

PROPUESTA

**ELEMENTOS PARA EL ANÁLISIS DE IMÁGENES PARA LLEGAR A LA
LECTURA INFERENCIAL Y CRÍTICA**

Por:

Jenni Jimena Castro Romero

Liced Katherin Gómez Vega

Angie Lorena Prieto Cifuentes

Corporación Universitaria Minuto de Dios Licenciatura En Educación Básica Con

Énfasis En Humanidades y Lengua Castellana

Bogotá D.C. 2016

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO I	6
1.1 ACERCAMIENTO AL PROBLEMA	6
1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	9
1.3.1 OBJETIVO GENERAL:	10
1.4 JUSTIFICACIÓN	11
CAPÍTULO II	14
MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL	14
2.1 Antecedentes Investigativos	14
2.2 Narrativa Gráfica	18
2.3 NOVELA GRÁFICA	26
2.4 Arte Secuencial	37
2.5 Retorica Visual	50
2.6 Lenguaje Visual	51
2.7 Teoría de elementos de análisis de imagen	61
2.8 Niveles De Lectura	66
CAPÍTULO III	72
MARCO METODOLÓGICO Y ELEMENTOS DIDÁCTICOS DE ANÁLISIS DE IMÁGENES	73
3.1. Metodología investigativa	73
3.2 Tipo de investigación	75
3.3 Fases de investigación	77
3.4 Desarrollo de la metodología	78
3.5 Recolección de datos	78
3.6 Recursos	79
3.7 Elementos de análisis	118

CAPÍTULO IV	120
ANÁLISIS SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DEL MODELO DE ANÁLISIS DE LECTURA DE IMÁGENES	120
4.1. Análisis de resultados del diagnóstico	121
4.2 Observaciones frente a modelo de análisis de imagen durante el proceso de implementación de los talleres	126
4.3 Análisis de resultados de la implementación del taller final	128
4.4 Análisis de resultados de la implementación general del modelo (Diagnóstico vs taller final)	130
CAPITULO V	136
CONCLUSIONES	136
Bibliografía	138

INTRODUCCIÓN

El presente planteamiento hace parte de una serie de investigaciones acerca de la incursión de la narrativa gráfica en el aula, pues al ser un medio con sus propias características y estructura presenta diferentes alternativas que permite un acercamiento al análisis de imágenes además presenta un formato distinto (al lineal) de lectura y al estar cargados de contenido gráfico con diferentes temáticas socio-históricas, culturales e ideológicas entre otros, comprendidas para toda clase de público, hacen de esta, un recurso apropiado para ser implementado en los espacios académicos para la contribución en los procesos de enseñanza.

Al examinar la narrativa gráfica, se reconoce que uno de sus elementos más característicos es el uso de imágenes gráficas con una finalidad narrativa, que al ser acompañadas (en su mayoría) por el texto desarrollan una acción, y este es precisamente el plus que busca el presente proyecto al elegir la narrativa gráfica, pues además de revisar sus beneficios y alcances al llevarlos al aula, se busca examinar cómo a través de las imágenes gráficas que la componen se puede alcanzar un nivel de lectura inferencial y crítica, en los estudiantes.

De este modo, se escoge como recurso la narrativa gráfica específicamente el género de la novela gráfica con contenido socio- histórico, pues propicia un acercamiento a determinado contexto social y cultural, por lo tanto se elige *Adolf* (1999) de Osamu Tezuka y *Persépolis* (2000) Marjane Satrapi. Nuestro objeto de estudio es la imagen, pues convoca a un mensaje icónico es decir conlleva a una lectura inferencial, y es a partir de lo anterior, que luego de un proceso de rastreo y búsqueda se profundiza y

selecciona una serie de elementos que sean apropiados para el análisis de la imagen en este tipo de textos.

Por consiguiente, este proyecto se centra en examinar algunos elementos que son idóneos para el análisis e interpretación de las imágenes gráficas e implementarlos para conocer tanto las fortalezas como debilidades a tratar, asimismo evidenciar si contribuyen o no, alcanzar niveles de lectura inferencial y crítica.

De esta manera se busca observar si la narrativa gráfica en este caso la novela gráfica es pertinente como elemento para ser llevado al aula como medio para un acercamiento por parte del estudiante al análisis de imagen en aspectos socio-culturales, históricos e ideológicos. También se pretende evidenciar las diferentes características del presente proyecto en la contribución en los procesos de enseñanza y aprendizaje y por supuesto la aceptación por parte del estudiante frente a la novela gráfica.

El documento pretende mostrar el producto de esta propuesta, partiendo de un problema ya establecido una justificación que nos ayuda a centrarnos frente a lo que se quiere conseguir (objetivos), antecedentes que nos remiten a plantearnos diferentes posturas, el procedimiento con el cual esta investigación se llevó a cabo todo con el fin de evidenciar conclusiones y resultados del mismo. De tal manera que lo invitó a conocer y sumergirse en todo este proceso, a conocer, explorar el documento que logre cautivar su atención y conseguir que usted haga parte de este proyecto, ampliando la investigación o planteando modelo de análisis.

CAPÍTULO I

1.1 ACERCAMIENTO AL PROBLEMA

En el contexto actual la narrativa gráfica no ha tenido un reconocimiento óptimo en el ámbito educativo como un medio (recurso) para trabajar la lectura y mucho menos para un análisis de imagen, esto debido al estigma frente a su contenido pues se suele creer que siempre son historias fantásticas, de superhéroes o sin mayor relevancia de análisis, al pensar que el público al que va dirigido es únicamente jóvenes y niños, además por suponer que al integrar texto e imagen tiende a ser más “explícito”, concepciones como estas incentivaron un rechazo por parte de diferentes sectores como el educativo a estos textos, sin embargo proyectos investigativos como el presente procuran explorar y exponer de forma teórica y práctica que muchos de estos juicios no cobran mayor relevancia y buscan presentar la narrativa gráfica como un recurso con múltiples alternativas para contribuir en procesos de aprendizaje.

Por tal motivo en un primer momento esta investigación surge desde las siguientes inquietudes ¿Por qué existe un rechazo hacia los textos pertenecientes a la narrativa gráfica como la historieta, el cómic, la novela gráfica en el aula de clase? ¿Qué conceptos, categorías y elementos son pertinentes para abordar un análisis de imagen en la narrativa gráfica? ¿Qué alcances pedagógicos se pueden alcanzar al trabajar el tema de niveles de lectura a partir de la imagen?. Es gracias al acercamiento e indagación por cada uno de los integrantes de la investigación a concepciones teóricas que se llega a dar solución a estas, pues a partir de los postulados de Wiil Eisner (2000) y Maria Acaso (2006), quienes reconocen la importancia, características y herramientas de configuración de la narrativa gráfica y la imagen respectivamente, es que surge el

interés por abordar estos temas conjuntamente, con el objetivo de plantear una serie de elementos que nos permitan indagar si la imagen, narrativa gráfica y los niveles de lectura pueden ser integrados y estructurados de manera óptima para trabajar en el aula de clase.

Es importante mencionar que durante los últimos años la narrativa gráfica en Colombia ha progresado en su contenido, alejándose de una lectura ligera, de humor y de aventuras fantásticas, con la ácida agudeza para tomar temas de gran impacto como historias , con contexto histórico (guerras civiles), haciendo críticas al sistema, entre otras, de acuerdo con Guerra “La novela gráfica se está uniendo a la literatura que incita al pensamiento y gracias al dibujo tiene un impacto mucho más directo”. Guerra, Pablo. (2014). El cómic en Colombia, un dibujo de la realidad. 10 de Noviembre de 2015, Artículo publicado por la Revista Semana

Algunos de los factores que intervinieron en la decisión de los componentes base en nuestra investigación, fue en un primer momento escoger trabajar con la narración gráfica, ya que contiene ciertas características propias, pero más adelante se elige de sus tipos de texto la novela gráfica, esto se dio a partir de la exploración de algunas de las obras, como Contrato con Dios de Will Eisner y Maus de Art Spiegelman, las cuales permitieron el acercamiento a un contenido social e histórico que quizás mediante otro tipo de lenguaje encontraría mayor limitación, pues a partir del uso del lenguaje narrativo que emplea, es decir una secuencia progresiva de imágenes y elementos de escritura, posibilita la relación con otros textos (intertextualidad), pone a prueba saberes previos y se puede identificar rasgos característicos (signos y símbolos) que conllevan a un análisis similar a la lectura literaria pero al poseer contenido gráfico promueve un mayor esfuerzo interpretativo. En este orden de ideas se elige una novela gráfica con

contenido social- histórico, pues además de las características mencionadas anteriormente se busca que los estudiantes logren un acercamiento a este tipo de temáticas a través de un género diferente al literario además que puedan ser complementarias con otras asignaturas.

Por otra parte, es innegable que actualmente existe una proliferación de imágenes, (infografías, gráficos, noticias, diagramas, viñetas, videos, entre otros) que en su gran mayoría están acompañadas por un texto, por tal motivo, hablar de una alfabetización de lectura y análisis de imagen cada vez se hace cada vez más necesaria, para lograr involucrarse de una manera más amplia en las características del lenguaje visual.

De esta manera desde el rol que desempeñamos (docentes de Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana) la investigación se centra en presentar un trabajo enfocado al análisis de imagen, en donde se lleva a cabo la implementación de una serie de elementos propuestos a partir de las teorías sobre la narrativa gráfica e imagen tomadas de Will Eisner y María Acaso, se busca sea un proyecto investigativo interesante y sobretodo de gran alcance educativo, donde los talleres y/o actividades así como sus resultados posibiliten un acercamiento y exploración de la novela gráfica para maestros y estudiantes.

El primer paso de esta investigación se centra en una prueba diagnóstica a estudiantes de la Licenciatura quienes cursan entre V a VIII semestre, se tiene presente que los estudiantes al pertenecer a estos semestres poseen cierto conocimiento en cuanto a análisis de imagen por lo que se plantea desde un nivel inferencial además al estar próximos a presentar la prueba Ecaes la cual contiene una prueba respecto a esta temática, son las razones por las cuales propone la implementación de una serie de

talleres que nos permitan conocer el nivel de lectura de imagen en el que se encuentran y cómo esta propuesta puede llegar a favorecer este nivel.

1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

El presente trabajo busca exponer algunas de las características de la narrativa gráfica y cómo estas pueden aportar en el crecimiento intelectual de los estudiantes, pues les permite identificar y decodificar los diferentes aspectos que integran la imagen. Por este motivo se pretende llevar a cabo una propuesta de análisis de imagen a partir de varios conceptos y categorías, para ello se realiza un acercamiento teórico a autores acordes a la línea de la semiótica y la narrativa gráfica.

María Acaso, en su texto *El lenguaje visual*(2009) propone varios conceptos que son importantes a la hora de analizar una imagen tres de ellos son: tamaño, forma de contenido e iluminación, que son elegidos por el grupo investigativo para hacer parte del modelo; por otra parte se elige a Will Eisner quien es considerado uno de los autores más reconocidos en la narrativa gráfica, se toma de sus textos *El arte secuencial* y *Narración gráfica (1985-1993)* las categorías: estereotipos, anatomía expresiva, simbolismo, rotulación y ritmo, finalmente se elige la novela gráfica *Adolf* (1999) del autor Osamu T y *Persépolis* (2000) escrita por Marjane Satrapi. Con los anteriores elementos y a partir de los elementos de análisis se intenta demostrar que los textos discontinuos ofrecen múltiples características y elementos (en su contenido, estructura) propicios para el enriquecimiento interpretativo para quien los lee y analiza de forma correcta, y que son éstas cualidades por las que son adecuados para llevarlos al aula, pues gracias a su vocabulario generalmente sencillo, la sucesión de sus imágenes que es

de tipo secuencial (fija), la presentación de información (viñeta, tira) así como la utilización de elementos como los globos, cartuchos, líneas cinéticas entre otros, pueden resultar apropiadas para llegar a niveles de lectura inferencial y crítica.

En consecuencia, como docentes se ha de estar inmersos en una búsqueda constante con el fin de promover y favorecer el aprendizaje a través de diferentes y novedosos materiales y recursos que propicien alcanzar niveles de comprensión lectora tales como el nivel inferencial (donde supone reconstruir el significado extraído del texto y/o imagen relacionándolo con las experiencias personales y el conocimiento previo) y crítico (se emiten juicios de valor propios y defensa o detracción de ajenos), por tal motivo, por medio de esta investigación se busca además de los puntos mencionados anteriormente, realizar un reconocimiento a la narrativa gráfica como una herramienta didáctica que posee diversidad de particularidades interpretativas que llegan a ser de gran utilidad y de gran impacto en el aula de clases.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 OBJETIVO GENERAL

Contribuir con el fortalecimiento en los niveles de lectura inferencial y crítica por medio de elementos para el análisis de imágenes, dirigido a estudiantes de la Corporación Universitaria Minuto de Dios en el programa de Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana.

1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las dificultades en torno a la comprensión e interpretación de imágenes en los estudiantes de V semestre pertenecientes al programa de Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana de Uniminuto.
- Implementar elementos de análisis de imagen que favorezca alcanzar el nivel de lectura inferencial, teniendo como recurso la novela gráfica *Adolf* de Osamu. T. (2003) y *Persépolis* (2000) escrita por Marjane Satrapi.
- Analizar los resultados obtenidos en la implementación de los elementos de análisis de imagen y conocer los alcances al emplear la novela gráfica como recurso pedagógico.

1.4 JUSTIFICACIÓN

El siguiente proyecto investigativo busca contribuir con el fortalecimiento de los niveles de lectura inferencial y crítica por medio de una serie de elementos que se centran en el análisis de imagen, al optar por el fortalecimiento de los niveles de lectura se parte de la hipótesis de que las imágenes así como el texto ayudan a los estudiantes a desarrollar estrategias lectoras (identificar, analizar y reflexionar), sin embargo la imagen se destaca en este aspecto pues al contener un mensaje icónico conlleva a una lectura inferencial, de este modo se destaca la importancia de plantear esta propuesta desde un nivel inferencial para llegar al crítico.

Con respecto al análisis de imagen, se realiza la búsqueda de un recurso que fuese pertinente para lograr este objetivo, de este modo surge la iniciativa de trabajar con la narrativa gráfica específicamente la novela gráfica, pues propicia criterios propios en la interpretación de mensajes connotativos y denotativos, además involucra para su interpretación un dominio cognitivo complejo pues exige procesos atencionales e

inferenciales al presentar la compleja relación en el análisis entre grafías y gráficos, asimismo se tiene presente que posee una característica muy particular al exigir al lector una constante construcción de significados y de símbolos que le permiten una coherencia narrativa diferente a la tradicional (grafías). Al facilitar procesos de lectura gráficas acompañadas de textos en su mayoría no muy extensos, genera una lectura más completa pues propone no solo la interpretación de grafías sino en conjunto con la imagen.

A propósito de la utilización y trascendencia del discurso estrechamente vinculado a la lectura de imagen, reclama un rol constructivo del lector, quien debe ser capaz de completar estas categorías y asegurar una participación activa en el proceso de decodificación e interpretación, lo que nos permite orientar y dirigir un proyecto pedagógico que vaya encaminado hacia un análisis con alcances interpretativos en el campo de la semiótica.

Como seres humanos somos especialmente visuales, Debord (1968) decía que la sociedad era una sociedad de la imagen, las imágenes nos provocan, despiertan reacciones, proporcionan sensaciones. Por eso los estudiosos de la cultura visual insisten en que las imágenes cumplen muchas funciones entre ellas aportan información y conocimientos, de este modo la novela gráfica en sus páginas realiza una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito, es decir estos dos factores en la novela gráfica son interdependientes pues las imágenes no pueden ser entendidas sin los textos y los textos pierden sentido si se leen separadamente, lo que hace aún más enriquecedor la lectura y análisis de este tipo de obras.

Es por ello que nuestra propuesta pedagógica se enfoca en la utilización de la imagen como eje principal, donde a partir de un recurso (novela gráfica), nos aporta en los

niveles de lectura, pues logra que el estudiante se acerque y se apropie de manera personal a la imagen como un elemento que intensifica sus procesos de análisis e interpretación.

En el caso de la novela gráfica, no solo permite un análisis imagen- texto además nos presenta un serio contenido literario, al presentar autobiografías, reivindicaciones sociales, relaciones humanas e historia (Eisner, 2003, pg. 3) en su mayoría contenido adulto, donde el lector tendrá que analizar la imagen con relación al texto y además tendrá que acudir a procesos cognitivos, para lograr una experiencia corriente de un momento o época específica logrando una crítica sobre esta. De esta manera al incluir un tipo de texto diferente al tradicional (literario), se puede llegar a demostrar que los niveles de lectura pueden fortalecerse si se determina la aparición de la imagen en este proceso.

Por este motivo es significativo realizar e implementar una serie de pruebas y talleres los cuales nos permita como investigadores analizar la pertinencia de la propuesta así como los cada uno de los elementos aquí presentados.

Es importante resaltar que uno de los puntos más significativos que se pueden evidenciar a lo largo de esta investigación es contribuir en los procesos de aprendizaje por medio de procesos de experimentación creativa y dinámica que se presentan por medio de distintos recursos que generen aceptación por parte de la población y conlleven a mejorar el nivel de análisis de imagen así como el aprendizaje sobre novela gráfica y todos los elementos que la componen, que permitan ir de lo abstracto a lo concreto, además de lograr generalizar datos concretos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

Dado que la mira central de esta investigación se basa en el análisis de imagen, se necesita de conceptos básicos para poder determinar y delimitar los elementos de análisis a proponer. A partir de estos conceptos, se pretende mostrar las características y variables que se verán reflejados en esta investigación, antecedentes investigativos que pretende centrarnos en investigaciones relacionadas con este tema.

De este modo se toma el concepto de *forma de contenido* (elementos narrativos, herramientas del lenguaje), *tamaño* (efecto de notoriedad) e *iluminación* (orientación y tipo de fuente) propuestos por María Acaso en su texto *Lenguaje visual* (2003) en una co- relación con Will Eisner con términos como: ritmo, anatomía expresiva, simbolismo y estereotipos que se encuentran en sus textos *la narrativa gráfica y arte secuencial*, visto principalmente como el complemento para el sustento de elementos de análisis de imagen específicamente en textos discontinuos como la novela gráfica.

2.1 Antecedentes Investigativos

Para identificar nuestro proyecto se acudido a consultar repositorios de universidades afines al presente trabajo además de consultar proyectos de investigación relacionados que evidencian un eje en común: la narrativa gráfica en ámbitos educativos.

En primer lugar encontramos una tesis de grado acerca del análisis narrativo del libro álbum *La niña del árbol* (2005) de Eva Furnari, esta investigación se llevó a cabo en la Universidad central de Ecuador en el año 2014. Se encontró que su objetivo es analizar el significado icónico de los personajes y figuras del libro, el cual tiene cierta similitud

con el eje investigativo de la presente investigación. El segundo capítulo de la tesis en mención cobra mayor relevancia, pues en él se determina el papel que desarrolla la comunicación visual como una disciplina nueva, donde la semiótica permite una lectura de las herramientas del lenguaje visual, allí encontramos amplios conceptos que definen y componen la imagen y se hace un paralelo donde se muestra la imagen como ícono y como signo de acuerdo con cada producto visual, de este modo construir principios de un discurso denotativo y connotativo con el objetivo de encontrar el significado icónico, además, en su marco teórico desarrollan conceptos que resaltamos pues varios de ellos se relacionan con la línea teórica de la investigación actual; de este modo encontramos conceptos como las funciones narrativas, ícono - signo, discurso connotativo, discurso denotativo, lenguaje icónico; postulados desde una amplia serie de autores a continuación algunos de ellos, María Acaso, Ronald Barthes, Émile Benveniste, Umberto Eco, Raymond Colle, Daniel Chandler.

Uno de los aspectos que se logra destacar de esta investigación es su metodología pues en ella se utilizaron técnicas semiológicas, como tablas y registros para desarrollar el análisis connotativo y denotativo para estudiar la comunicación visual y sus elementos dentro del lenguaje visual. Desarrolla los componentes del plano narrativo tomando como referencia a la teoría de la enunciación y propone un análisis icónico y narrativo donde se desarrolla y se pone en práctica los elementos teóricos de la comunicación visual y la enunciación de cada imagen del libro álbum ilustrado. Concluye con la identificación de cada figura y personaje dentro de la composición narrativa, que plasma la intención principal del libro álbum analizado. Al hacerse la aplicación de los conceptos desarrollados se evidencia la función que desempeña la imagen icónica narrativa en *La niña del árbol* (2005), mediante el uso de matrices y tablas. Además,

identifica el significado de las figuras y los personajes, de acuerdo a la narrativa gráfica.

Finalmente, a partir de sus conclusiones se demuestra la amplia posibilidad que brinda el libro-álbum, en cuanto a una nueva forma de lectura (relación texto - imagen). Su potencial interpretativo permite detenerse y observar cada detalle dentro de un todo integral y dinámico, en el cual interactúan las figuras y los personajes dentro de una composición narrativa construida sólo con imágenes. Además se logró construir el significado icónico en base al discurso denotativo y connotativo mediante la descripción de las herramientas visuales propias de cada uno como: los colores pigmento; el sentido de lectura occidental, la distribución de los planos; las páginas; la textura simulada; y, la percepción psicológica e ideológica, lo que consolidó un sistema de significación más amplio, por consiguiente se toma como antecedente investigativo la anterior tesis, ya que cada uno de los elementos ya mencionados hacen de esta un importante referente.

En segundo lugar tomamos la investigación titulada *El cómic y la novela gráfica en el aula de ELE* realizada por Carla Suárez Vega en la Universidad de Oviedo en el año 2014, se propone analizar la novela gráfica y demostrar su valor como recurso didáctico en un aula de español para extranjeros. Para ello propone utilizar de tres novelas gráficas *El médico novato* (2013), *El arte de volar* (2009) y *Los surcos del azar* (2013), para tratar un importante periodo histórico como es la guerra civil y la posguerra, a partir estas novelas se propone profundizar en el conocimiento de este periodo así como llegar a una familiarización con la novela gráfica española y la industria del cómic en lengua castellana. Como es evidente esta investigación cobra importancia en nuestra ruta investigativa pues integra elementos que son ejes fundamentales como lo son la novela gráfica y su uso en el aula.

Está dividido en tres capítulos en los que se proporciona una amplia base teórica que justifica el uso de la novela gráfica en el aula, en el primer capítulo se realiza un breve estudio sobre el cómic como género literario en él se incluye su trayectoria histórica así como sus características formales y la evolución que ha tenido en la lengua castellana. El segundo capítulo es, quizá, el que proporciona información importante acerca del uso pedagógico, pues en él se analiza desde el punto de vista didáctico las ventajas del uso del cómic en el aula E/LE (Enseñanza del Español como lengua extranjera).

Finalmente en el tercer capítulo se ofrece una propuesta didáctica que está compuesta por cinco unidades didácticas en las que se expone lo analizado en los anteriores capítulos.

Además a partir de su conclusión y los resultados de la implementación de la propuesta didáctica se hace evidente que gracias a sus características visuales y textuales la novela gráfica se convierte en una herramienta potencial como recurso didáctico. Como lo plantea su autora la incursión de la novela gráfica proporciona conocimientos culturales y lingüísticos que a través de sesiones bien estructuradas mantienen un factor lúdico y afectivo para los alumnos además posibilita al docente en la creación de actividades que permiten trabajar aspectos históricos y culturales poniendo a prueba los recursos del lenguaje.

Cómo es notable este proyecto ofrece una serie de recursos, conceptos y elementos didácticos que son similares al propuesto en la presente investigación, pues también ofrece una propuesta didáctica en la que se analiza la imagen asimismo trabaja con

textos discontinuos y con temáticas socio históricas, por este motivo se hace pertinente tomarlo como antecedente investigativo.

Finalmente, al examinar los anteriores documentos se hace evidente que el presente proyecto hace parte de una serie de investigaciones que incursionan en torno a la rama de la narrativa gráfica, por consiguiente aquellas investigaciones nos permiten como investigadores realizar una mirada aproximada a conceptos básicos, autores y sustentos teóricos que nos sirven como apoyo para la realización de este.

2.2 Narrativa Gráfica

Se puede decir que la narrativa gráfica es un término genérico que remite al sistema semiótico del cómic y que impone consideraciones determinadas para la construcción y el análisis de textos narrativos, por este motivo incluye todas las narraciones efectuadas en forma secuencial usando viñetas.

Según Eisner (2003) define la narrativa gráfica como la descripción genérica de cualquier narración que se sirve de la imagen para transmitir una idea, en relación con lo anterior, las imágenes en la narrativa gráfica son un conjunto de ideas e información que se convierten en un medio narrativo, cuyo propósito es suscitar en el lector un recuerdo de determinado objeto evocando a una experiencia a través del discurso visual, por consiguiente es ante todo un medio para transmitir un mensaje. Al poseer características distintivas y una estructura propia, en el cual la imagen y el texto se articulan entre sí y con otros elementos portadores de significación es que se llega a configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias.

De este modo la narrativa gráfica ha permitido la interacción de nuevos elementos que supone al lector contar con diversas herramientas visuales que le permiten llegar a interpretar y analizar lo que se expone en textos con multiplicidad de imágenes que comunican y dan sentido a las palabras que le acompañan, es allí donde la lectura supone decodificar más que palabras.

En la narrativa gráfica decodificar diferentes imágenes implica traducir lo gráfico en conceptual de esta manera integrar los diferentes planos: el visual y el textual desde un punto de vista lingüístico permitiendo de esta manera analizar diferentes elementos morfosintácticos (estructura de las oraciones, uso de sustantivos, verbos, adjetivos), léxicos (niveles y registros), y pragmáticos (el componente lingüístico del texto, la coexistencia espacial iconográfica, la temporalidad, el encuadre, los gestos, la metáfora visualizada). Proporcionalmente en lo semántico, permite, al mismo tiempo conjeturar la ideología del autor y los valores que se propone transmitir por medio de la narración.

Asimismo, narrativa gráfica equivale a un universo formado por los temas (aventura, humor, heroísmo, fantástico, histórico, entre otros) y géneros como el cómic, la historieta, libro álbum, novela gráfica, manga, también corresponde al conjunto de la obra narrada con referencia a un autor (la narrativa gráfica de Will Eisner), a la obra realizada por un autor (*Maus* de Art Spiegelman), un período (la narrativa gráfica de los 80), una escuela (los underground), etc., cada uno de estos elementos ha configurado su actividad narrativa a lo largo de su trayectoria.

Además de lo mencionado, es necesario estudiar la narrativa gráfica desde su naturaleza formal, y para ello es importante mencionar a Lauro Zavala, quien en su texto *Los componentes formales de la narrativa gráfica* propone diez componentes formales que se distinguen en la narrativa gráfica especialmente en la forma del contenido, con ello

pretende contribuir a la creación de elementos de análisis que facilite el estudio de las estrategias de traducción que se ponen en práctica a partir de otras formas de narrativa (en particular de la literatura, el teatro y el cine).

A continuación se realiza un resumen en el que se explica brevemente estos componentes, en primer lugar encontramos que la narrativa gráfica dista por tener un *inicio* conceptualmente, donde de manera implícita anuncia el final de la historia, éste le permite al lector ubicar física, social y emocionalmente a los personajes y la situación dramática, este anuncio recibe el nombre de predestinación.

En la narrativa son los *personajes* de la historieta los que determinan la función dramática que cumple el espacio, por tanto es el *espacio* el que acompaña (ilustra, refuerza y confirma) al personaje y su adecuado valor dramático, esta relación es similar a la existente en la narrativa audiovisual como en el cine policiaco, fantástico y de ciencia ficción. Asimismo *el trazo* tiende a ser metonímico, es decir, convencional y detallado, como se puede percibir en la mayor parte de las series de narrativa gráfica publicadas entre 1930 y 1960, un trazo representacional y realista, al estilo Marvel comics. Por su parte el *color* asiste al trazo, esta relación es similar a la que se encuentra en el cine clásico entre imagen y sonido, por tanto el color ilustra y refuerza el trazo.

Otro de los componentes formales en la narrativa es el *causal*, es decir, primero se muestra la causa de una acción y después su correspondiente secuencia lógica; en este sentido la historia tiene un inicio y un correspondiente desarrollo y final; en cuanto a la estructura narrativa se aprecia a través de la *secuencialidad*, por ejemplo, si el protagonista es heroico por definición su estructura es mitológica y cuando la secuencia es extensa, tiende a incorporar dos o más subtramas, de tal manera que al concluir una queda en suspenso la conclusión de las otras, esta estrategia de suspenso surgió en las

series de historietas de superhéroes, y tal fue su trascendencia que forma parte de la estructura de series televisivas y de la organización narrativa de los géneros canónicos.

Las modalidades genéricas clásicas son clasificadas como, *trágico- heroica* que pertenece a los superhéroes, *melodramático- moralizante* a materiales eróticos, y *cómico- satírica* a las series sobre la vida cotidiana. La *ideología* de la historieta clásica se sostiene en el presupuesto de una causalidad implícita, que lleva a una organización teleológica del relato, es decir, a una historia donde todo tiene una causa explicable, Son evidentes, por ejemplo, las causas que llevan al protagonista a la tragedia, y que suelen estar personificadas en un enemigo específico. Es fácil reconocer esta ideología en las novelas gráficas de aventuras, lo anterior conlleva al siguiente componente el *final* es epifánico, donde la narrativa resuelve todos los enigmas planteados a lo largo del relato, suele estar asociada a una perspectiva general, que rebasa el contexto inmediato de la historia narrada, y que permite conectarla con una perspectiva más general, es el espacio natural de la narrativa secuencial y suele estar acompañado de la revelación del drama, que permite reconocer la identidad del protagonista.

Lo anterior, nos permite reconocer que los diez componentes formales que señala Zabala, (si bien se especifica en la tira), corresponden en su mayoría a características propias que podemos encontrar en la mayoría de géneros que integran la narrativa gráfica, los cuales permiten una valoración detallada desde la forma del contenido.

Por otro lado, el filósofo Walter Benjamín señaló que en la cultura clásica el fragmento tiene nostalgia por la totalidad, y la reclama para revelar su sentido pleno, lo que quiere decir que para el diseño de la historieta clásica es hipo- táctico, lo que significa que cada una de las imágenes, viñetas y unidades narrativas tienen relación de carácter causal con la siguiente, adquieren secuencia, es decir, necesidad mutua. Por lo tanto un

fragmento cualquiera (ejemplo una imagen) en la narrativa gráfica nunca es autónomo, cobra sentido en relación con las que la anteceden y/o suceden.

Otras de las características de la narrativa gráfica y que es importante mencionar es la extrema brevedad que tienen algunos de sus géneros por ejemplo en las tiras y la historieta sin embargo también encontramos tomos y capítulos extensos en la novela gráfica, como es innegable los lectores pueden encontrar múltiples estilos, formatos, temáticas en la narrativa gráfica, se podría decir entonces que tiene un universo de posibilidades para quien se acerque a su lectura.

Para conocer un poco más acerca de la narrativa gráfica, a continuación se expone algunas características de este término propuestas por Will Eisner (2003) en su texto *La narración gráfica*.

Clases de historias, Según Eisner (2003) en el medio gráfico pueden contarse una gran variedad de historias, pero es el método para narrar una historia el que debe adecuarse a su mensaje. Por esa razón expone una serie de categorías en las cuales se explican los diferentes métodos para las historias.

- Historias para enseñar, es muy atractivo y fácil aprender cuando se cuenta con una historia interesante para el lector. Cuando el cómic demuestra que está en la capacidad de poner en orden los diferentes elementos técnicos es mucho más sencillo para el lector realizar una interpretación de las diferentes ideas que se narran, en consecuencia este tipo de historias permiten al lector un aprendizaje más lúdico y entretenido.

- Historias Instructivas son historias que imparten una enseñanza, se basan en un proceso en donde las técnicas son concebidas por medio de la imitación, este tipo de historias

permiten que el destinatario se identifique con algunos elementos que se narran por medio de la misma.

-Historias sin argumento, se caracterizan por ser un ejemplo de pirotecnia visual y sus trazos de alta tecnología los cuales dominan al cómic y por lo mismo la narración suele ser muy sencilla, en este tipo de historias el lector es atraído por los diferentes efectos gráficos que puede encontrar en las diferentes viñetas, el narrador para obtener este efecto busca un tema cómodo que se centre en un solo problema, sus argumentos se centran en persecuciones y venganzas. En la mayoría de las ocasiones la respuesta es tan sencilla y elemental que para mantener el interés de la narración son necesarios muchos efectos especiales para lograr de esta manera que el lector haga el análisis de la imagen y no la deje pasar por alto.

- Historia ilustrada, dentro de los cambios que ha tenido la narrativa gráfica, uno de ellos, de los más importantes da comienzo en los años setenta donde se impulsa la historia ilustrada como producto de los grandes cambios tecnológicos que se empezaban a dar en el medio, lo que logra tener el interés de los dibujantes, guionistas y editores, aunque el formato no era nuevo ni desconocido si permitía un nuevo renacer de la narrativa gráfica, ya que la ilustración hacía más llamativa la lectura de este tipo de textos.

Es gracias a este nuevo concepto que el guionista logra conservar su soberanía y reconocimiento en el medio, ya que gracias a ello la historia sale del texto y se ve embellecida por el dibujo que se basta a sí mismo sirviendo al texto como un mero apoyo. La ilustración conlleva a un crecimiento en el mercado, lo cual permitía que este nuevo formato fuese más atractivo y conforme al concepto tradicional de lectura.

- Historia simbólica, estas historias sirven como punto de apoyo de dos símbolos una margarita y una bola de pinchos lo que conlleva a establecer la premisa con un argumento simbólico donde los personajes también lo son al contar con elementos simbólicos permite que el lector le atribuya un significado e interpretación a los mismos.

- Historia realista, trata de analizar un segmento interesante basado en la experiencia humana para ello toman elementos como el tiempo en donde se tiene en cuenta el antes y el después; es por ello que el narrador selecciona un acontecimiento de interés que puede ser independiente por ello el escritor hace uso de la imaginación para transmitir impacto sobre la historia, ya que los personajes experimentan emociones por lo que sus posturas y gestos deben de ser genuinos lo que le permitirá al lector poder reconocerlos al instante. En este tipo de historias cuenta con trazos impresionistas o dibujos demasiado sofisticados con los cuales se puede distraer al lector, generando un efecto contraproducente.

El lector Se centra en el perfil del lector. Para que la comunicación entre la obra y el lector llegue a ser idónea es importante la experiencia, las características culturales así como el vocabulario visual del lector, es allí donde se hace necesario el bagaje cultural del lector lo que le permitirá al mismo lograr una lectura fluida y más amena lo contrario de cuando son escasos los conocimientos previos.

El diálogo Una de las características del cómic es la ausencia de sonido y movimiento y por lo mismo se requiere al lector como un participante activo dentro del desarrollo de la historia, es por esto que el diálogo se convierte en un elemento fundamental de la narración. La no existencia de diálogos hace que el lector deba contar con la capacidad de inferir y entender lo que pasa dentro de la narrativa.

- El lector y el diálogo, para este caso el lector cuenta con la obligación de participar dentro de la lectura con el objetivo de suministrar el diálogo con el que no cuenta la historia. Para este caso concreto es la última viñeta la que cumple la función de explicar todo lo que antecede a esta, es por ello que el lector debe suplir con su experiencia la falta de diálogo en los textos.

Como respuesta a la falta de sonido, el diálogo que se encuentra en los bocadillos hace el guión que el lector recita mentalmente mientras hace el ejercicio de lectura... asimismo son importantes los diferentes signos de puntuación ya que permiten que el lector pueda comprender los diferentes matices emocionales de los que quiere dejar constancia el narrador y así mismo permite dar mayor credibilidad a la imagen.

- Diálogo en la imagen, en la realidad es la acción la que antecede a la palabra. Así pues, en cómic el lector cuenta con la opción de idear el diálogo según lo que muestran las imágenes de lo que ha sucedido. En la narrativa gráfica no se tiene conocimiento exacto de cuándo se deben leer primero las imágenes que el texto, lo que sí está claro que leer los dibujos y las palabras generan un proceso cognoscitivo diferente, pero para el caso que compete a la narrativa gráfica es importante leer ambos elementos ya que uno apoya al otro y así conforman un aspecto importante de la narración.
- Diálogo y acción, es importante que el diálogo se relacione con lo que se está narrando mediante la imagen que aún ligada con el texto siempre va a indicar un ritmo diferente, en oportunidades se pueden evidenciar que en algunos bocadillos se altera el tiempo de la acción maltratando de esa manera el sentido de la realidad y la credibilidad del narrador. Por ello es necesario tener presente varios puntos de referencia que sean creíbles. En un diálogo, el tiempo

transcurre calculado en segundo es decir como si fuese en un diálogo real donde los personajes hablan en determinado tiempo.

Finalmente, considerando que la narrativa gráfica se ha convertido en uno de los más importantes referentes visuales en los últimos tiempos, especialistas en el tema, han destacado su utilidad, resaltando así la gran pertinencia para lograr un aprendizaje lingüístico significativo, debido a la multiplicidad de elementos que permite la construcción de imágenes como también la relación de las mismas con el mundo de afuera, ya que no es solo una herramienta de lectura sino también de aprendizaje en diferentes temas. Tal vez una de las mejores cosas es que a través de este se puede encontrar en cada género una temática y/o estilo diferente al literario, que permite ejercitar la imaginación. Proporcionalmente la narrativa gráfica lleva a la cultura, a los libros, al cine, a las artes. Son un vínculo importante a temáticas de cultura popular y contemporánea.

2.3 NOVELA GRÁFICA

Al momento de entrar a definir qué es novela gráfica nos enfrentamos con un término ambiguo y muy discutido, para iniciar, nos plantea desde su terminología una limitación ¿se puede hablar de novela que a su vez sea gráfica? el término novela, según la tradición y la crítica se considera como un género únicamente literario, es decir, solo hace referencia a la grafía (literato), por lo tanto no tiene un acercamiento posible al concepto de gráfica, (pictográfico).

Por este motivo, es necesario realizar un breve recorrido histórico de la trayectoria de este género en la narrativa gráfica que nos permita conocer algunas de sus características y dar cuenta del progreso que ha tenido. Es cierto, que durante los

últimos años el cómic ha presentado un incremento de obras ambiciosas e innovadoras, que exponen el proceso de maduración que ha alcanzado; el cómic pasó de ser considerado un producto infantil para ahora presentarse como un prestigio cultural que puede ser comparado en la actualidad con el arte y la literatura, sin embargo durante este proceso se presentaron juicios y críticas que forjaron un paulatino rechazo por parte de la academia a este género.

Algunas de las críticas que presenta la academia literaria frente a este tipo de narración las hace evidente Pedro Salinas, quien evidencia los temores que se tienen tras el triunfo dentro de la sociedad contemporánea a lo visual. Describe a las *trillas- cómic* como una literatura narrativa de baja estrofa, expresa su novedad desde la disminución de la palabra en favor de lo gráfico, además describe el triunfo de ésta por ser leídas y entendidas por niños apenas alfabetos y casi por analfabetos, asimismo expresa que los clásicos literarios están en riesgo de pasar a ser una *muñecatización*, por consecuencia de esta nueva narrativa.

Durante años, esta exclusión de la cultura “letrada”, limitó su desarrollo artístico como un medio para adultos, pero a partir de los años sesenta autores underground revelan el transcurso y las combinaciones en el proceso del cómic, en 1983 aparece el cómic alternativo y denomina a *Ice Haven* en *novela comic-strip*, cada una de estas combinaciones parecen indicar la tensión implícitamente entre la aspiración a la nobleza creativa y los orígenes de la cultura de masas que presenta el cómic, cuya naturaleza no se ha de separar de la industria cultural, lo anterior hace evidente que los problemas que encuentran al definir un nombre autores y teóricos, demuestra lo susceptible de la tradición intelectual de la historieta y por otro lado lo novedoso de estos cómics.

Clowes indica en 1997 que la historieta tenía material para dejar de ser únicamente para niños, se partía del supuesto de “ser un medio dirigido exclusivamente hacia un público infantil o infantilizado, actuando como un rígido corsé que limita su desarrollo” (Gálvez, 2008, p.71). Por consiguiente, la necesidad de buscar una palabra que presentará de forma neutra este género y que logra separarlo de connotaciones infantiles y humorísticas se produjo tras rupturas en el movimiento cómic underground, y fue precisamente en la segunda mitad de la década, donde inician los intentos de producir historias dirigidas a un público adulto, es así como se fue consolidando el término <<graphic novel>>.

A través de un ensayo histórico Santiago García realiza un exhaustivo recorrido por la historia del cómic, en su texto *Novela gráfica*, elabora un relato que descubre las claves explicativas de los movimientos, denominaciones y cambios que se le han atribuido y por los que ha pasado uno de los medios de expresión y comunicación más vivos del nuevo milenio. Su inicio desde las tiras cómicas de prensa a finales del XIX, la concepción como un género perteneciente a la cultura de masas <<la anticultura>> como ha observado Eco (2007) son algunas de ellas.

Al explorar la novela gráfica como producto de una experiencia estética posibilita además explorar su dimensión social, es decir como producto cultural que nace de la industria mediática, para nadie es un secreto que desde su origen ha sido un objeto de masas, para las masas; es importante resaltar que el anterior término es tomado desde la cultura de masas no como un régimen capitalista sino como una sociedad en que la masa de ciudadanos participan con igualdad de derechos en la vida pública, consumo, en el disfrute de las comunicaciones entre otros, que nace inevitablemente en cualquier sociedad de tipo industrial.

Es pertinente hacer énfasis en el tratamiento del cómic como industria cultural, es decir, como un sistema de producción en el que no sólo importan las obras sino también las condiciones de creación, producción, distribución y consumo hasta su consideración como arte culto, al pasar a desempeñar un papel activo en la sociedad pues no solo era leído por jóvenes sino entre adultos, en este momento se produce entonces una ruptura con las formas más populares del cómic (especialmente el comic book de superhéroes) y surge la necesidad del uso de un nuevo término que se ha venido forjando durante los últimos veinticinco años, considerado como la toma de conciencia del cómic como forma artística es decir como entidad propia y no un subgénero de la literatura, donde se concentran en aspectos visuales y materiales que se alejan de las herramientas propias de la narratología. (García. 2010). Al presentar características propias y tan distintivas se ha difundido como novela gráfica.

En los setentas los cómic comienzan a dar algunos pasos en relación a este tipo de relato, tal como señala Eisner “No fue hasta que llegaron los cómics underground, en los setentas, cuando la gente empezó a hacer lo que yo considero literatura, por haber tratado sobre temática social real por primera vez” Eisner.(2005) p. 43. Todo esto fue logrando que el cómic se haya ido reinventando a través de la historia en relación a los acontecimientos sociales y a la maduración de los lectores.

La novedad se presenta cuando este formato, considerado infantil o de temáticas adolescentes traspasa la frontera de intereses a nivel generacional y logra captar el interés de los más adultos. Es así como nace la necesidad de contar lo que nos está pasando, no sólo a nivel personal o introspectivo sino también en relación con el entorno social.

Es a comienzos del siglo XXI, con la llegada de la novela gráfica a librerías generalistas y supermercados culturales cuando se promueve un reajuste al género <<alternativo>> ya que se había alejado del género de superhéroes y bajo el supuesto del cómic book, ya que con frecuencia trataba temas relacionados con la memoria, la autobiografía, la historia, entre otros que pasaron a ser material dominante para el público lector general. Es claro que la novela gráfica se ha fortalecido en diversos aspectos en una lucha no por ser algo más aceptable sino algo mejor y lo ha conseguido a través de la producción de obras con mayor o menor repercusión pero de forma constante, asimismo la producción crítica y analítica de obras como una herramienta de crítica al sistema es el caso de la obra *Maus* de Art Spiegelman (1980) su impacto ha contribuido a despertar el interés tanto de librerías prestigiosas, lectores, editoriales y artistas.

Por otra parte, es importante señalar que al ser un género que conserva algunas características de carácter literario lo han incluido en esta categoría sin embargo es indiscutible que sus características y estructura no se ajustan a este, autores como Eisner, quien es considerado pionero de la novela gráfica afirma que <<Este medio es literatura. Es una forma de literatura, y está alcanzando su madurez ahora. Nos encontramos en un punto en que están empezando a surgir escritores en este campo con la capacidad que les hubiera permitido escribir novelas>> (Eisner, 2004), la intención de considerar al cómic como literatura ha sido perjudicial, pues posibilita que se le juzgue únicamente utilizando criterios propios de la literatura tales como el estilo del lenguaje, argumentos, temas, entre otros, que hacen parte de los argumentos propios literatos.

Para Harvey (1994) 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. Por lo tanto se es innegable que la lectura del cómic se ha de referenciar como una experiencia diferente de la lectura de la literatura, pues al integrar un criterio gráfico asume una interpretación interdependiente entre los dos elementos que propone, lo que lo hace enriquecedor pues le exige al receptor una mayor atención al analizar estos aspectos en relación y no separadamente.

Por este motivo, es necesario precisar que la novela gráfica no posee pretensión alguna de hacer parte de una tradición literaria o artística, como lo afirma García “Esta tradición de la novela gráfica reconoce a las otras tradiciones y las integra en su ADN, pero en muchos sentidos es completamente nueva, pues no se había visto nada parecido hasta hace veinte o treinta años” García. (2010) p.17. Por consiguiente es necesario determinar que el término como tal de novela gráfica, de acuerdo con un estudio como anteriormente se mencionaba aparece en el momento de mayor madurez del cómic, entre sus características encontramos la evolución de su lenguaje particular que alcanzó una sofisticación técnica que le permite trabajar no sólo una amplia variedad temática sino discursiva.

Por otra parte, al estar constituida por una secuencia progresiva de imágenes y elementos de escritura fonética le otorgan un carácter de lenguaje dotado de autonomía expresiva y comunicacional, con una gramática y sintaxis propias. En la novela gráfica, palabra e imagen se encuentran en relación de reciprocidad y armónica integración, aunque la segunda predomine sobre el texto escrito. (Nobile, 1992). El lenguaje dominante del cómic resulta abiertamente subjetivo y al mismo tiempo permite mediante la inclusión de texto escrito, precisión en la exposición.

Las diferentes alternativas de la novela gráfica consiste en reinventar de forma profunda las formas de lectura, y de construcción de significado. Esto se debe a que su

dinámica narrativa logra reconstituir de manera singular la relación entre imagen y palabra.

Al ser un medio que lograr conjugar la expresión visual con el lenguaje escrito, se convierte en una herramienta fundamental del pensamiento, pues su lenguaje resulta abiertamente subjetivo y al mismo tiempo permite mediante la inclusión de texto escrito precisión en la exposición del contenido.

Además tiene la particularidad de exigir de su lector la constante (re)construcción de símbolos y significados para el mantenimiento de la coherencia narrativa. Es aquí donde se hace más fuerte la unicidad de la lectura gráfica, el estilo es la capacidad misma de romper con la práctica de una lectura tradicional, otorgando a los lectores la posibilidad de ir y volver sobre el papel, a veces incluso dentro de la misma página. La posibilidad de revisar el objeto, potencia y multiplica los posibles significados, y con ello facilitar la progresiva capacidad crítica del lector.

Las novelas gráficas tienen la condición de re-significar un objeto de sentido cuyo término es textual a través de un discurso visual, de este modo, su construcción es doblemente referencial, pues remite al texto que a su vez remite a lo que podríamos llamar un imaginario colectivo con identidad cultural; además influye directamente al imaginario colectivo de su propio contexto, que no necesariamente es el mismo imaginario del texto. Por consiguiente la novela gráfica realiza una traducción intersemiótica, pues puede registrar distancias volubles frente a la significación y representación de un texto origen, dentro de las traducciones encontramos “literal que consiste en que la imagen narrativa sea equivalente visual al texto, en traducción dinámica busca significados e identifica como generar sentido para usarlos como

parámetros para la construcción visual” Janeiro (2010) p.115, como traducción creativa examina lo que hay más allá del texto, hallando nuevos valores para replantear el significado y efectos en sentido para plasmarlos visualmente, en la traducción adaptativa cambia los referentes que causa efectos de sentido y de recepción, finalmente en la traducción como recreación considera el texto como un punto de partida para crear un relato propio, como se hace evidente el vínculo entre narrativa visual con la narrativa textual es intertextual.

La intertextualidad desempeña un papel importante dentro de la cultura actual, ya que existen múltiples maneras en que la imagen se encuentra entre las dinámicas de las interacciones culturales por ejemplo la publicidad, animación, infografía, entre otros, en las cuales es frecuente encontrar intertextualidades inter semióticas es decir del texto a la imagen e entre semióticas de imagen a imagen. En el caso puntual, el interés de los lectores de la novela gráfica, se relaciona con la posibilidad de encontrar nuevos sentidos y enfoques a lo ya conocido; de este modo permite la apropiación así como la construcción de sentido, por ende conlleva a una mayor interpretación y disfrute de esta.

Se puede concluir, entonces, que la novela gráfica se está conformando como una herramienta radical de lectura pues se convierte en un ejercicio que implica la toma de conciencia de esa situación, de sus posibilidades y sus límites, no más allá del placer de la lectura, sino a partir de ella, además promueve la construcción de significados, importante a las expresiones ya entendidas por el lector (Umberto eco, 2007, p 51).

Narración

Cuando se narra, se está realizando la descripción de hechos por medio del uso de códigos icónicos y lingüísticos. Generalmente están enmarcados por un lapso de tiempo

en el que transcurren los hechos. Se encuentran también a los actores o personajes que hacen parte de la narración quienes por medio del cambio de estados por medio de códigos verbales o visuales con diferentes variantes logran comunicar más cosas que no lo harían si estuviesen por separado.

Se conocen diferentes formas de narrar dentro del cómic como de la novela gráfica: la primera opción con la que nos encontramos es por medio de un estilo directo para esto se encuentra principalmente los cuadros didascálicos que cumplen una función de anclaje y conmutación por lo que usan un estilo directo por medio de voces y diálogos atados al uso de globos de texto.

Teóricamente la novela gráfica es escrita por un autor, y contienen una única historia, se caracteriza por su tipo de encuadernación (más sofisticada del cómic), su edición cada vez es de mayor calidad y el papel que se utiliza tiene una mejor textura, utiliza el recurso del subjetivismo con el fin de llegar a alcanzar un nivel profundo donde el uso de los tiempos narrativos y los flashbacks son elementos que ayudan a darle una mayor intensidad a la historia.

Las novelas gráficas, como cualquier otra novela o libro, recibe un número de identificación ISBN (International Standard Book Number). El ISBN es un número de 13 dígitos único para cada libro y que permite su identificación a nivel internacional. Los cómics no cuentan con un ISBN sino con un ISSN (International Standard Serial Number), un número identificativo de 8 dígitos utilizado sólo en publicaciones.

- Novela gráfica con contenido autobiográfico, son aquellas novelas basadas en las experiencias personales de los autores, en las cuales se despliega una serie de confesiones, inseguridades, entre otras. Se pueden

distinguir obras como *Clumsy* (2002) de Jeffrey Brown, en la cual contaba a través de breves escenas la segunda relación sentimental importante del autor, en *Stitches* (2009) Small recuperar su traumática infancia, sumida en el silencio después de una operación para extirpar un tumor cancerígeno.

- Novela gráfica con contenido histórico, en ella se ha establecido un tipo de relación entre el cómic y la realidad, *Adolf Tomo 1* de Art Spiegelman es una referencia ineludible, pues nos permite imaginar *de verdad* el Holocausto, sin embargo fue Jaxon, quien en los años sesenta plasmó con absoluta documentación la historia de su estado en la obra *Comanche Moon*, la novela gráfica de Jason Lutes, titulada *Berlín* (2008), en la que intenta recuperar el ambiente de la capital alemana en los años previos al ascenso de los nazis.

Para finalizar señala García “La novela gráfica contemporánea representa, pues, y más que nada, esa consciencia de libertad del autor, un movimiento que funda una tradición hermana de las demás, pero distinta” García. (2010) p. 23. De tal modo, comprendemos que la *novela gráfica* es un eje de creación, un inmenso territorio artístico, en el cual el cómic también habita desde su supuesta *madurez*, y un escenario que hoy en día representa uno de los mayores y más vibrantes compromisos que puede asumir un narrador, dibujante y lector.

Narración

Cuando se narra, se está realizando la descripción de hechos por medio del uso de códigos icónicos y lingüísticos. Generalmente están enmarcados por un lapso de tiempo

en el que transcurren los hechos. Se encuentran también a los actores o personajes que hacen parte de la narración quienes por medio del cambio de estados por medio de códigos verbales o visuales con diferentes variantes logran comunicar más cosas que no lo harían si estuviesen por separado.

Se conocen diferentes formas de narrar dentro del cómic como de la novela gráfica, la primera opción con la que nos encontramos es por medio de un estilo directo para esto se encuentra principalmente los cuadros didascálicos que cumplen una función de anclaje y conmutación por lo que usan un estilo directo por medio de voces y diálogos atados al uso de globos de texto.

Teóricamente la novela gráfica es escrita por un autor, y contienen una única historia, se caracteriza por su tipo de encuadernación (más sofisticada del cómic), su edición cada vez es de mayor calidad y el papel que se utiliza tiene una mejor textura, utiliza el recurso del subjetivismo con el fin de llegar a alcanzar un nivel profundo donde el uso de los tiempos narrativos y los flashbacks son elementos que ayudan a darle una mayor intensidad a la historia.

Las novelas gráficas, como cualquier otra novela o libro, recibe un número de identificación ISBN (International Standard Book Number). El ISBN es un número de 13 dígitos único para cada libro y que permite su identificación a nivel internacional. Los cómics no cuentan con un ISBN sino con un ISSN (International Standard Serial Number), un número identificativo de 8 dígitos utilizado sólo en publicaciones.

- Novela gráfica con contenido autobiográfico, son aquellas novelas basadas en las experiencias personales de los autores, en las cuales se despliega una serie de confesiones, inseguridades, entre otras. Se pueden

distinguir obras como *Clumsy* (2002) de Jeffrey Brown, en la cual contaba a través de breves escenas la segunda relación sentimental importante del autor, en *Stitches* (2009) Small recupera su traumática infancia, sumida en el silencio después de una operación para extirpar un tumor cancerígeno.

- Novela gráfica con contenido histórico, en ella se ha establecido un tipo de relación entre el cómic y la realidad, *Adolf Tomo 1* de Art Spiegelman es una referencia ineludible, pues nos permite imaginar *de verdad* el Holocausto, sin embargo fue Jaxon, quien en los años sesenta plasmó con absoluta documentación la historia de su estado en la obra *Comanche Moon*, la novela gráfica de Jason Lutes, titulada *Berlín* (2008), en la que intenta recuperar el ambiente de la capital alemana en los años previos al ascenso de los nazis.

2.4 Arte Secuencial

Es la forma de contar una historia por medio de imágenes y palabras que están desplegadas en secuencia, es este medio narrativo más conocido como el cómic book; dice Will Eisner (2003) que son un medio creativo de expresión que se comunican con un lenguaje basado en la experiencia visual.

Durante muchos años el arte secuencial no ha sido considerado digno de poseer un contenido serio o debatible, pero se ha demostrado que la lectura de palabras incluye un desciframiento de símbolos de la integración y organización de la información, donde la lectura es una actividad de percepción.

El comic book permite que el montaje de la palabra e imagen exija en el lector un ejercicio de habilidad visual y verbal, ya que el cómic book tiene como objeto doble intención, la cual, es percepción estética y la recreación intelectual, que parta de las particularidades del dibujo y la literatura. De esta manera las imágenes repetidas y símbolos reconocibles se usan para entender ideas similares que se convierte en un lenguaje o forma literaria, la descripción dentro de la imágenes usando el lenguaje corporal pueden suscitar adverbios, adjetivos o predicados.

La imagen

Es la parte esencial de la narrativa gráfica, sirve como herramienta narrativa, la cual transmite información a través de la expresión facial, postura, color, perspectiva. etc. con fondos simbólicos. Según Eisner (2003) la imagen es el lenguaje que sirve para mostrar y expresar la complejidad de pensamientos, sonidos, acciones, ideas y viñetas, por medio de la secuencia de imágenes.

Por tanto la imagen es un concepto muy amplio que sólo tiene significación por el poder de lectura, interpretación que le da el lector. La noción de imagen es sumamente amplia pero ¿Cómo podemos limitar el concepto de imagen para observar sus posibles relaciones con un texto?

María Acaso (2006), se refiere a la imagen como un lenguaje tan efectivo, que no requiere de aprendizaje previo y esa es una de las razones por las que los niños antes de aprender a escribir tienen la capacidad, aun siendo muy pequeños, de hacer representaciones con dibujos, dentro de la construcción de representaciones visuales encontramos una primera fase que es denominada representación audiovisual de manera que el emisor es el que representa la realidad sustituyéndola por medio del lenguaje

visual, es por ello que cuando se quiere representar algo no es algo neutro ya que a través de ello se ven implícitos muchos otros cuestionamientos, elementos; de tal manera las representaciones implican que exista una transformación de la realidad luego de ello encontramos una fase denominada darle un nuevo significado a las representaciones a lo que le llamamos interpretación, cabe aclarar que este paso tampoco posee neutralidad ya que cada lector recibe y apropia el mensaje de una manera muy diferente ya que ante ello se ven involucrados los conocimientos previos a la lectura de la imagen de manera que aporta sus experiencias personales, por lo que la representación desaparece a ser el receptor quien se encarga de darle un nuevo sentido. El observador es más que un receptor del mensaje, es también en parte creador ya que el objeto pasa a ser una representación de los que el receptor tiene asociados, por lo que una imagen no es una realidad si no la muestra de diferentes intereses por parte de los creadores que permiten que los lectores visualicen diferentes elementos.

Dentro de la teoría general de las imágenes existe un elemento que ha sido fundamental al momento de establecer relaciones de semejanza entre conceptos, siendo clave en la relación con los elementos cognoscitivos y los reales.

- *La imagen como comunicador* La imagen busca que el significado y el impacto emocional sea entendido, la comprensión de la imagen requiere de una experiencia común que tenga el lector (universalidad) para que haya facilidad en la comunicación, la imagen es ese todo que tiene la historia para expresar y dar conocer al lector lo que se quiere decir.
- *Imagen en contexto* La imagen es un sistema de representación, una unidad de significación o signo, donde un elemento sustituye a otro generalmente, a la realidad, llegando incluso a construirla. Pero este

proceso de sustitución se hace y se consume en un espacio y en un tiempo determinado. La infinidad de interpretaciones de la misma representación visual tiene que ver no sólo con los conocimientos, vivencias y creatividad del lector, sino también con el contexto en el que se consume la imagen, es decir, el lugar y el momento en el que se mira. ‘El lugar es algo determinante, basta pensar en las diferencias que hay entre ver una película en el cine o en el salón de casa, o una obra de arte en un museo o en el pasillo de una escuela. Así pues, hay que prestar atención al lugar donde se consume el producto visual y analizar los significados que los lugares nos transmiten. Con las imágenes de carácter informativo el lugar de consumo es especialmente importante.

- *La imagen sin palabras* la imagen son símbolos decodificables en cuanto a las formas familiares, objetos, posturas y fenómenos reconocibles. En la narrativa gráfica la pantomima, está al servicio de la narración, en un intento de poner la imagen al servicio de la expresión para que en su totalidad la imagen cuente la secuencia de la historia sin necesidad de diálogos. Dentro del cómic book también existen diferentes elementos visuales que sirven para transmitir un elemento en la historia pero no su totalidad como las postales o los sonidos como “bango” para añadir la dimensión de sonido, de igual forma la velocidad como se muestra la imagen obliga al lector a suministrar diálogo Eisner (2003). Así mismos el transcurso del tiempo son imágenes sin necesidad de diálogo como la luna, la puesta del sol, el amanecer. etc. la expresión facial debe ser exagerado para poder ser entendida ya que es la que

lleva más que todo el peso de la narrativa, las líneas cinéticas indican movimiento.

- Las imágenes sin palabras, exigen realidad un análisis del lector y capacidad de observación para poder comprender el transcurso de la historia y los sentimientos del actor, con esto la imagen no se presta para ambigüedades.

Lectura de imágenes

Se puede observar e incluso llegar a fijarse, como la lectura de imágenes ha sido dejada en un segundo plano por la mayoría de los maestros, como también padres de familia a la hora de enseñar a leer a sus estudiantes, e hijos; es por ello que es importante traer a colación la lectura de imágenes. Se han establecido unos códigos que permiten realizar otro tipo de lecturas diferentes al de imágenes, así mismo existen una serie de claves que permiten hacer una lectura apropiada y consecuente de imágenes por lo que es necesario contar con un vocabulario y la disposición para comprender las imágenes.

Actualmente el uso constante de la tecnología y los medios de comunicación han hecho concebir la presencia de la imagen como algo cotidiano del día a día, como lo menciona Orozco, María (2009). Además hay que tener presente que pocas veces nos detenemos a analizar ¿de qué forma apreciamos lo que vemos? Tampoco nos preguntarnos de qué manera se estructurada lo que observamos y cómo ese orden nos permite comprender lo que está ante nosotros.

La imagen no es aquello que supuestamente muestra, sino que transmite un mensaje que debemos saber interpretar para comprender a cabalidad el uso y función que la imagen

cumple en un determinado contexto. Y es por ello que surge la necesidad de una “alfabetización visual”, según Regalado, María Eugenia (2006) la alfabetización visual viene a llenar el vacío sobre aprendizajes relativos al análisis de mensajes de todo tipo en especial los icónicos, significación y retórica del mensaje.

La imagen tiene gran relevancia en la cultura al predominar en la vida cotidiana de niños y adultos; por ello la imagen debe ser considerada como un texto enmarcado por un conjunto de signos que interactúan entre sí a lo que se hace necesario su inclusión desde muy temprana edad.

A esto investigadoras en el área, Evelyn Arizpe. y Morag Styles, en su libro Lectura de imágenes, debaten sobre los aciertos y errores que ha traído consigo dicho término. John Debes (1968) fue el que acuñó el término de alfabetización visual al centrarse en las capacidades de una persona visualmente letrada al poder discriminar e interpretar las acciones, objetos y símbolos visibles, naturales y artificiales, que encontrarse en su medio. De igual forma aplica su creatividad a estas destrezas para la comunicación eficaz con los demás, de acuerdo con esto proponen una metodología para motivar a niños en el aprendizaje por medio de la alfabetización visual, para lo cual este grupo de investigadoras comenzaron implementando en niños libros álbum llenos de imágenes, señalando que la clave consiste en que los niños sepan mirar, además de acudir a su experiencia propia, de tal manera que puedan emitir juicios a partir de la lectura individual. Se considera también que una de las tareas más difíciles para cualquier lector es apartarse del libro y poderlo ver en su contexto, en el libro álbum la historia depende de la interacción entre el texto escrito y las imágenes, ya que de acuerdo con ello ambas se crean con una sola intención estética consciente, no sólo pedagógica.

La alfabetización visual debe entonces darse desde niños para que cuando se sea mayor se esté en la capacidad de asumir nuevos retos y compromisos señalan Arizpe, Evelyn. y Morag Styles, Sin embargo, reconocen en la figura para lo que se basan en Raney (1998), quien dirigió un seminario de investigación sobre alfabetización visual para el Arts Council y la Universidad de Middlesex, al investigador que mayores aportes ha hecho al término en cuestión. Raney (2007) define la alfabetización visual como, “la historia de pensar sobre lo que significan las imágenes y los objetos como se unen, como se responde a ellos y de qué manera los interpretan, como pueden funcionar como modos de pensamiento y cómo se ubican en las sociedades que los crearon”. (Citado en Arizpe y Styles, 2004. p 76)

Icono

María Acaso (2006), señala que el icono es un signo en el cual el significado permanece conectado con el significante en algún punto, es decir, ha perdido parte de las características físicas del original, sin dejar de mantener una relación de semejanza con lo representado. Por ejemplo, el signo de la cruz puede catalogarse como un icono porque, aunque su significado sea el cristianismo, encontramos en este signo una semejanza directa con el original del que parte, que no es sino un instrumento de tortura. Por último, un símbolo es un signo que ha perdido por completo las características del original, de tal manera que la realidad se representa en virtud de unos rasgos que se asocian con ésta por una convención socialmente aceptada. Por ejemplo, la paloma es el símbolo de la paz

Índices

Muestran algo sobre las cosas. Su objetivo también es transmitir determinada información, pero ésta es de carácter abstracto, de manera que no se puede recurrir a la realidad para configurar dicha imagen, sencillamente porque en la realidad no existen la paz o elementos físicos tangibles, lo que no quiere decir que tales conceptos no sean representables. Ejemplo: las señales de tránsito, un mapa si tiene los indicadores de situación, paralelos, escalas, puntos de brújula deja de ser un ícono para convertirse en un indicio. María Acaso (2006).

Signo

Todos los signos, y entre ellos los signos visuales, bajan desde. Dos niveles, el nivel literal y el nivel de significado. El nivel literal tiene que ver con lo denominado como significante, y consisten en el aspecto material del signo, es decir, en su parte física, la que atiende a lo objetivo y lo consciente. Del significante se desprende el discurso denotativo, un, tipo de mensaje sin codificar (Barthes lo define como «un mensaje icónico no codificado») a través del que se enumeran y describen los elementos de la imagen, sin ninguna proyección valorativa y/o cultural. Podemos decir que es el mensaje objetivo de un signo. En cambio, el significado es el concepto o la unidad cultural que se otorga al signo por medio de una convención socialmente establecida. Atiende ~ lo subjetivo y lo inconsciente y de él se desprende el discurso connotativo, en el que el observador interpreta libremente los elementos de la imagen. El resultado de esta interpretación tiene que con la experiencia del sujeto y el contexto de visualización, lo que hace que la lectura sea distinta entre distintos observadores. Podemos decir que es el mensaje subjetivo de un signo. Es así como discurso denotativo es decir el mensaje objetivo del signo, nivel físico. Discurso connotativo es el mensaje subjetivo del signo, nivel simbólico según lo indica María Acaso.

Símbolo

Un símbolo es un signo que ha perdido por completo las características del original, de tal manera que la realidad se representa en virtud de unos rasgos que se asocian con ésta por una convención socialmente aceptada. Por ejemplo, la paloma es el símbolo de la paz.

Por otro lado, Pierce realiza una clasificación compleja de los signos, plantea tres divisiones al interior de cada una de ellas la primera es signo, sin signo y legisigno; segunda: icono, índice y símbolo; y tercera: rema, signo dicente y argumento. El símbolo es un ente viviente y pertenece a la segunda. Escribe que «la (división de signos) fundamental es la que los clasifica en Iconos, Índices y Símbolos» (1986. p 46).

El símbolo es un *representamen*; es decir, un signo, «... que se refiere al Objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el Símbolo se interprete como referido a dicho Objeto. En consecuencia, el Símbolo es, en sí mismo, un tipo general o ley, esto es, un Legisigno [ley que es un signo]» (Pierce, 1986 p. 30-31).

Viñeta

La viñeta sirve para captar o encapsular los acontecimientos en cuanto al flujo de la narración y las secuencias o segmentos indican el paso del tiempo, implican movimiento, pensamientos ideas acciones lugares etc.

-Encapsulación: traza un límite para captar o congelar la realidad, la secuencia de imágenes son la gramática con la que se construye la historia. Eisner, (2003) debido a que la viñeta tiene objetivo registrar el fluir de las experiencias y mostrarlo tal y como

lo captaría el lector. En esta encapsulación se muestra el tiempo el espacio y la posición de los personajes, existe una relación entre los acontecimientos y lo que se congela dentro de la viñeta.

-Recuadro como estrategia narrativa La viñeta además de ser el objeto cuya principal función es encapsular objetos o acciones además es usado y tenido en cuenta como parte del lenguaje no verbal del arte secuencial, y parte de que la forma de la viñeta transmite o tiene un mensaje en específico.

Según Will Eisner

Las viñetas con líneas rectas suelen contener una acción presente, siempre y cuando el diálogo no diga lo contrario, el flashback (salto hacia atrás en el tiempo) se indica por lo general alterando la líneas del recuadro de la viñeta, el recuadro ondulante o festoneado es el indicador más corriente del pasado, la viñeta sin recuadro hace alusión a un espacio ilimitado tiene como efecto englobar un fondo conocido pero que no se ve. Eisner, Will (2003).p 42

Es de este modo el recuadro de la viñeta es parte fundamental de la historia transmite algo que el autor quiere decir y que el lector necesita decodificar, para que la historia sea entendida en su totalidad. La viñeta de igual también sirve transmitir sonido o un clima emotivo en la historia involucrando al lector en la historia o acción de la misma, o que la acción misma estalle esforzándose por alcanzar sensaciones emotivas.

- Viñeta con contorno dentado este implica una emoción explosiva y se relaciona con el sonido de la radio o transmisiones telefónicas.
- La viñeta alargada está refuerza la sensación de altura.
- Las viñetas imitan la secuencia de la historia en pequeñas secuencias

- Cuando el personaje da la ilusión de salirse de la viñeta se consigue alusión a fuerza y amenaza, dado que el cuadro de la viñeta se considera inviolable en una forma de encapsulación la acción cobra mayor violencia
- La viñeta sin recuadro sugiere un espacio ilimitado, contribuye a la sensación de calma., así mismo como un mientras tanto, narra tiempo espacio y lugar
- La viñeta como objeto recalca que el personaje se encuentra en un espacio reducido.

Es de esta forma que la viñeta transmite el clímax de la historia y de igual forma permite que el lector compartir la experiencia del protagonista.

La metáfora visual Para este caso las metáforas visuales están constituidas por distintas convenciones lingüísticas de los comics. Es por ello que la metáfora visual es conocida como una convención gráfica propia de los cómics por medio de la cual el autor cuenta el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de tipo metafórico. Se encuentran entre ellos el interrogante para indicar perplejidad, la bombilla para indicar al lector luminosidad, 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 así como estos signos icónicos existen muchos otros que brindan al lector un mensaje más claro y fácil de comprender.

Cuando se trata de crear una metáfora se debe asignar un sentido profundo y concreto a un signo icónico, de tal manera que a este se le otorgue significación y connotación específica, transformándolo así 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.

La onomatopeya Anteriormente se relacionaba erróneamente la definición de onomatopeyas visuales

Con la de fonemas con una función gráfica, pues ellas sugieren una imagen acústica en la que se

Representa sonidos de origen animal.

La definición de fonemas es de una rigurosidad tal que nos parece excesiva su extrapolación metafórica en el discurso semiótico sobre los cómics. Sin embargo, no debe descartarse que su frecuente utilización la convierta en un recurso de una enorme eficacia comunicativa.

Las onomatopeyas tienen dos funciones, una función acústica y una visual, esta última está relacionada con lo que Gubern llama sensogramas.

También hay que tener en cuenta que, desde el punto de vista iconográfico, a mayor tamaño, más ruidosa es la onomatopeya, su intensidad está asociada a su tamaño y a su color; Gubern también afirma que las de color cálido son más importantes que las de color frío. Por lo tanto, hay un efecto de sinestesia, el tamaño y el color determinan la intensidad o las características formales de este sonido.

La onomatopeya tiene un doble valor, un valor acústico –en el que hay que tener en cuenta que todas las lenguas se pronuncian diferente, por ejemplo el

«Quiquiriquí» en castellano, en francés es «cocorico»; suena un poco igual, pero se transcribe de forma distinta— pero también un valor visual, que es el que ha interesado a los pintores y a muchos dibujantes. Y este aspecto visual muchas veces ha acompañado a lo que llamamos sensogramas, por ejemplo «dormir como un tronco». El «ZZZZ» del que duerme, ese sonido de respiración pausada, traducida del inglés «to sleep like a log». «Tener una idea brillante» está representado con una bombilla; el golpe que hace ver las estrellas... Hay una serie de sensogramas —que también son ideogramas, gráficos Icónicos— que acompañan a veces a las onomatopeyas (Gubern, 2009).

La onomatopeya, al igual que las líneas de movimiento y el diálogo ayudan a resaltar la perpetuación de las funciones; es decir, hacen perceptible el paso del tiempo, esto es posible mediante el proceso de combinación que realiza el lector; a través de las experiencias pasadas podemos evaluar con cierta precisión la duración total de un sonido particular, asignándole un valor en minutos o en segundos a cada uno.

Muchas De ellas provienen del inglés:

Crack: quebrar, crujir.

Splash: salpicar, chapotear.

Click: Soñar con uno o más golpes.

Sniff: olfatear.

Glup: engullir, tragar. Además De su sonido tienen un valor plástico en cuanto a su color, colocación en la composición, tamaño.

El cuerpo: la postura y la gestualización es preponderante frente al texto ya que las imágenes re direccionan el significado de las palabras, según la imagen pueden dar modulación auditiva o cierta emoción. El gesto es generalmente universalizado debido a una región cultura, y tiende a ser útil en la narración con una variedad de movimientos que le permite transmitir al autor lo que quiere dar a conocer y su última posición tiende a ser clave en el significado. Una serie de movimientos sutiles ocurren en un período breve que vienen a representar movimientos suspendidos Eisner (2003).y sugieren un antes y un después de lo acontecido.

2.5 Retorica Visual

La retórica visual se constituye en la piedra angular sobre la que se cimienta todo mensaje persuasivo. La retórica antigua nace como razonamiento que pretende conseguir en el receptor un sentimiento, una emoción. Las figuras retóricas constituyen embellecimientos, giros discursivos y estrategias persuasivas destinadas a captar la atención del espectador y modificar sus preconcepciones y emociones previas. La retórica, considerada el arte de la persuasión, tiene en el territorio visual uno de sus lugares de implementación básicos. En los nuevos entornos y aplicaciones multimedia, el uso de figuras retóricas resulta también habitual.

Este es un concepto desarrollado por Barthes en 1964, al descubrir que las figuras retóricas que se empleaban en el lenguaje escrito y oral estaban siendo empleados a través del lenguaje visual en la publicidad. De este modo propuso el término retórica visual, como el sistema de organización del lenguaje visual donde el sentido figurado de los elementos representados organiza el contenido del mensaje.

María Acaso comparte con Barthes esta definición sin embargo hace énfasis en que es la herramienta de organización que se utiliza para interconectar los distintos significados de un producto visual, (imágenes con texto en este caso la novela gráfica). De tal modo se afirma que las imágenes no es un contenido simple y neutro, pues invitan al lector a considerar que a través del lenguaje visual se transmite conocimiento, es decir, que la imagen es un vehículo que alguien utiliza para algo, por estos motivos la retórica visual se convierte en una herramienta esencial pues contribuye a transmitir mensajes concretos.

2.6 Lenguaje Visual

El ser humano desde que nace se ve rodeado de información visual, que asimila de forma natural, pues es un medio de adquirir conocimientos de forma innata. De esta forma a través del lenguaje visual creamos información gracias al sentido de la vista lo que contribuye a formar ideas de cómo es el mundo.

El ser humano siempre ha utilizado señales, signos y símbolos como medio de comunicación, estos evidencian una evolución con el paso del tiempo (los pictogramas en las cavernas) que han ido emergiendo para suplir las necesidades de las sociedades, y a partir de los avances tecnológicos de los medios de difusión y el interés ante la transmisión icónica es un hecho que la sociedad actual está influenciada por múltiples imágenes; por lo tanto las imágenes son unidades de representación del lenguaje visual, que se convierte en algo cotidiano que nos rodea y con lo que entramos en contacto todos los días de nuestra vida.

El lenguaje visual es un sistema de comunicación que utiliza las imágenes como medio de expresión, es decir transmite mensajes visuales, de tal modo que hace parte de la

teoría de la Comunicación, donde se analiza el contenido de los mensajes a través de una rama del conocimiento denominada semiótica que se ha de definir como el campo de saber que estudia los signos; de acuerdo con Umberto Eco en su obra *El tratado de la semiótica general (1975)*, define la semiología como el estudio de cualquier cosa en el mundo que representa a otra. Al partir de la base de que cualquier código es un sistema de signos, la semiótica, es fundamental para los teóricos de la comunicación.

En las ciencias de la comunicación encontramos tres sistemas, el escrito, el verbal y visual, este último se diferencia en dos aspectos, el sentido que se utiliza es la vista y el código que transmite la información es el lenguaje visual, de tal modo que es un sistema de transmisión de señales cuyo código es el lenguaje visual, en el cual se puede enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista.

Pero la diferencia más notable respecto a los otros sistemas de comunicación, es que el lenguaje visual es el que mayor parecido alcanza con la realidad, lo que Barthes llamó *efecto de la realidad*, debido a las representaciones realizadas a través de esta, se ha de evidenciar equivalencias entre la representación y la realidad, teniendo en cuenta que dentro del campo de la semiología de la imagen *representar* consiste en sustituir la realidad a través del lenguaje visual. Lo anterior es determinado como la primera fase de construcción de una representación visual por parte del emisor, en una segunda fase encontramos la interpretación. Interpretar consiste, otorgar cierto significado a las cosas, sean la realidad o sean representación. En semiología de la imagen, interpretar consiste en otorgar significado a las representaciones de carácter visual. En este caso es el receptor quien aporta su experiencia personal en cada representación y consume el mensaje en determinado contexto, es decir realiza un acto de significación y da un nuevo sentido a lo representado. Se concluyen a partir de lo anterior que una imagen no

es la realidad, sino un espacio físico en el cual interviene el contexto de visualización de dicho espacio así como los intereses de las personas, por lo que desaparece la realidad a la que aparentemente alude la imagen.

Herramientas del lenguaje visual

El lenguaje visual se articula a través de dos grupos de herramientas con las que se construyen los significantes y los significados de los mensajes, de este modo encontramos las herramientas de configuración, y herramientas de organización,

Mediante estos, el creador consigue que cada espectador interprete diferentes mensajes que derivan del mensaje connotativo.

Herramientas de configuración

Tamaño

De acuerdo con María Acaso (2006), esta herramienta se selecciona en relación con la escala del espectador y a través de un sistema de comparación, produce una relación física con la representación visual.

El tamaño de una imagen aporta información, por tanto es una herramienta del lenguaje visual determinante a la hora de analizarla en la novela gráfica. La selección de las dimensiones físicas de un producto visual puede realizarse en los tres criterios siguientes:

-El impacto psicológico, tiene que ver con la relación que se establece físicamente entre el espectador y la representación visual. Esta herramienta hace que ante una representación visual pequeña, se establezca una relación de predominio por parte del

espectador, mientras que ante una representación visual grande se establezca una relación de predominio por parte de la representación visual (imagen), se entiende entonces como las consecuencias del predominio psicológico de esta herramienta a través de las diferentes sensaciones que experimenta el espectador frente a una imagen.

- El efecto de notoriedad, es cuando el producto visual es de gran tamaño y supera los límites de lo habitual, es decir hace que una representación visual se convierta en un espectáculo.
- La comunidad de uso o de ubicación, es el recurso más utilizado por parte del creador de la imagen, es más una posición publicitaria.

Forma La herramienta de forma es la determinación exterior de la materia, los límites exteriores de la materia visual, de acuerdo con Acaso. M (2006) se clasifican en dos grupos:

- Las formas orgánicas, son habituales en el mundo natural y tienden a ser irregulares y ondulantes, ejemplo: montañas, flores, vegetales
- Las formas artificiales, son de tipo geométrico que son en su mayoría, creadas por el hombre y suelen ser rectangulares y rectas, ejemplo paredes, mesas.

En cuanto al recurso formal, el constructor de imágenes puede trabajar a partir de tres niveles de selección:

- *La forma del producto visual como objeto*

Se refiere a las características visuales de los límites físicos de la representación visual.

De acuerdo con Acaso (2006), en las representaciones visuales bidimensionales la forma del producto visual como objeto se denomina formato, que es la orientación del soporte, en su mayoría se encuentra el formato rectangular obliga a elegir dos orientaciones horizontal o vertical. En la mayoría de los casos esta elección está presupuesta desde el soporte que viene impuesto (forma vertical en fotografías, horizontal en televisión). En la novela gráfica se puede distinguir viñetas cuadradas, redondas, rectangulares.

Es necesario mencionar que las todas las representaciones bidimensionales no son rectangulares, sino que adquieren formatos redondos, circulares y triangulares, (señales de tránsito, obras de arte, etc.) de este modo se puede inferir que el formato elegido para transmitir un contenido simbólico determinado.

Otro aspecto es el sentido de la lectura, pues al construir una imagen se ha de elegir el sentido de lectura al realizar un encuadre, en la novela gráfica encontramos que en los globos y/o bocadillos la lectura siempre corresponden de izquierda a derecha.

- *La forma del contenido del producto visual*

Se refiere a la forma de los objetos representados dentro de los límites del producto visual, es decir formas artificiales y orgánicas que están ubicadas en el interior.

Para entender mejor este concepto proponemos el siguiente ejemplo, en la fotografía de un paisaje encontramos: la forma bidimensional rectangular (forma como objeto) y las montañas como forma orgánica (forma de contenido).

De este modo en la novela gráfica encontramos en sus personajes estereotipos, simbolismo, figuras retóricas entre otras.

Color El color es considerado como un tipo de relleno al que se le denomina signo de relleno por lo que no se usa como contorno o delineamiento si no para dar en detalle la superficie de aquello que se ha plasmado en imagen, es por ello que las imágenes que cuentan con color son capaces de representar las cosas por medio de la iluminación, mientras que las superficies y los contornos figuran por medio de los contrastes de color a cambio de ser plasmados específicamente. Pero en el caso del cómic el color como relleno es añadido al dibujo como contorno luego de que este ya cuenta con un sombreado.

El relleno permite hacer un contraste, una configuración sea esta en color o en blanco y negro en donde el único contraste que se observa se da entre las diferentes iluminaciones con las que cuentan las superficies, para ello es preciso tener en cuenta que no solo hay que tener en cuenta la cantidad de luz si no la calidad de la misma lo que permite así evocar a la realidad de lo que se desea representar. Un elemento muy importante a tener presente dentro del relleno es la tonalidad y la saturación que da la medida de lejanía con la luminosidad de manera que permite el paso gradual de imágenes que representan solo un color. La tonalidad consiste básicamente en la longitud de onda dominante del color que vemos, y más llanamente diríamos que es cada uno de los colores en ‘estado puro’. El arco iris podría ser un buen referente visual para pensar con los diferentes tonos.

Habitualmente se utiliza el círculo cromático para representar todos los tonos y cada uno de ellos se define por los grados de la inclinación del radio que representa; mientras que la saturación define la intensidad o grado de pureza de cada color. Sus valores se mueven desde su máximo, cualquier color puro, hasta su mínimo que corresponde a un

tono de gris. Popularmente se dice que un color es muy vivo o intenso significa que está muy saturado.

Una de las principales funciones del color es generar impacto a la vista lo que permite que una imagen sea mucho más llamativa es por ello que muchos actores y personas vinculadas con medios publicitarios tienen en cuenta los contenidos simbólicos de cada relleno, así mismo como la connotación emotiva que emplea cada color, por lo mismo se ha desarrollado un lenguaje del color que en su momento Kandinsky estableció desde una perspectiva cultural occidental teniendo en cuenta que una imagen o fotografía puede transmitir cosas muy distintas según la luz con la que se ha captado, del mismo modo, no son menos importantes los colores que aparecen en la toma. Por un lado, cada color transmite diferentes sentimientos, y el mensaje que queremos transmitir también puede ser más intenso si sabemos organizar el encuadre teniendo en cuenta cómo actúa cada color.

A continuación, unos datos de referencia sobre lo que transmiten y significan algunos colores en la cultura occidental

- *Azul:* Aunque es un color que transmite confianza y armonía, contradictoriamente es frío y distante. Es uno de los últimos colores que detecta nuestra visión, de modo que en fotografía, el azul es ideal para colocar al fondo de los encuadres y así dar más profundidad a la imagen.
- *Rojo:* Es el color de la pasión, del peligro, de lo prohibido y de la velocidad. Al contrario del azul, nuestra visión detecta el rojo rápidamente, antes que cualquier otro color. De modo que si lo situamos en primer plano, también estaremos acentuando la sensación de profundidad en la imagen. En el caso de la

velocidad, si fotografiamos un barrido de un coche rojo, y después, hacemos otro con un coche de cualquier otro color, ¿cuál de los dos parece que va más rápido?

- *Verde*: El color de la esperanza y de la frescura, ya que nuestra mente lo asocia automáticamente con la naturaleza. Es un buen color para transmitir tranquilidad, sin embargo tengamos en cuenta que el verde también es el color del veneno. Según el contexto en el que se emplee, significa una cosa u otra.
- *Amarillo*: Transmite optimismo, diversión y acidez. También está muy relacionado con la iluminación, ya que cuando dibujamos una lámpara o una bombilla, normalmente la luz es de color amarillo. Teniendo esto en cuenta, si incluimos este color en nuestras fotos, tendremos la sensación de que la imagen es luminosa.
- *Naranja*: Es un color intermedio del amarillo y el rojo. Tiene la diversión del amarillo pero de una forma más exótica, y por otro lado, al igual que el rojo es uno de los primeros colores que detectamos.

En las novela gráficas más conocidas (Maus, Persépolis, Habibi, el arte de volar, entre otras) encontramos que los colores que se usa en sus páginas son el blanco y matices del color negro.

- *Negro*: Es el color de la negación, de la muerte y del final, pero también el de la elegancia. Para todo lo que queramos relacionar con la oscuridad, lógicamente, al negro debemos reservarle su espacio en la toma.

- *Blanco*: Es el color ideal para transmitir sensación de limpieza y amplitud. También es el color de la inocencia, como ejemplo, podemos ver cómo normalmente predomina el blanco en la mayoría de las fotos de recién nacido. El blanco es tierno, es el color de las cosas buenas.

Durante siglos los colores han estado vinculados a distintas emociones, sentimientos y procesos psicológicos dentro del ser humano como también de otros seres vivos pero así mismo los colores le otorgan a los cómics un enorme potencial semiótico. Se trata de códigos cromáticos capaces de articular imaginarios determinantes en la construcción del mensaje; es por ello que también se pueden encontrar como culturalmente se le han atribuido connotación a los colores aunque hasta el momento no hay una para cada tonalidad si se han creado algunas muy generales entorno a colores más comunes.

Al momento de la organización de colores es necesario tener presente que los colores que se usen deben adaptarse al público al que va dirigido la creación para este caso el cómic o novela gráfica, la apreciación del color viene dada por el contexto cultural y por la época. Los Colores se han dividido en cálidos y fríos, y a pesar de ser ésta una definición arbitraria, ya es aceptada. Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y excitantes; los colores fríos como relajantes, sedantes y a veces incluso deprimentes.

El uso del color en el cómic busca atraer la atención, hacerlo más legible e impresionar emotivamente al lector. Las dimensiones del color pueden ser las siguientes, el matiz, es la característica tonal que permite distinguir un color del otro; el valor se refiere a la claridad, a la oscuridad de un matiz; la intensidad se refiere a la fuerza de un color. A los autores del cómic les interesan, sobre todas las cosas, la intensidad de los colores que usan, esencialmente para llamar la atención, producir una impresión emotiva y

facilitar la decodificación del dibujo. El contraste es el elemento configurado por todos los sistemas de producción icónica, es la pieza principal para llamar la atención, y para eso los coloristas hacen uso de varios esquemas de colores y así darle un carácter específico a la imagen.

Es de igual forma uno de los elementos que componen la imagen cargada de información visual, Acaso, María (2006) que son recursos importantes para transmitir significados a través del lenguaje visual y los clasifica así en dos tipos: colores-pigmento y colores- luz.

Iluminación

A partir de esta herramienta son percibidos las formas, los colores, y los demás elementos visuales en el plano de la representación.

Transmite significados desde dos niveles, el primero se refiere al tipo de iluminación que elige el autor para el contenido exclusivo del objeto, y se utiliza en las representaciones bidimensionales estáticas y en movimiento. En segundo lugar se aplica el tipo de luz que se utiliza a un objeto desde su exterior (productor tridimensionales).

Para estos dos niveles, la selección de iluminación se reduce a cuatro criterios de selección de iluminación.

- *Tipo de fuente*, puede ser natural, es decir producida por rayos solares, velas, entre otras fuente de llama, se relaciona con naturaleza y el exterior, y artificial que son producidas por dispositivos electrónicos como focos o neones, se relaciona con lo urbano y lo interior

- *En cuanto a la cantidad*, están las *claves altas* que transmiten seguridad, por causa del impacto psicológico y son propias de la imagen con mucha cantidad de luz y las *claves bajas* son propias de imágenes con poca cantidad de luz.
- *Temperatura subjetiva de la luz*, cuando es caliente transmiten significados relacionados con la protección y un ambiente relajado; por el contrario, el tono azulado de algunas luces eléctricas connota frialdad, incluso soledad.
- *Sentido de orientación*, a dónde se dirige el foco de luz favor de la lectura, si va de izquierda a derecha lo iluminado provoca sensaciones positivas y cuando la luz está dirigida de derecha a izquierda genera sensaciones negativas, para lograr identificar cada uno de estos rasgos dentro de la imagen es necesario observar a detalle el sombreado en la imagen lo que permite al lector identificar más elementos dentro de la imagen.

2.7 Teoría de elementos de análisis de imagen

A continuación se presentan las categorías que hacen parte de los elementos de análisis de imágenes, los cuales son propuestos por María Acaso en su libro *lenguaje visual* (2009) y Will Eisner en *Arte secuencial y Narración gráfica*.

- *Forma de contenido*, esta categoría es la más importante pues se refiere a la forma de los objetos representados dentro de los límites del producto visual, es decir analiza las formas que están ubicados en el interior de la imagen, por este motivo las siguientes categorías se desprenden de esta.

- *La imagen sin palabras* son símbolos decodificables en cuanto a las formas familiares, objetos, posturas y fenómenos reconocibles. En la narrativa gráfica la pantomima, está al servicio de la narración, en un intento de poner la imagen al servicio de la expresión para que en su totalidad la imagen cuente la secuencia de la historia sin necesidad de diálogos. Dentro del cómic book también existen diferentes elementos visuales que sirven para transmitir un elemento en la historia pero no su totalidad como las postales o los sonidos como “bango” para añadir la dimensión de sonido, de igual forma la velocidad como se muestra la imagen obliga al lector a suministrar diálogo Eisner (2003). Así mismos el transcurso del tiempo son imágenes sin necesidad de diálogo como la luna, la puesta del sol, el amanecer. etc. la expresión facial debe ser exagerado para poder ser entendida ya que es la que lleva más que todo el peso de la narrativa, las líneas cinéticas indican movimiento.

Las imágenes sin palabras exigen realidad un análisis del lector y capacidad de observación para poder comprender el transcurso de la historia y los sentimientos del actor, con esto la imagen no se presta para ambigüedades.

- *Imagen como estereotipo* El estereotipo en una imagen se basa en cómo es aceptada por un grupo o sociedad con carácter inmutable. El concepto de estereotipo cuenta con mala reputación no solo por lo que implica de trivialidad sino también por servir como arma de propaganda o racismo. Esta palabra proviene de un método adecuado para moldear placa duplicada en la impresión tipográfica. Es por ello que de esta definición, la palabra estereotipo se constituye en toda una realidad para el mundo de los comics. Se hablaba de una necesidad detestable, una herramienta

de comunicación fundamental en la mayoría de caricaturas. Eisner (1998).

Gran parte de los dibujos son el reflejo que permite visualizar una idea o proceso rápidamente, es por ello que se hace necesario que la memoria del lector cuente con diferentes experiencias. En el cómic los estereotipos son producto de características físicas aceptadas y asociadas a un oficio. Estos estereotipos se convierten en iconos que son usados como parte del lenguaje dentro de la narración.

Una de las características fundamentales al momento de crear una imagen estereotipada para implementarla en una narración requiere de complicidad con el público al que se pretende llegar con el fin de que los estereotipos que sean propuestos sean aceptados por el espectador a tal punto que logre ser entendida su intención comunicativa.

Existen características humanas que son identificadas por la apariencia física de los personajes lo que le permite al lector realizar el análisis de cada uno de los personajes que encuentra dentro de la narración. Un a prueba de ello son las imágenes basadas en animales y por medio de las que se permite realizar la caracterización de un personaje, esto permite que el lector acelere su comprensión.

- *Rotulación* En el comic book, la palabra funciona como extensión de la imagen debido a la rotulación o tipo de fuente, sirve como enlace narrativo Eisner (2003) pueden evocar una insinuación de sonido, o para dar sentido de pertenencia, o una identificación universal, para ser mejor comprendida por el lector. De igual forma el texto sirve para reforzar el clímax de la historia, ejecutando un diálogo concreto que alude a una emoción específica, modificando por completo la imagen.

- *Simbolismo* Al igual que con los estereotipos, este tipo de elementos son usados dentro del cómic con el fin de que su fácil identificación dentro de las historietas, asimismo cada uno de los símbolos que son empleados conforman un vocabulario propio en el lenguaje del cómic.

Uno de los casos en donde más se evidencia el uso de símbolos es en los ordenadores, en donde se suelen asignar símbolos para dar instrucciones que se basan en los objetos conocidos por personas que aplican

O desean hacer uso de herramientas tecnológicas. Existen diferentes objetos de gran importancia dentro de la narración como lo es el caso del uso de adjetivos modificadores, o en el caso de los adverbios por medio de los cuales se les proporcionan a los narrados instrumentos narrativos muy económicos que no solo ayudan a narrar sino que acentúan la reacción emocional del lector.

- *Ritmo- Tiempo* En el arte secuencial el ritmo permite que la narración comunique el paso del tiempo ya sea para una acción sencilla o para prolongar el efecto de sorpresa, terror. etc. o para intensificar la emoción de la escena, de igual forma el ritmo sirve para la manipulación del tiempo para comunicar un mensaje específico, donde el elemento determinante son las viñetas y en estas resulta real los ingredientes de la narración. En la historieta el paso del tiempo se representa mediante símbolos o ilusiones que sean entendibles para el lector.

La lectura de la historieta posee su propia disciplina pero cuando el lector la aborda por primera vez, se remite de manera inmediata al ritmo de otros medios que forman parte de su experiencia. Es por ello que el lector adopta un ritmo propio a la manera en cómo

sigue la narración y por lo mismo el narrador debe de tener presente que el cómic es un medio impreso lo que lleva a considerar algunos aspectos técnicos de este trabajo.

Es así como los intervalos y elementos sensibles dentro del ritmo es decir aquellos elementos que aportan significados visuales están presentes materialmente dentro de los textos discontinuos proporcionándoles a los mismos una noción de orden y relación.

- *Anatomía Expresiva* En el cómic la figura humana permite una relación de innumerables experiencias, que se transmiten a través del cuerpo humano codificación de gestualidad, postura etc. que son precisamente un registro almacenado en el cerebro que nos permite identificar diferentes situaciones que son comprensibles a la hora de leerlas. Son imágenes basadas en la experiencia humana común conocidas universalmente. Las pequeñas y sencillas ilustraciones de gestos posturas hablan de la exteriorización de sentimientos.
- *Tamaño*, específicamente se elige el *efecto de notoriedad* el cual se percibe cuando el producto visual es de gran tamaño y supera los límites de lo habitual, es decir hace que una representación visual se convierta en un espectáculo. En la narrativa gráfica se puede encontrar cuando el ilustrador quiere hacer énfasis en un objeto, acción entre otras.
- *Iluminación*, nos concentramos en la *orientación* ya que cobra valor en el arte secuencial pues determina el efecto positivo- negativo de la escena, personajes, objetos etc. Además se elige el *Tipo de fuente* pues permite

detallarse en los efectos que produce dentro de la imagen manejar una fuente natural o artificial.

2.8 Niveles De Lectura

El acto de leer implica poner a prueba el ejercicio de habilidades mentales superiores tales como: inferir, predecir, analizar, sintetizar, entre otras (Santiago, Castillo & Ruíz, 2005). El lector aporta conocimientos previos, establece hipótesis, elabora inferencias para comprender lo que se sugiere, para finalmente llegar a construir significados posibles. De acuerdo a esto, la lectura involucra al lector pues implica sus saberes previos, su visión de mundo, y se adapta al contexto en que se lee.

Lo anterior sugiere que el lector logre identificar y recuperar información presente en uno o varios textos (intertextualidad), construya su sentido global, establezca relaciones entre enunciados y evalúe su intencionalidad. Por esto se abordan tres niveles de lectura, Lectura literal, Lectura inferencial y la Lectura Crítica.

En Colombia específicamente tras la discusión sobre la reforma educativa en los años noventa, se llevó a establecer como prioridad de la educación de acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (1999) “el desarrollo de la capacidad de interpretar y comprender la realidad a través de las diversas áreas del conocimiento, por encima del simple almacenamiento de información puntual”. Bajo este principio se realiza una reestructuración en el año 2000 y a partir de este año se definieron tres niveles de lectura.

Lectura literal: La lectura literal es el nivel básico de lectura, se centra en las ideas y la información que se encuentra explícita en el texto. En este nivel el lector reconoce

elementos narrativos tales como: personajes, tiempos, lugar donde se desarrollan los hechos, identifica la secuencia de los hechos y/o acciones, reconoce la idea principal de un párrafo y del texto, e identifica relaciones de causa o efecto es decir las razones explícitas que expone el texto en relación con los hechos o sucesos del texto.

Lectura inferencial: Exige un alto grado de abstracción por parte del lector. Este nivel constituye la lectura implícita del texto, pues las inferencias se construyen cuando se comprende por medio de relaciones y asociaciones entre el significado local y global del texto (en nuestro caso la imagen).

Estas relaciones se constituyen cuando el lector logra explicar las ideas del texto más allá de lo que se ha leído explícitamente en él, sumando información como los saberes previos y experiencias anteriores para así llegar a formular nuevas ideas e hipótesis.

Este nivel se reconoce por inferir detalles adicionales como ideas principales que no son explícitas, inferir relaciones de causa y efecto a partir de conjeturas e hipótesis que derivan de ideas o razones, predecir acontecimientos sobre la lectura e interpretar el lenguaje figurativo a partir de la significación literal del texto.

Lectura crítica: Es la lectura que se compone de un carácter evaluativo, en él intervienen los saberes previos del lector, el conocimiento de lo leído y su criterio, se toma distancia del contenido del texto para así lograr emitir juicios valorativos desde una posición documentada y sustentada.

Estos juicios deben centrarse en la aceptabilidad y probabilidad, pueden ser: de adecuación y validez para ello se puede comparar lo escrito con otras fuentes de información, para que llegue a ser de apropiación se requiere de una evaluación relativa

de las partes y para que sean de rechazo o aceptación depende del código moral y del sistema de valores del lector.

2.9 Narrativa Gráfica Como Recurso Didáctico

Cada vez es más notoria la falta de interés de jóvenes y niños por la lectura de textos, no sería sorprendente encontrar que el tiempo que dedican a la lectura de textos literarios, periodísticos, científicos es escaso y que solo lo realizan por cuestiones como el terminar una tarea, trabajos u obligaciones, comparado con el tiempo que dedican en actividades de lectura de mensajes de texto, chat, publicaciones en redes sociales entre otras, lo que a grandes rasgos hace evidente que existe una brecha entre lo que le interesa leer a estas poblaciones y lo que propone la escuela.

Se tiene conocimiento que los avances socio- culturales y sobre todo tecnológicos han traído consigo nuevas formas de leer el mundo que nos rodea, y cómo es evidente la educación ha de estar en constante actualización y búsqueda de innovadoras herramientas didácticas que les permitan a los estudiantes un acercamiento a las diferentes características que traen consigo las nuevas tecnologías (celulares, televisión, computadores, tablets, etc.), así como la incorporación de novedosas clases donde se explore diferentes textos (tipos y secuencias) que además de atraer el interés por parte de los estudiantes propician otra forma de lectura, es decir que logre romper con las ya tradicionales actividades donde solo se ha de reconocer los personajes, estructura argumental y trama, que en sí son importantes, pero que no van más allá de una lectura

sin mayor análisis, en las que se deja a un lado la apropiación lúdica, crítica y creativa de los textos por parte de los estudiantes.

Como se mencionó anteriormente en la actualidad hay distintas maneras de entender el mundo y una de ellas es la imagen y posiblemente el conocimiento que tienen los estudiantes acerca del lenguaje de las imágenes en su mayoría deriva del consumo de la televisión, el cine, los computadores, etc., lo que genera un modelo de alfabetización informal que conlleva a una escasa capacidad de comprender y discernir sobre los mensajes que emiten.

Sin embargo frecuentemente los docentes ocupan una parte significativa del tiempo en promover únicamente en sus estudiantes la comprensión de textos literarios relegando a un segundo plano el análisis de las imágenes que se hallan en ellos. Esta condición está asociada a una concepción tradicional de la comprensión lectora, pese a que las imágenes ocupan un lugar destacado en las fuentes actuales de información y que en muchas ocasiones son portadoras de información diferente a la de los textos verbales, sin embargo se evidencia de forma muy general que se continúa denegando un papel importante dentro del proceso enseñanza- aprendizaje a las imágenes.

Los medios a través de los cuales se difunde la información en la actualidad (avisos publicitarios, periódicos, medios masivos, en general las tecnologías de la información y de la comunicación TIC), se caracterizan por la multiplicidad de lenguajes que emplean, y en ellos está el lenguaje visual. Por esta razón los estudiantes no sólo deberían estar en la capacidad de comprender textos verbales sino también comprender las imágenes que observan y develar sus posibles significados.

Es cierto que la lectura de textos verbales exige al lector una serie de reglas aprendidas que de manera paulatina deberán ir mejorando su desempeño lector, de igual manera se ha de tener en cuenta, que la lectura de textos icónicos supone un conocimiento previo de los elementos que constituyen el lenguaje visual y la forma en que estos se integran en la producción de mensajes.

Al revisar los lineamientos curriculares de lengua castellana, existe un eje que se refiere a los procesos de construcción de sistemas de significación, en el que se hace énfasis a las formas de construcción de significación en el lenguaje verbal y no verbal (signos de gran variedad: Imágenes, sonidos, gestos, movimientos corporales, etc.), es decir que al existir este eje se hace evidente que está sustentado bajo la normatividad educativa colombiana el proceso de enseñanza -aprendizaje del lenguaje no verbal, donde se encuentra la imagen.

Las imágenes hacen parte de los materiales y estrategias didácticas que se emplean en la educación primaria, secundaria y en algunos casos universitaria, sin embargo, lo anterior no garantiza que los estudiantes desarrollen de forma espontánea saberes y experiencias que les permitan extraer los significados que provienen de las imágenes que observan, pues desde muy temprana edad la escuela promueve actividades donde se hace énfasis a la interpretación y decodificación únicamente de los elementos que hacen parte del lenguaje escrito abandonando así de un modo u otro el lenguaje no verbal que hace parte del proceso de construcción de sistemas de significación.

Es cierto que, los estudios sobre la alfabetización visual se han ido incorporando en la enseñanza, pues surge de la necesidad de incluir en sus objetivos un nuevo modelo de alfabetización, que sea destinado a la adquisición de conocimientos necesarios para interactuar con un entorno semiótico, que es propio de una sociedad informacional. Sin

embargo no se debe tomar a la ligera, pues requiere el desarrollo sistemático de propuestas de trabajo para aprender a decodificar, leer, así como conocer los diversos códigos y signos que se encuentran en los diferentes medios. Lo que hace de este, un reto tanto para maestros como para estudiantes.

Los textos discontinuos como la historieta, el cómic, las tirillas, la novela gráfica, entre otros pertenecientes a la narrativa gráfica son escasamente utilizados en entorno educativo por cuestiones estigmatizadas, atribuciones como: que son únicamente para un público infantil, donde su lectura no conlleva un mayor esfuerzo, y muchos otros son causantes de tal desprestigio a un género que coincide con el lenguaje de las imágenes al que tanto jóvenes, niños y adultos están inmersos.

Todos ellos proporcionan de acuerdo a sus características determinados referentes que nos ayudan a interpretar el mundo con diferentes signos y símbolos, y al hacer parte de la actualidad hacen parte esencial del lenguaje por tanto cobran mayor importancia por su carga connotativa por los mensajes que emiten.

El fomentar la lectura, estimular la creatividad así como favorecer el análisis de signos y símbolos entre otros, son elementos que se le reconocen a la narrativa gráfica, es por eso, que nuestra investigación sugiere la utilización de la novela gráfica en el aula como una herramienta didáctica, pues reúne en sí todas las cualidades necesarias para conseguir un aprendizaje significativo, al ofrecer al lector una serie de mecanismos que lo motivan a interpretar, analizar y comprender símbolos y signos que le permiten pasar de una lectura denotativa (literal) a una connotativa (inferencia).

La narrativa gráfica (historieta, el cómic, la novela gráfica) es un medio novedoso que cuenta historias de un modo singular. Se trata de un género que al valerse de caricaturas

(gráficos) y diálogos (grafías) permite que sus lectores no se sientan inhibidos en la lectura.

Desde hace años que se están realizando investigaciones sobre los usos didácticos en educación y las nuevas formas de leer que tienen los niños y jóvenes, de acuerdo con Jesús Martín Barbero, leer hoy es un montón de prácticas diferentes y la novela gráfica entra en la categoría de un novedoso soporte literario que permite acercar al lector a distintos conocimientos. El enlace de textos dialogados, imágenes, mapas históricos, conflictos sociales, historias ficcionales, líneas del tiempo, las viñetas y el contenido permiten al lector la comprensión de conceptos, su conceptualización y la aprehensión de conocimiento.

De este modo se hace evidente que el conocimiento ya no está únicamente en libros en los que prevalece la grafía, sin desmerecer en ningún momento su valor cultural, sin embargo en espacios como el académico no cabe duda que existe gran variedad de recursos que son pertinentes y de gran alcance educativo como la narrativa gráfica. Al ser un género que invita comprender el lenguaje icónico y escrito se convierte en una herramienta de gran importancia en el aula de clase, ya que permite favorecer un desarrollo integral además a través de su lectura se ponen en juego elementos como la imaginación, asimismo favorece procesos meta- cognitivos gracias a los múltiples procedimientos de construcción en el lenguaje donde intervienen tanto los factores explícitos de la imagen y la grafía como los implícitos entre la viñeta, globos, bocadillos.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO Y ELEMENTOS DIDÁCTICOS DE ANÁLISIS DE IMÁGENES

Para encaminar este proyecto se hace necesaria la consulta de criterios investigativos y metodológicos que más se relacionan con el planteamiento y la conectividad de la investigación.

3.1. Metodología investigativa

Para este proyecto se utilizó la metodología cualitativa junto con la cuantitativa, teniendo presente para ello la particularidad de la población. La primera permite observar, identificar, describir y analizar diferentes datos y procesos que se llevan a cabo durante el desarrollo y aplicación de elementos de análisis. De esta manera nos permite conocer las variables que se han de generar en el proceso y que cobran relevancia para generar perspectivas teóricas.

Además de ello se caracteriza por ir de lo general a lo particular, su objetivo es profundizar en el problema, el cual busca derivar en un marco conceptual lo pertinente a la problemática; de este modo se buscó una problemática específica (nivel de análisis y comprensión de la imagen) en un contexto particular (Corporación Universitaria Minuto de Dios).

Por otro lado, se enfoca en comprender y profundizar los fenómenos explorando desde la perspectiva de los participantes es decir, sus puntos de vista, experiencias, emociones, conocimientos y significados que hacen parte de aspectos subjetivos que al enlazarlos con un marco conceptual son importantes para proceder luego a su interpretación.

No se busca medir sino describir y analizar un fenómeno y/o problemática que son percibidos por los investigadores a través de la observación, por tal motivo implica

desde un primer momento definir de manera concreta los conceptos y objetivos para adentrarse en un papel investigativo que se lleva a cabo en una dinámica de tipo social.

Explora de manera sistemática los conocimientos que comparten los individuos, por este motivo el investigador cualitativo reconoce que existen diferentes métodos para captar los conocimientos y el significado sobre la realidad social que se han de estudiar a través de ciertas técnicas como entrevistas, revisión de documentos, observación no estructurada, preguntas abiertas, entre otras que tienen como objetivo recolectar y obtener datos que se convierten en información y con ello nutrir ideas con el fin de comprender y profundizar en el fenómeno. Es importante mencionar que la recolección de datos no es lineal, por tal motivo no se utilizan formatos o formularios estandarizados.

Su proceso es naturalista e interpretativo por este motivo no generaliza.

En el desarrollo de los sucesos el investigador cualitativo interpreta lo que va captando activamente Patton 1980- 1990 define los datos cualitativos como descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones, por consiguiente en muchos casos es necesaria la interacción entre participantes e investigador para construir conocimientos, de este modo el investigador cualitativo no descubre sino construye conocimiento.

Por otro lado el método cuantitativo admite el uso de medios matemáticos y estadísticos que permiten medir posibles resultados de manera contundente lo que hace que la investigación cobre mayor objetividad. Sus instrumentos suelen recoger datos cuantitativos los cuales también incluyen la medición sistemática, y se emplea el análisis estadístico como característica resaltante. Se utilizan para describir condiciones

actuales (investigaciones descriptivas y de encuestas), investigar relaciones (investigación correlacional) y estudiar fenómenos de causa y efecto (investigaciones causales comparativas e investigaciones experimentales).

Es por ello que ambos métodos de investigación son necesarios dentro del proceso de investigación ya que ambos permiten evidenciar el desarrollo de la misma, en donde se recogen tanto datos cualitativos como cuantitativos, aunque suelen predominar los primeros debido a su adecuación dentro del proceso de investigación

3.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación que se adecua al presente proceso investigativo, es descriptivo, el cual tiene como objetivo llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción de las actividades, objetos, procesos y personas. “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis”. Dankhe(1986).

Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento, es por ello que partiendo del análisis de imágenes en relación con el texto se pretende plantear elementos de análisis los cuales permitan generar nuevas actitudes de lectura frente a la novela gráfica, por lo que en base a los objetivos previamente

definidos se seleccionan elementos pertinente para dar una alternativa de solución a dicho fenómeno.

Es necesario aclarar que los estudios descriptivos miden de manera independiente los conceptos o variables con los que tienen que ver. Así mismo este tipo de investigación de identifica por no ser utilizada con el fin de comprobar una hipótesis sino que por el contrario, es una investigación más relacionada con la comunidad o población de trabajo. En este tipo de investigación no hay manipulaciones variables, pues se observan y se describen tal y como se presentan en su ambiente natural, en este caso el aula de clase.

Su metodología es fundamentalmente descriptiva, aunque puede valerse de algunos elementos cuantitativos y cualitativos al momento de realizar los resultados (sistematización y descripción).

Con los datos recogidos se puede obtener una imagen bastante amplia de algún fenómeno que a los investigadores les interese no solo conocer sino también explorar, así que siempre hay documentos a los cuales se pueden remitir para hacer dicha investigación, es decir, que la investigación descriptiva exige esto, la consulta de diferentes documentos de autoridad los cuales sirven como base inicial para la exploración después de diferentes temas que sirvan de apoyo a la investigación para que esta sea comprendida y entendida.

Los estudios descriptivos miden de forma independiente las variables y aun cuando no se formulen hipótesis, tales variables aparecen enunciadas en los objetivos de investigación.

(Arias, Fidiás; 1999).

Teniendo en cuenta lo anteriormente dicho acerca de la investigación descriptiva, hemos tomado esta, como referente dado que suele ser pertinente en relación con el fenómeno que se investiga y así mismo brinda la posibilidad de no solo ser investigadores sino también ser partícipes de la solución. Este tipo de investigación se acopla de manera considerable al proyecto ya que desde un primer momento se consolida una necesidad a partir de la cual se desea plantear un modelo de análisis de lectura, es por ello mismo que se plantea un diagnóstico a la problemática buscando dar acción a la propuesta mediante ciertas variables.

Por consiguiente el modelo de análisis surge a partir del concepto de *forma de contenido (elementos narrativos, herramientas del lenguaje), tamaño e iluminación* propuesto por María Acaso en una correlación entre con Will Eisner y los elementos que integran el cómic, como ritmo estereotipos, anatomía expresiva y simbolismo.

3.3 Fases de investigación

Las fases de la investigación que tenemos presentes durante el desarrollo de la misma se divide en tres momentos fundamentales para el desarrollo de la misma.

Fase I: En esta fase se propone escoger un problema específico, diseñar una pregunta, definir objetivos (general, específicos) y establecer unos ejes temáticos para la creación del modelo de análisis de imagen.

Fase II: Esta fase se realiza una prueba diagnóstico para determinar el nivel de comprensión de lectura de imágenes en el que se encuentran los estudiantes pertenecientes a de cine y lenguaje e hipertexto. Posteriormente se llevan a cabo

dos talleres en los cuales se exponen y evalúan, los conceptos que comprende el modelo de análisis y por último se realiza un test en donde este se pone a prueba los conocimientos adquiridos por los estudiantes durante los talleres.

Fase III: En este momento se realiza una sistematización estandarizada de todos los resultados que se llevaron a cabo durante el proceso de implementación a partir de los niveles de comprensión lectora inferencial y crítica; y posteriormente las conclusiones fruto del proceso anteriormente realizado como también de la comparación de la prueba inicial con la prueba final lo que nos dará los resultados de este proceso investigativo, permitiendo que como investigadores determinemos la importancia y validez de la aplicación de este modelo de análisis dentro de otros espacios académicos.

3.4 Desarrollo de la metodología

Esta investigación se desarrolla en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, en la que se puso a prueba el proyecto investigativo, que da comienzo con un diagnóstico a los estudiantes pertenecientes a cine y lenguaje e hipertexto de la Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana; posteriormente se realizan dos talleres en el que se proponen conceptos acordes al modelo de análisis y se evalúan. El primero de ellos se lleva a cabo de forma virtual para ello se cuenta como canal con el aula virtual y el segundo de manera presencial y finalmente se realiza un test en donde este se pone a prueba el proyecto investigativo vinculando en este de manera general cada uno de los temas presentados en los talleres.

3.5 Recolección de datos

En el informe de la investigación se señalan los datos obtenidos y la naturaleza exacta de la población de donde fueron extraídos. Las unidades que la integran pueden ser individuos, hechos o elementos de otra índole. Es por ello que para el presente trabajo de investigación se contó con un grupo de estudiantes de la licenciatura básica en humanidades y lengua castellana de la Universidad Minuto de Dios, mismo lugar en donde se llevó a cabo la realización de los diferentes talleres, como se mencionó anteriormente el proceso de investigación dio comienzo con una prueba diagnóstica que fue implementada con la población, la misma que permite dar validez al tema de investigación, para ello son tomados dos grupos pertenecientes a en su mayoría al curso de cine y lenguaje y por otro lado del curso de lenguaje e hipertexto de la jornada de la tarde, mismo tiempo en el que se dictaron los talleres a la población.

3.6 Recursos

Al momento de tener claro la metodología de la investigación y el desarrollo metodológico de la misma, es que se comienza a hacer uso de las diferentes herramientas e instrumentos pertinentes y que son útiles para la consumación de la investigación. Es por lo anterior, que como principales recursos para los elementos de análisis se tiene presente dos teóricos, María Acaso y Will Eisner quienes presentan los elementos acordes que permiten sustentar los diferentes objetivos propuestos a lo largo del proceso investigativo y los que permiten apoyar esta investigación. Así mismo basados en los elementos y categorías que cada uno de ellos presenta es que se da paso a la planeación de desarrollo de cuatro talleres (incluido el diagnóstico) en donde se abordan los conceptos que permiten tener bases para la lectura de textos discontinuos, es por ello que para dar comienzo se presenta un aprueba diagnóstico y a partir de los

resultados obtenidos se elaboran cuatro talleres dentro de los cuales se incluyen las categorías de acuerdo a los que presentan los dos teóricos anteriormente mencionados.

Dentro de la prueba diagnóstica que se llevó a cabo con los estudiantes de Cine y lenguaje y Lenguaje e hipertexto de Uniminuto, se presentan preguntas como ¿qué semestre está cursando?, ¿en qué otros espacios a tenido un acercamiento a la narrativa gráfica?, preguntas con las que se buscaba indagar los conocimientos previos de los estudiantes; de la misma manera la prueba contaba con preguntas en las que se buscaba conocer los conceptos que aplican en la lectura de imágenes y así mismo el nivel de lectura en el que se encontraban los estudiantes. Posterior a ello se tiene en cuenta los resultados de la prueba diagnóstica para la elaboración del primer taller, así mismo para realizar la respectiva retroalimentación a los estudiantes de los resultados presentados en el diagnóstico.

En la segunda sesión se llevó a cabo el primer taller, donde se comenzó abordando conceptos de imagen, estereotipos, anatomía expresiva y simbolismo, todos ellos en base a lo que presenta Will Eisner, para lo que se realizó una presentación en la que se mostraban imágenes que ejemplifican cada uno de los conceptos dentro del lenguaje visual, posterior a ello se realizaron ejercicios en donde aplicaban cada uno de los conceptos vistos a la lectura de algunas imágenes tomadas de la novela gráfica Adolf, donde luego de finalizada la lectura se socializaron las respuestas.

Para el taller número tres se explicaron elementos de la imagen, rotulación, ritmo, tamaño y efecto de notoriedad, para finalizar se habilitó por medio del aula virtual un cuestionario de múltiple respuesta en donde los estudiantes luego aplicaban cada uno de los elementos vistos dentro del análisis de imágenes. De esta misma manera se abordó el taller número tres en donde se tomaron conceptos de María acaso tales como

iluminación, tipo de fuente y orientación para luego dar paso a la aplicación de dichos conocimientos por medio de un cuestionario. para finalizar se llevó a cabo el taller número cuatro o taller final dentro del proceso en donde las preguntas que se realizaban junto con las imágenes allí presentes remitieron a los estudiantes a realizar un análisis más profundo por lo que debe existir una apropiación de los elementos de análisis vistos en los talleres.

DIAGNÓSTICO

- ¿Qué semestre está cursando?
- ¿En qué espacio académico ha tenido un acercamiento con el análisis de la imagen
- Escriba tres características de textos discontinuos y textos continuos
- Alguna vez se ha acercado a la lectura de novela gráfica

1. En la imagen ¿Qué elemento le permite evidenciar el espacio temporal?

- a. Los pasos del personaje en el cementerio.
- b. El diálogo que presenta la imagen.
- c. La sombras en el cementerio.



2. Luego de observar la imagen. Se puede inferir que los diferentes elementos en la expresión corporal de los personajes indican que:

- a. Es una reunión formal
- b. Es una reunión clandestina
- c. Un encuentro inesperado



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pag 28

3. ¿En la siguiente imagen existe alguna figura retórica?
- a. si
 - b. no
- Si, su respuesta es positiva ¿Cuál considera que es la figura retórica?
- a. Onomatopeya
 - b. Paradoja
 - c. Eufemismo



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 51

4. ¿Los diferentes símbolos en la imagen a qué momento histórico lo remiten?
- a. Guerra fría

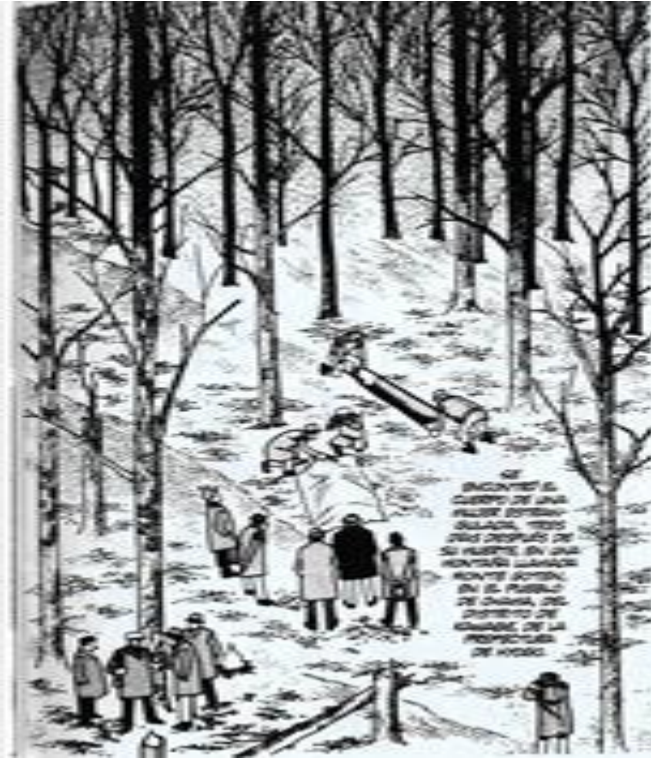
- b. Segunda guerra mundial
- c. Revolución industrial



39

Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 39

5. ¿Qué le suscita el tamaño de la imagen?
- a. Es un hecho importante en la historia
 - b. Es un recuerdo pasajero
 - c. El hallazgo de un asesinato



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 27

6. Al observar las imágenes, y teniendo en cuenta la iluminación, se puede decir que las escenas se desarrollan:

- a. En horas de la noche
- b. Durante el día
- c. Una en la noche y otra en el día

Ilustración 1



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 27
Ilustración 2



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 45

7. La figura humana y el lenguaje corporal son elementos esenciales en el cómic
A partir de lo anterior ¿Que le suscitan las imágenes siguientes?

- a. Poder- amenaza- alegría - sorpresa
- b. Miedo- enfado- sorpresa- malignidad
- c. Poder. amenaza- enfado- miedo

Ilustración I



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 79

Ilustración 2



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 106

8. ¿Qué le suscita las líneas que se observan en la imagen?
- Movimiento
 - Espacio cerrado
 - Inacción



Taller N° 1

1. Teniendo en cuenta la anatomía expresiva, veo las siguientes expresiones e indico que tipo de experiencia están transmitiendo la mayoría de los personajes.



Seleccione una:

- a. sorpresa
- b. alegría
- c. firmeza

2. Indica qué texto corresponde a cada imagen:



Ilustración 1

Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 30



Ilustración 2

Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 31



Ilustración 3

Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 22

Opciones:

- ¿Escayola? ¿Qué llevaría en las manos?
- ¡Isao no está!
- “Se elaboró una lista de sus clientes la cual llegó a un total de 78 hombres”

3. En las siguientes imágenes no hay diálogos, pues el autor confía en la experiencia del lector, que se debe mostrar capacitado para entender lo que sucede. ¿Qué pasa en la viñeta?



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 53

Seleccione una:

- a. Un hombre está en peligro y huye
- b. Los diferentes símbolos indican que es un episodio importante en la historia
- c. Todas las anteriores.
- d. Hay una persecución en una zona rural

4. Qué estereotipos logras identificar:



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 20

Seleccione una:

- a. Terrorista, atleta, malignidad, tribunas
- b. Atleta, espectador, militar, oficinista.
- c. Detective, atleta, obrero, publicistas

5. Las siguientes imágenes contienen múltiples simbolismos ¿cuales se pueden identificar?



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 80



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 90



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 145



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 153

Seleccione una:

- a. Guerra, cristianismo, musicalidad, marxismo, canto de guerra

7. Escoge la imagen que tenga una rotulación enfocada a una situación tensa para reforzar el clímax de la historia.

Seleccione una:



a.



b.

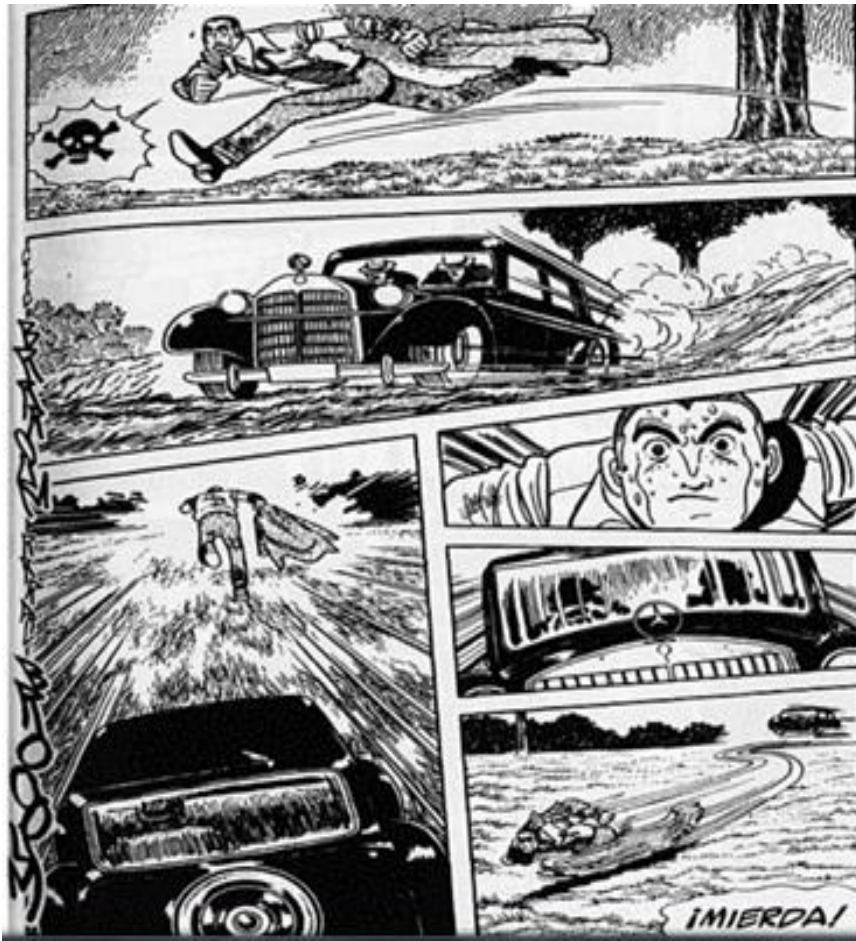


c.

8. Leo y observo cada uno de los detalles de las siguientes imágenes, para luego construir un diálogo de lo que considero sucede en la viñeta.



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 52



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 53

9. Ordena las siguientes imágenes según corresponda



TERCER TALLER

ACTIVIDAD 3

1. En el siguiente collage de viñetas identificó el tipo de fuente y la orientación que maneja cada una de ellas

1.	2.	3.
_____	_____	_____
_____	_____	_____
4.	5.	6.
_____	_____	_____

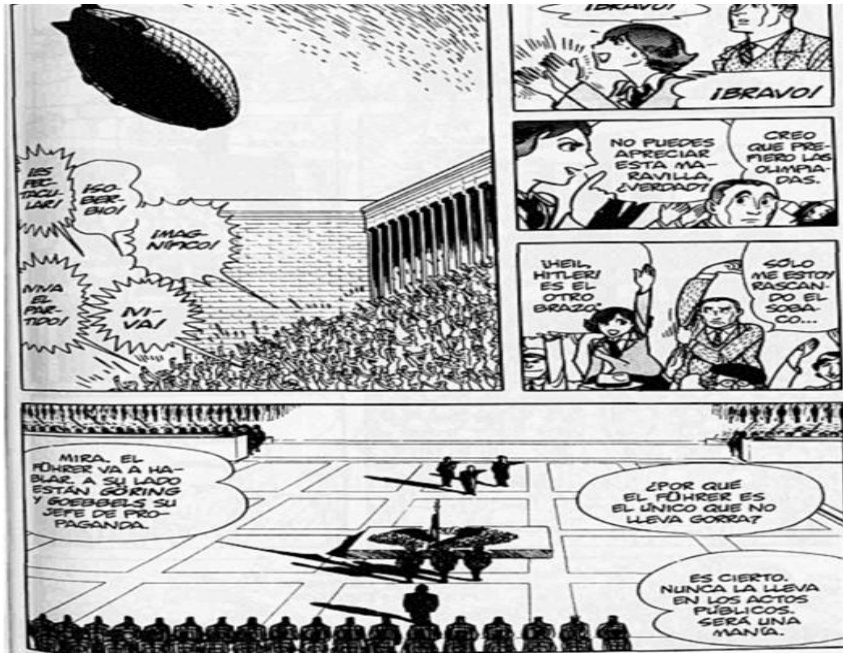
7.	8.	9.
_____	_____	_____
_____	_____	_____
10.	11.	12.
_____	_____	_____
_____	_____	_____

2. Qué características hay en la siguiente imagen:

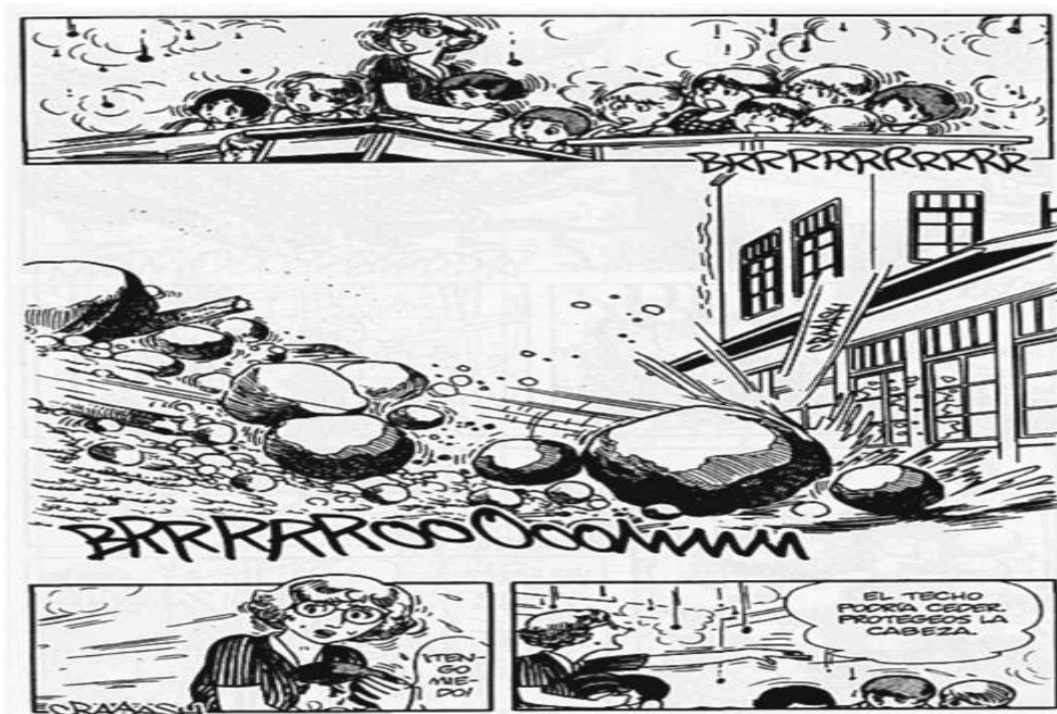
- a. Rotulación, tipo de fuente natural, tamaño, simbolismo, estereotipos
- b. Anatomía expresiva, rotulación, tamaño, ritmo, tipo de fuente natural

2. Escriba qué características encuentra en las siguientes imágenes

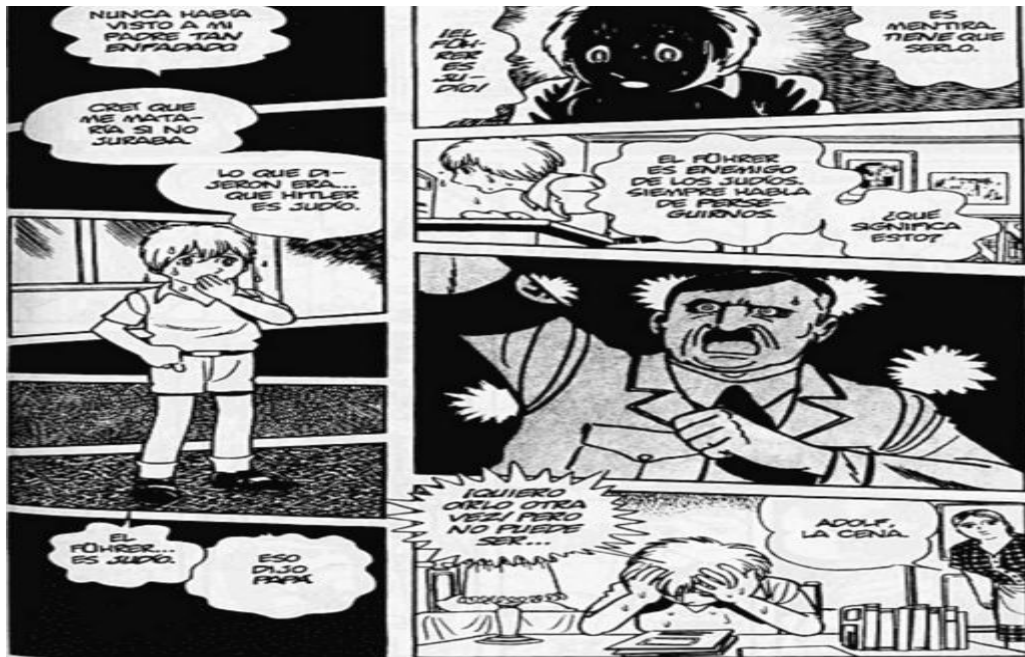
- a. Ilustración N°1
- b. Ilustración N°2
- c. Ilustración N°3



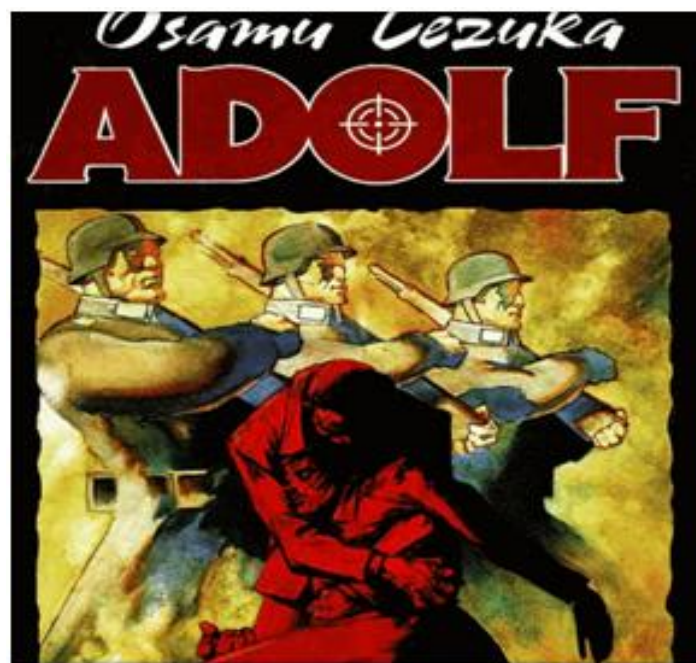
Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 61



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág.



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág.

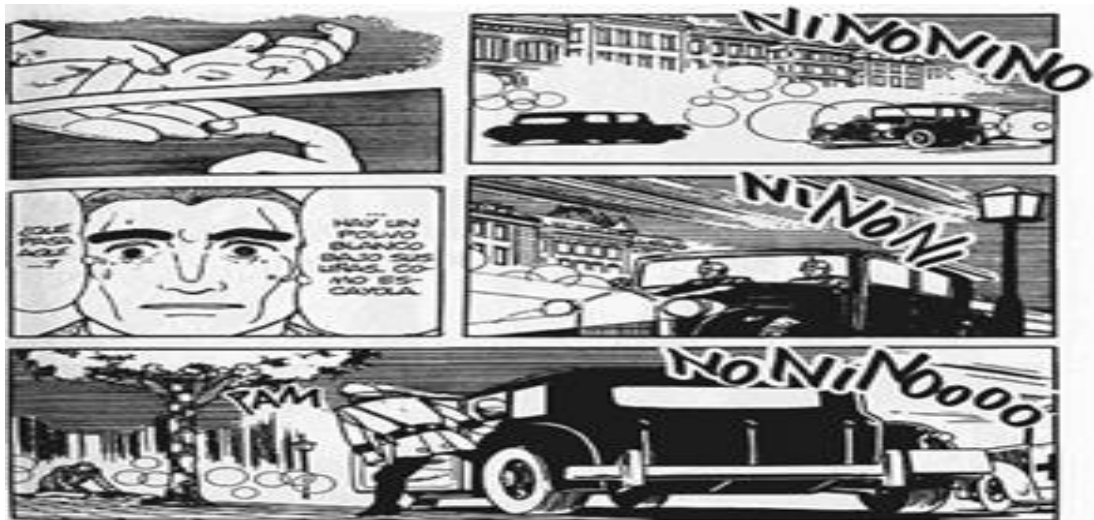


Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Portada

1. Teniendo en cuenta la anterior imagen, analizó en ella el tamaño, la iluminación y demás detalles en ella que pertenezcan a los conceptos tratados en las sesiones anteriores.
2. Relacionar las expresiones de la columna de la derecha con cada una de las palabras de la columna opuesta.



3. Teniendo en cuenta los elementos vistos en los talleres anteriores mencionó cuales se pueden ver en la siguiente imagen.



Osamu. T. (2003) Adolf [Ilustración] Pág. 35

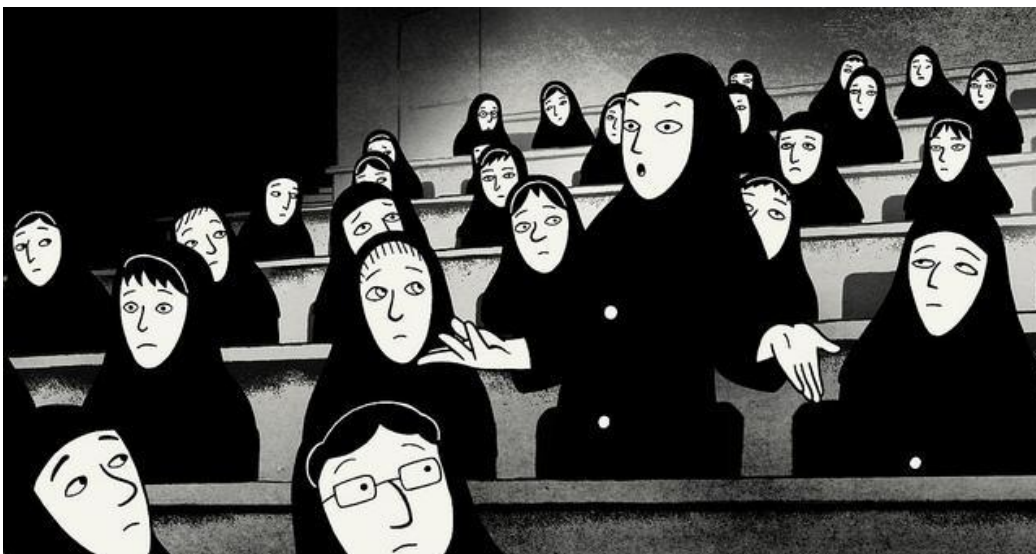
4. El tamaño es importante a la hora de analizar una imagen, en la siguiente viñeta ¿cuál es la importancia de este elemento y en que ayuda al análisis de la misma?





TALLER FINAL

1. Permitir que el actor transmita todo aquello que siente hace que los personajes hablen con sus propias expresiones según lo presenta Will Eisner. De acuerdo con ello en la siguiente imagen la autora pretende expresar:



Seleccione una:

- a. firmeza y desdén
- b. sorpresa y abatimiento
- c. Disgusto y rabia
- d. abatimiento y terror

2. De acuerdo con la siguiente información responda la pregunta.

Este elemento visual juega un papel muy importante no sólo en las caricaturas, sino en el ambiente que se crea alrededor de la historia, y a medida que el ambiente cambia o los personajes, este elemento también lo hace, se adapta a las necesidades de la historia brindando a la misma la información del tiempo o el contexto en el que ocurren los hechos.



En base al enunciado y teniendo presente la imagen ¿de qué concepto se está hablando?

Seleccione una:

- a. Sombras
- b. Tiempo
- c. Iluminación

d. Tamaño

3. Con la expresión de la imagen, la autora pretende:



Seleccione una:

- a. Cuestionar la posición de los padres frente a la rebeldía de los hijos.
- b. Cuestionar la postura de los adultos ante la expresividad de los jóvenes.
- c. Contrastar la postura de indiferencia con la de disgusto e indignación
- d. Resaltar la pasividad de los personajes

4. La siguiente imagen presenta elementos a contraluz lo que permite que la intención de la viñeta sea:



Seleccione una:

- a. Indicar el momento histórico en el que se llevaron a cabo los hechos.
 - b. Hacer evidente la pérdida del conocimiento ante una eventualidad que no se quiere reconocer.
 - c. Dar a conocer aspectos relevantes de la anatomía expresiva de los personajes
 - d. Resaltar el sentimiento de melancolía ante la partida de un ser querido
5. Responde las preguntas 5- 6 de acuerdo con la siguiente secuencia:







¿Que pretende el autor con la anterior secuencia?

1. Cuestionar la vestimenta de las mujeres en el islam
2. Criticar algunas posiciones del régimen islamista iraní, así como a la sociedad y los distintos personajes que la conforman
3. Hacer alusión al papel de la mujer en el estado islámico
4. Resaltar la imagen que se tiene de occidente

Seleccione una:

a. 2 y 4

b. 1 y 3

6. Los diferentes elementos en la anterior secuencia:

1. Afirman que existen conflictos en el fundamentalismo islámico
2. Cuestionan el ingreso de referentes norteamericanos en el islam
3. Invitan a la reflexión sobre aspectos como la libertad de expresión
4. Ilustran la imagen que se tiene de occidente

Seleccione una:

a. 1 y 4

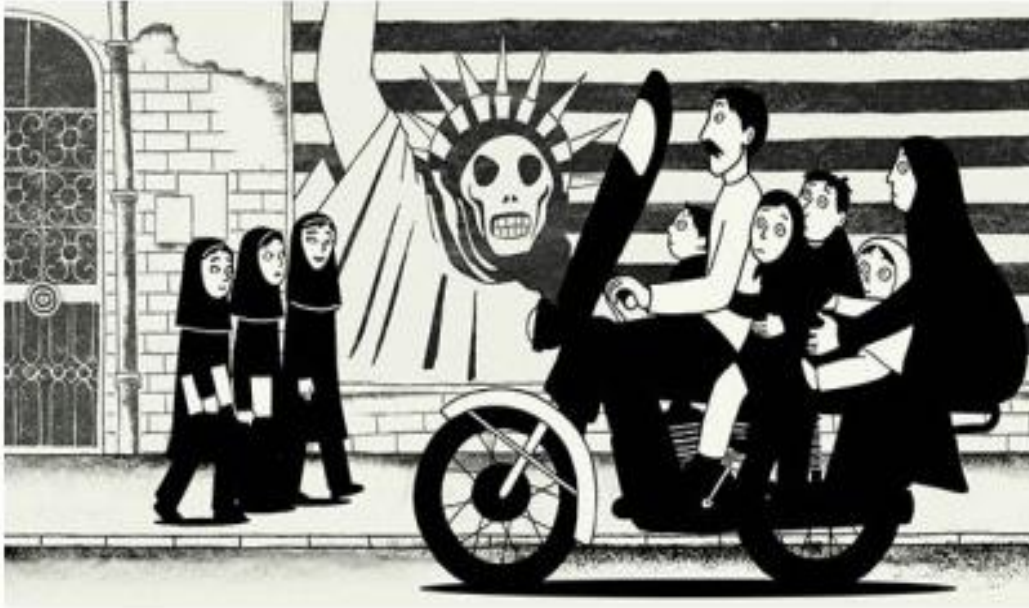
b. 3 y 4

c. 2 y 3

7. La siguiente viñeta cobra mayor relevancia en la historia ¿porque?

Seleccione una:

- a. Demuestra el valor participativo de una familia progresista
 - b. Cuestiona el cambio social
 - c. Muestra algunos hechos que originaron la revolución
 - d. Resalta el valor de la libertad frente a la opresión y a la censura
8. En la siguiente imagen la autora quiere:



Seleccione una:

- a. Destacar la figura de la estatua de la libertad.
- b. Cuestionar al lector las políticas de Norte América.
- c. Resaltar que Norteamérica es el enemigo para el estado islámico.
- d. Ilustrar los hechos que originaron la guerra.

9. Según la información contenida en la imagen ¿Cuál de las siguientes opciones NO corresponde con su interpretación?



Seleccione una:

- a. Hostilidad
- b. Represión
- c. Libertad
- d. ironía

10.



La comparación que se hace en la imagen parte del rechazo a:

Seleccione una:

- a. la ideología de la mujer integrista
- b. la rebeldía frente a la oposición.
- c. La forma de vestir implantada en el estado islam

11.



Seleccione una:

- a. Revelar que durante los conflictos el estado islámico tuvo muchas víctimas
- b. Dar a conocer que tras la guerra el país está en ruinas
- c. La protagonista no resiste volver a vivir la realidad del estado islámico
- d. Mostrar el conflicto interno que sufre la protagonista tras volver a su país de origen
- e. Hace una crítica frente a las consecuencias que trajo consigo la revolución islámica compuesta por factores religiosos, ideológicos.

3.7 Elementos de análisis

Los elementos de análisis de imagen del presente proyecto parte del modelo ya establecido por la investigadora española María Acaso en su libro *lenguaje visual* (2009) quien plantea una propuesta de análisis para productos visuales en el que busca llegar al significado que transmiten estas representaciones. A través de esta, presenta diversas categorías de las cuales esta investigación hace uso, específicamente de las *herramientas del lenguaje visual* en las cuales se construye los significantes y significados de los mensajes emitidos en las representaciones visuales, con estas herramientas se organizan, ordenan y jerarquizan estos elementos (Acaso, 2009, p. 47). Estas se dividen en dos, herramientas de organización y configuración, de esta última se delimitan los significados y se estructura el mensaje por este motivo se selecciona tres de las categorías allí propuestas para hacer parte del modelo de análisis las cuales son *tamaño*, *iluminación* y *forma*, mediante estos elementos María acaso manifiesta que las representaciones visuales no tienen un significado cerrado y que estas logran estructurar los mensajes transmitidos, en el que este mismo debe ser seleccionado y después descompuesto en su parte denotativa (estructural) y en su parte connotativa (contenido) para identificar los mensajes latentes de dicho producto visual, es de esta manera que las características de estas categorías nos ayudan acercarnos cada vez más a la propuesta de modelo de análisis de imagen, por consiguiente se toma la categoría de *tamaño* desde el criterio de *efecto de notoriedad* el cual indica que el producto visual es de gran tamaño y supera los límites de lo habitual, de manera que al percibir la visualización esta se convierte en un gran evento (Acaso, 2009, p. 48), es de esta manera que dentro de la novela gráfica aquella imagen que logra cobrar más relevancia frente a la historia es aquella que por lo general está encapsulada en una viñeta que

suele ser más grande en consideración con las demás, esta es el objeto cuya principal función es encapsular objetos o acciones y además es usado y tenido en cuenta como parte del lenguaje no verbal del arte secuencial (Eisner , 2003), es por esta razón *efecto de notoriedad* y el concepto de viñeta de Will Eisner ira aterrizando la propuesta de análisis de la imagen.

En la categoría de iluminación que plantea maría acaso (2009) parte de dos niveles de análisis el primero es el *tipo de fuente* el cual se centra básicamente en luz *natural* la cual es emitida por los rayos solares, las velas o faroles o fuentes de llama y se relaciona con la naturaleza o lo exterior, la luz *artificial* por otra parte es producida específicamente por dispositivos electrónicos, focos que remiten a lo interior o lo urbano. El segundo es *orientación* dentro de este nivel se plantea que dependiendo de la orientación da un mensaje concreto y repercute en una sensación frente al lector ya sea positiva o negativa, de esta manera se trabaja dentro de la novela gráfica como el foco de las sensaciones que emiten los personajes frente a la historia, la creación de diferente ambientes dentro de esta, el protagonismo de diferentes elementos y como un elemento para provocar movimiento visual.

A su vez se trabaja con el concepto *forma* el cual parte de los límites exteriores de la materia visual es decir en *forma de producto visual* y *forma de contenido del producto visual* las que se remiten las características formales que se encuentra dentro de dicho objeto (Acaso, María, 2009) sin embargo esta propuesta solo centrará en la *forma de contenido* puesto que esta se refiere al contenido dentro de la imagen, lo que alberga el producto visual, es de aquí que empieza directamente la correlación entre Will Eisner y sus conceptos ya expuestos en el *arte secuencial* y la *narrativa gráfica* en la que plantea diferentes elementos que componen la narrativa gráfica, dentro de los muchos

conceptos que Eisner trabaja este proyecto entrelaza la *forma de contenido* que plantea María Acaso en *lenguaje visual* (2009) y los conceptos como imagen, imagen sin palabras, imagen en relación con el texto, estereotipos, anatomía expresiva, simbolismo, rotulación, ritmo de Will Eisner en *Arte secuencial y Narración gráfica* (2003), de esta manera se pretende tomar la propuesta de *lenguaje visual* de María Acaso en relación con Will Eisner y la *narrativa gráfica* para implementar una propuesta de elementos para el análisis de la imagen en novela gráfica con el fin de contribuir con el fortalecimiento de la competencia lectora y fomentar esta como un elemento para trabajar en el aula de clase de una forma más llamativa y alterna, por ello se pretende que las categorías anteriormente presentadas sean útiles y acordes para contribuir a la lectura de textos discontinuos y así mismo promover un mejor nivel de lectura.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DEL MODELO DE ANÁLISIS DE LECTURA DE IMÁGENES

El presente análisis de resultados, es producto del trabajo realizado por el grupo investigativo, cuyo elemento es indispensable para conocer los efectos del desarrollo de elementos de análisis de imagen y verificar la validez del mismo para ser implementado posteriormente en otros espacios- educativos. .

Descripción de la población:

Los elementos de análisis se presentaron a los estudiantes que actualmente cursan las asignaturas Cine y lenguaje y Lenguaje e hipertexto que en su mayoría pertenecen a V y VII semestre en la Universidad Minuto de Dios en su mayoría estudiantes de la jornada tarde y quienes ya han tenido un acercamiento a la narrativa gráfica y así mismo a la lectura de textos discontinuos; Se toma como muestra este grupo poblacional teniendo

presente que pertenecen a un contexto universitario y así mismo están próximos a presentar la prueba Saber pro o Ecaes en donde encuentran contenidos visuales y textos discontinuos.

4.1. Análisis de resultados del diagnóstico

Para obtener información acerca del nivel de lectura de imágenes que tienen los estudiantes, se aplicó una prueba *Diagnóstica*, es una prueba representativa que se realizó el día 30 de Marzo en la clase de Cine y lenguaje y posteriormente el 01 de Abril en Lenguaje e hipertexto.

A través del presente documento que contiene el análisis de resultados, se identifican diversos elementos que permite evidenciar que los elementos propuestos para esta prueba así como elementos de análisis pueden ser una herramienta de gran alcance educativo.

Objetivo:

Identificar las características de la población como los niveles de lectura de imagen en el que se encuentran actualmente, fortalezas y debilidades frente a la lectura de textos discontinuos.

Categorías de análisis:

A partir de las siguientes categorías de análisis de imágenes serán evaluados la prueba *diagnóstica* y el último taller, estas fueron realizadas por el grupo investigativo a partir de los estándares básicos de niveles del Lenguaje que estipula el Ministerio de educación de Colombia (MEN) en las pruebas Saber 11° y Saber Pro.

Niveles	Indicadores
Nivel I literal	<p data-bbox="448 389 536 421">Literal</p> <p data-bbox="448 501 1369 607">Reconoce la información que está explícita en la imagen, reorganizando la información; resumen o síntesis.</p> <ul data-bbox="496 685 1369 790" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="496 685 1369 790">• Para lo cual el estudiante reconoce la idea principal de la imagen e identifica la secuencia de la viñeta.
Nivel II inferencial	<p data-bbox="448 909 587 940">Inferencial</p> <p data-bbox="448 1021 1369 1126">Interpreta los datos explícitos en la imagen y los asocia con experiencias, saberes previos y realiza conjeturas o hipótesis.</p> <ul data-bbox="496 1205 1369 1310" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="496 1205 1369 1310">• Se tendrá que relacionar dentro la imagen características propias de las manifestaciones humanas.
Nivel III crítico	<p data-bbox="448 1429 536 1460">Crítica</p> <p data-bbox="448 1541 1369 1646">Comprende rasgos sociales e históricos a través del lenguaje no verbal signos y símbolos y presenta una postura de carácter evaluativo.</p> <ul data-bbox="496 1724 1369 1899" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="496 1724 1369 1899">• El estudiante tendrá que identificar el sentido local y global de la imagen, explicando el sentido cultural, social e ideológico.

Tabla N° 1 Valores atribuidos a las categorías por los niveles

Los resultados expuestos, son producto del análisis de los datos arrojados en la aplicación de la prueba *diagnóstica* esta prueba se da con el fin de caracterizar la población e identificar las deficiencias o fortalezas en torno a la comprensión e interpretación de imágenes en los estudiantes pertenecientes a Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana de Uniminuto esta prueba diagnóstica consta de una serie de preguntas que apuntan a determinadas categorías mencionadas anteriormente con las que se pretende conocer el nivel de análisis de imagen en el que se encuentran los estudiantes, las preguntas parten de analizar si reconoce elementos de la narrativa gráfica como el movimiento, iluminación y tamaño dentro de la imagen, en los cuales el estudiante tendrá que hacer de sus conocimientos previos herramientas para plantearse hipótesis y conjeturas para alcanzar el nivel de lectura inferencial y crítica; de esta manera se presentan algunos elementos que deben ser considerados para su interpretación y validez.

A partir de preguntas como la siguiente se quiere observar si los estudiantes reconocen los símbolos y signos que remiten a un momento determinado, si a través de la anatomía expresiva se tiene conocimiento sobre uno de los personajes más relevantes en la historia del mundo. De esta manera se analiza si el estudiante cumple con el nivel de lectura crítica propuesta en la tabla N°1.

¿Los diferentes símbolos en la imagen a qué momento histórico lo remite?

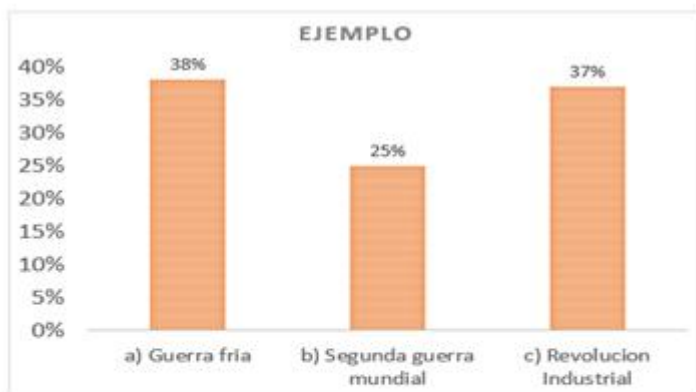
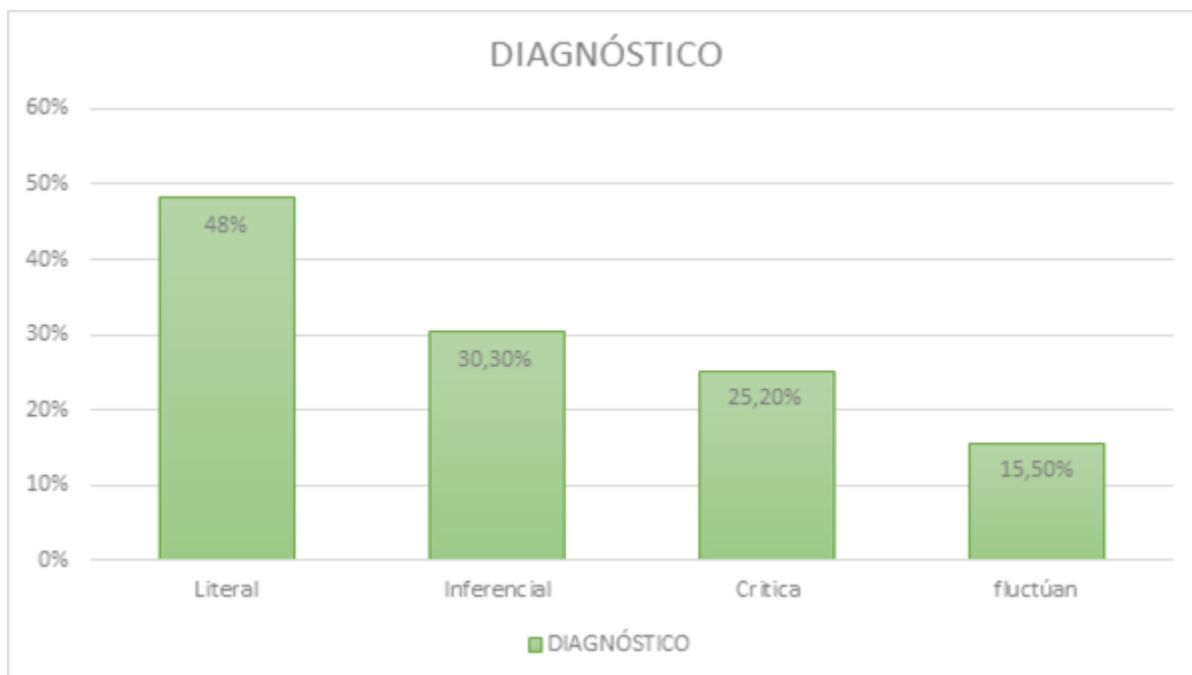


Imagen N°4

Se hace evidente que este porcentaje es inquietante al contrastarlo con las diferentes variables (edad, semestre, cursos, conocimientos previos), esto no solo permite comprobar que a través de la imagen se puede analizar el bagaje que tienen los estudiantes acerca de diferentes aspectos (sociales, culturales, políticos entre otros), además la relación que tienen ésta entre texto- contexto y cotexto teniendo en cuenta que este es uno de los objetivos de la lectura crítica. Preguntas como estas nos llevan a resultados generales de la prueba diagnóstico.

A continuación se presenta la gráfica *Resultados generales*.



Gráfica II Resultados de diagnóstico

Según la anterior gráfica II “Resultados de diagnóstico” podemos evidenciar que solo un 20% de la muestra, se ubican en un nivel III, es decir que llegan a comprender rasgos sociales e históricos a través del lenguaje no verbal signos y símbolos. Con lo anterior se puede decir que un 40% de los estudiantes en alcanzan un nivel I de lectura es decir un nivel literal, el cual parte de reconocer la información que está explícita en la imagen, reorganizando la información; y que un 15% de los estudiantes fluctúan entre los tres niveles de lectura; por consiguiente se parte del diagnóstico para la ejecución de elementos de análisis con el fin de alcanzar un mayor nivel inferencial y crítico.

Pero no solo el nivel crítico es el que presenta un nivel de lectura bajo, a lo que se entiende por lectura literal que es reconocer lo que está explícito en la imagen, la síntesis, esto presenta resultados de porcentaje muy bajo respecto a lo que se esperaría de estudiantes con un bagaje en semiótica, lo que proporciona información de aquello que le ocasiona un problema al estudiante, dentro de estas, se encuentra el

relacionar la pregunta con la información que nos da la imagen, es decir que no se interpreta correctamente la pregunta, en el cual los estudiantes confunden el verbo suscitar con el estar, preguntas la siguiente nos muestran la importancia de interpretar la pregunta de saber lo que se nos está preguntando frente a lo que se encuentra en la imagen.

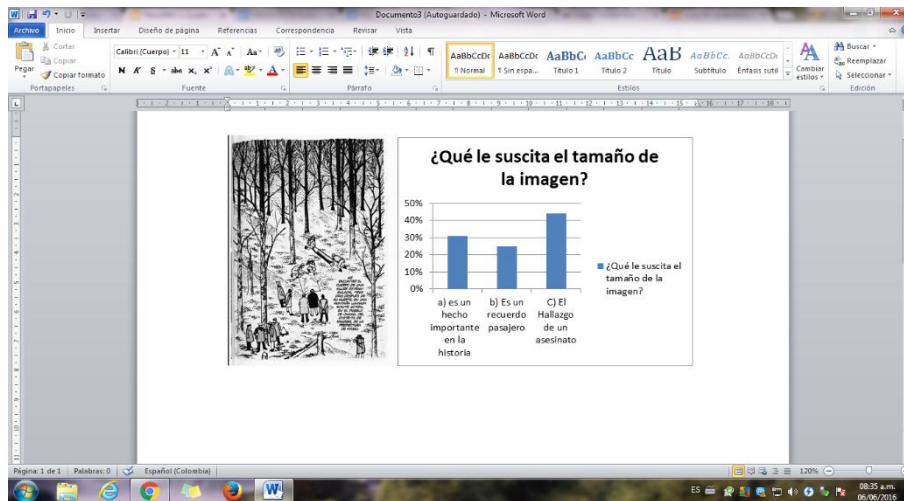


Imagen N° 5

Asimismo el diagnóstico nos ayuda a mirar las fortalezas y debilidades no solo frente a la lectura imágenes si no la interpretación de la pregunta y de igual forma nos remite a los conocimientos previos que ya se tenían frente lectura de textos discontinuos, como líneas de movimiento, figuras retóricas, espacio, tiempo y las diferencias entre textos discontinuos y continuos. A causa de todos los aspectos que se analizaron a través del diagnóstico se plantean los talleres para trabajar los diferentes elementos para el análisis de imagen.

4.2 Observaciones frente a modelo de análisis de imagen durante el proceso de implementación de los talleres

Es importante mencionar que se realizó una retroalimentación a los estudiantes de la prueba diagnóstica en donde se daban a conocer las fortalezas y debilidades expresadas en el desarrollo de la prueba.

Dentro del taller, se opta por realizar una exposición sobre los conceptos que se han de manejar, además se presentan varios ejemplos de cada una de las categorías para que el concepto esté más claro. Para conocer los resultados de la aplicación del primer taller se realiza una prueba que contiene nueve preguntas, en este caso se toma el aula virtual de la clase (con el debido permiso del docente a cargo) como herramienta para ello.

Los resultados arrojados por esta muestra proyectan que existe una variación relevante en cuanto al nivel que se mostró en el diagnóstico, ya que tras evaluar las respuestas el nivel inferencial alcanzó un 40% es decir que los estudiantes relaciona dentro la imagen características propias de las manifestaciones humanas, dentro de este primer taller se trabajan temas como anatomía expresiva, movimiento, tiempo-espacio, figuras retóricas, estereotipos en la que el estudiante tuvo que asociarlos con experiencias previas para poder realizar conjeturas hipótesis frente a la imagen, esto nos acerca que la exposición de los conceptos y el taller implementados son elementos que apuntan a que el modelo en su primer taller llegó a tener un gran alcance pues obtuvo datos adecuados y fiables correspondientes a conseguir que el porcentaje de nivel crítico llegase a ser mayor al que se obtuvo en diagnóstico.

Durante el siguiente taller, se hizo una retroalimentación del anterior, en éste los estudiantes participaron de forma activa y en él se solucionan dudas e inquietudes. Por consiguiente se implementa un segundo taller en el que los estudiantes ya no solo parten de los conceptos trabajados en la clase si no que se ubican en lugar crítico frente a la historia de la novela gráfica, lo que nos permite evidenciar que el nivel de lectura

crítica aumenta en un 15% para un total de 35% de estudiantes que logran alcanzar el nivel III, en antepenúltimo taller se logra alcanzar ese porcentaje a través de trabajar conceptos como simbolismo signos, rotulación imagen sin palabras, lo que permite mirar la imagen ya como un complemento entre los objetos entre el texto la secuencia de la narrativa el cual el estudiante ya tiene que empezar a comprender rasgos sociales e históricos a través del lenguaje no verbal signos y símbolos y presenta una postura de carácter evaluativo, es de esta manera que cada taller está implementado para avanzar en el nivel donde el estudiante tendrá que retarse y alcanzar diferentes retos que propone la imagen. En conclusión cada taller se trabaja con elementos de acuerdo al nivel de lectura con el propósito de alcanzar el objetivo presentados en cada uno de los niveles en su totalidad.

4.3 Análisis de resultados de la implementación del taller final

Después de explicar cada una de las categorías atribuidas a la propuesta de modelo de análisis de imagen y una serie de talleres implementados a lo largo del proceso investigativo se realiza una prueba final con el propósito de conocer los avances de la implementación del modelo de análisis de imagen. Para esto en la gráfica siguiente se evidencian los resultados obtenidos de esta prueba de acuerdo con los niveles de lectura (literal, inferencial, y crítica).



Gráfica III resultados del taller final

De esta manera la gráfica da cuenta de que los resultados obtenidos incrementan considerablemente en comparación con la prueba diagnóstica que se realizó. A su vez, esta última prueba parte del hecho de evaluar el proceso de los estudiantes y simultáneamente la eficacia de la propuesta del modelo de análisis, el cual se justifica con el ánimo de contribuir con el fortalecimiento de la competencia lectora por medio de la novela gráfica.

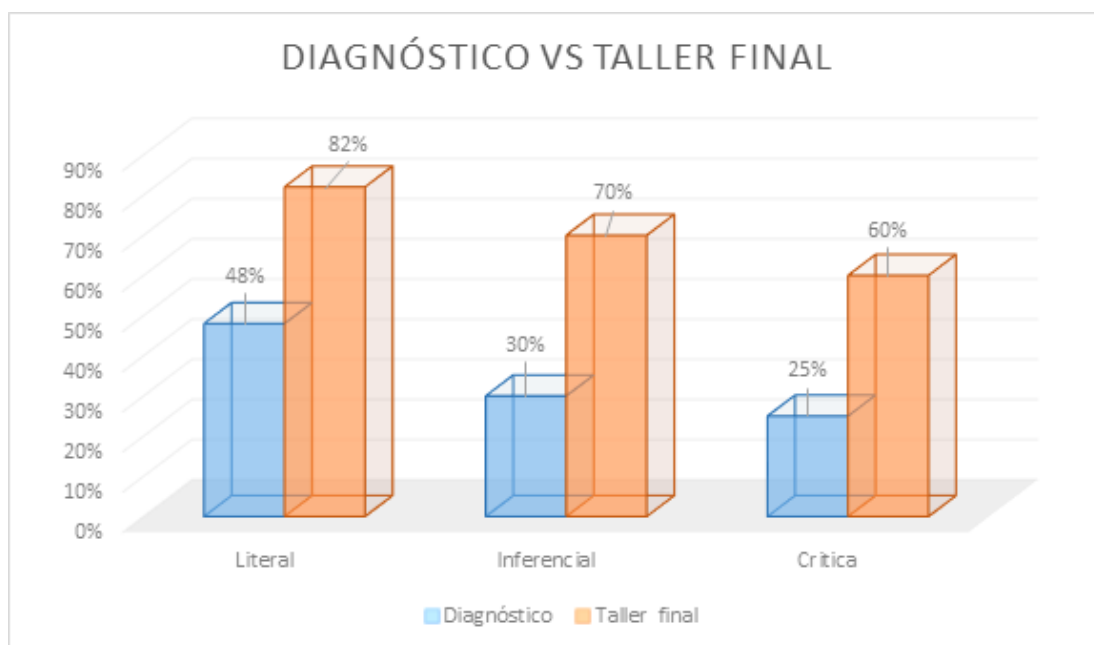
En esta prueba se realizaron preguntas que tiene como fin tratar los conceptos implementados dentro de la propuesta de modelo de análisis imagen, las cuales tiene una correlación con talleres anteriores y los niveles de lectura con el fin de ver la evolución de este. Debido a que hubo un aumento de un 105 % es decir se duplicaron los tres niveles de lectura, se hace evidente que el proceso realizado durante cada sesión logró obtener resultados favorables en el último taller tanto en el avance de los

estudiantes como la aplicación de la propuesta de modelo de análisis de imagen para llegar a la lectura inferencial y crítica.

4.4 Análisis de resultados de la implementación general del modelo (Diagnóstico vs taller final)

Como parte de las acciones del proceso de investigación es importante realizar un análisis que permita conocer si luego del proceso de implementación del modelo de análisis de imagen existe variación en cuanto a los niveles de lectura que se dieron en la prueba *diagnóstica*.

Y es a través del siguiente análisis con el que se pretende dar forma y conclusión a este proyecto investigativo con los resultados que reflejen la validez y eficacia de la propuesta planeada. En la siguiente gráfica se presentan los datos arrojados del diagnóstico frente al taller final.



Gráfica n° IV Diagnóstico vs Taller Final

Se identifica que los elementos propuestos a lo largo de la implementación logran el objetivo planeado, respecto a fortalecer el nivel de lectura inferencial y crítica, teniendo como recurso la novela gráfica. Para poner en evidencia cómo los elementos propuestos para esta prueba pueden ser una herramienta de gran alcance educativo, se realiza, un paralelo de algunas preguntas que responden a las diferentes categorías que se escogieron para este, de igual forma para ubicar los diferentes niveles de lectura que se evaluaron.

- *nivel literal*

1. Al observar las imágenes, y teniendo en cuenta la iluminación, ¿se puede decir que las escenas se desarrollan?

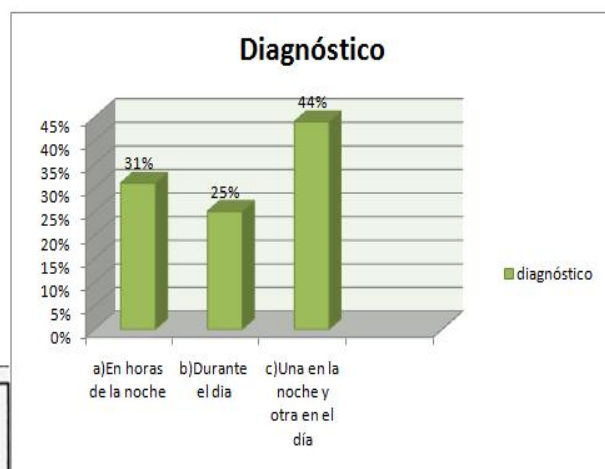


Imagen N° 5

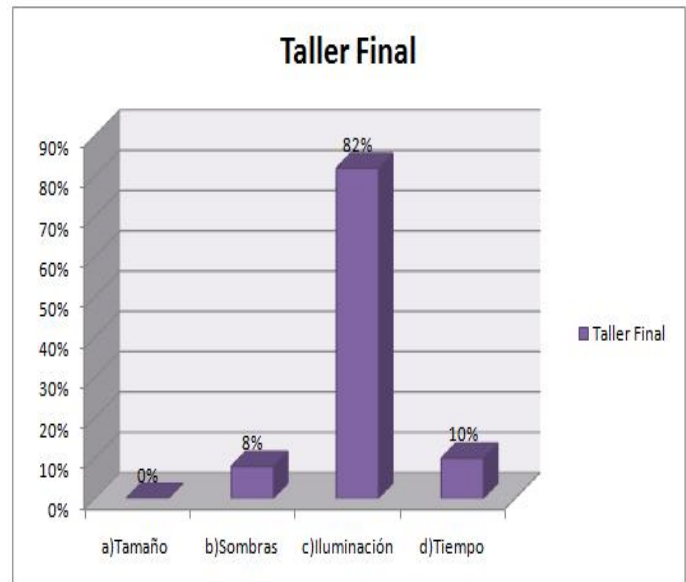
2. Este elemento visual juega un papel muy importante no sólo en las caricaturas, sino en el ambiente que se crea alrededor de la historia, y a medida que el ambiente cambia o los personajes, este elemento también lo hace, se adapta a las necesidades de la historia

brindando a la misma la información del tiempo o el contexto en el que ocurren los hechos.

En base al enunciado y teniendo presente la imagen ¿de qué concepto se está hablando?



Imagen N°6



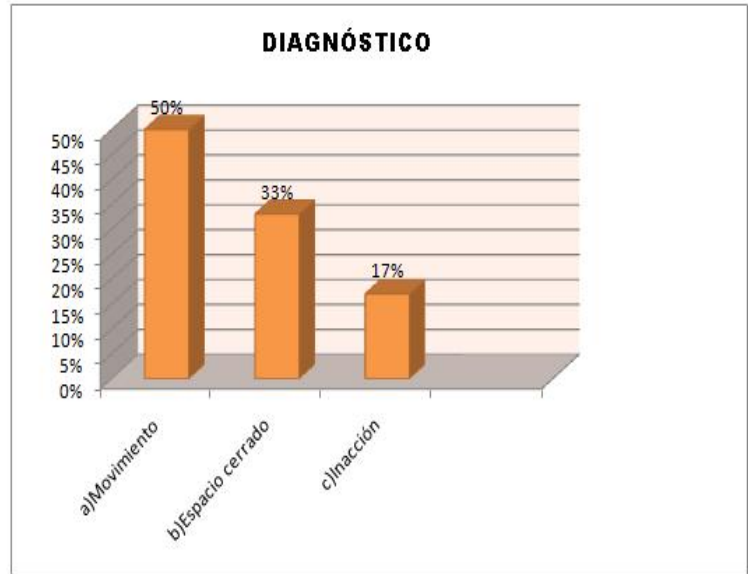
A partir de lo anterior podemos ver que existe una variación considerable debido a que en los talleres anteriores se explicaron los conceptos y cómo se identifican dentro de la imagen, el cual responde al estándar establecido en la tabla N°1 del nivel literal que apunta reconocer la información que está explícita en la imagen, para lo cual el estudiante reconoce la idea principal de la imagen e identifica la secuencia de la viñeta. Vemos que los resultados incrementan en 36.3 % en comparación con el diagnóstico en el que se evidencia que el proceso de implementación del modelo aporta significativamente a la interpretación de la imagen en nivel literal.

Nivel Inferencial

1. ¿Qué le suscita las líneas que se observan en la imagen?



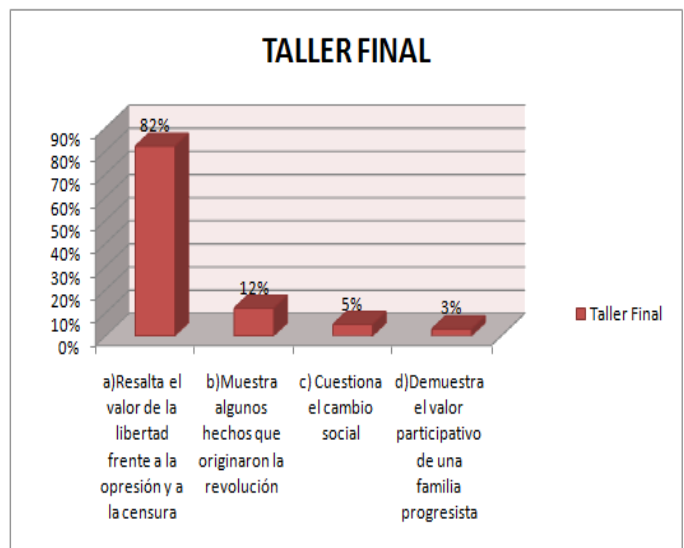
Imagen N°7



2. La siguiente viñeta cobra mayor relevancia en la historia ¿Porque?



Imagen N° 8



En este paralelo no solo damos cuenta que la pregunta de diagnóstico imagen n° 7 no contiene la misma dificultad que la imagen n° 8 ya que, no solo ven la categoría (tamaño) que está en el imagen sino que además, llegan a interpretar los datos explícitos en la imagen y los asocia con experiencias, saberes previos y consiguen hacer conjeturas o hipótesis; a partir de lo anterior se ve reflejado que la implementación del modelo aumenta su grado de dificultad para fortalecer y alcanzar en un mayor porcentaje el estándar establecido para este nivel. En conclusión se da cuenta que en consideración con el porcentaje del diagnóstico es de 50% y el del taller final que es de un 82% aumenta en 32 % referente a la primera prueba.

- *Nivel crítico*

1. ¿Los diferentes símbolos en la imagen a qué momento histórico lo remiten?

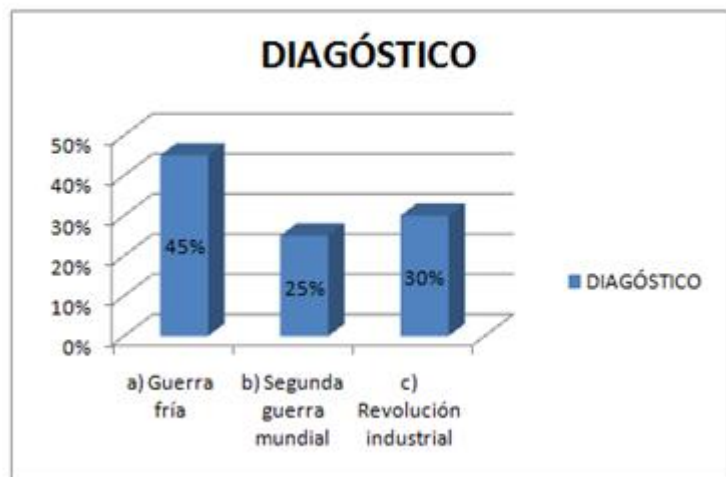


Imagen N°9

2. En la siguiente imagen el autor pretende:

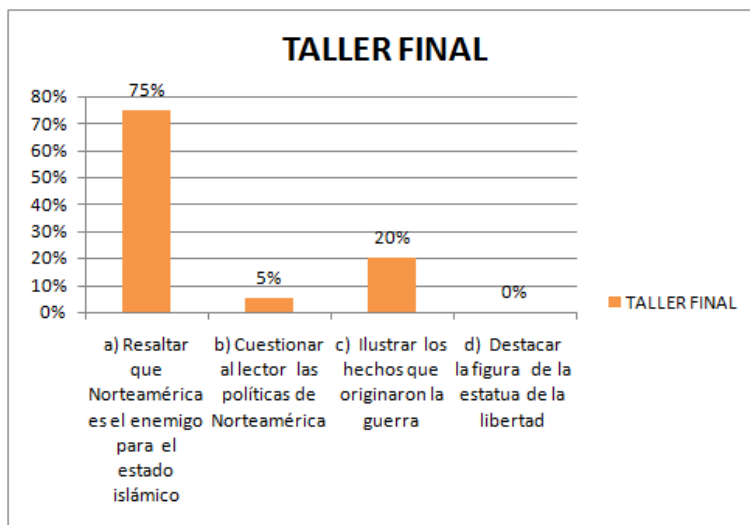


Imagen N° 10

Para este caso es contundente que el modelo de análisis planteado, logra tener un impacto significativo en el nivel de lectura crítico, pues se comprueba que los porcentajes varían un 50 % en el taller final, de este modo los estudiantes logran comprender al interpretar la imagen rasgos sociales e históricos además de presentar una postura de carácter evaluativo frente a ella.

Con lo anterior es notorio que la implementación de la propuesta llega a tener un alto grado de coherencia con el objetivo planteado en la presente investigación, el cual pretende contribuir en el fortalecimiento de la competencia lectora, pues en cada uno de los niveles se demostró su pertinencia y el alcance que obtuvo, es adecuado mencionar que a pesar de su duración (un mes) consigue resultados óptimos que nos permite conjeturar que al llevarse al aula en una mayor duración podría alcanzar un impacto mayor.

Es pertinente señalar que las categorías de análisis con las que se realiza este contraste de resultados, son las mismas con las que se realiza la prueba *diagnóstica*. (Ver Tabla N° 1 Valores atribuidos a las categorías por los niveles).

CAPITULO V

CONCLUSIONES

IncurSIONAR en investigaciones relacionadas con la narrativa gráfica se convierte en un proceso de exploración teórica, pues es indispensable conocer información acerca de su trayectoria, los elementos que la componen así como sus características, por esto mismo es pertinente abordar autores que tratan el tema y que permitan afrontar la temática de manera rigurosa. Y es a partir de la búsqueda, exploración y análisis de estas bases teóricas que se constituye la narrativa gráfica como un recurso óptimo para establecer un análisis de imagen en el fortalecimiento de los niveles de lectura.

Es importante mencionar que al trabajar en el aula de clase con este tipo de textos (discontinuos) en un espacio universitario trae consigo muchos retos en cuanto a planeación pedagógica, pero a partir de los conceptos manejados por María Acaso y Will Eisner quienes por medio de sus investigaciones aportan una información significativa sobre lectura de imágenes en textos discontinuos nos permitieron hacer un uso valioso en cuanto a su contenido para el aprovechamiento de este tipo de textos.

- De acuerdo a los resultados presentados, se observa que los estudiantes que participaron en el proceso de implementación, mostraron avances significativos en lectura inferencial y crítica, que permiten afirmar que el modelo de análisis es apropiado.

- Por medio de la propuesta de análisis, se logra demostrar que el lenguaje visual en la narrativa gráfica puede ser utilizado como una herramienta pedagógica, que al ser estructurada de manera óptima desprende resultados favorables que permiten un avance en los niveles de lectura.
- Al explorar algunos elementos formales como simbolismo y estereotipos, y escoger una novela gráfica con contenido histórico, permiten al lector realizar una lectura de imagen en relación con un determinado contexto histórico, que les permite alcanzar una lectura crítica.
- Tras un proceso de reconocimiento y análisis se llega a determinar a la narrativa gráfica como un elemento válido para ser parte de la propuesta, ya que en todos sus géneros está presente la imagen, la cual se relaciona, apoya y refuerza el texto, además al ser textos discontinuos se presentan como una alternativa que brinda la oportunidad de acercarse a un proceso de decodificación a través de una lectura diferente a la lineal en los espacios académicos.

Para la creación de una propuesta de análisis de imagen se hizo necesario establecer una estructura macro, para este caso, el análisis de la imagen en la narrativa gráfica, y una estructura micro, para llegar a ser descompuesta, es decir, cada una de las categorías seleccionadas (simbolismo, estereotipos, anatomía expresiva, ritmo, iluminación, tamaño, forma de contenido), es a partir de estas que se constituye la propuesta, ahora bien, para determinar si logró o no su objetivo fue determinante su implementación, y a partir de esta, encontramos que la imagen en la novela gráfica aparece como un recurso valioso para contribuir a procesos de lectura inferencial a partir de lo siguiente:

- Los textos discontinuos al integrar texto e imagen, poseen mayor complejidad para su interpretación, que los establecen como un recurso con unas características y estructuras propias, y el abordar este tipo de textos en el aula se convierte en un proceso de aprendizaje para los maestros, al emprender una planeación bien estructurada para su análisis y para los estudiantes al enfrentarse a la interpretación de estos, así pues, la propuesta del modelo de análisis permite que la novela gráfica y en general los géneros de la narrativa gráfica reciban un valor y reconocimiento por ser un recurso alternativo, que ofrece entre otras cosas, percibir diferentes contenidos desde la comunicación visual además de variar proceso de lectura lineal.
- Incursionar en investigaciones con temáticas como la narrativa gráfica, imagen, niveles de lectura, entre otras, arrojan aprendizajes satisfactorios y significativos, que nos permiten como investigadores y sobre todo como docentes reconocer que es necesario explorar y salir de la zona de confort que nos ofrece lo convencional y/o tradicional, el examinar recursos, textos, estrategias, entre otros, hace parte del quehacer docente para generar procesos de enseñanza y aprendizaje en los cuales además de cumplir un objetivo pedagógico, los estudiantes encuentren diferentes elementos que les permita llegar a la construcción de conocimiento a partir de herramientas distintas e innovadoras.

Bibliografía

ACASO MARÍA. (2009). “El Lenguaje Visual”. Editorial Paidós Ibérica, S.A. Barcelona (España), No de Páginas - 164. Impreso en España - Printed in Spain.

BARBERO, MARTÍN. (2005). “Los modos de leer”. Centro de competencia en comunicación para América Latina.

BERNAL, CÉSAR A (2010) “*Metodología de la investigación*”. Tercera edición. Pearson.

Eco, Umberto. (1968). “*Apocalípticos e integrados*”. Editor Robert Lumley.

EISNER, WILL. (2003). “*Narración gráfica*”. Editorial Norma.

EISNER, WILL. (1985). “*El cómic y el arte secuencial*”. Editorial Norma.

FITTIPALDI, MARTINA. (2008). Leer desde la imagen: una experiencia con Emigrantes de Shaun Tan. 07 de Noviembre de 2015, de Gulbenkian Casa Da Leitura
Sitio web: http://magnetesrvk.no-ip.org/casadaleitura/portalfbeta/bo/documentos/ot_leer_desde_la_imagen_b.pdf

GÁLVEZ, P. (2008) De los Superhéroes al manga: El lenguaje en los cómics, Centro de estudios y búsquedas social y metropolitanas -Universidad de Barcelona, Barcelona.

GARCÍA, SANTIAGO. (2010) “*La novela gráfica*”. Primera edición, Astiberri Ediciones.

JAINERO, FERNANDO. (2010) “*La novela gráfica*”. Astiberri.

MORENO, MILTON. (2013). Page 16 / Propuesta metodológica para el desarrollo de competencia interpretativa. 27 de febrero de 2016. Sitio web: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:da1EbLdPpsEJ:www.udla.edu>.

co/revistas/index.php/amazoniainvestiga/article/view/13/14+&cd=2&hl=es&ct=clnk&client=firefox-b-ab

OSAMU, TEZUKA, autor japonés creador de la novela, dibujante, animador. (1999). “*Adolf NiTelugu*”. Dirección editorial Jesús Prece. Dirección artística Jesús Gómez. Edición, corrección e introducción: Jaime Rodríguez Traducción del japonés Jesús Prece. Ilustración de la cubierta Jesús Saiz. Retoques de rotulación, diseño interior, diseño de cubierta y realización técnica: estudios fénix. Publicado por: editorial Deagostini, copyright 2001. Impreso en España por: gráficos Soler. Primera edición de cinco La serie ganó el Premio de Manga Kōdansha, categoría general, en 1986.

PEIRCE, CHARLES SANDERS. (1986) “*La ciencia de la semiótica*” Nueva Visión, Buenos Aires.

REGALADO, BAEZA MARÍA EUGENIA. (2006).La alfabetización visual. Lectura de imágenes. Elementos para la Alfabetización Visual. Curso Básico. México: Plaza y Valdés, S.A. de C.V

REGUERA, ALEJANDRA (2008) “*Metodología de la investigación lingüística: prácticas de escritura*”. Editorial Brujas.

SATRAPI, MARJANE. (2002). “*Persépolis*”. Ha tenido hasta cinco ediciones diferentes en España, que por orden de publicación son las siguientes:

La edición inicial de Norma Editorial en cuatro volúmenes, aparecidos entre 2000 y 2002, de entre 76 y 96 págs. por entrega (tamaño 16,5x24, 5 cm -muy similar a un comic-book-, tapa blanda con solapas), a un precio de 14,00 euros

cada uno. Los cuatro volúmenes de esta edición vieron varias reimpressiones, alcanzando el primer tomo la cuarta edición en marzo de 2006.

·Los dos primeros álbumes de Persépolis también se publicaron en España en julio de 2005 dentro de un coleccionable de cómics que publicó el diario *El País* y que se vendían (de forma opcional) conjuntamente con el periódico.

·Primera edición integral en catalán (Norma Editorial, abril de 2006), publicada en tapa blanda con solapas, recopilando los cuatro volúmenes sin ningún extra.

·Edición integral en castellano (Norma Editorial, abril de 2007). El integral en castellano es un tomo de 360 págs. b/n y 8 págs. color e incluye como extras una historieta de 6 págs. a color publicada originalmente en 2003 en *SZ-Magazín* #44, e incluye una introducción (3 págs.) de David B. (*La ascensión del Gran Mal*). Esta versión ha alcanzado la 3a edición y acabó sustituyendo a la edición individual en cuatro volúmenes, que fue descatalogada por la editorial.

SEGURA ARMANDO. (2007) La presencia de las nuevas tecnologías y la imagen: una propuesta de aplicación en las aulas. 02 De Marzo de 2016, de Letralia Sitio web: <http://letralia.com/168/ensayo01.htm>

SAMPIERI. (2010). Diseño de la investigación. Adopta la clasificación de Dankhe, quien clasifica los tipos de investigación en: exploratorios, descriptivos, correlacionales y explicativos. Sitio web: http://www.eumed.net/libros-gratis/2012a/1158/disenno_de_la_investigacion.html

ZAVALA LAURO, “*Los Componentes Formales De La Narrativa Gráfica. La Historieta Clásica: El Formato Fundamental*” No de Páginas – 6.