

Universidad Nacional de las Artes
Departamento de Artes Visuales
Licenciatura en Artes Visuales orientación dibujo

**El Arte de dar vida a las Historias:
La construcción plástica y conceptual de una historieta**

Proyecto de Graduación
Gretel Anastasia Ghirimoldi
Directora: Marcela Martinica
2024

Dedicatoria y agradecimientos

Dedico este trabajo especialmente a mi familia, que me acompañó en todo este trayecto y sé que me van a seguir apoyando en este camino. A mi mamá, mi papá y mi hermano.

Agradezco a todos mis compañeros y profesores con los que compartí conocimientos y vivencias únicas e irrepetibles.

A mi profesor de historieta que además de haberme enseñado todo lo que sé del mundo de la historieta hoy puedo considerarlo como un colega.

Y por último, a mi grupo de amigos, La manada potente, que con ellos pude avanzar y llegar hasta acá.

Índice

Introducción.....	4
Fundamentación.....	5
Estado de la cuestión.....	6
Marco teórico.....	7
La Imagen.....	7
Viñetas.....	11
Expresiones.....	14
Marco Referencial/Filiaciones e inscripciones.....	15
Desarrollo.....	21
Primer pieza: Un viaje de Ida.....	22
Segunda pieza: Mi Sombra.....	34
Conclusión.....	45
Árbol de proyección.....	47
Bibliografía.....	48

Introducción

“Creo en el poder de una historia. Creo que las historias tienen un papel importante que cumplir en la formación de los seres humanos; que pueden estimular, asombrar e inspirar a quienes las escuchan.”

Hayao Miyazaki¹

Las historias siempre han sido y serán mi fuente de inspiración y mi medio de comunicación. Por ello me propuse crear mis propios relatos para poder expresar y transmitir al espectador/lector un mensaje, enseñanza o un sentimiento.

A lo largo del proceso de este proyecto experimenté con muchos elementos y técnicas para contar mis historias y así elegir la adecuada.

Durante los tres años en los que cursé el Taller de Proyectual de Dibujo fueron surgiendo ideas e historias que dieron origen o que sumaron a los dos relatos principales. Además este proyecto se fue transformando según lo que sucedía en mi vida cotidiana y en la dimensión emocional, es así como se reflejan situaciones, elementos y sentimientos en las historias (mis narraciones).

Si bien tenía una amplia variedad de recursos para abordar mis historias, como la animación, la pintura o el dibujo, decidí trabajar con la historieta, la disciplina con la que me siento más cómoda. A lo largo del escrito expondré los distintos elementos narrativos y estructurales que la componen, incluyendo mí proceso creativo a lo largo de las tres historietas realizadas.

Me interesa dar a conocer mis historias y lograr hacer empatizar al lector a través de mis dibujos y mis relatos.

Es por ello que pretendo difundir este medio de expresión y mostrar la gran amplitud de temas que se pueden abordar en la historieta.

¹ Hayao Miyazaki es un director de cine de animación, animador, ilustrador, empresario, mangaka y productor de anime japonés. Posee renombre internacional, es conocido como fundador de Studio Ghibli y ganador del Oscar por la mejor película animada 2001 *El viaje de Chihiro*.

Fundamentación

Quiero difundir mis propias historias y relatos a través de diversos medios artísticos, focalizado en la historieta y transmitir emociones y experiencias al lector.

Además, este proyecto, propone dar cuenta de que el arte secuencial es igual de importante que el dibujo, la pintura y la escritura. Estos elementos son herramientas que se utilizan en la historieta, con lo cual debería ser digna de crítica al igual que lo son las artes clásicas.

Es por ello que en este escrito se va a evidenciar la complejidad y relevancia que tiene la creación de una historieta, no solo en el lenguaje visual y narrativo, sino también en los temas que se abordan en las historias.

Estado de la cuestión

Como he señalado en el apartado anterior, para esta investigación resultan importantes textos sobre la composición de una historieta incluso escritos sobre cómo trabajar la imagen.

El ensayo de Eisner Will *El cómic y el arte secuencial* examina la estética propia del arte secuencial como medio creativo de expresión, materia de estudio en sí mismo y como forma artística y literaria. Mientras que en otro de sus textos *Narrativa Gráfica* profundiza en el proceso de la narración mediante los elementos simbólicos del dibujo.

Otro escrito que sirvió de base para ciertas ideas fue *La imagen* de Aumont Jaques, de él tomé el capítulo dos *El papel de la imagen* y el capítulo tres *El papel del espectador*. Por un lado, me interesó el tema del *instante esencial* y la imagen en movimiento del capítulo dos; por el otro lado captó mi atención cuando trabajó el tema de la dimensión temporal del dispositivo.

El texto de Umberto Eco, Apólogo en el capítulo tres *Apocalípticos e integrados*, aborda el tema de la tipicidad. La creación de personajes no solo se trabaja desde lo visual y estético sino que también desde lo intelectual y emocional basándose en personas de la realidad.

Por último, tomé del texto de Carlo Ginzburg, *mitos; emblemas e indicios*, del capítulo *Indicios raíces de un paradigma de inferencias indiciales*, donde el autor analiza cómo funciona el paradigma indicario y cómo distintos escritores lo utilizan tanto para descifrar como para reconocer los detalles o elementos secundarios. Esto es con el fin de saber, si una obra es original, quien fue el culpable de un crimen o el análisis psicológico de una persona.

Marco teórico

Para poder contar mis historias mediante la historieta me serví de varios referentes teóricos, que trabajan su estructura y composición. También tuve en cuenta a otros que detallan temas como la imagen, el movimiento e incluso aspectos como los sentimientos, lo expresivo y lo emotivo.

Hoy en día, hay distintas formas de denominar a la historieta sin afectar su elaboración. En Estados Unidos se la conoce como cómic; en Francia como Bande Dessinée; en España como T.B.O, tebeo; y en Japón como manga. Si bien se contemplan distintos géneros literarios y así como diferentes formas de dibujo o expresión, no se modifica la composición de la historieta, se respetan las fórmulas, narrativas y estructuras. También nos encontramos con distintos tipos de publicaciones en las cuales varían las composiciones y narrativas como los fanzines, webcomics y webtoons.

En el texto *El cómic y el arte secuencial*, de Eisner Will, se desarrollan punto por punto los elementos que componen a la historieta. De los cuales tomé los siguientes:

La Imagen

La imagen es el medio por el cual uno puede comunicar o bien representar una idea, un sentimiento o emoción y hasta un fragmento tomado de la realidad. Para Aumont la imagen está para ser vista por un espectador, que esté históricamente definido y que pueda interpretar o comprender lo que está observando. Tiene que poseer un conocimiento previo.

Eisner va a remarcar a lo largo del texto, que la compresión de la imagen representada va a requerir de una experiencia común, por parte del creador y del espectador. Todo el aspecto visual va a influir tanto en lo que el historietista quiere decir como en la recepción por parte del lector. Debe haber un conocimiento de ambos lados. Por otra parte, el dibujante a la hora de representar las ideas o emociones debe contar con la habilidad expresiva, compositiva y de síntesis de elementos y personajes mediante el dibujo.

En los cómics, hay componentes que ayudan a que el lector comprenda una situación o la acción del personaje. El trabajo de la iluminación o la atmósfera de una escena, de una viñeta, va a modificar la intención de lo que se quiere transmitir. Incluso cuando se utiliza el color se trabajan elementos como la saturación y la combinación de colores para generar una sensación o emoción. El lenguaje visual va a ser una herramienta indispensable a la hora de construir una imagen para transmitir y contar una historia.

La historieta está compuesta de imágenes, palabras y en ocasiones la historia que uno quiere relatar no necesita de un soporte escrito para dar a entender una idea o una emoción. Esta ausencia de diálogos va a proporcionar una mayor atención en lo expresivo del dibujo y de la imagen. Hay elementos visuales, que pueden generar una idea sin la necesidad de descripciones sobre lo que está sucediendo. Hay que darle importancia a esta capacidad de síntesis de los objetos representados, que incluso el espectador puede reconocer a simple vista. En palabras de Aumont (1992): “ Reconocer algo en una imagen es identificar, al menos parcialmente, lo que se ve en ella con algo que se ve o podría verse en la realidad...” (p. 86) La imagen queda al servicio de la expresión y de lo narrativo. Para Will Eisner (2003): “(...) el estilo y el uso de la técnica adecuada se convierten en parte de la imagen y por tanto también a lo que el artista quiere decir”. (p. 15) Es así que el estilo, la forma en la que trabaja el artista, el tipo de línea utilizada, el color, las texturas, el aspecto visual y estético de sus personajes todo esto va a provocar el agrado o desagrado por parte del lector.

Eisner remarca que el estilo posee en sí mismo el valor de un lenguaje, hay una apariencia y una sensibilidad de la técnica puestos al servicio de la historia. Ginzburg en el texto *mitos, emblemas e indicios*, habla sobre los indicios, los detalles que dan cuenta si una obra es de un artista en especial. En este caso tomamos la idea de que las piezas siempre tienen indicios o características que denotan el estilo o la forma de trabajar del artista.

(...) “Según sostenía Morelli, no hay que basarse, como se hace habitualmente, en las características más evidentes (...) “se debe examinar los detalles menos trascendentales, y menos influidos por las características de la

escuela pictórica a la que el pintor pertenecía: los lóbulos de las orejas, las uñas, la forma de los dedos de las manos y pies. De ese modo Morelli descubrió, y catalogó escrupulosamente, la forma de oreja característica de Botticelli, de Cosmé Tura y demás: rasgos que se hallaban presentes en los originales, pero no en las copias." (...) (GINZBURG,1999 ;pág 139)

El mismo autor en *La narrativa gráfica*, aborda el tema de la imagen estereotipada como una herramienta narrativa. Este es un elemento utilizado para caracterizar desde lo visual a ciertos personajes y que sean de fácil reconocimiento. Hay fórmulas, gestos, expresiones y vestuarios, que se repiten en determinados personajes y que están aceptados por la sociedad. Esta se convirtió en una herramienta muy utilizada en los cómics o en las caricaturas. Además de facilitar el trabajo permite que el estereotipo sea efectivo. Aun así es contraproducente a la hora de crear a un personaje. Por ejemplo una bruja, todos tenemos en el imaginario la apariencia de una bruja que utiliza vestido violeta o negro, con rasgos particulares, con un sombrero, una escoba y un gato negro. Es difícil salir de ese estereotipo porque todos tenemos esa idea en nuestras mentes, pero no se puede negar que es un método que funciona en algunos casos y persiste en la industria del cómic, de la animación y del cine e incluso en los libros. Por ejemplo en la serie animada de Disney *Oye primos* explotan el estereotipo de familia latinoamericana, específicamente la mexicana de forma que se encasilla a un país, una cultura, dentro de una idea.

Por otra parte, la historieta, al ser un medio de comunicación y de expresión visual, tiende a mostrar la conducta humana de forma simple y reconocible. Will Eisner dice:

“Los dibujos son reflejados en un espejo y, para visualizar una idea o proceso rápidamente, se requiere que la memoria del lector esté provista de un buen caudal de experiencias. De ahí la necesidad de simplificar las imágenes hasta convertirlas en símbolos repetidos. Ergo, estereotipos.” (EISNER, 2003; pág 17)

Al haber un registro visual de ciertas características se vuelven icónicas y se convierten en parte del lenguaje de la narración gráfica.

Por otra parte, la imagen es importante pero en el desarrollo de un personaje el aspecto visual no es lo principal siendo lo primero que el lector ve. El autor Humberto Eco habla sobre la fisonomía intelectual de un personaje, como este mediante acciones o emociones que expresa logra provocar en el lector sentimientos o bien que comprenda lo que le está sucediendo o lo que transita el personaje.

Además la personalidad del personaje se va a ver reflejada en su accionar frente a distintas situaciones y también se va a ver en sus gestos y su expresividad corporal y facial. Según Umberto Eco (...) “un personaje es válido cuando a través de sus gestos y su proceder se define su personalidad, su forma de reaccionar ante las cosas y actuar sobre ellas, y su concepto del mundo” (...) (p.225). Esto lo vemos en la realidad, como cada persona, cada individuo tiene una reacción distinta ante un acontecimiento, no todos van a actuar de la misma forma. Es así como los personajes se hacen reales y semejantes a la realidad y como el lector logra empatizar o sentirse allegado con el mismo.

Entonces para desarrollar un buen personaje no solo hay que centrarse en el aspecto visual sino en cómo es por dentro, sus actitudes, la personalidad y entidad que el autor le quiere dar y esto lo vemos en sus gestos, expresiones, movimientos etc.

Retomando la estructura de la historieta, otro tema importante es la síntesis en la cantidad de imágenes, la cantidad de cuadros y el tamaño, que se pueden colocar en una página. Cuánta información visual y de qué forma se muestran o se expresan las ideas. En comparación con la animación, en esta se requiere una gran cantidad de imágenes que produzcan un movimiento sin límite alguno, y cuantos más cuadros más fluida se verá la acción, el movimiento, en cambio en la historieta, este recurso se ve acotado.

Esto va a depender de la idea a realizar y de la narrativa. Para ello el tiempo, el ritmo y la velocidad van a ser las herramientas estructurales, para componer una página coherente y acorde con el relato. Will Eisner va a definir al tiempo

como la acción sencilla, que transcurre en escasos segundos, mientras que el ritmo de esta acción prolonga el resultado final para intensificar la emoción.

Es importante, para este tipo de narrativa visual, la capacidad para comunicar el paso del tiempo. Eisner (2003) dirá que “(...) es esta dimensión del entendimiento humano la que nos permite reconocer e identificarnos con la sorpresa, el humor, el terror y toda la escala de experiencias humanas”. (p.28)

Viñetas

Por medio de las viñetas el historietista demuestra y ejercita su capacidad artística en la representación del tiempo. Por otro lado, en un cómic se puede percibir visualmente el paso del tiempo en el desarrollo secuencial de las imágenes que se nos presentan. Y es en el ritmo, donde se manipulan los elementos del tiempo para poder comunicar un mensaje o una emoción específicos.

Además, otro concepto importante dentro de la historieta, es el discurso enmarcado o bien el globo de diálogo. Este elemento no solo captura el sonido del personaje sino que su disposición en el cuadro va a contribuir en la medición del tiempo y a generar un ritmo de lectura.

Por otra parte, las viñetas cumplen la función de transmitir el paso del tiempo. Y sirven para separar y analizar el enunciado total. Los bocadillos, el movimiento, los sucesos transitorios van a ser la herramienta, que ordene las imágenes en la página. Como señala Will:

“Mostrar la acción en viñetas no solo define sus contornos, sino que establece la posición del lector respecto a la escena y muestra la duración de los hechos. Efectivamente, las viñetas narran el tiempo. El tiempo transcurrido no lo expresa la viñeta per se, como revela al punto el examen de una serie de viñetas en blanco. La imposición de las imágenes en el interior del marco de las viñetas actúa como catalizador. La fusión de símbolos, imágenes y bocadillos dan por resultado el enunciado.” (EISNER.2002 .p.30)

Aquí, hay que tener en cuenta, que la cantidad y el tamaño de las viñetas van a influir en el tiempo y el ritmo de la historia. Si uno quiere comprimir el tiempo, se va a requerir un mayor número de viñetas, es así como la acción se vuelve más segmentada, en contraposición de la acción que tiene lugar en las viñetas más grandes y convencionales. Por otra parte, al colocar las viñetas muy juntas, va a alterar la velocidad del tiempo transcurrido.

Entonces bien, está claro que la interpretación de los elementos dentro de la viñeta, la disposición de las imágenes y su relación entre sí en la secuencia es la gramática básica que construye la historia.

Por otra parte, veamos a la viñeta como función fundamental dentro de la historieta. Es con la que se comunican ideas o bien historias a través de dibujos y palabras, incluyendo en ellas el movimiento de ciertas imágenes en un espacio.

Hoy en día, solemos tomar fotografías con el uso de dispositivos como la cámara fotográfica o el celular. Se capturan momentos precisos, acciones, gestos, un objeto, espacios y el tiempo. Es aquí donde la captura de un instante se vuelve el elemento clave para la narración de una historia en la historieta. Las viñetas van a ser ese marco, esa delimitación, que encapsule el momento preciso que se quiere representar. Entonces el dibujante, o bien el guionista, se encargará de registrar un fluir de experiencias y evidenciar visualmente cómo sería captado por la vista del lector. Según Aumont: “El instante esencial se define, pues, como un instante perteneciente a un suceso real que se fija en la representación” (Aumont 1992. p. 245)

Por lo tanto, la viñeta va a manejar el espectro visual del espectador. El dibujante va a decidir hacia dónde el lector debe dirigir su mirada, qué tiene que observar y desde qué punto de vista. Este marco límite de la imagen va a ser el medio de control tanto para captar la atención del lector como para ordenar la secuencia en la que seguirá la narración. Sin embargo, no se puede evitar que la mirada del espectador se dirija hacia el lado equivocado. Es evidente que este es un obstáculo muy común en la lectura de las historietas. Mientras que en los filmes no se puede ver el siguiente fotograma antes de que

el creador lo permita, es una secuencia continua de acontecimientos, es decir, Mientras que en la reproducción de una película uno no puede saltarse escenas o retroceder.

El espectador está sujeto a la espera de la siguiente imagen, no puede manipularlo como en la historieta.

Will Eisner va a desarrollar cómo es la creación de la viñeta, para la cual es necesario tener en cuenta la perspectiva, los símbolos, el dibujo, la composición y la coherencia narrativa. Estos elementos van a posicionar el ojo del espectador. Las viñetas hacen el papel de contenedores de la vista del lector. Por ejemplo, los planos van a representar segmentos de una figura u objeto y el espectador va a ser el encargado, en algunos casos, de construir en su imaginación el resto de la imagen. Está claro, que esto va a requerir de la experiencia visual por parte del lector con respecto a la imagen dada.

Por otra parte, la viñeta puede ser utilizada como parte del lenguaje no verbal de arte secuencial. Estos recuadros, pueden mostrar la acción que acontece en el relato, como ser el flashback, que es el salto hacia atrás en el tiempo. En este caso se modifica la línea para simular ese salto en el tiempo. Así como se puede alterar la línea de la viñeta también puede estar ausente. Eisner dice que la viñeta sin recuadro hace alusión a un espacio ilimitado. Tiene efecto de englobar un fondo conocido pero que no se ve.” (p.47)

Este tipo de viñeta invita al lector a imaginar la continuidad de la imagen representada. En varias de las pinturas de Degas se observa esta función del marco. “Si Degas, o Caillebotte, cortan también con frecuencia sus personajes por el borde del marco, es porque pretenden sugerir al espectador que prolongue imaginariamente el marco más allá de ese borde. ” (Aumont, 1992; p.238)

En el caso de las viñetas, con la ausencia de marco límite, la página va a cumplir esta función como tope de la hoja. Según Aumont se lo va a denominar como marco objeto, que es el borde del objeto, la frontera material y tangible.

Por otra parte, esta ausencia del marco de la viñeta sirve como estrategia narrativa. Hay imágenes en las que se necesita generar un clima emotivo y crear una atmósfera en la página completa. Esto también produce, que el lector se sumerja en la narración, además que esta falta de límite no sólo manipule lo que tiene que observar, sino que lo haga partícipe o le llegue al espectador esa acción. Muchas veces esta falta de recuadro se utiliza para narrar la duración del tiempo y está claro que no existe el límite en este tipo de imágenes.

Otra estrategia narrativa es la composición de la viñeta y la perspectiva. Estos dos elementos en conjunto, son los que van a ubicar los objetos o figuras en un espacio. El dibujante va a buscar la forma didáctica de cómo exponer los elementos en la imagen, para así dar a entender al lector su posición frente a lo que observa y remarcar la importancia de lo que se está mostrando. Según la descripción dada por Eisner (2003) “(...) la posición del lector asume o predetermina al dibujante. En todos los casos, el resultado será el enfoque tal como lo vea el lector.” (p.90)

Expresiones

Hay que señalar la importancia de la anatomía expresiva en el arte del cómic. Teniendo en cuenta que observamos la figura humana todos los días, es lógico que el espectador logre sentirse identificado con alguna expresión dada.

En palabras de Eisner: (...) “el cuerpo humano, la estilización de sus formas, la codificación de su gesticulación emocional y sus expresivas posturas, todo ello está almacenado y registrado en la memoria, formando un vocabulario no verbal de gestualidad.” (p.102)

El historietista, a la hora de dibujar figuras humanas, tiene en cuenta su observación y se sirve de una amplia lista de gestos, que sean comprendidos y asimilados por el lector.

Estas imágenes que se representan en las historietas, no forman parte de la tecnología del cómic. No es como la viñeta, la perspectiva o el tiempo. De hecho, forma parte de un registro visual, al igual que la acción que captamos

para encapsular dentro de la viñeta. Deviene de la observación cotidiana tanto de los otros como de nosotros mismos.

Este elemento expresivo, muchas veces, puede cargar con la narrativa sin necesidad de recurrir a escenarios y sostenes innecesarios. Incluso en la ausencia de las palabras, la anatomía expresiva es menos exigente ya que la amplitud del dibujo es mayor. Sin embargo, dependiendo de lo que se quiera mostrar o contar, el peso de la palabra puede ser más complejo de lo que se puede representar con el dibujo.

Marco Referencial/Filiaciones e inscripciones

Para la creación de una historieta es importante tener en cuenta varios elementos: como la narración, la trama, los hechos, el espacio tiempo y los personajes. Este último para mí es imprescindible porque es el que más me interesa desarrollar en mis historias, de hecho es el medio por el cual pretendo transmitir mis emociones al lector.

Es por ello que lo que destaco de Hayao Miyazaki es como construye a los personajes de sus películas y cómo los pone a prueba en sus relatos. En mi experiencia logra que empatice con ellos hasta el punto de sentirme identificada con determinadas situaciones o emociones del personaje. Esto se logra cuando el autor se inspira de la realidad y no de un supuesto imaginario. Porque también ese es su propósito, que el lector o el espectador se identifique con lo que le sucede al personaje, que no sea un ente vacío. Se le da vida a través de los gestos, las actitudes, la personalidad. Esto es lo que busco con mis historias.

Por otra parte, lo que más ha influenciado mi proyecto es la forma en la que destaca el cabello de los personajes. Suele ser una herramienta, que se utiliza para reforzar y transmitir emociones, ya sean enojo, tristeza, alegría o incluso en momentos mágicos.



Hayao Miyazaki, *El viaje de Chihiro*, 2001.



Hayao Miyazaki, *El castillo Ambulante*, 2004.

Otro artista que también influyó en mis trabajos fue Alessandro Barbucci, creador del cómic *WITCH*, fue mi primer acercamiento con la historieta ha influenciado en mi trabajo. Los elementos que tomo de este artista son su forma de trabajar, las expresiones de sus personajes, la gestualidad, el desarrollo de personajes y la narración visual. Como las expresiones son exageradas y dan cuenta de un sentimiento. La exageración en los personajes también es un elemento muy observado y utilizado tanto en cómics como en animaciones, donde tanto rostro como cuerpo se deforman buscando la exacerbación de una emoción o una acción.



Alessandro Barbucci, *W.I.T.C.H.*, 2001.

Para mi segunda historieta *Un Viaje de Ida* tuve en cuenta a Pierre Wazem, un artista sueco que creó la novela *Como un río*, una historia auto conclusiva. Lo atractivo de su obra es la historia y sus viñetas, donde va narrando de forma sencilla con trazos sueltos y composiciones simples acromáticas. La trama influyó en cómo yo quería trabajar mi historieta.



Pierre Wazem, *Como un río*, 2010.

Como segunda artista tuve en cuenta a Alice Oseman, ilustradora y creadora británica de la novela gráfica *Heartstopper*. Esta historieta originalmente es de formato digital estilo web cómic, su modo de lectura es vertical e ininterrumpido. El cómic en formato físico (libro) pierde esta fluidez por su misma distribución en las páginas. Ambas obras mencionadas anteriormente tocan en sus trabajos tópicos sensibles y complejos, pero con diferentes enfoques: uno es más dramático y crudo; mientras que el otro es más ameno, donde se busca dar voz a un grupo excluido (Comunidad LGBT+).



Alice Oseman, *Heartstopper*, 2016.

Lo interesante de estas dos últimas historietas es el ritmo visual, el cual va cambiando según la situación de los personajes y/o del ambiente. El espacio en blanco entre viñetas y las escenas sin diálogo generan momentos de incertidumbre. Desde lo visual observamos variados diseños de personajes y el buen uso de una paleta acromática, lo cual permite la inmersión del lector en la historia y su narrativa.

Otras artistas que tomé como referencia fueron Mariko y Jillian Tamaki, quienes trabajaron en conjunto en la novela gráfica *This one summer*. Lo primero que llamó mi atención fue la portada y la estética que presentaba. La portada es lo que primero observa el lector por ende debe ser simple y sintética

con pocos indicios o elementos visuales que. Esta novela fue la que me inspiró a trabajar un tema sensible y para que el espectador logre empatizar con la historia y los personajes.



Jillian Tamaki y Mariko Tamaki, *This one summer*, 2014.

Al principio la temática de la historieta no es evidente, pero al ir avanzando en la trama, junto a la narrativa, la composición, el ritmo y las escenas, la historia se va desenvolviendo y todas las pequeñas historias convergen en un mismo punto.

Estos cuatro autores fueron los que me acompañaron en el proceso de exploratoria y creación para la segunda historieta. También, durante mi búsqueda icónica, encontré otros artistas conocidos que también trabajan con novelas gráficas y webcómics. Como la artista argentina Cecilia Fernández con su obra *El golpe de la cucaracha*, una historieta dirigida al público adulto o

Rachel Smythe, de Nueva Zelanda, con su famoso webcomic *Cuentos del Olimpo* con estilo visual simple y sintético.

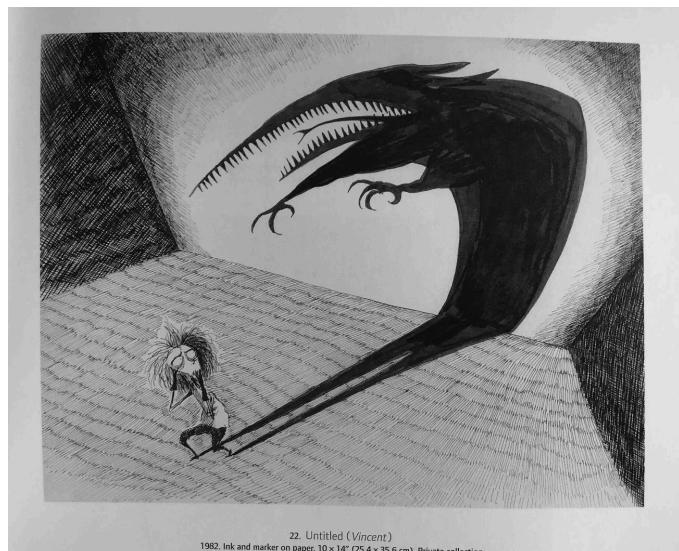


Cecilia Fernández, *El golpe de la cucaracha*, 2021.



Rachel Smythe, *Lore olympus*, 2018.

El último artista que tomé para mi producción fue Tim Burton. Presenta un estilo visual distintivo y reconocible, caracterizado por una estética gótica y oscura. Utiliza una paleta de colores dominada por tonos de negros, gris y morado, creando escenarios sombríos y lúgubres con una atmósfera gótica. Sus personajes suelen tener rasgos exagerados y desproporcionados, con ojos grandes y cuerpos delgados.



22. Untitled (Vincent) 1982. Ink and marker on paper, 10 x 14" (25.4 x 35.6 cm). Private collection

Tim Burton, *Vincent*, 1982.

Desarrollo

A lo largo del desarrollo de mi proyecto, experimenté con distintas formas de contar y mostrar mis historias, desde ilustraciones hasta animaciones. Surgieron un sin fin de ideas e historias, que dieron origen o sumaron a los relatos principales y otras que quedaron en el camino.

En mi primer año de Taller proyectual, trabajé en una historieta con la temática de fantasía y experimenté lo que fue realizar mi primer cómic con medios. En ella trabajé la forma de narrar una historia, crear un contexto, desarrollar personajes, la creación de atmósfera y todo lo que involucra idear un universo desde cero. Además toqué temas que me atravesaban en ese momento como el crecimiento personal y la resiliencia. Con esta obra buscaba

conectar emocionalmente con los lectores mediante una narrativa visualmente impactante y profundamente significativa.

Gracias a esta primera exploración y a la retroalimentación de los lectores, me planteé la posibilidad de contar una historia más personal, ambientada en un espacio real. Este enfoque no solo destacaría la verosimilitud de los hechos y sentimientos, sino que también situaría los sucesos en un lugar significativo en mi vida.

Primer pieza: Un viaje de Ida

Un viaje a la costa despertó mi interés por trabajar en una historia basada en hechos reales y experiencias personales.

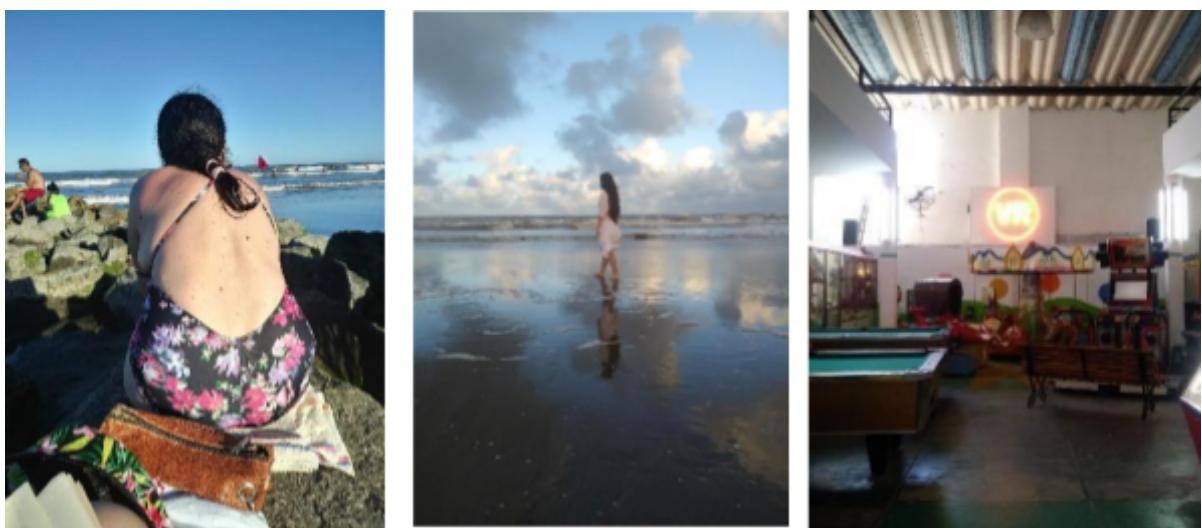
Lo primero que supe fue donde transcurriría: Santa Teresita. Comencé a realizar registros fotográficos y dibujos de la playa, los lugares de juegos electrónicos, los restaurantes, el bosque, el supermercado, el cine y las cafeterías. Todos los espacios en los cuales se iba a desarrollar la historia.



Exploratoria bitácora de personas de mi alrededor en la playa (febrero y marzo 2021).



Exploratoria bitácora (febrero y marzo 2021).

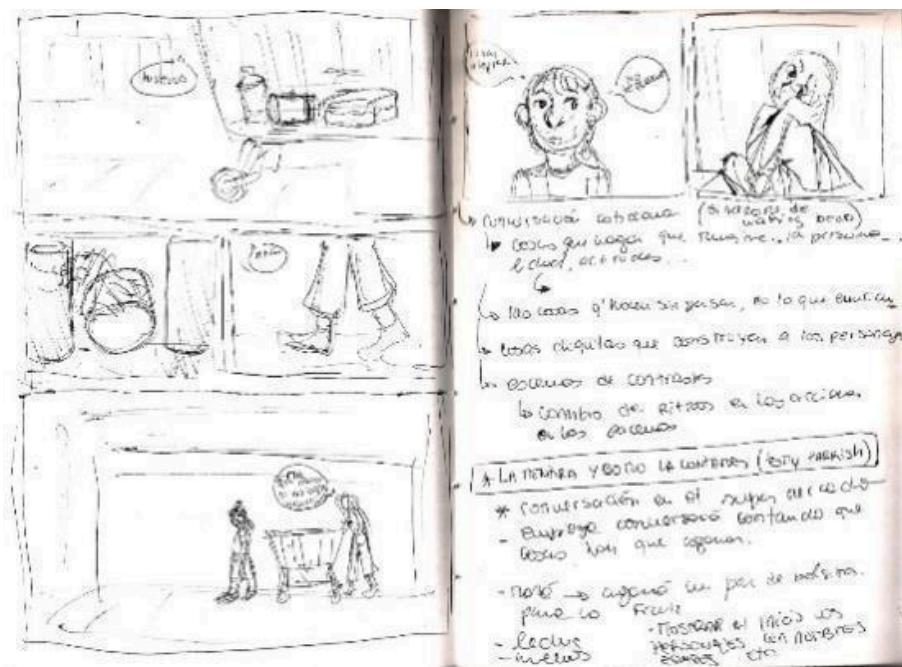


Fotografía de los espacios por los cuales transcurría (febrero y marzo 2021).

En medio de este proyecto comencé a cuestionarme temas personales como el futuro y mi vida luego de terminar la carrera y fue así como poco a poco estos pensamientos se vieron plasmados en esta historia.

Esta historia gira en torno a una joven de 21 años que realiza el viaje anual de todos los veranos a la costa de Buenos Aires, Argentina. Allí lejos de encontrar paz, le abruma la incógnita de qué hará al finalizar la universidad.

Decidí que la historia sea corta y auto conclusiva, con final abierto para poder permitirle al lector generar su propia interpretación de la misma.



Exploratoria bitácora 2021.

Empleé un ejercicio que me enseñaron en un taller de historieta, donde creé un guion corto de no más de diez páginas. A pesar de ser un poco más extenso, me sirvió para analizar y pensar la narración y estructura de la historieta de forma sencilla y clara.



Exploratoria bitácora 2021.

Me basé para realizar este proyecto en a varios historietistas contemporáneos como Mariko Tamaki en *This one summer*, Alice Oseman con *Heartstopper* y Pierre Wazem en *Como un río*. Me interesó como planteaban sus historias y de qué forma ellos transmiten emociones. El desarrollo de personajes, la estética, la narrativa. Todos estos elementos influenciaron en mi proyecto.

Trabajé en digital y con el programa Clip Studio Paint, el cual dispone de herramientas que facilitan la elaboración de un cómic. Empleé un solo pincel que simula la textura del grafito, utilizando o incorporando diferentes tipos de trazos y acabados.

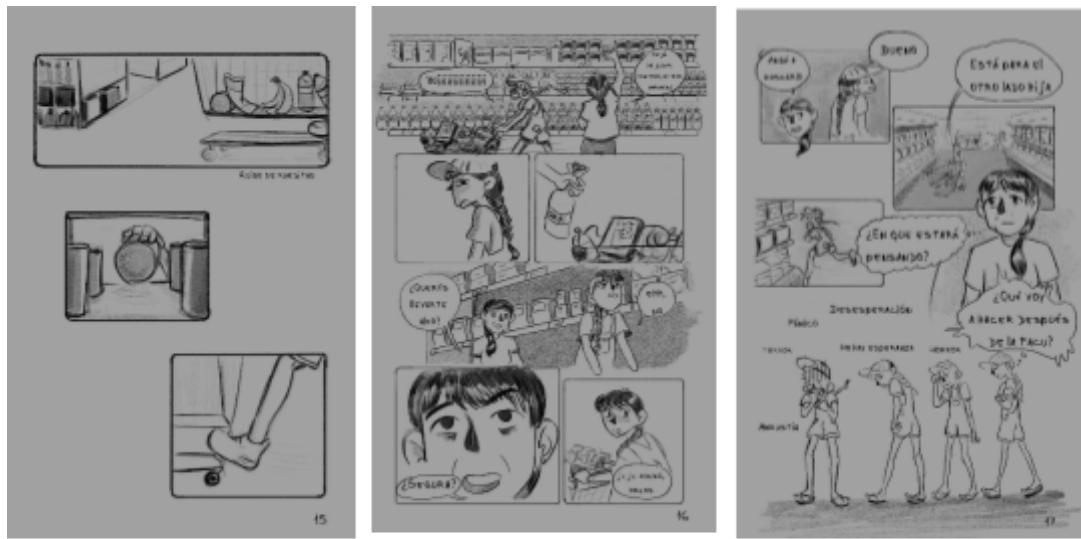
En cuanto al color, decidí omitirlo y trabajar solamente con acromáticos, pretendía generar en el lector la idea de que estaba viendo un hecho crucial en mi vida. Mi decisión de usar únicamente acromáticos es eficaz para destacar este momento, enfocando la atención en las emociones y detalles, y subrayando la importancia del evento. Para generar esta sensación de melancolía, me inspiré en cómo Miyazaki nos muestra los momentos de reflexión de los personajes, con planos serenos y detallados, donde vemos un paisaje o al personaje principal deteniéndose a reflexionar. Esta técnica enriquece mi trabajo, creando un espacio visual donde la introspección y la emoción se destacan. Estas elecciones estilísticas mejoran la comprensión del lector y evocan un estado emocional profundo, esencial para mi historia.

Además de este elemento, para transmitir ideas y emociones, me serví de la narrativa visual para componer las páginas. Como en esta historia se tocan temas que a cualquiera puede interpelar fue importante saber cómo utilizar narrativa de una historieta como ser la disposición de las viñetas, el uso de distintos planos y perspectivas, el uso del tiempo y el ritmo.

En las primeras páginas, observamos planos detalle que no muestran la totalidad del entorno sino que segmentos, y en cada viñeta vemos fragmentos del auto, de los ojos, de un cartel y finalmente el rostro de la protagonista. A través de la disposición de los cuadros hago que la lectura sea más pausada generando la sensación de que el tiempo transcurre más lento. Una escena en la que esto se ve bien ejemplificado es en el supermercado. En ella las primeras viñetas están espaciadas entre sí, generando una lectura más lenta.



Gretel Ghirimoldi, *Un viaje de ida*, 2021.



Gretel Ghirimoldi, *Un viaje de ida*, 2021.

En contraposición a las páginas 16 y 17 donde hay mucha información agrupada.

El ritmo en estas páginas va de la mano con la narrativa de la historia. El ruido visual crece a medida que las preocupaciones de la protagonista la abruman.

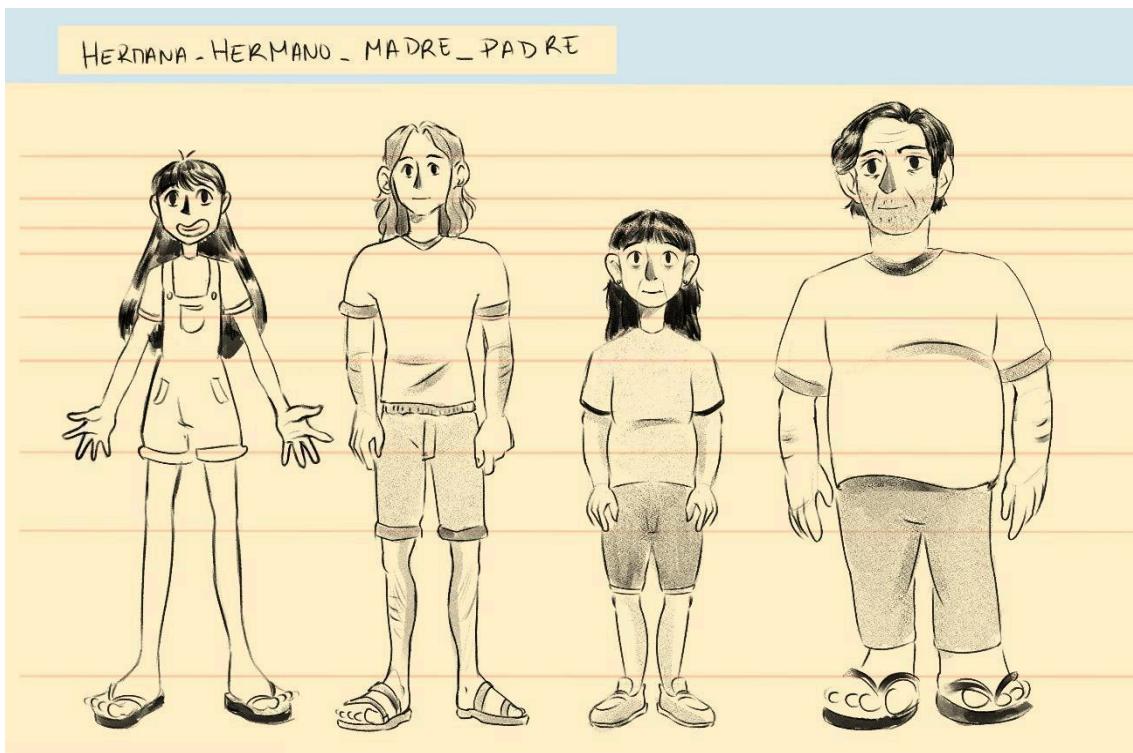
Además de las viñetas, las expresiones de los personajes denotan el estado de ansiedad y estrés que maneja el personaje. Pretendía mostrar a través de los gestos y la expresión corporal el sentimiento de angustia y desesperación. Como bien escribí en el marco teórico en la página trece en los cómics se tiende a exagerar las expresiones de los personajes para dar a entender sus emociones.

Diseño de personaje

Está claro que la creación de un personaje tiene su relevancia dentro de las historias, ya que es el medio por el cual el lector se puede identificar o comprender los sentimientos del mismo. El artista Miyazaki es uno de mis referentes, él crea personajes inspirados en personas reales: toma características, actitudes, gestos y expresiones.

La historia gira en torno a los personajes, por lo que su construcción va a definir si es o no una buena historia. Es el vehículo por el cual el espectador ingresa a ese mundo, a esa historia.

En las exploratorias fui planificando la visual de los personajes, inspirándome en el aspecto y la personalidad real de mi familia ya que forman parte de la historia. Tuve presente la fisonomía intelectual explicada por Umberto Eco: lo que sucede en el interior del personaje se expresa mediante sus acciones e interacciones con el exterior. Se puede analizar a una persona a través de su forma de vestir, en sus acciones frente a sus problemas y sus decisiones. A lo largo de mi historieta se observa como el personaje se va desarrollando en lo intelectual, dejando el diseño en segundo plano.



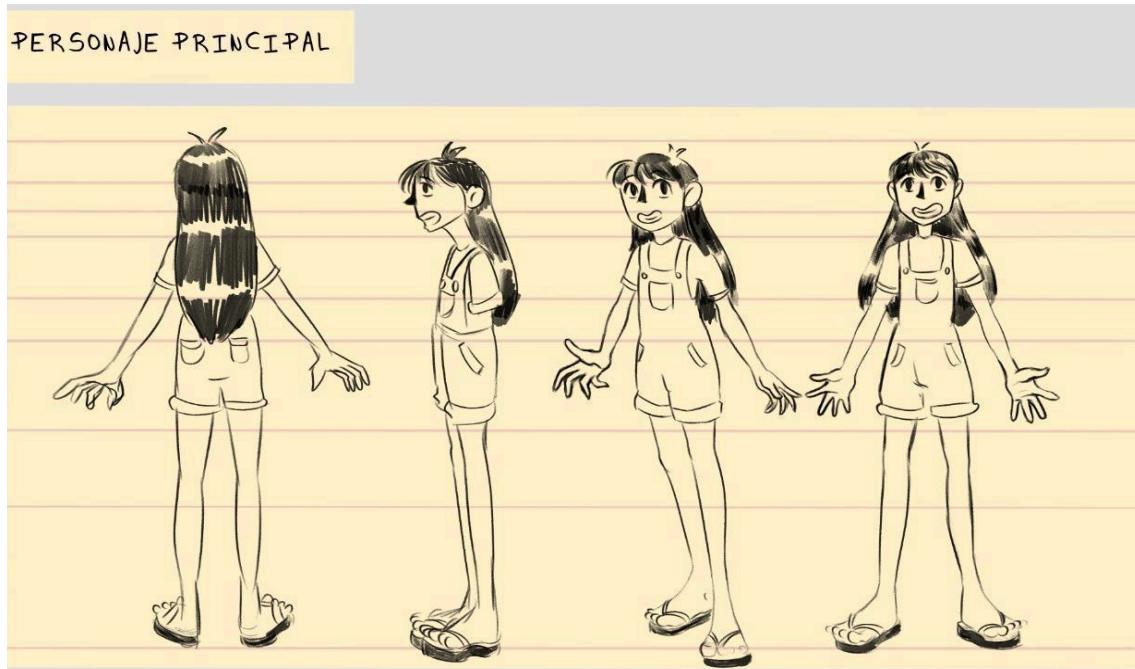
Diseño de personajes de la familia de la protagonista para historieta un viaje de ida

Inspirada en cómics y series animadas observamos que los primeros bocetos de los personajes son figuras de cuerpos chicos con cabezas, ojos y orejas grandes. Las vestimentas son sencillas y sin detalles, creando personajes reconocibles y fáciles de dibujar numerosas veces.



Primeros bocetos para el diseño de personajes para historieta un viaje de ida

Luego de varias exploratorias definí el diseño para la protagonista. Desde lo visual quería representarla como un adulto que a su vez pareciera a una niña por su vestimenta: el jardinerito como símbolo de inmadurez.



Diseño de personaje principal para la historieta un viaje de ida

Portada

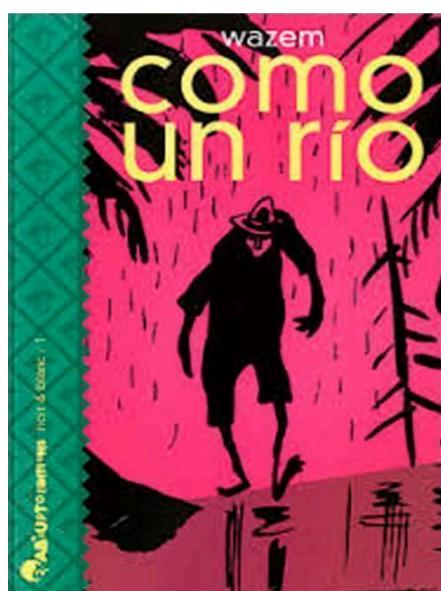
El color ayuda a una mejor comprensión visual para el espectador. Muchas veces, dependiendo del color, o su combinación da alusión a emociones, y sentimientos, incluso indicios de una situación o advertencia. Sin embargo, no siempre es necesario que haya color.

En mi primera exploratoria, *La Gema de la Estrella*, empleé mucho el color, la saturación y el volumen, reforzando momentos claves de la historia.

Para esta historieta, por el contrario, no consideré la utilización del color. Quise darle más importancia a la gestualidad de los personajes, a los fondos y al trazo del lápiz.

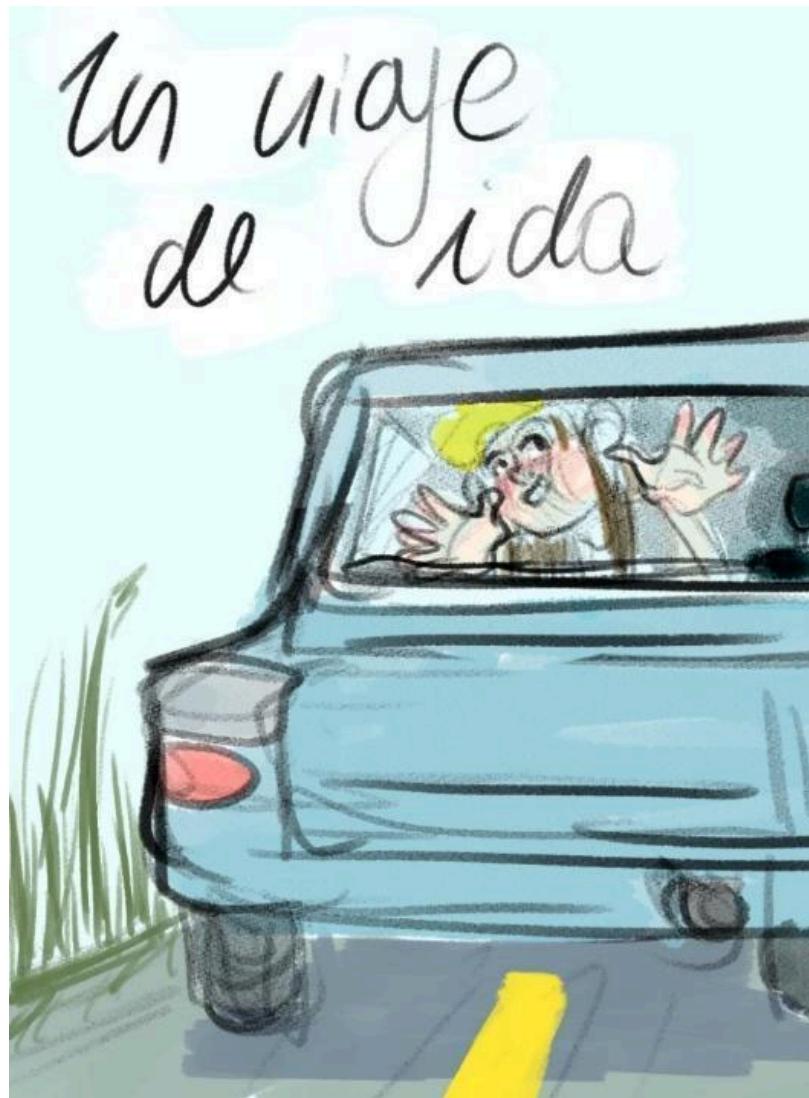
La portada de un libro suele ser sintética, simple y de poca información visual. Si la portada está sobrecargada de elementos, no atrae al lector.

En esta portada vemos la utilización de tres colores para componer una imagen simple y sintética. El título está posicionado en la parte superior de la tapa, grande en letras amarillas. Por debajo de este, centrado, aparece la figura negra de un hombre. A su alrededor vemos esbozadas plantas que direccionan la mirada del lector hacia el personaje. Además de sus colores saturados y de alto contraste, la figura del personaje destaca en su gestualidad, la acción llama la atención.



Pierre Wazem, *Como un río*, 2010

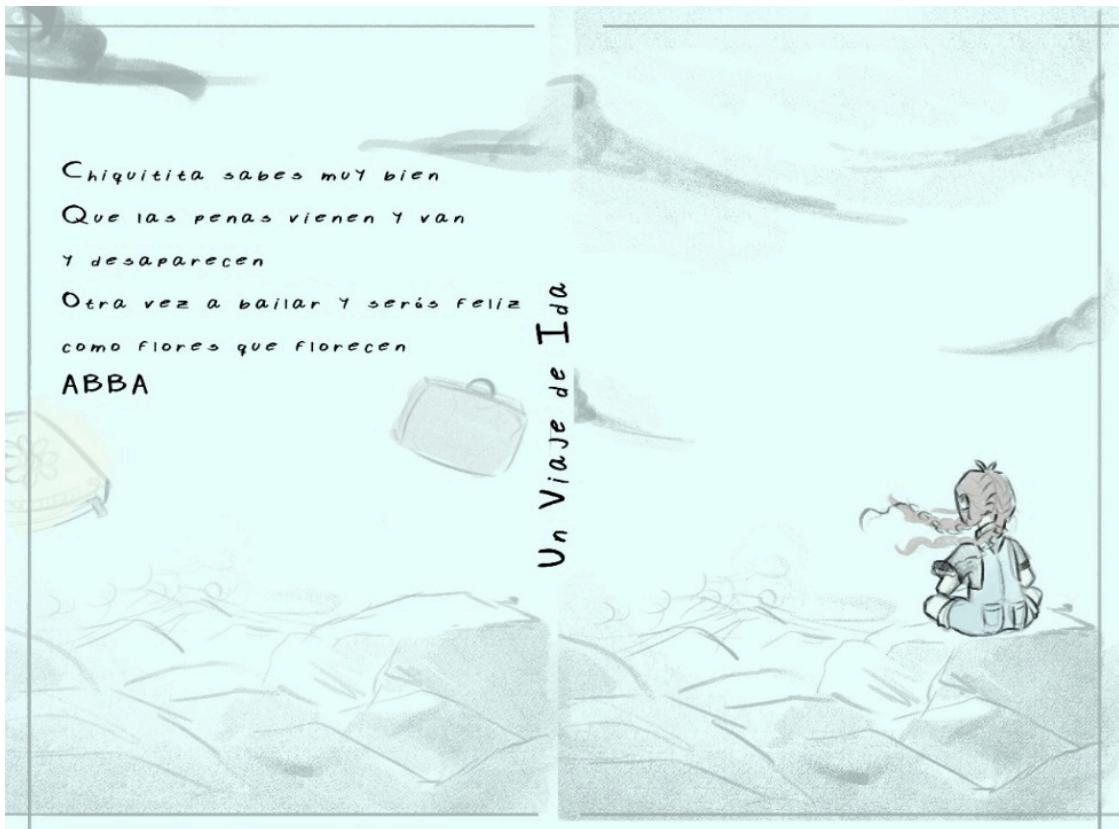
Realicé varias exploraciones para la portada de la historieta. Lo que más varió fueron los planos, como iban a estar presentados los personajes, en qué posición, etc. La complejidad del fondo, de las figuras, si el color acompañaría la idea o no.



*Primer boceto para la portada de la historieta *un viaje de ida**

En este primer boceto se observa una composición simple. En ella se ve la parte trasera del auto y asomándose por la ventana la protagonista. El vehículo no está completo por lo que el espectador termina de dibujar en su mente. Combiné algunos colores, como el amarillo del gorro del personaje con la línea de la calle para dirigir la mirada del lector al centro. Hay direccionalidad que lleva al lector a leer el texto y luego observar el auto que va en el sentido de cómo uno abre el libro. La portada es ambigua, solo se indica un viaje en auto.

No dispuse elementos que denoten el tema que toca la historieta (Cuestionamientos personales, angustia, ansiedad etcétera). El personaje está feliz, acompañado de una paleta de color clara y tranquila.



Segundo boceto para la portada de la historieta *un viaje de ida*

La segunda portada que realicé tiene más coherencia con la historia. Observamos una figura femenina en el extremo derecho de la página, sentada sobre unas rocas mirando el horizonte. Y en la contratapa podemos ver una valija y un libro, además de un fragmento escrito de la canción *Chiquitita* de Abba.

La elección de la canción fue adrede, ya que es la canción que solemos escuchar en el auto cuando emprendemos el viaje a la costa y cuando regresamos. La letra de la canción remite, de cierto modo, a la trama de la historia.

Para la tercera portada decidí tomar las anteriores y buscar algún elemento dentro de la historieta que pudiese colocar en la misma.



Gretel Anastasia Ghirimoldi, *Un viaje de ida*, 2022.

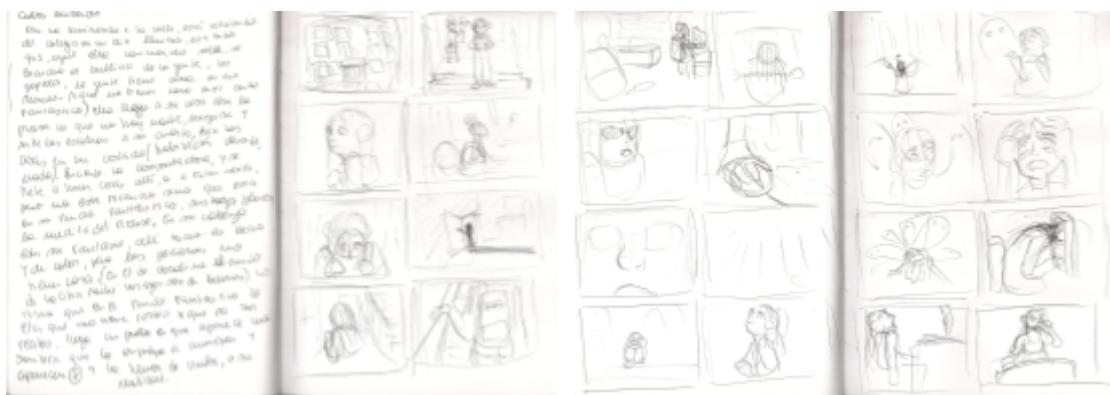
En primer plano observamos la baranda del muelle y la protagonista, y en segundo plano, su hermano. Ambos mirando hacia la playa que aparece en la contratapa. Una figura femenina caminando por la orilla. Incluí nuevamente un fragmento de la canción de Abba. Por eso está al final de la historia para dar más énfasis en las emociones y sensaciones que atraviesa el personaje. Por otro lado se observa en la parte superior a la izquierda el título que direcciona la lectura hacia la figura de la chica.

En cuanto a la paleta, utilicé el celeste y el amarillo. Ambos colores claros realzan la atmósfera de la escena, generando un clima de calma. La portada resulta simple y sintética.

Segunda pieza: Mi Sombra

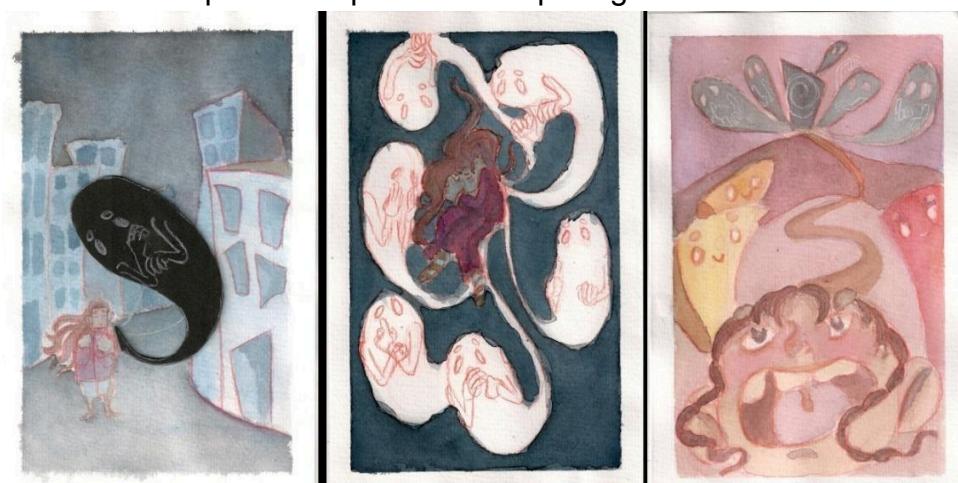
Para mi segunda historieta desarollé el tema del duelo, la tristeza y la angustia, debido a la pérdida de un familiar. Dicho suceso, se dio en simultáneo con algunas exploratorias que realicé entre el 2021 y 2022, caracterizadas por una estética visual sombría y tenebrosa.

La primera fue un storyboard en donde desarollé la historia de una adolescente que escapa de la realidad sumergiéndose en el mundo virtual. A lo largo de la secuencia vemos como unas sombras intervienen en su mundo y la traen de vuelta a la realidad.

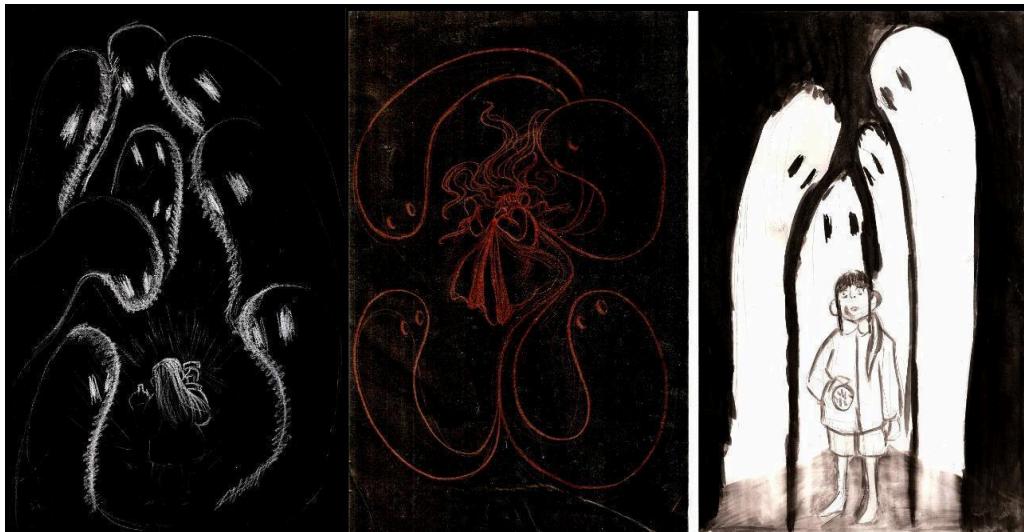


Estos bocetos desencadenaron una serie de nuevas producciones que me llevaron a incursionar en diferentes técnicas y narrativas visuales: grabado, animación, ilustración, etcétera.

Realicé un tríptico en acuarela donde representé a una chica que escapa de las sombras que la atormentan. La paleta de color la elegí para representar la angustia y el peso de cargar con esas emociones. Estas están representadas como una sombra que se desprende de la protagonista.



Realicé otras exploratorias en las cuales trabajé con lápiz blanco, la segunda con lápiz rojo sobre hoja negra y la tercera con tinta sobre papel ilustración.



Inspirada en la estética visual de Tim Burton realicé un corto animado. La historia es sobre una niña que al irse a dormir se le apaga la luz y en el tiempo en que vuelve a prenderla escucha unos pasos, hasta que decide buscar de donde proviene el ruido y resultó ser que era su gato escondido en el armario.

Esta animación fue realizada con la técnica cut-out, que consiste en crear figuras en papel y otros elementos planos para representar personajes y escenarios. Estas figuras son manipuladas y fotografiadas fotograma a fotograma para crear la ilusión de movimiento.



Gretel Ghirimoldi, *¿Quién apagó la luz?* 2022

Los recortes de papel añaden textura y el uso del lápiz negro proporciona contraste, aprovechando sombras y luces para intensificar la atmósfera. Construí la tensión utilizando el sonido de pasos y la luz, culminando en un giro final donde el supuesto origen del ruido resulta ser el gato en el armario, lo cual puede aliviar o aumentar la inquietud del espectador.

Otra exploratoria que realicé fue un conjunto de grabados. Trabajé con distintas técnicas como la xilográfia, bicromía y taco perdido.

Se observan elementos de la estética visual inspirados en el estilo de Tim Burton, como por ejemplo la utilización de texturas, pocos colores, predominancia del color negro. Estas últimas exploratorias ilustran cómo este personaje está en búsqueda de su identidad, que fue robada por una sombra.

En el transcurso de la creación de estas historias me percaté de que todas ellas tienen algunos elementos en común, como la idea de la pérdida, la inspiración del estilo de Tim Burton y la sombra.

Así es como surgió la idea de narrar una historia sobre el duelo que atraviesa una niña al perder a su gato. Luego de la pérdida, la niña será perseguida por una peculiar sombra, que la ayudará a afrontar sus emociones y así ella será



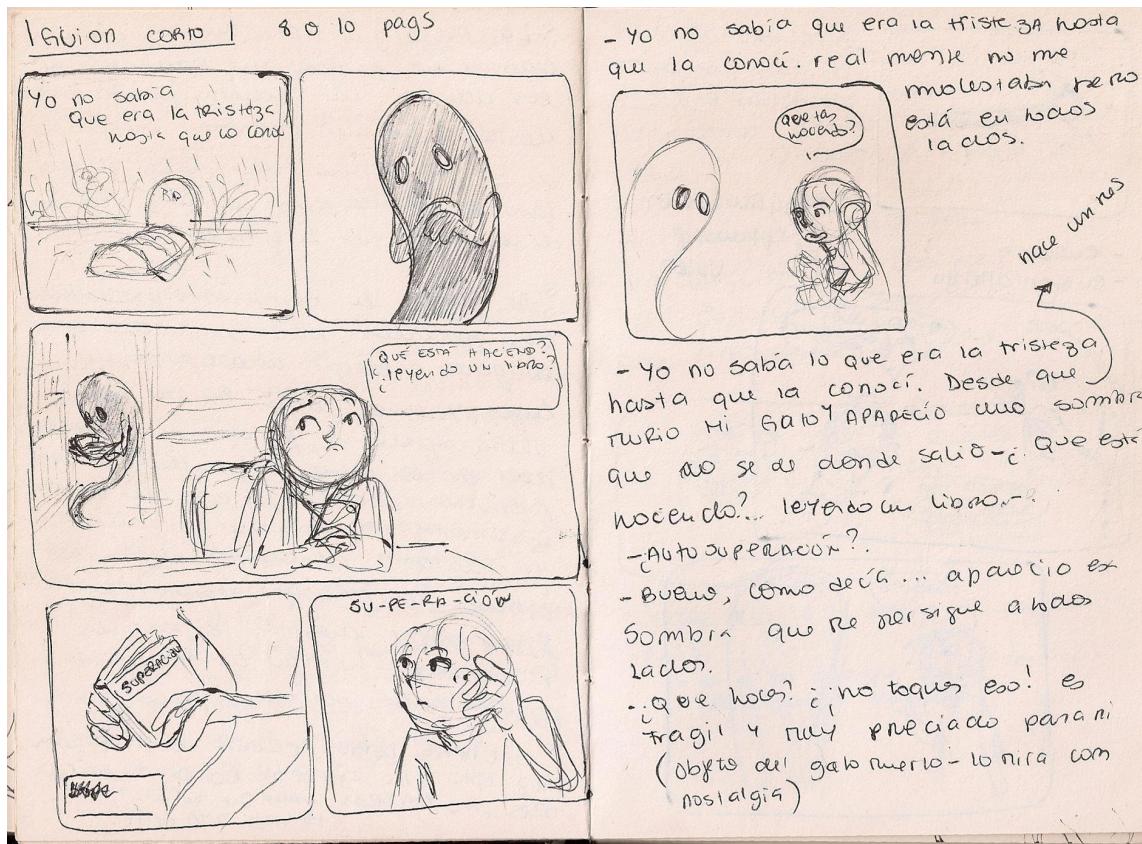


capaz de dejarla ir. Mis historias se van desarrollando en la medida en la que voy produciendo dibujos.

Como el objetivo de este año era investigar en profundidad la estructura de la historieta, tomé como texto base *El cómic y el arte secuencial* de Eisner Will. Este autor me ayudó a comprender en profundidad los tiempos, los ritmos y las velocidades de la narrativa en el arte secuencial. Sin ello no podría haber mejorado esta historieta. De hecho, contempla una mejor narrativa y fluidez a la hora de la lectura, tanto la parte escrita como la visual.

En un principio esta historieta iba a ser de una sola página. Mi idea era representar las distintas fases del duelo junto con la historia. El problema fue que una página no era suficiente, lo que me llevó a extender el relato, y por ende, a trabajar en profundidad cómo representaría esto en las viñetas.

Para poder realizar una mejor historia indagué sobre las fases del duelo: la negación; la ira; negociación; depresión; y aceptación. Estos elementos sirvieron de base para la creación de la historieta o bien del personaje y de sus reacciones frente a la pérdida. De este modo, lograr que el lector empaticé con las emociones de la protagonista.



En cuanto a la construcción de la historieta, puedo mencionar que las viñetas son un elemento clave para generar espacios que se pueden utilizar a favor de la narrativa para construir y generar la idea de que la imagen no termina con el borde de la hoja. De esta forma, se crea una atmósfera emotiva que envuelve al lector y lo hace partícipe de la escena. “La viñeta es el elemento fundamental para transmitir el paso del tiempo. Mayormente sirven para separar y analizar el enunciado total; los diálogos, el movimiento, los sucesos transitorios.” (Eisner. 2002, p)

Las viñetas encierran lo que el autor quiere mostrar e incluso la forma es una característica que suma o resta a la imagen. Por ejemplo, en la página veintidós las dos primeras viñetas están enmarcadas con una línea blanca como un recurso más para acompañar la atmósfera de la escena.

Otro tema importante dentro del armado de esta historieta es el silencio. Muchas veces el diálogo en la imagen no suma u opaca lo que se quiere

mostrar. Se pueden realizar viñetas sin los bocadillos y con solo la imagen y la expresividad del trazo en el dibujo se puede decir más cosas que con lo escrito.

A lo largo de este cómic habrá reiteradas veces en las que el diálogo se dará por las expresiones de los personajes o por la acción.



Página 22 Gretel Anastasia Ghirimoldi (2022)

En la página se muestra precisamente esa idea. Como en tres cuadros, dos con marco y uno sin él, observamos cómo el personaje no dice nada y se entiende a la perfección lo que sucede. Incluso se puede decir que si quitamos de texto esta página se sigue comprendiendo lo que sucede en ese contexto.

Diseño de personajes

Para EL diseño de personajes quise cambiar la estética visual. Si bien se nota que hay elementos visuales o indicios que denotan mi estilo, como las orejas, la gestualidad de los personajes o el recurso del movimiento del cabello decidí mejorar en la técnica y variar en algunos aspectos visuales de la estética general.

En este caso, los personajes tienen más consistencia, es decir, logré que sean fácilmente identificables en cada viñeta. En la historieta anterior se veían más rígidos y estáticos en comparación con los de esta. Busqué que sean más gestuales y expresivos en su anatomía para que las emociones del personaje sean más notorias. De hecho para ello me tomé fotografías que utilicé como referencia para la expresión corporal y facial de los mismos.

En este cómic sólo tenemos tres personajes; la protagonista Aima; la sombra; y la madre de Aima. Para crearlos me basé en aspectos físicos y psíquicos míos y de mi madre a pesar de que no sean de fácil reconocimiento.



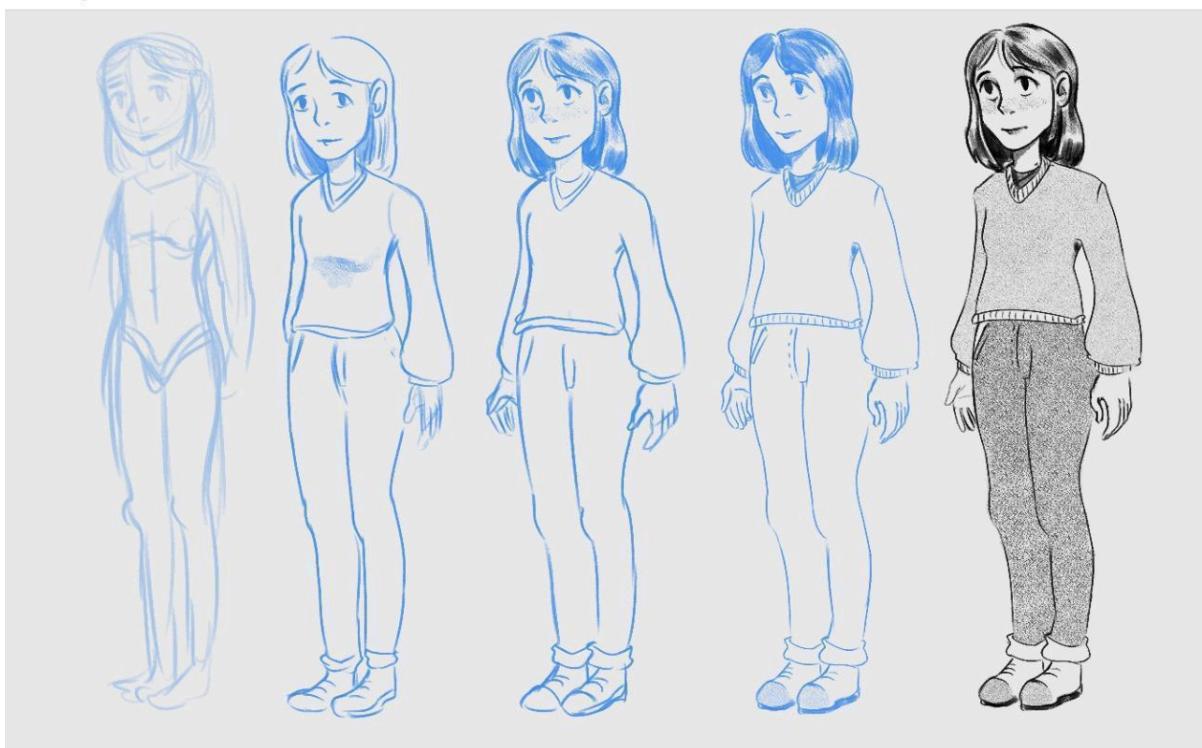
Diseño de personaje principal para la historieta de *Mi sombra*

Observé los bocetos de la historieta, el storyboard y fui recopilando expresiones y gestos que me ayudaron a componer y definir estos personajes. Lo común sería haber hecho primero el diseño de personajes y luego componer la historieta con estos. Sin embargo prefiero bocetar las páginas y allí mismo es donde aparecen las personalidades de los personajes y sus gestos y actitudes frente a lo que le sucede.

Por un lado, el personaje principal es una niña de diez años, de pelo corto y de vestimentas semejantes a la del personaje del cómic anterior. Por otro lado, la sombra es un personaje simple y sintético, además muy fácil de dibujar y de identificar. Y la madre de la protagonista, de apariencia juvenil con ropajes simples y sueltos.

Madre de Aima

35 años



Diseño de personaje para la historieta de *Mi sombra*

SOMBRA



Exploratoria para la historieta *Mi sombra*

Portada



Grabado, Gretel Ghirimoldi 2022

Para la realización de la portada tomé como referente una xilográfía que realicé en el 2022 en grabado. Podemos observar como la disposición de los personajes y las expresiones son muy semejantes la una de la otra. Lo único diferente es que el grabado lo trabajé a color mientras que la portada es en blanco y negro. Esto le atribuye valor simbólico, ya que al trabajar con el tema tristeza, depresión y melancolía consideré propicio la ausencia de color en el comic completo.

También tuve en cuenta elementos compositivos como la figura fondo, el equilibrio, la forma de la sombra, los espacios vacíos. Todos estos elementos visuales ayudan a que el lector sepa dónde mirar y que observar sin dejar de lado ningún detalle.

Para la composición visual de la portada y contratapa fue intencional la elección de colocar a la sombra alrededor del protagonista con una expresión de angustia en la portada y, en la contratapa, la misma imagen, pero con la niña llorando con un temple más tranquilo. Además, teniendo en cuenta cómo utiliza miyazaki el cabello para enfatizar una emoción o un sentimiento, quise emplear ese recurso en la portada: el cabello está recogido y prolíjo como símbolo de que ella está reprimiendo sus emociones; mientras que en la contratapa, ya no tiene las trenzas en representación de su liberación emocional. Esto lo podemos observar en el transcurso de la historieta, en un principio lo lleva recogido y para finalizar en el momento de la despedida lo trae suelto.



Portada final, Gretel Ghirimoldi, 2022

Conclusión

El objetivo central de este proyecto era narrar mis historias y transmitir emociones profundas a través de los personajes. Elegí la historieta como el medio ideal para expresar estas ideas ya que me interesaba trabajar con elementos visuales y narrativos. Durante el proceso de investigación, descubrí una amplia variedad de cómo estructurar los cómics. Esta exploración incluyó el estudio de recursos narrativos, la estructura de la historia y los elementos visuales que son fundamentales para crear una narrativa coherente y atractiva.

Uno de los aspectos más enriquecedores de esta investigación fueron los textos de Will Eisner. Su enfoque en los tiempos, ritmos y velocidades de la narrativa en el arte secuencial me proporcionó una comprensión más profunda de cómo construir una historia visualmente impactante. Aprendí a utilizar el ritmo para controlar la tensión y el flujo de la narrativa, así como a manejar los tiempos para mejorar la inmersión del lector en la historia. La capacidad de Eisner para comunicar emociones complejas a través del arte secuencial fue una gran inspiración y guía en mi propio trabajo.

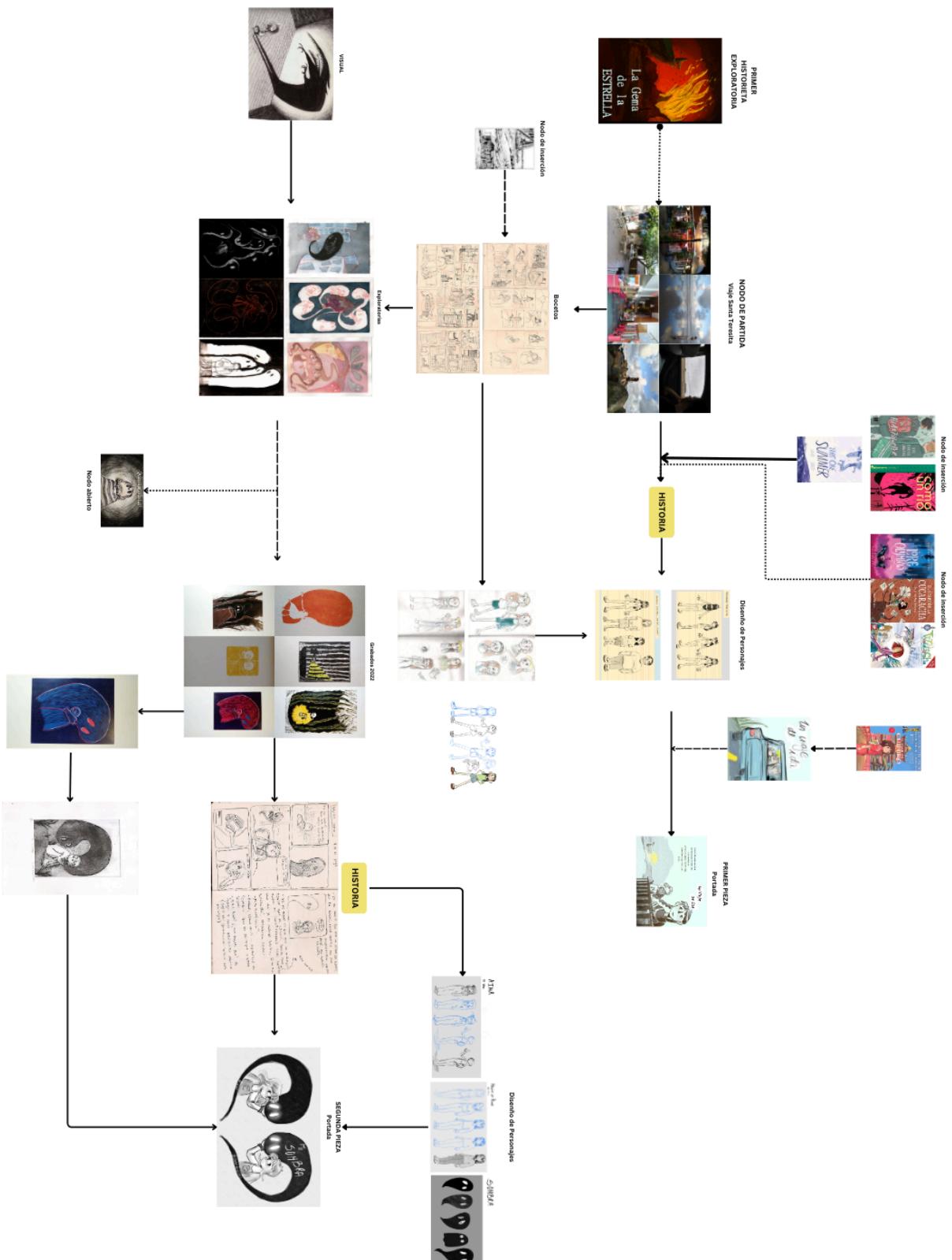
Con este proyecto, mi intención fue no solo contar historias a través de las historietas, sino también valorar y destacar el mundo del cómic como un medio narrativo significativo. Quise explorar cómo estas historias pueden resonar con el público, evocando una gama de emociones y fomentando una conexión más profunda con los personajes y sus experiencias.

Este proyecto no solo me permitió explorar a nivel profesional cómo contar historias, sino que también me hizo reflexionar y realizar una profunda introspección sobre muchos aspectos de mi vida personal. Aunque muchas de las historias que creé no tienen elementos autobiográficos, hubo otras en las que me inspiré en mis propias experiencias y emociones. Este proceso de introspección me ayudó a comprender mejor mis propios sentimientos y a canalizarlos a través de mis personajes, añadiendo una capa adicional de autenticidad y profundidad a mis historias.

Mirando hacia el futuro, me interesa explorar el mundo de la animación. Este campo ofrece una nueva dimensión para contar historias, donde el movimiento y el tiempo se convierten en herramientas adicionales para la narración. A lo largo del proyecto, surgieron muchas historias que aún no he tenido la oportunidad de realizar. La animación podría ser el siguiente paso natural para dar vida a estas historias no contadas, permitiendo una mayor experimentación con la narrativa visual y la expresión emocional.

En resumen, este proyecto ha sido un viaje revelador en el arte de la historieta, enseñándome a valorar cada aspecto de la creación de cómics y abriendo nuevas posibilidades para la narración en el futuro. La exploración de la animación como medio narrativo es una emocionante perspectiva que promete expandir aún más las fronteras de cómo puedo contar y compartir mis historias. Además, este proceso me ha permitido crecer tanto profesional como personalmente, al reflejar y transformar mis experiencias de vida en arte.

Árbol de proyección



Bibliografía

- Alberola, E. L. (2010). Hechiceras y brujas en la Literatura Española de los siglos de Oro. Recuperado 30 de julio de 2020, de <https://parnaseo.uv.es/Editorial/Parnaseo13/Parnaeo13.pdf>
- Aumont, Jaques. (1992). La imagen. Paris: Editions Nathan.
- Eisner, Will (2002). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, España: Norma Editorial
- Eisner, Will (2003). *La narración gráfica*. Barcelona, España: Norma Editorial
- Freixas, Emilio (1945). *Lecciones de dibujo artístico*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Molino Argentina.
- Loza, Manuel (2010). *Como se lee una historieta*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Nacional de las Artes.
- Ginzburg, Carlo (1999). Mitos, emblemas e indicios. Barcelona, España: Editorial Gedisa, S.A. Muntanaer.
- Mccloud, Scott (1995). *Como se hace un cómic*. Barcelona, España: Ediciones B

Notas periodísticas y páginas web

- Carlos. (2011) Curiosidades: el pelo en el cine de Miyazaki. Recuperado el 20 de diciembre de 2020, de <https://studioghibliweblog.es/2011/06/15/curiosidades-pelo-el-cine-miyazaki/>
- Corbin, J.A. (2020). Colores y emociones: ¿Cómo se relacionan entre sí? Psicología y Mente. Recuperado 21 de octubre de 2020 , de <https://psicologiaymente.com/psicologia/colores-emociones-relacionan#:~:text=Es%20por%20eso%20que%20el,hacen%20percibir%20orden%20o%20desorden.>

Navarro. (2016). La importancia del color en el cómic. Recuperado Primero de enero de 2021, de <https://comicconhistoria.wordpress.com/2016/02/11/la-importancia-del-color-en-el-comic/>

Santos, J.R. (2017) El pájaro de fuego de Disney, un fragmento revelador. Recuperado 15 de enero de 2021, de <https://procrastinafacil.com/pajaro-fuego-fragmento-revelador/>

Tones, J. (2016) El mito de la animación japonesa. Recuperado 23 de diciembre de 2020, de <https://magnet.xataka.com/nuestro-tsundoku/las-claves-esteticas-y-tematica-s-de-studio-ghibli- el-mito-de-la-animación-japonesa/>