



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR,
MODALIDAD PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“NOVELA GRÁFICA COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN PARA
FORTALECER EL STORY TELLING DEL VIDEOJUEGO DISENIGMA.”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura en diseño gráfico

Línea de investigación: Desarrollo artístico, diseño y publicidad

Autor: Erick Mauricio Rochez Chorlango

Director: Cristhian Ernesto Velasco Villarreal

Ibarra-agosto-2025



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1727698449		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Rochez Chorlango Erick Mauricio		
DIRECCIÓN:	La esperanza-Cubinche/ calle valencia y 28 de mayo		
EMAIL:	emrochezc@utn.edu.ec/rochezerick4@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	S/N	TELÉFONO MÓVIL:	0982617961

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Novela gráfica como medio de comunicación para fortalecer el story telling del videojuego disenigma.
AUTOR (ES):	Erick Mauricio Rochez Chorlango
FECHA: DD/MM/AAAA	4/8/2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> GRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Diseño Gráfico
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Luis Estuardo Braganza Benítez / Msc. Cristhian Ernesto Velasco Villarreal

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 4 días del mes de agosto de 2025

EL AUTOR:

Nombre: Erick Mauricio Rochez Chorlango

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 4 de agosto de 2025

Msc. Cristhian Ernesto Velasco Villarreal

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

Msc. Cristhian Ernesto Velasco Villarreal

C.C.: 0401340070

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité Calificador del trabajo de Integración Curricular " Novela gráfica como medio de comunicación para fortalecer el story telling del videojuego Disenigma." elaborado por Erick Mauricio Rochez Chorlango, previo a la obtención del título del Licenciada en Diseño Gráfico, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

Msc. Cristhian Ernesto Velasco Villarreal

C.C.: 040134007-0

Msc. Luis Estuardo Braganza Benítez

C.C.: 100323205-3

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mi familia, quienes han sido mi pilar fundamental durante toda mi formación académica. A mis padres, por su apoyo incondicional y por enseñarme la importancia de la perseverancia. A mis amigos y compañeros de la carrera de Diseño Gráfico, Andrea, Shuli y Kevin. Quienes han sido una fuente constante de inspiración y motivación. También dedico este esfuerzo a todos aquellos que creen en el arte como una forma de comunicación y expresión.

También a una parte importante de mi vida, a Denny Samantha Quindil Villarreal, que ha sabido acompañarme en toda esta trayectoria, me ayudo en la parte sentimental y funcional de la vida, así también a mis mascotas Cuco Simon y Summer, que con sus travesuras alegran mi día.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más sincero agradecimiento a la Universidad Técnica del Norte y a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología por proporcionarme las herramientas necesarias para el desarrollo de este proyecto. A mi director de tesis, Msc. Cristhian Ernesto Velasco Villarreal, por su guía, paciencia y conocimientos compartidos durante todo el proceso investigativo.

Mis compañeros de equipo en el desarrollo del videojuego Disenigma, que me incitaron a encontrar maneras distintas de narrar relatos mediante técnicas interactivas y de transmedia. A mis profesores de Diseño Gráfico, que tanto me han ayudado a potenciar mis habilidades narrativas y visuales. Y, por último, a mi familia y amigos, por su falta de parcialidad y su inestimable apoyo a lo largo de este viaje de aprendizaje y desarrollo profesional.

RESUMEN EJECUTIVO

La ausencia de un material que complemente la historia del videojuego *Disenigma* limita su impacto y dificulta que la audiencia forme un vínculo emocional con la obra, perdiéndose temas cruciales y trasfondos significativos de los personajes necesarios para generar empatía y comprensión. Por ello, el objetivo general es diseñar una novela gráfica como medio de comunicación para fortalecer el *storytelling* del videojuego. Se trata de una investigación cualitativa sobre la recogida e interpretación de datos, de “investigación-acción”, que utiliza como herramienta una espiral de planificación, acción, observación y reflexión para resolver problemas prácticos y aplicar el conocimiento. Estas incluyeron realización de entrevistas a conocedores del mundo del cómic y de los videojuegos para comprender mejor el proceso de creación, de grupos de discusión con alumnos de diseño gráfico de la UTN para comprobar su visión de la narrativa gráfica y del análisis de ejemplos de novelas gráficas, cómics y manga para extraer recursos plásticos y literarios aprovechables. Los puntos de investigación tratan los temas centrales de la novela gráfica y de cómo esta contribuyó a reforzar la narrativa del videojuego *Disenigma*. Los participantes fueron estudiantes y profesores de la UTN, y la forma de proceder lesiona consistió en reunir información de la biblioteca de la UTN, comprar materiales gráficos pertinentes, producir un guion literario y un storyboard, que estudiantes avanzados de diseño gráfico se comprometerían a evaluar, y, finalmente, componer la novela gráfica.

Palabras clave: Novela gráfica, storytelling, narrativa-transmedia,

ABSTRACT

The absence of material that complements the story of the video game *Disenigma* limits its impact and makes it difficult for the audience to form an emotional bond with the work, missing crucial themes and significant backgrounds of the characters necessary to generate empathy and understanding. Therefore, the general objective is to design a graphic novel as a means of communication to strengthen the storytelling of the video game. The research has a qualitative approach based on data collection and interpretation, following an “action-research” design that, through a spiral of planning, action, observation and reflection, allows solving practical problems and generating knowledge. Techniques such as interviews with experts in graphic narrative and video games were used to delve into the creative process, focus groups with UTN graphic design students to understand their perception of graphic narrative, and the analysis of cases of graphic novels, comics and manga to identify visual and literary elements applicable to the project. The research questions included essential aspects of the graphic novel and its contribution to strengthening the narrative of the video game *Disenigma*. Participants included UTN students and faculty, and the procedure consisted of gathering information from the UTN library, acquiring relevant graphic materials, and developing a literary script and storyboard, analyzed by advanced students design, in order to finally elaborate the graphic novel.

Keywords: Graphic novel, storytelling, narrative-transmedia,

Índice de contenidos

INTRODUCCIÓN	17
Capítulo I: Marco teórico.....	20
1.1 El <i>storytelling</i> como herramienta de comunicación	20
1.1.1 Definición de <i>storytelling</i>	20
1.1.2 Historia y evolución del <i>storytelling</i>	20
1.2 La novela gráfica.....	21
1.2.1 Definición de novela gráfica.....	21
1.2.2 La novela gráfica y su evolución.....	22
1.2.3 Elementos de la novela gráfica	23
1.2.3.2 Las Viñetas en la novela gráfica	25
1.2.3.3 Bocadillos en la novela gráfica	25
1.2.3.4 Caracterización en la novela gráfica	25
1.2.3.5 Ritmo en la novela gráfica	26
1.2.3.6 El guion en la novela gráfica.....	26
1.3 <i>Storytelling</i> en Videojuegos.....	27
1.5 Disenigma videojuego	28
1.5.1 Reseña a Disenigma.....	28
1.5.2 Resumen de la historia de Disenigma	30
1.6 Implementación de la novela gráfica en Disenigma	32
1.6.1 Narrativa Transmedia.....	32

Capítulo II: Materiales y métodos.....	35
2.1. Tipo de Investigación.....	35
2.1.1 Diseño de la investigación	35
2.2 Técnicas e instrumentos de investigación.....	35
2.3. Preguntas de investigación y/o hipótesis	36
2.5. Participantes.....	36
2.6. Procedimiento y plan de análisis de datos.....	36
2.4. Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica.....	37
Capítulo 3: Resultados y discusión	38
3.1. Entrevistas.....	38
3.2 Estudio de caso	46
3.3 Análisis de la revisión bibliográfica.....	49
Capítulo 4: Propuesta.....	51
4.1 Introducción a la propuesta.....	51
4.2 Esquema del proceso para realizar la novela gráfica	51
4.3 Desarrollo de la novela gráfica	53
4.3.2 Guion literario.....	54
4.3.3 Guion técnico	55
4.3.4 Bocetos.....	56
4.3.5 Entintado	58
4.3.6 Maquetación.....	59

4.3.7 Testeo..... 60

Índice de tablas

Tabla1	
<i>Estudio de caso Vagabond</i>	47
Tabla2	47
<i>Estudio de caso Jojos parte3</i>	47
Tabla3	48
<i>Estudio de caso colección de novelas gráficas JLA</i>	48

Índice de figuras

Figura1	
<i>Novela gráfica “Prototype”</i>	33
Figura2	
<i>Esquema del proceso para realizar la novela gráfica</i>	52
Figura3	
<i>Moodboard del estilo gráfico</i>	54
Figura4	
<i>Guion literario</i>	55
Figura5	
<i>Guion técnico</i>	56
Figura6	
<i>Bocetos</i>	57
Figura7	
<i>Entintado de las páginas</i>	59
Figura8	
<i>Maquetación de las páginas</i>	60

Figura9	
<i>Pregunta 1. ¿Crees que el estilo de dibujo combina bien con la historia que se cuenta?</i>	
.....	61
Figura10	
<i>Pregunta 2. ¿Pudiste entender lo que estaba pasando en cada viñeta o escena?</i>	62
Figura11	
<i>Pregunta 3. ¿Los colores en cada página ayudaron a transmitir emociones o el ambiente? ...</i>	62
Figura12	
<i>Pregunta 4. ¿Te resultó fácil seguir el hilo de la historia?</i>	63
Figura13	
<i>Pregunta 5. ¿La historia te dejó pensando en algo o te transmitió algún mensaje?</i>	64
Figura14	
<i>Pregunta 6. ¿En algún momento te perdiste en la lectura?</i>	64
Figura15	
<i>Pregunta 7. ¿Qué te pareció el ritmo de la historia?</i>	65
Figura16	
<i>Pregunta 8. ¿Hubo algún momento que te sorprendió o te emocionó?</i>	66

INTRODUCCIÓN

La ilustración y el diseño son dos campos que me apasionan y que influyen en la vida personal y profesional de muchas personas. A partir de esa pasión que nace el presente trabajo de investigación. Esta relación se manifiesta en el desarrollo de productos visuales como novelas gráficas, chicos, posters, etc., que están íntimamente relacionados con el arte de contar historias, el famoso *storytelling*. Es sumamente interesante, pues da la apertura a un sinfín de relatos, de asuntos, de autores que pueden expresar, crear mundos imaginarios y personalidades.

Este proyecto es un anexo a otros dos que juntos conforman el proceso de desarrollo de un prototipo de videojuego llamado “Disenigma”. Por tanto, su planteamiento procura colaborar con una de las partes concretas que constituyen la construcción narrativa y visual del juego. Y a lo largo de este documento se hará referencia reiteradamente a Disenigma porque su contenido, su investigación y sus decisiones creativas giran en torno a él.

En este modo, se notó la ausencia de un material que complemente la historia del videojuego Disenigma, el material sugerido es la novela gráfica, la falta de este medio hace que la historia no tenga el impacto que la audiencia requiere para formar un lazo estrecho con la obra, se perderían temas cruciales para la historia y que hacen que los personajes sean planos pues no tienen trasfondo, con el material complementario a la historia del juego se crea una atmósfera propia, un universo que se desea explorar, así como empatía hacia los personajes.

En consecuencia el *storytelling* transmedia nos permite complementar y conectar una historia con diferentes medios, al estar conectados se ofrece una experiencia inmersiva que es capaz de conectar con el jugador-lector, pues al ir hilando los pedazos de la historia se comprende por completo el pensar de los personajes así como sus motivaciones, sus traumas y sobre todo se

empatiza con ciertos personajes al encontrar similitudes en la filosofía de vida, en la actitud o en las decisiones que toma, hay casos donde un personaje bien contado inspira, pero inspira por su complejidad, porque existen medios que cuentan su vivir, al ofrecer una visión más amplia se cuenta con mayor precisión para detallar aspectos que no se exploraron en el videojuego.

Tal es el caso que se concienso sobre la importancia de estos medios como un complemento y como un medio independiente brutal para la narración, pues si bien cada medio tiene su peculiaridad, la novela gráfica mantiene su presencia como un medio preciso al momento de contar una historia, sobre todo en la zona occidental, el hecho está en saber contar una historia, y esto se logró con la herramienta del “*storytelling*”, la cuál es inherente al ser humano, pues todos nacemos con la capacidad de contar historias, y sobre todo, todos tenemos una historia que contar, desde el hecho de tener un nombre, pues cada nombre tiene su origen y significado, así los seres humanos encuentran una inmortalidad en los relatos que pasan de boca en boca, se crean historias para asustar a los niños, o para concienciarlos de los peligros, se cuentan historias para recordar a los héroes o los villanos de la historia, se encuentra sentido en contar las experiencias, pues el humano al ser consciente de su mortalidad busca transmitir los saberes a las siguientes generaciones, esto es lo que busca la investigación, dotar de un valor significativo a la novela gráfica del videojuego “Disenigma” al complementar su historia y generar un impacto de conciencia sobre la importancia de contar una historia bien estructurada y elaborada.

El segundo impacto es crear motivación en la cultura de los jóvenes, pues el mostrar que un estudiante pudo realizar un producto de calidad, les mostrará que es posible elaborar un material con una estructura planeada de principio a fin, que no es solo improvisar, sino saber lo que estás haciendo para crear una obra trascendente.

El objetivo general se plantea como: diseñar una novela gráfica como medio de comunicación para fortalecer el *storytelling* del videojuego Disenigma. Para lograrlo se considera los siguientes objetivos específicos: investigar las características narrativas y visuales de las novelas gráficas que pueden ser utilizadas para fortalecer el *storytelling* de Disenigma.

similar Disenigma, el videojuego, como para conocer en profundidad la historia de ese mundo y redactar un guion escrito para la novela gráfica. Crear un estilo gráfico para la novela y el videojuego, y preparar un storyboard. Para, por último, crear la novela gráfica teniendo en cuenta el guion escrito y el estilo gráfico propuestos.

Una de las dificultades que se presentó en este proyecto fue en cuanto a la parte narrativa y visual. Siendo que estos mismo requieren esfuerzo en tiempo de planificar la historia, en desarrollar personajes, en el guion gráfico (*storyboard*) y en ilustrar.

Aunar, por otro lado, la coherencia visual, la calidad de impresión o la capacidad de adaptación a formatos digitales fue otro reto añadido. Siendo estas dificultades propias del tipo de proyecto elegido, implicaron una constante reorganización del tiempo y una resolución y adaptación constante.

Capítulo I: Marco teórico

1.1 El *storytelling* como herramienta de comunicación

1.1.1 Definición de *storytelling*

El *storytelling* es una herramienta que siempre está presente en la comunicación. Un ejemplo de su importancia lo presentan (Lupton & Marcos Lantero, 2019) Quienes ponen el ejemplo de una montaña rusa, el cómo incluso en este juego mecánico el *storytelling* juega un acto primordial, generando emociones en las curvas y momentos de calma, en la ambientación del juego, los fondos, todo comunica y cuenta una historia. Este ejemplo ilustra cómo el *storytelling* es más que una herramienta para lo gráfico; es una técnica que, aplicada a cualquier ámbito, amplifica las emociones y crea experiencias significativas que conectan a las personas a través de historias compartidas.

1.1.2 Historia y evolución del *storytelling*

Con esto en mente, si nos detenemos a pensar sobre el *storytelling*, nos daremos cuenta de que prácticamente es una herramienta omnipresente en la humanidad, pues desde siempre se ha buscado la forma de contar historias, hechos y acontecimientos. Según (Lamarre, 2019), la razón de supervivencia del *Homo sapiens* frente a especies como el *Neanderthal*, que fueron significativamente similares, fue la capacidad de contar historias, y de utilizar el lenguaje para comunicarse. Esta habilidad les valió para convertirse en el pilar de la cadena alimenticia, pues con la transmisión de conocimiento podían anticiparse y concebir algo que otras especies no lo habían hecho, el poder trascender.

El *Homo sapiens* al poseer la cualidad de la “conciencia”, comprendió la temporalidad de la vida, el hecho de que toda especie tiene un comienzo y un desenlace, por esta razón contaban sus experiencias, para aprehender y enseñar la realidad a los demás para que su conocimiento no muriera con ellos (Lamarre, 2019). Vemos como el ser humano a través de los relatos, historias, escritos, dibujos, entre otros, quiso y quiere contar su realidad, el ser visto, el ser comprendido, para así sentirse completo pues cumple con algo fundamental desde tiempos ancestrales como lo es la comunicación y narración.

Así también, uno de los signos más distintivos de cada persona es su nombre y su apellido, estos no están apartados del *storytelling*, pues cada uno de los nombres cuentan una historia de origen, ya sea uno bíblico, de un antepasado o haciendo referencia a la industria musical (Lamarre, 2019). Cada persona tiene una historia que contar, pues con el simple hecho de tener una identidad propia, nos sumerge en un mundo de historias que la formaron y no hicieron que fuera otra completamente distinta, el *storytelling* se encuentra presente en cada persona, pues cada día acontecen relatos que forman a las personas, y como Lamarre (2019) sugiere, el simple hecho de nacer en un lugar te condiciona ciertas creencias e historias que desde el momento que nacemos podemos ir narrando.

1.2 La novela gráfica

1.2.1 Definición de novela gráfica

Se sugiere que el término de novela gráfica fue acuñado por autores y artistas que buscaban darle una seriedad y una profundidad nueva al cómic, más sus diferencias son realmente escasas, pues no se sustentan en características tan distintivas a lo que es un cómic, Para Chinn & McLoughlin (2009) la novela gráfica se caracteriza por narrar una historia seria y que durante el

viaje se presencie el cambio de los personajes, que estos tengan una esencia inicial y que con los acontecimientos acaben siendo otros. Es por eso que un distintivo para esta clasificación es la “madurez” con la que se cuenta las cosas, se busca historias que se alejen de lo cotidiano del cómic popular, sin embargo

1.2.2 La novela gráfica y su evolución

El medio impreso ha sido uno de los ápices para la expresión de historias y el relato de hechos que quieren y deben transmitir un mensaje, el bum de estos fue en el surgimiento de los cómics y la imprenta. El lector en las épocas actuales goza de una diversidad muy amplia de contenido que espera para ser consumido y releído pese a este cambio de la imprenta y la baja de ventas, pues los autores buscan una diferenciación en sus obras, así como nuevos horizontes para contar una historia (Guereñu & Manuel, 2014).

El cómic como tal, está bajo etiquetas que lo atan a un público, un mensaje, un tono y un estilo, por ello ciertos autores decidieron adoptar el término novela gráfica para referirse a producciones más serias, “El uso generalizado de la etiqueta «novela gráfica», tan debatida, es un efecto más de tal evidencia. Trata de distinguir con un rótulo apropiado obras que parecen obviamente distintas de las designadas con los usuales hasta ahora.”(Guereñu & Manuel, 2014,pág10.), en síntesis, para que el lector sepa que está frente a una obra que trasciende el género infantil se optó por esta nueva etiqueta, misma que sirve perfectamente para la distinción del público objetivo de las obras, pero como veremos en un futuro, se empezó a utilizar como un elemento de marketing y también se comenzó a llamar novela gráfica a los recopilados de varios números de un cómic, siendo mal utilizada y no utilizando el objetivo inicial.

Es difícil determinar cuál es la primera piedra que constituye los inicios de la novela gráfica, pues muchos autores se encuentran en disputa para definir quién y cual obra fue la que inició este género. Para Guereño & Manuel(2014), la Obra de Töpffer fue la pionera en la creación de este género, y él estaba consciente de estar creando un nuevo tipo de comunicación distinto al cómic, pues se notaba que utilizaba recursos distintos y una narrativa diferente, más sus obras que tendían a ser libros de un valor alto, no tuvo tanto reconocimiento en el público y las editoriales.

Otra de las obras más influyentes para que la novela gráfica fuese tomada en cuenta como un género serio fue la obra titulada “Maus”, del autor Art Spiegelman, misma que cuenta la historia del holocausto nazi, para Morales (2017),(Dittus, 2022) la novela gráfica da libertad de tomar estos temas más oscuros y serios, el cómo se puede contar la historia sin restricciones ni censuras, pues el público objetivo es distinto al del cómic.

1.2.3 Elementos de la novela gráfica

1.2.3.1 Planos en la novela gráfica

Los planos ayudan a la narración visual, pues ordenan la acción y dan enfoque a lo necesario, el dibujante debe identificar que planos utilizar en cada página, es muy importante saber que cada plano cumple una función para avanzar con la narración gráfica, (Romera, 2019).

- Gran plano general: Una descripción general del escenario en el que se desarrolla la historia. Si lo desea, puede imaginarse una especie de vista panorámica que establezca el contexto.
- Plano General: Aparece un ser humano, situado sin embargo dentro del entorno. Un paso más cerca de situar a los personajes en el mundo.

- Plano americano: El personaje hasta las rodillas. Perfecto para ilustrar las interacciones entre personajes o su presencia en un lugar situado en el espacio.
- Plano medio largo: Se centra en la acción del personaje desde el torso hasta las caderas. Resulta ideal para el análisis del movimiento y las expresiones corporales.
- Plano medio: más cerca, a la altura de la cintura. Un planteamiento muy versátil que puede mostrar tanto el lenguaje corporal como las emociones.
- Plano Medio Corto: Desde la cintura del personaje hasta la parte superior del torso; permite ver su expresión facial con más claridad. Perfecto para hacer hincapié en las emociones y dirigir la atención a un detalle concreto.
- Primer plano: toda la pantalla es la cara del personaje. Un eje fuerte para producir emociones muy intensas o para enfocar detalles del rostro.
- Primerísimo Plano (Plano detalle o detalle): Un acercamiento inmediato, un primer plano de la cabeza del personaje, que llena por completo el plano. Se reservan para momentos de gran intensidad o para mostrar detalles faciales minuciosos.

- Plano de detalle: Esta proyección despliega en su totalidad a un objeto o personaje para centrar la atención en una parte concreta mediante el encuadre. Es ideal para enseñar pistas, símbolos o elementos que se pasan por alto en mapas más abiertos.
- Punto de vista del personaje: la cámara adopta el punto de vista del protagonista, lo que proporciona una experiencia inmersiva y subjetiva.

1.2.3.2 Las Viñetas en la novela gráfica

Son cuadros que tienen como objetivo narrar la historia, estos cuadros están dispuestos en la página y depende de cada autor el cómo los ordena y el tamaño que les da, para Chinn & McLoughlin (2009), la viñeta es el elemento que ayuda con la lectura de la novela gráfica, pues le da un recorrido a la mirada con los pesos visuales que se ocupen dependiendo del autor, pues se pueden usar pocas viñetas que le den a la página un impacto visual por la cantidad de detalle que se puede añadir.

1.2.3.3 Bocadillos en la novela gráfica

Existen distintas formas de crear los bocadillos de texto, los hay redondos, cuadrados, en forma de nube, y de distintos colores, esta es una pieza fundamental para poder comunicar adecuadamente las ideas y los diálogos de los personajes. Para Chinn & McLoughlin (2009), el cómic al ser un medio impreso carece de sonido, debido a esto se apoyan en los bocadillos de texto para dar una impresión vivida de lo que pasa en las viñetas, pues al haber múltiples formas de expresar los bocadillos se es más fácil transmitir emociones como la ira, el pensamiento o la tristeza, esto también apoyado de la tipografía.

1.2.3.4 Caracterización en la novela gráfica

Debemos darle personalidad a nuestro mundo, debemos ubicar un espacio en el tiempo que vamos a ocupar para situar a nuestra historia, ya sea en la época antigua, edad media o la actualidad, todas estos detalles enriquecen la narrativa, esta personalidad debe ser aplicada a los personajes para que no caigan en un estereotipo plano y sin chiste, para (Chinn & McLoughlin, 2009), la

personalidad de los personajes es algo crucial para contar una historia, pues sus metas, logros y moral rigen cuál es su modo de actuar ante las circunstancias.

Otro punto que debemos tomar en cuenta para la caracterización son los arquetipos, estos alimentan el interés por una historia ya que es fácilmente reconocible y se puede empatizar fácilmente con ellos. (McKee, 2014) plantea el hecho de que siempre estamos intentando adivinar las acciones de los personajes, incluso anticipamos el final de las obras, debido a esto propone utilizar arquetipos interesantes y evitar caer en los estereotipos, pues son situaciones que ya se ven repetitivas y cliché. Por ello se debe narrar de forma eficaz la historia, buscando trasfondos, interacciones y personajes interesantes.

1.2.3.5 Ritmo en la novela gráfica

El ritmo se representa con las viñetas mismas que desempeñan un papel fundamental a la hora de mostrar las transiciones temporales de las acciones en un cómic. La frecuencia y el número de viñetas utilizadas para una acción determinan la velocidad del ritmo narrativo. Según (Chinn & McLoughlin, 2009) percibimos el paso del tiempo a través de la secuencia de imágenes de un cómic, y el ritmo, que es la manipulación del tiempo para transmitir un mensaje o una emoción específicos, depende esencialmente de las viñetas.

1.2.3.6 El guion en la novela gráfica

Elaborar un guion es el alma de la obra, pues se debe tener una trayectoria firme sobre la cual navegar, en principio esta etapa de la obra se sustenta en la claridad de las palabras y la intención que se les otorga, para McKee (2014) “la brevedad cuesta tiempo, que la excelencia es sinónimo de perseverancia” (pág.20). Esto nos da a entender que el guion debe ser minucioso,

cada palabra cuenta y es imprescindible dar una síntesis correcta ya que esto ayudará a crear una historia digerible, el explayarse no ayudará a que el guion sea de buena calidad.

1.3 *Storytelling* en Videojuegos

El objetivo principal de un videojuego no es contar una historia, pero a lo largo de los años, aquellos juegos que han usado la narrativa de distintas maneras han logrado destacarse entre la competencia. En un videojuego se pueden encontrar distintos tipos de narrativa, y dependiendo del juego que se quiera crear, cambia el tipo de narrativa que mejor se adecúa a él (Cervera, 2020). Según Mendez (2020), Hay cuatro tipos principales de narrativa que se presentan en los videojuegos: lineal, divergente, procedimental y ambiental.

La narrativa lineal es la que predomina en los videojuegos más populares y con más presupuesto, los llamados AAA. Este tipo de narrativa se caracteriza por su composición en un estricto orden cronológico (Montoya Rojas, 2019). En un videojuego, esto se traduce en una historia donde el jugador experimenta una parte inicial en el punto A y sigue jugando hasta alcanzar el punto B, continuando así sucesivamente hasta concluir el juego. Algunos ejemplos conocidos dentro de la industria que utilizan este tipo de narrativa son la saga Assassin's Creed, The Last of Us (tanto la primera como la segunda parte), y la saga Call of Duty (Mendez, 2020).

La narrativa divergente comparte características con la lineal, pero en algunas ocasiones la línea argumental se divide en un punto y el jugador debe elegir la dirección que quiere que tome la historia, elección que tendrá importantes consecuencias a largo plazo. Se trata de una narrativa no lineal que, con el tiempo, permite a los jugadores repetir diferentes secciones y producir resultados diferentes en el mismo modo en que prueban diferentes finales en un libro juego (Alexander, 2011). Esta es, según Mendez (2020), la clase de narrativa que puede aportar

profundidad y rejugabilidad a un juego, experiencia de juego que permite que cada partida sea distinta de las anteriores.

La narrativa procedural es aquella que, a partir de un algoritmo y unos elementos que siguen unas directrices base, proporciona una experiencia diferente cada vez que el jugador la experimenta. Son las acciones y decisiones ejecutadas dentro del juego las que dan forma y definen el transcurso de la historia. Ejemplos conocidos que usan este tipo de narrativa como elemento principal son juegos como: No Man's Sky, Civilization, o Dishonored (Mendez, 2020). Esta narrativa permite una gran variabilidad y personalización en la experiencia de juego.

La narrativa ambiental es aquella que el jugador puede observar en el entorno en el que está jugando. En los videojuegos, la narrativa ambiental consiste en montar un escenario para el jugador con propiedades ambientales que se puedan interpretar como un todo con significado, llevando más allá la narrativa del juego (Worch y Smith, 2010). Mendez (2020) explica que este tipo de narrativa ordena de manera selectiva todos los recursos disponibles en cada escenario para sugerir una historia, dar información mediante el entorno, y aumentar la inmersión del jugador. Ejemplos de este tipo de narrativa se encuentran en la saga Bioshock, la saga Fallout, Journey, y Firewatch.

1.5 Disenigma videojuego

1.5.1 Reseña a Disenigma

Es el videojuego de tipo *escape room* Disenigma, creado como parte de un trabajo universitario en la Universidad Técnica del Norte. Esa era la clase que había accedido a construir un proyecto mínimo viable (PMV) como parte del curso. Por tanto, diseñó a Di Dum, que no solo es la cara principal como desarrolladora de videojuegos, sino también una voz puente, un guionista

y un coordinador del proyecto. Di Dum se vio obligada a crear Disenigma de una manera mucho más profesional y ordenada, y eso les proporcionó un grupo de diseñadores, narradores y programadores de diferentes disciplinas.

El principal objetivo de Disenigma es que los jugadores lo pasen bien inmersos en la atmósfera de suspense, terror y misterio. Estos [elementos] consisten en una serie de ingeniosos puzzles y acertijos que ponen a prueba la lógica y la percepción del jugador. La historia del videojuego se presenta poco a poco, a medida que el jugador va resolviendo puzzles, con lo que se sumerge en un mundo claustrofóbico y psicológicamente denso, lleno de tensiones y de incógnitas.

Con *inputs* de diseño gráfico, uno de los aportes más creativos de Disenigma. Cada aspecto, desde la elección de los colores hasta la colocación de los objetos visuales en la pantalla, ha sido diseñado para ayudar a mantener la atmósfera del juego. Los gráficos, por lo tanto, son cruciales a la hora de generar el ambiente asfixiante y los sentimientos que el juego busca que experimenten los jugadores. El diseño gráfico, por tanto, no es solo algo bonito para la pantalla: también es una forma de narrar la historia, de ayudar a establecer la conexión con el jugador y de modificar cómo un jugador interpreta un problema y lo maneja.

Por último, señalar que Disenigma no es solo un juego del tipo escape, sino que reúne horror, tensión, trama absorbente y un excelente diseño visual. El juego constituye un modelo de cómo los diferentes campos de especialidad pueden trabajar juntos para crear algo nuevo y de gran calidad, algo que puede entretener a la vez que emociona y hace reflexionar al jugador, transportándolo a una experiencia especial.

1.5.2 Resumen de la historia de Disenigma

Disenigma se organiza en una serie de actos claramente estructurados en los que el protagonista sufre un doloroso descenso hacia la locura, la desesperación y, eventualmente, la muerte. El tono oscuro y misterioso del juego queda establecido desde un principio, en el primer momento en que el jugador controla al protagonista y despierta en una habitación completamente a oscuras sin tener ni idea de quién es o de cómo ha llegado hasta allí. Esta situación inicial crea de inmediato un ambiente inquietante, en el que el jugador se siente desposeído de su propia identidad y pierde el control. El narrador, con su amnesia, plantea el primero de los grandes enigmas con los que se tropieza a lo largo del relato.

A medida que el héroe va encontrando las respuestas que busca, se encuentra con diversos puzzles y acertijos complicados, que no solo son desafíos lógicos, sino que están pensados para sembrar la semilla de los recuerdos desdibujados de su oscuro pasado. Estas piezas de memoria van saliendo poco a poco y nos van ayudando a reconstruir la vida del protagonista, con lo que en realidad estamos ante un hombre que no es bueno o moral: Los jugadores se darán cuenta de que el protagonista está atormentado por decisiones y acciones mediante las cuales ha hecho sufrir a otros, hecho que le imprime a la obra un peso emocional adicional. De ese modo, la historia no solo se basa en la supervivencia o el escape, sino que también en una profunda reflexión sobre los fantasmas del pasado, las consecuencias de los actos cometidos y la redención, o su falta.

El juego capturaba aquel proceso de descenso psicológico recurriendo a una hábil técnica visual: la historia se dividía en cuartos de distinto color correspondientes a las emociones predominantes en cada fase. Estas habitaciones no son habitaciones de verdad, en el sentido de ser estancias físicas, sino estados de ánimo, fragmentos del subconsciente del protagonista. Así, por

ejemplo, una estancia de paredes rojas podría reflejar la ira o la violencia subyacentes, mientras que una estancia bañada en sombras azules podría reflejar la soledad o las sensaciones de tristeza o desesperación. No se trata únicamente de una capa visualmente agradable y singular de la estructura del juego, sino de un componente crucial para generar una atmósfera emocional y para implicar al jugador en las experiencias del protagonista.

Y los colores, además, no se comportan de forma independiente. Además, se conectan con la música y los sonidos ambientales, e incluso con la disposición de objetos situados en el espacio exterior, generando una inmersión multisensorial. El jugador no solo ve y escucha el mundo que lo rodea, sino que lo siente de forma visceral, y sabe bien que se encuentra en la montaña rusa emocional por la que pasa el protagonista. Esta combinación de lo psicológico y lo visual es uno de los elementos más sobresalientes de *Disenigma*, puesto que convierte cada habitación en una especie de espejo interno del protagonista, de forma que los jugadores están resolviendo puzzles pero también desentrañando capas de significado emocional y narrativo.

A medida que avanza la historia, los puzzles se hacen más complejos, no solo en lo que respecta a su resolución, sino en su potencial para impactar psicológicamente en el protagonista y, en última instancia, en el jugador. Ese proceso desemboca en la evolución de una narración, en la que las fechorías, el resultado de la traición y la violencia ocurridos en el pasado comienzan a adquirir un mayor sentimiento de culpa o traición hasta llegar a *undeus ex machina*. La espiral de locura de la que hablaba al principio no es solo una metáfora, sino también una forma de describir la degradación mental y emocional del personaje hasta su muerte, cuando se encuentra totalmente consumido por sus propios demonios.

El desenlace, aunque a buen seguro previsible, no es únicamente un desenlace para la historia, sino el momento emocional culminante de un viaje en el que el jugador ha sido testigo y participe del colapso del protagonista. El final no solo ofrece un ataduro sentido de la redención, sino que plantea cuestiones sobre el personaje, su personalidad y la moralidad de sus acciones anteriores. Disenigma está diseñado para que los jugadores piensen sobre las decisiones que se toman en el juego y en la vida real, y sobre cómo estas pueden condicionarnos y arrastrarnos a nuestras propias espirales de resultados.

1.6. Implementación de la novela gráfica en Disenigma

1.6.1 Narrativa Transmedia

La narrativa transmedia es un término que hace alusión a la complementación de distintos medios para complementar y contar una historia coherente y sobre todo unificada, para (Campalans Moncada, 2015):

Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz melhor, uma história pode ser iniciada por um filme, expandir-se através da televisão, livros e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e vivenciado em um game. Cada entrada da franquia deve ser autossuficiente o bastante para permitir o fruir autônomo. Ou seja, você não precisa ter visto o filme para desfrutar do game e vice-versa.(pág.16).

Afirma que cada uno tiene una historia común, pero un medio no ha de necesariamente servirse de ella para producir algo bueno. La historia de cada canal de comunicación ha de estar tan perfectamente encapsulada que no sature a su receptor con una excesiva cantidad de información. Cada uno de estos medios tiene que ser capaz de mantener su propia narrativa, de ofrecer la experiencia completa de una historia independiente y al mismo tiempo contribuir al

conjunto de la historia. Como ocurre con tantos otros programas de su naturaleza, esta autenticación les brinda la oportunidad a los diferentes canales de complementarse y enriquecer la historia común, en lugar de depender excesivamente unos de otros.

En base a esto un ejemplo que puede explicar como la novela gráfica expande la narrativa del videojuego es “Prototype” en donde los autores Justin Gray , Jimmy Palmiotti , Darick Robertson (2010), expanden la historia del videojuego del mismo nombre, y su historia transcurre después de los acontecimientos del primer juego, dando una explicación a los comportamientos y las aspiraciones del protagonista en la segunda parte del videojuego, cumpliendo con entregar una historia autosuficiente pero que al mismo tiempo expanda la trama del videojuego y lo conecte.

Figura 1.

Novela gráfica del videojuego Prototype



Nota: Portada “Prototype vol.1”. (Justin Gray , Jimmy Palmiotti , Darick Robertson, 2010).
Fuente: <https://www.normacomics.com/comics/comic-americano/prototype.html>

Desde el punto de vista de Charlotte de la Cruz, una contadora convertida en recluta de los Asesinos, el cómic de Assassin's Creed es un producto magnífico de cuidadoso acabado artístico, y que va en línea con la calidad de las adaptaciones oficiales. Presenta Atisbos de Asesinos que se mueven secretamente en situaciones que difícilmente van a encontrarse en los videojuegos canon, tales como la época de los Juicios de las Brujas de Salem y la posterior destrucción del Imperio Inca. Se trata de una historia muy bien tramada que se apoya en los puntos familiares de la serie, como los misteriosos Pieces of Eden, y que lleva a una historia culminante y satisfactoria.

Capítulo II: Materiales y métodos

2.1. Tipo de Investigación

Esta es una investigación cualitativa, en la medida en que se centra en la recopilación de información y en su interpretación. En los estudios cualitativos, como señala Sampieri (2014), los interrogantes y las hipótesis pueden surgir en cualquier momento de la recogida de datos y su examen. Así pues, este método les permite adaptar sus preguntas de investigación a sus cambiantes requisitos de forma circular y dinámica.

2.1.1 Diseño de la investigación

Tomando en cuenta lo que se mencionó antes, el diseño de la investigación que se ajusta a las necesidades del proyecto es el de “investigación-acción” pues según Sampieri (2014) El diseño de investigación-acción es un enfoque participativo y colaborativo que busca resolver problemas prácticos mientras genera conocimiento. Su característica principal es la espiral de planificación, acción, observación y reflexión. Este diseño es ideal cuando el investigador está involucrado directamente en el contexto de estudio y trabaja junto con los participantes para mejorar un proceso o resolver una situación específica.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

Entrevista: Dirigida a profesionales de la narrativa, a expertos en narrativa gráfica . Las entrevistas profundizarán en el proceso creativo y en la percepción de los desarrolladores sobre el uso de una novela gráfica como recurso de *storytelling*. Esta técnica busca entender cómo los elementos gráficos y narrativos podrían integrarse para enriquecer la experiencia de los lectores de la novela gráfica.

Estudio de Caso: Se analiza novelas gráficas, cómics y mangas para identificar la narrativa visual y literaria que los compone, ayudándonos con esta información e implementarla en el producto de la novela gráfica planteada

2.3. Preguntas de investigación y/o hipótesis

- ¿Qué aspectos componen a una novela gráfica?
- ¿Cómo desarrollar el *storytelling* de la novela gráfica?
- ¿De qué manera la creación de la novela gráfica contribuye al fortalecimiento de la narrativa del videojuego Disenigma?

2.5. Participantes

Estudiantes de la universidad técnica del norte, así como docentes de la carrera diseño gráfico y afines

2.6. Procedimiento y plan de análisis de datos

Se recopiló información de la biblioteca UTN, así como herramientas digitales con acceso a información relevante al tema, para el estudio de casos se compró mangas y novelas gráficas para estudiar sus características, así como nutrir de la narrativa y estilo gráfico que nos brindan los distintos autores, para proceder con la creación del guion literario y el storyboard para su análisis que tuvo como participantes a estudiantes de los últimos niveles de la carrera de diseño gráfico, y se procede a la elaboración de la novela gráfica.

2.4. Matriz de operacionalización de variables o matriz diagnóstica

Objetivo	Indicadores	Métodos	Instrumentos	Fuentes de información
Interpretar las características narrativas y visuales de novelas gráficas, cómics, mangas, que pueden ser utilizadas para fortalecer el <i>storytelling</i> y estilo gráfico de la novela gráfica para Disenigma.	Características narrativas Visuales Color	Casos de estudio	Ficha de observación	Novelas gráficas, revistas, comics, mangas.
Comprender cual es el proceso y como elaborar un guion para la novela gráfica de Disenigma	Narrativa Guion	Entrevista escrita	Guía de entrevista	Experto en el área.
Elaborar un storyboard que sea testeado en diseñadores gráficos de la UTN.	Estilo gráfico Calidad narrativa Calidad visual	Focus group	Cuestionario	Público objetivo
Elaborar la novela gráfica teniendo en cuenta el guión escrito y el estilo gráfico definido, para garantizar su efectividad en fortalecer la narrativa del videojuego Disenigma	<i>Storytelling</i>	Entrevista	Guía de entrevista	Docente experto de la UTN.

Capítulo 3: Resultados y discusión

3.1. Entrevistas

Se realizó 2 entrevistas a profesionales que aportaron con información relevante para el trabajo de integración curricular, la entrevista realizada al profesor de la Universidad Técnica del Norte Msc. Julian Posada, sirvió para nutrir al proyecto y retroalimentarlo con la experiencia del docente, pues ya ha asesorado a otro estudiante en una tesis similar.

Así mismo el profesional Devin Bradford, diseñador gráfico quien según sus propias palabras más allá del diseño de productos, canaliza su creatividad hacia el desarrollo de conceptos y la narración de historias, especialmente a través de medios visuales, aportó con su visión sobre como se elabora un guion y que es el *storytelling*.

3.1.1. Entrevista a docente con experiencia en *storytelling*

¿Podría darnos una breve introducción de usted?

Soy Julián Posada, docente de diseño gráfico y publicidad. Mi especialidad es el diseño y la gestión de marcas. En la Técnica del Norte enseño ilustración digital, imagen digital, diseño de empaques, branding y planificación estratégica.

¿Usted considera importante el uso del *storytelling* en la novela gráfica?

El *storytelling* consiste en contar una historia a través de una narrativa. Desde la antigüedad, las historias han sido relatadas de manera envolvente, como lo hacían los abuelos a sus nietos, siendo una forma atractiva de transmitir narrativas verbales (Posada, 2024). En la comunicación visual, y especialmente en la narrativa visual, el *storytelling* permite que el espectador, usuario o

jugador entienda un contexto claro, con un propósito, un antecedente y una resolución de conflictos. Por eso es esencial en este ámbito.

¿Me puede dar una breve explicación de lo que es el *storytelling* para usted?

Storytelling se refiere a una narración de tipo construida, ya sea real o ficticia, en la que se plantean unos argumentos en apoyo de una idea y que le ayudan a un consumidor a comprender su trasfondo. Cuando se traslada al ámbito social, el *storytelling* puede implicar tradiciones, fábulas, ilustraciones o relatos. Todas ellas desgranar los antecedentes y los momentos iniciales de la historia: Posada (2024).

¿Usted cómo considera que se puede transmitir un mensaje claro a través de la novela gráfica?

Una historia clásica, como la que presenta la estructura aristotélica de Aristóteles, consta de cuatro elementos principales: el inicio, el lugar donde se plantea el problema; el momento del punto de giro, o "plot point", donde la normalidad se ve interrumpida; el clímax, o momento de mayor conflicto; y el final de la historia, o desenlace (Posada, 2024). Dicha estructura impide que la narración resulte sosa, por cuanto crea tensión, enfrenta a dos fuerzas entre sí y ofrece un propósito definido.

El punto de giro es un momento que desencadena un cambio del estado natural, pero no es igual al clímax. Ese es nuestro héroe enfrentándose a su mayor miedo bajo la forma de un adversario formal o de una elección crucial que determina la conclusión de la historia, para bien o para mal, de una forma o de otra más o menos dentro de los márgenes. Aparte de la estructura aristotélica, hay otra estructura llamada el viaje del héroe, en la que un individuo normal se transforma y se

convierte en algo muy distinto, de algo natural a algo sobrenatural. Estas estructuras aportan una dimensión adicional a la historia, dándole significado y conflicto (Posada, 2024).

¿El estilo gráfico está relacionado con el género de la novela?

La estética es crucial a la hora de establecer la atmósfera de una novela y, asimismo, se debe adecuar al género. Cualquiera que sea la historia de aventura, suspense, humor o drama, necesita una estética que subraye su esencia. Entre ellos se encuentran la luz, la paleta de colores, el tipo de trazo y otros elementos visuales que puedan evocar sensaciones y escenarios (Posada, 2024).

Las sombras tienen una especial importancia en el cine de suspense, y el estilo de contraluces y siluetas largas y retorcidas lo tomo prestado del expresionismo alemán. En otras palabras, mientras que en los géneros de la aventura o el viaje del héroe lo más importante es que algo resulte hermoso y muestre la luminosidad al prota seguido de sus atributos visuales positivos como bondad y valor, en los géneros como los thrillers o los policíacos lo más importante es que algo muestre el crimen, la violencia o el odio encarnado en la oposición al prota (Posada, 2024). Todos estos adendas estéticos trabajan juntos para crear el choque de fuerzas que, en teoría, se desarrollará en el clímax del bien contra el mal, con la victoria del primero, excepto cuando no lo hace.

¿Me podría dar algunos consejos en base a su experiencia previa siendo tutor de una tesis con el tema de novela gráfica?

Para crear una novela gráfica, es esencial definir una idea clara, establecer el género y desarrollar un guion sólido que incluya tanto un guion literario como un técnico. Este proceso implica planificar la narrativa mediante storyboards, diseñar personajes, elegir paletas de colores

y definir una estética coherente con la historia. Por ejemplo, para un género de suspenso, las sombras y los colores oscuros pueden reforzar la atmósfera (Posada, 2024).

La extensión de la novela también es crucial, ya que afecta el nivel de detalle y profundidad de la historia. Una obra más larga permite explorar aspectos complejos, mientras que una más breve requiere síntesis y precisión narrativa. Es importante planificar las viñetas y los planos necesarios para los momentos clave, como introducción, punto de ruptura, clímax y desenlace, o adaptarse a estructuras más complejas como el viaje del héroe (Posada, 2024).

El producto final también debe adaptarse al formato en el que se publique, ya sea en línea o como libro impreso, con el fin de asegurar su visibilidad y su uso (Posada, 2024). Hace falta disciplina y planificación para alcanzar los objetivos, para asegurarse de que confinamos en las técnicas adecuadas y para el resultado sea algo atractivo y útil para el público.

3.1.2. Experto en creación de guiones

Could you briefly tell us about your background?

I'm a production artist from Brooklyn, New York, with Puerto Rican, Black, and Native American roots. I specialize in designing travel accessories, weekender bags, luggage, and more for major brands like Von Dutch, Nautica, Smiley, Badgley Mischka, and Bobcat. My art reflects a fusion of heritage, bold aesthetic sensibilities, and high-end functionality. Beyond product design, I channel my creativity into concept development and storytelling, especially through visual mediums (Bradford, 2025).

What got you interested in manga/comic creation?

Dragon Ball Z lit the match. The kinetic energy of the fights, emotional arcs, and stylized visual language opened a new realm of storytelling for me one where visuals didn't just complement the story, they were the story. That blend of motion, emotion, and artistic flair made manga feel like a natural evolution of my design instincts (Bradford, 2025).

What is your creative process for writing a script?

A clear scene often appears to me usually one from the middle of the story and I write it down immediately, capturing the dialogue, emotional beats, and visual rhythm while it's fresh. From there, I build the rest of the narrative around it: crafting the lead-up that gives it depth, and the payoff that adds resonance. It's like anchoring a story to a moment of emotional or visual intensity, then reverse-engineering the journey that gets us there (Bradford, 2025).

How do you define the structure of a classic script (acts, turning points, climax)?

I lean into the three-act structure:

- Act I sets the world, introduces the protagonist, and ends with a major decision or disruption.
- Act II is about struggle and growth, twists, obstacles, evolving relationships.
- Act III brings the climax (emotional and narrative peak) and resolution.

Turning points are vital. I try to have one every 25–30 pages in longer works to keep rhythm (Bradford, 2025).

What elements do you consider essential to create memorable characters?

- Internal conflict: Gives depth.
- Distinctive visual identity: Something iconic about how they move, look, or express.
- Clear motivation: Whether noble or chaotic, it drives the character's decisions.
- Unexpected dimension: A trait that contradicts expectations and makes them feel real.

How do you work out the arc of your protagonist's transformation throughout the story?

I map where they start vs. where they end, then layer how each plot event chips away at their old self and reveals the new one. I ask: What belief does this character hold that must be challenged? Their arc is sculpted by how they respond to that tension (Bradford, 2025).

How do you research or document the context (historical, social, geographical) of your script?

I build moodboards and narrative maps. If it's historical or cultural, I pull from interviews, documentaries, and primary sources. I document using visual references, quotes, and thematic keywords that keep me anchored while writing (Bradford, 2025).

How do you organize your writing sessions and manage deadlines?

I work in focused sprints, 2 hours max, then review and refine. I use checklists broken down by phase (outline, first draft, revisions), and I schedule creative work during my most mentally alert hours. Deadlines are non-negotiable. I treat them like client delivery dates (Bradford, 2025).

How do you decide the narrative tone (comedy, drama, suspense) and keep it consistent?

Tone is chosen based on the emotional spine of the story—whether it’s about survival, redemption, or chaos. I build a tonal guide and revisit it during rewrites. Soundtrack playlists and visual style boards help reinforce mood as I write (Bradford, 2025).

What would you say are the main creative blocks when writing a script and how do you overcome them?

- Over-editing too early: I overcome it by free-writing and giving myself permission to write “bad” on the first pass.
- Comparison paralysis: I remind myself that authenticity wins over imitation.
- Burnout: That’s when I switch mediums, sketch instead of writing, or watch a film in a similar genre.

Do you have any routines or rituals that foster your creativity?

Music amplifies my creative flow. anime soundtracks and emotionally impactful lyrics. Ironically, fast tracks and early 80s R&B have been my standbys in fight scenes. Something about that rhythmic urgency, and that almost soulful tension in those songs... that unlocks visual images on film for me. Then a hook, a successful one, and I’m visualizing dance movement, character interaction, even lighting on a shattered battlefield. Music isn't just motivational; it is directive (Bradford, 2025).

What advice would you give to someone starting their first script?

First, embrace your process no matter how unconventional it might seem. I know my mind isn’t traditional, and the way I see scenes play out in my head especially when I’m listening to music is fascinating to me. It feels like a gift, and I treat it that way. Everyone has their own doorway into creativity, and yours doesn’t have to look like anyone else’s (Bradford, 2025).

Start by capturing whatever moment speaks loudest, even if it's the middle of the story. Don't worry about polish at first get the heart on the page. Build outward. Let your instincts guide structure, tone, and character flow. The first draft is where you discover your voice. The second is where you sharpen it (Bradford, 2025).

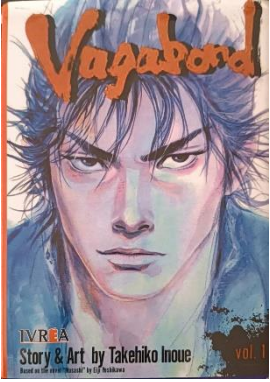
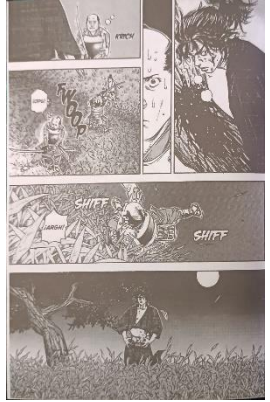

¿Qué significa “*storytelling*” para ti?

To me, storytelling is the art of turning experience into something you can share visually, emotionally, rhythmically. It's not just crafting a plot; it's capturing how something felt and giving it form. When I create, I'm pulling scenes from inside my mind that come fully alive. In short Storytelling, for me, isn't about impressing, it's about connecting. I want someone to read or see what I made and say, “I felt that.” If it stays with them, if it plays again in their mind after they've turned the page, then I've done my job (Bradford, 2025).

3.2 Estudio de caso

Tabla1

Análisis de manga Vagabond

Variables	Imagen	Análisis
Estilo Gráfico		<p>El estilo de Takehiko Inoue es clasificado como semi-realista, pues su técnica es con tinta, pero intentando representar la figura humana de forma realista sin buscar simplificar como lo hacen otros de la misma industria.</p>
Narrativa Visual		<p>Se utilizan paneles amplios que muestran gran parte de la acción y que dejan espacio para colocar los textos, también el ritmo es acorde a las situaciones ya sea de acción o de reflexión, también acostumbra a usar páginas completas con un solo panel para brindar un énfasis en esa parte.</p>
Color		<p>Se utiliza escala de grises, en la mayor parte solo a tinta a blanco y negro, para dar profundidad se utiliza achurado cuidando la atención a los detalles.</p>

Nota. Análisis de ritmo, *layout* y estilo. Elaboración propia. (2024).

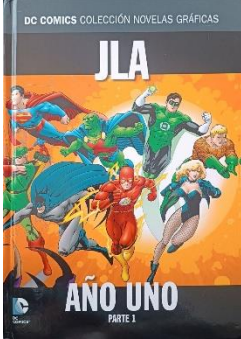


Tabla2*Análisis de manga JOJOS parte 3*

Variables	Imagen	Análisis
Estilo Gráfico		<p>El estilo de Hirohiko Araki se caracteriza por utilizar líneas limpias que marcan los músculos de sus personajes, su estilo fue evolucionando a través del tiempo, haciendo cada vez personajes más estilizados sin tanta musculatura, así mismo no duda en mostrar escenas grotescas o bizarras.</p>
Narrativa Visual		<p>Utiliza una narrativa dinámica mediante los paneles, también tiende a mostrar detalles específicos en paneles separados para que causen un impacto en el lector, sus textos son claros y les da un espacio dentro de la composición.</p>
Color		<p>Utiliza distintas técnicas de entintado, y también tramas para los fondos, pero en los personajes suele utilizar tinta y achurado para dar profundidad y representar las sombras.</p>

Nota. Análisis de ritmo, *layout* y estilo. Elaboración propia. (2024).

Tabla3

Análisis de “colección de novelas gráficas” JLA Año uno

Variables	Imagen	Análisis
Estilo Gráfico		<p>En este caso el dibujo de Barry Kitson y el color de Pat Garrahy brinda un estilo muy clásico y reconocible del cómic de los 90s-2000s mostrando personajes musculosos y figuras esbeltas sin descuidar los detalles de los fondos.</p>
Narrativa Visual		<p>En su mayoría se utilizan paneles horizontales que brindan una profundidad de la imagen y que da la oportunidad de mostrar mayor detalle del entorno, así mismo no existen muchas deformaciones de los paneles, pues en su mayoría son rectangulares.</p>
Color		<p>Se utilizan colores planos y se sombrea con colores suaves, así también se utiliza un gran contraste con la tinta para las sombras.</p>

Nota. Análisis de ritmo, *layout* y estilo. Elaboración propia. (2024).

3.3 Análisis de la revisión bibliográfica

Indicador: Guion

El guion no propone normas sino principios, es por eso que para Mckee (2014) los principios del guión están hechos para moldearse y para dar forma propia a cada uno, no son reglas obligatorias. Dando así una libertad al escribir y formar universos que satisfagan la imaginación de los autores.

Es fundamental tener una idea clara para comenzar a escribir el guión de cualquier historia, tanto es así que según Mckee (2014) “descubrir las directrices básicas, un producto de calidad puede ser bueno en cualquier contexto” (p.17). De acuerdo con esto, el inicio de un buen producto se debe a tener un camino a seguir y no ir a la deriva.

Por esto es importante conocer “los arquetipos”, según Carl Jung (1970) estos arquetipos están presentes en cualquier momento de la humanidad, estos son descripciones que engloban a un grupo de personas en específico, algunos ejemplos de estos son: El alegre, la madre, el padre, etc. Los Arquetipos alimentan el interés por una historia, pues es fácil identificarse con vivencias y actitudes propias, para Mckee (2014) se debe evitar el estereotipo, ya que cansa ver una situación repetida y personajes cliché, por ello se debe narrar de forma eficaz, buscando trasfondos, interacciones y personajes interesantes.

“la brevedad cuesta tiempo, que la excelencia es sinónimo de perseverancia” (McKee, 2014, pág. 20). Es decir, la elaboración de un guion requiere una atención meticulosa, donde cada palabra seleccionada tiene peso en la narrativa. La capacidad de sintetizar las ideas de manera adecuada no solo facilita la comprensión de la historia, sino que también potencia su impacto emocional y conceptual. Un guion bien condensado permite al espectador sumergirse en la trama sin distracciones, mientras que extenderse innecesariamente puede diluir la intensidad de los

momentos clave y desviar el foco de la narración. La brevedad, por tanto, no implica simplicidad, sino un dominio riguroso del arte de contar historias, donde cada elemento tiene un propósito claro y necesario.

Indicador: Narrativa

En cuanto a la narrativa está compuesta de múltiples variables, estas suelen ir interconectados, ofreciendo una visión compuesta que permita al lector saber contextos y emociones, para (Hernández, 2017) La narrativa cuenta con elementos indispensables como lo son: personajes y escenario, estos se correlacionan y nutren la historia.

Zeam señaló que esa estructura ejemplifica lo que sucede en todas las historias: “Hay un principio, un nudo y un desenlace de las mismas” (Hernández, 2017) Cuando habló del nudo o conflicto que debe producirse tras una fase lenta de presentación de situaciones y personajes, indicó que “el inicio lento va seguido de un aumento y, al final, los personajes aumentan de nivel, se estresan más, se sienten no solo ante un peligro, sino como enfrentándose a un desastre inminente. A medida que la trama avanza, el ritmo se va incrementando para crear más intensidad, para enredar y acelerar las emociones del público. Al final, un cierre rápido y contundente rompe la tensión acumulada y crea un recuerdo duradero. Esta alternancia rítmica permite mantener la narración en un nivel uniforme, con un constante cambio entre las partes relajadas y las de acción, haciendo que el público siga interesado hasta el desenlace. Asimismo, resalta la importancia de la planificación estratégica: de cada arco, de la forma en que cada segmento ayuda a que la trama avance.

Capítulo 4: Propuesta

4.1 Introducción a la propuesta

Como puede verse en los capítulos anteriores, la construcción de la narrativa en torno al videojuego Disenigma puede parecer una tarea principalmente estética, pero en realidad es una característica fundamental para hacer que la experiencia de juego resulte aún más potente. A pesar de que se van a mantener unos criterios firmes para el patrón visual del juego y de sus mecanismos, quizá pueda valer la pena explorar el trasfondo narrativo y emocional con la ayuda de una narrativa más estructurada. Es un detalle especialmente relevante, a la vista de que Disenigma trata en parte sobre la violencia, el aislamiento, la ira y la introspección.

Así pues, la propuesta que aquí se plantea es la de que exista una novela gráfica que vaya más allá del videojuego y despliegue su mundo. El propósito de esta pieza es contar con un respaldo creativo para la expansión del mundo del juego, la dotación de mayor profundidad a los personajes y la creación de una conexión emocional más fuerte con el usuario. La noción de añadir el cómic es, precisamente, disponer de un conjunto narrativo y visual independiente que pueda ser una experiencia transmedia en sí misma, con su propio grado de coherencia, inmersión y aportación para el juego.

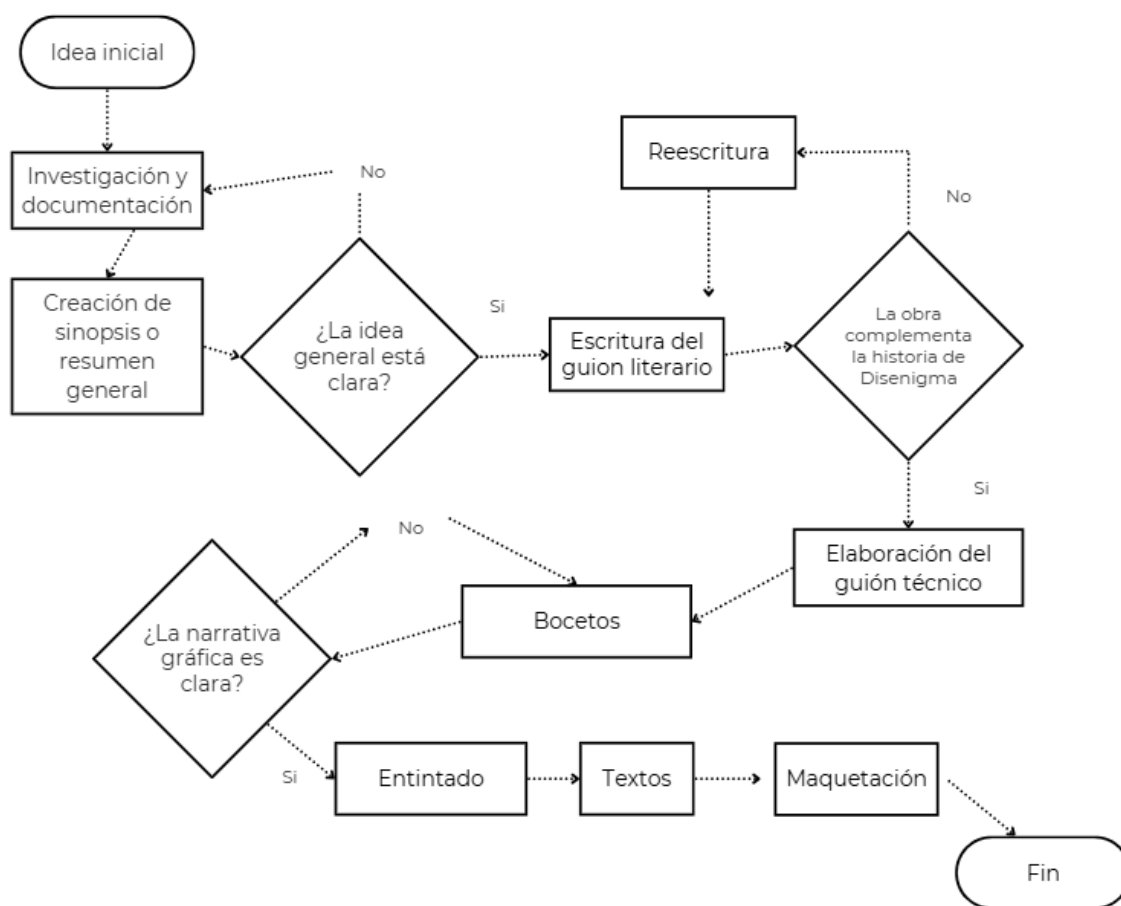
4.2 Esquema del proceso para realizar la novela gráfica

Debemos tomar en cuenta una planificación que permita cumplir con los tiempos establecidos y la demanda de una propuesta que cumpla con los objetivos planteados, por ello se

plantea una estructura lineal que debe volver en sus pasos si se necesita, todo para llegar a un resultado concreto y adecuado, a continuación, se detalla el proceso:

Figura 2.

Esquema del proceso para realizar la novela gráfica



Nota. Proceso para crear una novela gráfica. Fuente: Elaboración propia, (2025).

4.3 Desarrollo de la novela gráfica

4.3.1 Investigación y documentación

La fase de investigación y documentación es clave de cara a la preparación de una novela gráfica que sea utilizada a modo de medio de comunicación para mejorar el storytelling de un videojuego. Aquí se muestra cómo se puede asegurar que una propuesta sea creativa además de estar bien formulada y de resultar efectiva; el proceso y las metodologías.

El principal objetivo de esta etapa consiste en reunir y analizar la información vital para que el diseño conceptual y el narrativo de la novela gráfica coincidan y realcen la narrativa del videojuego de forma armoniosa. Por eso se consideran importantes los puntos que se han cubierto en los anteriores capítulos. Descubrir los principales elementos narrativos que enlazan el videojuego con la novela gráfica. Encontrar un estilo artístico y narrativo que le resultará atractivo a nuestro público. Analizar si las novelas gráficas son un buen medio para contar historias complejas.

En base a la investigación se creó un *moodboard*, para tener una referencia de lo que estábamos buscando en cuento al estilo gráfico

Figura 3.*Moodboard del estilo gráfico*

Nota. Referencias para la creación de la novela gráfica Fuente: Elaboración propia, (2025).

4.3.2 Guion literario

La realización de un guion literario es vital para la creación de una novela gráfica, sobre todo cuando sirve para mejorar el desarrollo de una historia de videojuego. En esta sección se describe el proceso de creación de un guion literario que posteriormente habría de convertirse en el esqueleto del relato y en una especie de libro de instrucciones para festivaleros. También tratará las tácticas y herramientas necesarias para crear una historia compacta que envuelva al jugador dentro del mundo del videojuego, pero sin llegar a perder la identidad y el control como novela gráfica.

Figura 4.

Guion literario

GUIÓN DE LA NOVELA GRÁFICA

Hoy enterraron a mi amigo de la infancia, no fue nadie más que yo y el padre que dio la ceremonia del funeral, al finalizar mi cuerpo sentía una sensación de desasosiego y mi barriga sentía un vacío inexplicable, mientras caminada de vuelta a mi hogar vi su casa.

El crepúsculo caía como un manto pesado cuando Joseph desvió su ruta habitual. No era un desvío cualquiera; era un peregrinaje involuntario, un imán oscuro que lo atraía hacia la casa de su amigo. O, más bien, hacia el cascarón vacío que una vez albergó risas, confidencias y, finalmente, un silencio sepulcral. Cada paso del coche sobre el asfalto húmedo sonaba como un latido lento y ominoso en el silencio de la calle. Se detuvo a cierta distancia, observando la fachada lúgubre. La casa parecía haber envejecido diez años en las últimas semanas, con sombras que se aferraban a las ventanas oscuras como garras.

Un impulso irresistible lo empujó fuera del coche. La puerta trasera, extrañamente, no estaba cerrada. Un escalofrío recorrió su espina dorsal, pero entró de todos modos. El aire interior era gélido y rancio, con un persistente olor a polvo y a algo más... algo agrio y desesperanzado. Al recorrer las habitaciones en penumbra, cada mueble cubierto con sábanas blancas fantasmales, tropezó con un objeto olvidado en un rincón: un viejo trofeo de madera, tallado con la inscripción "Mejores Amigos". No era solo un objeto; era una aguja hipodérmica clavada directamente en su memoria.

Las imágenes se desencadenaron sin piedad: risas compartidas, sí, pero enturbiadas por actos mezquinos, decisiones que cruzaban límites morales difusos. Eran jóvenes, imprudentes,

Nota. Primera página del guion literario de la novela gráfica. Fuente: Elaboración propia (2025).

4.3.3 Guion técnico

El guion técnico es la etapa clave de un cómic en la que se convierten las palabras del guion literario en una representación visual concreta. Como podría esperarse, el guion técnico escribe este capítulo, ya que se trata del texto que los artistas y diseñadores utilizan como un guía detallada de las páginas para dividir las en escenas, plano a plano, y de ahí hasta los planos de detalle visuales. Este es un punto en el que entran en juego la estética del videojuego previo, la innovación visual y la familiaridad para los seguidores. Aquí la labor interdepartamental es crucial, ya que guionistas

y dibujantes deben colaborar para asegurarse de que cada imagen sea estéticamente atractiva pero que además cuente algo, y así ayudar al lector a sumergirse en el mundo expandido del videojuego.

Figura 5.

Guion técnico

GUIÓN TÉCNICO NOVELA GRÁFICA	
Título: El Cuarto Mundo	
Extensión: 25 páginas	
Estilo visual: Atmosférico, oscuro, con transiciones entre lo real y lo onírico. Uso de sombras duras y contrastes.	
Página 1: El funeral	
1.	(Plano general) Joabep , solo, frente a la tumba recién sellada. Cielo gris.
2.	(Plano detalle): Las manos del padre cerrando el ataúd.
3.	(Plano medio): Joabep mirando al vacío, con el padre al fondo.
4.	(Plano general, vista plano picado) Joabep alejándose en su auto bajo la lluvia.
Página 2: La casa	
1.	(Plano general) Auto de Joabep deteniéndose frente a una casa vieja y descuidada.
2.	(Primer plano de su rostro), perturbado.
3.	(Toma de la casa), con sombras marcadas.
4.	(Primer plano): Manija de la puerta trasera girando sola.
5.	(Plano americano) Interior oscuro. Un pasillo largo y tenebroso.
6.	(Plano entero) Joabep entrando con gesto dudoso.
Página 3: El interior	
1.	(Plano general) Vista de la sala, muebles cubiertos de sábanas.
2.	(Plano detalle): Huellas en el polvo.
3.	(Primer plano) Encuentra el trofeo "Mejores Amigos".
4.	Flashback difuso: dos niños jugando.
5.	(Primer plano): rostro de Joabep con expresión de culpa.
Página 4: Recuerdos y traición	
1.	(Plano entero) Secuencia de recuerdos: risas compartidas, luego peleas.
2.	(Plano detalle): una mujer entre ambos amigos.
3.	(Plano entero) Joabep abrazándola a escondidas.
4.	(Plano general) El amigo viendo desde lejos, rostro roto.
5.	(Primer plano) Joabep volviendo al presente, devastado.

Página 5: La escena de la muerte	
1.	(Plano general) La habitación donde encontró a su amigo.
2.	(plano general) Silueta de un cuerpo entre botellas vacías.
3.	(Plano detalle): una botella rota en el suelo.
4.	(Plano entero) Joabep tocando el suelo, recordando.
5.	(Plano entero) Transición al presente: mismo lugar, sin cuerpo.
6.	(Plano americano) Joabep sale de la casa, pálido.
Página 6: Noche sin descanso	
1.	(Plano medio) Joabep en su cama, sin poder dormir.
2.	(Plano general) Sombras en las paredes.
3.	(Plano detalle) Cierra los ojos.
4.	(Plano general) Se ve cayendo al vacío.
5.	(Gran plano general) Espacio oscuro sin forma, figura al fondo.
Página 7: El sueño	
1.	(Plano entero) El amigo muerto aparece como espectro.
2.	(Primer plano): sus ojos retorcidos por el dolor.
3.	(Primer plano) Grito silencioso, emitiendo vibraciones.
4.	(Plano medio) Joabep despierta empapado en sudor.
Página 8: De vuelta	
1.	(Plano entero) Joabep descubre que no está en su cama.
2.	(Plano general) Reconoce la casa de su amigo.
3.	(Primer plano) su expresión de horror.
4.	(Plano medio) Se ve en la misma habitación donde encontraron a su amigo.
5.	(Plano general): oscuridad total.
Página 9 10 : Día siguiente	
1.	(Plano entero) Joabep caminando por la ciudad.
2.	(Plano medio) Ambiente opresivo.
3.	(Plano entero) Entra a una cafetería.
4.	(Plano medio corto) Se sienta con Jessica.
5.	(Plano medio) Joabep confiesa lo que ha estado pasando y su culpabilidad.

Nota. Planos, ángulos, breve descripción de la imagen. Fuente: Elaboración propia, (2025)

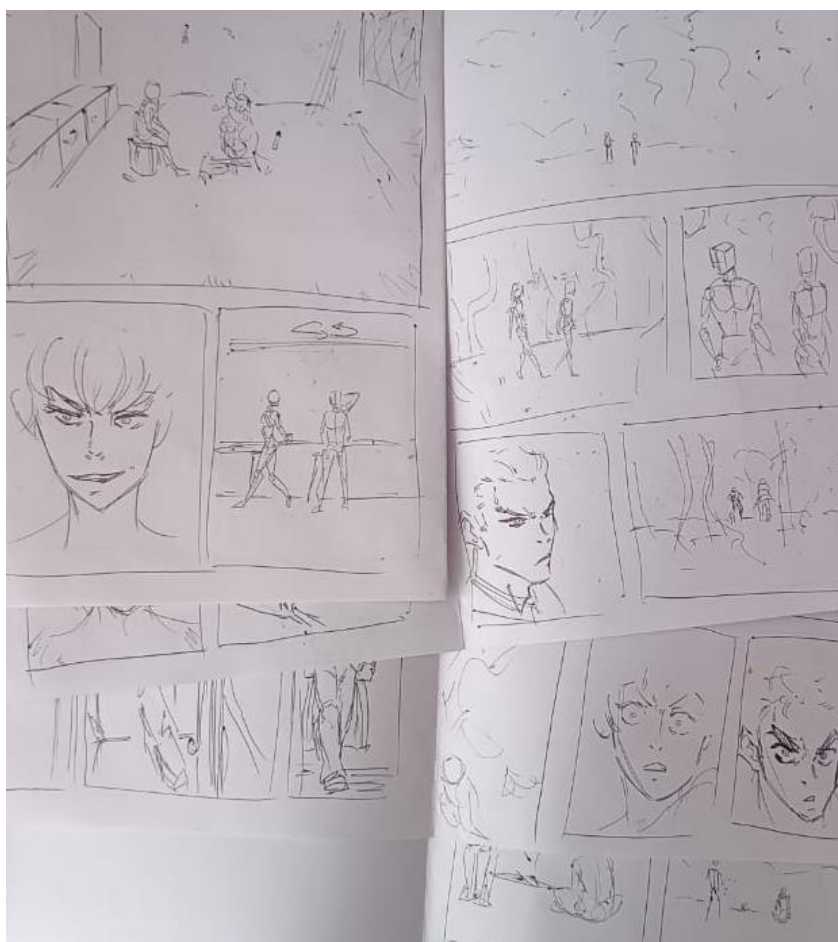
4.3.4 Bocetos

En esta etapa fundamental del proyecto, donde las ideas que se han expuesto en los guiones literario y técnico adquieran forma visual. Así pues, se optó por crear los primeros bocetos en papel para poder jugar directamente con los dibujos de las páginas y con las viñetas. Esa aproximación tan práctica permitió mirar con un espacio mecánico diferentes opciones y ver mejor cómo funciona el flujo de la narrativa visual.

La ventaja de manipular físicamente cada elemento permitió refinar, por ejemplo, el ritmo visual y la relación entre texto e imagen, de manera que cada página no solo resultara bella, sino también se mantuviera a nivel funcional mientras se contaba la historia. El proceso de bocetaje implica una colaboración muy superior con el diseño y narrativa.

Figura 6.

Bocetos de las páginas



Nota. *Layout* y boceto de las páginas. Fuente: Elaboración propia, (2025).

4.3.5 Entintado

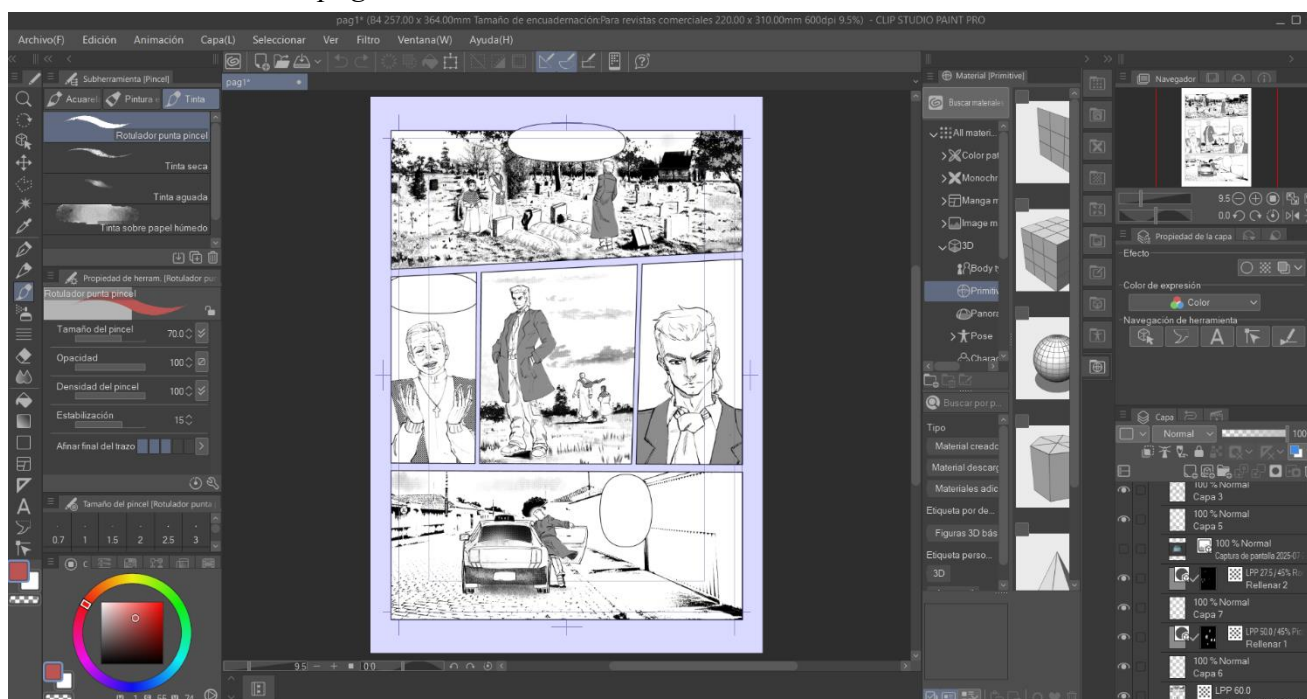
El entintado es el proceso fundamental de la novela gráfica, el momento en que se perfilan los capuchos iniciales hasta que resultan nítidos y claros. En este proceso, los trazos se perfilan, las sombras se acentúan y la historia visual adquiere más intensidad y profundidad. Asimismo, hereda el estilo de dibujo y el sistema de entintado, con métodos tradicionales y digitales, para que cada página tenga justo el aspecto atmosférico que corresponde y para que sea acorde con el tono y la ambientación del mundo del videojuego al que complementa la novela gráfica.

A la hora del entintado, resulta fundamental utilizar contrastes y texturas para experimentar, de forma que la experiencia visual del lector se vea reforzada y el impacto narrativo de la obra se intensifique. Supone una combinación de precisión técnica y sensibilidad artística, y a lo largo de él deben garantizar que la historia cobra nueva vida con fidelidad a la visión que previamente se había planteado en las fases de guion y boceto.

Se utilizó el programa “Clip Studio Paint”, debido a su interfaz amigable e intuitiva, además nos permite crear y maquetar de manera sencilla.

Figura 7.

Entintado de las páginas



Nota. Captura de pantalla de Clip Studio Paint. Fuente: Elaboración propia, (2025).

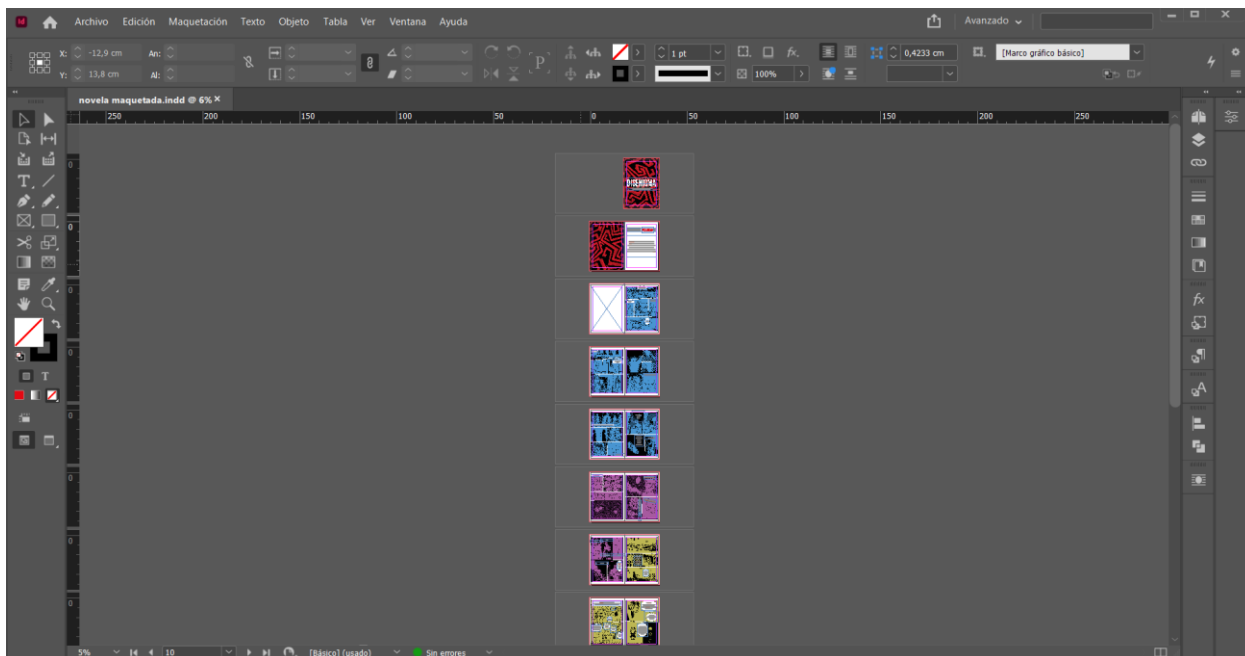
4.3.6 Maquetación

La maquetación es la disposición de los elementos que componen una novela gráfica, de forma que el resultado cuente la historia y tenga un sentido. Nuestro programa de diseño era Adobe InDesign. Con él podías ordenar, no ya solo páginas aisladas, sino el conjunto de la historia a través de la novela gráfica, de manera que aseguraba un argumento y un aspecto visual coherentes.

Mientras tanto, todo aquel material visual y textual que hubiera ido diseñado bien podía serle útil, porque InDesign permitía acomodarlos ordenadamente en un útil diseño sistematizado. En gran medida, fue él quien montó las viñetas, quien dejó un espacio entre las líneas, quien espació los bocadillos y quien garantizó que cada página colaborase en crear una lectura ininterrumpida y captadora.

Figura 8.

Maquetación de las páginas



Nota. Captura de pantalla de Indesign con las páginas maquetadas. Fuente: Elaboración propia, (2025).

4.3.7 Testeo

Para tener una retroalimentación, se hizo un *focus group* tomando en cuenta el *buyer* persona del videojuego Disenigma, esto debido al objetivo principal de la novela gráfica, para Muguira (2025) “el *focus group* se utiliza con un grupo de 6 a 10 personas, normalmente 8, se reúne para explorar y discutir un tema, como un nuevo producto.” Es a través de estos comentarios que podremos evaluar la calidad gráfica y narrativa de la novela gráfica.

Para el *focus group* se seleccionó a 16 personas que cumplan con los siguientes requisitos: aficionadas a los videojuegos, mayores de 18 años y menores de 35, con esto en mente, las

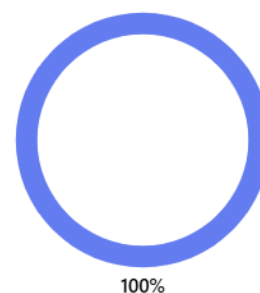
preguntas están dirigidas a un *feedback* sobre la narrativa visual y la calidad gráfica de la novela gráfica que se les fue compartida.

A continuación, se detalla la información obtenida:

Figura 9.

Pregunta 1. ¿Crees que el estilo de dibujo combina bien con la historia que se cuenta?

● Si	16
● No	0



Nota. Resultados sobre el estilo de dibujo y si es acorde a la historia.

Según la figura 13, el 100 % de los encuestados afirmaron que el dibujo que empleaban en su propuesta era perfecto para aquel relato. Su unanimidad aquí resulta clara: han adoptado totalmente el enfoque visual, lo que nos indica que, al menos a juicio de los evaluadores, no existen ajustes importantes o grandes cambios pendientes del estilo gráfico. Dicho estilo funciona de cara a la narración, le añade ambiente y tono a la historia, y se adapta a la estética del lector.

Figura 10.

Pregunta 2. ¿Pudiste entender lo que estaba pasando en cada viñeta o escena?



Nota. Comprensión legible de las viñetas de la novela gráfica

Con respecto a la representación en viñetas, el 100 % de los encuestados aseguraron haber comprendido lo que sucedía en todas las escenas, lo que demuestra que ni el dibujo era estilizado hasta la complejidad máxima ni que la composición gráfica resultaba un obstáculo insalvable. Esto es positivo porque le va a facilitar mucho la lectura de la novela gráfica. Como resultado, la narración resulta clara y lógica.

Figura 11.

Pregunta 3. ¿Los colores en cada página ayudaron a transmitir emociones o el ambiente?



Nota. Los colores ayudan en la narración gráfica

Todos los participantes llegaron a la misma conclusión: el color utilizado en la novela gráfica jugaba un papel esencial a la hora de evocar sensaciones y apoyar la descripción del entorno. Esta consideración pone de manifiesto que la elección de la paleta de colores no resulta simplemente estética, sino que desempeña un importante papel tanto a la hora de establecer el tono del relato como de facilitar que el lector se sumerja por completo en la historia.

Figura 12.

Pregunta 4. ¿Te resultó fácil seguir el hilo de la historia?



Nota. Narrativa a través de la novela gráfica

Un 96 % dijo que le había resultado fácil seguir la historia, de manera que la estructura argumental y la secuencia de viñetas aparentemente estaban claras y ordenadas para la mayoría de las personas. Por el contrario, un 6 % de ellos emplearon dificultades, y creen que esto es así por la propia falta de costumbre con el formato del cómic y no por culpa de la narrativa visual. Este comentario parece implicar que, aunque el contenido está claro, la lectura depende también de lo acostumbrado o habituado que esté el lector a consumir recursos gráficos de este tipo.

Figura 13.

Pregunta 5. ¿La historia te dejó pensando en algo o te transmitió algún mensaje?



Nota. La historia de la novela fue suficiente para dejar un mensaje

El 88 % de los encuestados declararon que la historia transmitía un mensaje importante, lo cual es un indicador de que existía alguna conexión emocional o intelectual con el material contenido en la historia. No obstante, un 13 % de ellos afirmó que no vio un mensaje claro, y bien porque la historia avanzara demasiado deprisa, bien porque les faltara una buena introducción que les permitiera situar los hechos en un contexto, no llegaron a identificarse con ella. Este es un buen ejemplo de por qué un ritmo de lectura adecuado y una buena presentación inicial pueden convertir una lectura parcial e ininteligible en una experiencia plena y comprensible para cualquiera, y, en particular, para el lector no especializado.

Figura 14.

Pregunta 6. ¿En algún momento te perdiste en la lectura?



Nota. Comprensión de la lectura adecuada

El 69 % de los lectores contestaron de forma afirmativa cuando se les preguntó si la lectura resultaba clara, es decir, si habían seguido el transcurso de los acontecimientos sin perderse. Sin embargo, un 31 % reconoció que se había perdido en algún momento de la trama. De todas las razones obtenidas, la respuesta más común fue que al principio no había acabado de entender la historia, y que tendría más sentido si se incluyera una breve introducción. Otra persona comentó que los cambios de color habían sido un tanto bruscos y que habían alterado la percepción emocional de algunas escenas.

Figura 15.

Pregunta 7. ¿Qué te pareció el ritmo de la historia?



Nota. El ritmo de la historia fue adecuado y un poco rápido

En este caso, asimismo, el 75 % de los encuestados sintió que el ritmo del relato era el apropiado para presentar la historia, lo que da a entender que por lo común hubo una correcta alternancia entre los acontecimientos y el progreso de la escena. Sin embargo, tampoco para todos: un 25 % respondió que el ritmo les había parecido rápido, y eso ha debido de significar que, al menos para una minoría, sección puede haber resultado un poco forzado y sin cambio poco trabajados. Esta observación señala la importancia de examinar el tiempo de la historia y el reparto

de las escenas principales, a efectos de dosificar mejor la información y permitir una comprensión pausada y detallada del material.

Figura 16.

Pregunta 8. ¿Hubo algún momento que te sorprendió o te emocionó?



Nota. La historia fue lo suficiente para emocionar o sorprender

El hecho de que el 88 % de los encuestados dijera que en un momento u otro la historia les había emocionado o sorprendido parece señalar un efecto narrativo positivo en la mayoría de los lectores. Este es el dato que nos permite afirmar que la obra creó ciertos instantes de tensión, asombro o conexión emocional que mejoraron la experiencia de lectura. Sin embargo, un 13 % aseguró que no había sentido aquello, y señaló que la historia avanzaba demasiado deprisa para tener tiempo de llegar a conocer realmente a los personajes y el contexto. Aquí radica una lección: debería haber empleado más tiempo en crear los personajes y el mundo de su relato para construir más empatía y un par de escenas mucho más intensas, recordables.

Conclusiones

Storytelling potenciado por narrativa transmedia: La adición de un componente de novela gráfica como historia secundaria confirmó la capacidad del videojuego Disenigma de ofrecer una historia profunda y expansiva que va más allá de la interacción que brinda el juego en sí.

Influencia del diseño gráfico en la comprensión narrativa: El estilo visual, parece conferir una cierta forma de interpretar la historia por parte del jugador/lector. Además, mediante un tratamiento estilístico propio del género del videojuego, como lo son el suspenso y el terror psicológico, complementa lo anterior con una mayor inmersión y vínculo con los personajes.

Eficacia del método investigativo-acción: Esta metodología permite analizar la información obtenida de los expertos y además va a verificar los pasos de diseño y narración con los destinatarios de la comunidad estudiantil de Diseño Gráfico de la UTN, para asegurar el logro de los objetivos de la novela gráfica.

Esta fue la importancia de los estudios de caso y las referencias: El uso de la novela gráfica y el cómic como referencias ayudó a que encontrásemos narrativa y estéticamente qué podíamos emular para tomar las decisiones adecuadas y que la novela gráfica de Disenigma pudiese ser mejor diseñada y producida.

Recomendaciones

Integración de la novela gráfica en futuras estrategias de marketing del videojuego: Se recomienda utilizar la novela gráfica como un recurso promocional para atraer a nuevos jugadores y expandir el universo narrativo de Disenigma.

Buscar otras plataformas de distribución de la novela gráfica: Publicarla en formato digital y en papel le permitirá llegar a un público mayor, y se podrá ver el resultado de esta en distintos mercados.

Hacer más estudios: Este punto requiere una medida adicional para determinar la reacción del público; por ejemplo, cuestionarios o estudios de recepción en los que se pida a los lectores potenciales que opinen sobre cómo la novela gráfica les ha hecho sentir y cómo ha influido en su experiencia como jugadores.

Impartir *storytelling* en las escuelas de diseño gráfico: La narración es vital para la comunicación visual y, por tanto, se debería enseñar y fomentar en la división de diseño gráfico.

Planear una continuación o una extensión del proyecto: Si la novela gráfica resultaba un éxito, los implicados habrían de reflexionar acerca de posibles nuevas entregas que siguieran desarrollando la historia de Disenigma empleando diferentes formatos.

Glosario

Novela Gráfica. Formato de lectura visual que combine texto y dibujos y que narra una historia de forma más extensa y con una temática más madura que el cómic convencional.

Storytelling: el arte estructurado y propositivo de narrar una historia con el fin de establecer una conexión emocional, presentar personajes y mostrar valores o mensajes.

Narrativa transmedia: Un método narrativo que hace que una historia se extienda por distintas plataformas, cada una aportando un contenido diferente pero que encaja en el conjunto del universo que comparten.

Escape Room: Tipo de videojuego en el que se resuelven acertijos en un recinto cerrado para avanzar en la narrativa o bien escapar de allí, con un equilibrio entre los elementos lógicos y narrativos.

Guion literario: Documento en el que se estructura por escrito la historia, con sus diálogos, descripciones y secuencias narrativas de forma que pueda crearse una representación visual posterior.

Storyboard: Secuencia de ilustraciones que dibuja para mostrarsu guion gráficamente, lo que supone un modo de visualizar y planificar anteriormente la narración de una historia.

Viñeta: En una página de cómic o novela gráfica, espacio en el que se describe una acción o un momento del relato.

Bocadillo: Elemento gráfico en forma de burbuja que contiene texto, por lo general usado para reflejar los diálogos o los pensamientos de los personajes.

Encuadre Plano Narrativo que define la cercanía o lejanía con la que se observa una escena o un personaje, y que influye en la emoción transmitida.

El arquetipo: Un tipo de personaje o situación universal presente en diferentes relatos (el héroe, el sabio, la sombra, etc.) que ayuda a que el lector o jugador se identifique.

Narrativa Ambiental Manera de contar una historia a través del aspecto visual y sonoro del entorno, donde los escenarios ofrecen pistas sobre el contexto, los sentimientos o los sucesos del pasado.

Referencias Bibliográficas

- Chinn, M., & McLoughlin, C. (2009). *Curso de novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gili, SL.
- Hernández, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos: Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Mckee, R. (2014). *El guión story*.
- 05 FECYT 3704 TRABAJO GRADO.pdf. (s. f.). Recuperado 13 de mayo de 2024, de <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/10691/2/05%20FECYT%203704%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Aldana, J. A. C. (2019). Del cómic a la novela gráfica: Mutaciones editoriales de la historieta colombiana en el siglo XXI. *Mitologías hoy*, 20, 61-77. <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.662>
- Campalans Moncada, C. E. (2015). *Narrativas transmedia: Entre teorías y prácticas*. Editorial UOC. https://elibro.net/es/ereader/utnorte/57674?fs_q=narrativa__transmedia&prev=fs&page=15
- Dittus, R. (2022). Relatos híbridos o transmedia storytelling: El caso de Policía del Karma. *deSignis*, 37, 181-190. <https://doi.org/10.35659/designis.i37p181-190>
- Guereñu, D. de, & Manuel, J. (2014). *Hacia un cómic de autor: A propósito de «arrugas» y otras novelas gráficas*. Publicaciones de la Universidad de Deusto. https://elibro.net/es/ereader/utnorte/42780?fs_q=novela__gr%C3%A1fica&prev=fs

Lamarre, G. (2019). *Storytelling como estrategia de comunicación: Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores*. Editorial GG.

https://elibro.net/es/ereader/utnorte/210910?fs_q=storytelling&prev=fs

Lupton, E., & Marcos Lantero, Á. (2019). *El diseño como storytelling*. Editorial GG.

https://elibro.net/es/ereader/utnorte/210907?fs_q=storytelling&prev=fs

Méndez, B. P., & Parra, A. G. (s. f.). *Storytelling, neuromarketing y la industria del videojuego:*

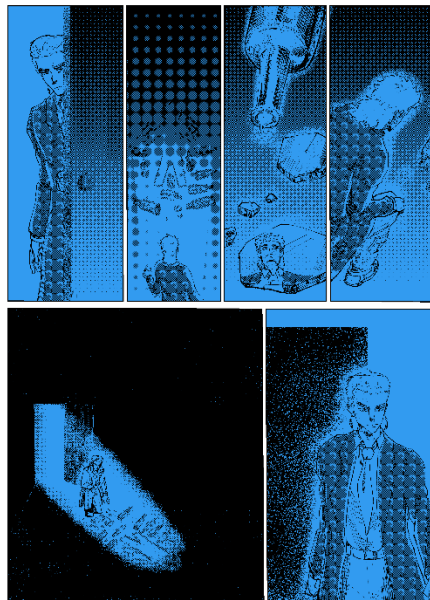
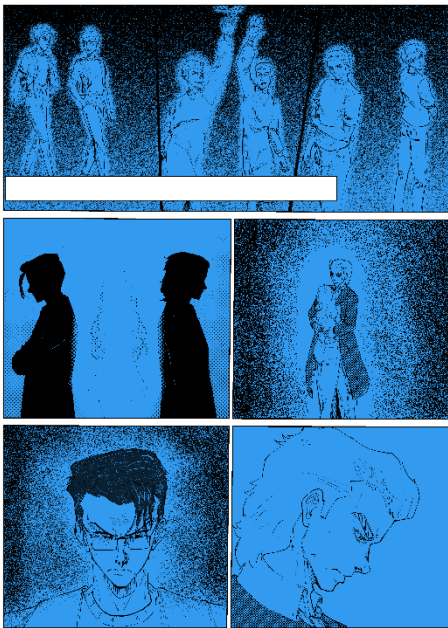
El papel de la narrativa en la generación de valor añadido para el consumidor.

Terrabytetales. (2025). *Los 10 mejores cómics y novelas gráficas basadas en videojuegos, clasificados.* <https://tbt.atsit.in/es/posts/3878335590/>

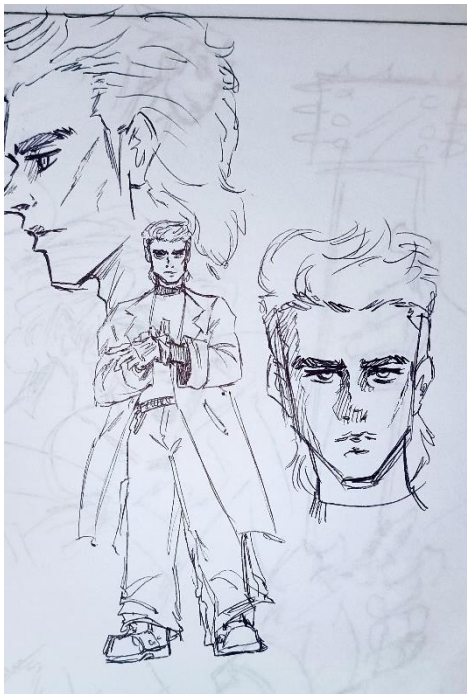
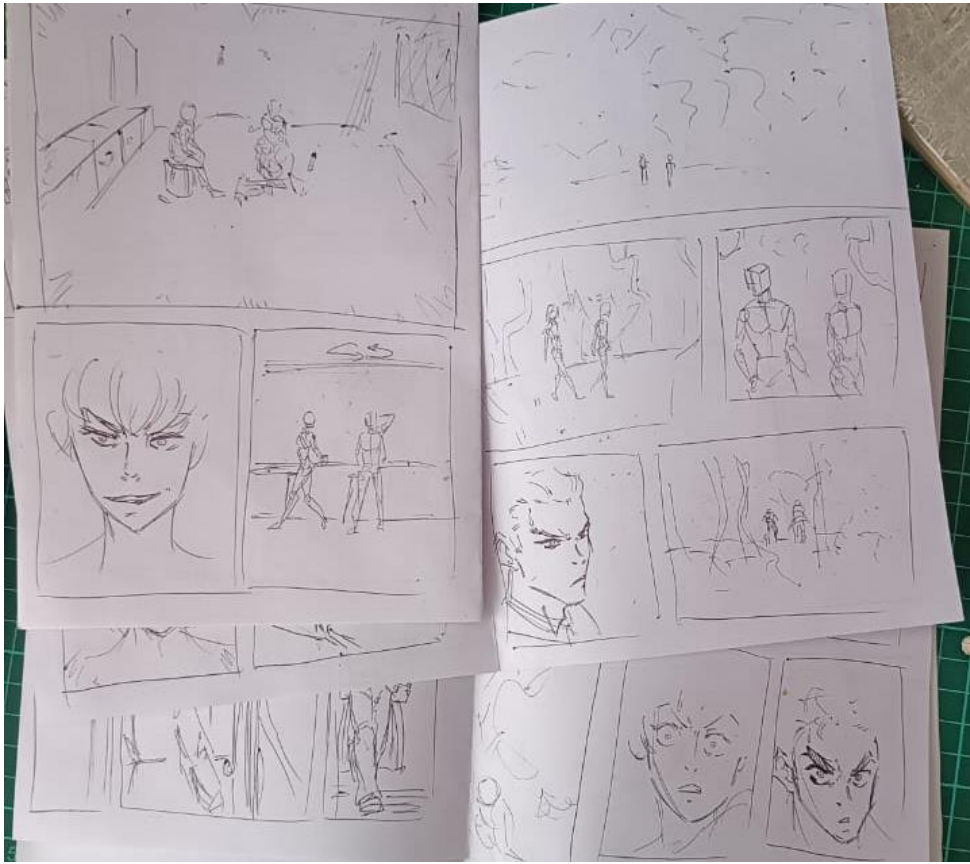
Anexos

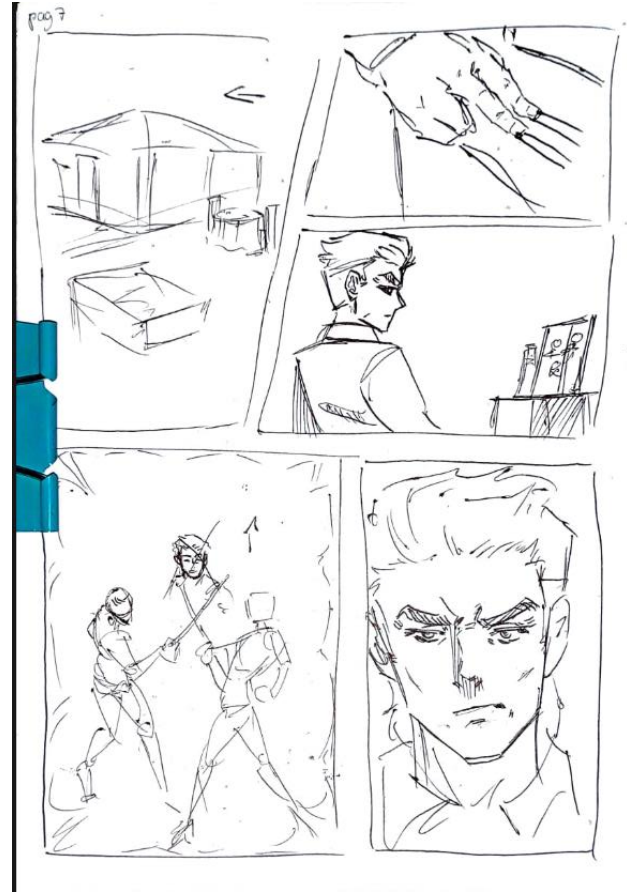
Páginas





Bocetos





Entrevista

