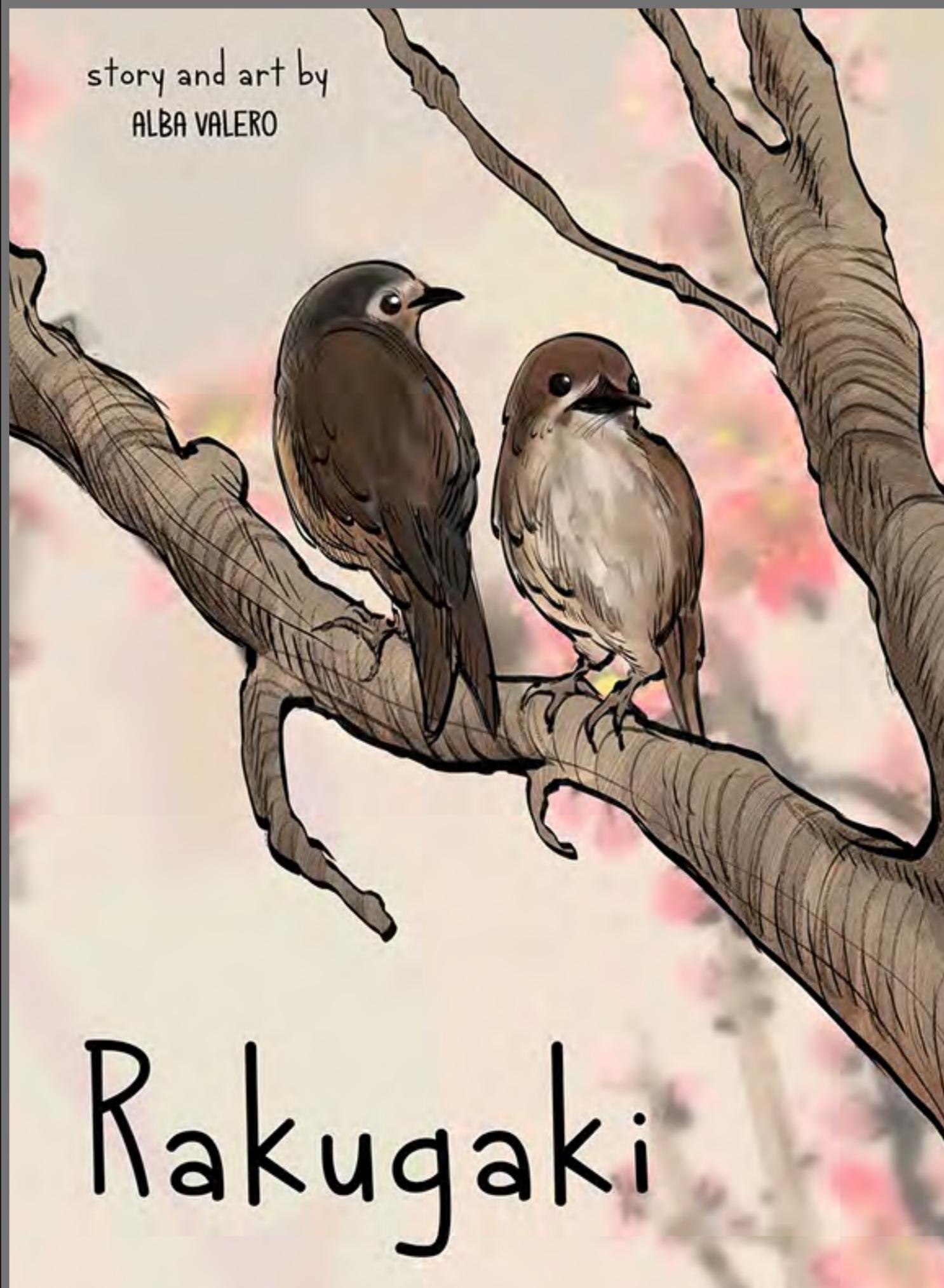
Luego, me decido por superponer las demás viñetas encima de la anterior, que funcionaría también como fondo. Un primerísimo primer plano de quien ha estado hablando hasta ahora, el profesor, para después una viñeta de los caballetes (dando a entender que se trata de una clase de arte).

La siguiente viñeta es un plano general del interior de la clase, para situar bien al lector.

Y por último lugar en esta página, realizo un primer plano de los trabajos calificados de nuestra protagonista, para transmitir que es muy buena artista.

Trabajo final

story and art by  
ALBA VALERO



Rakugaki

UNIVERSIDAD NACIONAL DE BELLAS ARTES Y MÚSICA, TOKIO



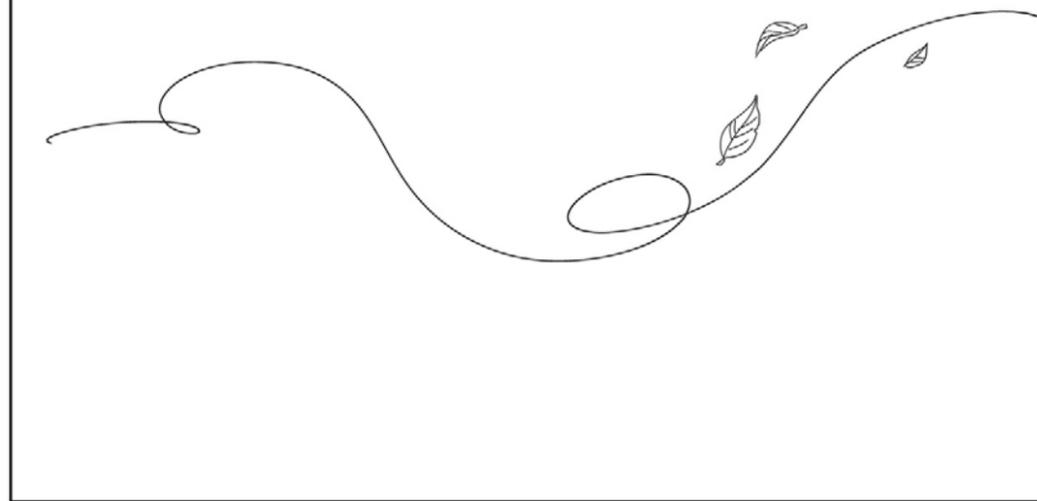
...ESO SE SUMA  
A LA MEDIA DE  
LOS TRABAJOS Y...

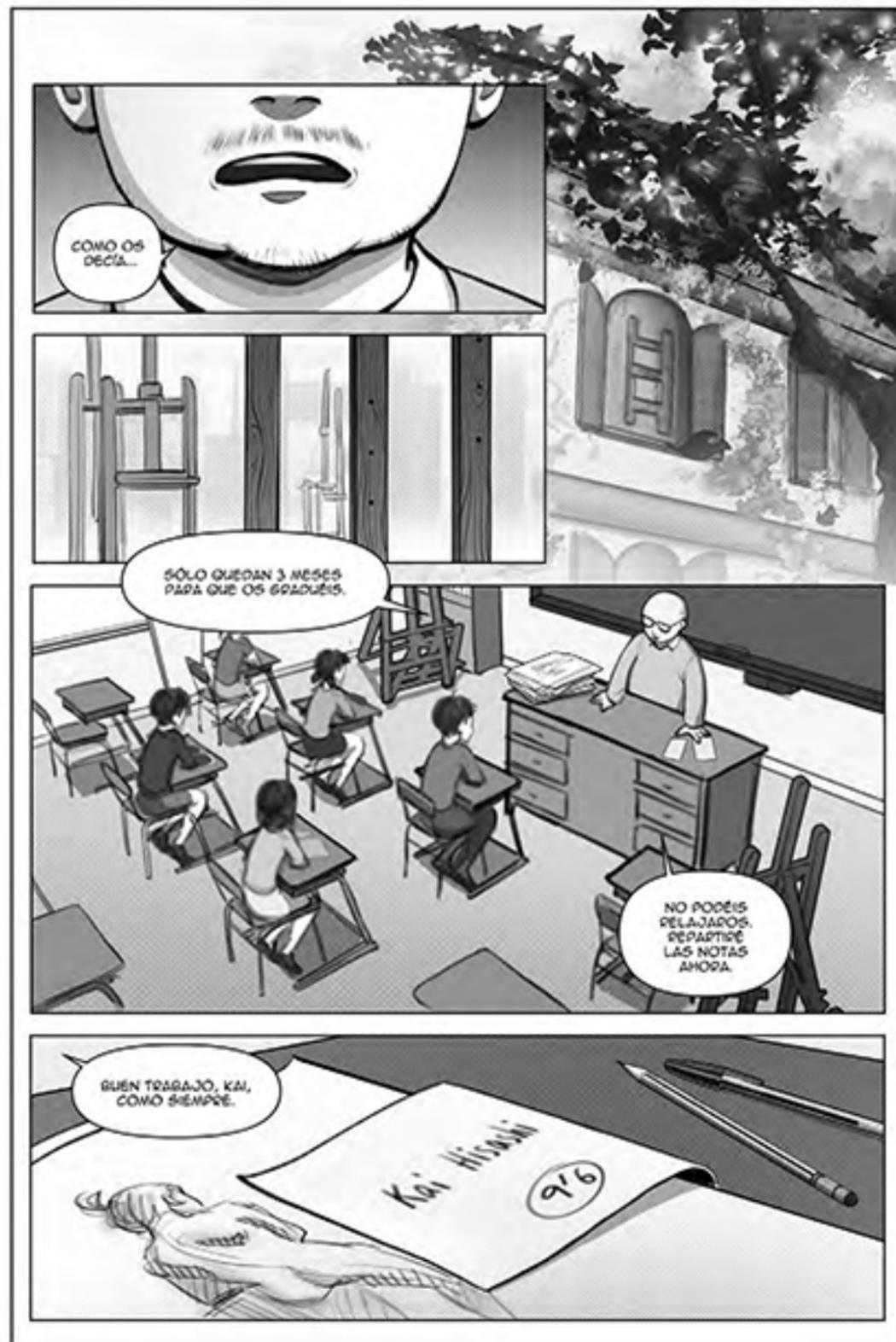






#1













BUENAS!

YO HA CAMBIADO  
A LAS CLASES  
DE POR LA MAÑANA.

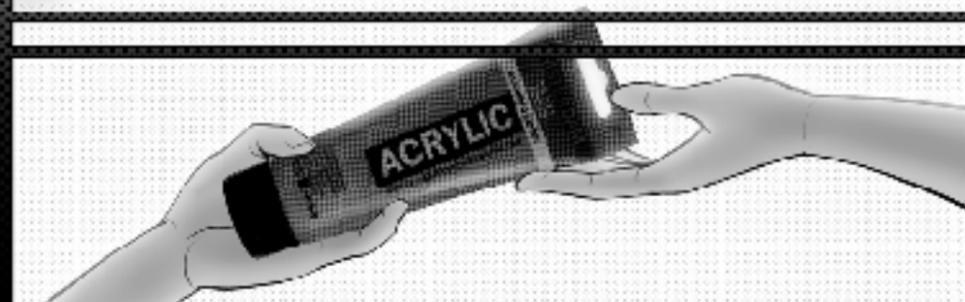
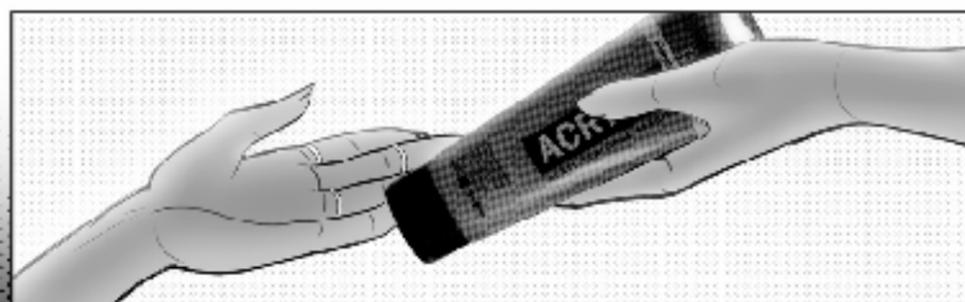
CHICOS,  
OS PRESENTO  
A MANA.

Y ESTARÁ CON  
NOCOTECOS  
HASTA QUE ACABE  
EL CURSO.



¡MANA  
ESTÁ  
AQUÍ??!















## CONCLUSIONES

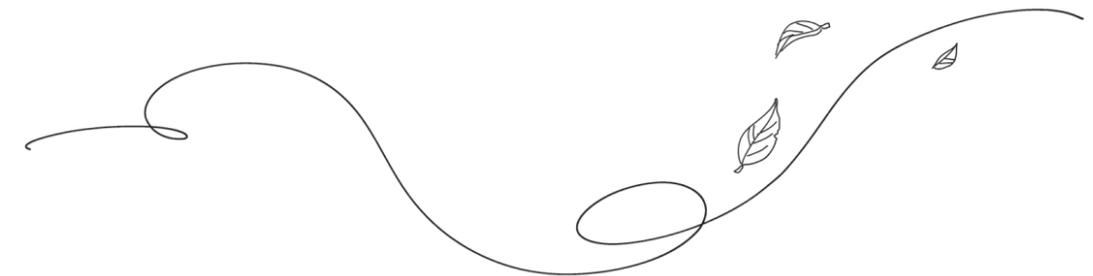
En general, la realización de este trabajo me ha supuesto una gran oportunidad para aprender el lenguaje del cómic. Un lenguaje del que personalmente no tenía mucho conocimiento, y que ahora veo desde otra perspectiva.

En este trabajo se ha desarrollado una línea de investigación y análisis individual de cada uno de los elementos que conforman el medio del cómic. Debo enfatizar que este medio se nutre tanto de elementos visuales como verbales. Como se ha analizado a lo largo del todo el documento, nuestra percepción estética se combina con nuestra percepción intelectual para así transmitir a nuestra mente el mensaje del creador de cómic o manga. Éste se sirve de numerosos recursos premeditados para transmitir esa historia de la mejor forma posible. Porque al final es la sabia interacción de palabra e imagen la que hace que un cómic tenga éxito: conseguir la atención del lector y conservarla en todas sus páginas.

He de decir que gracias a este proyecto de cómic he expandido mi entendimiento de la narrativa con imágenes, una habilidad que llevaba queriendo aprender desde hace bastantes años. También decir, que dominarla requiere más experiencia de la que pensaba. Ha supuesto todo un reto, ya que soy una persona muy perfeccionista, y antes de todo, ilustradora. Por tanto, el hecho de auto limitarme en virtuosismo gráfico a la hora de solventar cada viñeta, ha sido algo difícil de asimilar.

Sin embargo, al ver el resultado final, me llevo una grata sorpresa y satisfacción por comprobar todos los recursos investigados que he incorporado casi de manera intuitiva en mi cómic.

Por último, destacar que ahora siento una gran admiración a los dibujantes/creadores de cómics, más de la que tenía inicialmente. Haber experimentado de primera mano el tener que llevar esa constante toma de decisiones en cada página, me ha enseñado lo duro que es este trabajo, que no es ni por asomo el "hermano pobre del cine".



## ANEXO DE IMÁGENES

Página 16. Will Eisner. El cómic y el arte secuencial. P.17-18 (1990).

Página 19. Eiichiro Oda. One Piece Character Sheets. One Piece. (1987) Disponible en <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-10/art-of-one-piece-season-1>

Página 20. Eiichiro Oda. One Piece Character Sheets. One Piece. (1987) Disponible en <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-10/art-of-one-piece-season-1>

Página 21. Inio Asano. Oyasumi Punpun. Tomo 2, p. 88. (2007). Disponible en [https://www.reddit.com/r/manga/comments/keadgn/art\\_some\\_of\\_the\\_most\\_beautiful\\_panels\\_in\\_manga/](https://www.reddit.com/r/manga/comments/keadgn/art_some_of_the_most_beautiful_panels_in_manga/)

Página 22. Charles M. Schulz. Peanuts. (1969). Disponible en <http://www.culturaimpopular.com/etiquetas/carlitos-y-snoopy/page/2>

Página 23. Steven Weissman. Yikes! #3, vol. 2 (1997). Disponible en <http://michelfiffe.com/?tag=steven-weissman>

Página 25. Tatsuki Fujimoto. Look Back, p. 11, 15 (2021).

Página 26. Rob Liefeld. Agente X. N°15, p. 10. (2002). Disponible en <https://www.quora.com/Has-breaking-the-fourth-wall-been-useful-for-Deadpool-as-an-ability>

Página 27. Jim Steranko. Captain America. N°113 (1969). Disponible en <https://readcomiconline.li/Comic/Captain-America-1968/Issue-113?id=9342#7>

Página 28. Gabriel Bá. The Umbrella Academy, N°1. (2007). Disponible en <http://elrincongeek08.blogspot.com/2017/12/the-umbrella-academy.html>

Página 28. Shaun Tan. Emigrantes. P.51 (2007). Disponible en <https://bibliomedlosnogales.files.wordpress.com/2019/03/novela-grafica-emigrantes.pdf>

Página 30, 31, 37. Kentaro Miura. Maximum Berserk. Tomo 9. (2018).

Página 32. Frank Miller. The Dark Knight Returns. Book Three. p 125. (1986). Disponible en <https://bigother.com/2010/04/14/reading-frank-millers-batman-the-dark-knight-returns-part-5/>

Página 35. Fotograma de la película Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio. Steven Spielberg. Dibujo original de Hergé o Georges Remi. (2011). Disponible en <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g453610/cine-comic-los-comics-que-vendran/>

Página 36, 37, 38, 46. Tatsuki Fujimoto. Chainsaw man. Tomo 1, 9. (2019-20)

Página 40. Mike Burkey y John Romita. Charlie Brown and Spiderman. Tributo a Schulz. (1960). Disponible en <https://www.deviantart.com/darthvader867554333/art/Charlie-Brown-and-Spider-Man-cross-paths-925979685>

Página 41, 45. Inio Asano. *Solanin*. P.7. (2005).

Página 48, 49, 50, 51. Alba Valero. Rakugaki. (2023).

## REFERENCIAS

Will Eisner. (1996). La narración gráfica. Norma Editorial. p.7

Marsall McLu Han y Quenton Fiore (1967). The medium is the message. p.9 Recuperado de [https://designopendata.files.wordpress.com/2014/05/themediumisthemessage\\_marshallmcluhan\\_quentinfiore.pdf](https://designopendata.files.wordpress.com/2014/05/themediumisthemessage_marshallmcluhan_quentinfiore.pdf)

Daniel Gómez Salamanca (2013). Tebeo, cómic y novela gráfica. p.39. Tesis doctoral. Disponible en [https://www.academia.edu/6297933/Daniel\\_G%C3%B3mez\\_Salamanca\\_Tebeo\\_c%C3%B3mic\\_y\\_novela\\_gr%C3%A1fica\\_la\\_influencia\\_de\\_la\\_novela\\_gr%C3%A1fica\\_en\\_la\\_industria\\_del\\_c%C3%B3mic\\_en\\_Espa%C3%B1a](https://www.academia.edu/6297933/Daniel_G%C3%B3mez_Salamanca_Tebeo_c%C3%B3mic_y_novela_gr%C3%A1fica_la_influencia_de_la_novela_gr%C3%A1fica_en_la_industria_del_c%C3%B3mic_en_Espa%C3%B1a)

George Perry & Alan Aldridge (1967). (Traducción de Óscar Masotta en La historieta en el mundo moderno, p. 124). The Penguin Book of Comics. Middlesex, Penguin Books Ltd., p. 15.

Will Eisner. (1990). El cómic y el arte secuencial. Norma Editorial.

Tom Wolf (1977). Reading Reconsidered. Harvard Educational Review. p.427. Disponible en <https://meridian.allenpress.com/her/article-abstract/47/3/411/31160/Reading-Reconsidered?redirectedFrom=fulltext>

Scott McCloud. (2006). Hacer cómics. Editorial Astiberri. p. 67.

Gary Spencer Millidge. (2010). Diseño de cómic y novela gráfica. La guía esencial. Norma Editorial p.39.

Antonio Altarriba. (2015). Imágenes escritas, palabras ilustradas. Disponible en [https://www.culturaydeporte.gob.es/lectura/pdf/v15\\_antonioaltarriba.pdf](https://www.culturaydeporte.gob.es/lectura/pdf/v15_antonioaltarriba.pdf)

Antonio Altarriba. (2008). La historieta, un medio mutante. Ed. Quimera., núm. 293, p.48-55.

Diana Clouet. (2021). Estructuras narrativas: kishotenketsu o la narrativa sin conflicto. Disponible en <https://unaeditora.com/estructuras-narrativas-kishotenketsu-o-la-narrativa-sin-conflicto/>

