

**LA NOVELA GRÁFICA, UN RECURSO INNOVADOR QUE ESTIMULA LA  
LECTURA INTERTEXTUAL**

**PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA.**

**MAURICIO FERNANDO ESPAÑA ESPAÑA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA  
SAN JUAN DE PASTO**

**2019**

**LA NOVELA GRÁFICA, UN RECURSO INNOVADOR QUE ESTIMULA LA  
LECTURA INTERTEXTUAL**

**MAURICIO FERNANDO ESPAÑA ESPAÑA**

**ASESOR**

**JAIRO ANDRÉS ORTEGA BASTIDAS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA**

**SAN JUAN DE PASTO**

**2019**

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

“Las ideas y conclusiones aportadas en este informe son responsabilidad de sus autores”

Artículo 1 del acuerdo 324 del 11 de octubre de 1966, emanado del honorable consejo  
directivo de la universidad de Nariño.

**NOTA DE ACEPTACIÓN:**

Fecha de sustentación: 11 abril 2019

Calificación: 94.05 puntos

---

---

---

---

---

---

Nelson Torres.  
Presidente del Jurado

---

Adriana Pavón  
Firma de jurado

---

Mónica Vallejo  
Firma de jurado

San Juan de Pasto, abril 2019

## AGRADECIMIENTOS

*Le doy gracias a Dios por permitirme vivir para alcanzar los logros y metas que me he propuesto en la vida; a mi madre Clemencia Adela España por su apoyo incondicional y por los sacrificios que ha realizado durante este proceso, por su paciencia, comprensión y entendimiento; a mi familia por ser partícipe moral en mi carrera, por estar al pendiente de este largo proceso educativo; a Fernando Buchely por sus aportes en la solvencia de este proyecto; a Casey Vallejo por la motivación y alegría que siempre me ha brindado, sus consejos y participaciones en este camino; y sobre todo a mi hijo Liam España Vallejo por llegar a mi vida y con su existencia convertirse en la energía y en el motor principal de mi corazón.*

*Mauricio Fernando España España*

## RESUMEN

En el actual proyecto de grado se presenta de manera general la evolución del comic hasta el punto de convertirse en novela gráfica, un arte nuevo que implica la realización de una lectura distinta a la acostumbrada; al estudiarla, explorarla y producirla, se hace énfasis en una nueva interpretación de la correspondencia que existe entre la semiótica que maneja la imagen y la semiótica que manipula el texto, puesto que estos elementos son fuente generadora de mensajes de diferente comprensión y diferente núcleo comunicativo los cuales componen conjuntamente una intertextualidad narrativa; el impacto que tiene dentro del marco de la educación en las personas, estudiantes y lectores del género gráfico, demuestra como la influencia de su lectura, estimulada por el propósito que apela este trabajo y cuyo resultado incentiva la creación de una traducción intersemiótica, incide en una mayor asimilación de los contenidos que expone el argumento de una idea en concreto, acontecimiento que anteriormente no se tenía en cuenta , dada la escasez de su información, desarrollo y empleo por parte del gremio educacional . Además, este trabajo procura señalar a la intertextualidad como apropiación y producción de sentido y su impacto dentro del desarrollo en la educación de la cultura actual, valiéndose por ende de la interacción con el espacio sobre algunas calles y semáforos de la ciudad de Pasto, evidenciando con esto como un lugar urbano, posibilita el entrecruzamiento infinito de los destinos, de los actos, de los pensamientos y de las reminiscencias como fuente inspiradora de historias y nociones para el desarrollo teórico y creativo de la misma, en aras de la experiencia dinámica que se explota, despliega y se vive con los lectores de la actual generación.

*Palabras Clave:* novela gráfica, cómic, semiótica, intertextualidad, calles, educación.

## ABSTRACT

In the current draft of grade is generally the evolution of the „comic to the point of becoming graphic novel, a new art which involves the realization of a different from the usual reading; to study it, explore it and produce it, emphasis is placed on a new interpretation of the correspondence that exists between the semiotics that handles image and semiotics that manipulates the text, since these elements are source of messages from different understanding and different communicative core which together compose an narrative Intertextuality; the impact that has within the framework of the education in the institution Gualmatán seventh grade students, demonstrates how the influence of its reading, stimulated by which beaten this work and purpose whose result encourages the creation of a translation intersemiotic, greater assimilation of the contents that exposes the argument of an idea in particular, affects event that previously not be it observed, given the absence of information, development and employment, by the Department of Spanish language within the classroom. In addition, this work seeks to point to the intertextuality as appropriation and production of sense and its impact in the development of education in today's culture, using therefore of fieldwork for the theoretical and creative development of the same, in support with the educational experience that is exploited and lived with the students of this generation.

Keywords: novel graphics, comic, semiotics, Intertextuality, streets, education.

## TABLA DE CONTENIDO

### INTRODUCCIÓN

CAPITULO 1. ASPECTOS GENERALES .....	13
1.1. Tema .....	13
1.2. Título.....	13
1.3. Descripción y planteamiento del problema .....	13
1.4. Justificación .....	14
1.5. Preguntas orientadoras .....	17
1.6. Plan de objetivos .....	18
1.6.1. Objetivo general .....	18
1.6.2. Objetivos específicos.....	18
1.7. Marco referencial.....	18
1.7.1. Antecedentes.....	18
1.7.2. Antecedentes internacionales .....	18
1.7.3. Antecedentes nacionales.....	22
1.7.4. Antecedentes regionales .....	23
1.8. Marco legal .....	26
1.8.1. Ley 115 de 1994. ....	26
1.8.2. La Ley 23 de 1982 (DNDA, 2015).....	26
1.8.3. La Constitución Política de Colombia de 1991.....	27
1.9. Marco contextual .....	27
1.9.1. Macro contexto.....	27
1.9.2. Micro contexto.....	28
1.10. Marco teórico conceptual.....	29

1.10.1.	Sobre novela gráfica .....	29
1.10.2.	Contrastes del comic frente a la novela gráfica .....	31
1.10.3.	El comic book .....	33
1.10.4.	Entre espacios, calles y semáforos.....	35
1.10.5.	Cultura, semiótica y signos en la narrativa gráfica.....	41
1.10.6.	La sintaxis de la imagen.....	43
1.10.7.	Los pictogramas en la novela como código semiótico .....	47
1.10.8.	Intersemiótica de la novela como expresión.....	48
1.10.9.	La novela gráfica como recurso motivador de la lectura intertextual.....	49
1.10.10.	La intertextualidad narrativa en la novela gráfica.....	50
1.10.11.	El dibujo como expresión narrativa .....	52
1.10.12.	La metáfora visual .....	54
1.10.13.	Los elementos del diseño .....	56
1.10.14.	Unidad y secuencia .....	56
1.10.15.	Estático y Dinámico.....	56
1.10.16.	Icónico y Simbólico .....	57
1.10.17.	El discurso visual .....	57
1.10.18.	Ritmo .....	58
1.10.19.	La Viñeta.....	60
1.10.20.	Diagramación de página .....	62
1.10.21.	Diálogo.....	63
1.10.22.	Bocadillos .....	63
1.10.23.	El Guion .....	64
1.10.24.	El Guionista .....	65
1.10.25.	Personajes .....	65

1.10.26.	Códigos gráficos .....	67
1.10.27.	Códigos comunicativos específicos del texto visual.....	67
1.10.28.	Código espacial.....	67
1.10.29.	Código gestual o escenográfico .....	67
1.10.30.	Código lumínico .....	68
1.10.31.	Código de relación .....	68
1.11.	Marco metodológico .....	68
1.11.1.	Paradigma de investigación .....	68
1.11.2.	. Enfoque de investigación.....	69
1.11.3.	Método .....	70
1.11.4.	Técnica.....	71
1.11.5.	Instrumentos.....	71
1.11.6.	Población y muestra.....	71
1.11.7.	Forma de análisis .....	71
CAPITULO 2. PRODUCCIÓN .....		72
CAPITULO 3. REFLEXIÓN .....		73
Conclusiones y recomendaciones.....		75
Bibliografía.....		78
Cibergrafía.....		<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ANEXOS .....		81

**TABLA DE ILUSTRACIONES**

<b>Ilustración 1:</b> Calles de la ciudad San Juan de Pasto .....	28
<b>Ilustración 2.</b> Semáforo Unicentro Pasto .....	28
<b>Ilustración 3</b> Portada novela gráfica.....	82
<b>Ilustración 4</b> transitando.....	82
<b>Ilustración 5</b> mariposa.....	82
<b>Ilustración 7</b> jugando.....	82
<b>Ilustración 6</b> semáforo.....	82
<b>Ilustración 9</b> acrobacia .....	82
<b>Ilustración 8</b> habitando.....	82
<b>Ilustración 10</b> ganancias.....	82
<b>Ilustración 11</b> fin de presentación .....	82

## INTRODUCCIÓN

Empapando al lector sobre lo que en el siguiente texto se encuentra, tomamos como hecho fundamental la relación que mantiene el dibujo y la palabra escrita en un texto grafico-novelístico. La novela Gráfica abarca estos nodos de manera directa, pues procura ocasionar en su estilo de exposición una lectura que exige nuevos ojos ante su texto; los elementos iconográficos que intervienen sobre ella son marcaciones importantes en medio de lo estipulado, puesto que la relación semiótica que cobija a la palabra en la imagen y en la escritura, advierte al curioso interpretante una asimilación diversa de los saberes expuestos.

Crear una novela exige ciertas complicaciones y más si es de corte gráfico, por eso se muestran los componentes que estipulan y encasillan a este estilo narrativo; la diferenciación que mantiene con el comic, demuestra como su origen parte de él y como posee factores que la destacan como un ente superlativo innovador. También contiene un lineamiento interdisciplinario porque vincula a dos naturalezas diversas a coexistir en una intersemiótica textual; con ello busca dentro del marco educacional, una luz que arroje nuevas interpretaciones a las condiciones que requiere transmitir un conocimiento, sirviéndose con ese propósito de la novela gráfica.

Por otro lado, se menciona la importancia que tiene el espacio público en San Juan de Pasto, como principio de interacción entre sus habitantes y la ciudad, la cual funciona como puente conductor de las relaciones creadas en un lugar común, como el semáforo, y las novedades que en la misma se mezclan. Esta investigación se aferra por su parte creativa a un discurso que expone la experiencia concebida.

## **CAPITULO 1. ASPECTOS GENERALES**

El largo e inmenso camino de la educación en el hoy demanda un compromiso más responsable con el bello acto de la formación, pues las instrucciones de los diferentes estadios del conocimiento se convierten en el referente precedente de la transmisión de los mismos, es aquí donde se propugna la actividad colectiva, que, a través de la curiosidad innata, la investigación y la experiencia que residen en el ser humano, forman parte del génesis fundamental de un nuevo saber.

### **1.1. Tema**

Creación literaria.

### **1.2. Título**

La novela gráfica un recurso innovador que estimula la lectura intertextual.

### **1.3. Descripción y planteamiento del problema**

Eventualmente, el afán por comunicar un pensamiento es cada vez más latente en el hombre, y para ello ha utilizado diferentes técnicas como apoyo dentro del uso de la lengua, pero también en su búsqueda por alcanzar ese éxtasis comunicacional ha olvidado y/o dejado de lado que existen alternativas para su desarrollo, como se evidencia palpablemente en la poco frecuentada novela gráfica; en el ámbito literario la ciudad de Pasto, muestra de una porción de nuestras historias, la novela gráfica solo ha alcanzado un minúsculo apogeo entre sus veedores, y aún pese a la evidente manifestación de su innovadora propuesta, se ha excluido de forma significativa, la enseñanza e instrucción detallada de este ente superlativo. Todo lo anterior se manifiesta gracias a la ausencia de su exacerbación educacional y cultural por parte de quienes propugnan y conocen el género artístico, y los pocos que lo distinguen evitan difundirlo entre sí, impidiendo con ello ahondar sobre su sentido comunicativo, que tiene como objeto la propagación del saber suscitado en el tópico

descrito. Al ignorarse aspectos característicos como: los gráficos, colores, globos de texto, viñetas, rotulaciones, acabados, etc..., perfiles que brotan de esta clase de lectura, omitimos por completo que el género literario (novela gráfica) no es una hibridación como se piensa, sino que, por el contrario, es un elemento que ha adquirido una representación propia, descendiente del grafismo y la intención comunicativa que se gestó en la historieta y/o comic. Una imagen genera un sentido añadido en los distintos lectores, el mismo perfil concibe una recreación de los elementos o signos que distinguen en conjunto con la escritura, y en el contexto abordado la transferencia y perfeccionamiento de este talento puede emplearse para la enseñanza y cesión del saber, que de por sí ya domina una narración auténtica y excepcional en su estilo expositivo.

#### **1.4. Justificación**

La intertextualidad se ha convertido en un ingrediente de gran importancia en la cultura actual y, la novela gráfica, es una herramienta que destaca este factor por excelencia, dado que presenta en su lectura una resignificación de los signos enunciados, trasfigurando con ello al objeto que construye sentido; su exposición es textual mediante un discurso visual, es decir, su construcción es doblemente referencial debido a su característica naturaleza, pues es capaz de integrar la semiótica de la imagen y la semiótica del texto, en pro de evidenciar una exposición novedosa de una porción del lenguaje humano; “la acción humana hace posible que los objetos naturales o culturales se conviertan en signos siguiendo una ley cultural: la semantización universal” (Bello, 2014, P.g 2).

La dimensión semiótica enriquece dicha semantización mostrando que las condiciones de una cultura van cambiando y creando nuevas articulaciones del lenguaje sobre el código que maneja la novela gráfica; por otro lado, es un elemento de corte interdisciplinario, porque articula de múltiples maneras la imagen en la dinámica de las interacciones culturales, siendo capaz de incluir en su estructuración los elementos de la cotidianeidad y de la realidad que considere necesarios, produciendo una relación lúdica

entre el arte de la ilustración y la literatura, postulando así a la imagen que aparece del dibujo como texto.

La creación de una historia a partir del mundo gráfico de la ilustración (de imágenes) y la grafía de las letras (unidades mínimas de la lengua escrita), las cuales reflejan en este tipo de texto, un brote de distintos elementos intersemióticos que propugnan el descubrimiento de las fortalezas que el matiz artístico-literario posee y, ofrece no solo al lector, sino que también a su creador, resaltando así frente a un ambiente educacional, los principios y elementos artísticos, lectores, compositivos, interpretativos y demás, que suscitan en el argumento envolvente. En otro orden de ideas, cabe mencionar que es cierto que el afianzamiento para el desempeño de creación se ve expuesto y apoyado en la inclusión de lecturas primigenias relacionadas a este género de lectura visual, como lo son los fanzines, tiras cómicas y las historietas de cómic, logrando conseguir de manera conclusiva dirigirnos a la interacción de la novela gráfica, que en esta investigación por su parte creativa se genera, y que por ende conduce a la gesta de retratos que las propias experiencias contienen (historias desconocidas por la sociedad), ellas componen una expresión de la personalidad en cada ser humano. Como menciona, Carolyn Heilbrun (1988):

Vivimos nuestras propias vidas a través de textos. Pueden ser textos leídos, contados, experimentados, o pueden venir a nosotros, como los murmullos de nuestra madre, diciéndonos lo que las convenciones exigen. Cualquiera que sea su forma o su medio, esas historias nos han formado a todos nosotros y son las que debemos usar para fabricar nuevas ficciones, nuevas narrativas. (p.2)

Es entonces que, de acuerdo a lo anterior, en la novela gráfica encontramos un espacio atrayente de práctica, narración y continuo contar, que permite adjuntar al discurso educacional sus aristas, perspectivas y muestras de contenido; dicho esto es preciso mencionar que sus ventajas comunicativas son empleadas y vinculadas intrínsecamente en un marco educativo para el desarrollo y efecto de esta exploración.

Dentro del proceso investigativo, dicha ruta es incluida de forma gradual desde sus inicios hasta ser abarcada, comprendida y desarrollada en su totalidad por los lectores; en el presente periodo lectivo fija su rumbo, atención y aplicación del contenido de manera lúdica sobre algunos estudiantes de séptimo grado de la institución Gualmatán, alumnos que para comunicarse toman como punto de partida a la experiencia que viven entre los espacios habitados de su cotidianidad y/o realidad que consideran necesaria, pertinente o importante describir, valiéndose de ilustraciones que ellos mismos dibujan; denotan una actitud comunicativa más atrayente, gustosa, de formidable interés cuando los interpretantes consiguen empaparse de lo que ofrece el contexto estudiado; como educadores logramos apreciar los múltiples modos de asimilación, creación y expresión que tiene un discernimiento.

Aprovechando el matiz artístico y narrativo que la novela gráfica posee, reflejado en la atractiva iconográfica del discurso que maneja, la producción crítica y analítica que cobija su entorno explicativo, reinventa radicalmente el estilo de lectura tradicional; como productora de una experiencia estética explora su dimensión social, por lo que exige tanto al lector como a su autor una reconstrucción de los signos, símbolos y significados que mantienen la coherencia del contenido en contexto.

Visto de otro modo, es rescatable señalar que los ámbitos de experiencia cotidiana trascienden sobre el uso y desempeño que ofrece esta modalidad de texto narrativo, puesto que al inmiscuirse sobre una herramienta que permite la comunicación, logra que, en la educación, la humanidad empiece a servirse de esta disciplina contrariando su afán por solventar las necesidades que debe afrontar; uno de los casos más evidentes y complicados, es el deseo de comunicar algo.

El espacio urbano como medio de interacción, se convierte en una línea importante para esta serie investigativa, pues propugna y esclarece el hábito de interactuar un punto como el mencionado; una zona en concreto determina y contiene todo un mundo de experiencias, historias, narraciones y memorias que deambulan taciturnamente entre el sujeto actuante y el medio dónde se despliegan dichas acciones. Aquí se da cabida a la

mayor parte de la cultura, en la cual convergen ambulantes y ciudadanos, convirtiéndose la calle para Rodríguez Saavedra como: “el surco que sirve para sembrar flores exóticas y que es sólo recomendable para jardineros exóticos como Rilke” El semáforo es un "lugar practicado", "un cruce de elementos en movimiento": los caminantes son los que transforman en espacio la calle geoméricamente definida como lugar por el urbanismo.

Se incluye en la noción de ciudad la posibilidad de los recorridos que en ella se efectúan, los discursos que allí se sostienen y el lenguaje que lo caracteriza. En este orden de ideas y en relación con el texto gráfico de la novela, un espacio produce un sentido comunicativo por la práctica desplegada en el mismo, el cual está constituido por un sistema de signos que a su vez provocan la lectura e interpretación de la trama situacional que lo caractericen.

### **1.5. Preguntas orientadoras**

Teniendo en cuenta que los distintos tonos que cubren el campo de la novela gráfica, están compuestos tanto de la grafía escrita (letras), como de la gráfica de imagen (dibujos), y que además funcionan en conjunto como referente de historias y conocimiento entre los diferentes lectores interpretantes, evidencia que al entrelazar la experiencia de concurrir un sitio en concreto y la interpretación del mismo a partir de la novela gráfica, produce una lectura global y detallada de sus elementos compositivos. En aras del afianzamiento por su comprensión creativa, se despliega aquí una orientación que sirve como base de la lectura intertextual subyacente de esta variedad grafico-literaria, la destreza ilustrativa que es capaz de crear sentido entre sus páginas. En las viñetas, evidencia que al postularse un contenido de un matiz como el declarado, en su función de génesis interpretativa y asimilativa presenta múltiples tonalidades de aprendizaje y juicio; al suceder esto, se divisa una incógnita que se ha procurado despejar frente a la línea estudiada.

¿Cuáles son las propiedades artísticas, semióticas e interactivas que hacen de la novela gráfica una variante de intertextualidad?

## **1.6. Plan de objetivos**

### **1.6.1. Objetivo general**

Crear una novela gráfica que ejemplifique la importancia de las propiedades artísticas, semióticas e intertextuales presentes, desde la interacción con algunas calles de la ciudad de San Juan de Pasto.

### **1.6.2. Objetivos específicos**

- Exponer los elementos semióticos que intervienen en la creación de una novela gráfica.
- Exhibir la magnitud del valor intertextual que posee la novela gráfica.
- Señalar las habilidades artísticas presentes en el proceso de gesta “literaria” que se requieren para la creación de una novela gráfica.
- Reconocer la importancia de algunas calles de la ciudad como generadoras de conceptos e ideas para la escritura y creación de los componentes gráfico-literarios.

## **1.7. Marco referencial**

### **1.7.1. Antecedentes**

Matizando un poco más el contenido, la novela gráfica será vista desde estos entes de información como una evolución del cómic, la cual, da origen al proyecto expuesto, postulando así algunas convergencias, similitudes y diversos puntos de observación que serán lugar de interés en la exploración.

### **1.7.2. Antecedentes internacionales**

En la novela gráfica peruana (2010) se hace mención que su correspondencia en el español es historieta, bande-dessinée en francés, fumetti en italiano, bildgeschichte o streifengeschichte en alemán, y manga en japonés. Asimismo, en España se les conoce como tebeo, cuyo origen se encuentra en una publicación exitosa de 1918, titulada “TBO”. Desde ese entonces, tebeo se ha usado para designar en forma general cualquier otra revista, cuaderno o libro que contenga historietas.

Básicamente, el término comic es una expresión de origen inglés que en todo el mundo conocemos de manera corriente, pero las demás definiciones son de gran importancia porque al ser tomadas como objeto de referencia forman un ápice dentro de lo que aquí se pretende contrarrestar y de alguna forma da a conocer; las indagaciones hechas en el trabajo de la novela peruana crearon a partir de Eisner, una visión descriptiva que él consideraba sobre la narración gráfica como universal, es decir, cualquier narrativa se sirve de la imagen para transmitir una idea. En este punto, emparentaba al cómic con el cine, ya que ambos recurrían a la narración gráfica.

Entre estas páginas se cita a Carrasco (2010) quien afirma:

“La narración gráfica puede ser también un texto escrito. Las letras son, después de todo, convenciones gráficas. Un ejemplo extremo de lo dicho se encuentra en una nota suelta publicada en un ejemplar de ‘Lima Ilustrado’ de 1899. En ella, convenientemente asociados, de pronto algunos signos ortográficos son despojados de su significación como lenguaje escrito, pero no su valor gráfico, para reflejar expresiones de evidente filiación fisonómica que trasuntan estados anímicos” (Pg. 9).

Para reforzar algunos argumentos Santiago García (2010) expresa:

En definitiva, la novela gráfica es un libro escrito desde el mundo del cómic que intenta fundamentar desde dentro el potencial artístico-expresivo del medio, algo

que, a estas alturas después de la publicación de ciertos productos, parece incuestionable. (Pg. 10).

Así, el autor entiende la novela gráfica como un nuevo campo (el actual) en la amplia industria del cómic, cuyos productos se convierten en “objetos de reflexión crítica” que alejan a ciertos productos catalogados como cómic, de las características alienadoras atribuidos a lo largo de la historia por los investigadores y críticos de la cultura de masas.

Por eso es bien sabido que considerar a la novela gráfica solo en términos literarios es reducir su significado; por lo tanto, no es adecuado referirse a ella como un género literario. La novela gráfica se debe principalmente al lenguaje de la historieta, de la cual sí puede ser considerada un género. La novela gráfica permite trabajar varios planos a la vez: se comunica a través de la secuencia de imágenes, la expresividad del trazo y los elementos visuales de color y composición, pero se obtiene también un goce estético por su conexión con la ilustración artística. (Evelyn Mabel Núñez 2010).

También se incluye a la narrativa gráfica que Eisner (1978) la define como: “una descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea”. A partir de esta visión se plantea una problemática que requiere de la acción de diversas disciplinas que pueden analizar al discurso mediante la identificación de aspectos que son abordados con herramientas teóricas amplias, que a su vez, permiten establecer una acción social de manera compleja debido a la interacción de las conductas humanas, como por ejemplo en el caso del storyboard y la infografía; aquí se puede captar la distancia que emerge entre la novela gráfica, la fotonovela y la novela ilustrada, puesto que si en la segunda su eje es meramente sentimental y romántico, en la tercera sus ilustraciones aparecen de página entera o dobles, intercaladas con páginas de texto.

Si prescindimos de las imágenes en la novela ilustrada, el entendimiento de la obra con la lectura no se ve afectada; si se cambia el matiz romántico en la fotonovela, está se convierte en historieta, por lo tanto, no pueden ser consideradas como novela gráfica.

Por otro lado, cuando el comic empieza su evolución a novela gráfica, afirma Eisner, transcurre más de una década y su reconocimiento se gesta con *Maus*, de Art Spiegelman, al recibir el premio Pulitzer de 1992. (Es la única novela gráfica que ha recibido tal distinción).

Ante lo mencionado Nuñez (2010) declara:

“el autor se vale de una serie de técnicas y estilos de la narrativa literaria, como el flashback, o de estilos, como la autobiografía, para trasladarlas al cómic. De esta manera, por ejemplo, descubrimos la difícil relación entre padre e hijo a través de una forma muy original de presentar el argumento, así como el simbolismo de los personajes: los judíos son representados como ratones, los alemanes como gatos, los polacos como cerdos, los franceses como ranas, los suecos como ciervos, los estadounidenses como perros y los ingleses como peces. En esta caracterización, sin duda, hay una carga deliberada de ironía y crítica. Pero tratándose de un cómic sus valores más notables son el dibujo –realizado en blanco y negro– y un estilo de trazos angulosos y sintetizados que nos recuerdan la naturaleza dramática del expresionismo alemán”. (Pg. 24)

El estudio semiótico manejado por la novela gráfica y el comic, pende de un lenguaje semejante, distintivo y significativo que, en su interacción ilustrativa y comunicativa maniobra con espontaneidad; el afianzamiento a estos puntos, genera un principio importante dentro del proyecto presentado a priori sobre el argumento que Gómez Salamanca expone desde Barcelona (España), en su tesis doctoral: “Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España” (2013)

La glosemática del lingüista danés Hjelmslev (1943) es un referente aquí, porque en su teoría (que se relaciona en el marco del círculo lingüístico de Copenhague) propone, con la intención de apartarse de la escuela de Praga, analizar la descripción estructural pura de todas las lenguas. Postula que todas las lenguas tienen en común leyes universales, que hay un principio universal de su conformación; el concepto de figura para él, forma parte del sistema lingüístico conocido como los no-signos y en la lengua el sistema de figuras

puede usarse para crear signos; en relación a lo divulgado, se concibe al comic como objeto de estudio de la semiótica, pues si percibimos a este como texto o como Umberto Eco lo define en términos más grandilocuentes: “artificio sintáctico-semántico-pragmático cuya interpretación está prevista en su propio proyecto generativo” (Pg. 26), se refleja la glosemática de este como un conjunto analizable de signos. Como consecuencia es obvio pensar que la novela gráfica explora su relación con los lenguajes que la rodean e influyen, para evolucionar y relacionarse con otros medios.

### **1.7.3. Antecedentes nacionales**

Como antecedente final para este proyecto está la tesis de grado Epílepsis Treinta Vueltas de Riascos Eraso, la cual recorre el cuerpo de la ciudad en el cuerpo del ser, a través de la situación epiléptica. Desde allí nacen los textos en prosa poética que van acompañados por dibujos, imágenes de puntos y curvas, dispersos en el perfil que desborda la percepción de esta patología de vértigos y ausencias; en una historia de una ciudad y un cuerpo que sufre trances.

Riascos (2003) expresa:

La oportunidad de la vida permite ver los lados más complejos, allí una escritura, la estética para la interpretación de sí, pero lo inextricable en sí mismo va permanecer mientras el hombre y el mundo sean atravesados por el tiempo; en sus giros un pensar que debata el existir. Un imaginario que transparenta el cuerpo y la ciudad, los espacios de educación y el cerebro, los órganos estomacales y los alcantarillados. (pág. 81).

Para el avance de la temática expuesta y el continuo progreso del análisis teórico-práctico, se tienen en cuenta las posturas de distintas investigaciones que han centrado su interés en la evolución de la novela gráfica hasta el punto de convertirse en un comic; en ellas sobresalen los elementos semióticos y artísticos vigentes que la integran; también se manifiestan evidencias del impacto que tiene la novela gráfica en el contexto educativo y

desde otra arista se señalan las principales características que crean las experiencias del frecuentar un espacio urbano, del componer y el leer iconografías, las cuales servirán de antecedente y evidente referencia para el estudio de lo retratado e interpretado en esta disertación.

#### **1.7.4. Antecedentes regionales**

“Prosas Ambulantes (o de cómo ser un turista metafísico en San Juan de Pasto) trabajo de grado escrito por el Profesor Mario Rodríguez en (2008), forma como soporte y/o referente de una de las columnas teóricas de este proyecto, pues su visión sobre el comportamiento del hombre en la ciudad, postula aquí algunas nociones importantes. La ciudad es vista desde un enfoque taciturno, crudo y directo; las esquinas contienen elementos que entrelazan diferentes historias, pero de la misma manera contienen paradojas que invaden al ambulante y ciudadano que enfrenta el recorrido por las calles de Pasto. Entendiendo con lo mencionado, una sociedad que conserva una interdependencia colectiva, dada la homogeneización de los medios comunicacionales e informativos, demuestra una planetarización de la identidad como un hecho innegable en el hombre; se multiplica a escalas distintas al tornarse como una identidad local, ya que se revela a niveles diferentes en cada ser humano.

Claro ejemplo de lo estipulado es la creación de la iglesia y la religión, la lengua y el lenguaje, los integristas éticos y morales, entre otros; pero también se observa al mundo contemporáneo (que es paradójicamente unificado y dividido), desde un enfoque planetario de un contexto dado, es decir, este no tiene al individuo como objeto psicológico, o a la colectividad como un aspecto social, sino a la relación intrínseca que se permite pasar de un individuo a otro; el enfoque planetario de un contexto en concreto, como lo es el caso de la ciudad y la calle. El contexto está presente en la conciencia de todos como una parte sensible de la condición observada.

Se habla de la esquina deliberadamente, en palabras de Saavedra (2008):

“Qué fraternidad la de la esquina, ofreciéndome cambios de rumbo, obligándome a cargar su cruz de asfalto, a pasar por su implacable convergencia de colisiones afanadas. Ah la esquina, hombro de casa para tránsito de pájaro extraviado. ¿Qué sería de esta vida sin esquinas, sin sus inquilinos que esperan pacientemente abrigando pistolas y esperanzas de bolsillos llenos? (Pg. 48)

En este sentido, usando una expresión del filósofo Vincent Descombes de su libro sobre Proust (1992), “es también un <<territorio retórico>> es decir, un espacio en donde cada uno se reconoce en el idioma del otro, y hasta en los silencios: en donde nos entendemos con medias palabras” (Pg. 9).

Se invita para amparar el saber asentado, a Carlos Mario Yory (2003) con su tesis doctoral “Topofilia, ciudad y territorio”, razón que da forma y sentido a la propia naturaleza topo-fílica del ser eminentemente humano y, en consecuencia, a una determinada forma del habitar que parte de la comprensión del modo humano de abrimos espacio y, en consecuencia, de hacernos un lugar, pues es a fin de cuentas la comprensión de la relación que guardamos con el mundo, a través de los lugares que habitamos, la que nos permite entendernos en nuestra más honda naturaleza de seres espaciantes, esto es, de seres cargados de sentido en tanto que a través de nuestros diversos modos de espaciar (habitar) otorgamos sentido al mundo mismo.

De la mano con la idea pasada, en palabras de Yory (2003) esclarece:

“Valga decir que esto nos exige entender a la ciudad como un “escenario situacional” donde lo que se pone en juego, entre otras cosas, es un complejo enfrentamiento de modos de enunciación y de principios de razón, muchos de ellos peleando por un orden hegemónico, otros tan sólo, sencillamente, porque los dejen ser...” (Pg. 58).

No obstante, aunque no pareciera, en Colombia y Nariño, también se ha desarrollado desde muchos años atrás, diferentes historietas (primitivas a la novela gráfica) que cuentan acontecimientos de nuestra tierra. Rojas y Tejada (2015), en su trabajo de

maestría titulado “El cómic: un lugar para la narración del mundo de los niños y niñas” afirman:

El Mojicón, surge en el año 1924 por el pintor Bogotano Adolfo Samper; este cómic fue una adaptación de la estadounidense Smithy, publicada en el Daily News (Museo Virtual de la historieta colombiana). Se basó en la Bogotá de los años 20 en plena evolución y en la cual el centro es el lugar de desarrollo de las actividades cotidianas. También se encuentra la Familia Tarapué, creada por un nariñense, nacido en Ipiales llamado: Pedro Pablo Enríquez, (Quique)(La historieta narra el día a día de un hogar campesino conformado por Benildo (el padre), Gumersinda (la madre) y Toribio (el hijo), el cual satirizan la cotidianidad del sur occidente colombiano” (Museo Virtual de la historieta Colombiana) (Pg. 4)

Apoyado desde otra directriz, Rodríguez y Tisoy, en su proyecto de grado: Villa Viciosa Las Sombras Del Pasado, aluden que la novela gráfica es más seria que el comic, ya que, desde su producción, temática, y dinamismo, su estilo de lectura es más denso, la intencionalidad que maneja por lo general está dirigida a un ambiente más “maduro”; la exposición gráfica juega un papel importante sobre el estilo que impone, porque según Rodríguez y Tisoy (2018):

Cabe resaltar que para la evolución del comic a novela gráfica era necesario dar un enfoque diferente a la hora de narrar historias, por lo anterior aparece Chris Ware, uno de los historietistas más famosos que dieron paso hacia este nuevo género ahora llamado el noveno arte, en su obra El chico más listo del mundo, observa un cambio en las ilustraciones, pero aún mayor es el cambio en la historia en donde se puede leer y observar a un hombre que vive entre enfrentar su pasado o vivir en sus fantasías. (pág. 29)

Enfatizando un poco más sobre la presentación y el estilo narrativo que la novela maneja Rodríguez y Tisoy (2018) manifiesta:

Como resultado el comic además de diferenciarse en su tipo de encuadernación en donde la novela gráfica es más sofisticada, también se encuentra en los temas que tratan o en la forma en como son abordados; como por ejemplo en el caso de la novela gráfica se abordan temáticas sociales desde un punto de vista intimista el cual es orientado a un público adulto con un lenguaje narrativo exquisito, (pág. 30)

## **1.8. Marco legal**

Dentro del respaldo legal que asume este escudriñamiento se tienen en cuenta las siguientes leyes y decretos, los cuales apadrinan y resguardan los componentes legales que impulsan y sostienen a esta investigación.

Por parte del ministerio de educación, los estándares que acoge en su jurisdicción la lengua castellana y la literatura con soporte de la ley general de educación se emite:

### **1.8.1. Ley 115 de 1994.**

La presente ley señala las normas generales para regular el servicio público de la educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y la sociedad. Se fundamenta en los principios de la constitución política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

### **1.8.2. La Ley 23 de 1982 (DNDA, 2015).**

Es fundamental que, para la creación de una novela gráfica, surja la necesidad de acogerse a esta Ley, sobre derechos de autor, pues protege que la obra no se difundiera por ningún medio ni se utilizara con fines lucrativos y otros aspectos, mientras el autor no diese su consentimiento.

### 1.8.3. La Constitución Política de Colombia de 1991.

Menciona los derechos por los cuales legalmente se puede regir la creación literaria; por ejemplo: “**Artículo 16.** Todas las personas tienen derecho al libre desarrollo de su personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico.”

**Artículo 27.** El Estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra. Los estudiantes son capaces y competentes para desarrollar habilidades que les permitan educarse; por tanto, es labor del docente incentivar el conocimiento desde sus diversas formas, así como lo especifica el artículo anterior.

**Artículo 71.** La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.

## 1.9. Marco contextual

### 1.9.1. Macro contexto

El epicentro de desarrollo en el que se despliega el origen de dicha temática, asocia directamente a la experiencia que se vive sobre algunas calles de la ciudad de San Juan de Pasto; la concurrencia de estos espacios es fundamental en los diálogos y experiencias coexistentes sobre el entorno trabajado.



*Ilustración 1: Calles de la ciudad San Juan de Pasto*

**Fuente:** esta investigación

### 1.9.2. Micro contexto

Principalmente se tiene en cuenta que el micro contexto de donde se inspira y desarrolla la temática de la novela gráfica, la intertextualidad y la didáctica educativa que la cobijan, se genera para este caso, en el caos de algunos semáforos de la ciudad de Pasto; estos logran su cometido sobre el enfoque creativo de la novela.



*Ilustración 2. Semáforo Unicentro Pasto*

**Fuente:** esta investigación

## **1.10. Marco teórico conceptual**

### **1.10.1. Sobre novela gráfica**

La novela gráfica es simultáneamente, un movimiento y un formato que tiene derivaciones como un cómic, un álbum gráfico o una novela pictórica. Se inscribe en el manejo de la constitución, expresión, utilización y transcendencia del discurso gráfico que estrechamente está vinculado a las prácticas sociales. En este ente secuencial se emplean sobre la imagen expresada, grafías verbo-icónicas que enuncian significados, mensajes, ideas y visiones, que vislumbran una información a la que intrínsecamente se responde con mayor rapidez (cuanto mayor es la estimulación de la propuesta comunicativa, mayor es la respuesta sensorial de lector).

Por otro lado, el término de novela gráfica se suele utilizar para una clasificación de marketing o catalogación para una variedad de publicaciones de cómic, incluidas las variables gráficas que están relacionadas, como las antologías de relatos breves, revistas de manga (Cómic Japonés) y los cómics no narrativos. La mayoría de estas novelas se identifican ya que se imprimen en formato grande como el de un libro; muchas series de cómics, de revistas con contenido narrativo gráfico son impresos. Actualmente se ha implementado nuevos medios para los formatos de cómic, como los web cómics, donde la impresión o los formatos de libros no se están usando, al igual que las fotonovelas (compuestas de ilustraciones, o fotografías modificadas). Los cómics se identifican por el contenido de biografías, autobiografías, cómic periodístico y ensayos narrativos, en donde también encajan los mini cómics e incluso las historietas de los periódicos encajan en el término de novelas gráficas, estén recopiladas en los formatos de libro o no. El historietista escocés Eddie Campbell publicó en 2004 un Manifiesto sobre la novela gráfica. Ahí explica que el término, que considera “desagradable”, se refiere más a un movimiento (como el impresionismo) que a una forma (un libro grueso). En el último punto del decálogo añade con socarronería o astucia, que se reserva el derecho a negar todo o parte de lo mencionado arriba si ello le supone ventas rápidas.

Para John Chalmers (2009), la Novela Gráfica es un término necesario:

Sirve para clasificar, lo cual puede ser tan peligroso como útil. Evidentemente, etiquetar algo hace que sea más fácil de describir, explicar y comprender; pero al mismo tiempo puede idiotizarlo o engendrar estancamiento. La parte de la novela, al igual que sucede con el término aplicado en literatura, en realidad se refiere a la originalidad o novedad de la estructura estética. El valor literario depende de muchas cosas, pero la novedad es crucial. Normalmente, si algo contiene dibujo además de texto, se trata de una novela ilustrada o de una novela gráfica. Esta última presenta una mayor dinámica en su funcionamiento.” (Pág. 13).

Aquí se contempla un contenido más denso, pesado, serio, dirigido hacia un público adulto o más maduro en su ejercicio de lectura. Experimenta en la acción de su lectura, una visión, comprensión, asimilación, abstracción y conclusión de los atributos que denota en su fuente secuencial.

Su nacimiento en la historia surge a partir de la mezcla de culturas, comercio y de genialidad creativa, la cual un creador, motiva e inspira a otro por alguna obra maestra que desarrolló el anterior y así sucesivamente; ella nace desde la influencia de las tiras cómicas que posteriormente fue evolucionando a la creación de cómics, fotonovelas, y novelas gráficas (de manera diacrónica), proclamando con su intención comunicativa la alteración de la realidad, que fuertemente se nota en un sinnúmero de creaciones de muchos artistas, como las de Paul Gravett, Will Eisner, y el nuevo género que ha marcado fuertemente en la actualidad, el manga un cómic japonés, en los que se encuentran una diversidad de estilos visuales.

Las historietas de las revistas y periódicos dieron el origen al comic books, en la década de 1930, el ilustrador norteamericano Lynd Ward inicio con la creación de novelas de grabados sin contenido textual, solo con contenido de dibujos, como la obra, God’s Man (1929). Después de esta década los comics book se fueron desapareciendo por la autocensura de los contenidos que se prohibían en la llegada de los años cincuenta, pero aun así regresaron con enorme popularidad con el surgimiento de Marvel Cómics a

principios de los sesenta y se convirtió en la principal escuela para el nacimiento de grandes artistas como Jack Kirby, Carls Barks, Neal Addams, Gil Kane y Jim Steranko. Las revoluciones culturales de finales de los años sesenta y comienzos de los setenta fueron el furor del comic`s. Sin embargo, no apareció como expresión artística, hasta 1978, el año en que Will Eisner publicó *Contract with God and other tenement stories*, una de las obras que definió el término “novela gráfica”; Su trilogía, bajo el título común “El contrato con Dios”, narra la lucha diaria de los habitantes de un barrio de la periferia de Nueva York por salir adelante en un entorno de pobreza.

Eisner, con una larga trayectoria como historietista gracias a personajes populares como *The Spirit*, tenía como objetivo "editar un cómic que, en las tiendas de libros, se expusiera en el departamento de novela y no en el de entretenimiento y libros infantiles". Y lo consiguió, aunque el reconocimiento le llegaría mucho más tarde.

Aun así, los orígenes de este fenómeno editorial y su definición siguen siendo fuentes de discusión. La poetisa y experta en historieta Ana Merino, autora del reciente libro: “10 ensayos para pensar el cómic” (Eolas Ediciones), afirma que las editoriales aprovecharon el término novela gráfica “para abrirse a lectores que no fueran necesariamente asiduos compradores de cómics.

En conclusión, esta naturaleza grafico-narrativa está ligada al público adulto y busca una unidad temática marcada en su discusión creativa y expositiva. Las primeras novelas gráficas no se pensaron como piezas cerradas, sino que formaron parte de proyectos seriados”.

### **1.10.2. Contrastes del comic frente a la novela gráfica**

También se hace necesario y pertinente partir de algunas de las definiciones que del cómic se ofrecen y que lo distinguen en efecto de la novela gráfica.

En su definición más básica los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando estos se usan una y otra vez para dar a entender ideas

similares, se convierten en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la que crea “la gramática” del arte secuencial. (Eisner, 1985, p. 10).

Se ofrece una definición que procura ser más precisa y a la vez pretende otorgarle una argumentación más sólida en comparación a aquella que se presenta en el principio de forma básica y general. Steve Mc Cloud sintetiza que el cómic es el arte secuencial. Más adelante, matiza esta definición: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberadas, con el propósito de transmitir información y una respuesta estética del lector» (Mc Cloud, 2007. Pg.20)

Sin embargo, cabe destacar que la anterior dilucidación es susceptible de falencias y es de esta manera que incurre en el error de ignorar aspectos del cómic que son fundamentales y por demás básicos, como la estrecha relación existente, que resulta naturalmente obvia, entre palabra e imagen.

Visto de otra manera resulta significativamente más productivo considerar el cómic como objeto social y, por tanto, también podría ser acertado definirlo más por su uso común que por criterios, juicios y discernimientos de orden formal identificados a priori, el cómic en su uso social puede ser identificado como un objeto impreso. Un libro, impresos de corta extensión, una revista, un cuadernillo o una sección de un periódico u otra publicación, pero reproducido para el consumo masivo.

En parte, se puede parafrasear y hacer uso de la definición del arte que plantea Dino Formaggio y decir que, igual que <<arte es todo aquello a que los hombres llaman arte>>, <<cómic es aquello que los hombres llaman cómic>> (García, 2010, p. 42).

En lo que confiere a los contrastes de estas formas literarias y artísticas, también prima especificar que en él comic, se puede observar que la contextura de la que está hecho su material es muy diversa al de la novela, ya que inicialmente las temáticas que van dirigidas al público lector son de menor densidad gracias a la trama que ofrece. Mientras que el primero tiene un carácter fluido, el segundo posee un ente mucho más denso, es

decir, el comic está dirigido a un público más variado, que busca incidentes exhaustivos en su experiencia lectora, los cuales alcanzan a comprender con más precisión y la novela gráfica se centra hacia un asunto de carácter maduro, apto y propicio para lectores de constituyentes complejos. Existen abismos de diferencia en cuanto al contexto que imprime, porque para identificar la solvencia y desarrollo de aquello que da a conocer, el comic puede o no necesitar de varios números y/o series de publicación para ello, también la capacidad de tener múltiples líneas de tiempo, lo hace diferente, por lo que un personaje puede tener muchas versiones distintas con personalidad, características, nombres, atuendos y roles desiguales, a esto lo llaman ‘universos’; es común que las aventuras y comedias que conforman una sucesión de eventos aquí, pertenezcan mayormente a esta forma de lectura y diseño; mientras que en la novela gráfica, la construcción de una historia tiene un inicio, un nudo y un desenlace que sitúan al lector en el enfoque y liquidez de su trama; por lo general si se extiende no será sino hasta dos o tres libros.

### **1.10.3. El comic book**

Ya que hasta este punto se ha dado paso a la proposición o fórmula por medio de la cual se define un conjunto de propiedades suficiente para designar de manera propicia la idea de cómic y novela gráfica, lo inmediatamente necesario es continuar con los denominados comic books (aparecidos en torno a 1933) solían presentar una agrupación aleatoria de historias relativamente cortas.

Tal y como Eisner (1985) señala:

El comic book, consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. En realidad, las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual. (p. 10).

No obstante la aseveración propuesta por Eisner ignora que el comic genera capacidades o facultades propias y características de ese arte que permiten su comprensión y posterior análisis, bajo estos criterios se podría decir que el bienintencionado empeño de considerar al comic como literatura por parte de autores como resaltado, no ha hecho sino perjudicar la consideración que tiene el comic, ya que ha facilitado que se juzgue utilizando criterios propios de la literatura, en lugar de criterios específicos del mismo. El comic se *lee*, sí, pero es una experiencia de lectura completamente distinta al estilo de lectura de la literatura, de la misma manera en la que vemos un cómic no tiene nada que ver con la forma en que vemos una película o la televisión. Harvey (2013) explica este usual error crítico:

El cómic puede ser evaluado (y a menudo es así) a partir de argumentos puramente literarios, cuando el crítico se concentra en cosas tales como el retrato de personajes, el tono y el estilo del lenguaje, la verosimilitud de las personalidades y los incidentes, el argumento, la resolución del conflicto, la unidad, y los temas. Aunque semejante análisis literario contribuye a un entendimiento de la historieta o el libro, utilizar este método exclusivamente ignora el carácter esencial del medio al pasar por alto sus elementos visuales. De forma similar, un análisis que se concentre en el aspecto gráfico (comentando la composición, el diseño, el estilo y demás) ignora el propósito al que sirven los aspectos visuales, la historia o el chiste que se está contando. El cómic emplea la técnica tanto de lo literario como de las artes gráficas, pero no es ni completamente verbal ni exclusivamente gráfico en sus funciones. (García, 2010, p. 27).

Por otro lado, en un intento por reivindicar y destacar elementos teóricos que resulten válidos, Eisner (1985) afirma:

Los cómics se comunican en un “lenguaje” basado en una experiencia visual de la que participan tanto el profesional como el público. Se espera de los jóvenes lectores una fácil comprensión de la combinación de imagen y palabra, acompañada

del tradicional desciframiento del texto. A los cómics se les puede llamar “lectura” en un sentido más amplio del que se suele entender por esta palabra. (p. 9).

Para continuar se establece el comic book como elemento del que más adelante se deriva el término novela gráfica aportado en su manifiesto por Eddie Campbell, en el cual “empieza por reconocer que el término novela gráfica no es el más adecuado, pero que resulta conveniente siempre que no olvidemos que no podemos interpretarlo como un híbrido de los conceptos “novela” y “gráfico” en sus acepciones originales” (García, 2010, p. 23).

Joseph Witek escribe:

Un análisis crítico de la forma artística del comic book es especialmente necesario ahora, cuando un número creciente de comic books americanos contemporáneos están siendo escritos *como* literatura dirigida a un público lector general de adultos y preocupada, no por los temas tradicionalmente escapistas del cómic, sino por temas tales como el choque cultural en las historia de Estados Unidos, las cargas de la culpa y el sufrimiento transmitidas en las familias, y las pruebas y los pequeños triunfos del mundo del trabajo diario.(García, 2010, p. 23).

Clowes diría de la novela gráfica que frente al cómic “la historia funciona mejor para mí en el formato libro. Parece más densa. Al ojear el libro, al contrario que el cómic, parece que tiene una sustancia propia”. En 1997, Max declara que, comparado con la literatura, el cómic “no tiene menos altura, pero sí creo que tiene menos densidad. Para mí es una cuestión de densidad, de cantidad de conceptos por centímetro cuadrado de página. Referido a esto, el cómic es simple. Se gasta mucho papel en transmitir pocas ideas”. De pronto, el auge de la novela gráfica había impuesto a los dibujantes la obligación de mostrar su *densidad* en las viñetas. (García, 2010, p. 218).

#### **1.10.4. Entre espacios, calles y semáforos**

Un sesgo importante para este asunto, es observar como la influencia del territorio urbano aporta inmensamente al proceso de creación de momentos y de historias; la ciudad desde sus diferentes espacios, otorga a quienes la habitan una identidad que se define a fin de una sobremodernidad naciente de la realidad del hoy. Si hablando un mismo lenguaje el hombre reconoce que pertenece a un mundo semejante, entonces tomar a un espacio como palabra cumpliría el intercambio íntimo de un territorio.

La calle es una parte de la ciudad fuertemente simbolizada, es decir, que es un espacio en el cual podemos leer en parte o en su totalidad la identidad de los que lo ocupan, las relaciones que mantienen y las historias que comparten. Todos tenemos una idea, una intuición o un recuerdo en algún lugar urbano. Entendido de esta manera en términos de Saavedra (2008), sobre la calle. “Surco que sirve para sembrar flores exóticas y que es solo recomendable para jardineros exóticos como Rilke” (Pág. 11).

La actividad del recorrido que diariamente los ciudadanos realizamos por las vías de la urbe es sin duda uno de los génesis circunstanciales del fluir y construir de la misma, a esto se suma el hecho de que cada momento transcurrido carga con una historia propia, y por ende un sentido extra que crea el contexto. Lo que deambula en esos parámetros espaciales concurre en términos de Saavedra (2008) como:

“Persona o sentido que va y viene por las calles de la misma ciudad y la cultura. La persona o el sentido se concretan como ambulantes cuando prefieren llevar a cuestas su enfermedad en las palabras y no en las ambulancias, y que asimilan mejor el blanco de la hoja de block que el de ciertos edificios hospitalarios”. (Pág. 10).

Esclareciendo y diferenciando lo dicho del ambulante, para no caer en el hábito de la equivocación, se distingue al ciudadano como. “Aquel que se resiste a sufragar y que por un disfraz de Fernando Pessoa ha dejado en prenda su cédula sin la más mínima intención de recuperarla” (Saavedra, 2008, pág. 10).

Abordando de tanto en tanto a la sobremodernidad de la que se ha hablado, se enfoca este término desde un ambiente de coincidencia, circunstancia y momento de encuentro; la sincronía surgente del choque fugaz o detenido que posee un contexto, constituye un desafío improvisado frente a la cultura que evidencia la colectividad; este sentido compartido es un simbolismo.

Apoyando lo mencionado por Saavedra, desde su concepción Augé (1992) afirma. “Se dice por ejemplo que la bandera simboliza la patria, pero la simboliza sólo si un cierto número de individuos se reconocen en ella o a través de ella, si reconocen en ella el nexo que los une: es ese nexo lo que es simbólico”. (Pg. 2).

Pero si ponemos como énfasis de este movimiento al tiempo, al espacio ciudadano y a la imagen presentada en situación, evidentemente la calle existe al igual que sus historias. Existe bajo una forma pura; con esto se demuestra que estas zonas se recomponen, se resignifican, se reconstituyen; las fluctuaciones milenarias de encuentro, pueden abrirse allí un camino y desplegar sus estrategias.

Todo este criterio cobija intrínsecamente al modelo fenomenológico que carga en sí la percepción de un lugar concurrido; Merleau Ponty (1961) en cooperación con la teoría resuelta por Augé, distingue del espacio "geométrico" el "espacio antropológico" como un espacio "existencial", o lugar de una experiencia de relación con el mundo de un ser esencialmente situado "en relación con un medio".

La calle sería al lugar lo que se vuelve la palabra cuando es hablada, es decir, cuando está atrapada en la ambigüedad de una ejecución, mudada en un término que implica múltiples convenciones, presentada como el acto de un presente (o de un tiempo) y modificada por las transformaciones debidas a vecindades sucesivas.

Incluimos en la noción de un espacio antropológico la posibilidad de los recorridos que en él se efectúan, los discursos que allí se sostienen y el lenguaje que lo caracteriza. Y la noción de espacio, tal como es utilizada hoy (para hablar de la conquista

espacial, en términos más funcionales, para designar de la mejor manera el lenguaje reciente de la lectura de un espacio, para el ocio, el reposo, la actividad o labor que permiten efectuar los lugares (descalificados o poco calificables: "espacios de la calle" "espacios de rutina", para aproximarlos a un "punto de encuentro").

Si entreveramos un poco más sobre el ambiente que existe al transitar un entorno como el semáforo, podemos afirmar que los diálogos presentes del hombre en la ciudad y los que ésta por ende gesta, crean una biósfera comunicacional colectiva que descarga sus mensajes en un espacio como este. Otorgando una luz a lo escrito, en su obra "El espíritu de la calle" Fernández (2006) da a conocer:

En las dimensiones de comunicación caben las palabras, pero también los gestos como las sonrisas, los contactos como los besos, los ceños fruncidos, los golpes, las azoteas y las esquinas, los huecos como la velocidad y el silencio. Todo lo que existe en el espacio es comunicativo, y al revés de la información, que es una vía de tránsito, la comunicación es una estancia, que puede acumular objetos. Tiene, por lo tanto memoria, pero no como la memoria con la que estamos familiarizados (la de las computadoras) sino como la memoria de la vida, que guarda realidades vivas, de modo que tanto lo nuevo como lo viejo forman igualmente parte de la comunicación en menor o mayor medida. el comportamiento social del hombre desde un enfoque psicológico. (Pág. 5).

En respuesta a la atmósfera que desencadena un determinado lugar, Psicológicamente las personas que transitan por la ciudad están ligadas a una conducta colectiva producida por el hecho obvio de cohabitar en conjunto. Los seres humanos coinciden en dicho territorio para transitar diálogos convencionales, un ejemplar de esto es el contexto que vivimos en los semáforos. Fernández (2006) afirma:

"La mayor parte de la cultura contemporánea está formada de memoria colectiva, esto es, de construcción, distribución y ocupación de espacios logrados poco a poco. Por ejemplo, hace no sé cuántos años a alguien se le ocurrió inventar una puerta, misma que habría de cerrarse detrás de uno para poder quedar a solas. ¿A cuántas personas ha destinado este simple invento a la más terrible soledad? En todo caso, el

espíritu colectivo vive en los espacios que se han construido desde hace tiempo y se comunica mediante ellos, sin saber mucho qué comunica, porque eso no ha sido informado. En resumen, la comunicación colectiva es lo que no está en la información masiva” (Pág. 5).

El espíritu colectivo, que abarca todos los elementos ya mencionados, comienza pensando y sintiendo con la calle. (Fernández, 2006. P. 7).

Sumado a lo escrito Fernández (2006) describe:

“La gente, en general, está hecha de todos estos espacios, por lo que se puede entender, por ejemplo, que alguien que es extremadamente solemne en su modo de vestir, de actuar, de opinar y de hablar en el trabajo, sea todo lo opuesto durante una reunión familiar, y que ambos comportamientos puedan verse desde otro espacio como estrictamente ridículos. Una misma gente es (recordemos los famosos roles) con toda facilidad cuatro o cinco personas distintas durante el día”. (Pág. 7).

Armando un concepto más amplio de lo discernido aquí, nos es preciso apuntarnos en la noción significativa que expone Carlos Mario Yory García (2003), en su tesis doctoral “Topofilia, ciudad y territorio”, trata a fin de cuentas al espacio como un subordinante del tiempo, pues declara que este lo hace bajo la figura de la “oportunidad” cuya palabra clave es el “ahora”; tiempo en el cual un determinado lugar adquiere o no un también determinado valor estratégico.

Se aborda el “ahora” desde la noción de “tiempo real”, puesto que si existe una novedad con respecto al “espacio real” saldrán a la luz atributos como la movilidad, la flexibilidad y sobretodo la velocidad que contrastan con los efectos espaciales, ya que reflexionando lo dicho, se genera una recualificación de la distancia, el encuentro y el coincidir en la ciudad.

En términos de Yori (2003), expresa:

Las ciudades, por tanto, adquieren un “valor estratégico” en tanto ellas mismas inauguran una nueva noción de lugar, la de lugar estratégico; y decimos “nueva” porque, si bien, ya en los siglos XII y XIII de alguna forma ya lo tenían y estaba claramente determinado por sus características geopolíticas; las cuales, a través de la historia, han acompañado su específico liderazgo (recordemos el papel de Venecia en el siglo XIII, de Génova en el XVI, de Londres en el XIX, o de Nueva York o Tokio en el XX), lo que ocurre hoy en día es que el carácter estratégico de éstas viene dado por lo que llamaremos su “posición relativa”, la que de hecho resulta ser también una “situación relativa”, ya no con respecto a otras ciudades, como en los siglos anteriores, sino con respecto al sistema, o a los sistemas metropolitanos de los que puedan llegar a hacer parte (no necesariamente uno, ni de la misma manera), estableciéndose así al interior de un complejo tejido “hiberespacial” (como todo tejido, sin comienzo ni fin...) cuya real dimensión resulta por todos desconocida. Situación que, en buena medida, explica el hecho de que muchos autores, tanto detractores como teóricos de la globalización, coincidan en afirmar que ésta se está “saliendo de madre” ya que sus alcances son, no sólo incontenibles e impredecibles sino, y lo que es más grave aún, aparentemente incontrolables (Pg. 122-123).

El sujeto inmerso en la ciudad es tomado como huésped por ella, debido a que éste último adquiere una transformación constante y diversa dentro de los espacios que habita; la complejidad de los momentos circunstanciales existentes en distintos lugares, demanda un comportamiento específico del individuo o un grupo de ellos; si el evento en contexto exige un ámbito de religiosidad, respetuosidad y silencio, o de urbanidad, escolaridad y ruido, símbolos estratégicos de una sociedad, el actuar propio de cada ser flexionará en muchas potencias sobre el entorno ocupado, pero también la sistematicidad que comparte con el otro logra con una cualidad contextualmente condicionada, comparta una biósfera conductual.

Para reforzar lo escrito Yori (2003) menciona:

“He aquí la clave para entender el valor territorial del símbolo y su papel en la construcción de significados a través de lo que pudiéramos denominar “la marca social del suelo”. No es gratuito que la conquista de “nuevos mundos” se realice siempre a través de rituales que se encargan de re-marcar el suelo y, en consecuencia, de fundar un nuevo origen; entendiendo aquí origen como procedencia común, aunque también como principio. Desde este punto de vista, en realidad no hay “nuevos mundos” que conquistar, sino nuevos lugares donde fundar el mundo conocido”. (Pg. 58).

Es decir, la identidad que originalmente nos caracteriza es la que hace que nos comportemos en cualquier espacio como nuestra cultura interior lo demanda. El lugar que ocupemos será siempre condicionado a nuestro gusto y conveniencia, porque es precisamente ese acto el que logra manifestar nuestro pensar y sentir natural.

#### **1.10.5. Cultura, semiótica y signos en la narrativa gráfica**

Por otro lado Luri Lotman y los investigadores de Tartu estudian el fenómeno de la cultura desde el punto de vista semiótico, en la que ésta podría ser representada como un espacio de significación constituido por un centro o núcleo cuya función es la de conferir estructuración y organización al conjunto, y por una periferia o límite que separaría el espacio de la cultura de la no cultura pero que, al mismo tiempo, serviría de mecanismo traductor de contenidos o textos externos que se involucrarían en el espacio mencionado. Jorge Verdugo hace uso del término semiósfera como la base que permite a varios tipos de textos unirse en pos de un movimiento que puede ser llamado cultural o social en donde se rescata los cánones que establecen una especie de regla que une varios textos de una misma cultura con intertextualidad.

Así pues, Radulescu (2009) señala:

Hay una gran cantidad de discursos visuales en los que convergen la experimentación, el discurso cultural y el carácter lúdico de la manifestación artística, que encuentran una excelente matriz receptora en la intertextualidad. Su

uso se apoya en la tendencia transdisciplinaria de la creación visual actual, que articula de múltiples maneras la imagen en la dinámica de las interacciones culturales. Las diferentes formas y fuentes interactúan de manera explícita, se producen hibridaciones, intertextualidades, apropiaciones. Es un fenómeno complejo que se observa a menudo en el cine, las ilustraciones políticas, la publicidad, la narrativa gráfica (novela gráfica, historieta, fotonovela, animación, juegos virtuales, infografía). Por su misma productividad, es tan frecuente encontrar intertextualidades intersemióticas (del texto a la imagen) como intrasemióticas (de imagen a imagen). El interés del lector por la narrativa gráfica intertextual se relaciona con la posibilidad de encontrar nuevos enfoques y nuevos sentidos a lo ya conocido. En el acto de la lectura, tanto del artista gráfico como del lector, la intertextualidad funciona como apropiación y producción de sentido, lo que abre las posibilidades de la participación en la construcción de los sentidos de la narrativa visual y por ende de la interpretación y del disfrute de la misma. (Pg. 3)

Además de lo anteriormente señalado, el lector del tipo de obras pertenecientes a la novela gráfica encontrará que en dicho ejercicio se hace evidente la riqueza de sus códigos y las casi ambivalencias de los textos coincidentes, siendo estos quienes rompen con la lectura lineal impuesta desde la aparición de la imprenta de tipos móviles.

La novela gráfica, como hoy se la conoce, surge de un rescate de la ilustración y el dibujo como texto, no ya como la simple viñeta individual, tan empleada durante la ilustración tardía, sino como soporte de una narración.

María Jesús Lamarca Lapuente, en su tesis *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. En ambos casos, la múltiple codificación produce una lectura especial, más abierta que en el texto solamente escrito, pues es el lector quien decide dónde enfocar su atención instante tras instante.

La lectura se realiza a través de las viñetas, divididas en capítulos, pero al final de determinados capítulos se puede encontrar documentos que aportan información

relacionada con los personajes y los acontecimientos. Se mantiene un meta-discurso con el lector que aguarda hasta la próxima “pista” que espera a la vuelta de página. Estos “documentos”, que semejan recortes de prensa, expedientes médicos, informes oficiales, etc. crean una línea discursiva paralela, que enriquece la trama, aun cuando puede obviarse sin poner en peligro la comprensión de la narración. Se puede dejar para después la lectura del documento, si se está muy intrigado por el devenir de los acontecimientos en las viñetas.

#### **1.10.6. La sintaxis de la imagen**

El ser humano desde sus inicios ha optado por intentar comunicar lo que piensa a través de las distintas formas de lenguaje, es decir, ha creado por sí solo y de manera natural múltiples recursos comunicacionales, (como el lenguaje no verbal, verbal y visual). Los cuales, marcan indudablemente su forma primigenia hasta su alfabetidad para crear así la lectura y la escritura; pero también se ha valido de un instrumento supremamente eficaz para la simplificación y aclaración del pensar propio abordando por ende a la imagen como conector y/o canal de la base de aquello que se desea comunicar. En la imagen se encuentra el distintivo preeminente que filtra todo el contenido hacia el descifrador visualizador, que es quién recoge los datos arrojados por su originario comunicador, para añadirle o darle un significado propio desde la abstracción que haya captado en su experiencia comunicativa.

Las diversas expresiones de contexto llevan a identificar que esta forma de lenguaje visual aporta inmensos e indiscutibles elementos que son de provecho para la exploración de un metalenguaje que se apoya en el arte de la imagen; acorde con lo presentado define D.A. Dondis (1973):

El arte, y el significado del arte, la forma y la función del componente visual de la expresión y la comunicación han cambiado radicalmente en la era tecnológica, sin que se haya producido una modificación correspondiente en la estética del arte. Mientras el carácter de las artes visuales y sus relaciones con la sociedad y la educación se han alterado espectacularmente, la estética del arte ha permanecido

fija, anclándose anacrónicamente en la idea de que la influencia fundamental para la comprensión y la conformación de cualquier nivel del mensaje visual debe basarse en inspiraciones no cerebrales. Aunque es cierto que toda información, tanto de entrada (input) como de salida (output), pasa en ambos extremos por una red de interpretaciones subjetivas, esta consideración por sí sola haría de la inteligencia visual algo así como un árbol que cayera sin ruido en un bosque vacío. (Gilli 2013, p 2).

Subsiguiente a la postura citada, también es de gran validez ahondar que el surgimiento de una nueva forma de expresión gustosa se produce gracias a la relación que nace de este tipo de arte en pro del telar comunicativo. Soportando lo escrito por D.A.Dondis (1973) se estipula que:

En la confección de mensajes visuales, el significado no estriba sólo en los efectos acumulativos de la disposición de los elementos básicos sino también en el mecanismo perceptivo que comparte universalmente el organismo humano. Por decirlo con palabras más sencillas: creamos un diseño a partir de muchos colores, contornos, texturas, tonos y proporciones relativas. Interrelacionamos activamente esos elementos; y pretendemos un significado. El resultado es la composición, la intención del artista, el fotógrafo o el diseñador. Una vez dominada la técnica, cualquier individuo puede producir, no solo una inacabable variedad de soluciones creativas para los problemas de la comunicación verbal, sino también un estilo personal. La disciplina estructural está en la estructura verbal básica. La alfabetidad significa que todos los miembros de un grupo comparten el significado asignado a un cuerpo común de información. La alfabetidad visual debe actuar de alguna manera dentro de los mismos límites. No puede estar sometida a un control más rígido que la comunicación verbal, ni tampoco a uno menor, y además, ¿Quién desearía controlarla rígidamente?). Sus fines son los mismos que los que motivaron el desarrollo del lenguaje escrito: construir un sistema básico para el aprendizaje, la identificación, la creación y la comprensión de mensajes visuales que sean

manejables por todo el mundo, y no solo por los especialmente adiestrados como el diseñador, el artista, el artesano o el esteta. (Gilli 2013, p 3).

El modo visual constituye todo un cuerpo de datos que, como el lenguaje, puede utilizarse para componer y comprender mensajes situados a niveles muy distintos de utilidad, desde la puramente funcional a las elevadas regiones de la expresión artística. Es un cuerpo de datos compuesto de partes constituyentes, de un grupo de unidades determinadas por otras unidades, cuya significancia en conjunto es una función de la significancia de las partes. ¿Cómo definir las unidades y el conjunto? Mediante pruebas, definiciones, ejercicios, observaciones y eventualmente líneas maestras que permitan establecer relaciones entre todos los niveles de la expresión visual, entre todas las categorías de las artes visuales y de su "significado".

En gran medida, la formación visual que necesita el hombre no solo se sitúa puramente en el contexto en el que se desenvuelva un figurar específico, sino que también la solidaridad que puede encontrarse sobre el arte en relación a la previsualización de la imagen; dado esto D.A.Dondis (2012) declara:

Es muy frecuente preguntarse qué es el "arte"; de ahí que las investigaciones se centren tan a menudo en delimitar el papel del contenido en la forma. La significancia de los elementos individuales, como el color, el tono, la línea, la textura y la proporción; el poder expresivo de las técnicas individuales, como la audacia, la simetría la reiteración y el acento; y el contexto de los medios, que actúa como marco visual de las decisiones de diseño, como la pintura, la fotografía, la arquitectura, la televisión y el grafismo. Inevitablemente, la preocupación última de la alfabetidad visual es la forma entera, el efecto acumulativo de la combinación de elementos seleccionados, la manipulación de las unidades básicas mediante las técnicas y su relación compositiva formal con el significado pretendido. La fuerza cultural y planetaria del cine, la fotografía y la televisión en la confirmación de la imagen que el hombre tiene de sí mismo, define la urgencia de la enseñanza de la

alfabetidad visual tanto para los comunicadores como para los comunicados. (Gilli 2013, p.4).

Es perfectamente comprensible la propensión a conectar la estructura verbal con la visual. porque leer y escribir son actividades que se realizan gracias al sentido de la vista: las letras y palabras que se leen, así como las que escriben son, aunque muchos aún se nieguen a verlo, imágenes visuales que para su percepción exigen como condición indispensable –aunque decirlo resulte obvio– que el lector o escritor pueda ver, condición a partir de la cual, y mediante un proceso de aprendizaje, ha adquirido la calificación de alfabetizado o como Dondis lo nombra “Alfabetidad verbal”. Una de las razones es natural. Los datos visuales presentan tres niveles distintivos e individuales: el input visual que consiste en una mirada de sistemas de símbolos; el material visual representacional que reconocemos en el entorno y que es posible reproducir en el dibujo, la pintura, la escultura y el cine; y la infraestructura abstracta, o forma de todo lo que vemos, ya sea natural o esté compuesto por efectos intencionados, pero también está lo que inferimos e imaginamos empleando los conocimientos visuales que se tengan a la mano. Apoyando lo dicho en éste fragmento Donis.A.Dondis (1992) alude:

Visualizar es la capacidad de formar imágenes mentales. Recordamos un camino a través de las calles de la ciudad hacia cierto destino, seguimos mentalmente una ruta desde un lugar a otro, contrastando claves visuales, rechazando, volviendo atrás y haciendo todo ello antes de que procedamos realmente al viaje. Todo ello en nuestra mente. Pero de manera aún más misteriosa y mágica vemos, creamos la visión de cosas que nunca hemos visto físicamente. Esa visión o previsualización va íntimamente ligada al salto creador, al síndrome de Eureka, como medio primario de resolver los problemas. Es este mismo proceso de darle vueltas a imágenes mentales en nuestra imaginación el que nos lleva muchas veces al punto de ruptura y a la solución. Koestler, en *The Act of Creation*, lo ve de este modo: "El pensamiento en conceptos emergió del pensamiento en imágenes a través del lento desarrollo de los poderes de abstracción y simbolización, de la misma manera que la escritura fonética emergió, por procesos similares, de los símbolos pictóricos y los jeroglíficos". De esta progresión podemos sacar una gran lección para la

comunicación. La evolución del lenguaje comenzó con imágenes, progreso a los dictógrafos o violetas auto explicativas, paso a las unidades fonéticas y finalmente al alfabeto, que R. L. Gregory llama acertadamente, en *The Intelligent Eye*, "la matemática del significado". Cada nuevo paso adelante fue, sin duda, un progreso hacia una comunicación más eficiente. Pero hoy son numerosos los indicios de un retorno de este proceso hacia la imagen, inspirado nuevamente en la búsqueda de una mayor eficiencia. La cuestión fundamental es la alfabetidad y lo que significa en el contexto del lenguaje, así como que analogías pueden establecerse con el lenguaje y aplicarse a la información visual.

(Pg. 11).

La palabra hablada, por naturaleza efímera, quedará registrada mediante algún tipo de imagen visual sobre un soporte físico y pudiera ser leída, o sea, vista, por otros y en otro tiempo y lugar, asegurando así la perdurabilidad de la palabra dicha. Como se ve, la característica "visual" es propia de toda escritura y, por supuesto, del alfabeto. No es posible imaginar un "alfabeto" no visual, a no ser que sea un sistema para ciegos "Braille" o el "Código Morse", letras que son sustituidas por sonidos de diferente duración, cuya combinatoria se asigna, por convención, valor de letra –aunque también puede ser representado visualmente mediante secuencias de puntos (sonidos cortos) y rayas (sonidos largos)

### **1.10.7. Los pictogramas en la novela como código semiótico**

Los pictogramas son un "conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar" y constituyen también una forma de escritura. El cómic consistiría en una secuencia de pictogramas (con o sin elementos de escritura fonética insertados). Estos pictogramas estarían compuestos por signos icónicos y estos a su vez por iconemas. Gubern compara las similitudes y diferencias de las unidades distintivas de la palabra, es decir, los fonemas, con las de signos icónicos, que él denomina iconemas. Gubern (1988) cree que, salvo por los matices de forma (morfema) y color (cromema), el iconema es equivalente al fonema.

Clemente García (1989) en cambio, objeta a esta afirmación lo siguiente:

Realmente existe una semejanza formal entre lo que Gubern llama iconemas y los fonemas; pero, para poder afirmar que esos breves trazos son sus equivalentes, no pueden definirse por medio de una asociación superficial, sino con el mismo rigor con que se definen los fonemas. (P.g 142).

García opina además que, dado que el signo icónico necesita de la semejanza formal con el objeto representado, es decir, su relación con el referente viene determinado por una convención, (código compartido a través de las palabras, los globos y las viñetas), compararlo con el signo verbal daría por hecho una concepción onomatopéyica.

#### **1.10.8. Intersemiótica de la novela como expresión**

Es necesario resaltar que, adentrándose en una intersemiótica del arte de la novela como lenguaje, resulta bastante evidente que el hombre como cualquier otro ser viviente, necesita adaptarse al ambiente natural en que vive y se desenvuelve, para ello implementa unos instrumentos que, a manera de organización social, suscitan una conciencia desprendida dentro de los recuadros significantes. Un texto en su significante, es el inconsciente del lenguaje visual y kinestésico de quien lo crea, segmentándolo en un sentido que no solo abarca aquello que explícitamente emite, sino que también lo que el propio texto o imagen emana ante el lector, es decir, en su desarrollo va produciendo un sentido añadido.

Existe una variante a considerar dentro de las líneas metodológicas que proponen un nivel elevado de abstracción como las mencionadas. Pueden funcionar aplicadas a un cuadro o una partitura que emplea distintos elementos semióticos de un texto artístico; por ejemplo, conceptos como texto, signo, señal pueden ser operativos en los campos aparentemente divergentes.

Signo así, por citar un caso, no tiene que ser entendido como un préstamo de la lingüística, entre otras cosas, porque ningún arte, ni siquiera el arte verbal es en cuanto arte, aunque utilice la lengua natural como elemento material de base. (Jenaro Talens Pag 18).

La diferencia entre este tipo de arte y los otros sistemas semióticos se da en razón de la materialización (del uso) de sus elementos, a través de la variedad en su exposición.

### **1.10.9. La novela gráfica como recurso motivador de la lectura intertextual**

Una vez que se han expuesto los conceptos de manera general, los cuales gozan de múltiples características que permiten evidenciar el devenir del comic hasta su posterior evolución, constituyéndose como novela gráfica, se puede dar paso para destacar la importancia de este tipo de obras como un recurso novedoso y original que estimula la lectura intertextual (para la cual ha de desarrollarse el lenguaje preciso de relación entre imágenes y palabras y no a su valor de manera individual y separada, que capacite al público lector para enfrentarse a las exigencias que plantea la novela gráfica). La lectura de novelas gráficas aporta mediante un estímulo la lectura intertextual de obras pertenecientes a dicho género y a obras de corte literario y gráfico. En este caso se intenta reconocer el lenguaje del cómic presente en diferentes novelas.

Tom Wolf lo resumió de la siguiente manera en un artículo publicado en Harvard Educational Review (agosto de 1977):

“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 desciframiento de símbolos, información, integración y organización. En efecto, la lectura —en su sentido más amplio— puede considerarse una forma de actividad de percepción. La

lectura de palabras es tan sólo una manifestación de esa actividad, pero hay muchas otras: la lectura de dibujos, mapas, diagramas, notas musicales...”. (Eisner, 1985, p. 9, 10).

Asimismo, Wolf al referirse a la lectura destaca que los procesos psicológicos responsables en la visión de una palabra y una imagen son análogos. La estructura de ilustración y prosa es similar (Eisner 1985).

La semiótica visual se transforma en uno de los medios de expresión artística más innovadores y relevantes del panorama literario actual. El lenguaje visual acaba por adquirir un significativo protagonismo en el intento por reflejar la cotidianidad, es entonces en este instante cuando la aparente viñeta muda se concentra por reflejar el tiempo de la vida y no el de la aventura. La novela gráfica permite aprovechar como motivos centrales de su narrativa los momentos en que a primera vista no parece suceder nada fundamentalmente significativo y relevante.

#### **1.10.10. La intertextualidad narrativa en la novela gráfica**

Gérard Genette, utiliza el concepto de Transtextualidad para puntualizar la trascendencia textual del texto. Por Transtextualidad se entiende todo aquello que relaciona, de manera manifiesta o secreta, a un texto con otros. Genette reconoce cinco tipos de Transtextualidad a saber: Paratextualidad, Metatextualidad, Architextualidad, Hipertextualidad e Intertextualidad. (Cañete, 2010)

Para este trabajo de grado se hace prudente y por lo tanto necesario, debido a la temática especificada en el texto y su desarrollo metodológico, abordar el concepto de intertextualidad, Según Gérard Genette la intertextualidad es la relación de co-presencia entre dos o más textos; esto significa que en el hipertexto aparece el hipotexto. Existe entonces un texto original al que se le denomina hipotexto del cual se deriva otro que se conoce con el nombre de hipertexto. El producto final, por así decirlo, es el que les llega a

los lectores, es el texto derivado o hipertexto. El hipotexto está presente únicamente de manera implícita.

El hipertexto puede derivar por transformación e imitación del sentido-objetivo o dirección que ofrece el hipotexto, pues esto sucede gracias al trasfondo que el autor originario brinda y a la abstracción que el autor lector convoca desde el ensimismamiento del contenido original; las formas de efectuar dicho proceso son las siguientes: parodia, travestimiento, trasposición y pastiche, caricatura y continuación respectivamente. Formas que se ven evidentemente destacadas en la novela gráfica.

Entre otras cosas, Genette (2010) al dar a conocer los componentes que hacen parte de Transtextualidad y que por consiguiente son pilares de apoyo sobre la presente aseveración de relaciones que existe en los distintos textos, tales como la paratextualidad, afirmando que:

Es la relación que el texto en sí mantiene con su "paratexto": títulos, subtítulos, prólogos, epílogos, advertencias, notas, epígrafes, ilustraciones, faja... También puede funcionar como paratexto los "pretextos": borradores, esquemas, proyectos del autor (p.9).

Continuando con la temática concerniente en este punto, surge debido a que al hablar de novela gráfica se está abordando algo que se ha venido forjando y a su vez se ha venido creando como una nueva forma de arte que no se encuentra subyugada ni atada a las reglas arbitrarias de una anterior, la intertextualidad narrativa en las novelas gráficas.

Es así como Radulescu (2009) afirma:

La novela gráfica tiene como premisa re-significar un objeto de sentido cuya expresión es textual a través de un discurso visual. Su construcción es doblemente referencial: a) remite al texto que a su vez remite a lo que podríamos llamar un imaginario colectivo con identidad cultural; b) remite directamente al imaginario colectivo de su propio contexto, que no necesariamente es el mismo imaginario del texto.

### **1.10.11. El dibujo como expresión narrativa**

Las relaciones entre la literatura y las demás artes se pueden contemplar desde distintos puntos de vista. Encontramos en los libros muestras de textos inspirados en obras pictóricas o en piezas musicales, pero también, a veces los propios textos literarios han servido como punto de partida para bellas esculturas, composiciones musicales o cuadros realmente memorables. Agudelo, Corrales y Villegas en su proyecto de grado *La narración de los dibujos libres* (2016), expresan:

El dibujo como herramienta es clave en la transmisión de ideas, siendo el enlace perfecto del lenguaje para ser utilizado por las personas, expresando de manera directa sus deseos y conocimientos manejados en el subconsciente. Como medio de expresión los acerca a la sensibilidad hacia el mundo, mejorando la psicomotricidad, que es un peldaño fundamental para llegar a un nivel de desarrollo óptimo en el campo del arte. (pág. 10).

En otro orden de ideas, tal y como se documenta, la existencia de pinturas rupestres realizadas en el periodo prehistórico es posible observar la necesidad que el ser humano siempre ha poseído de expresarse, de inmortalizar la realidad que le circundaba y plasmarla físicamente para así dejar un legado que perdurase en el tiempo. Esa necesidad de expresión, de dejar una huella desde el punto de vista gráfico y narrativo no ha desaparecido con el paso del tiempo, aproximadamente durante los últimos veinte años se ha producido una revolución del diseño gráfico en el dibujo, debido esencialmente al avance de las nuevas tecnologías. Si ya en civilizaciones antiguas como la griega o la romana emplearon el dibujo como símbolo de distinción y herramienta de comunicación no verbal, sino visual, posteriormente la reproducción de imágenes creadas manualmente y gracias a la evolución de las técnicas como el grabado y la tipografía aportaron un granito de arena que se aproximó cada vez más a la disciplina del diseño gráfico que concebimos actualmente.

Complementando lo dicho, Agudelo, Corrales y Villegas (2016):

La Educación Artística es un área del conocimiento que estudia (...) la sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural, que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de maneras impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma (Ministerio de Educación Nacional, 2000, Pp. 25).

En relación a lo destacado, si hablamos del dibujo como expresión narrativa que nos ayuda a contar el mundo, la disciplina artística que engendra del lápiz y el papel presenta la parte más íntima y visceral de un artista y despierta en el espectador todo un mundo de sensaciones que están inevitablemente vinculadas a la capacidad de emocionar a través de un relato visual que a su vez puede ser figurativo, abstracto, tridimensional, simple. El dibujo, se origina en el lienzo (en este caso el papel), porque, como dijo el pintor y fotógrafo alemán Wols: “una diminuta hoja de papel puede contener todo el mundo”. Dibujar es una actividad que favorece la comunicación interpersonal, ayuda a la exteriorización de emociones y fomenta la creatividad. Ya desde una edad muy temprana las personas comienzan a realizar primitivos garabatos como forma de expresión, antes incluso de la aparición del lenguaje.

La palabra es fuerte, pero cuando se ilustra lo es aún más. Cuando se dibuja resultan símbolos que invaden una historia incapaz de ser contada y narraciones que guardan la mayor cantidad de información posible en líneas de colores brillantes; el dibujo narrativo, con los colores precisos, resulta “un gran poder si se sabe usar bien”. Y es que la vida se cuenta en líneas, trazos que guardan en su estética la más pura esencia de su creador mediante líneas que no titubean. Su estilo natural va más allá de la representación, se define como el intento de generar historias con una mezcla de imaginación y realidad, con las que intenta una reacción en el espectador y que sea éste quien forme su propia historia.

Como todo lenguaje desempeña diferentes funciones, desde aquella cuyo objetivo es identificar un objeto o una imagen mental hasta la que, ahondando más en su incursión, permite transmitir intenciones, estados de ánimo y sentimientos. "as diversas técnicas

utilizadas por el dibujante, unas intuitas y otras aprendidas, posibilitan esta variedad de funciones. Con su ayuda, el dibujante logra plasmar la realidad como es, como la ve o como la siente.

Remontándonos al dibujo, es representación de lo observado o pensado, por lo tanto, no tiene limitaciones, es básico comprender sus posibilidades expresivas valiéndose del punto como ápice de la imagen y del trazo como su esqueleto; la representación plantea lo observado en un espacio bidimensional, tridimensional o conceptual. Es observar el mundo, explorarlo con la mirada analítica y crítica, es método de autocontrol. Aquí se deben manejar las técnicas con habilidad manual, ya que supone mirar y comprender, seleccionar e interpretar el entorno además de emplear la imaginación. Al crear transformamos la realidad observada, le sumamos nuestras experiencias y le adicionamos posibilidades de realizarse al explorar materiales, colores, formas, soportes, composición etc.

El historiador de arte británico Ernst Gombrich, en su obra: “Arte e ilusión”), describe un concepto sobre la relación que existe entre el parecido del dibujo y la realidad destacando el carácter analítico frente al descriptivo que tiene todo dibujo, de esta manera Gombrich (1960) señala que:

Un dibujo no es una copia de un trozo de la realidad, es una imagen bidimensional, que ofrece una imagen visual capaz de producir en el observador una reacción similar a la que tendría ante la percepción directa de la realidad dibujada. En consecuencia, podemos afirmar que un dibujo es una superficie de tal manera tratada que siempre ofrece una información distinta de lo que es; ya que nuestra mente engañada o sometida a la ilusión de la realidad mediante el dibujo, percibe en esos trazos y manchas sobre el papel un efecto similar al que percibiría ante la realidad representada. (Pg. 4).

#### **1.10.12. La metáfora visual**

Para realizar la correcta lectura de las metáforas se debe haber aprendido el significado correcto de los ideogramas, los lectores de comic y novela G, tienen un gran tiempo expuestos a las metáforas más comunes y conocen ampliamente las convenciones de estas es un lenguaje que conocen y leen fluidamente, ya que, como dicen Gubern y Gasca, «si metaforizar es hablar en sentido análogo a la verdad, donde las palabras le otorgan sentidos distintos a lo que se dice, en el cómic se ha llevado la metaforización visual hasta el extremo de convertirla en ideogramas abstractos o conceptuales» (Gubern y Gasca, 1988. Pg. 356).

Para crear una metáfora visual el dibujante debe asignarle un sentido profundo y concreto a un signo icónico, otorgándole a éste una significación y connotación específica, convirtiéndolo automáticamente en un símbolo. Luego, mediante el estereotipo y el uso, ésta pasa a formar parte de las convenciones iconográficas del medio y se convierte en una metáfora visual reconocida. Instaurar una metáfora es un proceso de simbolización, una asignación de significación que utiliza todos los sentidos. Gubern afirma que las metáforas visuales son *metonimias procedentes del lenguaje verbal (ver las estrellas, dormir como un tronco, el amor que rompe el corazón, etc.)*. «La metáfora es introspección, un acto perceptivo, una hazaña imaginativa donde obra el inconsciente, pero también podría ser conscientemente estimulada mediante una asociación o disociación de ideas» (Summerland, 1976. P.g. 287).

Por otro lado (Gubern, 1974) sostiene:

Las metáforas visualizadas constituyen una de las más curiosas convenciones lingüísticas de los cómics. La metáfora visualizada se define como una convención grafica propia de los cómics, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Tales son, por ejemplo, la interrogante para indicar perplejidad, la bombilla para expresar la idea luminosa, las estrellas que se ven al recibir un porrazo, el tronco y la sierra para indicar el sueño...

El corazón como símbolo de pasión, las culebras y signos ilegibles, que designan palabrotas soeces, etc. (Pg. 148).

### **1.10.13. Los elementos del diseño**

El papel que el diseño gráfico ha desempeñado desde su aparición en materia de organización y realización de exposiciones de carácter cultural o artístico hasta nuestros días, va ofreciendo una contribución rigurosa que sirve de ejemplo para los ilustradores del medio, en el futuro todos los ilustradores y artistas que elaboran comics o novelas gráficas, sin importar su nivel de habilidad, siguen fundamentos cruciales del arte visual, como la línea, forma, composición, simetría, proporción, perspectiva, color y tonalidad; todos estos elementos son completamente relevantes para el diseño de los personajes, de los fondos, de toda la composición morfológica.

### **1.10.14. Unidad y secuencia**

La unidad, ya sea enfocada en el diseño o en la historia, es probablemente el principio más importante del desarrollo artístico. En la secuencia de la novela gráfica, el diseño y la historia están unidos completamente, al iniciar con la elaboración de personajes no existe un parámetro específico para su creación, su construcción es libre, pero no se puede dejar aparte la técnica del trazo, si es realista, surrealista, futurista, etc.

### **1.10.15. Estático y Dinámico**

En la elaboración de personajes en el comic se indaga entre lo estático y lo dinámico, pero lo estático no propiamente denomina que sea algo inmóvil, sino que se refiere al hecho que su diseño visual es un modelo, es decir un prototipo, mientras que el dinámico significa que un personaje no tiene un único diseño principal, es decir, que el autor en cada momento le puede variar su aspecto viñeta a viñeta. Pero hay que resaltar que ninguna de las dos opciones es mejor que la otra, entre ellas existe un complemento, que ayudan a una mejor elaboración de la historia.

### **1.10.16. Icónico y Simbólico**

Lo icónico en el contexto de la novela gráfica, refiere al sentido de imagen pictórica simplificada que logra ser reconocida por un público, el cual sigue guardando un parecido con el objeto físico que la imagen quiere representar. Un símbolo por otra parte es una metáfora visual, relacionada con el icono, donde la imagen pictórica simboliza una cualidad intangible sin correspondencia con un objeto físico.

### **1.10.17. El discurso visual**

Un texto visual claramente se diferencia del texto escrito por el impacto emocional que genera la fuerza de la imagen. La interpretación de la misma puede ser variada gracias a su carácter polisémico, por consiguiente, el análisis de esta requiere del conocimiento de los códigos que utiliza para ser comprendida cabalmente; en este caso, el dibujo se manifiesta como puente conductor de esa imagen significativa, que conserva en condición de código, información por sí misma.

Los textos visuales son de muy diversas clases, pero cumplen con las mismas funciones. Estas funciones son comunes a todo tipo de imágenes (textos) visuales: un dibujo, una fotografía, un aviso publicitario, una película, entre otros.

La función informativa del texto visual pretende aclarar o enfatizar con la imagen un contenido escrito; La función sugestiva busca a través de la imagen, provocar una respuesta del receptor, depende de la decodificación realizada por el lector receptor; y la función recreativa del mismo está referida esencialmente al entretenimiento y humor que pueda provocar la imagen.

Pantoja Chaves, en su discurso “La Imagen como Escritura” (2007) expone:

La evolución de la imagen ha permitido construir la memoria visual del hombre, en todas y cada una de sus manifestaciones. La inconsistencia de su discurso se descubre en que hasta hace relativamente poco todavía no se habían fabricado los

soportes adecuados para la imagen, independientemente de la técnica y lo sofisticado de la tecnología. Los nuevos soportes además de potenciar su función ilustradora, de ornamento de los acontecimientos ajustándose a los parámetros estéticos, políticos y epistemológicos del término ilustración, han dotado a la imagen de un código que apunta hacia las primeras elaboraciones de un lenguaje propio y autónomo. (pág. 186).

En la elaboración de la narración gráfica, los personajes hacen como parte de una secuencia visual situada en el espacio, mas no en el tiempo, en un plano de momentos que precisan lo que está sucediendo en la viñeta o en la página que se está leyendo. El teórico Neil Cohn describe y define la viñeta como un punto de atención o de guía, puesto que cada recuadro que compone la historia, produce un efecto o un recurso que ayuda a dirigir la atención del lector.

Pantoja Chaves (2007) complementa:

Nuevas formas de redacción consistentes en diseñar arquitecturas para la imagen en las que se integren las conquistas anteriores, pero, a su vez, incorporando las nuevas soluciones, reflexionando sobre el impacto y la presencia determinante que la imagen puede llegar a tener como fuente de información

A partir de que los comics y las novelas gráficas, se comenzaron a leer en lugar de solo mirar los dibujos, el diseño de la página se convirtió en otro punto importante para una mayor elaboración, fomentando una mejor claridad de lectura ejerciendo un movimiento de izquierda a derecha y de arriba abajo. El diseño de la página ejerce una influencia crucial sobre la construcción tanto del personaje, como de la historia; las páginas de la historia cargada de viñetas exigen una variedad de conjuntos como las tomas, para lograr contextualizar al lector de lo que sucede, por ejemplo, los ángulos, las distancias, escalas y perspectivas.

#### **1.10.18. Ritmo**

El tiempo es aquel fenómeno de duración y experiencia, que se convierte en una acción sencilla que transcurre en pocos segundos. Constantemente se está en un cambio en el tiempo, es por esto que se considera que el tiempo es engañoso, ya que sólo se mide y se percibe por medio de las experiencias. El cómic resulta real cuando el tiempo definido y el ritmo (acción sencilla, en la que se prolonga el resultado final para intensificar la emoción), se complementan como ingredientes del proceso creativo.

Eisner (2010) esclarece:

El fenómeno de la duración y su experiencia lo solemos llamar “tiempo”, es una dimensión esencial del arte secuencial. En el universo del conocimiento humano, el tiempo se combina con el espacio y el sonido en un marco de dependencia recíproca en el que conceptos, acciones, gestualidad y movimiento tienen un significado y son medidos con nuestra capacidad de comprender su mutua relación. (Pág. 27).

Se encuentran varios tipos de expresión en la novela gráfica: el discurso enmarcado, el tiempo enmarcado y una medida de tiempo. El primero, representa la forma de bocadillo o globo el cual es un invento que logra capturar y hacer visible un elemento etéreo: el sonido. Ponce en su proyecto de grado “Proceso de creación un cómic o novela gráfica” (2013)

Se necesita de la cooperación del lector para leer el relato en orden adecuado, con el fin de entender que personaje está hablando. Cada hecho se encuentra enmarcado por unas viñetas, la cual tiene la función de separar los acontecimientos. Una vez establecida la secuencia, las viñetas se convierten en criterio con el que se puede juzgar la ilusión del tiempo. (Pág. 37).

Por último, la medida de tiempo, encierra dos artefactos indispensables para las tiras o comic books y/o novelas gráficas de hoy en día: las viñetas (fundamentales para transmitir el paso del tiempo) y los bocadillos (que contienen el habla y el sonido de los personajes) que también son útiles en la descripción del tiempo. Estos dos elementos son

fundamentales porque buscan implicar y volver crítico al lector puesto que apoyan al reconocimiento del tiempo. En conclusión, se dice que en lo cómics el ritmo y la velocidad están entrelazados.

#### **1.10.19. La Viñeta**

La ya mencionada viñeta, tiene la función fundamental de comunicar ideas o historias por medio de palabras y dibujos en las que se implican ciertas imágenes en movimiento y a través de un espacio. Para tener en cuenta y estar dentro de los límites de medida, se calculan seis viñetas por página. Se acepta que las viñetas normales ocupen un sexto de la página y naturalmente se pueden meter más viñetas por página si son más pequeñas de lo normal, y menos si son más grandes. Algunos tipos de cómic son: americano que contiene de 5 a 6 viñetas por página; europeo de 7 a 8 viñetas por página y el japonés el cual tiene 4 viñetas por página. Ya que existen diversos tipos se considera que entre más viñetas hay en la página, más lento es el ritmo.

Dentro de la viñeta se encuentra la encapsulación, en donde la interpretación de los elementos de la viñeta, la disposición de imágenes, la relación entre sí y la secuencia son la "gramática" básica con la que se construye la historia. Por otro lado, la viñeta puede ser vista como medio de control, en el que el arte secuencial y el dibujante debe desde el principio, captar la atención del lector y ordenar la secuencia en la que el lector seguirá la narración.

Según lo anterior se considera que en los cómics hay dos tipos de "Fotogramas" (imagen de la sobra de un objeto) la página entera y la segmentada; en la que figuran varias viñetas y en cada una de éstas se desarrolla la acción. Ambos son instrumentos de control del arte secuencial. Se ha hablado de las funciones de las viñetas, pero no se ha mencionado aún cómo se crea una de estas; su creación empieza cuando con la selección de los elementos necesarios para la narración, se selecciona una perspectiva desde donde pueda verla el lector y se determina cada símbolo que aparecerá en cada viñeta.

Eisner (2010) sostiene:

Otra de las funciones de la viñeta es como recipiente en donde las viñetas hacen el papel de contenedores de la vista del lector. Este tipo de viñetas es la más corriente en las tiras de los Comics Books, al cuadrar mejor con las exigencias de formato de los periódicos en los que se publican. Para hablar del lenguaje del recuadro de la viñeta, se puede decir que puede ser: Líneas rectas, siempre y cuando la letra de la historia no exprese lo contrario y se muestre una acción que acontece en el momento. También se puede encontrar, el recuadro ondulado o festoneado utilizado para evocar el pasado y por último, el que muestra la emoción o el pensamiento y crean lo que se considera como un jeroglífico. Al iniciar la novela gráfica o historieta la página de introducción es la más importante ya que es la que atrae al lector, esta es conocida como: “Splash Page”, en donde se realiza un abre boca de lo que va a ser la historia y se convierte en una plataforma de lanzamiento para la narración y en muchas historietas establece un marco de referencia. Si se capta debidamente la atención del lector, le preparará para los acontecimientos que le esperan. (Pág. 46).

En conclusión, esta, se convierte más en una página de presentación que en una primera página. La página como súper viñeta, está subordinada a la totalidad de la narración. Se usa la viñeta de corte convencional, pero de manera harto parca. Así se intenta recrear una síntesis de velocidad, acción a varios niveles, narración y dimensiones del escenario. Aquí lo importante es que la viñeta se debe emplear de manera que no estorbe en el fragmento de la historia que abarca la página. Los contornos se vuelven un inconveniente cuando el guionista debe expresar las emociones fuertes y sofisticadas o posturas y gesticulación de los personajes, estos sentimientos son cruciales para contar la historia. De otro lado la súper viñeta también puede ser encontrada como página, sucede cuando funciona como un contenedor sin marco, es decir abarca toda la página. La súper viñeta como página se emplea mejor en las narraciones paralelas, función casi no explorada en los cómics, pero que se presta para la composición de la viñeta, generalmente se compara a un mural, puesto que se convierte en un lienzo de pintura o una escena teatral, en la cual una vez enmarcado el curso de la acción es necesario componer la historia.

### **1.10.20. Diagramación de página**

Se debe tener en cuenta el poner al servicio de la narrativa y ajustarse a las normas clásicas de lectura. A esta consideración se le suman otras como lo son: el tono, la emoción, la acción y el curso que sigue la historia. Al terminar de organizar estas consideraciones se le agregan la decoración o la originalidad que tenga la historia. Esto es al igual que en un escenario, la viñeta controla el punto de vista del lector, el contorno se convierte en perímetro de la visión del lector y establece una perspectiva desde la que se ve la acción. Esta manipulación permite al dibujante aclarar la actividad, orientar y expresar la emoción.

Eisner (2010) dice:

Cuando se habla de perspectiva, se dice que su función principal debe ser la de manipular la orientación visual, en función de las intenciones narrativas del autor. Pero no sólo se le da esta utilidad, también se le atribuye la función de provocar emociones diversas en la persona que este leyendo la historia. Tanto así que al mirar la escena desde arriba el lector siente una separación respecto a la acción y se convierten más en observador que en participante. Este es un arte realista que se consagra a la emulación de la experiencia real. En donde el dibujante/guionista que realiza la búsqueda de la realidad teniendo en cuenta el problema constante que se presenta con la perspectiva. Es aquí donde al dibujante se le hace difícil elegir entre el impacto y efecto de una página realizada por un magnífico dibujo y la necesidad de ajustarse lo más cercano posible a la historia. (Pág. 50).

Escribir una novela se define como la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos, la construcción de la secuencia de dicha narración y la composición de los diálogos. Por otro lado, el guionista de cómic se encuentra muy cercano al autor dramático, con la diferencia que el autor de cómics es a la misma vez constructor de imágenes, es decir dibujante. Al escribir sólo con la palabra, el autor, dirige la imaginación del lector. Una vez dibujada, una imagen se convierte en una exposición precisa que no requiere mayor interpretación. Es por esto que cuando palabra e imagen se mezclan, las

palabras ya no describen solamente, sino que proporcionan sonido, diálogo y texto de apoyo a las imágenes.

#### **1.10.21. Diálogo**

Estos van ligados al personaje, en el proceso que se desarrolla al momento de la construcción de un protagonista, también se deben plantear como va ser su diálogo, ya que este lo describe al momento que el lector lea la página. El diálogo debe estar compuesto de un vocabulario propio, sintaxis, estilo o entonación. También con la ayuda de este último se puede describir si el personaje que se construye es tímido, extrovertido, literal o metafórico, seguro, precavido, elocuente, etc.

#### **1.10.22. Bocadillos**

Los bocadillos o globos de texto son herramientas tradicionales de representar el diálogo en los comics y novelas gráficas. Pero el exceso de uso de esta herramienta puede sobre cargar una buena página que tenga en su totalidad ilustraciones.

El uso adecuado de los globos de texto es un medio de expresión apropiado para el personaje, es decir, frases o texto corto que contextualiza sus pensamientos, la acción que efectúa, o lo que sucede en el momento, en vez de saturar el bocadillo de texto. Además de eso, el globo de texto se puede personalizar, para resaltar lo que está diciendo. Para poder seguir el lineamiento de la historia de un cómic, los bocadillos se leen siguiendo reglas convencionales, iguales que el texto normal, es decir de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo y con la posición del hablante. El bocadillo o también nombrado como globo de texto, es un invento desesperado que logra capturar y hacer visible un elemento estéreo, es decir el sonido que supone realizar el personaje o el momento que acontece en discurso.

Cuando se amplía el uso del bocadillo, su entorno o su morfología va variando, comenzó a servir para algo más que un solo contenedor de palabras, su forma varía

dependiendo de lo que quiera expresar el contenido del texto, de esta manera los bocadillos logran transmitir el tono de narración.

### **1.10.23. El Guion**

Se entiende por guion a aquel punto de partida que aún está por desarrollar. Varias de las especificaciones no se encuentran explícitas en los textos, ya que con el tiempo y cuando se empiece a desarrollar la historia, aquel guión del cual se partió, tiende a desaparecer para convertirse en dibujos y por ende en una buena historia. Existen dos tipos de guion, el literario y el técnico. De estos Ponce (2013) resalta:

El guion literario es muy útil en cuanto permite concentrarse por completo en la historia que se va a contar, describir de forma más precisa ciertos personajes, acciones y escenas; puede narrar con mayor detalle la trama, exponer las personalidades de distintos personajes y proveer una idea clara de qué es lo que se busca mostrar al lector o espectador. Por su parte, el guion técnico funciona muy bien como herramienta para darle forma al producto artístico, pues se enfoca en el resultado final. (Pág. 38).

En el guion se encuentra el argumento, en donde el hecho más relevante de la historieta es que es un medio visual, es decir que se cuentan a través de imágenes. Y en donde cada historia se cuenta en cierto número de páginas, que contienen una serie de viñetas y cada una contiene una ilustración. Los diálogos, las narraciones y demás aumentan el detalle, pero no se pierde la relevancia de las imágenes como principal elemento de narratividad. Por lo general en los guiones de cómic las conversaciones que se encuentran son cortas, puesto que las conversaciones largas generalmente no son visualmente interesantes.

Marín, 2014, declara:

Por esta razón, es mejor asegurarse de que sea cual sea el personaje que se esté usando en la escena, esté haciendo algo más que hablando, puesto que con sus acciones él puede guiar la historia y expresar su personalidad particular. “Cuando se requiere tener un criterio de qué tan larga debe ser la historia de un cómic, se tienen en cuenta dos factores: (Los límites físicos, es decir, lo que cabe en una página y el criterio estético; el modo determinado de llevar el ritmo de la historia” (Pág. 29).

#### **1.10.24. El Guionista**

Es la persona encargada de dar la forma de un relato a una materia: la novela gráfica. Es relevante que las viñetas que contiene una Novela. G transmitan alguna idea o sentimiento, por lo tanto, un guion, aunque debe ser conciso, de la misma forma debe ser evocador y sugerente. “Las imágenes no se conjugan, lo asegura el estudio lingüístico del cómic” (Marín, 2014, Pág. 31). Es decir que, si en el lenguaje verbal se puede expresar en tiempo pasado, los íconos se expresan siempre en el presente, pues se contempla lo que está ocurriendo en el momento. Por eso se considera que la escritura fonética puede existir en la novela, pero de manera integrada y no yuxtapuesta.

Como expresa el señor Lomena (2013):

“Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética al lector”. Es relevante tener en cuenta que el cómic no siempre es un discurso lingüístico organizado, así como lo prueban las onomatopeyas y los sonidos inarticulados. (Pág. 28).

#### **1.10.25. Personajes**

Una historia ya sea ficticia o real, puede ser interesante sin necesidad de especificar los espacios o el tiempo en que se va a desarrollar, sin una trama o temas explícitos, e

incluso sin un conflicto o un clímax significativos. Pero todas las historias necesitan un personaje, el ser que sea especial, el cual despliegue toda la historia y la trama, junto a una narración que vincule sus acciones con la historia en la historieta.

Las historias tratan los cambios que sufre un personaje los cuales pueden ser evidentes o sutiles, ayudan a darle personalidad y con el desenlace de la historia, el lector puede construir en su imaginario ciertos aspectos. Todas las historias relatan experiencias humanas, que sin importar su procedencia, sea irreales o reales son encarnadas en un personaje, pero para que exista una trama debe haber un personaje principal, un protagonista de la historia.

Normalmente, en los relatos históricos así sean los más simples, existen siempre varios personajes que complementan las historias y son calificados por sus acciones en la trama: el protagonista y el antagonista, siempre llevan el peso de la acción, los cuales conducen la trama principal. Pero si en la historia a contar es de amor o romántica, debe existir otro personaje principal llamado interés romántico. Este personaje da lugar a una historia de amor que se desenvuelve en una sub trama, que se enlaza con la trama principal, la cual gana protagonismo en la historia.

Otro tipo de personaje que se utiliza en una historia, es el confidente, a quien el protagonista manifiesta sus pensamientos o experiencias, y en su relación con él revela aspectos de su carácter. Las escenas que comparte el protagonista con el confidente, permite al lector entender mediante, secuencias los pensamientos y sentimientos del protagonista que de otro modo quedarían sin revelar o aparecerían de manera torpe en monólogo o a voz en off de narrador o protagonista.

Los personajes secundarios suelen estar diseñados en base a contrastes y comparaciones con el protagonista, aunque comúnmente de manera más complementaria, tanto para la historia, como para el protagonista. A veces estos pueden desempeñar papeles de gran importancia y rivalizar casi con el protagonista, sin embargo, no se debe confundir como uno principal, o como un relleno de historia.

### **1.10.26. Códigos gráficos**

En este código se crean mensajes que dan información y sentido de la imagen, como uno de los recursos esenciales del proyectista o creador, para idear y presentar sus diseños. La representación se transforma en un instrumento de comunicación que debe ser codificado y compartido universalmente.

De esta manera Fernández (2010) asevera que:

El código gráfico alude a un sistema de signos gráficos, es decir, de objetos gráficos que están en lugar de otros objetos (representan a otros objetos materiales o inmateriales) y cuyo uso o aplicación se debe obedecer por “estar así establecido” por consenso universal. Sólo a través del manejo de un código gráfico, el dibujo de arquitectura puede constituirse en un lenguaje compartido que permite la comunicación entre diferentes actores. Este proceso se efectúa a través de dos instancias (acciones): 1 dibujar (instancia de la codificación) y 2 interpretar lo dibujado (instancia de la decodificación. (Pág. 12)

### **1.10.27. Códigos comunicativos específicos del texto visual**

Vamos a hablar de las clases de códigos comunicativos que son imprescindibles para descifrar cualquier imagen y comprender lo que está mostrando.

### **1.10.28. Código espacial**

Se refiere al espacio en el que se desenvuelve la imagen. También nos muestra el punto de vista desde donde está hecho el dibujo.

### **1.10.29. Código gestual o escenográfico**

Se caracteriza por los gestos que representan los personajes para mostrar una situación o escena que quieren dar a ver. Muestran actitudes y representan el tema central para captar nuestra atención.

#### **1.10.30. Código lumínico**

Se refiere a la forma de producir la imagen (dibujo) en relación con la luminosidad y los juegos de luces; denota si es una luz más natural o más artificial, más cálida o más fría.

#### **1.10.31. Código de relación**

Estas imágenes se dan sobre todo en la publicidad (como se ve reflejado de cierta manera en la novela gráfica y el comic), para captar nuestra atención. Usan ideas fuera de lugar, colores llamativos, frases y todo tipo de cosas para que vayamos relacionando o enlazando las cosas y así recordar la publicidad y seguir ese recorrido visual para entender el mensaje que hay detrás.

### **1.11. Marco metodológico**

Para la solvencia de lo tratado con anterioridad, frente a la problemática estudiada, se realizan una serie de actividades y ejercicios que vinculan y demuestran la incidencia y el apoyo que brinda la novela gráfica en el ámbito educativo, por ello, es necesario resaltar que para el adecuado empleo y desarrollo de esta sobre los estudiantes, en el área de lengua castellana y literatura, se sirve de varios instrumentos que son fundamentales a la hora de su creación.

#### **1.11.1. Paradigma de investigación**

La investigación expuesta está centrada en un paradigma cualitativo que concentra su intención en ópticas que se han desarrollado para concebir y mirar las distintas realidades que componen el orden de lo humano, así como también comprender la lógica de los caminos, que se han construido para producir histórica, intencionada, política, y metódicamente el conocimiento sobre ella. En relación con esto último, Taylor y Bogdan (1992) señalan que lo que define la metodología es, simultáneamente, tanto la manera en que enfocamos los problemas, como la forma en que les buscamos las respuestas a los mismos.

Se desarrolla bajo este paradigma porque es precisamente porque el ser humano, al ser racional percibe y entiende el mundo de acuerdo con sus estructuras cognoscitivas, que se desarrollan continuamente al darle sentido a la información que proviene del entorno o del propio individuo y se modifican cuando esa información se asimila y contrasta con los conocimientos preestablecidos. Hay que partir de la asunción de que no existe una sola realidad y sí múltiples realidades que esboza cada individuo desde su "interior", en consonancia con su contexto histórico-social, en el que se ha predefinido lo que se considera bien-mal, verdadero-falso. En ese sentido, "es inaceptable desligar pensamiento y realidad, y se tiene la convicción sobre una realidad modelada y construida por nuestros pensamientos, en donde investigaremos según como formemos parte de esa realidad y desde nuestra perspectiva y posibilidad para conocerla.

### **1.11.2. . Enfoque de investigación**

El enfoque se dirige hacia una dirección etnográfica, porque son los transeúntes y conductores los que deambulan los semáforos de la ciudad de Pasto, los cuales, son población de estudio y desarrollo para el discernimiento de la postura planteada dentro del canon cultural que ofrece esta comunidad y la realidad colectiva que desprende desde sus adentros culturales urbanos.

Serra lo expresa perfectamente:

"el término etnografía se refiere al trabajo, el proceso o la forma de investigación que nos permite realizar un estudio descriptivo y un análisis teóricamente orientado de una cultura o de algunos aspectos concretos de una cultura, y, por otra, al resultado final de este trabajo (la monografía o el texto que contiene la descripción de la cultura en cuestión)" (2004: 165).

Apoyándose en otras palabras Serra (2004) menciona: la descripción de la cultura elegida es básica en todo estudio etnográfico. Es preciso delimitar el campo estudiado, caracterizarlo, "peculiarizarlo", es su objetivo principal. (Pg. 166)

### **1.11.3. Método**

Interiorizando sobre el método empleado, surge dentro de esta disertación el componente holístico, pues al integrar y patentizar los distintos campos de análisis expone que crear una novela gráfica implica realizar una traducción intersemiótica (de un lenguaje a otro, o de una semiótica a otra) que, al igual que la traducción extralingüística e intralingüística, puede registrar distancias variables frente a la representación y significación del texto origen: la traducción puede ser literal, dinámica, creativa, adaptativa o incluso puede ser una recreación. Como traducción literal, la imagen narrativa trata, según Nori Kobayashi, una conversión que por consiguiente la imagen remite a un imaginario que incluye leyendas y personajes que han sufrido metamorfosis. Crear un equivalente visual al texto, respetando sus características y detalles. Como traducción dinámica, buscará los significados e identificará la generación de sentido para usarlos como parámetros para la construcción visual. Como traducción creativa, explorará más allá del texto, encontrando nuevos valores, replanteando la jerarquía de significados y efectos de sentido, para plasmarlos visualmente. Como traducción adaptativa, llevará el texto de una cultura A a una cultura B, cambiando referentes y por ende efectos de sentido y de recepción. Finalmente, como recreación, se considerará al texto como un punto de partida, un impulso, para crear un relato propio. En todos estos casos, el vínculo de la narrativa visual con la narrativa textual sería intertextual.

#### **1.11.4. Técnica**

Para la realización de lo trazado en dicha postura se tienen en cuenta distintos elementos, como son: observación, revisión de textos, recopilación de fotos, vídeos, entrevistas, encuestas y un extenso análisis documental pertenecientes a este tópico, resaltados y evidenciados en este documento.

#### **1.11.5. Instrumentos**

Cuadernillos, textos novelísticos, comics, implementos de dibujo, vinilos, murales, grafitis, revistas, fanzines, cámara, fotografías y la internet, son instrumentos que apoyan al desenvolvimiento de esta investigación como referentes gestores de historias cotidianas en los adolescentes abordados.

#### **1.11.6. Población y muestra**

Los individuos que se toman y tienen en cuenta para el desarrollo práctico-creativo de este proyecto de grado, son los habitantes y transeúntes de las calles de la ciudad de Pasto; a algunos estudiantes de Bachillerato de la Institución educativa municipal Gualmatán, quienes se caracterizan principalmente por sus grandes cualidades artísticas e imaginativas, estudiantes que actualmente cursan el grado séptimo en la academia.

#### **1.11.7. Forma de análisis**

Para la presente investigación es pertinente resaltar que el estilo que se emplea para el debido análisis, se apoya en la exploración de los contenidos, la descripción de los mismos, su funcionamiento, estructuralidad, correlación y el estudio del material bibliográfico referente a este campo.

## **CAPITULO 2. PRODUCCIÓN**

Para el dominio del tema tratado anteriormente, se han tomado los distintos referentes literarios, fílmicos, biográficos y ciber-gráficos que constan lo disertado,

investigado e implementado a lo largo del contenido teórico; por otra parte, se adjuntan anexos, obra y reflexión, pertenecientes al trabajo conclusivo que la actual exploración demanda.

La novela gráfica titulada “RESILIENTE” se encuentra anexada en pdf en la carpeta trabajo de grado de este mismo archivo.

### **CAPITULO 3. REFLEXIÓN**

Lo que sucede al respecto con la novela gráfica, es que está siendo utilizada para el aprendizaje y la comunicación en otros países. Aquello que se muestra en este proyecto de grado, es la simplicidad que hay en una historia al convertirla en gráficos de temática novelística, para que sea de fácil lectura y entretenida a la hora de leerse para conocer nuestro entorno. Con todo esto se justifica la aplicación de la novela gráfica como material de estudio para fusionar las historias con sus imágenes, que son de grandísima importancia para la percepción, valores y el desarrollo cognitivo de quienes se sirven de ella.

El origen de este tipo de textos está vinculado a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en la que se origina. La novela gráfica es fruto de varios siglos de experimentación; como forma de representación debe asociarse a la cultura de masas. Entonces es, por consiguiente, un producto industrial, independientemente de su valoración estética o semiótica

Según R. Töpffer 1829: "Hay dos modos de escribir una novela gráfica, uno es en capítulos, líneas y palabras, y los llamamos Literatura, y otro mediante una sucesión de imágenes, y a este lo llamamos el Cuento de imágenes "La estética de la ilustración, el humor político y el periodismo satírico son géneros a tener en cuenta a la hora de considerar las influencias en el origen de los textos gráficos.

En estos momentos conviven cómics, novelas gráficas, tiras cómicas, historietas tradicionales y aquellos que tratan de imponer nuevos planteamientos estéticos. "Vinculada íntimamente a los procesos sociales -dice J. Acevedo 1830- la evolución de la historieta depende de cómo la asuman autores y editores, y de la relación que se establece con los lectores, relación definitoria, sentido último de la historieta".

Como se verá a lo largo del trabajo, el uso de la novela G en la educación está en auge y existe múltiple y variada información sobre la cuestión. No obstante, esa es una de las razones por las que estudios como el presente son útiles para ayudar al lector a delimitar el tema y sus posibilidades sin verse desbordado por el caudal de información disponible.

Según Retalis (2008), en relación con la novela, denomina que el uso de cómics con propósitos educativos se inició en Estados Unidos a mediados del siglo XX, y es una tendencia que no ha parado de extenderse hasta nuestros días. Lo que evidencia a gran escala que la humanidad lectora es mayormente visual. Por otro lado, también es válido destacar que, al relacionar nuestros hábitos de expresión, comunicación y aprendizaje, con la novela gráfica fomentamos la capacidad de abstracción e imaginación que potencializan la lectura de este género literario: el incentivo que la imaginación abstracta ofrece, gesta en nosotros, una manera diferente de adquisición del conocimiento, posibilitando así el interés por las distintas grafías, tipografías y textos de este talente.

Al entender estos modelos de narrativa tan distintos a los acostumbrados, otorga una información grafo-visual que cobija de entendimiento a cualquier lector. Un material que está lingüísticamente rico en sintaxis, da a conocer que las temáticas que trate y/o toque en su contenido serán descifrables a cualquier público. El soporte gráfico empleado por esta, permite añadir a la lectura las gesticulaciones y movimientos de la imagen, dado que el público lector aquí adquiere un dote de aprehensión, interpretación y comprensión completo y detallado.

En la actualidad, la narración gráfica está ampliamente considerada como un recurso didáctico educacional válido, y cualquier profesional de la educación tiene a su

alcance los medios para introducir cómics a la comunicación y al aprendizaje. No obstante, como quedará demostrado en el presente trabajo, gran parte de los docentes no están aprovechando el potencial de este medio en sus clases, bien por no ser conscientes de su interés pedagógico, o bien por no saber qué herramientas aplicar, o dónde encontrarlas.

A esto debe añadirse que varios estudios sobre aprendizaje activo (Paivio et al., 1968; Standing et al., 1970; Paivio, 1971; Standing, 1973; Paivio, 1975; Erdelyi & Stein, 1981) y que van de la mano con la educación, han demostrado que la información visual se retiene mejor que la escrita en la memoria a largo plazo. Según Dale (1969), tres días después de haber recibido una información oralmente, el cerebro retiene sólo un 10-20% de esa información. Transmitiéndola a través de imágenes se retiene un 65%. No obstante, las imágenes empleadas deben tener significado para ser retenidas, y en algunos casos deben ser reforzadas con el uso de textos (Freedman y Haber, 1974). Esto hace de la novela gráfica, que basa su potencial en una combinación juiciosa de imágenes y textos, una herramienta idónea para la transmisión de los saberes.

El conjunto del trabajo deja claro las múltiples oportunidades que este tipo de texto ofrece en el contexto educativo, siendo una herramienta flexible con la que se pueden tratar un gran número de necesidades didácticas, como la lectura y la escritura, talentos estrictamente presentes en este género narrativo. El mero hecho de aplicar este recurso en la ilustración y guía del conocimiento, permite a los educandos la transmisión de una gran variedad de contenidos de forma visual, facilitando su aprendizaje. También contribuye a fomentar hábitos lectores en los jóvenes y seres, interesados por la cultura y formación de valores.

Desde que en 1995 se crea el primer cómic pensado específicamente para ser publicado on-line, la tecnología se ha convertido en un factor más a tener en cuenta a la hora de llevar la lectura y creación de cómics a las aulas, siempre de forma positiva y como elemento facilitador, ya que “rompe las barreras geográficas, de género, edad, lengua, cultura, estética, política, económicas y tecnológicas” (Withrow y Barber, 2005). El valor añadido de los webcómic radica en lo que Scott McCloud (2003) llama “lienzo infinito”:

la libertad de navegación, sin que los cómics estén limitados por el medio físico. Al prescindir del papel como soporte ofrecen un proceso de publicación simplificado, habiendo aparecido en los últimos años multitud de herramientas que facilitan su creación sin tan siquiera saber dibujar.

A manera de conclusión podemos intuir que, como se ha venido diciendo, el interés que despierta en los jóvenes, un vocabulario simple y una estructura narrativa sencilla hacen de la novela gráfica una herramienta válida y muy atractiva para la enseñanza de cualquier conocimiento. Si bien existe una abundante bibliografía sobre la utilización de la misma en la enseñanza del lenguajes y literatura, no hay muchos estudios sobre el uso educativo de este medio en el aula y las academias del hoy. En los últimos años, sin embargo, la narrativa gráfica como recurso didáctico para el desarrollo de la información y los muchos saberes, ha suscitado cierto interés del mundo académico. Se puede decir que la novela gráfica –en sus diferentes versiones– es una valiosa herramienta que proporciona grandes beneficios para la enseñanza de la historia, la literatura, los idiomas y cualquier discernimiento.

Este medio artístico permite fomentar la motivación y promover la lectura, enriqueciendo así el vocabulario y mejorando la comprensión de un texto. Los gráficos posibilitan visualizar y comprender mejor el mensaje que encierra el texto plasmado. Por ello, la historia dibujada puede ayudar al lector a integrar información extra (conceptos, nombres, fechas, lugares...) en una representación coherente. Este medio brinda al público una excelente oportunidad de relacionar los contenidos de una novela gráfica determinada con los contenidos de la vida cotidiana.

Asimismo, la utilización de la novela gráfica en cualquier espacio del aprender, sirve de andamiaje para desarrollar el pensamiento crítico y auténtico; esta herramienta permite al lector desarrollar habilidades para observar, reflexionar y pensar con criticidad sobre cualquier tema, innovando profundamente con los conceptos que broten de esta experiencia. Más concretamente, la novela gráfica hace posible que quien la lea desarrolle la capacidad de identificar, corroborar y principalmente contextualizar la información de su

argumento. Esto dependerá, por supuesto, de las posibilidades que ofrezca cada novela gráfica. Por ello, con el objetivo de garantizar con éxito un eficiente trabajo en el saber, es importante que el educador escoja los contenidos adecuados para sus educandos y atienda a las formas de su uso en cualquier campo que abarque la información.

### **3.1. Conclusiones y recomendaciones:**

Para lo planteado aquí es necesario dar a conocer que, el implemento de la novela gráfica enriquece a gran escala el saber de la cultura, de igual forma, esta utiliza sus herramientas para exponer las distintas ideas y saberes que yacen en el amplio marco de la educación, posibilitando que la transmisión de estos mismos conocimientos sea de forma novedosa y llamativa para el estudiante, el nuevo lector o el lector asiduo; comprende entre sus aristas la riquísima premisa del arte secuencial y la enorme destreza que con imaginación del autor, cooperan entre sí para gestar las maravillas de la literatura y el arte en una sola bocanada persuasiva. También expone entre su argumento una lectura diferente, que como bien se ha dado a conocer, desmiente la hibridación que aparentemente existe entre las dos naturalezas narrativas, logrando con ello posicionar a la novela gráfica como un arte de originalidad y esencia propia, que con su estilo de exposición permea entre la sociedad y su forma de asirse con alguna doctrina en el campo de cualquier saber.

Es necesario ahondar en la investigación de sus capacidades narrativas e intertextuales, que resguardan de forma intrínseca al marco de la información, la educación y la formación en nuestra realidad. Incluir esta postura en el ambiente educacional posibilita a los maestros la simplicidad de la persuasión ante algún conocimiento, pues si se profundiza sobre la secuencialidad, la exposición, la originalidad, la influencia y lo llamativo en la novela gráfica, se puede alcanzar un evento de característica trascendental en ser humano.

## Bibliografía

- García, S. (2010). *La Novela Gráfica*: Bilbao Astiberri Ediciones,
- Verdugo, J. (2004) *Sobre el canon y la canonización de la narrativa en Nariño en el siglo XX Pasto*: Serie pensamiento latinoamericano.
- Luis Gasca Román. G. (1994). *El discurso del comic*. (Madrid). Ediciones Cátedra S.A
- David Consuegra (2002). *Comics otra visión*. Auros copias.
- Joseph Witek (2009). *El comic choque cultural*.
- Alfredo Tenoch Cid J. (2008) [en línea]. *La circulación del significado*. (Universidad Iberoamericana, A.C) [México]. Edición Jesús Octavio Elizondo Martines
- Jenaro Talens, José Romera C. Antonio F, Vicente Hernández E. *Elementos para una semiótica del texto artístico (1995)*. [Madrid]. Ediciones Catedra S.A.
- Evelyn Mabel Núñez (2010). *Novela gráfica peruana [Lima]*. (Pontificia universidad católica del Perú)

## Cibergrafía

- Cañete M. (23 de febrero de 2010). *El concepto de TRANSTEXTUALIDAD*, de Gerard Genette [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://entretextosteorialiteraria.blogspot.com.co/2010/02/los-estudios-sobre-la-narratologia.html>
- Eisner, W. (1985). *El Cómic y El Arte Secuencial*. [en línea]. Estados Unidos. Norma. Disponible en: [.http://es.scribd.com/doc/82177619/El-Comic-y-El-Arte-Secuencial#scribd](http://es.scribd.com/doc/82177619/El-Comic-y-El-Arte-Secuencial#scribd)
- -Hipertinta (14 de mayo de 2012). *La lectura del cómic como itinerario* [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <https://hipertinta.wordpress.com/tag/comic-novela-grafica-hipertexto-remediacion-intertextualidad-metafora-narracion-lectura/>
- Radulescu, M. (2009). *La intertextualidad narrativa en las novelas gráficas*. Revista de estudios y Proyectos memoria gráfica [en línea]. [2015, 9 de julio]. Disponible en: <http://revistas.pucp.edu.pe/memoriagrafica/numero2/102inter.html>
- Almeida, Elizabeth Guzzo. Chaves, Luíza Santana (2006). *¿Qué nos dicen los comics sobre los TICS?* - Universidad del salvador. Disponible en: <http://servicios.usal.edu.ar/vrid/ead/GuzzoSantanaChaves.pdf>
- Fernando Janeiro Torres. *La novela gráfica (2010)*. (Revista forma vol. 01) Recuperado de: [https://www.upf.edu/forma/\\_pdf/vol01/forma\\_vol\\_01\\_14\\_janeirofernando.pdf](https://www.upf.edu/forma/_pdf/vol01/forma_vol_01_14_janeirofernando.pdf)
- D. A. Adondis. *Sintaxis de la imagen (Introducción al alfabeto visual) (1973)*. Recuperado, de:..... [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/docentes/trabajos/5934\\_14635.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/5934_14635.pdf)
- Javier Abad Molina. *Imagen-Palabra: texto visual o imagen textual (2012)*. Tomado de: [file:///C:/Users/ASUS/Desktop/Abad\\_Javier.pdf](file:///C:/Users/ASUS/Desktop/Abad_Javier.pdf)

- Natalia Díaz Betancur. Alicia del Pilar Martín *La Novela Gráfica como Herramienta Pedagógica para la enseñanza de la historia de la lengua española*- Bogotá (2017) tomado de: -----  
-----  
[http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/5101/THUM\\_DiazBetancurNatalie\\_2017.pdf?sequence=1](http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/5101/THUM_DiazBetancurNatalie_2017.pdf?sequence=1)
- Laura Fernández. Alejandro Folga- Daniela Garat. Carlos Pantaleón. Aníbal Parodi. *Universidad de la republica* (2010) Código gráfico- Tomado de: [http://www.cse.udelar.edu.uy/wp-content/uploads/2017/11/04\\_codigo-grafico.pdf](http://www.cse.udelar.edu.uy/wp-content/uploads/2017/11/04_codigo-grafico.pdf)
- Pepo Pérez. *Termino, convenciones y algunas preguntas. Es muy de comic* (2009). Recuperado de: <http://pepoperez.blogspot.com/es/2009/12/términos-convenciones-y-algunas.html>.
- Frank Miller-Robert Rodriguez. *Sin City-La ciudad del pecado*. EE.UU. (2005). Dimension films. Disponible en: <http://www.guiadelcomic.com/frankmiller/sin-city.htm>
- Katherine Rojas- José Tejada. *El cómic: un lugar para la narración del mundo de los niños y niñas*. Universidad distrital francisco José de caldas (2015). Disponible en:  
<http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/2088/1/RojasHurtadoKatherineJuliet2015.pdf>
- Marc Augé. *Los no lugares (espacios del anonimato)*. Francia. Edición original de Seuil (1992) Editorial Gedisa. S.A. quinta reimpresión España (2000). Tomado de: <https://antropologiainacap.files.wordpress.com/2013/04/51458639-auge-marc-los-no-lugares-pdf.pdf>
- Carlos Mario Yory. *Topofilia, ciudad y territorio: una estrategia pedagógica de desarrollo urbano participativo con dimensión sustentable para las grandes metrópolis de américa latina en el contexto de la globalización: “el caso de la*

*ciudad de Bogotá*". España (2003). En línea: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/ghi/ucm-t26725.pd>

## **ANEXOS**

# Resiliente



*Ilustración 3 Portada novela gráfica*

**Fuente:** esta investigación



*Ilustración 4 transitando*

**Fuente:** esta investigación



*Ilustración 5 mariposa*

**Fuente:** esta investigación



*Ilustración 7 semáforo*

**Fuente:** esta investigación



*Ilustración 6 jugando*

**Fuente:** esta investigación



*Ilustración 9 habitando*

**Fuente:** esta investigación



*Ilustración 8 acrobacia*

**Fuente:** esta investigación



*Ilustración 11 fin de presentación*

**Fuente:** esta investigación



*Ilustración 10 ganancias*

**Fuente:** esta investigación