TRABAJO DE GRADO
Opción Seminario-Diplomado.

La novela gráfica como medio para la construcción de relatos documentales en el diseño gráfico: una experiencia narrativa basada en el 1er Campamento de Diseño 2025

Corporación Universitaria Remington.
Facultad de Diseño
Profesional en Diseño Gráfico

Ana María Arenas Aldana
Juan Manuel Mesa Posada
1er Campamento de Diseño 2025
2026

El trabajo de grado **La novela gráfica como medio para la construcción de relatos documentales en el diseño gráfico: una experiencia narrativa basada en el 1er Campamento de Diseño 2025 es** propiedad de la Corporación Universitaria Remington. Las imágenes fueron tomadas de diferentes fuentes que se relacionan en los derechos de autor y las citas en la bibliografía. El contenido del trabajo de grado está protegido por las leyes de derechos de autor que rigen al país. Este material tiene fines educativos y no puede usarse con propósitos económicos o comerciales.

AUTORES

Ana María Arenas Aldana

ana.arenas.2433@miremington.edu.co

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002427222

Nota: el(los) autor(es) certificó(aron) (de manera verbal o escrita) No haber incurrido en fraude científico, plagio o vicios de autoría; en caso contrario eximió de toda responsabilidad a la Corporación Universitaria Remington, y se declaró el único responsable.

TUTORÍA

Juan Manuel Mesa Posada

Maestría en en Educación y Entornos Virtuales de Aprendizaje

juan.mesa01@uniremington.edu.co

https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000785520

Agradecimientos

En primera instancia me gustaría agradecerle a la **Corporación Universitaria Remington** por el acompañamiento durante mi carrera. Tanto la parte directiva de la **Facultad de Diseño** como sus profesores han sido de suma importancia para mi crecimiento como profesional y el correcto desarrollo de mis conocimientos; agradezco también a mis familiares y amigos cercanos presentes durante este proceso, brindándome un gran apoyo emocional. En especial, quisiera rendir un agradecimiento en honor a la memoria de mi madre, porque sin ella no sería la mujer que soy hoy y, sin duda, no habría llegado hasta este punto de mi vida, donde estoy cada vez más cerca de graduarme y obtener mi título universitario.

Tabla de Contenidos

Resumen 5
Palabras clave 5
Pregunta orientadora de la búsqueda 6
¿Cómo se vive la lectura de una novela gráfica documental? 9
¿Qué papel asume el diseño en la autoría de esta experiencia? 11
Metodología de búsqueda de la información 14
- Conceptos de búsqueda 14
- Fase 1: Aterrizar la pregunta orientadora y convertirla en palabras clave. 17
- Fase 2: Entender mejor la novela gráfica. 18
- Fase 3: Buscar el papel del diseño en la experiencia de lectura. 20
- Fase 4: Relacionar la ciudad, la experiencia y su documentación. 24
- Fase 5: Selección y organización del material teórico. 26

Sustentación teórica de la pregunta 28
La novela gráfica como ventana a nuevas perspectivas. 28
Narrativa secuencial y experiencia de lectura dentro de la novela gráfica. 30
Lenguaje visual y construcción narrativa. 32
La experiencia hecha imagen: escenarios y memoria visual. 36
Resultados 41
Conclusiones. 55
Referencias 57
Anexos 59
Anexo A 59
Anexo B 60

Resumen

Este trabajo explora la novela gráfica como medio para documentar experiencias formativas desde el diseño gráfico, a partir del 1er Campamento de Diseño realizado en Medellín – capital del departamento de Antioquia en 2025. La pregunta orientadora es: **¿Cómo articular los fundamentos teóricos del diseño, la comunicación visual y la narrativa en torno al uso de la novela gráfica como medio para la construcción de relatos documentales?**

La investigación surge del interés por comprender cómo una experiencia académica puede transformarse en un relato visual que combine memoria, comunicación y creatividad. La metodología es de enfoque cualitativo y exploratorio, basada en una revisión bibliográfica realizada en bases de datos académicas y repositorios de libre acceso como EBSCOhost, eLibro, SciELO, Redalyc y Dialnet.

La información fue organizada y depurada mediante Mendeley, a través de cinco fases que permitieron estudiar la novela gráfica, la narrativa secuencial, el papel del diseño en la experiencia de lectura, la relación entre ciudad y documentación y la selección de referentes teóricos. Como resultado, se desarrolló la novela gráfica documental ***"El diseño, la ciudad y yo: aprendiendo a observar"***, que combina fotografías reales del campamento con ilustraciones, color, tipografía, composición y recursos digitales para transformar recuerdos y recorridos por la ciudad en un relato visual.

Finalmente, se concluye que la novela gráfica permite convertir experiencias académicas y personales en relatos capaces de generar reflexión y conexión con el lector. El diseño gráfico adquiere un papel activo como herramienta narrativa y posiciona al diseñador como coautor de la experiencia de lectura, mientras que la combinación de fotografía e ilustración permite conservar la realidad vivida sin perder la mirada personal de quien la narra.

Palabras clave

Novela gráfica documental, Diseño editorial, Ilustración narrativa, Memoria visual, Experiencias formativas urbanas.[1]

---

[1] Resumen realizado con ayuda de la herramienta **ChatGPT** (IA). **Prompt:** *"realiza un resumen de máximo 350 palabras de este documento pdf:"* (acto seguido se adjuntó este mismo documento en formato pdf.).

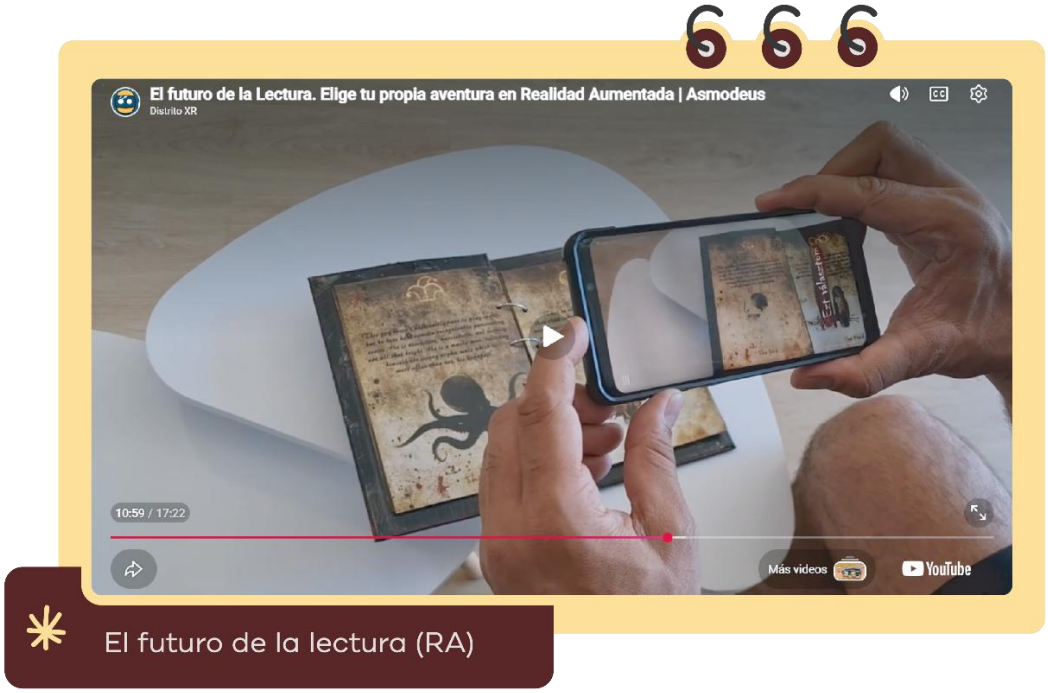
Pregunta orientadora de la búsqueda

En este proyecto de investigación sobre la novela gráfica se plantea explorar cómo este medio puede servir para contar y documentar una historia desde el diseño, la comunicación visual y la narrativa, es decir, se entiende como una forma de darle sentido a una experiencia y no solo como una sucesión de imágenes con texto; desde esta perspectiva, y resaltando que según Turnes la novela gráfica *"se propone como nuevo espacio de conflicto del campo cultural"* y que en base a su estudio afirma que la mayoría de sus características *"permiten intervenir en la realidad de forma innovadora y radical" (Turnes, P. 2009)*, en consecuencia, el diseño deja de verse únicamente como organizar páginas y acomodar elementos y pasa a ser parte importante de la manera en la que una persona ve y entiende una historia.

Por otro lado, un ejemplo claro de lo que se puede lograr transmitir a través de este medio es la presentación del Libro-RA, el cual *"se expone como un nuevo producto comunicacional en el campo del Diseño Editorial Digital, que desafía la clásica concepción de un único autor, tradicionalmente el escritor, entregando al diseñador digital un peso significativo en la narrativa construyendo una mirada de coautoría" (Álvarez, E. Brancoli, M. Cisterna, F. 2022*), en *El futuro de la lectura RA (Figura 1)* se puede observar un video de ejemplo de este tipo de productos; esta idea de narrar a través del diseño es la que respalda el propósito de este proyecto, plantear la novela gráfica como un espacio creativo en donde las decisiones visuales y compositivas del diseño se unen armoniosamente en la construcción de un relato documental para presentarle al

lector de una forma distinta e inmersiva el contexto de una historia ajena a ellos como lo es el 1er Campamento de Diseño.

Figura 1. **El futuro de la lectura (RA)**



Distrito, X. R. [@DistritoXR]. (n.d.). El futuro de la Lectura. RA | Asmodeus. YouTube Recuperado: Marzo 2, 2026, de[*https://www.youtube.com/watch?v=cyfFTqCCq2k&t=172s*](https://www.youtube.com/watch?v=cyfFTqCCq2k&t=172s)

En relación con lo anterior, diversos autores muestran piezas gráficas como el cómic y la novela gráfica y afirman que estas tienen la capacidad de acercarse a realidades sociales complejas, minoritarias o poco visibles, por ejemplo, Flantrmsky señala cómo ciertas obras permiten comprender *"las condiciones económicas, sociales y políticas de una minoría a través de un juego de formas, imágenes y discursos que desterritorializan los sentidos dados por la visión acostumbrada de la realidad" (Flantrmsky, O. 2022)*; a

partir de este planteamiento, surge la pregunta ¿de qué manera la novela gráfica puede pensarse como un medio adecuado para construir relatos documentales?, es por ello que la posibilidad de hablar de contextos específicos, experiencias situadas y memorias colectivas hace que la novela gráfica se considere un medio pertinente para explorar relatos documentales que no solo contextualicen, sino que también conecten al lector con la historia detrás de la pieza gráfica, ya sea sobre cultura, arte, comedia u otros temas de interés para ciertos grupos.

Ahora, teniendo en cuenta el origen de esta investigación, que surge durante el 1er Campamento de Diseño realizado en Medellín – capital del departamento de Antioquia, el proyecto se centra en la experiencia formativa vivida en ese contexto y en cómo la novela gráfica puede documentarla desde el diseño gráfico, en este caso, la ciudad se entiende como un espacio que forma y deja huella en quienes la recorren, observan y recuerdan a través de la creatividad, sin embargo, no se trabaja ni menciona como un objeto de estudio principal sino como escenario que aporta materiales visuales y sensaciones para la construcción del relato gráfico; es muy similar a lo que proponen Rendón y Yepes, que existe la posibilidad de *"acercarnos a la historia artística de Medellín, significarla y resignificarla a través del arte, en ella expuesto y representado, sobre todo y más específicamente en sus espacios públicos" (Rendón, P. y Yepes, N. 2013)*, desde esa perspectiva, el lugar aparece como un fondo que se documenta y que se convierte en material funcional para construir una narrativa gráfica mediante la cual se busca compartir la experiencia y los conocimientos adquiridos durante el campamento.

De este modo, la pregunta que guía este proyecto de investigación es: **¿cómo articular los fundamentos teóricos del diseño, la comunicación visual y la narrativa en torno al uso de la novela gráfica como medio para la construcción de relatos documentales?**, a partir de ella surgen dos primeras dudas que funcionan como punto de partida para explorar.

¿Cómo se vive la lectura de una novela gráfica documental?

Para profundizar en la experiencia de lectura dentro de la novela gráfica documental, es necesario reconocer que este medio no solo sirve para relatar una historia sino que propone una estructura de lectura distinta en la que imagen y texto se articulan de forma armoniosa, en ese mismo orden, Turnes afirma que *"las posibilidades de la novela gráfica consisten en reinventar radicalmente las formas de lectura, y de construcción de significado"*, lo que implica que el lector establezca un puente constante entre las imágenes, las palabras, así mismo, la lectura no se limita a seguir un texto lineal sino que exige al lector una *"constante (re)construcción de símbolos y significados para el mantenimiento de la coherencia narrativa"*, es este estímulo lo que puede potenciar la mencionada *"capacidad crítica"* del lector quién al final goza de *"la posibilidad de ir y volver sobre el papel y de revisitar el objeto" (Turnes, P. 2009).*

Para aterrizar esta idea en un contexto más cercano es clave observar el panorama editorial colombiano, puesto que en los últimos años la producción local ha demostrado cómo la novela gráfica exige precisamente esa lectura crítica para abordar temáticas complejas; medios culturales como la revista Bacánika han documentado este crecimiento; un reflejo de ello se evidencia en *Ejemplos de Novelas Gráficas (Figura 2)*,

donde se pueden observar algunas piezas que destacan a nivel nacional, como ***El Faro de la Gorgona*** de Iván Benavides, ***Gritar desde adentro*** de Laura Castrillón, ***Pollito Karateca*** de Miguel Vallejo (Gusanillo) y otras obras representativas del artículo como referentes visuales.

Figura 2. **Ejemplos de Novelas Gráficas**



Oliveros, V. H. (n.d.). Colombia en cuatro cómics. Revista Bacánika. Recuperado: Abril 23, 2026, de https://bacanika.com/index.php/novelas-graficas-colombianas-recomendadas

En base a esto, la novela gráfica documental se entiende como un medio que propone al lector una forma de vivir la historia que va más allá del simple registro de lo que ocurrió y se encamina a diseñar una experiencia de lectura en la que el lector pueda darse el lujo de cuestionarse, interpretar e incluso identificarse a partir de elementos como las viñetas, el ritmo visual que las acompaña, los encuadres e inclusive los colores, es decir , todo aquello que no se dice en palabras y se define específicamente desde el

proceso de diseño pero que marca una diferencia en la que el lector puede vivir la historia a su manera y conectar con todo lo que lee y ve.

¿Qué papel asume el diseño en la autoría de esta experiencia?

Como parte esencial de la construcción de un medio para relatar y/o documentar la experiencia vivida en el campamento, resulta importante considerar el papel del diseñador en pro del recorrido de la lectura, para esto Álvarez, Brancoli y Cisterna nos recuerdan que *"desde la masificación del libro, los diseñadores e ilustradores editoriales se han preocupado en torno a cómo mejorar la experiencia de lectura e inmersión en el texto"* ya que todo esto se ha convertido en una especie de competencia basada en decisiones sobre el formato, la composición e incluso tipografía para evitar que el vínculo con el contenido propuesto *"decaiga mientras dure la lectura"*; en ese mismo ensayo se destaca el trabajo de Guto Lins, un reconocido ilustrador brasileño que busca *"formas de expresión distintas a las comúnmente aceptadas"* llevando a las manos de los niños libros que, como él mismo asegura, rompen *"los moldes de la lectura tradicional"* y otorgan protagonismo a los ilustradores y diseñadores como *"coautores de los libros, y no simplemente como alguien de producción" (Álvarez, E. Brancoli, M. Cisterna, F. 2022)*.

En el contexto de este proyecto, la diseñadora asume un rol en el que se posiciona como coautora de la lectura que se propone y el medio trabaja desde los fundamentos del diseño y los momentos clave reflejados en las páginas; para esto se requiere un proceso creativo consciente para que el lector se acerque a la experiencia narrada desde un punto

de vista personal, emotivo y situado, reconociendo que cada decisión de diseño aporta a la construcción del sentido del relato documental. Como complemento en Ilustrador *Guto Lins (Figura 3)* se encuentra la interesante biografía del destacado ilustrador y en *Libro Ilustrado... (Figura 4)* se aprecia la portada de uno de sus trabajos más reconocidos, donde la composición tipográfica y la ilustración interactúan para evidenciar cómo el diseño asume un rol activo en la narración.

Figura 3. **Ilustrador Guto Lins**



BIOGRAFIA. (n.d.). gutolins. Recuperado: Abril 14, 2026, de https://www.gutolins.com.br/biografia

Figura 4. **Libro Ilustrado (ENTRE COBRAS E LAGARTOS)**



Bourgard, C. (2024, October 25). Prof. Guto Lins lança livro com ilustrações de Ziraldo. Artes & Design | PUC-Rio. https://dad.puc-rio.br/2024/10/25/prof-guto-lins-lanca-livro-com-ilustracoes-de-ziraldo/

Metodología de búsqueda de la información

La construcción teórica de este proyecto de investigación exploratorio tiene como base una búsqueda de información de enfoque cualitativo orientada a responder de la mejor forma a la pregunta orientadora, es decir, más que limitarse a mencionar bases de datos esta sección describe el recorrido realizado para unir las ideas y resumirlas en tres ejes principales: la novela gráfica como un medio de comunicación visual, el diseño y la ilustración como elementos que aportan sentido o contexto y la documentación de la experiencia en el campamento; para esto se trabajó principalmente con seis conceptos clave que fueron generando armonía entre sí hasta encontrar una zona en la que el objetivo del proyecto encaja, documentar una experiencia personal dentro de un producto gráfico con ayuda de los fundamentos del diseño.

Estas ideas fueron esenciales durante la exploración dentro de la biblioteca de la Corporación Universitaria Remington, en bases de datos académicas como EBSCOhost y eLibro, y en repositorios de libre acceso como SciELO, Redalyc y Dialnet para hacer revisiones de información; por ende, al tratarse de una exploración resulta pertinente detallar los conceptos utilizados y las fases de este proceso.

- **Conceptos de búsqueda**

1. *Novela Gráfica*

   Formato narrativo que combina texto e imagen para contar una historia de manera secuencial, suele explorar temas más extensos o complejos

- **Nota:** *Las definiciones iniciales de estos conceptos fueron elaboradas con ayuda de inteligencia artificial y luego ajustadas para su incorporación en el trabajo.*

que el cómic tradicional y puede trabajar desde lo íntimo, lo documental o lo autobiográfico.

2. *Narrativa Secuencial*

   Forma de construir un contexto mediante a una sucesión de imágenes, escenas o fragmentos visuales que guían la lectura y permiten desarrollar una historia paso a paso.

3. *Diseño Editorial*

   Campo del diseño enfocado en organizar contenidos impresos o digitales para mejorar su legibilidad, su jerarquía visual y la experiencia del lector.

4. *Fundamentos del Diseño*

   Base teórica y práctica del diseño gráfico que incluye elementos como composición, forma, color retícula entre otros, esenciales para construir piezas visuales coherentes.

5. *Ilustración Narrativa*

   Uso de la imagen para contar o acompañar una historia, no solo como adorno sino como parte activa de la construcción del relato y su sentido.

6. *Documentación de experiencias*

   Proceso de registrar vivencias, recuerdos o situaciones reales mediante recursos textuales y visuales, con el fin de interpretarlas o narrarlas.

- **Nota:** *Las definiciones iniciales de estos conceptos fueron elaboradas con ayuda de inteligencia artificial y luego ajustadas para su incorporación en el trabajo.*

A partir de esa base teórica, el proyecto se desarrolla en cinco fases, pues es importante tener claro el proceso detrás de los resultados. Durante la fase 1 se aterriza la pregunta orientadora para definir el enfoque, y en la fase 2 se analizan los referentes sobre la novela gráfica y la narrativa secuencial para entender desde qué marco teórico se está creando, ahora, es importante el origen teórico, pero al llegar a la fase 3 empieza la búsqueda sobre el papel del diseño en la experiencia de lectura y la parte visual, es decir, lo que va a narrar esa experiencia; es aquí donde entran en juego los principios de lenguaje visual y de fundamentación en diseño, donde la composición, la jerarquía, el ritmo de lectura e incluso elementos como el color, el punto, la línea y el plano juegan un papel importante dentro de la construcción de las páginas. Posteriormente, en la fase 4 se relaciona la ciudad y la experiencia vivida en el 1er Campamento de Diseño con su documentación para darle un contexto al relato, uniendo fotografía e ilustración de forma armónica; finalmente, en la fase 5 se selecciona y organiza el material teórico que documenta y argumenta el proceso de diseño, explicando por qué cada decisión aporta a transformar la experiencia situada en un relato visual coherente y creativo.

Este proceso permite entender que por medio de la novela gráfica se pueden hacer visibles historias que, de otra forma quedarían en lo personal o lo invisible, se habla de transformar una experiencia en algo que el lector pueda sentir y recorrer con sus ojos; así las cinco fases a continuación dejan planteado un panorama amplio pero enfocado en demostrar la diferencia que marca el diseño en lo que nos rodea, tanto en este tipo de productos gráficos como en otros procesos creativos que pueden considerarse obras de arte por lograr que grupos de personas sientan lo que se quiere transmitir.

- **Fase 1: Aterrizar la pregunta orientadora y convertirla en palabras clave.**

Para esta primera fase se desarma la pregunta orientadora y se convierte en un conjunto de ideas y palabras clave que representan aquello que se desea investigar, a partir de este proceso se definen el medio, el campo y el enfoque que le dan coherencia y estructura al producto que se busca construir; para lograrlo, se repite y desglosa la pregunta varias veces hasta entender qué se quiere buscar con exactitud, luego, al conectar con lo que se pretende transmitir se identifican tres ideas generales:

1) ***El medio*** que se va a trabajar, es decir, la novela gráfica y la narrativa secuencial.
2) ***El campo*** del diseño, en este caso, ilustración narrativa y diseño editorial.
3) ***La intención*** o enfoque, que consiste en documentar la experiencia por diferentes medios incluyendo la fotografía.

La intención de esta primera fase no es encontrar respuestas definitivas, sino aclarar el sentido de la investigación, gracias a este proceso se identifican los conceptos que se abren hacia caminos realmente interesantes y aquellos que se alejan de lo que se quiere transmitir; de esta manera la pregunta orientadora empieza a convertirse en un mapa de temas que se espera conectar con mayor precisión en las siguientes fases**.**

- **Fase 2: Entender mejor la novela gráfica.**

En esta fase se profundiza en el concepto de novela gráfica como medio narrativo y documental, para ello se buscan artículos y ensayos que la presentan como una forma de lectura secuencial donde texto e imagen trabajan juntos y se revisa cómo este formato puede intervenir en la realidad y construir relatos complejos; este análisis permite entender que la novela gráfica que se pretende crear no es solo un cómic más elaborado, sino un medio capaz de transformar una experiencia real en un relato visual organizado.

La búsqueda se realiza con términos como *"novela gráfica"*, *"literatura creativa"* y *"narrativa secuencial"* en las bases de datos de la facultad de diseño dentro de la biblioteca institucional; a partir de estas consultas se identifican artículos académicos que discuten la novela gráfica como medio de comunicación cultural apto y como una forma de leer la realidad un poco más contemporánea, entre ellos el trabajo de Pablo Turnes ***"La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real"*** y el de Óscar Giovanny Flantrmsky ***"Cómic y novela gráfica como literatura menor: debates y validez como producto cultural"***; en varias ocasiones dentro de los textos aparece la idea de que la relación entre texto y contenido visual no son elementos separados dentro de este medio, lo cual permite concluir que la novela gráfica no se sostiene solamente de lo que narra sino que depende de su parte visual y de la participación que esta le exige al lector. Los documentos consultados en esta fase se organizan en la *Tabla F2 profundización (Figura 5)*, donde se sintetizan en

base a el tipo de documento, su tema central, la manera en que presentan la novela gráfica y el aporte que realizan a la investigación.

Figura 5. **Tabla F2 profundización**



Documento	Tipo de documento	Tema central	¿Cómo presenta la novela gráfica?	Aporte a la investigación
Turnes, P. (2009). La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real.	Artículo académico	La novela gráfica como forma de intervenir en la realidad y replantear la lectura.	Define la novela gráfica como un espacio de tensión cultural que interviene la realidad al proponer formas innovadoras de lectura y construcción de sentido.	Justifica la obra no como un simple cómic, sino como una intervención activa en el contexto formativo que propone una lectura innovadora de la experiencia vivida.
Flantrmsky, O. (2022). Cómic y novela gráfica como literatura menor: debates y validez como producto cultural..	Artículo académico	Cómic y novela gráfica como "literatura menor" que trabaja contextos minoritarios y realidades poco visibles.	Evidencia el uso narrativo y visual para visibilizar realidades minoritarias, desafiando la percepción cotidiana del entorno.	Respalda el uso de este formato para transformar vivencias estrictamente personales en una memoria documental y situada del 1er Campamento de Diseño.
Álvarez, E.; Brancoli, M.; Cisterna, F. (2022). Más allá del libro: Nuevas miradas del diseño editorial y la experiencia del lector en los Libros-RA.	Artículo académico	Diseño editorial y experiencia de lectura en libros con realidad aumentada.	Explica cómo la evolución hacia los Libros-RA redefine la experiencia inmersiva del texto, elevando el rol del diseñador editorial de mediador a coautor.	Plantea que el diseño trasciende la organización visual para estructurar cómo el lector interactúa y se vincula con la historia, validando la coautoría del diseñador.
Distrito XR (s. f.). El futuro de la lectura. Elige tu propia aventura en realidad aumentada (video citado en Figura 1).	Video de demostración de producto editorial interactivo	Ejemplo de libro interactivo que combina lectura y realidad aumentada.	Expone cómo la integración de capas digitales transforma la lectura convencional en una experiencia narrativa inmersiva y no lineal.	Sirve como referente para ubicar el proyecto dentro de nuevas tendencias editoriales, donde el diseño se utiliza activamente como estrategia de inmersión visual.
Artículo sobre "La Retirada" y otras novelas gráficas de la Guerra Civil española (citado en la fase 4 de búsqueda).	Artículo académico/ ensayo crítico	Uso de la novela gráfica para narrar hechos históricos complejos y sensibles.	Analiza cómo la interacción texto-imagen en obras como La Retirada proporciona un anclaje visual que facilita la comprensión de episodios históricos complejos.	Demuestra que el formato gráfico puede abordar temas complejos y emocionales con cercanía, inspirando una narrativa para el campamento que preserva intacto su valor formativo y contextual.
Biografía de Guto Lins (sitio web) y referencias a libros ilustrados como Entre cobras e lagartos (Figuras 3 y 4).	Sitio web / nota sobre obra ilustrada	Trabajo de un ilustrador y diseñador que rompe los moldes de la lectura tradicional.	Destaca la propuesta visual de Guto Lins para romper esquemas tradicionales y posicionar al diseñador e ilustrador como coautor de la obra.	Reafirma el rol de la diseñadora como coautora, articulando texto, ilustración y diseño para generar una experiencia de lectura íntima, emotiva y situada.
García Concejo, M. (2020). Importancia del diseño gráfico en la novela gráfica.	Artículo académico	El diseño gráfico como herramienta narrativa y de control de lectura en la novela gráfica.	Argumenta que las decisiones compositivas no son meramente decorativas, sino mecanismos activos que controlan el ritmo de lectura y aseguran la inmersión del lector.	Respalda la necesidad de un diseño estratégico que transforme la simple lectura de viñetas en un recorrido inmersivo por las vivencias del campamento.

Tabla Fase 2 - Profundización

Tabla F2. Referentes sobre novela gráfica y experiencia de lectura utilizados en la fase 2 de la metodología.

- **Fase 3: Buscar el papel del diseño en la experiencia de lectura.**

En esta fase se dirige la búsqueda hacia el papel del diseño gráfico dentro de la experiencia de lectura de la novela gráfica, es decir, se revisan textos sobre el diseño editorial, ilustración narrativa y fundamentos del diseño que explican a detalle cómo las decisiones de formato, composición, tipografía, color y secuencia pueden afectar la manera en que el lector se relaciona con la historia; esta revisión permite reconocer que el diseño no solo acomoda elementos en un espacio, sino que construye el sentido del relato y sitúa al diseñador como coautor de la experiencia de lectura.

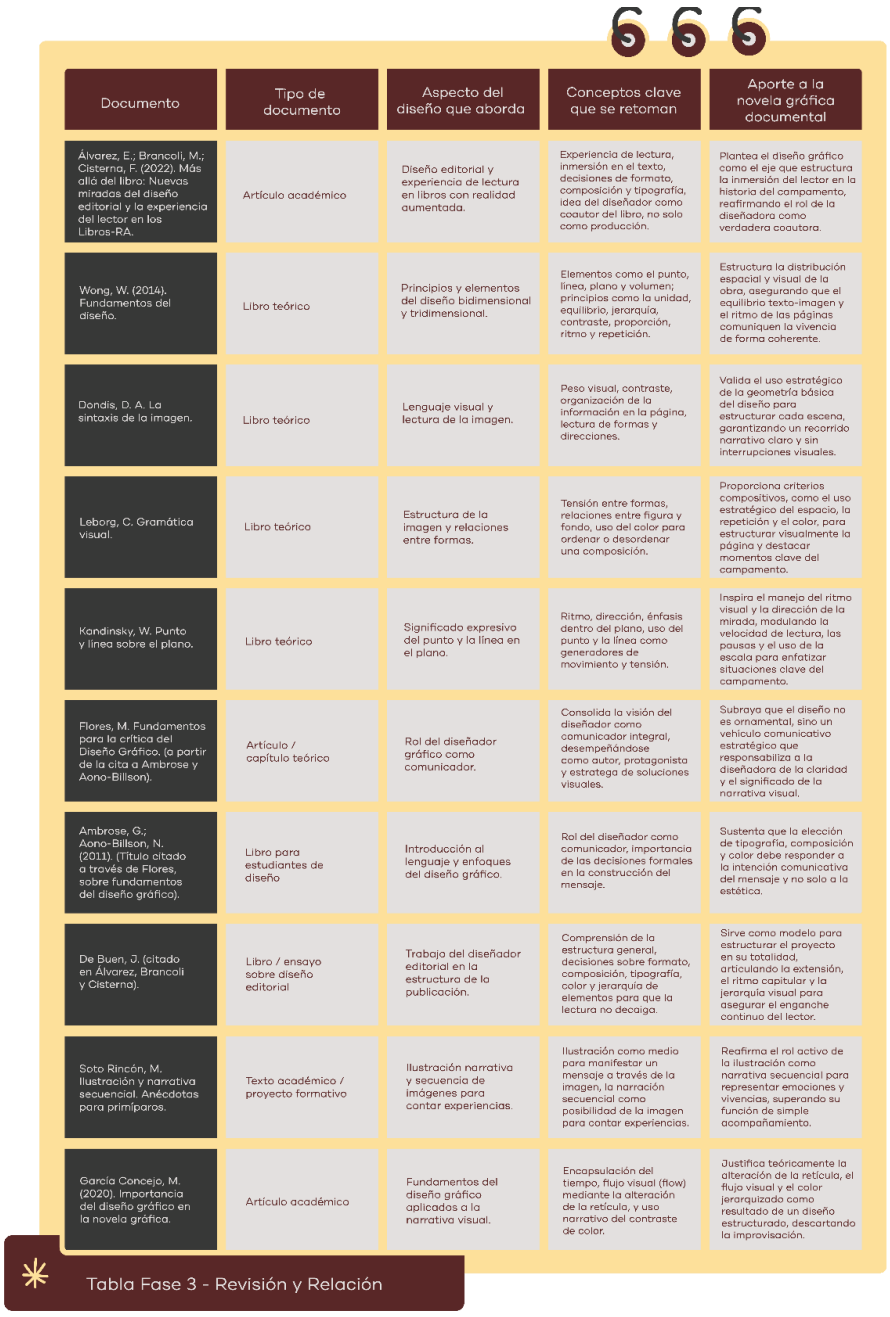
La consulta se realiza con términos como *"diseño editorial"* e *"ilustración narrativa"* en las bases de datos de la biblioteca institucional, especialmente en EBSCOhost, donde se encuentran documentos que discuten la experiencia de lectura, la inmersión en el texto y la participación del diseñador gráfico en la construcción del sentido, entre ellos se destaca el artículo ***"Más allá del libro: Nuevas miradas del diseño editorial y la experiencia del lector en los Libros-RA"***, de Álvarez, Brancoli y Cisterna; que analiza los libros de realidad aumentada como productos de comunicación visual que dejan de lado la idea de un solo autor y le dan paso al diseñador como parte relevante dentro de la narrativa; así mismo, se revisan trabajos sobre la parte ilustrativa como ***"Ilustración y narrativa secuencial. Anécdotas para primíparos"***, que muestran cómo la ilustración puede trabajar memoria, representación de

experiencias y relatos personales desde ejercicios como talleres y proyectos formativos.

Finalmente, se consultan textos sobre fundamentos del diseño, esenciales para justificar que estos campos no se limitan a “acomodar elementos”, sino que también participan activamente en la forma como se entiende y se vive el relato; en este punto destaca también el trabajo de García Concejo sobre la importancia del diseño gráfico en la narrativa visual mediante el control del flujo de lectura, el color y la retícula. Toda esta base teórica es la que realmente sirve de guía a la hora de sentarse a bocetar y armar las páginas, dado que entender que la ilustración y el diseño deben trabajar juntos facilita el reto de trasladar las vivencias y aprendizajes del campamento al formato visual en una página en blanco; de esta manera se asegura que la elección de momentos vividos y de detalles específicos para cada viñeta, ayude a contar la historia y logre conectar con el lector desde el primer momento.

La información encontrada sobre diseño editorial, ilustración narrativa y fundamentos del diseño se presenta en la *Tabla F3 revisión y relación (Figura 6)*, que no es solo una revisión de textos sino el punto de partida real para empezar a darle forma a la novela, esta agrupa los textos consultados según el aspecto del diseño que abordan, los conceptos clave que se retoman y su aporte directo a la novela gráfica documental; gracias a esta organización, cada decisión gráfica tiene un porqué asegurando que la teoría realmente se aplique a la hora de ilustrar y maquetar los recuerdos del campamento.

Figura 6. **Tabla F3 revisión y relación**



Documento	Tipo de documento	Aspecto del diseño que aborda	Conceptos clave que se retoman	Aporte a la novela gráfica documental
Álvarez, E.; Brancoli, M.; Cisterna, F. (2022). Más allá del libro: Nuevas miradas del diseño editorial y la experiencia del lector en los Libros-RA.	Artículo académico	Diseño editorial y experiencia de lectura en libros con realidad aumentada.	Experiencia de lectura, inmersión en el texto, decisiones de formato, composición y tipografía, idea del diseñador como coautor del libro, no solo como producción.	Plantea el diseño gráfico como el eje que estructura la inmersión del lector en la historia del campamento, reafirmando el rol de la diseñadora como verdadera coautora.
Wong, W. (2014). Fundamentos del diseño.	Libro teórico	Principios y elementos del diseño bidimensional y tridimensional.	Elementos como el punto, línea, plano y volumen; principios como la unidad, equilibrio, jerarquía, contraste, proporción, ritmo y repetición.	Estructura la distribución espacial y visual de la obra, asegurando que el equilibrio texto-imagen y el ritmo de las páginas comuniquen la vivencia de forma coherente.
Dondis, D. A. La sintaxis de la imagen.	Libro teórico	Lenguaje visual y lectura de la imagen.	Peso visual, contraste, organización de la información en la página, lectura de formas y direcciones.	Valida el uso estratégico de la geometría básica del diseño para estructurar cada escena, garantizando un recorrido narrativo claro y sin interrupciones visuales.
Leborg, C. Gramática visual.	Libro teórico	Estructura de la imagen y relaciones entre formas.	Tensión entre formas, relaciones entre figura y fondo, uso del color para ordenar o desordenar una composición.	Proporciona criterios compositivos, como el uso estratégico del espacio, la repetición y el color, para estructurar visualmente la página y destacar momentos clave del campamento.
Kandinsky, W. Punto y línea sobre el plano.	Libro teórico	Significado expresivo del punto y la línea en el plano.	Ritmo, dirección, énfasis dentro del plano, uso del punto y la línea como generadores de movimiento y tensión.	Inspira el manejo del ritmo visual y la dirección de la mirada, modulando la velocidad de lectura, las pausas y el uso de la escala para enfatizar situaciones clave del campamento.
Flores, M. Fundamentos para la crítica del Diseño Gráfico. (a partir de la cita a Ambrose y Aono-Billson).	Artículo / capítulo teórico	Rol del diseñador gráfico como comunicador.	Consolida la visión del diseñador como comunicador integral, desempeñándose como autor, protagonista y estratega de soluciones visuales.	Subraya que el diseño no es ornamental, sino un vehículo comunicativo estratégico que responsabiliza a la diseñadora de la claridad y el significado de la narrativa visual.
Ambrose, G.; Aono-Billson, N. (2011). (Título citado a través de Flores, sobre fundamentos del diseño gráfico).	Libro para estudiantes de diseño	Introducción al lenguaje y enfoques del diseño gráfico.	Rol del diseñador como comunicador, importancia de las decisiones formales en la construcción del mensaje.	Sustenta que la elección de tipografía, composición y color debe responder a la intención comunicativa del mensaje y no solo a la estética.
De Buen, J. (citado en Álvarez, Brancoli y Cisterna).	Libro / ensayo sobre diseño editorial	Trabajo del diseñador editorial en la estructura de la publicación.	Comprensión de la estructura general, decisiones sobre formato, composición, tipografía, color y jerarquía de elementos para que la lectura no decaiga.	Sirve como modelo para estructurar el proyecto en su totalidad, articulando la extensión, el ritmo capitular y la jerarquía visual para asegurar el enganche continuo del lector.
Soto Rincón, M. Ilustración y narrativa secuencial. Anécdotas para primíparos.	Texto académico / proyecto formativo	Ilustración narrativa y secuencia de imágenes para contar experiencias.	Ilustración como medio para manifestar un mensaje a través de la imagen, la narración secuencial como posibilidad de la imagen para contar experiencias.	Reafirma el rol activo de la ilustración como narrativa secuencial para representar emociones y vivencias, superando su función de simple acompañamiento.
García Concejo, M. (2020). Importancia del diseño gráfico en la novela gráfica.	Artículo académico	Fundamentos del diseño gráfico aplicados a la narrativa visual.	Encapsulación del tiempo, flujo visual (flow) mediante la alteración de la retícula, y uso narrativo del contraste de color.	Justifica teóricamente la alteración de la retícula, el flujo visual y el color jerarquizado como resultado de un diseño estructurado, descartando la improvisación.

Tabla Fase 3 - Revisión y Relación

Tabla F3. Textos de diseño editorial, ilustración narrativa y fundamentos del diseño revisados en la fase 3.

Como complemento a la revisión teórica, se exploraron plataformas digitales para innovar la experiencia de lectura de la novela gráfica; el objetivo fue comparar herramientas de realidad aumentada y web que permiten integrar video, audio y 3D a las viñetas, ya sea mediante reconocimiento visual o códigos QR. Este análisis se sintetiza en la *Tabla APPS y Sitios de Digitalización (Figura 7)*, donde se evalúa el tipo de experiencia, costos, viabilidad técnica y el valor estratégico de cada opción para el proyecto.

Figura 7. **Tabla APPS y Sitios de Digitalización**

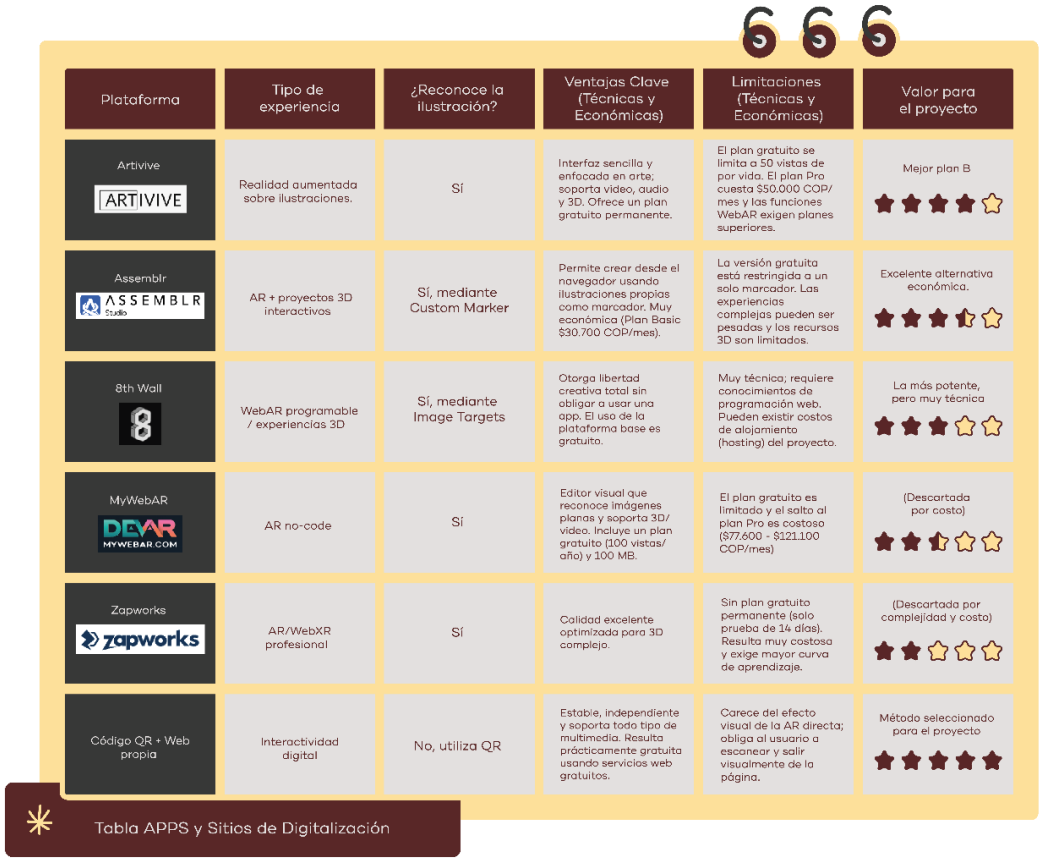


Tabla Comparativa de aplicaciones y sitios web para la digitalización transmedia de la novela gráfica.

- **Fase 4: Relacionar la ciudad, la experiencia y su documentación.**

En la cuarta fase se relacionan los conceptos anteriormente investigados con el contexto específico del proyecto, la experiencia vivida en el 1er Campamento de Diseño y la ciudad como un espacio formativo; teniendo esto en cuenta se buscan trabajos que muestran cómo documentar recorridos y vivencias puede convertirse en material narrativo, lo que fortalece la idea de que el campamento no es solo un lugar donde ocurre la historia, sino un punto de partida para construir un relato gráfico sobre una experiencia formativa situada.

La búsqueda se centra en términos como *"Medellín"*, *"documentación"* y *"experiencias"* dentro de la biblioteca institucional y gracias a esto se llega a textos como ***"La ciudad como espacio formativo: Medellín y su arte no visto"*** de Rendón y Yepes, donde se propone reconocer la ciudad a través de su patrimonio artístico visible y al proyecto ***"Narrar mi ciudad"*** de Herrera y Vivas, que muestra cómo la documentación audiovisual y gráfica puede servir para que los jóvenes sistematicen sus experiencias y se relacionen de otra forma con su entorno; también se revisan estudios en los que se habla de cómo el cómic y la novela gráfica se usan para divulgar hechos históricos, como el artículo sobre ***"La Retirada"*** de George Bartol y otras novelas gráficas que relatan algunos episodios ocurridos durante la Guerra Civil española, que son productos que obtuvieron éxito por su temática cultural e histórica y en los que el papel del diseño como elemento creativo dentro de la construcción de la narrativa marca una diferencia en la experiencia de lectura al ofrecer al lector tener una referencias

visuales de sucesos complejos y sensibles. Estos referentes fortalecen el vínculo entre la narrativa de experiencias y el formato gráfico a través de la solidez de sus procesos creativos.

La *Tabla F4 conceptos y experiencia (Figura 8)* recopila los referentes que articulan ciudad, documentación y lenguaje visual, relacionando los conceptos teóricos con las vivencias del 1er Campamento de Diseño y su traducción a la novela gráfica documental.

Figura 8. **Tabla F4 conceptos y experiencia**



Concepto trabajado	Documentos teóricos de apoyo	Elementos de la experiencia en el campamento	¿Cómo se traduce en la novela gráfica documental?
Experiencia formativa situada.	Rendón, P.; Yepes, N. (2013). La ciudad como espacio formativo: Medellín y su arte no visto.	Actividades del campamento que implican salir, observar y trabajar ejercicios de diseño en un contexto real.	Construye escenas de aprendizaje situado con la ciudad como fondo, priorizando la experiencia formativa.
Documentación de recorridos y vivencias del campamento.	Herrera, D.; Vivas, A. (2024). Narrar mi ciudad.	Fotografías, notas, registros gráficos y pequeños relatos que se generaron durante las jornadas del campamento.	Estructura las viñetas a partir de registros para narrar la experiencia formativa, evitando que el entorno urbano desvíe la atención del foco principal que se busca.
Novela gráfica como medio para narrar procesos complejos.	Artículo sobre La Retirada y otras novelas gráficas de la Guerra Civil española.	Reflexión sobre cómo narrar un proceso (en este caso, el campamento de diseño) que tiene contexto urbano, emocional y pedagógico.	Articula gráficamente los momentos de aprendizaje, dudas y descubrimientos, manteniendo el foco de las viñetas en la evolución del proceso formativo.
Memoria visual de la experiencia del campamento.	Referentes de narrativa secuencial e ilustración (Soto Rincón, McCloud, etc.).	Talleres, ejercicios, conversaciones y conclusiones que normalmente quedarían en lo íntimo del aula o del grupo.	Secuencia las vivencias para construir una memoria visual del campamento, enfocando las viñetas en el aprendizaje práctico de la observación y el diseño.

Tabla Fase 4 - Conceptos y Experiencia

Tabla F4. Relación entre ciudad, experiencia formativa en el campamento y decisiones del relato gráfico

- **Fase 5: Selección y organización del material teórico.**

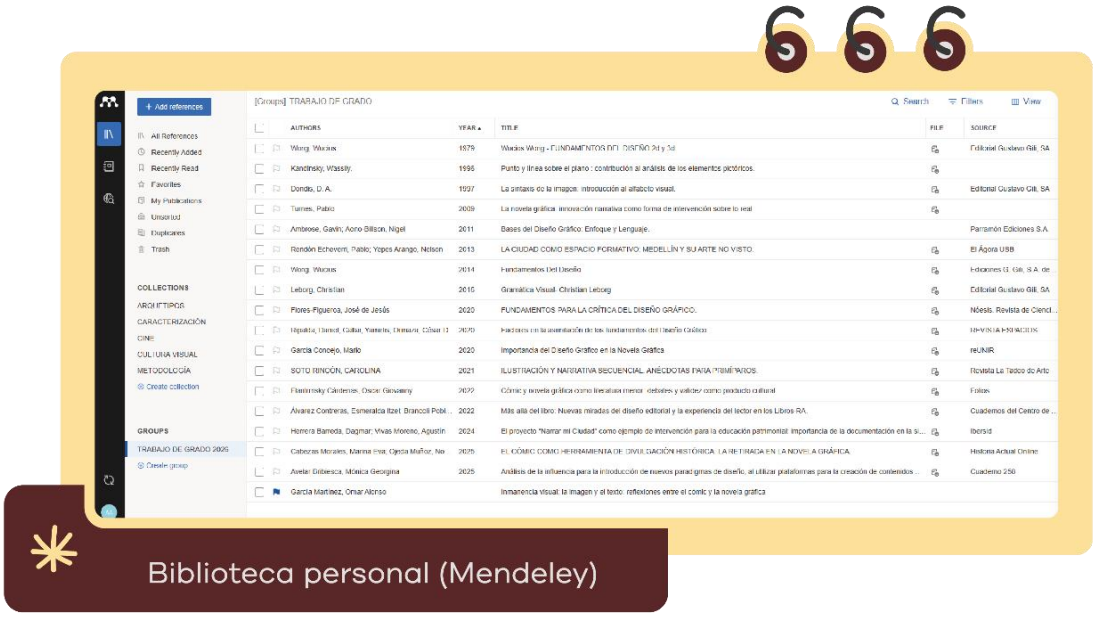
Una vez seleccionado el grupo inicial de documentos se procede a ordenarlos y depurarlos usando Mendeley Reference Manager, se importan los artículos descargados desde EBSCOhost, eLibro, SciELO, Redalyc y Dialnet para leerlos con detenimiento y verificar que los datos básicos de cada referencia como los autores, títulos, años de publicación y nombres de editorial coincidan con la información registrada en las bases de datos; este proceso permite tener todas las fuentes en un mismo lugar y asegurar la correcta citación dentro del proyecto investigativo. La selección de textos se realiza pensando directamente en la pregunta orientadora y en el producto final del trabajo, descartando los documentos que se alejan del enfoque buscado y conservando aquellos que:

- ✓ Aportan definiciones y características sobre la novela gráfica y la narrativa de tipo secuencial.
- ✓ Profundizan en el papel del diseño editorial y la ilustración dentro de la experiencia de lectura.
- ✓ Analizan la novela gráfica como medio de documentación de experiencias.
- ✓ Proponen nuevas formas de interacción narrativa mediante el uso de herramientas digitales.

Además de ubicar información y categorizar documentos, esta fase ayuda a comprender que el objeto de estudio no aparece de la nada, sino que se ha ido

consolidando como una forma de intervenir en lo real, la ciudad puede ser vista como un espacio de aprendizaje y el hecho de documentar rutinas y experiencias se convierte en material narrativo de interés para distintos públicos, incluso en redes sociales; al organizar las referencias en el gestor bibliográfico, cuya evidencia de uso y organización se presenta en *Biblioteca personal… (Figura 9)*, y relacionarlas con los tres ejes generales, se hace más evidente desde qué recursos teóricos se habla de los fundamentos del diseño y de la comunicación visual para construir la novela gráfica documental basada en la experiencia académica situada.

Figura 9. **Biblioteca personal (Mendeley)**



Se adjunta captura de pantalla como prueba de fase aplicada por medio del uso de Mendeley Reference Manager (n.d.). Mendeley.com. Recuperado Septiembre 12, 2026, de https://www.mendeley.com/download-reference-manager/windows

Sustentación teórica de la pregunta

Las bases teóricas de este proyecto exploratorio permiten comprender de mejor manera por qué la novela gráfica, el diseño y la comunicación visual no se presentan como elementos aislados el uno del otro, sino como partes de una misma construcción; a partir de la exploración y bibliografía revisada, esta sección muestra que la novela gráfica articulada con un uso consciente de los fundamentos del diseño, puede funcionar como un medio pertinente para la creación de relatos documentales, al armonizar imagen, secuencia, composición y lectura para interpretar una experiencia real en una narrativa interesante, creativa y organizada. En ese mismo sentido, los referentes seleccionados durante la búsqueda se consideran piezas clave para sostener que el producto final no surge como un objeto más dentro del medio, sino como una respuesta coherente a la reflexión sobre cómo narrar gráficamente una experiencia situada que conecte con lo vivido durante el campamento y actúe dentro del contexto para el que fue pensada.

La novela gráfica como ventana a nuevas perspectivas.

Al revisar el texto de Pablo Turnes, se destaca especialmente la manera en que presenta la novela gráfica no solo como un objeto comercial nuevo, sino como una forma diferente de entender lo que se puede hacer por medio de la historieta en la actualidad, resaltando su capacidad para mirar la realidad desde otros puntos de vista y no reducirla únicamente a fines de entretenimiento; más que limitarse a narrar de manera cronológica la historia detrás del cómic, el autor se pregunta cuáles son las herramientas que ofrece este medio para leer críticamente la realidad y, al mismo tiempo mover los límites de

aquello que en una cultura tan diversa se considera “aceptable”, “normal” o “común”. A partir de esta lectura, nace la idea de que la novela gráfica se concibe como un espacio en el que se cruzan la cultura popular, el arte y la comunicación y en el que es posible abordar temas complejos sin perder un lenguaje cercano a los lectores.

Por su parte, Óscar Flantrmsky propone entender medios como el cómic y la novela gráfica desde la idea de “literatura menor”, es decir, como productos gráficos que se crean dentro de un mismo lenguaje y comparten ciertas características dominantes, pero que se sitúan en posiciones no hegemónicas[2], desde esta perspectiva, lo relevante no es si estos productos alcanzan o no el estatus de “gran literatura”, sino la manera en que logran conectar historias personales con contextos más amplios, como los políticos y sociales, abriendo espacio a voces que suelen quedar fuera de los relatos que se consideran oficiales. Es precisamente en este punto donde este proyecto de carácter documental cobra todo su sentido, puesto que al entender la novela gráfica como un espacio para esas voces que suelen quedar por fuera, se valida la importancia de registrar experiencias cotidianas o procesos de aprendizaje; el objetivo se convierte en demostrar que una vivencia personal tiene todo el peso necesario para generar reflexión, aportando a esa cultura diversa y conectando con las realidades de otros lectores.

Sin embargo, para lograr esa mirada crítica de la que habla Turnes no basta con tener una buena historia, la forma en que se muestra visualmente es igual de importante; el verdadero reto está en que la imagen no se limite a simplemente decorar o repetir lo que

---

[2] **“Hegemónicas”** se refiere a ideas, formas de hablar o maneras de ver la realidad que terminan imponiéndose como las más normales o válidas y dejan a otras posibles ideas en un segundo plano.

dice el texto, sino que ambos lenguajes trabajen juntos. Las decisiones sobre cómo ordenar las viñetas, qué colores elegir o dónde dejar silencios en la página son las que realmente permiten que el lector no solo consuma la información, sino que se involucre, cuestione y viva el relato de manera activa.

Narrativa secuencial y experiencia de lectura dentro de la novela gráfica.

La narrativa secuencial es una de las características centrales de la novela gráfica y constituye un rasgo que la diferencia de otras literaturas convencionales, ya que el sentido no aparece en una imagen aislada que pretende contextualizar al lector de forma inmediata, sino en la relación que se establece entre las distintas viñetas, el texto y la fluidez de la lectura; esta relación es la base de la construcción narrativa, ya que como señalan McCloud y Eisner, autores reconocidos dentro del recorrido histórico de la novela gráfica, el cómic y la novela gráfica se estructuran a partir de una secuencia de imágenes y palabras que permite narrar una historia o desarrollar una idea; en este sentido, la lectura de estos productos gráficos no se limita a seguir un texto de manera lineal sino que exige al lector reconstruir lo que sucede entre una imagen y otra de forma creativa, interpretando las pausas, los saltos en la historia, las situaciones de impacto e incluso los silencios.

Esa forma de lectura plantea una experiencia distinta en la que el lector no se limita a recibir cualquier información, sino que participa de forma activa en la contextualización y construcción del sentido propio de la misma; por su parte Flantrmsky señala que estos

productos pueden catalogarse como objetos híbridos, es decir, escripto icónicos[3] al complementar de forma recíproca imagen y texto, dicha hibridez posibilita la construcción de relatos complejos por medio de un mismo lenguaje y en la novela gráfica se traduce en una lectura que invita al lector a detenerse, volver sobre la página y reinterpretar lo que ya ha visto, mientras el contexto se va armando conforme la lectura avanza acompañada de los elementos visuales.

La evolución de la narrativa secuencial ya no se limita exclusivamente al soporte impreso sino que ha encontrado nuevas posibilidades de inmersión mediante la integración de herramientas digitales, es por eso por lo que en este contexto contemporáneo surge la necesidad de explorar formatos que complementen la lectura tradicional como los Libros-RA (Realidad Aumentada); este tipo de productos comunicacionales no abandona la naturaleza tangible del libro sino que lo expande a través de la experiencia de usuario y las narrativas transmedia.

Para Jenkins y Scolari, citados por Álvarez, Brancoli y Cisterna, lo transmedia representa un flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas, lo que permite enlazar el mundo físico con detalles digitales superpuestos, como video, sonido y animación; al incorporar herramientas digitales dentro de la novela gráfica, como por ejemplo códigos enlazados a material audiovisual, el texto se fragmenta para promover una lectura no secuencial dentro de un contexto hipermediacional[4], esto aumenta las

---

[3] **"Escripto-icónico"** es aquello en lo que el texto y la imagen trabajan juntos para transmitir algo, un ejemplo claro es cómo funciona un cómic, pues sin alguno de estos elementos ya no tiene sentido.
[4] **"Hipermediacional"** Se refiere a un entorno donde se mezclan diferentes formatos al mismo tiempo, como texto, imagen, video y sonido.

interpretaciones y hace que el lector asuma un rol mucho más interactivo convirtiéndose en usuario de un recorrido inmersivo.

De igual forma, estas nuevas particularidades tecnológicas le exigen al diseño editorial organizar diferentes estímulos más allá del espacio bidimensional consolidando al diseñador no solo como un organizador visual sino como un coautor que orquesta texto, imagen y movimiento para potenciar la conexión emocional del relato situado; dentro del contexto de este proyecto, entender la lectura desde la secuencia y no solo desde un conjunto de palabras permite comprender que la novela gráfica documental propuesta no se plantea como un "resumen dibujado" del campamento, sino como un recorrido pensado para el lector; la organización de las escenas, el tamaño y la cantidad de viñetas por página, los cambios de encuadre y los momentos en los que una imagen ocupa mayor espacio se consideran decisiones de diseño que influyen directamente en cómo se siente y se comprende la experiencia narrada.

De este modo, la pregunta sobre lo que se vive en la lectura se transforma en una guía para definir las decisiones de composición, ritmo, encuadre e innovación que orientan la construcción del relato documental sobre la experiencia en el campamento.

Lenguaje visual y construcción narrativa.

Para aprender a trabajar con medios creativos el punto de partida es comprender y utilizar adecuadamente los fundamentos del diseño, es decir, aquellos elementos que sirven como base para organizar, distribuir y conectar componentes visuales de manera ordenada y armoniosa, lo que asegura que lo que se busca comunicar se logre de formas

más efectivas; en ese sentido Wucius Wong, diseñador y teórico del diseño reconocido por sus aportes a la pedagogía del diseño bidimensional y tridimensional, plantea que *"los principios se refieren a las relaciones y estructuras específicas de los elementos, formas y figuras" (Wong, W. 2014)*, por lo que, según el autor los elementos del diseño incluyen el punto, la línea, el plano y el volumen, al revisar páginas de ***"Punto y línea sobre el plano"*** de Kandinsky se observa que estos elementos son más que trazos básicos, ya que son capaces de crear ritmo, dirección y énfasis dentro del espacio, lo que resulta de ayuda para imaginar el recorrido del lector dentro de cada página y decidir por ejemplo qué viñetas se leen con mayor rapidez o cuáles requieren más detención, así como el tamaño que deben tener las imágenes.

Los principios encargados de la organización visual abarcan la unidad, el equilibrio, la jerarquía, el contraste, la proporción, el ritmo y la repetición, sin embargo conocer estos fundamentos no es suficiente si no se sabe cómo aplicarlos en la práctica; en ese sentido Ripalda, Gallar y Ormaza, en su estudio sobre los ***"Factores en la asimilación de los fundamentos del Diseño Gráfico"*** realizado en instituciones de educación superior de Ecuador, señalan que *"los estudiantes presentan deficiencias para vincular la teoría con la práctica" (Ripalda, D. Gallar, Y. Ormaza, C. 2020)*, y que este vacío se origina directamente en la conceptualización visual y en la construcción de la sustentación que explica cómo se relaciona la interacción del diseño con los usuarios; todo aquello confirma que el diseño no consiste únicamente en aplicar reglas de forma mecánica, sino que busca adaptar y encajar los fundamentos para resolver problemas de comunicación de

manera consciente y efectiva, recordando que sin un buen diseño no hay comunicación y del mismo modo, sin una buena comunicación no se puede diseñar algo que transmita.

En este punto, textos como ***"La sintaxis de la imagen"*** de Dondis y ***"Gramática visual"*** de Christian Leborg ayudan a aterrizar la idea de los fundamentos en aspectos concretos, como el peso visual del punto, la línea y el plano, la tensión entre las formas y la manera en que el color puede ordenar o desordenar una composición; más que memorizar definiciones estos aportes enfatizan que cada decisión pone en juego cómo se lee y se siente el relato, desde los espacios en blanco hasta la forma de las viñetas.

Desde esta perspectiva, el diseño gráfico se entiende como una disciplina orientada a identificar y resolver problemas de comunicación a través de medios creativos, con ayuda de estrategias adecuadas y de un buen uso del conocimiento adquirido antes y durante el proceso a partir del cual se define el mensaje que se busca transmitir; en ese mismo sentido resalta como Flores, en su propuesta de ***"Fundamentos para la crítica del Diseño Gráfico"***, retoma este tema a partir de una afirmación de Ambrose y Aono Billson, diseñadores y educadores especializados en introducir a los estudiantes en el lenguaje y los enfoques del diseño gráfico, quienes plantean que *"el papel del diseñador es, en última instancia, la de comunicador, bien sea como autor, protagonista o mero proveedor de soluciones de comunicación" (Ambrose, G. y Aono Billson, N. 2011)*.

A partir de esta idea, los elementos gráficos no se conciben como reemplazo del mensaje, sino como complemento que ayuda a que lo que se desea transmitir en cualquier proceso sea más claro y eficiente, dado que si los fundamentos están bien aplicados, la comunicación visual funciona, si no, el diseño puede ser atractivo visualmente pero vacío

en su parte comunicativa; por esta razón pensar el diseño en el momento de crear no es un asunto aparte o meramente decorativo, sino una parte central de la narración visual.

En este marco, el diseñador editorial tiene como tarea principal comprender la estructura general de su creación, porque de esa comprensión surgen las decisiones importantes del proceso creativo, es decir, se establecen elementos como el formato, la composición, la tipografía, el color y la jerarquía; a partir de esto Jorge de Buen, diseñador gráfico y tipógrafo mexicano reconocido por su trabajo en el medio editorial, el cual es citado por Álvarez, Brancoli y Cisterna en su ensayo, enfatiza que el diseñador editorial es el encargado de asegurar que el contenido sea lo suficientemente interesante para conectar con el lector y evitar que la lectura decaiga.

Bajo la misma línea, Guto Lins resalta que tanto el diseñador como el ilustrador deben pensar en los contenidos y en las experiencias al igual que el escritor de la historia, lo que los sitúa como agentes activos en la construcción narrativa y les otorga un papel de coautoría en el producto. Por su parte, la ilustración narrativa permite representar escenas, emociones y momentos de forma secuencial y se convierte en una forma de relatar que va más allá del simple acompañamiento de un texto; en ***"Ilustración y narrativa secuencial. Anécdotas para primíparos"*** Soto Rincón sugiere que la ilustración puede pensarse como un medio capaz de manifestar un mensaje a través de la imagen y que la narración secuencial es una de las posibilidades de la imagen para contar la experiencia, esta perspectiva invita a reconocer que el diseño editorial ayuda a decidir cómo se ve y cómo se lee la historia, mientras que la ilustración narrativa permite darle un cuerpo visual a la experiencia que se busca representar.

Para profundizar en estas capas visuales, los planteamientos del autor García Concejo en ***"Importancia del Diseño Gráfico en la Novela Gráfica"*** permiten aterrizar estas decisiones de diseño en acciones concretas aplicables a las páginas; primero la encapsulación, que exige escoger los momentos precisos de una secuencia para transmitir una acción y omitir lo innecesario, segundo, el flujo visual o flow, que el autor define *"como la capacidad de guiar al lector visualmente a través de las viñetas del cómic mediante del empleo de diversas técnicas comprendidas en lo que hemos definido como narrativa visual"* y tercero, el uso consciente de las tonalidades partiendo de la premisa de que *"en el ámbito del diseño gráfico, el color es un elemento de suma importancia, pues tiene una gran carga en la narrativa y comunicación visual" (García, M. 2020)*.

En conjunto, estos referentes muestran que la novela gráfica se construye a partir de un proceso lleno de intención comunicativa, formas y secuencia narrativa, en el cual diseño, la ilustración y edición no son pasos separados, sino capas de una misma construcción que buscan hacer intuitiva, atractiva y significativa una historia contada con imágenes.

La experiencia hecha imagen: escenarios y memoria visual.

Las ciudades no son únicamente espacios físicos en los que se habita o se transita para ir de un lugar a otro, sino escenarios donde se crean recuerdos, se viven experiencias y se construye la identidad de quienes las habitan; cada ciudad cuenta su propia historia de múltiples maneras, comúnmente el arte desde las esculturas, los murales, las casas patrimoniales y eventos culturales se convierte en la forma más visible de ese relato.

En este proyecto, la ciudad se asume como contexto de una experiencia formativa específica, más que como objeto de estudio principal, en base a esto Rendón y Yepes, en ***"La ciudad como espacio formativo: Medellín y su arte no visto"***, plantean que *"la ciudad se conoce no por su nombre o por los lugares que contiene o solo por habitarla, la ciudad se conoce caminándola, no en bus, carro, moto o bicicleta, la ciudad se conoce teniendo contacto con ella, con sus espacios, olores sabores y visiones" (Rendón, P. y Yepes, N. 2013)*, lo que ayuda a pensar que el entorno urbano funciona como escenario de aprendizaje y deja huellas en quienes participan de experiencias educativas situadas como el 1er Campamento de Diseño.

Los autores revisados coinciden en que, cuando se conoce una ciudad desde el contexto de una práctica concreta en este caso, una experiencia académica de diseño, el resultado es más significativo si se la observa, se la siente y se la lee; desde esta perspectiva, la posibilidad de documentar una experiencia en un entorno urbano y transformarla en relato visual adquiere un sentido más profundo, porque ya no se trata solo de registrar lo que ocurrió, sino de construir esa vivencia para que otros puedan acercarse a ella desde una mirada personal y situada.

Herrera y Vivas, en su estudio sobre el proyecto ***"Narrar mi ciudad"***, señalan que *"la planificación y recuperación de todas las fuentes escritas y audiovisuales obtenidas como parte del proyecto, constituyen la base que posibilita reconstruir, comprender y aprender de los procesos vividos" (Herrera, D. y Vivas, A. 2024)*, lo que invita a que la documentación no quede como archivo sistemático "sin vida", sino que se llene de significado mediante recursos visuales que marquen una diferencia; esta lógica se

traslada a la novela gráfica documental, donde lo vivido se cuenta a través de colores, formas, encuadres y secuencias que permiten al lector experimentar aunque sea un fragmento de esa realidad formativa.

En este punto cobra relevancia el papel de la ilustración y de la narrativa secuencial como herramientas para convertir la experiencia en imagen, no basta con disponer de fotografías o apuntes, se requiere un proceso de diseño en el que esos registros se transforman en un relato coherente y significativo; como se ha señalado, Carolina Soto Rincón plantea en ***"Ilustración y narrativa secuencial. Anécdotas para primíparos"*** que la ilustración puede funcionar como un medio capaz de manifestar un mensaje a través de la imagen y que la narración secuencial permite contar la experiencia de manera visual, esto implica que el diseñador editorial asuma un papel activo en la construcción de la memoria visual, seleccionando minuciosamente qué momentos representar, cómo articular el ritmo narrativo y de qué manera conectar emocionalmente con el lector para que la historia pase de ser una experiencia ajena a una que se perciba cercana o significativa.

Desde estas perspectivas, la novela gráfica documental se convierte en una forma creativa de hacer visible aquello que muchas veces pasa desapercibido ya sea el arte urbano al que aluden Rendón y Yepes o las experiencias formativas que, sin un registro intencionado, podrían perderse en el olvido; esto refuerza la idea de que transformar una experiencia en imagen secuencial exige una comprensión profunda de la narrativa, del diseño y de la capacidad de la imagen para comunicar lo que las palabras no siempre alcanzan a expresar.

A lo largo de esta sustentación teórica se han explorado los fundamentos que conforman las bases de este proyecto exploratorio y al hacerlo se han identificado elementos que refuerzan la idea de que medios gráficos como la novela gráfica tienen un propósito que va más allá de contar una historia, se trata de construir memorias y de permitir que otras personas sientan los relatos como propios; desde el primer apartado se buscó dejar claro que la novela gráfica no es simplemente un cómic más elaborado, sino un formato con identidad propia que posibilita abordar temas complejos desde perspectivas visuales específicas.

Por su parte, en el segundo apartado se profundizó en los fundamentos del diseño gráfico que sostienen este tipo de productos, comprendiendo que cada decisión visual tiene un impacto directo en cómo el lector experimenta la lectura del relato; el tercer apartado permitió reconocer las características esenciales que diferencian la novela gráfica de otros medios documentales, junto con las responsabilidades que implica al intentar trabajar hechos reales, y el cuarto apartado articuló estas ideas con la exploración de la experiencia formativa situada en un contexto urbano, sin convertir la ciudad en protagonista, sino en escenario donde se construye memoria visual y se dejan huellas.

En conjunto, todos estos referentes teóricos no aparecen solo como citas académicas, sino como un grupo de herramientas que abren el camino para entender qué se está haciendo, para qué y por qué se hace de esta manera; el producto de este proyecto surge de comprender y demostrar que las experiencias formativas también merecen ser contadas, que la memoria visual es un recurso valioso para construir contexto e identidad y que el diseño gráfico, cuando se ejerce desde fundamentos teóricos y decisiones

conscientes, tiene la capacidad de transformar un simple registro en un relato significativo sobre una vivencia.

Con este panorama claro el proyecto avanza de lleno hacia su fase de desarrollo visual, a partir de aquí ya no se trata de justificar por qué se eligió el formato de novela gráfica sino de usarlo con toda su capacidad para contar la experiencia vivida en el campamento; el siguiente apartado detalla ese proceso creativo desde adentro: la toma de decisiones al momento de ilustrar, la organización de las ideas para los textos y la forma en que el diseño editorial comenzó a darle orden a todo el material recopilado.

El objetivo es evidenciar cómo la memoria visual de la que tanto se habló tomó forma real en una mesa de trabajo para conectar directamente con la audiencia y como este formato se puede convertir en el espacio ideal para evidenciar cómo el trabajo entre la ilustración, el color y las herramientas interactivas se complementan para construir una obra inmersiva que invite a quien la lee a ser parte de esa misma experiencia.

Resultados

Para llegar al producto gráfico resultado de este proyecto exploratorio, se retomó la información trabajada en la sustentación teórica y se usó como guía para tomar decisiones concretas de diseño, diagramación e ilustración; lo vivido durante el 1er Campamento de Diseño se convirtió en el punto de partida del relato y de las ideas creativas, pero la construcción de la novela gráfica documental ***"El diseño, la ciudad y yo: aprendiendo a observar"*** se realizó pensando en que cada decisión visual respondiera a una intención clara de lectura, que el lector disfrutara la experiencia. Uno de los primeros pasos fue definir la estructura narrativa de la pieza, en lugar de organizar las fotografías como un álbum se decidió que cada página funcionara como una secuencia en la que imagen, texto e ilustración se relacionan para contar un momento específico del campamento; en base a eso se seleccionaron escenas que marcaran diferencias en la experiencia formativa como algunos recorridos, actividades y conclusiones personales y se estableció un orden que pasa desde la noche antes de la llegada al campamento hasta el reconocimiento del entorno y por ende a los aprendizajes y reflexiones que surgieron durante el mismo. Esta organización base se apoya en principios como el ritmo y la unidad, ya que se alternan páginas con muchas viñetas y otras con imágenes más amplias además con poco texto para controlar la velocidad de lectura y dar espacio a ciertos momentos clave; esta forma de estructurar las páginas pone en práctica el concepto de encapsulación propuesto por el autor García Concejo puesto que no se ilustró cada instante cronológico sino que se aislaron momentos precisos, como la alarma del celular a las 5:00 a.m. o el mensaje de texto de la profesora, permitiendo que la secuencia

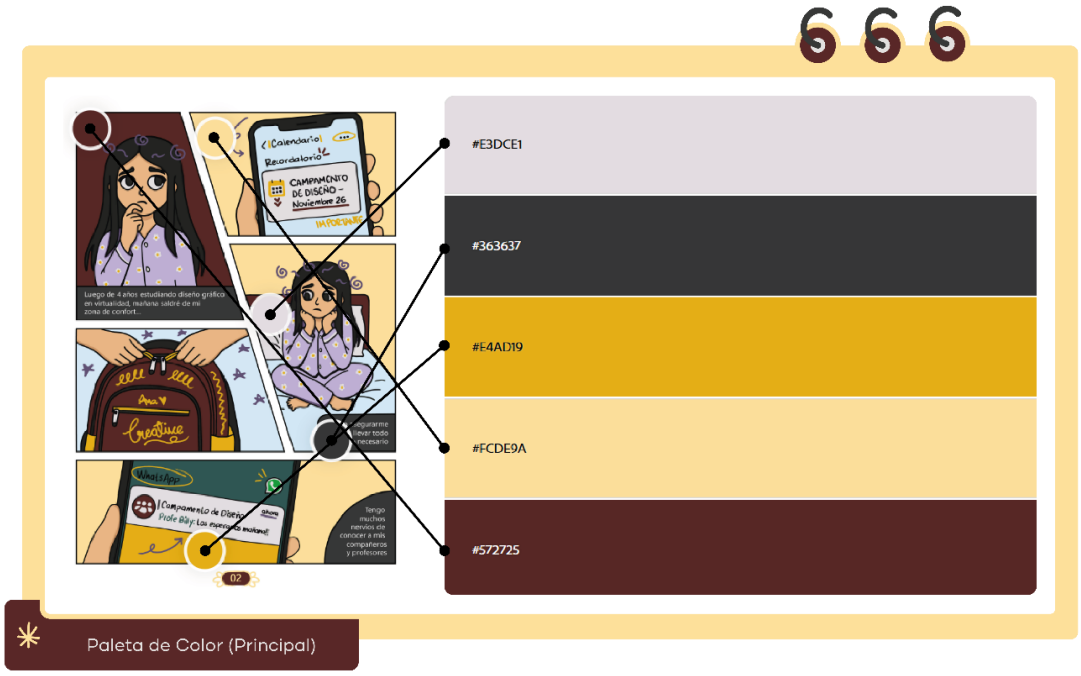
transmitiera la expectativa y el paso del tiempo de manera directa, sin sobrecargar la lectura.

En cuanto a la identidad visual, se definió una paleta de color coherente con la atmósfera del campamento y con la mezcla entre fotografía e ilustración teniendo en cuenta los colores originales de los atuendos y escenarios que acompañaron a la autora durante la experiencia, se trabajaron tonos cálidos y algunos tonos más vivos para resaltar detalles importantes en las escenas cuidando que el contraste no rompiera la unidad del conjunto de viñetas, asimismo, esta elección cromática responde a la necesidad de utilizar el color para complementar el relato gráfico, recordando que *"el color es un elemento de suma importancia, pues tiene una gran carga en la narrativa y comunicación visual" (García, M. 2020)*; el contraste simultáneo generado entre los tonos cálidos, especialmente el amarillo utilizado en las anotaciones, estrellas, flechas y los fondos fotográficos, funciona como un ancla que guía la mirada hacia los focos de interés, esta decisión estratégica se sustenta en que *"los contrastes de colores, entonces, contribuyen a crear esa armonía cromática en función del tono que se quiera trasmitir en la obra"*, por lo tanto, la paleta cálida implementada sobre las fotografías no actúa como un recurso puramente decorativo sino que obedece al principio de que *"dada la importancia del color en nuestro trabajo como diseñadores, debemos utilizarlo siempre como un elemento más para ayudar a que la comunicación del mensaje sea más completa y transmita mejor la sensación que buscamos" (García, M. 2020)*.

La paleta se mantuvo constante en los fondos, en los recuadros de texto y en los elementos ilustrados de manera que el lector reconozca la misma “voz visual” en todo el

recorrido y al aplicar los principios de armonía, equilibrio y jerarquía cromática se evitó que las viñetas se sintieran saturadas de información permitiendo que las páginas "respiren" y la lectura fluya sin ruido visual; así el diseño gráfico va de la mano con la historia garantizando que ante tanta información de la experiencia, las emociones, pensamientos y aprendizajes de la autora sigan siendo los protagonistas. Para ver esto en detalle, la *Paleta de color… (Figura 10)* expone la paleta de color principal y cómo se distribuye en los elementos base de la novela.

Figura 10. **Paleta de color (Principal)**



Paleta de color principal y su distribución en los elementos base de la novela.

Más allá de lo estético, la clave es asegurar la funcionalidad de esta selección, por eso con ayuda de una herramienta de Adobe Express se llevó a cabo la *Valoración de*

contraste (Figura 11) que muestra un análisis de contraste realizado garantizando una lectura cómoda y adicionalmente se realizó la *Valoración de daltonismo (Figura 12)* que presenta algunas pruebas de daltonismo para asegurar que la obra sea apta para lectores con este tipo de características la visión.

Figura 11. **Valoración de contraste**



Valoración de contraste cromático para asegurar la legibilidad y comodidad de lectura.

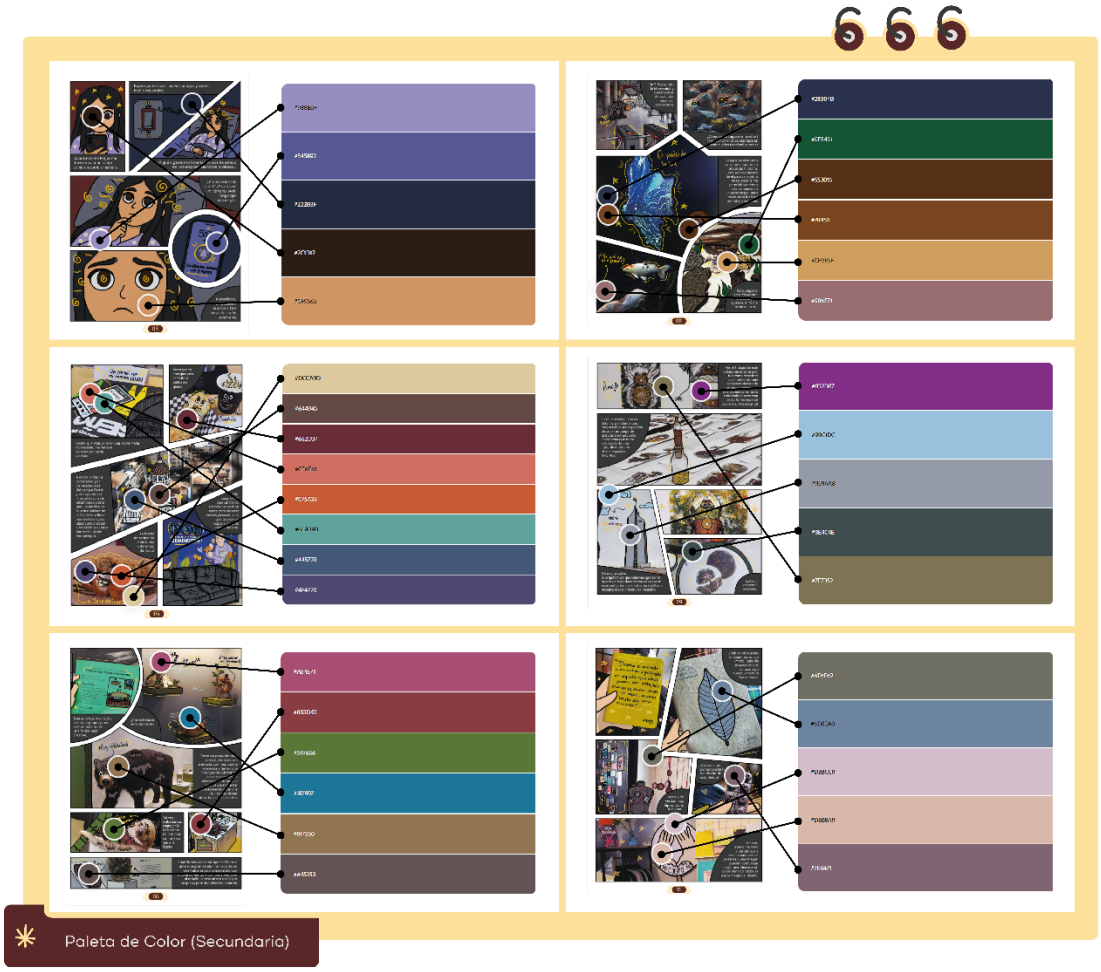
Figura 12. **Valoración de daltonismo**



Valoración de daltonismo aplicada a la paleta para garantizar la accesibilidad visual.

Una vez establecida esa base técnica, se recopiló una *Paleta de color… (Figura 13)* que detalla las paletas secundarias dentro de la novela, para crear estas paletas no se eligieron tonos al azar, sino que se extrajeron de las mismas fotografías reales tomadas en el campamento para tenerlas como color de referencia digital; así se garantiza que el paso de la realidad al formato ilustrado no pierda su esencia, haciendo que los escenarios transmitan exactamente la misma energía del espacio original.

Figura 13. **Paleta de color (Secundaria)**

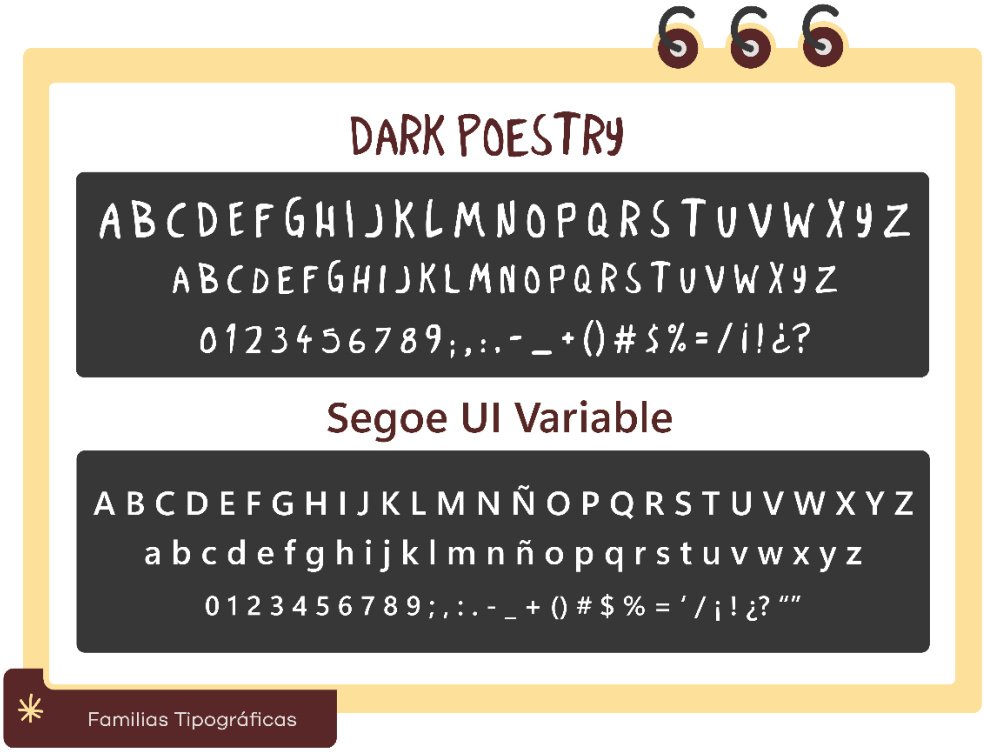


Paletas de color secundarias extraídas de fotografías reales del campamento.

La tipografía también se eligió pensando en la experiencia de lectura, para los textos principales se optó por una familia legible y sencilla que acompañe la narrativa sin distraer ni quitarle protagonismo a las viñetas ilustradas las cuales están acompañadas de anotaciones escritas a mano por la autora; para títulos y frases destacadas se seleccionó una tipografía con más personalidad que refuerza el tono cercano que se busca dentro del

proyecto, por lo que se cuidó la jerarquía tipográfica mediante diferencias de tamaño, peso y estilo, de forma que el lector identifique qué leer primero y qué corresponde a notas, diálogos o ideas clave. Esta organización del texto responde a principios de jerarquía, orden y claridad visual; en las *Familias tipográficas (Figura 14)* se presentan las dos fuentes seleccionadas que le dan estructura y voz a los textos de toda la novela dejando ver cómo sus diferentes caracteres se complementan para lograr ese balance entre legibilidad y personalidad.

Figura 14. **Familias tipográficas**



Muestra de las familias tipográficas empleadas en la maquetación y diseño editorial del proyecto.

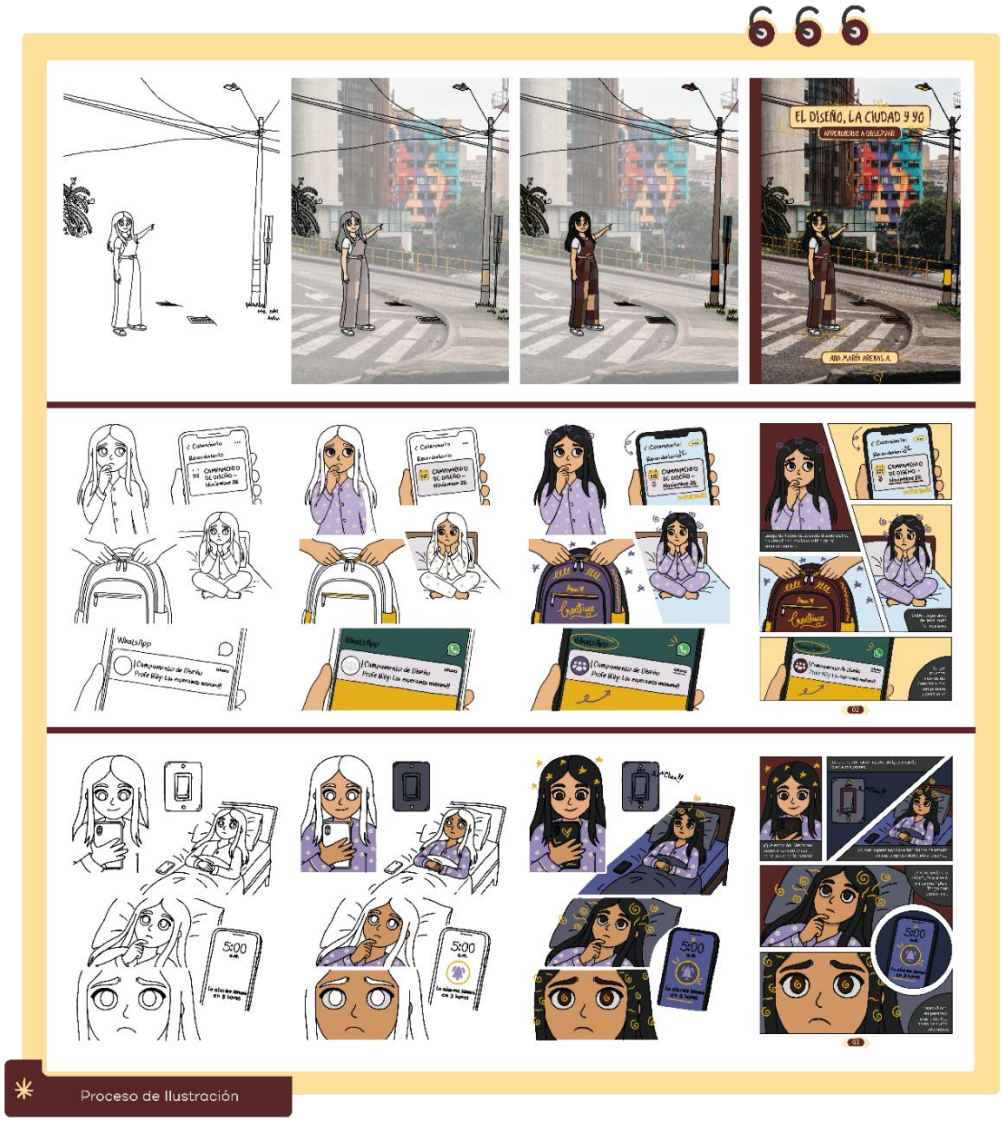
Respecto a la ilustración, se decidió trabajar con un estilo de trazo suelto y expresivo que se superpone a las fotografías o aparece en escenas construidas completamente desde el dibujo como en el primer capítulo en donde no se tenían fotografías reales de los momentos, sin embargo, esto refuerza la idea de que la experiencia sea contada a través de un medio visual y acompaña la participación de la autora por medio de su versión ilustrada; a partir de esto se seleccionaron los pinceles de preferencia en el programa digital PENUP y se utilizaron durante toda la creación para mantener una textura homogénea y evitar diferencias bruscas entre personajes, fondos y detalles. Se usaron líneas de grosor medio para los contornos principales y trazos más finos para gestos, elementos secundarios y recursos decorativos, siempre cuidando el equilibrio entre la fotografía y la ilustración para que ninguna opaque a la otra.

Esta elección retoma la idea de que la ilustración narrativa no es adorno, sino parte activa del relato, pues cada trazo ayuda a dirigir la mirada, enfatizar emociones y marcar el ritmo entre viñetas; toda esta toma de decisiones prácticas se materializa en el *Proceso de ilustración (Figura 15)* donde se expone paso a paso la evolución de tres páginas ilustradas, en ella se observa claramente cómo se construye la escena desde el delineado inicial y la aplicación de los colores base hasta llegar a la composición final con los textos integrados.

Sin embargo, para sostener este nivel de detalle a lo largo de todo el libro sin perder la homogeneidad gráfica fue indispensable estandarizar los pinceles digitales de trabajo, esto se evidencia en la *Clasificación de pinceles (Figura 16)* que desglosa los tres pinceles específicos de la aplicación PENUP elegidos para el dibujo; al asignarle una

función concreta a cada uno se garantizó que la textura y el estilo se mantuvieran constantes, así es como se logra esa coherencia visual necesaria para que el dibujo y las fotografías de fondo convivan en perfecto equilibrio desde la primera página hasta la última.

Figura 15. **Proceso de ilustración**



Proceso paso a paso de la ilustración, desde el delineado base hasta la composición final de la viñeta.

Figura 16. **Clasificación de pinceles**



Clasificación, características y usos de los pinceles digitales empleados para la ilustración en PENUP.

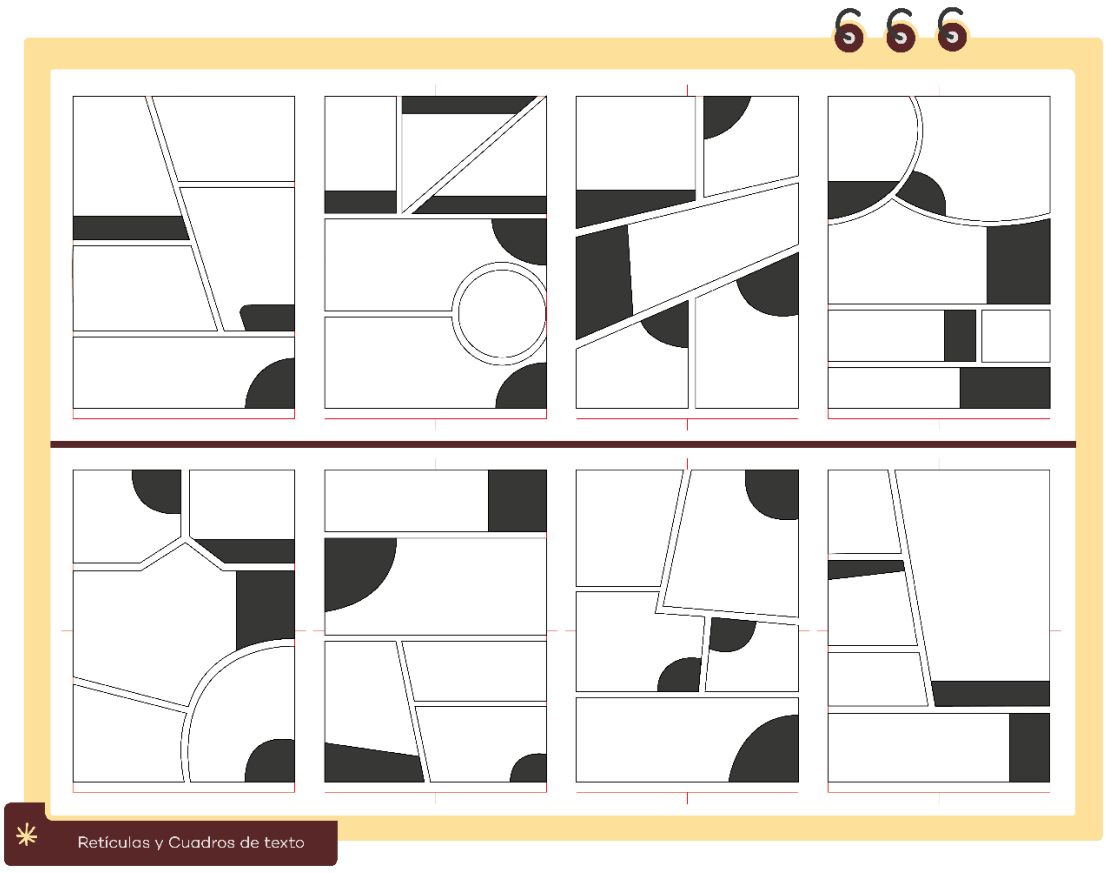
En términos de composición, se trabajaron retículas y estructuras de página que permitieran controlar la relación entre texto e imagen de forma organizada, algunas páginas usan una retícula más regular, con viñetas de tamaño similar, mientras que otras rompen la estructura para dar protagonismo a una escena o a una fotografía completa pero siempre buscando salir de la estructura cuadriculada y convencional. Se cuidó la ubicación de personajes, títulos y elementos gráficos para lograr equilibrio visual y evitar que el lector se pierda dentro de la página además de darle el protagonismo necesario a los detalles que la autora observó; el manejo de esta estructura irregular se justifica directamente desde el principio de flujo visual analizado por García Concejo, entendiendo que la retícula es *"una herramienta esencial para muchos diseñadores, pues*

además de dar respuesta a necesidades de comunicación y producción complejas, aportan claridad, eficacia, economía y continuidad", dado que la utilización de divisiones diagonales y la ruptura de la cuadrícula convencional se diseñaron con la intención de guiar al lector visualmente a través de las viñetas; en este sentido, la alteración de la cuadrícula asume la afirmación de que *"el hecho de no ceñirse solo a las retículas sencillas nos permite componer y diseñar viñetas de forma que sea el flujo el que acompañe el recorrido de la lectura y guíe al lector evitando confusión o pérdida" (García, M. 2020)*.

De este modo, las diagonales marcadas actúan como líneas de acción cuya finalidad es que *"sin ser algo obvio, sea capaz de llevar al lector a través de la obra, de forma subversiva y subliminal"*, mientras que al romper esta organización lineal empiezan a surgir resultados muy interesantes que aportan mayor vitalidad; en este proyecto se justifica bajo la perspectiva de que *"los ángulos tan marcados acentúan la sensación de acción, lo cual a nivel de impacto visual llama mucho la atención"*, reflejando así el ritmo agitado de la experiencia, finalmente, para evitar que esta irregularidad compositiva afectara la legibilidad, se aplicó la estrategia de utilizar los textos manuscritos y anotaciones como anclas de dirección recordando que *"utilizar los bocadillos de texto para guiar al lector puede ser una opción a tener en cuenta a la hora de diseñar una página, especialmente si hablamos de composiciones con una retícula confusa" (García, M. 2020)*. La forma en que esto se aplicó en el proyecto se observa en *Retículas y cuadros de texto (Figura 17)*, que muestra la distribución inicial de las viñetas en cada página y los espacios separados únicamente para los textos antes de ilustrar; esta

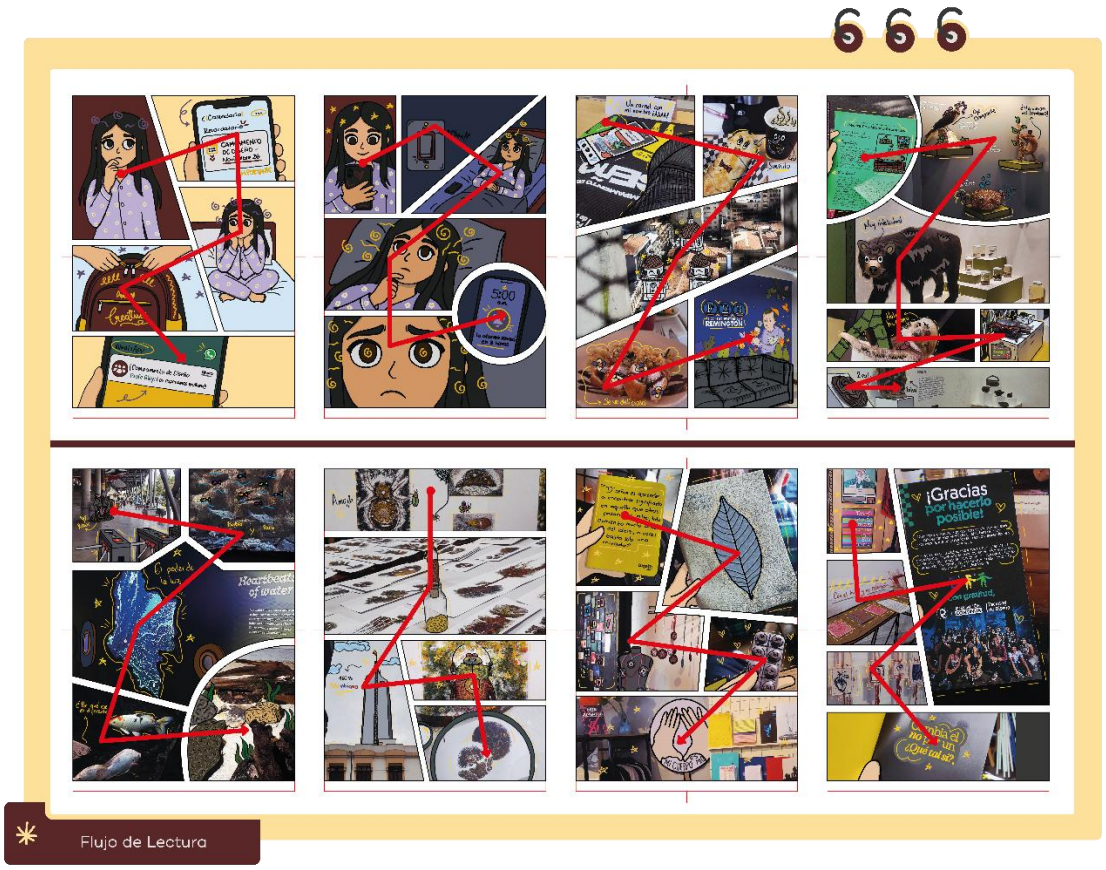
planificación fue clave para estructurar las memorias de la experiencia jugando con los ángulos y tamaños sin generar desorden. La funcionalidad de este orden se comprueba en *Flujo de lectura (Figura 18)*, donde se observa una línea roja trazada sobre las páginas finales que evidencia el recorrido real que hace el ojo, demostrando cómo la inclinación de los marcos y la ubicación de las notas manuscritas logran dirigir ese flujo visual permitiendo que la lectura avance de forma natural y sin interrupciones.

Figura 17. **Retículas y cuadros de texto**



Distribución inicial de las viñetas y zonas de texto.

Figura 18. **Flujo de lectura**



Trazado del recorrido visual sobre las páginas finales ilustradas.

Como resultado, la novela gráfica se presenta como una pieza que muestra la experiencia del campamento desde la mirada de una estudiante de diseño, pero al mismo tiempo deja ver el trabajo consciente con principios compositivos, color, tipografía y estilo de ilustración. En los anexos del documento se incluyen los enlaces de OneDrive al archivo PDF completo de la novela, a la carpeta correspondiente al material audiovisual original utilizado en los QR, a la carpeta de mockups y como alternativa para una lectura digital más interactiva un enlace tipo revista del archivo en la plataforma Heyzine; en

Mockups Producto Gráfico Final (Figura 19) se ofrece una vista general de lo que sería el libro abierto y cerrado en un formato físico, además, en los anexos se encuentran todas las figuras y tablas incluidas en el documento con una visualización más ampliada.

Figura 19. **Mockups Producto Gráfico Final**



Simulación del producto gráfico impreso abierto y cerrado.

Conclusiones.

La conclusión principal de este proyecto exploratorio da respuesta directa a la pregunta orientadora planteada al inicio de la investigación, de esta se concluye que la articulación de los fundamentos teóricos del diseño, la comunicación visual y la narrativa para crear relatos documentales se logra cuando el diseño deja de verse solo como algo decorativo y pasa a ser la herramienta principal para contar la historia; en el desarrollo de la novela gráfica documental ***"El diseño, la ciudad y yo: aprendiendo a observar"***, esto se hace evidente al usar el color, la tipografía y las retículas como decisiones pensadas para guiar la lectura y mostrar lo vivido en el 1er Campamento de Diseño, de esta manera el producto final va más allá de ser un simple registro de recuerdos y se convierte en un relato visual organizado, inmersivo y con sentido.

A partir de la búsqueda de información realizada en las primeras fases metodológicas, se concluye y sustenta que la novela gráfica es un espacio ideal para hacer visibles historias, procesos de aprendizaje e incluso dudas que normalmente se quedarían solo en la memoria personal, por lo que documentar esta experiencia demuestra que una vivencia cotidiana y académica tiene el valor suficiente para convertirse en un relato que genere reflexión y logre conectar emocionalmente con quien lo lee.

En relación con el papel del diseño y la ilustración analizados en la tercera fase, se evidencia que en este tipo de proyectos el diseñador asume un rol de coautor de la lectura y la decisión de combinar fotografías reales de los lugares visitados con ilustraciones de trazo suelto permitió que la historia mantuviera su base sin perder la perspectiva personal de la estudiante; además, integrar opciones interactivas como los códigos QR y el enlace

a la plataforma Heyzine, demostró que el diseño editorial actual puede salir del papel y llevar al lector hacia medios digitales haciendo que la experiencia de lectura sea mucho más dinámica.

Con base en la relación entre la ciudad y la documentación de la experiencia abordada en la cuarta fase, se concluye que Medellín funcionó como un gran escenario de aprendizaje por todos los lugares visitados durante el 1er Campamento de Diseño; el hecho de registrar los recorridos por la ciudad y transformarlos en imágenes confirma que observar es mucho más que solo mirar, es interpretar lo que pasa alrededor y encontrar en los detalles cotidianos, que casi nadie nota, los elementos perfectos para construir una narración y dejar volar la imaginación.

Finalmente, el desarrollo práctico de todo este proyecto deja como aprendizaje que el diseño gráfico tiene la capacidad de transformar los recuerdos y observaciones de una vivencia en una pieza gráfica con un verdadero sentido; el detalle de observar con atención le permite al diseñador darle significado, vida y color a aquello que otras personas suelen pasar por alto, confirmando que esa mirada creativa, apoyada en los fundamentos visuales, es la mejor herramienta para compartir la forma particular en la que se percibe el mundo.

Referencias

Ambrose, G., & Aono-Billson, N. (2011). *Bases del diseño gráfico: Enfoque y lenguaje.* Parramón Ediciones. https://es.scribd.com/document/995960501/Enfoque-y-Lenguaje

Bribiesca, M. G. A. (2026). *Análisis de la influencia para la introducción de nuevos paradigmas de diseño, al utilizar plataformas para la creación de contenidos digitales vs diseñar y aplicar los fundamentos del diseño.* Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (285), 15–30. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10541144

Contreras, E. I. Á., Brancoli, M. B., & Chávez, F. H. C. (2022). *Más allá del libro: Nuevas miradas del diseño editorial y la experiencia del lector en los Libros-RA.* Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (159), 77–85. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8682166

Dondis, D. A. (1997). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual.* Editorial Gustavo Gili. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=98870

Echeverri Rendón, P., & Arango Yepes, N. (2013). *La ciudad como espacio formativo: Medellín y su arte no visto.* Ágora U.S.B., 13(2), 507. https://doi.org/10.21500/16578031.214

Flantrmsky Cárdenas, O. G. (2022). *Cómic y novela gráfica como literatura menor: Debates y validez como producto cultural.* Folios, (56), 3–16. https://doi.org/10.17227/folios.56-13477

Flores-Figueroa, J. de J. (2020). *Fundamentos para la crítica del diseño gráfico.* Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, 29(58–1), 156–175. https://doi.org/10.20983/noesis.2020.3.8

García Concejo, M. (2020). *Importancia del diseño gráfico en la novela gráfica* [Tesis de maestría, Universidad Internacional de La Rioja]. ReUNIR. https://reunir.unir.net/items/7887eb70-524a-4520-8805-aa3f685e4dcb

Herrera Barreda, D., & Vivas Moreno, A. (2024). *El proyecto "Narrar mi Ciudad" como ejemplo de intervención para la educación patrimonial: Importancia de la documentación en la sistematización de experiencias.* Ibersid, 18(1), 101–110. https://doi.org/10.54886/ibersid.v18i1.4975

Kandinskiĭ, V. V. (1996). *Punto y línea sobre el plano: Contribución al análisis de los elementos pictóricos.* Editorial Labor. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=20959

Leborg, C. (2013). *Gramática visual.* Editorial Gustavo Gili. https://es.scribd.com/document/420027489/christian-leborg-gramatica-visual

Morales, M. E. C., & Muñoz, N. O. (2025). *El cómic como herramienta de divulgación histórica: La retirada en la novela gráfica.* Historia Actual Online, (68), 213–228. https://doi.org/10.36132/vdt64462

Ripalda, D., Gallar, Y., & Ormaza, C. D. (2020). *Factores en la asimilación de los fundamentos del diseño gráfico.* Espacios, 41(46), 11–18. https://doi.org/10.48082/espacios-a20v41n46p02

Soto Rincón, C. (2021). *Ilustración y narrativa secuencial: Anécdotas para primíparos.* Revista La Tadeo de Arte, 7(7), 184–185. https://research.ebsco.com/c/4sprsq/search/details/ruwesnzhlv?request-context=plink&db=fua

Turnes, P. (2009). *La novela gráfica: Innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real.* Diálogos de la Comunicación, (78), 18. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718882

Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño - 2D y 3D.* Editorial Gustavo Gili. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=236924

Wong, W. (2014). *Fundamentos del diseño.* Editorial Gustavo Gili. https://share.google/8ghwPDkmxkRq024ZL

Anexos

Anexo A

Enlaces de Acceso en OneDrive y Material Interactivo

- PDF Completo en OneDrive Institucional: Novela Gráfica Documental Ilustrada ***"El diseño, la ciudad y yo: aprendiendo a observar."***

  NOVELA GRÁFICA DOCUMENTAL_EL DISEÑO LA CIUDAD Y YO - 1ERCdD2025 - AMAA.pdf

- Enlace de Plataforma Heyzine: Libro virtual para lectura interactiva.

  https://heyzine.com/flip-book/9e4afa19a0.html

- Carpeta de imágenes en OneDrive Institucional: Mockups de la novela gráfica en una versión física.

  MOCKUPS NOVELA GRÁFICA DOCUMENTAL by AMAA

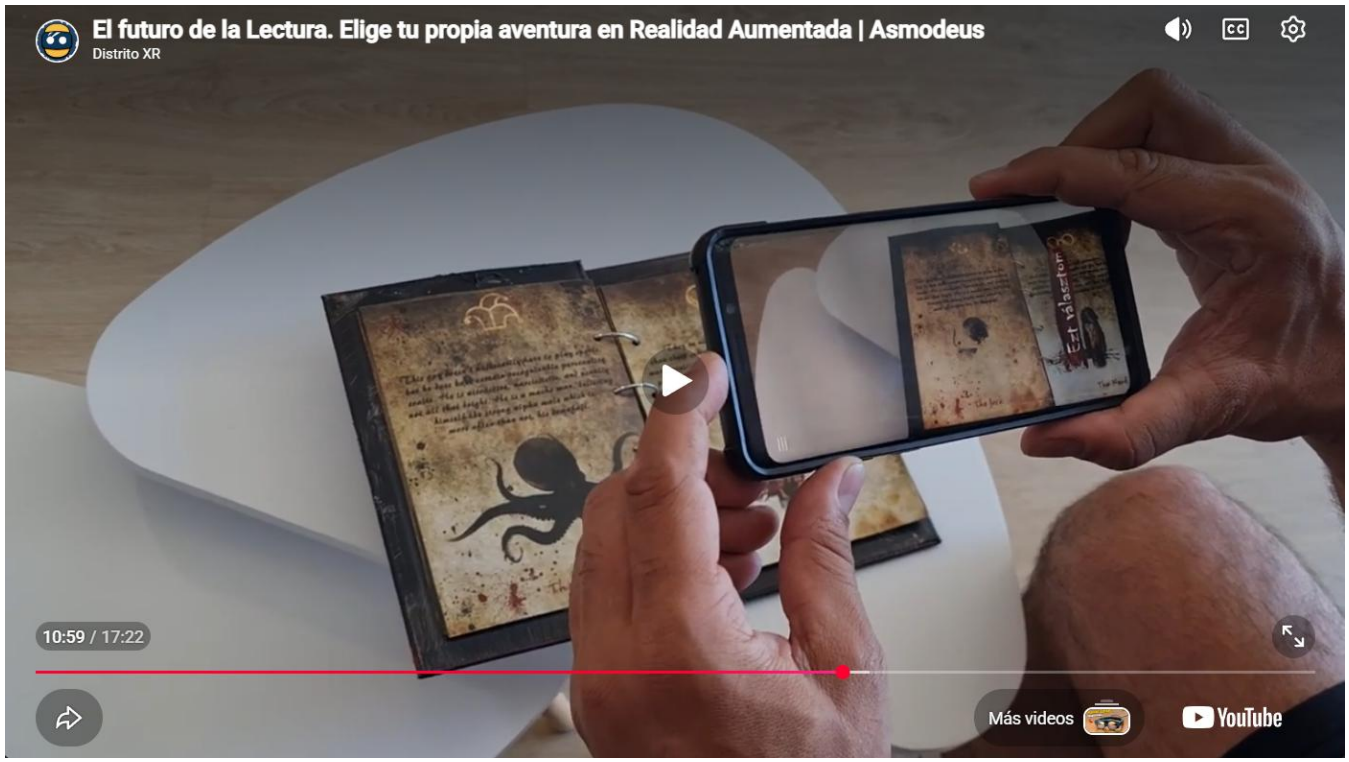
- Carpeta de videos / Imágenes en OneDrive Institucional: Archivos originales enlazados a los QR dentro de la novela gráfica.

  ARCHIVOS ORIGINALES QR - NOVELA GRÁFICA DOCUMENTAL

Anexo B

Ampliación de Figuras y Tablas

- El futuro de la lectura (RA) – Pág. 7



- Ejemplos de Novelas Gráficas – Pág. 10



- Ilustrador Guto Lins – Pág. 12



- Libro Ilustrado (ENTRE COBRAS E LAGARTOS) – Pág. 13



- Tabla F2 profundización – Pág. 19

Documento	Tipo de documento	Tema central	¿Cómo presenta la novela gráfica?	Aporte a la investigación
Turnes, P. (2009). La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real.	Artículo académico	La novela gráfica como forma de intervenir en la realidad y replantear la lectura.	Define la novela gráfica como un espacio de tensión cultural que interviene la realidad al proponer formas innovadoras de lectura y construcción de sentido.	Justifica la obra no como un simple cómic, sino como una intervención activa en el contexto formativo que propone una lectura innovadora de la experiencia vivida.
Flantrmsky, O. (2022). Cómic y novela gráfica como literatura menor: debates y validez como producto cultural..	Artículo académico	Cómic y novela gráfica como "literatura menor" que trabaja contextos minoritarios y realidades poco visibles.	Evidencia el uso narrativo y visual para visibilizar realidades minoritarias, desafiando la percepción cotidiana del entorno.	Respalda el uso de este formato para transformar vivencias estrictamente personales en una memoria documental y situada del 1er Campamento de Diseño.
Álvarez, E.; Brancoli, M.; Cisterna, F. (2022). Más allá del libro: Nuevas miradas del diseño editorial y la experiencia del lector en los Libros-RA.	Artículo académico	Diseño editorial y experiencia de lectura en libros con realidad aumentada.	Explica cómo la evolución hacia los Libros-RA redefine la experiencia inmersiva del texto, elevando el rol del diseñador editorial de mediador a coautor.	Plantea que el diseño trasciende la organización visual para estructurar cómo el lector interactúa y se vincula con la historia, validando la coautoría del diseñador.
Distrito XR (s. f.). El futuro de la lectura. Elige tu propia aventura en realidad aumentada (video citado en Figura 1).	Video de demostración de producto editorial interactivo	Ejemplo de libro interactivo que combina lectura y realidad aumentada.	Expone cómo la integración de capas digitales transforma la lectura convencional en una experiencia narrativa inmersiva y no lineal.	Sirve como referente para ubicar el proyecto dentro de nuevas tendencias editoriales, donde el diseño se utiliza activamente como estrategia de inmersión visual.
Artículo sobre "La Retirada" y otras novelas gráficas de la Guerra Civil española (citado en la fase 4 de búsqueda).	Artículo académico/ ensayo crítico	Uso de la novela gráfica para narrar hechos históricos complejos y sensibles.	Analiza cómo la interacción texto-imagen en obras como La Retirada proporciona un anclaje visual que facilita la comprensión de episodios históricos complejos.	Demuestra que el formato gráfico puede abordar temas complejos y emocionales con cercanía, inspirando una narrativa para el campamento que preserva intacto su valor formativo y contextual.
Biografía de Guto Lins (sitio web) y referencias a libros ilustrados como Entre cobras e lagartos (Figuras 3 y 4).	Sitio web / nota sobre obra ilustrada	Trabajo de un ilustrador y diseñador que rompe los moldes de la lectura tradicional.	Destaca la propuesta visual de Guto Lins para romper esquemas tradicionales y posicionar al diseñador e ilustrador como coautor de la obra.	Reafirma el rol de la diseñadora como coautora, articulando texto, ilustración y diseño para generar una experiencia de lectura íntima, emotiva y situada.
García Concejo, M. (2020). Importancia del diseño gráfico en la novela gráfica.	Artículo académico	El diseño gráfico como herramienta narrativa y de control de lectura en la novela gráfica.	Argumenta que las decisiones compositivas no son meramente decorativas, sino mecanismos activos que controlan el ritmo de lectura y aseguran la inmersión del lector.	Respalda la necesidad de un diseño estratégico que transforme la simple lectura de viñetas en un recorrido inmersivo por las vivencias del campamento.

Tabla Fase 2 - Profundización

- Tabla F3 revisión y relación – Pág. 22

Documento	Tipo de documento	Aspecto del diseño que aborda	Conceptos clave que se retoman	Aporte a la novela gráfica documental
Álvarez, E.; Brancoli, M.; Cisterna, F. (2022). Más allá del libro: Nuevas miradas del diseño editorial y la experiencia del lector en los Libros-RA.	Artículo académico	Diseño editorial y experiencia de lectura en libros con realidad aumentada.	Experiencia de lectura, inmersión en el texto, decisiones de formato, composición y tipografía, idea del diseñador como coautor del libro, no solo como producción.	Plantea el diseño gráfico como el eje que estructura la inmersión del lector en la historia del campamento, reafirmando el rol de la diseñadora como verdadera coautora.
Wong, W. (2014). Fundamentos del diseño.	Libro teórico	Principios y elementos del diseño bidimensional y tridimensional.	Elementos como el punto, línea, plano y volumen; principios como la unidad, equilibrio, jerarquía, contraste, proporción, ritmo y repetición.	Estructura la distribución espacial y visual de la obra, asegurando que el equilibrio texto-imagen y el ritmo de las páginas comuniquen la vivencia de forma coherente.
Dondis, D. A. La sintaxis de la imagen.	Libro teórico	Lenguaje visual y lectura de la imagen.	Peso visual, contraste, organización de la información en la página, lectura de formas y direcciones.	Valida el uso estratégico de la geometría básica del diseño para estructurar cada escena, garantizando un recorrido narrativo claro y sin interrupciones visuales.
Leborg, C. Gramática visual.	Libro teórico	Estructura de la imagen y relaciones entre formas.	Tensión entre formas, relaciones entre figura y fondo, uso del color para ordenar o desordenar una composición.	Proporciona criterios compositivos, como el uso estratégico del espacio, la repetición y el color, para estructurar visualmente la página y destacar momentos clave del campamento.
Kandinsky, W. Punto y línea sobre el plano.	Libro teórico	Significado expresivo del punto y la línea en el plano.	Ritmo, dirección, énfasis dentro del plano, uso del punto y la línea como generadores de movimiento y tensión.	Inspira el manejo del ritmo visual y la dirección de la mirada, modulando la velocidad de lectura, las pausas y el uso de la escala para enfatizar situaciones clave del campamento.
Flores, M. Fundamentos para la crítica del Diseño Gráfico. (a partir de la cita a Ambrose y Aono-Billson).	Artículo / capítulo teórico	Rol del diseñador gráfico como comunicador.	Consolida la visión del diseñador como comunicador integral, desempeñándose como autor, protagonista y estratega de soluciones visuales.	Subraya que el diseño no es ornamental, sino un vehículo comunicativo estratégico que responsabiliza a la diseñadora de la claridad y el significado de la narrativa visual.
Ambrose, G.; Aono-Billson, N. (2011). (Título citado a través de Flores, sobre fundamentos del diseño gráfico).	Libro para estudiantes de diseño	Introducción al lenguaje y enfoques del diseño gráfico.	Rol del diseñador como comunicador, importancia de las decisiones formales en la construcción del mensaje.	Sustenta que la elección de tipografía, composición y color debe responder a la intención comunicativa del mensaje y no solo a la estética.
De Buen, J. (citado en Álvarez, Brancoli y Cisterna).	Libro / ensayo sobre diseño editorial	Trabajo del diseñador editorial en la estructura de la publicación.	Comprensión de la estructura general, decisiones sobre formato, composición, tipografía, color y jerarquía de elementos para que la lectura no decaiga.	Sirve como modelo para estructurar el proyecto en su totalidad, articulando la extensión, el ritmo capitular y la jerarquía visual para asegurar el enganche continuo del lector.
Soto Rincón, M. Ilustración y narrativa secuencial. Anécdotas para primíparos.	Texto académico / proyecto formativo	Ilustración narrativa y secuencia de imágenes para contar experiencias.	Ilustración como medio para manifestar un mensaje a través de la imagen, la narración secuencial como posibilidad de la imagen para contar experiencias.	Reafirma el rol activo de la ilustración como narrativa secuencial para representar emociones y vivencias, superando su función de simple acompañamiento.
García Concejo, M. (2020). Importancia del diseño gráfico en la novela gráfica.	Artículo académico	Fundamentos del diseño gráfico aplicados a la narrativa visual.	Encapsulación del tiempo, flujo visual (flow) mediante la alteración de la retícula, y uso narrativo del contraste de color.	Justifica teóricamente la alteración de la retícula, el flujo visual y el color jerarquizado como resultado de un diseño estructurado, descartando la improvisación.

Tabla Fase 3 - Revisión y Relación

- Tabla APPS y Sitios de Digitalización – Pág. 23

Plataforma	Tipo de experiencia	¿Reconoce la ilustración?	Ventajas Clave (Técnicas y Económicas)	Limitaciones (Técnicas y Económicas)	Valor para el proyecto
Artivive	Realidad aumentada sobre ilustraciones.	Sí	Interfaz sencilla y enfocada en arte; soporta video, audio y 3D. Ofrece un plan gratuito permanente.	El plan gratuito se limita a 50 vistas de por vida. El plan Pro cuesta $50.000 COP/ mes y las funciones WebAR exigen planes superiores.	Mejor plan B
Assemblr	AR + proyectos 3D interactivos	Sí, mediante Custom Marker	Permite crear desde el navegador usando ilustraciones propias como marcador. Muy económica (Plan Basic $30.700 COP/mes).	La versión gratuita está restringida a un solo marcador. Las experiencias complejas pueden ser pesadas y los recursos 3D son limitados.	Excelente alternativa económica.
8th Wall	WebAR programable / experiencias 3D	Sí, mediante Image Targets	Otorga libertad creativa total sin obligar a usar una app. El uso de la plataforma base es gratuito.	Muy técnica; requiere conocimientos de programación web. Pueden existir costos de alojamiento (hosting) del proyecto.	La más potente, pero muy técnica
MyWebAR	AR no-code	Sí	Editor visual que reconoce imágenes planas y soporta 3D/ video. Incluye un plan gratuito (100 vistas/ año) y 100 MB.	El plan gratuito es limitado y el salto al plan Pro es costoso ($77.600 - $121.100 COP/mes)	(Descartada por costo)
Zapworks	AR/WebXR profesional	Sí	Calidad excelente optimizada para 3D complejo.	Sin plan gratuito permanente (solo prueba de 14 días). Resulta muy costosa y exige mayor curva de aprendizaje.	(Descartada por complejidad y costo)
Código QR + Web propia	Interactividad digital	No, utiliza QR	Estable, independiente y soporta todo tipo de multimedia. Resulta prácticamente gratuita usando servicios web gratuitos.	Carece del efecto visual de la AR directa; obliga al usuario a escanear y salir visualmente de la página.	Método seleccionado para el proyecto

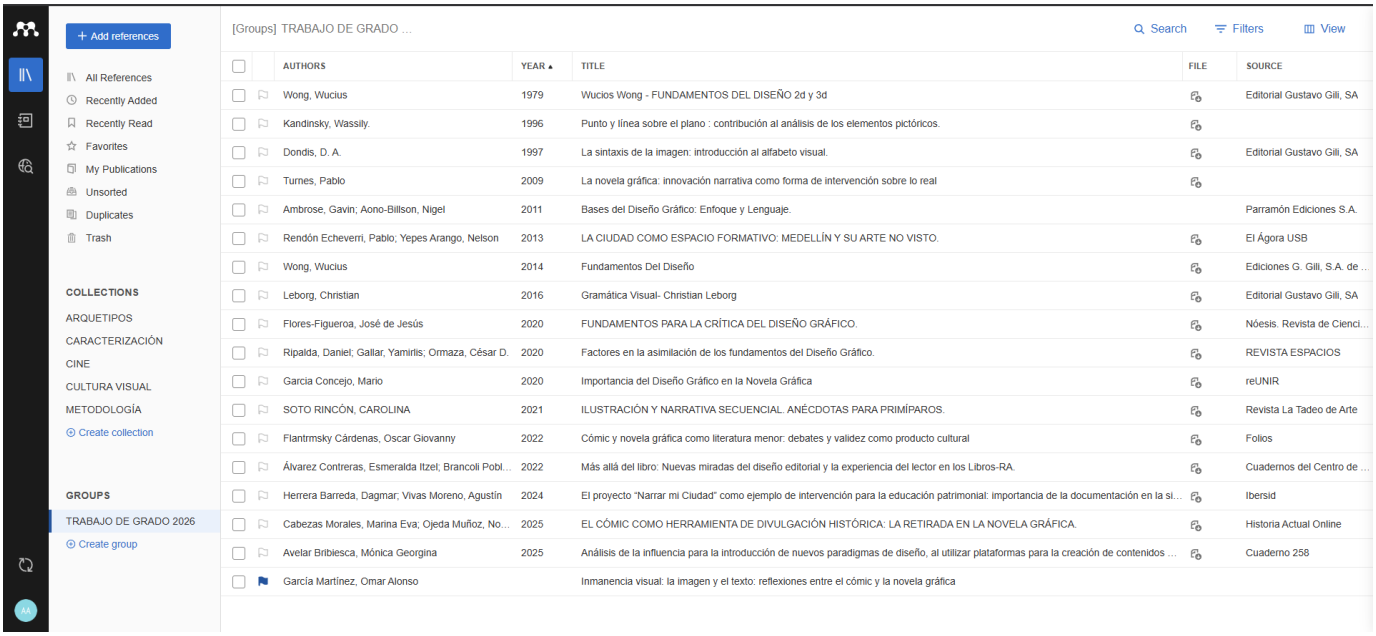
Tabla APPS y Sitios de Digitalización

- Tabla F4 conceptos y experiencia – Pág. 25

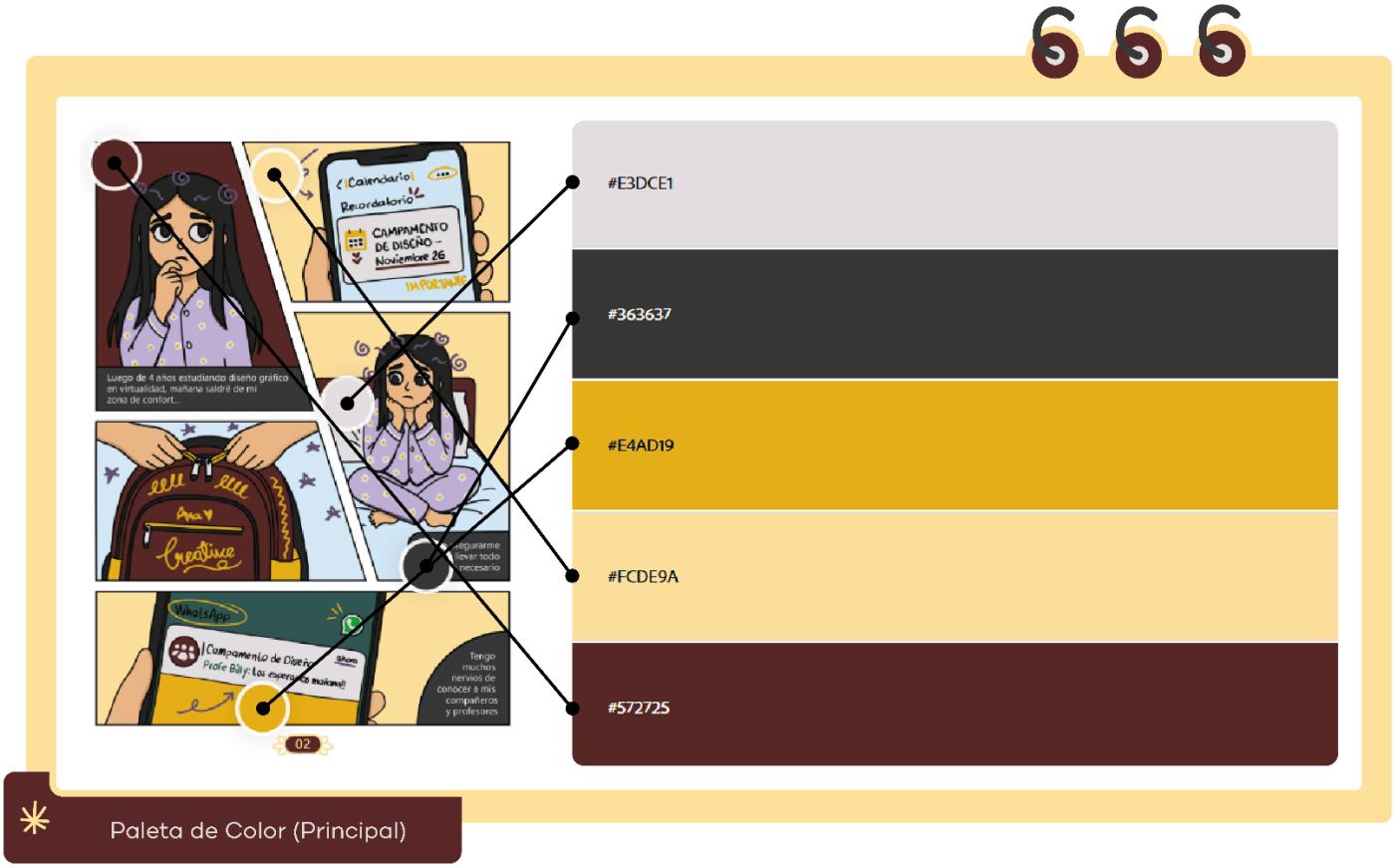
Concepto trabajado	Documentos teóricos de apoyo	Elementos de la experiencia en el campamento	¿Cómo se traduce en la novela gráfica documental?
Experiencia formativa situada.	Rendón, P.; Yepes, N. (2013). La ciudad como espacio formativo: Medellín y su arte no visto.	Actividades del campamento que implican salir, observar y trabajar ejercicios de diseño en un contexto real.	Construye escenas de aprendizaje situado con la ciudad como fondo, priorizando la experiencia formativa.
Documentación de recorridos y vivencias del campamento.	Herrera, D.; Vivas, A. (2024). Narrar mi ciudad.	Fotografías, notas, registros gráficos y pequeños relatos que se generaron durante las jornadas del campamento.	Estructura las viñetas a partir de registros para narrar la experiencia formativa, evitando que el entorno urbano desvíe la atención del foco principal que se busca.
Novela gráfica como medio para narrar procesos complejos.	Artículo sobre La Retirada y otras novelas gráficas de la Guerra Civil española.	Reflexión sobre cómo narrar un proceso (en este caso, el campamento de diseño) que tiene contexto urbano, emocional y pedagógico.	Articula gráficamente los momentos de aprendizaje, dudas y descubrimientos, manteniendo el foco de las viñetas en la evolución del proceso formativo.
Memoria visual de la experiencia del campamento.	Referentes de narrativa secuencial e ilustración (Soto Rincón, McCloud, etc.).	Talleres, ejercicios, conversaciones y conclusiones que normalmente quedarían en lo íntimo del aula o del grupo.	Secuencia las vivencias para construir una memoria visual del campamento, enfocando las viñetas en el aprendizaje práctico de la observación y el diseño.

Tabla Fase 4 - Conceptos y Experiencia

- Biblioteca personal (Mendeley) – Pág. 27



- Paleta de color (Principal) – Pág. 43



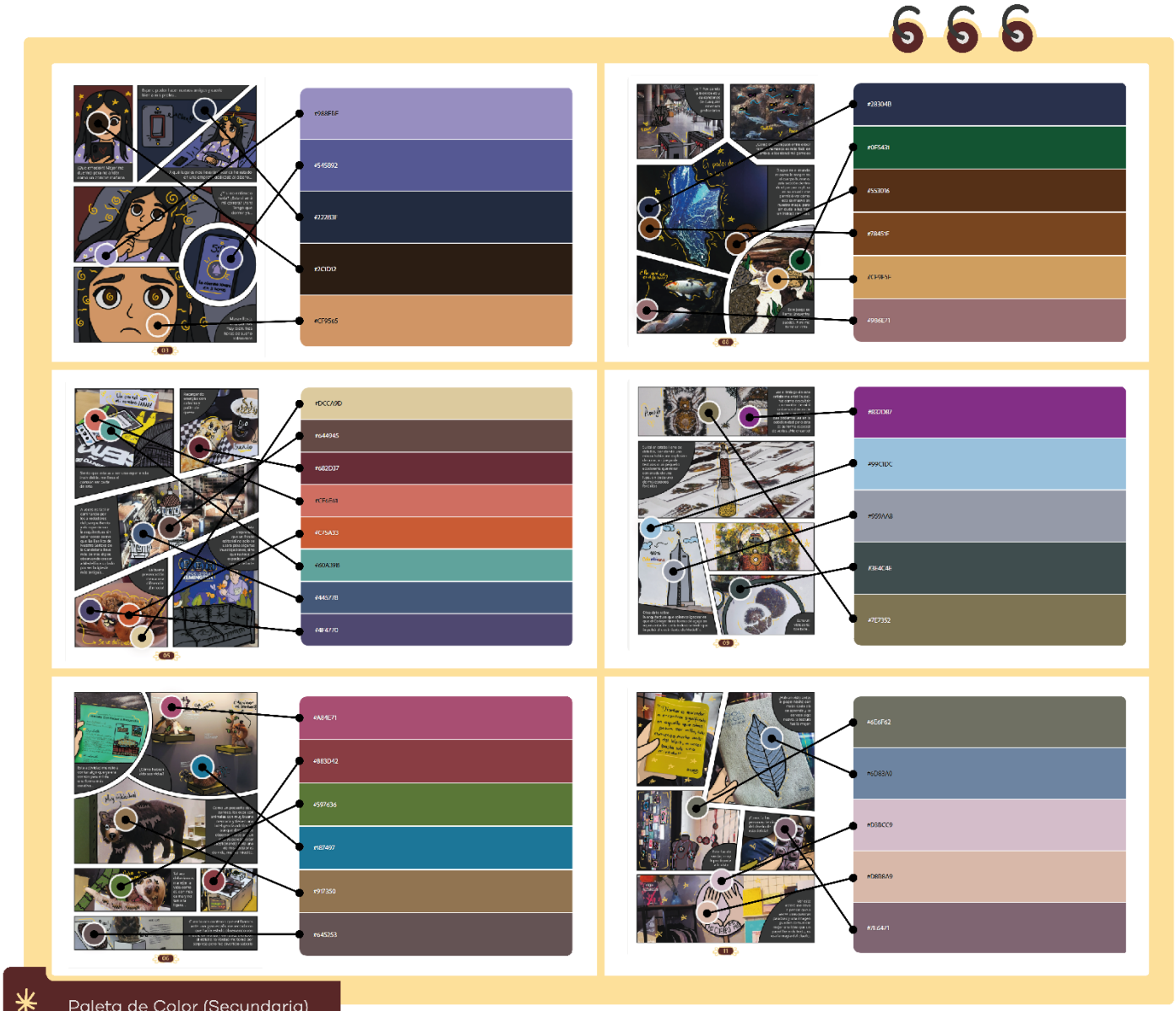
- Valoración de contraste – Pág. 44



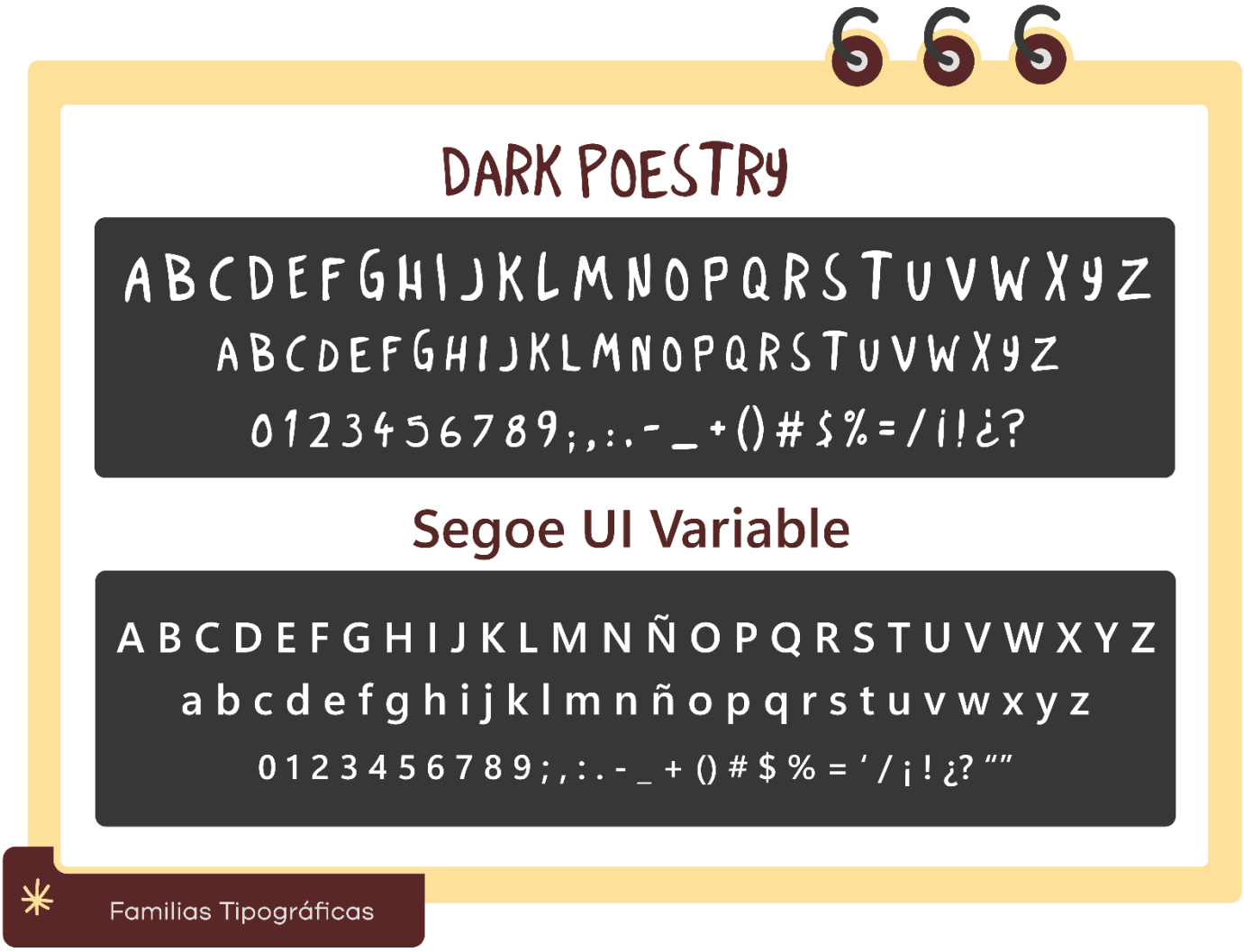
- Valoración de daltonismo – Pág. 45



- Paleta de color (Secundaria) – Pág. 46



- Familias tipográficas – Pág. 47



- Proceso de ilustración – Pág. 49

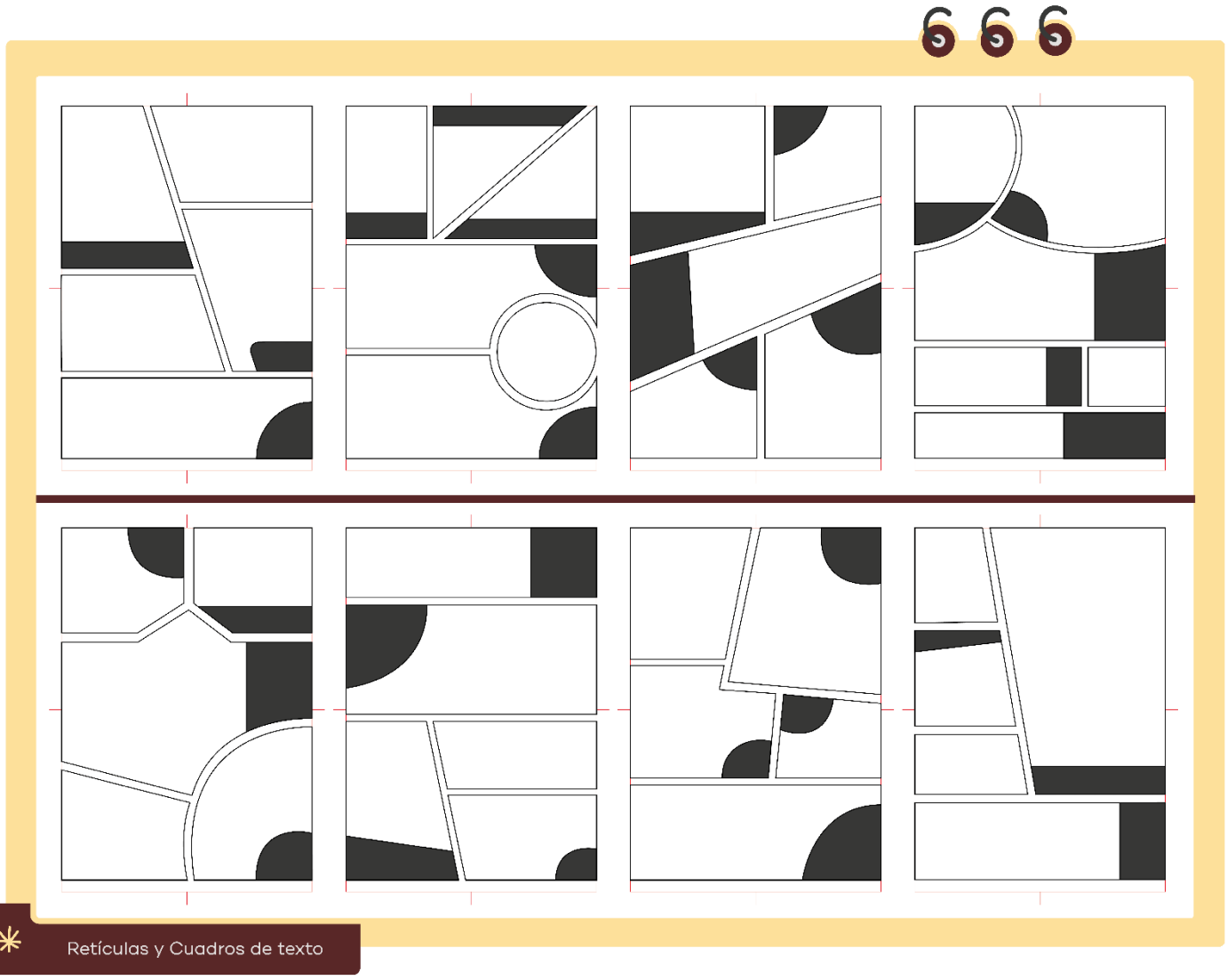


Proceso de Ilustración

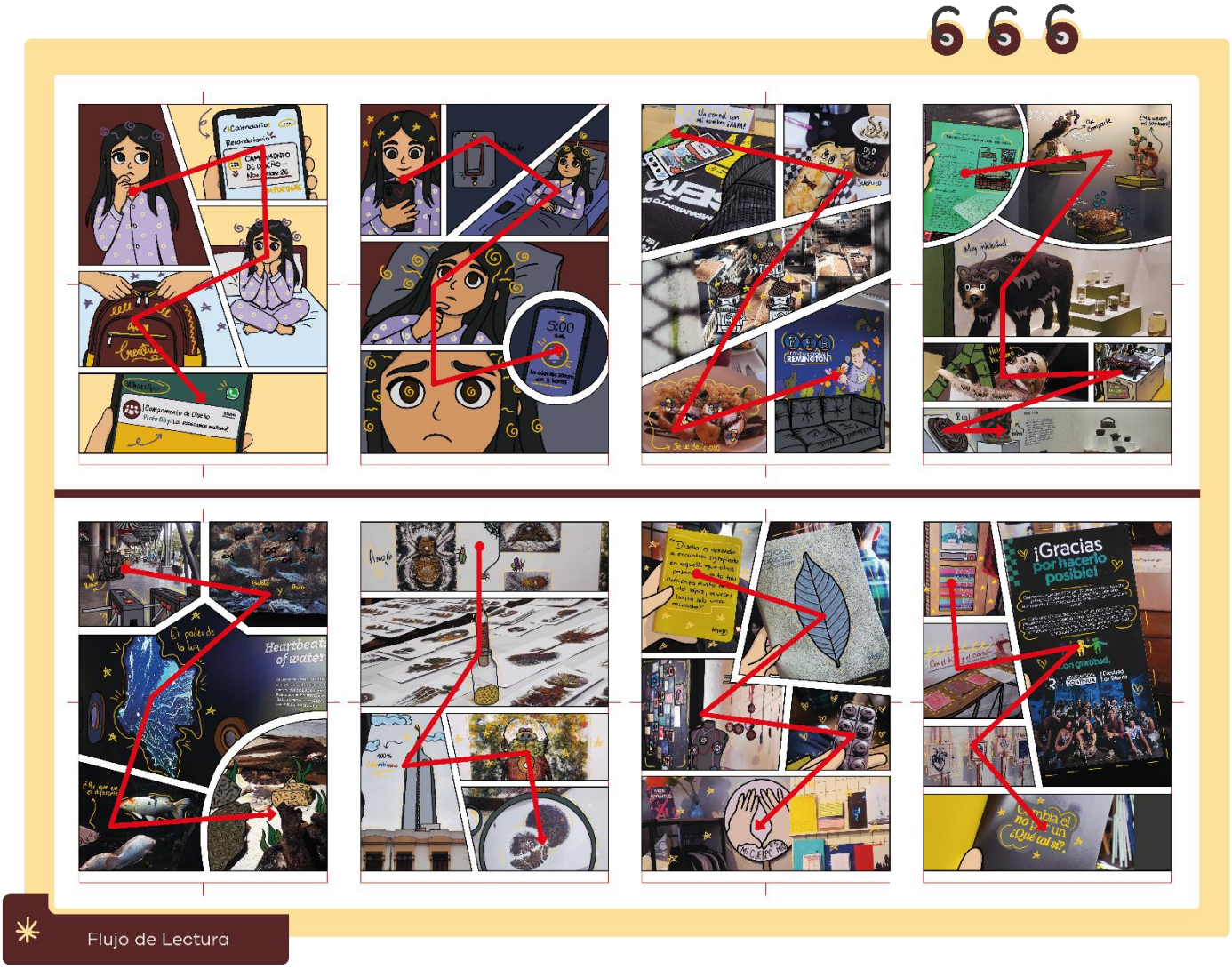
- Clasificación de pinceles – Pág. 50



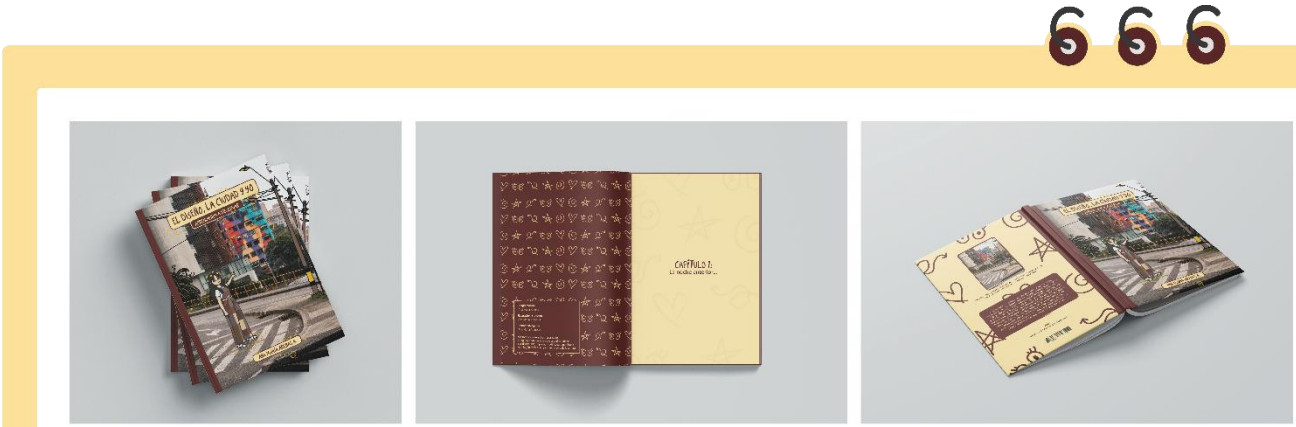
- Retículas y cuadros de texto – Pág. 52



- Flujo de lectura – Pág. 53



- Mockups producto gráfico final – Pág. 54











Mockups Producto Gráfico Final