

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE ARTE  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO  
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

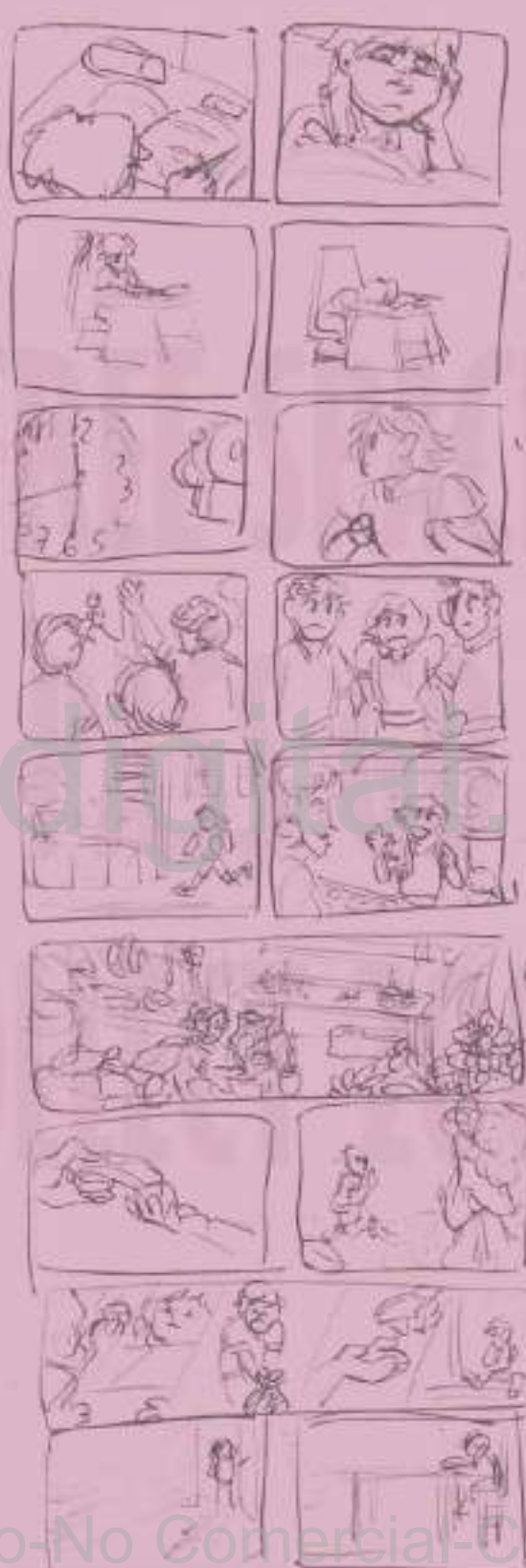


[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

AUTOR: ALEJANDRA GUERRERO  
TUTORA: ANA KARINA GIL

MÉRIDA. VENEZUELA. 2021.

Reconocimiento-No Comercial-Compartir igual



# AGRADECIMIENTOS

A MI FAMILIA, POR SU INFINITA PACIENCIA,

A MIS AMIGOS, POR SU ENTUSIASMO Y APOYO,

A MIS PROFESORES, POR SU CONOCIMIENTO,

A MI TUTORA ANA KARINA GIL, POR NO  
ABANDONARME,

A HERMES ZAPATA, RICARDO RUIZ, Y A TODOS  
LOS QUE PELEARON CONTRA LAS  
CIRCUMSTANCIAS PARA HACER ESTO POSIBLE

MUCHAS GRACIAS.

# RESUMEN

En el presente proyecto se analizan los elementos de la narrativa gráfica y las posibilidades que ofrece el manejo efectivo de la imagen ilustrada para transmitir ideas y sentimientos sin el apoyo de texto o con una participación mínima del mismo, utilizando para ello un canal que ha sido, desde sus inicios, mayoritariamente dominado por el lenguaje bi-media (imagen + texto).

Para ello se utilizará una historia original creada por la proyectista, la cual gira alrededor de situaciones de gran carga emocional, tratando temas como la salud mental, las dificultades familiares, la presión social y la complejidad de las relaciones humanas. Esta historia será adaptada a una novela gráfica la cual ha de poseer una mínima cantidad de texto escrito, buscando maximizar la comunicación a través de la imagen pura, desde las expresiones y el lenguaje corporal hasta el uso del color y el encuadre para narrar. Ese análisis viene apoyado por lo aprendido durante años de formación universitaria combinado con experimentación e investigación realizada personalmente, conocimientos que también serán aplicados a la hora de generar el producto final.

Como parte del proceso investigativo se analiza una serie de lenguajes gráficos interrelacionados, como son el cómic y el arte secuencial, el Beatboard y sus diferentes usos, la teoría del color e incluso el manejo del espacio visual, los tipos de

plano de enfoque y el diseño tanto de personajes como de ambientes.

Línea de acción/investigación: Cómic, Narrativa Gráfica, Beatboarding, Fundamentos del Diseño, Teoría del Color, Ilustración

Palabras clave: Novela Gráfica, Narrativa Gráfica, Diseño Editorial, Cómic

# INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto presenta una alternativa de desarrollo visual que puede ser aplicada al proceso de creación de novelas gráficas, en particular novelas gráficas silentes. Se tocan varios conceptos integrales de la comunicación visual, la ilustración, la narrativa gráfica y el diseño, y como todas estas disciplinas han de trabajar en conjunto para generar un producto altamente expresivo.

La historia nace de una idea original que explora las reacciones humanas ante la adversidad, y como la compasión, la honestidad y la perseverancia son bases sumamente importantes de nuestras vidas. La novela gráfica ha de explorar estas circunstancias de una forma enteramente silente, dependiendo completamente de la imagen como vehículo comunicativo.

Este proceso se apoya en una documentación de antecedentes los cuales aprovechan ampliamente las herramientas a usar, principalmente otras novelas silentes, así como películas y series animadas.

# CONTENIDOS

Agradecimientos  
Resumen  
Introducción

## Capítulo 1: Propuesta

Objetivo General  
Objetivos Especificos  
Justificación  
Proposito

## Capítulo 2: Antecedentes

The Arrival  
The Longest Day of the Future  
Un Ocean d'Amour  
Rise of the Guardians  
Steven Universe  
Arte de Narrar

## Capítulo 3: Marco Teórico

I - Narrar con imagenes a lo largo de la historia  
II - El Matrimonio entre Imagen y Palabra, seguido  
por El Divorcio entre Imagen y Palabra  
III - Decirlo todo sin decir Nada

## Capítulo 4: Proceso

Concepción de la Idea  
Guion Literario

Guion Técnico  
Diseño de personajes  
Beatboarding  
Refinamiento  
Diseño de la estructura  
Edición

## Capítulo 5: Metodología

Planeación  
Producción  
Ensamblaje

Conclusiones  
Bibliografía

# CAPÍTULO 1

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

# PROPUESTA

# PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Todos hemos escuchado el dicho “una imagen vale más que mil palabras”.

Desde la antigüedad los seres humanos han dependido de las imágenes para comunicar ideas, dando pie al primer lenguaje que ha logrado superar el paso del tiempo. Desde las pinturas rupestres realizadas por nuestros antepasados prehistóricos, la imagen ha sido el vehículo de comunicación por excelencia. Las primeras sociedades desarrollaron métodos de escritura que eran primariamente ideográficos, los cuales acompañaban a masivas manifestaciones artísticas que daban testimonio de su forma de ver y experimentar el mundo.

Y esto es lo que ha sido la imagen por muchos años: un testimonio. No solo de forma aislada, sino también como crónica de eventos, huellas de acontecimientos que, gracias a las capacidades de preservación que ofrece el arte, trascienden sus respectivos escenarios históricos. Pero su poder no acaba ahí; las imágenes tienen la capacidad de transmitir más que simples recuerdos. Las imágenes pueden transmitir sensaciones, ideas, emociones, reducir situaciones masivas en su carga sensorial a un golpe visual que permite al espectador experimentar todo aquello que, sin tener forma física visible, permea la representación artística y se hace evidente en las decisiones tomadas por el artista al momento de

crear. Es el manejo y construcción efectiva de las imágenes lo que se tratará en este proyecto, basándose en los fundamentos del diseño para generar una novela gráfica a partir de una historia original donde la necesidad de diálogo, el cual es un elemento perenne en el medio, se verá reducida al mínimo necesario sin afectar la comprensión de la historia.

Porque, como se aprende al estudiar diseño gráfico, todo comunica. El color, el peso, la ubicación, las características de los objetos y las relaciones (o falta de las mismas) entre uno y otro. Al usar texto escrito, la importancia de lo que el texto dice es fácilmente sobrepasada por cómo lo dice. La imagen no es diferente; pequeños cambios en su composición pueden dar un giro de 180 grados a lo que se está diciendo. Así mismo con cambios de color, de enfoque, de perspectiva. El estudio de estos elementos y cómo contribuyen a una narrativa efectiva es lo que se llevará a cabo en el transcurso de este proyecto, juntándose al final para realizar una novela gráfica que evidencie la capacidad comunicativa de la imagen. Usando una historia original como base, la cual tendrá un aire moderno, ambientada en un escenario urbano, y se concentrará en las vidas de los personajes, sus esperanzas y dificultades, y en cómo se afectan los unos a los otros. Pasando luego a la fase de diseño, se hará uso de la herramienta de desa-



rollo gráfico conocida como Beatboard para generar el arte de la novela.

El foco principal del proyecto es la expresividad de la imagen, con un uso puntual de texto escrito que servirá como complemento, mayoritariamente en forma de monólogo interno del protagonista. El resultado final ha de ser una novela gráfica la cual sea perfectamente entendible sin la existencia de diálogo para guiar las interacciones, permitiendo que las imágenes hablen por sí mismas. Dicho producto ha de representar eficientemente atmósferas y sentimientos, así como la trama de la historia.

### Objetivo General

- Ilustrar una novela gráfica a través de un proceso de Beatboarding que pueda ser entendida eficientemente sin necesidad de texto escrito.

### Objetivos Específicos

- **Analizar** la novela gráfica y su capacidad expresiva, a fin de identificar sus elementos más esenciales.
- **Redactar** un guión literario para la novela que contenga la trama general.
- **Adaptar** dicho guión a una secuencia técnica para facilitar su adaptación al Beatboard.
- **Realizar** un Beatboard que comunique el mensaje de la novela efectivamente.
- **Refinar** el arte de la novela combinando conocimientos de dibujo, teoría del color y diseño

editorial para así ser presentada como producto final de la investigación.

### Justificación

Este proyecto proveerá un análisis ejemplificado de cómo el uso del Beatboard no ha de limitarse solo a la industria de la animación, sino que también puede generar oportunidades para maximizar la comunicación en el arte secuencial. El resultado de dicho estudio será representado en la novela gráfica, la cual pondrá en práctica lo antes comentado para contar una historia original de forma altamente efectiva con una participación mínima de texto escrito. Esta novela ha de servir tanto como instrumento de documentación de las teorías estudiadas, como de producto recreativo.

### Propósito

Al realizar este proyecto se tiene como propósito el evidenciar que el uso de herramientas de distintas disciplinas puede ser beneficioso para la novela gráfica, sobre todo al momento de buscar maneras menos convencionales de contar una historia. Las sensaciones, sentimientos e ideas reflejadas en el guión serán interpretados visualmente a través de la realización del Beatboard, demostrando su utilidad como técnica de planeación gráfica al servicio de este proyecto.

# CAPÍTULO 2

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

# ANTECEDENTES

## ANTECEDENTES

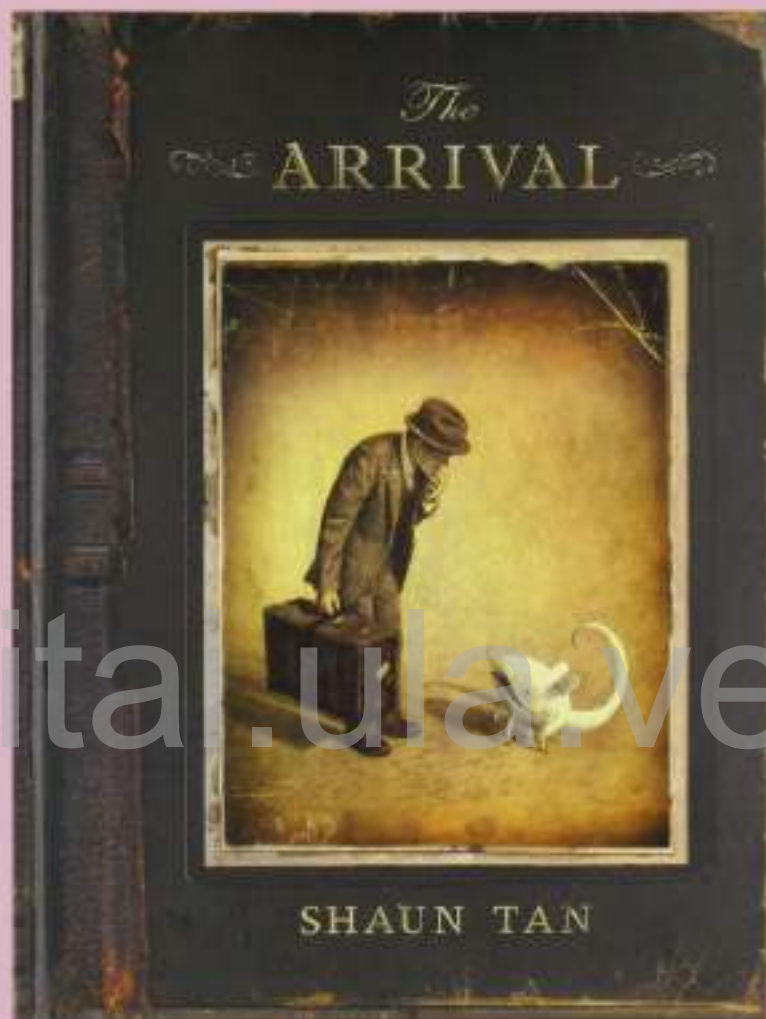
Todo producto creativo ha sido influenciado por aquellos que vinieron antes. En este capítulo se explorarán los diferentes trabajos y personalidades que de una forma u otra han aportado algo a este proyecto, clasificados según categorías específicas.

La primera categoría refiere a ejemplos de novelas gráficas sin texto, citando los trabajos de artistas como **Shaun Tan**, **Lucas Varela** y **Panaccione-Lupano**.

### The Arrival

Esta es una de las obras más conocidas del ilustrador **Shaun Tan**. En ella se narra la historia de una familia que trata de emigrar con esperanza de tener una mejor vida, afrontando separación, soledad y el difícil proceso de adaptación a una nueva sociedad.

Completamente desprovista de texto legible, esta novela cuenta su historia por medio de imágenes cuidadosamente construidas. El estilo escogido para la novela, el cual combina realismo con paisajes y criaturas de fantasía, sumerge al lector en una experiencia que se siente como un recuerdo. La paleta de color es monocromática, lo cual también contribuye a la sensación de nostalgia.



Portada de *The Arrival*, de Shaun Tan (2006)

El ritmo de la narrativa varía según la situación, alternando paneles pequeños para cambios rápidos de acción o expresión y paneles más grandes para escenas de exposición espacial. El cambio en la distribución permite que el lector pueda concentrarse en más o menos



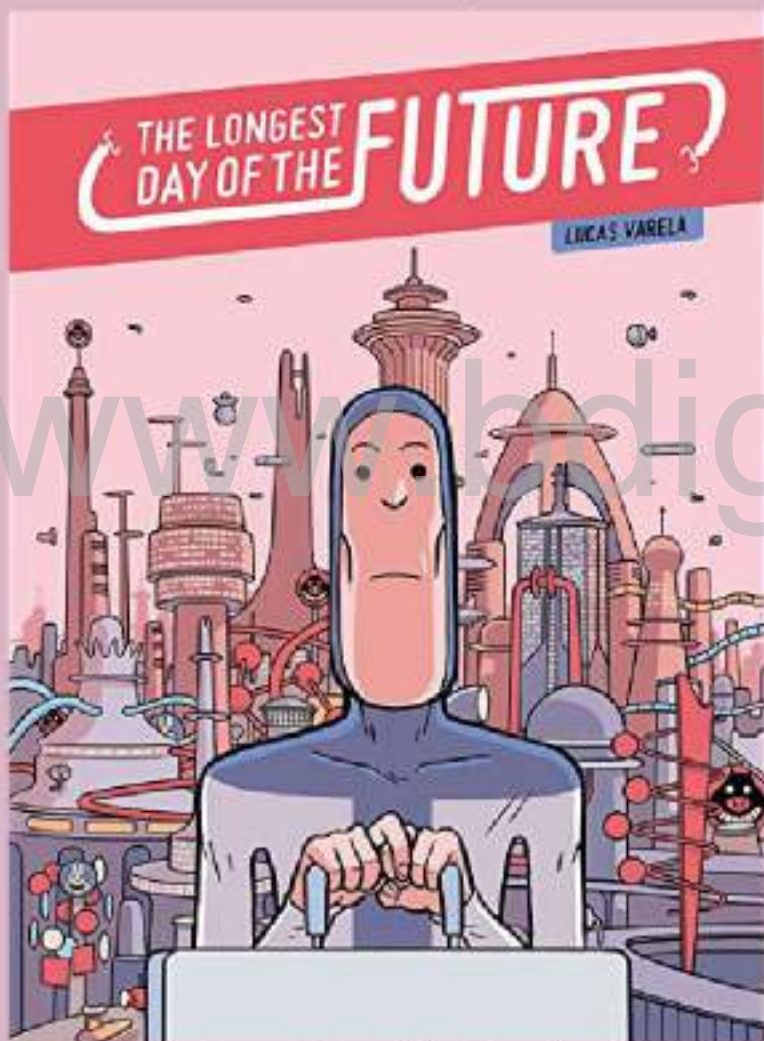
*Doble página de The Arrival. El uso de viñetas pequeñas y una paleta de colores extremadamente limitada llama al lector a prestar suma atención a los detalles. También se le da mucha atención a los gestos y al lenguaje corporal.*

detalles según sea la intención, además de que nos genera sensaciones diferentes a la hora de experimentar la historia. Al intercalar los enfoques, mezclando diferentes emociones bases, Shaun Tan logra tejer un hilo narrativo que nunca se afloja, pero que tampoco se tensa al punto de romperse. Intercala mo-

mentos de nostalgia contemplativa, dolorosa incertidumbre, memorias agrídulces y esperanza tentativa, creando así una narrativa que trasciende la necesidad de palabras.

## The Longest Day of the Future

Con esta novela, **Lucas Varela** nos introduce en una historia de rivalidad política asentada en una sociedad futurística. Esta historia inicia con un intento de suicidio frustrado, y culmina con un



Portada de *The Longest Day of the Future* (2015)

hombre destruyendo el regalo de un alienígena después de que el mismo comienza a causarle pesadillas en las cuales el helado se convierte en lombrices.

La narrativa de Varela se desenvuelve alrededor



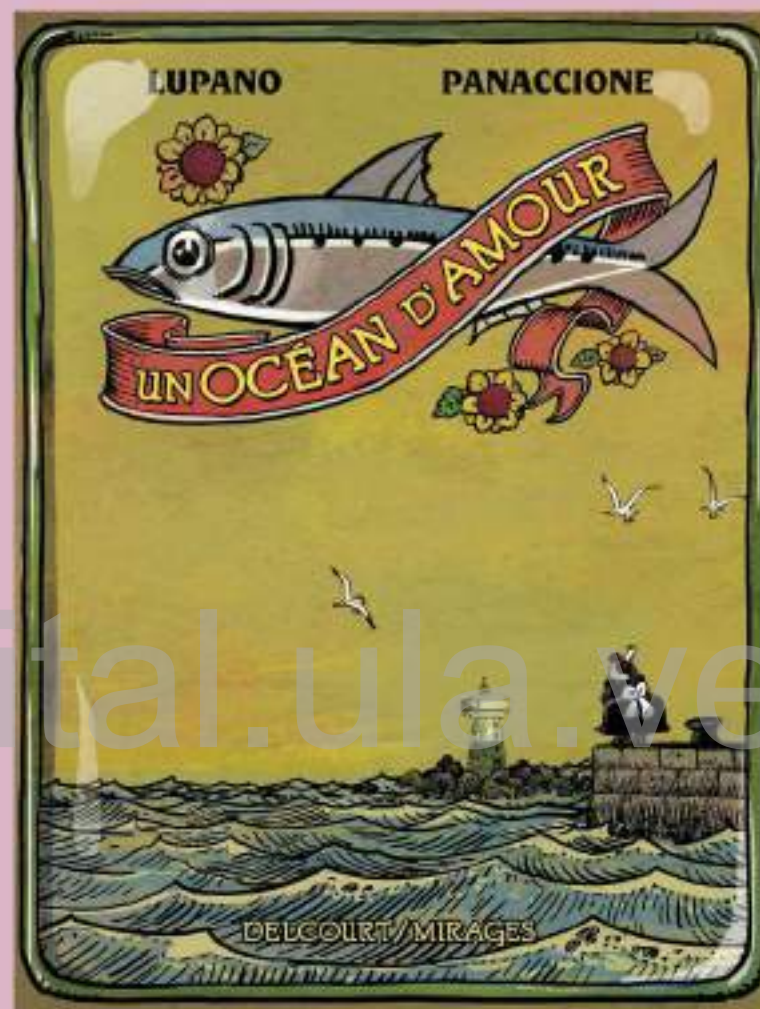
Esta página ejemplifica como Varela utiliza paletas de color limitadas y formas variadas para codificar su narrativa.

de oposiciones: líneas rectas contra curvas, rojo contra azul, un régimen contra otro. Se podría decir que **The Longest Day of the Future** se atiene a una tendencia popular entre las novelas gráficas sin texto, la cual es la exploración de escenarios fantásticos casi surreales. El ritmo de lectura se reparte mayoritariamente en paneles iguales, aunque hay momentos en los que el autor usa, rompe o ignora dicha distribución para crear efectos visuales interesantes. Como ejemplo de esto tenemos juegos visuales donde el mismo diseño de la página, fuera de lo que se está ilustrando, juega un importante papel a la hora de contar la historia.

### Un Ocean d'Amour

A pesar de la barrera del idioma, el título de esta obra nos da una idea muy acertada de su contenido. **Wilfrid Lupano y Grégory Panaccione** convergen en un trabajo que expresa dos tipos de amor: el amor tierno y maduro de una pareja a inicios de la vejez, y el amor que el ser humano puede llegar a sentir por su planeta y las criaturas que en él viven.

La forma en que los autores manejan la narrativa nos sumerge en una atmósfera que, como las vidas de nuestros personajes, se ve bastante rústica pero ha sido suavizada por pinceladas de familiaridad. Las líneas no son refinadas; abandonas el acabado pulido para perseguir un nivel de expresión superior, llegando a desdibujarse a sí mismas



Portada de *Un Ocean d'Amour* (2014)

en ocasiones para dar la sensación de gran movimiento. La paleta de colores va desde tonos apagados hasta una explosión de colores más vivos según los personajes realizan sus respectivos viajes, siempre a tono con las situaciones representadas. Lupano y Panaccione logran hallar un



Excerpto de una página de la novela.

equilibrio entre sus prioridades comunicativas y estos métodos narrativos para crear una obra que trasciende barreras culturales, trasfondos e idiomas.

En la segunda categoría de antecedentes discutiremos proyectos animados cuyo uso del Beatboarding dejan una gran huella tanto en el proceso de desarrollo como en el producto final. Dichos proyectos también presentan enfoques de diseño de personajes y ambientes los cuales han de ser aplicados durante la realización de este trabajo. Con el fin de examinar estos temas desde diferentes ángulos, se tomaron dos ejemplos de

fuentes vastamente diferentes: una película de animación de DreamWorks Animation y una serie animada del canal Cartoon Network.

### Rise of the Guardians

Autor **William Joyce**, junto con *DreamWorks Animation*, nos trae un filme basado en las queridas historias de nuestra infancia. **El Origen de los Guardianes**, como se la conoce en Latinoamérica, se basa en la serie de libros *Los Guardianes de la Infancia* de Joyce.

El equipo de *El Origen de los Guardianes* hace uso extensivo de la herramienta de planeación conocida como *Beatboard* en el proceso de creación de este filme. Es una técnica común y básicamente esencial en la industria de la animación, ya que forma la base de toda secuencia. En práctica, es un ejercicio en creación de arte secuencial, estableciendo así una relación intrínseca con el mundo del cómic.

Al estudiar los *boards* producidos para el desarrollo de esta película, podemos apreciar claramente su capacidad comunicativa y expresiva. El *Beatboard* permite al artista jugar con las acciones y su secuencialidad, creando historias rápidamente y sin necesidad de una progresión segundo a segundo. Esto permite explorar diversas posibilidades narrativas diferentes, probando conceptos y enfoques variados antes de proceder con el resto de la producción.



© 2012 Dreamworks Animation LLC



© 2012 Dreamworks Animation LLC



© 2012 Dreamworks Animation LLC



© 2012 Dreamworks Animation LLC



© 2012 Dreamworks Animation LLC

Serie de "beat panels" extraídos del blog de Javi Recio ([zapatillasrusas.blogspot.com](http://zapatillasrusas.blogspot.com)) explorando alternativas para el final de la película "El Origen de los Guardianes" de DreamWorks Animation Studios.



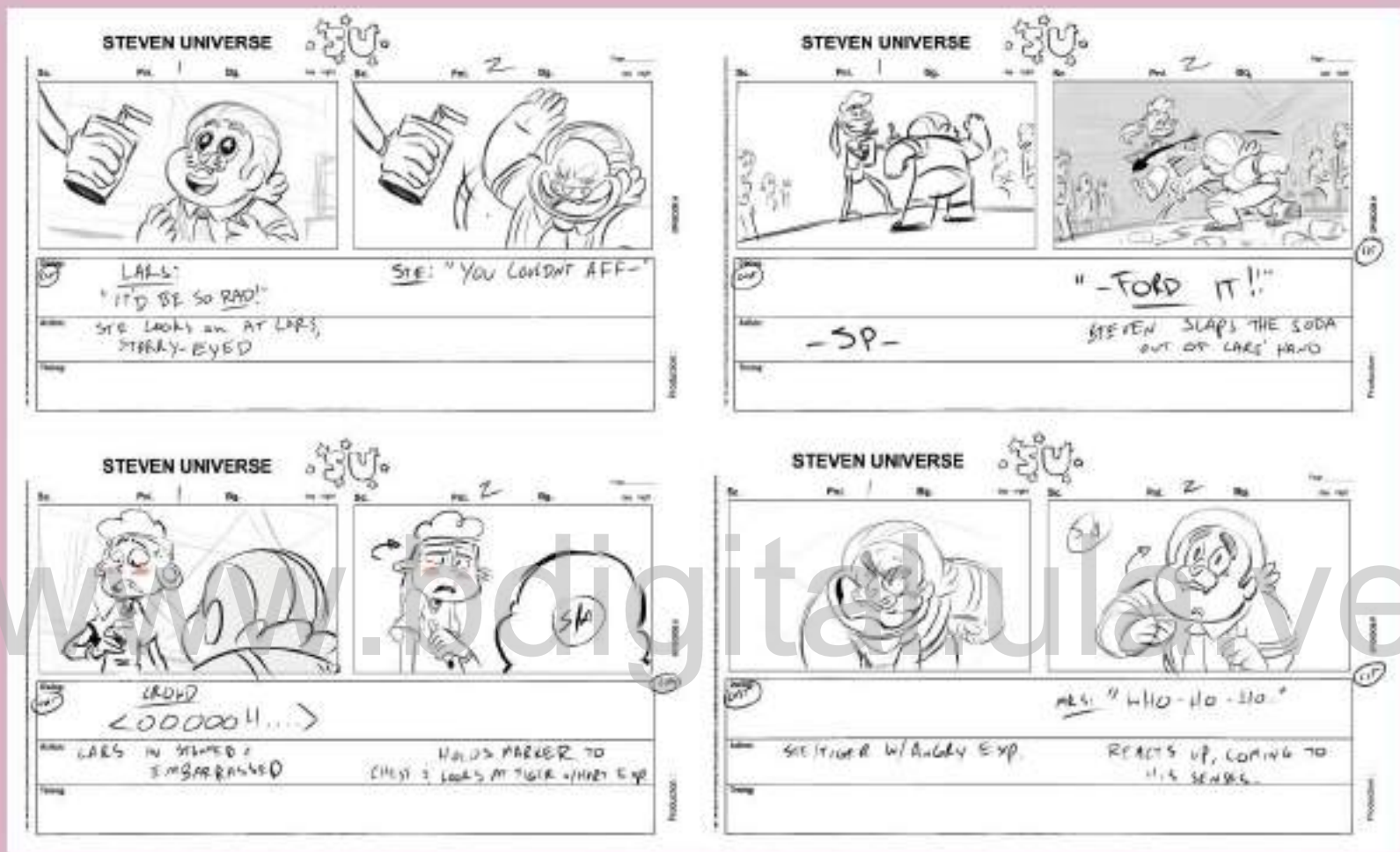


Poster de estreno de Steven Universe (2013) como nueva serie de Cartoon Network.

## Steven Universe

Artista del canal animado *Cartoon Network* **Rebecca Sugar** presentó el episodio piloto para esta serie en mayo del 2013, estrenándose más tarde ese año. Habla de las aventuras de Steven, un chico con poderes mágicos que vive en una casa de playa construida al pie de un antiguo templo, con una familia que consiste en su padre y tres alienígenas conocidas como las Gemas de Cristal. Este show trata muchos temas de importancia para audiencias contemporáneas, como la salud mental, la empatía, las relaciones emocionales con familia y amigos, la identidad de género, sexualidad y las expresiones de las mismas, entre otros. Siendo las emociones el foco principal del show, tiene sentido que el proceso visual usado para desarrollar cada episodio dependa extensamente del proceso de *Storyboarding* como herramienta para generar la animación subsecuente.

El equipo involucrado en la producción de esta serie - quienes se han apodado a sí mismos el *Crewniverse* - se ha hecho muy accesible en las redes sociales, por lo cual es extremadamente sencillo encontrar material base del proceso de animación. Unos de los recursos mas populares que el *Crewniverse* ha proporcionado a los fans son los *Storyboards* completos de algunos episodios. En ellos se puede observar como la herramienta permite explorar la expresividad de los personajes de



Panel de Storyboard del episodio "Tiger Millionaire" de la primera temporada de Steven Universe, proporcionados por el Crewniverse, los cuales dan gran importancia a las expresiones faciales y al lenguaje corporal de los personajes.

una manera extensiva. No solo las caras tienen este tratamiento; tanto el lenguaje corporal como los enfoques de cada escena tienen igual importancia a la hora de comunicar. Este punto ha de ser de suma importancia para el desarrollo de este proyecto.

Finalmente, hemos de referirnos a un antecedente engendrado por la propia Universidad de los Andes, el trabajo de grado de Karina Páez, quien en 2016 entrega **Arte De Narrar**. En este trabajo la estudiante analiza la historia de la narrativa gráfica y su evolución hacia los medios que conocemos hoy, con el fin de utilizar dicho trasfondo de la forma más efectiva posible en la realización de un ejercicio narrativo original. Para lograr este objetivo se aplican conocimientos tanto obtenidos durante la carrera de Diseño Gráfico, como aportados por investigación.

*Portada de Arte de Narrar, tesis de grado de Karina Páez.*



# CAPÍTULO 3

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

# MARCO TÉCNICO

## I – EL ARTE DE NARRAR CON IMÁGENES A LO LARGO DE LA HISTORIA (PORQUE SE HA HECHO DESDE SIEMPRE)



Norbert Aujoulat. Ciervo cruzando un río. Cuevas de Lascaux, Francia.

Todo lo que se hace se ha hecho antes, con pocas excepciones. Esta es una realidad con la que los artistas deben lidiar diariamente. Los golpes de inspiración creadora que generan innovaciones son escasos y poco frecuentes, y en esos casos son eso: innovaciones, mejoras sobre una materia ya existente.

Esto no es algo malo para nada, ya que cada mejora significa nuevo terreno que explorar, nuevas posibilidades. La narrativa gráfi-

ca es un campo que revienta con potencial, y alrededor del mundo hay millones de personas listas para hacerse un camino que, a ojos de otros, nunca ha sido atravesado, porque no todo el mundo cuenta historias de la misma forma.

Son millares las historias que se han contado, desde mucho antes que los que las contaban descubrieran cómo preservarlas, para que otros pudieran re-descubrirlas cuando



Códice Nuttall. *Arqueología Mexicana*, Editorial Raíces S.A., Mexico.

ya no hubiera nadie que las recordara. La tradición oral se halla presente en prácticamente todas las culturas del planeta, pero las historias que se pasan de una generación a otra por medio de la palabra tienden a desgastarse y a cambiar. Por ello, muchos miles de años antes de que se empezara a contar historias con palabras escritas, se contaron historias con imágenes.

Según el Museo Americano de Historia Natural de Nueva York un friso de las cuevas de Lascaux, el cual representa en varios dibujos a un ciervo cruzando un río, data de hace 17000 años. Este ejemplo, entre todas las muestras de arte rupestre que tenemos de varias partes del mundo, resalta por el hecho de que no solo representa imágenes; representa, a través de imágenes secuenciales, un sujeto realizando una acción a lo

largo de un periodo de tiempo, denotando el paso del mismo por medio de movimiento en el espacio (la repetición de la imagen del ciervo con variaciones que indican movimiento). Esta pintura es considerada, en el libro *Reinventar el Cómic* (2000) del artista Scott McCloud, como “el ejemplo más remoto de protocómic” con el que contamos hoy en día.

McCloud (2000) también menciona la tumba del escriba Menna en Sheikh Abd el-Qurna, en cuyos muros se explaya una serie de imágenes que muestran actividades cotidianas de la sociedad egipcia siguiendo un ritmo de lectura que crea un recorrido a lo largo de sus paredes. Otras civilizaciones, como la Mixteca en México en el Códice Nuttall, también recurrieron al arte secuencial como método para relatar sucesos de su historia. Incluso cuando ya

existían métodos de escritura, las imágenes se han usado para crear crónicas y explicaciones de eventos reales o imaginados, debido a su gran capacidad explicativa y representativa. Pasamos de cuevas a paredes y columnas, luego a cuero, madera, papiro, pergamino, lienzo y, finalmente, papel.

En nuestros días el contar historias con imágenes es aún bastante común, a pesar de que el poder narrativo de la imagen ha sido casi subordinado al de la palabra escrita, cuyo propósito principal es desempeñar esta tarea. El arte secuencial se ha retirado a los escenarios de revistas de cómics, secciones de caricaturas en los periódicos y, más recientemente, publicación online. Esta última plataforma ha revivido a los cómics significativamente, ya que como McCloud (2000) predijo en su libro, tanto las grandes industrias como los creadores independientes han sacado gran provecho de la tecnología para alcanzar a una mayor cantidad de personas, mejorar su producción y ofrecer su material a precios más accesibles.

Los creadores independientes han logrado obtener grandes beneficios en el advenimiento del internet, ya que es posible construir una base de seguidores que consuma tu producto más fácilmente que hace 40 años. Además, como explica McCloud, la tecnología hace que el proceso de producción, publicación y distribución sea extremadamente simple. Libres de las preocupa-



Scott McCloud. *Reinventar el Cómic*, pg 2. 2000.



Poster de "Las Aventuras del Príncipe Achmed", el primer largometraje animado (1926), es completamente muda y cuenta su historia en un estilo inspirado por el teatro de sombras.

ciones que plagaron a los artistas del cómic en el pasado, creadores hoy pueden dedicarse a explorar nuevos temas, escenarios, métodos y puntos de vista. Muchos de ellos han decidido regresar a las raíces de la imagen como vehículo narrativo, contribuyendo a crear una vasta selección de novelas gráficas silentes, las cuales aprovechan la imagen para contar sus historias. Desarrollando lenguajes nuevos y generando todo tipo de discursos, estas novelas nos acercan a mundos que tienen mucho que decir, sin decir una sola palabra. Y puede que no entendamos el lenguaje por completo, pero casi siempre podemos entender lo que subyace bajo la imagen.

Así como en algún momento existieron las películas mudas, las novelas gráficas silentes nos sumergen en el mundo de la expresión. En la modernidad los artistas cuentan con muchos más recursos, tanto visuales como técnicos, que aplicar en sus obras, y varios de estos vienen dados por avances realizados en otros campos del arte. Esta colaboración entre disciplinas tiene el potencial de brindar a los artistas herramientas que, aplicadas a sus imágenes, pueden aumentar exponencialmente el nivel comunicativo de su trabajo, produciendo así material innovador que, además, sea atractivo para el público.



## II – EL MATRIMONIO ENTRE IMAGEN Y PALABRA, SEGUIDO POR EL DIVORCIO ENTRE IMAGEN Y PALABRA, Y CÓMO LA IMAGEN SE QUEDA CON LOS HIJOS, EL CARRO Y LAS ACCIONES DE LA BOLSA.

Hoy en día el término “lenguaje bimedia” se usa extensivamente en el mundo de la comunicación visual. Como Joan Costa lo menciona en su libro Diseñar Para los Ojos (2003), “el estudio separado de la imagen y el texto ha abierto dos vías científicas diferentes: la iconología o ciencia de las imágenes y a bibliología o ciencia del escrito” (p. 36-38). Estas disciplinas se encargan, por separado, de determinar cómo cada uno de estos canales funciona, como conectan con la visión del ser humano a la hora de transmitir un mensaje. Añade Costa (2003):

*“[...] puede ocurrir que uno de los dos elementos aparezca como un ruido por relación al otro, y así perturbar la correcta percepción. O puede ocurrir lo contrario: que la atención no se disperse y, además, aumente el poder didáctico y convincente del mensaje por medio de esta función de complementariedad...” (p.38)*

Recientemente se han generado discusiones entre aquellos adeptos al género del comic, las cuales se cuestionan qué posición es la más importante dentro de su creación: la del artista,

o la del escritor. En muchos casos una sola persona cubre ambos espacios, pero en muchos otros se trata de esfuerzos colaborativos. En estos casos, se hace difícil determinar sobre qué base se genera el juicio. Pensando en el cómic como un producto mayoritariamente visual, el cual usa a la imagen como su vehículo principal de comunicación, podríamos concluir fácilmente que la mayor importancia recae en el artista.

Sin ánimos de desprestigiar el trabajo de los escritores, estableceremos la siguiente distinción: un cómic sin texto sigue siendo un cómic, mientras que un guion sin imágenes es eso, un guion. Y mientras que hay historias que requieren la participación de la palabra escrita para transmitir todas las ideas que las componen, la dura verdad es que la imagen, por si sola, tiene suficiente capacidad comunicativa para ser independiente.

Si la Imagen y la Palabra se divorcian, es fácil ver que la Imagen se lleva la parte del león. Para explicar la analogía, aquí nos referimos a distintos beneficios de los que la imagen goza en ausencia de la palabra. En primer lugar, designa-

mos como “los hijos” a todas las variantes de la comunicación visual, entiéndase estilos o lenguajes, los cuales de por sí comunican de manera intrínseca, gracias a las asociaciones y macrocosmos de significados creados en nuestros cerebros a partir de formas, colores, contrastes y similitudes. En el lugar de “el carro” tenemos el formato específico del cómic como vehículo, el cual es reconocible y fácilmente digerible, creado para servir a la imagen secuencial, y del cual la palabra escrita no se beneficia directamente. Finalmente, “las acciones de la bolsa” hacen referencia al potencial innato de la imagen para comunicar.

Cada artista que se dedique a crear cómics tiene, aunque sea inmediatamente aparente o no, una forma de comunicar propia. Ya sea por lo que hace o no hace, por lo que representa o lo que no, y cómo lo hace; cada decisión del autor comunica algo tanto dentro de la historia, como fuera de ella. Cada elección de color, de forma o encuadre es una ventana que nos permite acceder al mensaje que se encuentra bajo la superficie. Este potencial se encuentra también en la palabra, sin duda, pero su poder se ve disminuido. Como dicen, vale más mostrar qué decir.

### III – DECIRLO TODO SIN DECIR NADA: CÓMO USAR EL PROCESO DE BEATBOARDING PARA MAXIMIZAR LA COMUNICACIÓN VISUAL.

Al leer cómics - y especialmente novelas gráficas mudas - notamos que la expresividad es una de las mejores armas en el arsenal del artista. Y no solo se trata de la expresividad facial de los personajes; su lenguaje corporal, su comportamiento, su diseño, todo esto participa en el proceso comunicativo. Incluso el diseño de los ambientes, las formas, colores y puntos de vista utilizados ayudan a formar el mensaje que el lector recibe.

Existen muchas herramientas que un artista puede usar para asegurarse que su diseño es adecuadamente expresivo, pero entre ellas existen unos procesos que se usan mayoritariamente en la industria de la animación durante la etapa de planeación visual, conocidas como el Storyboard y el Beatboard. Hoy en día se tiende a usar la palabra Storyboard para referirse al proceso de bosquejar la continuidad de acciones que sucederán en un proyecto animado, mientras que el término Beatboard es menos conocido. El artista Normand Lemay, quien hoy en día trabaja para Walt Disney Animation, explica en su blog que un Beatboard es una serie de dibujos los cuales denotan, en grandes rasgos, una secuencia de acciones que suceden en un guion. Consiste de saltos visua-



"Tuesday Tips" de Normand Lemay (2014)

les claramente estructurados, marcando las acciones principales de la secuencia. El Beatboard se compara más al libro ilustrado que el Storyboard (Lemay, 2014).

El uso de estas herramientas beneficia al proceso de animación presentando diferentes cursos de acción al desarrollar una secuencia, ofreciendo bosquejos de posibilidades visuales que pueden ser realizados rápidamente y estudiados, seleccionados y refinados para determinar cuál es la más conveniente. Hemos de tener en cuenta que el proceso de beatboarding se acerca bastante al proceso de thumbnailing usado en la industria del cómic, que consiste en realizar bocetos rápidos de las escenas que se desarrollan en la historia para determinar la estructura del panel dentro del formato así como la estructura interna de dicho panel. Difieren en que el proceso de thumbnailing típicamente considera el espacio de la página y del panel individual, así como la ubicación de las burbujas de texto, mientras que el Beatboard se concentra específicamente en la construcción de la imagen, y su formato se presta a modificación posterior sin mayor alteración a la imagen en sí.

El uso de esta herramienta responde a una necesidad de maximizar la expresividad de la novela como macrocosmos visual. Al planear cuidadosamente cada panel y desarrollarlos individualmente, el Beatboard nos permite construir cada imagen con pretensión de ser

un producto terminado y único. Cuando cada uno de estos productos se junta en una sucesión, generan una cadena de escenas y acciones completamente desarrolladas que combinan sus voces para contar una historia.

El hecho de usar el Beatboard como herramienta de desarrollo base para una novela gráfica también brinda el beneficio de que cualquier modificación a una imagen, grupo de imágenes, o sección del producto final se puede hacer sin tener que sacrificar mayor cantidad de trabajo previo; ya que los bocetos del Beatboard son individuales, se puede jugar con su progresión y probar diferentes enfoques sin estar limitados por el formato ni por los paneles anteriores o posteriores. Esto brinda una libertad de la que el proceso tradicional del cómic no disfruta, ya que en este caso el diseño de página toma precedente al de la imagen individual, y realizar cualquier modificación luego de que se han bocetado un número de páginas requiere revisiones extensivas del trabajo.

Ya con nuestras herramientas a la mano, no queda nada más que tomar esta hipótesis y llevarla a la práctica.

# CAPÍTULO 4

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

# PROCESO

# CÓMO CREAR UNA NOVELA GRÁFICA SILENTE USANDO EL BEATBOARD COMO HERRAMIENTA EXPRESIVA BASE

En esta sección revisaremos el proceso de producción de la novela silente. Existen muchos métodos a través de los cuales un artista puede abordar un proyecto de novela gráfica, y en este caso debemos concentrarnos en la herramienta principal a utilizar – el beatboard – y como ha de adaptarse el proceso al uso de la misma.

En primera instancia, se comienza por el desarrollo de la idea que ha de ser la base de la novela. La historia es de carácter ficticio, basada en experiencias y situaciones de la vida real, la cual busca comunicar un mensaje de respeto y compasión para con el prójimo, además de la importancia de los valores básicos de la familia, el trabajo y los buenos principios.

Específicamente, se trata de un niño llamado Rey quien realiza pequeños trabajos para sus vecinos para ahorrar dinero, con el cual espera ayudar a su padre a pagar la atención médica que su madre, quien sufre de una enfermedad mental que la obliga a estar bajo constante observación. Sin embargo, sus esfuerzos rinden poco fruto y eso deprime a Rey, quien no sabe que más hacer para ayudar a su familia. Cuando una pandilla local trata de convencerlo de unírseles a cambio de dinero, Rey es rescatado por Anjelica, quien fue una amiga cercana

de la madre de Rey, y bajo su tutela Rey logra convertirse en un adulto honesto y responsable quien es capaz de apoyar a su familia sin necesidad de recurrir a malas relaciones.

Este resumen comprende una parte de lo que sería el guion literario. Esta representación de la historia es bastante libre en lo que se refiere a los eventos dentro de la misma; el relato se escribió con la finalidad de obtener la idea más completa posible de cada uno de los eventos dentro de la novela. El guion literario también contiene reflexiones sobre el estado mental de los personajes y sus reacciones emocionales a los sucesos que les acontecen a lo largo de la novela. Estas notas cumplen el propósito de guiar las decisiones artísticas que vendrán luego cuando el proceso de Beatboarding comience.

Sin embargo, antes de entrar de lleno en este proceso, se debe primero diseñar los personajes principales y secundarios que han de aparecer en la novela, buscando que los diseños sean claros y distintivos los unos de los otros, lo cual facilitará la lectura. Esto se puede conseguir variando las formas y estilo de cada personaje dependiendo de la función que cumplen dentro de la historia. Durante este proceso

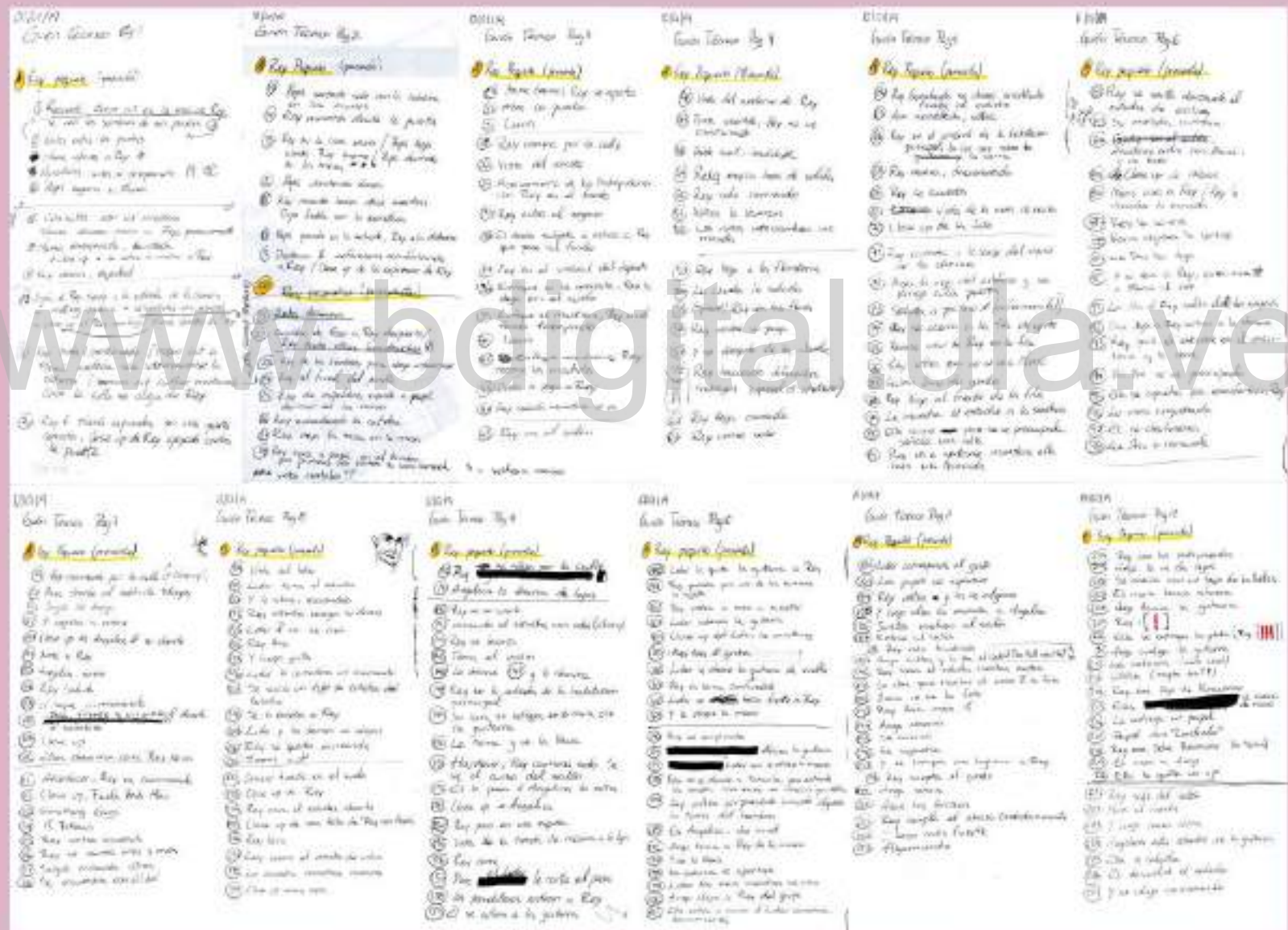
también se escoge una paleta de colores básica para los personajes que han de tener varias apariciones en la historia. Ya con estos factores definidos, podemos pasar a la siguiente fase.

Ry  
Age 199

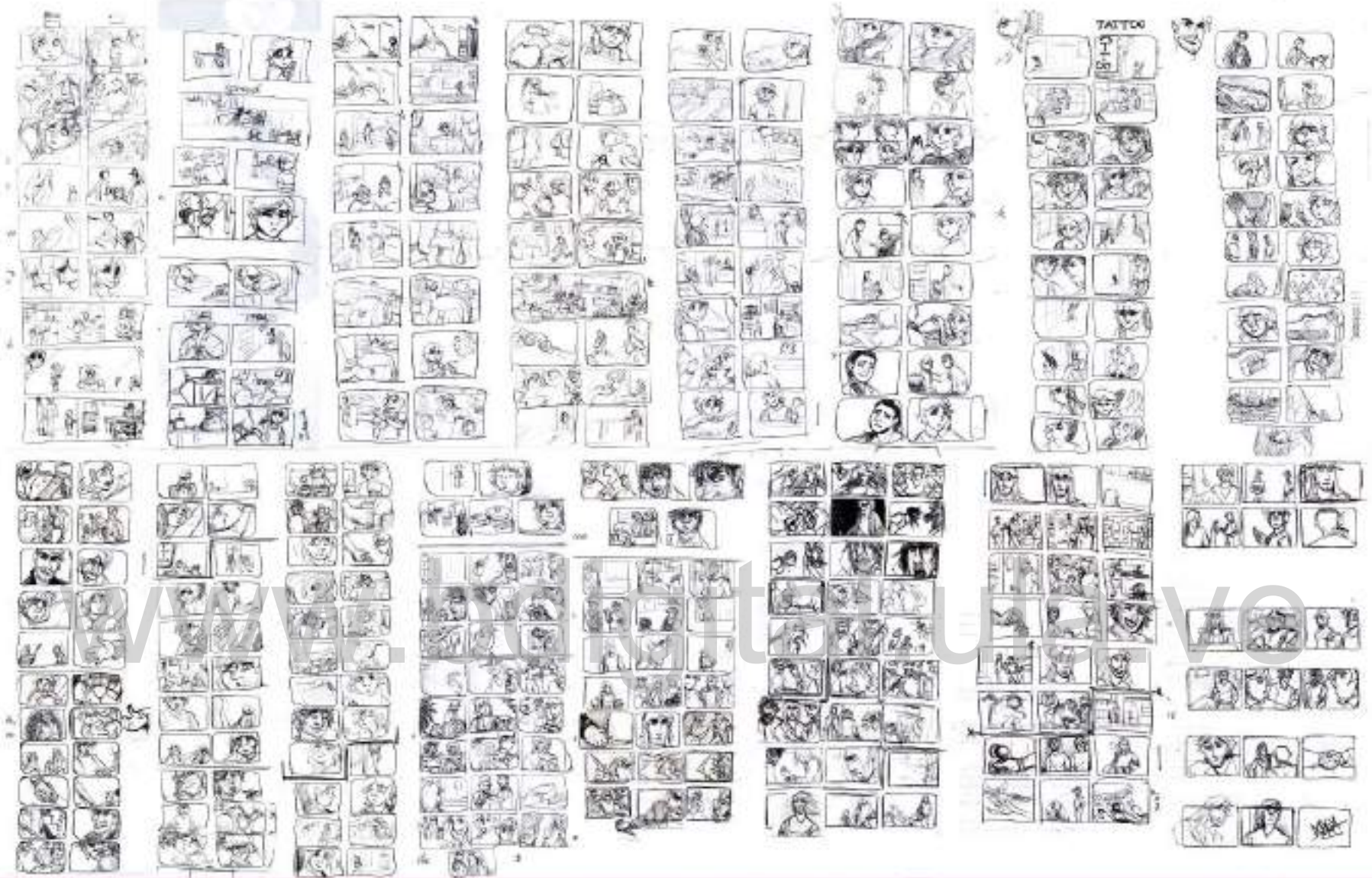


Antes de comenzar con la producción de la novela, el guion literario ha de pasar por un proceso de depuración, donde se escogen las escenas más fuertes y se simplifican a puntos de historia o beats, los cuales describen las acciones que toman lugar en la escena de

forma concisa y fácil de entender. A esta colección de beats se le llama guion técnico, pues ha de ser el que guiará el proceso de ilustración de la novela. Ya finalizada la depuración y con nuestros beats a la mano, podemos finalmente empezar a ilustrar.







Por fin, entra en escena el proceso de beatboarding. El mismo consiste de tomar los puntos o beats del guion técnico e ilustrarlos con bocetos rápidos, buscando concentrarse más en la expresividad que en la calidad del boceto. El foco aquí debe ser en lo que es importante mostrar con cada panel de la novela: las expresiones de los personajes, su

lenguaje corporal, el ambiente y en las relaciones espaciales entre personajes o entre personajes y objetos, el paso del tiempo, entre otros.

A cada beat del guion técnico ha de corresponder al menos un boceto, aunque en algunos casos se puede ampliar la acción para que ocupe más bocetos, o incluso eliminar o modificar



beats cuando sea necesario, todo al servicio de que la narración sea lo más efectiva posible. Al estar compuesto de bocetos rápidos, se pueden hacer correcciones fácilmente. Además, el tratar cada imagen por separado nos permite insertar

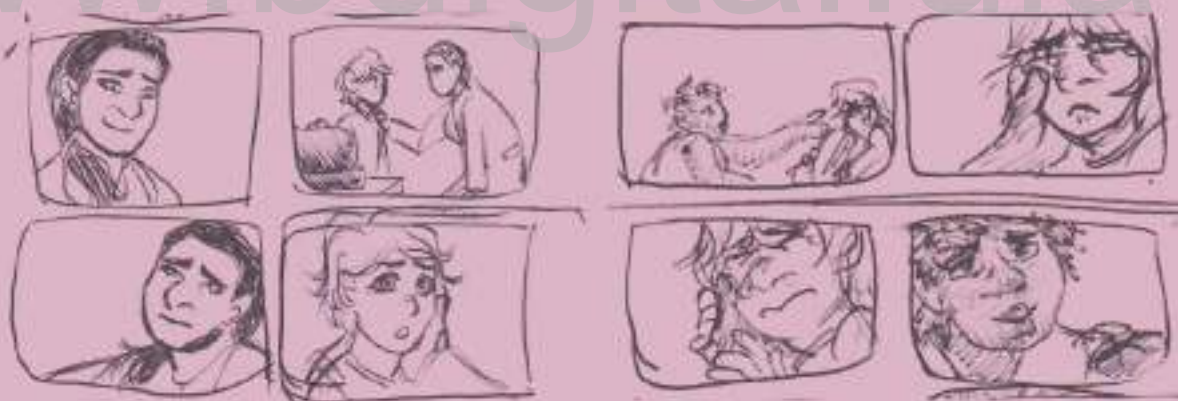
o retirar beats de la secuencia, acción que requeriría rediseñar una o varias páginas si estuviéramos ilustrando la novela con la técnica tradicional de diseñar los paneles dentro del formato desde el principio.

En el proceso de bocetaje se toman en cuenta varios elementos que han de afectar el flujo de lectura. Por ejemplo, dependiendo del idioma que uno habla, el cerebro está acostumbrado a procesar información en un cierto orden. En Venezuela, tendemos a leer de izquierda a derecha en líneas horizontales, por lo que nuestros cerebros inconscientemente indican a nuestros ojos a

seguir estas direcciones. Por lo tanto, al construir las imágenes partiendo de este principio, se le ofrece al lector una sensación de progreso cuando la acción se orienta de izquierda a derecha. Al mismo tiempo, acciones que se orientan en sentido contrario, de derecha a izquierda, pueden tener varias implicaciones: en algunos casos se puede significar, literalmente, el regreso a un ambiente



*Ejemplo de como la construcción de cada boceto respeta la idea de que la lectura progresa de izquierda a derecha. Dependiendo de que elementos forman parte de la imagen, la línea de acción puede variar en su forma y dirección, pero aun mantiene la trayectoria de lectura establecida.*



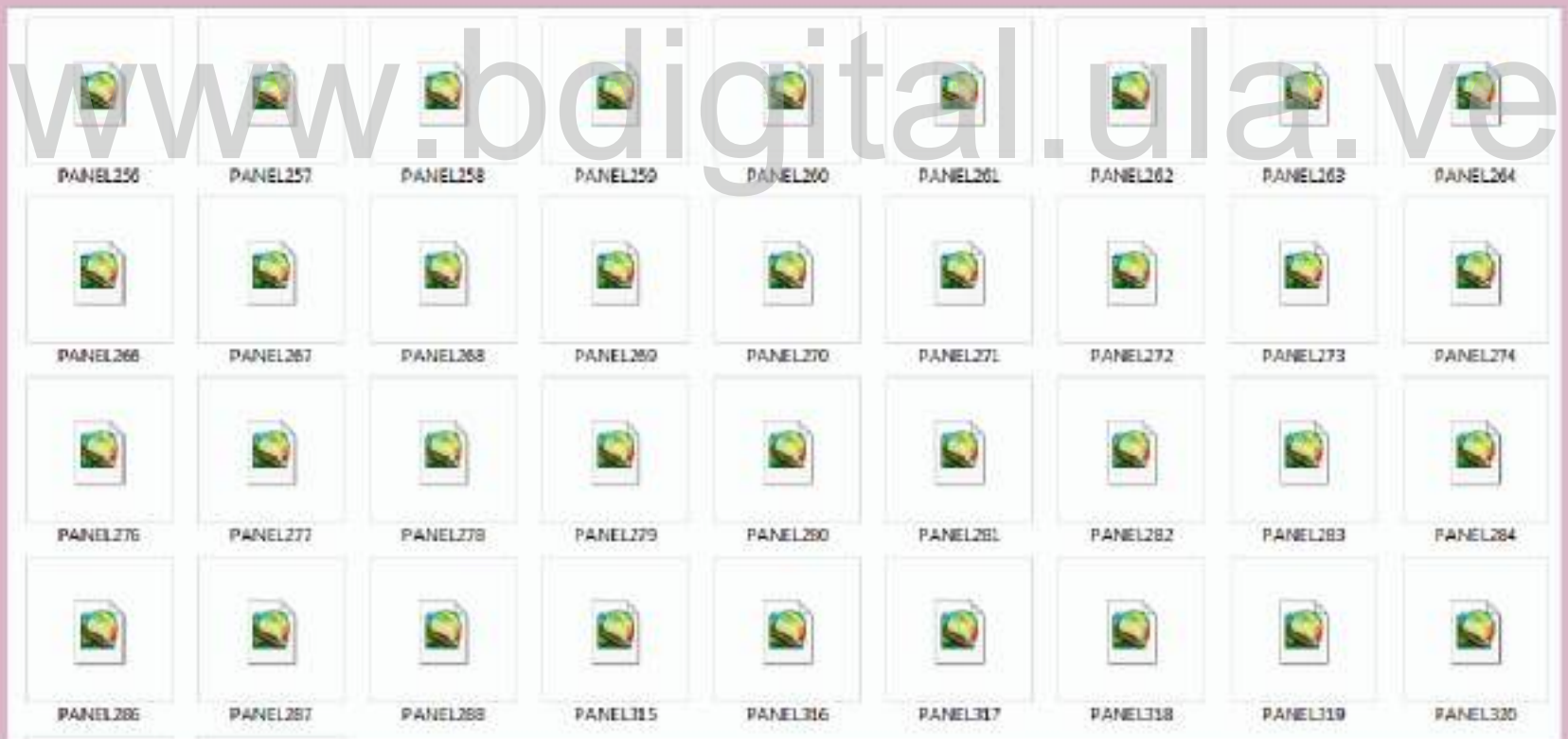
*En el caso de lenguaje corporal, el mensaje puede cambiar dependiendo de la situación. Tenemos dos situaciones donde el lenguaje corporal es similar, con una diferencia importante: la doctora se inclina frente a Rey para crear empatía, pero aun mantiene un nivel de distancia. Anjelica, por otro lado, se arrodilla frente a Rey buscando crear una conexión más cercana, reconociendo que ambos están al mismo nivel.*

anterior, pero también puede reflejar falta de progreso o, cuando confronta a una acción previa, puede actuar como obstáculo.

El lenguaje corporal de los personajes también es sumamente importante. Al no tener diálogo, los personajes han de contar la historia con sus acciones y expresiones. Las caras son altamente importantes, ya que como seres humanos tendemos a comunicar una gran cantidad de información con expresiones faciales. En casos donde el rostro no sea el foco de la acción, las manos también pueden ser altamente comunicativas. Cuando se representan interacciones entre varios personajes, el

lenguaje corporal se puede usar para demostrar las relaciones entre ellos, e incluso el tono de la situación que se está representando.

Al ya tener nuestro beatboard completado – el cual fue hecho a mano – se digitaliza y separa en archivos individuales para cada beat. Esto facilitará el tratamiento de cada imagen. Las dimensiones escogidas (1500x1500 píxeles) permitirán trabajar cómodamente en detalles sin volverse difícil de manejar por tener un tamaño demasiado grande. El programa utilizado para el refinamiento del arte fue Paint Tool Sai, una herramienta de código abierto.



Cada archivo ha de pasar por un proceso de refinamiento el cual consiste de trazado de líneas limpias, relleno de color y modificación de valores dependiendo de la atmosfera de la escena. Durante esta parte del proceso se aplican conocimientos de dibujo, manejo de herramientas digitales y teoría del color. Luego de tener ya cada panel terminado se guardan individualmente en formato PNG, el cual es ideal para visualización digital.



Finalmente, el proceso de producción nos deja una cantidad considerable de paneles terminados los cuales debemos adaptar a un formato de lectura. Teniendo en cuenta que la novela ha de leerse en una plataforma digital, se escogió un modelo de página ligeramente apaisado, el cual se mantendrá consistente con contadas excepciones, donde los paneles requerirán algo más de extensión para su adecuada lectura. Algunos paneles han de ser recortados o divididos a la hora de ubicarlos dentro de la página, con el fin de crear una ruta de lectura dinámica. El hecho de que cada imagen sea su propio producto individual facilita esta manipulación.



### Color Chart 2 : Electric Boogaloo

#### ● BASE COLOR

##### REY

- SKIN ● SHADE
- EYES
- HAIR ● SHADE

##### MOM

- SKIN ● SHADE
- EYES
- HAIR ● SHADE

##### DAD

- SKIN ● SHADE
- EYES
- HAIR ● SHADE

##### DR. LAURA KIM

- SKIN ● SHADE
- EYES
- HAIR ● SHADE

##### ANGELICA

- SKIN ● SHADE
- EYES
- HAIR ● SHADE

##### RATIMAN

- SKIN ● SHADE
- EYES
- HAIR ● SHADE

##### MARLON

- SKIN ● SHADE
- EYES
- HAIR ● SHADE

##### MULTIPLY $\rightarrow$ OVERLAY



Una de las decisiones tomadas durante la fase de refinamiento fue la de aplicar diferentes paletas de colores para diferentes partes de la historia. A la hora de adaptar estas escenas al formato, el mismo ha de recibir un tratamiento de color que armonice con la paleta escogida. Esto ha de resultar atractivo al lector, además de encapsular el arte en una cadena de color que ayuda a complementar la atmosfera de cada escena.



Esta novela está pensada para publicación digital, mostrando cada página de forma individual. La base de esta decisión es que al ser una novela silente, no ha de enfrentarse a la barrera del idioma y puede beneficiarse de la distribución digital para llegar a una audiencia mucho más amplia de lo que lo haría una copia física. Por este motivo no se tomaron consideraciones con respecto a reproducción impresa.

Finalmente, en lo que respecta al diseño de la portada de la novela, se utilizaron dos tipografías: **Gill Sans MT Ext Condensed Bold** para el título, **Novecento Sans Wide Demibold** para el nombre de la autora y los títulos de este informe, y **Candara** para el texto.

## Candara

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj  
Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq  
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

## Gill Sans MT Ext Condensed

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll  
Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

## NOVECENTO SANS WIDE DEMIBOLD

AA BB CC DD EE FF GG  
HH II JJ KK LL MM NN ÑÑ  
OO PP QQ RR SS TT UU  
VV WW XX YY ZZ  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



# CAPÍTULO 5

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

# METODOLOGIA

Para este proyecto se aplicó una metodología propia dividida en **3 fases**, cada una constituyente de 3 pasos. Las tres fases fueron:

- **Planeación**
- **Producción**
- **Ensamblaje**

Se procederá a explicar cada una de las fases y sus componentes.

### **Planeación**

Esta fase comprende el proceso analítico que dio origen al proyecto. ¿Qué historia quiero contar y cómo quiero contarla? ¿Qué herramientas puedo usar para contar esa historia? ¿Cómo se verá? ¿Sobre quién se trata?

El primer paso es la **Concepción de la Idea**. En este caso, la idea fue concebida hace mucho como parte de un proyecto mayor. La decisión de adaptarla para este proyecto de grado nace de un deseo de representar situaciones de importancia tanto social como personal como, en este caso, la lucha de una familia de bajos recursos para cubrir sus gastos y cómo esa situación afecta a los miembros individuales de la misma, en especial al más vulnerable.

La mejor manera de dar forma a esta historia es escribirla, lo cual genera el **Guión Literario**. Este

guión comprende la base de la novela, redactada en forma de cuento corto con el propósito de asentar los puntos bases de la historia, las relaciones entre los personajes, las diferentes escenas y el desarrollo de las mismas. Este guión es fundamental para la realización del Guión Técnico y el proceso de *beatboarding*.

Junto con el guión se realiza un proceso de **Diseño de Personajes**, lo que actuará como una guía visual a referenciar durante la fase de producción. Se tomó especial cuidado de desarrollar diseños individuales para cada personaje que haga fácil identificarlos pero que, al mismo tiempo, ayude a establecer relaciones entre ellos en las situaciones donde sea pertinente. Se buscó variar las formas bases y características definitorias de cada personaje con el fin de establecerlos como individuos y maximizar su capacidad comunicativa.

### **Producción**

Con la idea cementada comienza la segunda fase la cual consiste, en primer lugar, en traducir los eventos del guión literario a un **Guión Técnico** simplificado. Esto implica un proceso de identificación y aislamiento de las acciones que avanzan la historia activamente, con el fin de facilitar la traducción visual de dichos eventos a bocetos.

Este proceso servirá de apoyo en el desarrollo

del **beatboard**. Por cada acción aislada se realiza un boceto conceptual de la misma, concentrándose en la mejor forma de comunicar con cada gesto, ya sea a través de movimiento o de relaciones dinámicas y/o espaciales entre personaje y personaje o entre personaje y el espacio. La finalidad es buscar la mejor manera de ilustrar la progresión de la historia dependiendo solo de la imagen.

La realización del *beatboard* va de la mano con una revisión y corrección retroactiva de ambos guiones, con el fin de determinar qué decisiones artísticas funcionan mejor para lograr el propósito del producto. Finalmente, el *beatboard* corregido pasa a la etapa de **Refinamiento**, donde las imágenes se limpian y completan. Durante este periodo se realiza una selección de la paleta de color, tanto individual de cada personaje principal, como general para cada escenario. Se le suman a la paleta los tonos a usar para corrección de color.

## Ensamblaje

Con el arte terminado se pasa al **Diseño Estructural** o diagramación de la novela, determinando cómo ha de leerse y organizando los paneles individuales de acuerdo a orden visual, legibilidad, impacto, requerimientos de espacio y prioridad. El formato escogido para los paneles individuales permite la limitada modificación de sus dimensiones para facilitar su posicionamiento

dentro del formato. A este paso se le llama **Adaptación del Arte**.

Esta fase culmina con un proceso de **Edición y Pulido** de la estructura generada, afinando los detalles finales de presentación de la novela. Esto abarca ajustes de tamaño y ubicación de los paneles en sí, pruebas del flujo y ritmo de lectura, detalles finales de la diagramación como la numeración de las páginas, entre otros.

Finalizada esta etapa podemos considerar culminada la novela silente, lista para su presentación y publicación en formato digital, el cual es el soporte escogido.

CONCLUSIONES

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

BIBLIOGRAFÍA

Reconocimiento-No Comercial-Compartir igual

## CONCLUSIONES

Hemos escuchado que una imagen vale más que mil palabras. Luego de trabajar en este proyecto, podemos corroborar este sentimiento. Sin embargo, en el medio de la novela gráfica, el adagio no cuadra completamente.

Aprendimos que sí, una imagen tiene la capacidad de comunicar tanto o más que la palabra escrita, pero esto depende de su estructura interna, de cómo el artista la construya y con qué propósito. Cada decisión tomada en el proceso de ilustración tiene el potencial de comunicar, y la efectividad del producto final dependerá de la suma total de todas esas pequeñas piezas.

Este proyecto fue iluminador en cuanto a la dedicación que toma el emprender el proceso de creación de una novela gráfica. Existen muchas variables que se han de tomar en cuenta, como la extensión de la misma, el ritmo de lectura, la distribución de la acción y la organización de los diferentes elementos narrativos; además, a brindarse especial importancia al lenguaje gráfico, el cual ha de estar al servicio de la comunicación de una forma u otra, a la paleta de colores, a las formas, al nivel de detalle que cada nuevo panel requiere y por qué. Herramientas como el *beatboard*, hemos demostrado, pueden fácilmente ponerse al servicio del desarrollo visual y comunicativo de este tipo de proyectos, facilitando la creación de arte con un alto nivel de expresividad.

También hay una lección que aprender con respecto al tiempo y nivel de esfuerzo que este tipo de actividades requieren. A nivel profesional, es muy común encontrar equipos de personas trabajando en un mismo cómic o novela, cada quien con su respectiva área de experiencia. Por supuesto que existen millones de artistas independientes que trabajan por sí solos en este tipo de proyectos todos los días, todos con propia manera de llevar a cabo un cómic/novela gráfica, y quienes a menudo comparten sus experiencias con colegas y seguidores en las redes sociales con el fin de guiar y apoyar a otros que estén buscando acercarse a este medio pero no saben por donde empezar. Con suerte, este proyecto cumplirá esa función para alguien más.

Ciertamente hubieron muchos obstáculos, incluyendo pero sin limitarse a: una situación país sumamente inestable, un disco duro quemado, y un diagnóstico de tenosinovitis en la mano derecha. Sin embargo, se logró llevar el trabajo a término, y de cada una de estas situaciones se extrajo un aprendizaje el cual, en general, no se hace evidente en los entornos académicos: la importancia de la organización personal y el saber lidiar con cualquier contratempo, el constante ejercicio físico necesario para mantener a artistas y diseñadores en buena condición, y el nivel de paciencia y dedicación requerido para este tipo de proyectos. A pesar de todo, la experiencia fue mayoritariamente positiva y las lecciones aprendidas son definitivamente valiosas.

# BIBLIOGRAFÍA

- Varela, L. (2016). *The Longest Day of the Future*. Seattle, WA: Fantagraphics Books.
- Lupano, W., & Panaccione, G. (2017). *Un Océan d'amour*. Paris: Delcourt.
- Tan, S. (2006). *The Arrival*. Australia: Hodder's Children's Books.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos* (2da Edición ed.). La Paz: Grupo Editorial Design.
- McCloud, S. (2016). *Reinventar el cómic*. Barcelona: Planeta Cómic.
- Páez, K. (2016). *Arte de Narrar: Creación de una Novela Gráfica basada en una crítica personal* (Tesis de grado sin publicar). Universidad de los Andes, Facultad de Arte, Escuela de Diseño Gráfico.
- Orellana, P. P. (13 de Marzo del 2017). *Como nuestros antepasados prehistóricos inventaron la animación*. Obtenido el 26 de Marzo del 2021, de <https://hipertextual.com/2017/03/prehistoricos-inventaron-animacion>
- *The Adventures of Prince Achmed*. (n.d.). Obtenido el 26 de Marzo del 2021, de [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Adventures\\_of\\_Prince\\_Achmed](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Prince_Achmed)
- Códice Nuttall. (13 de Abril de 2020). Obtenido el 26 de Marzo del 2021, de <https://arqueologia-mexicana.mx/mexico-antiguo/codice-nuttall>
- Lemay, N. (11 de Abril del 2014). *Tuesday Tip - Beat Boards / Storyboards* [Post de blog & imagen]. Obtenido el 23 de Febrero del 2019, de <https://grizandnorm.tumblr.com/post/82384291973/tuesday-tip-beat-boards-storyboards-it-can-be>
- Recio, J. (1 de Octubre de 2013). *"Rise of the Guardians" beatpanels*. Obtenido el 26 de Marzo del 2021, de <http://zapatillasrusas.blogspot.com/2013/01/rise-of-guardians-act-3-ideas.html>
- StevenCrewniverse (n.d.). *Tiger Millionaire Final Board 7-10-2013*. Obtenido el 27 de Marzo del 2021, de <https://www.scribd.com/document/202397424/Tiger-Millionaire-fnl-board-7-10-2013>