

FERNANDA  
BUITRAGO

CRISTIAN  
CASTAÑEDA

*Ángel Mortal*





**ÁNGEL MORTAL**

**ÁNGEL MORTAL  
NOVELA GRÁFICA**

**LUISA FERNANDA BUITRAGO ROBLEDO  
CRISTIAN DAVID CASTAÑEDA MONTOYA**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE ARTES VISUALES**

**ÁNGEL MORTAL**

**ÁNGEL MORTAL  
NOVELA GRÁFICA**

**LUISA FERNANDA BUITRAGO ROBLEDO  
CRISTIAN DAVID CASTAÑEDA MONTOYA**

**Director  
LUIS ALDANA VÁSQUEZ  
Realizador de Cine y Televisión  
Docente Catedrático**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE ARTES VISUALES**

**PEREIRA – RISARALDA**

# ÁNGEL MORTAL

*Dedicado a:*

*Nuestros padres, quienes nunca perdieron la esperanza,  
en que nosotros alcancemos el éxito profesional, y claro está,  
amarnos en cada uno de esos momentos caóticos  
al realizar “Ángel Mortal” la novela gráfica. Esto es para ustedes.*



## **AGRADECIMIENTOS**

*El proyecto Ángel Mortal la novela gráfica, indudablemente ha llegado hasta aquí, gracias a quienes nunca perdieron la fe en nosotros; a nuestros padres, Ancizar Castañeda Pérez, Liliana Montoya Reyes, Rosario Robledo Ocampo y Jairo Alberto Buitrago Pérez, por darnos tan excelente privilegio de ser profesionales, por brindarnos el valor de la responsabilidad y perseverancia para alcanzar nuestras metas.*

*A Nuestros modelos, quienes encarnaron los personajes de tan bella novela “Ángel Mortal”: Daniela Buitrago Robledo y Julián Salazar, por personificar a los protagonistas quienes fueron los primeros personajes creados por la autora, a Tenny Oh y Oscar Andrés López, por ser parte de tan increíble proyecto. A ustedes chicos sin su aporte este proyecto “La Novela Gráfica: Ángel Mortal” jamás hubiese sido posible, y la autora e ilustradores les agradece por tan valioso esfuerzo y el darle vida a “Ángel Mortal”.*

*A Luis Aldana Vásquez, quien fue nuestro maestro desde el inicio en ese aprendizaje profesional. Luis conoció “Ángel Mortal” la novela literaria cuando apenas era un embrión, y ahora gracias a él, hemos creado juntos la novela gráfica, gracias profesor por estar siempre ahí, guiándonos, enseñando, y sobre todo: amar y luchar por los sueños y pasiones que nos hacen dignos de cada uno de nosotros*

*Así que, querido Profesor y Padres, estos pequeños aprendices de la vida, gracias a ustedes darán el siguiente paso*

*Y como dice Cerati: ¡GRACIAS TOTALES!*

**INDICE GENERAL**

INTRODUCCIÓN .....	8
1. RESUMEN.....	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	11
2. OBJETIVOS.....	12
3.1. General .....	12
3.2. Específicos.....	12
3. CAPITULO I.....	13
NO ME LLAMES CÓMIC, LLÁMAME NOVELA GRÁFICA.....	13
4.1. Cómic definiciones .....	13
4.2. Origen .....	14
4.3. Breve mirada el cómic a nivel mundial.....	20
4.4. Movimientos predecesores a la novela gráfica .....	24
4.5. Los cómics casi para adultos .....	29
4.6. Atención: el comic book regresa como el comix underground (advertencia: no apto para doble moralistas).....	36
4.7. Urgente: ¡el direct market salva los comic books! Y ¡ha nacido el cómic alternativo! .....	40
4.8. Avance de último minuto: ¡la novela gráfica y su primer boom! .....	45
4.9. Se informa y se pide que interrumpa lo que está haciendo: ¡por fin ha llegado la novela gráfica! .....	47
4.10. Se anda diciendo por ahí que: ¿la novela gráfica como cómic literario? 51	
4. CAPÍTULO II.....	54
DE UNA NOVELA LITERARIA A UNA NOVELA GRÁFICA “ÁNGEL MORTAL” ..	54
5.1. Origen .....	54
5.2. Adaptación .....	54
5.3. Análisis literario de la novela “Ángel Mortal” .....	55
5.4. Personajes y contexto regional .....	82
5.5. Sobre la realización de la novela gráfica “Ángel Mortal”. .....	84
5.6. Storyline .....	85
5.7. Escaleta .....	85
5.8. Guion.....	88

5.9. Story Board.....	105
5. CAPÍTULO III.....	124
PROCESO ILUSTRATIVO DE LA NOVELA GRÁFICA “ÁNGEL MORTAL” .....	124
6. CAPÍTULO IV .....	133
INSTALACIÓN DIORAMAS DE LOS ESCENARIOS RELEVANTES DE LA NOVELA GRÁFICA “ÁNGEL MORTAL” .....	133
7.1. Definición de papercutting (Corte de papel) .....	133
7.2. Papercutting a nivel mundial .....	135
7.3. Referentes de artistas de papercutting.....	135
7.4. Proceso de elaboración de los dioramas (Papercutting) .....	136
7. REFERENCIAS (IMÁGENES) .....	142
8. CONCLUSIONES .....	148
9. RECOMENDACIONES.....	150
10. BIBLIOGRAFIA.....	152
10.1. Libros:.....	152
11. WEBGRAFIA.....	153

## INTRODUCCIÓN

En este proyecto se lleva a cabo una mirada superficial de la historia del cómic, como base fundamental de los inicios de la novela gráfica, partiendo de esto para realizar el proceso de creación de la novela gráfica Ángel Mortal, basada en la novela literaria de la misma. Por medio de los siguientes objetivos: hacer una adaptación del manuscrito original por medio de la elaboración del resumen y la guionización de cada una de las escenas; creación de los personajes a partir de modelos con características similares a las descritas en el libro Ángel Mortal, encontradas en el contexto regional al igual que los escenarios, interviniéndolos en un proceso de digitalización para el desarrollo de las ilustraciones que irán en cada una de las viñetas que es el paso a seguir para la estructura del cuerpo de la novela gráfica como obra final.

Luego del proceso ilustrativo se crearon los escenarios principales en formato diorama como complemento de la obra junto con los retratos pictóricos de los personajes protagónicos; dejando un material digital de la novela gráfica Ángel Mortal y del proyecto como base para futuros trabajos de pregrado con enfoque a al cómic y la novela gráfica en la Universidad Tecnológica de Pereira.

## 1. RESUMEN

El cómic desde su nacimiento ha sido acogido por las culturas populares, pero en la medida que estaba “bajo tierra”, en lo underground, solo era utilizado como una fuente de ideas a tal punto de que los mismos autores se mantenían al margen de otros artistas y otras artes, dada la estigmatización del título que tenía un creador de cómics.

En este proyecto se da una mirada a la historia del cómic y de cómo forma parte de esta investigación; desde sus inicios, sus primeros autores y obras más representativas que dieron pie a la evolución del nombre y contenido del mismo término, dando paso al de Novela Gráfica, los impactos que se han generado y demostrar el cambio significativo que ha traído consigo este nuevo nombre.

En función a la creación de la novela gráfica Ángel Mortal –objetivo central del proyecto-, se cuenta con varios autores que desde su disciplina y con sus teorías, brindan importante aporte conceptual. En el libro de “La Novela Gráfica” de Santiago García pasaremos un recuento visto desde el punto de vista comercial y comunicativo hasta la magnificencia de obras literarias llevadas a representaciones gráficas. Will Eisner en “El cómic y el Arte Secuencial” aporta a la realización de proyecto dando un uso adecuado a los fundamentos y bases necesarias, desde la creación del Guion, hasta la Visualización de cada una de las viñetas de forma tal que sea una Composición agradable para el Lector. “La creación de personajes para novela gráfica” de Alexander Danner ofrece un panorama sobre los diferentes puntos de vista que se deben tener en cuenta al momento de realizar la obra. Así pues en este proyecto se lleva a cabo la investigación necesaria para la elaboración de los personajes apoyados en nuestro cotidiano, buscados de acuerdo a intereses para el desarrollo de la novela.

Asimismo se busca encontrar la manera adecuada de acercar al lector al contexto actual, permitiendo que sea por medio de los personajes donde se sienta un poco más identificado, tomando personas reales y lugares conocidos de la ciudad de Pereira al momento de la creación de las ilustraciones, partiendo desde la fotografía para el inicio de éstas.

Con lo anterior, lo que se busca es una estética propia que apoye y caracterice la creación de la novela gráfica, puesto que es una adaptación de una obra literaria original, encontrando cabida en el contexto Pereirano y Risaraldense en el medio de creaciones de novelas gráficas, abriéndose paso también a la historia de la novela gráfica en Colombia.

### **PALABRAS CLAVES**

*Cómic, novela gráfica, adaptación, literatura, fantasía, ilustración.*

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Por medio de representaciones pictóricas y visuales se busca resolver de forma ilustrativa la manera de contar un relato literario partiendo desde la idea de la fantasía, narrando acontecimientos que contextualizan un mundo no tan ajeno a la realidad y fundamentándose en comportamientos cotidianos que apoyan y dan origen a la personalidad y actitudes de los personajes, abriendo un puente entre lo imaginario y lo real.

A partir de las características actitudinales de los personajes, se originan los diálogos que determinan la interlocución y los momentos íntimos entre los personajes, basados en el hecho que el diálogo creado adecuadamente en el relato literario es fundamental para la implementación del guion en la novela gráfica, ya que en conjunto con las representaciones ilustrativas crean el ambiente en el que se ve inmerso el lector; al asociar el lenguaje visual con el escritural.

En los últimos años las creaciones de novelas gráficas han sido caracterizadas por ser adaptaciones a novelas literarias ya conformadas y existentes, encontrando la manera exacta de la caracterización de los personajes y la solución que le dan a la creación de los espacios en que se desenvuelven, el contexto y los lugares abriendo paso a nuevos mundos que nos acercan más a su realidad. Pues bien, la creación de “Ángel Mortal” sugiere la misma interpretación del mundo fantástico en el que los personajes se desenvuelven, retomando un poco lo cotidiano con el valor agregado de que ésta es una creación literaria original.

Por medio de esta creación, se busca resolver de manera adecuada los siguientes cuestionamientos ¿Cómo llegar a un público joven?, ¿Cómo conseguir la aceptación de ése público en la ciudad de Pereira?, ¿Cómo lograr una caracterización exacta al momento de realizar las representaciones?, es excavando e indagando en las diferentes posibilidades de representación en la actualidad que se puede encontrar la manera para que una novela gráfica pueda tener la misma calidez y esencia que una novela literaria.

## 2. OBJETIVOS

### 3.1. General

Crear una novela gráfica a partir de una novela literaria “Ángel Mortal”, eligiendo algunas escenas como tema central en la creación para visualizar y dar vida a los personajes.

### 3.2. Específicos

- ⇒ Elaborar un cuerpo de texto sobre los orígenes de la novela gráfica, sus características en el contexto latinoamericano y su nivel de importancia en el arte contemporáneo como una forma de expresión popular y artística.
- ⇒ Ilustrar los personajes protagónicos y secundarios a partir de la descripción física de ellos en la novela literaria “Ángel Mortal”
- ⇒ Recoger una estética particular, de autoría propia para mostrar un lenguaje visual en función del escritural.
- ⇒ Desarrollar el guion para la novela gráfica con adaptación de la novela literaria Ángel Mortal.
- ⇒ Brindar un soporte ilustrativo del proceso de creación de la novela gráfica Ángel Mortal.



### 3. CAPITULO I

#### NO ME LLAMES CÓMIC, LLÁMAME NOVELA GRÁFICA.

***“Escribir cómics puede definirse como la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos, la construcción de la secuencia de dicha narración y la composición de los diálogos. Es, a un mismo tiempo, parte y todo del medio. Es una habilidad especial, cuyos requisitos no suelen ser los de otras formas de escritura, pues está relacionada con una técnica en particular”<sup>1</sup> (EISNER, 2002)***

#### 4.1. Cómic definiciones

**Cómic según la definición diccionario RAE<sup>2</sup> (ESPAÑOLA, DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA):** “1. m. Serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia. 2. m. Libro o revista que contiene cómics.”<sup>3</sup> (ESPAÑOLA.)

**Definición de cómic según varios autores:**

**Scott McCloud** (DANNER, 2009) lo define como <<imágenes pictóricas y yuxtapuestas en una secuencia deliberada que tienen la intención de transmitir información y/o provocar una respuesta estética en el espectador.>><sup>4</sup>

**Javier Coma** (RODRÍGUEZ, 1991) define el cómic como <<narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas>><sup>5</sup>

**Umberto Eco** (RODRÍGUEZ, 1991) <<La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión

<sup>1</sup> EISNER, WILL. (2002). *EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL*. (pág. 124). BARCELONA: NORMA, EDITORIAL.

<sup>2</sup>ESPAÑOLA, R. A. (s.f.). *DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA*. Recuperado el 15 de MARZO de 2016, de REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>

<sup>3</sup>ESPAÑOLA., R. A. (s.f.). *REAL ACADEMIA ESPAÑOLA*. Recuperado el 15 de MARZO de 2016, de REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: <http://dle.rae.es/?id=9vpr4Ha>

<sup>4</sup> DANNER, A. (2009). *DISEÑO DE PERSONAJES PARA NOVELA GRÁFICA*. En A. DANNER, *DISEÑO DE PERSONAJES PARA NOVELA GRÁFICA*.(pág. 187).EDICIONES,G. GILI, S.A.

<sup>5</sup> RODRÍGUEZ, D. J. (1991). *EL CÓMIC Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA: los tebeos en la enseñanza*. En D. J. RODRÍGUEZ, *EL CÓMIC Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA: los tebeos en la enseñanza*. (pág. 17). MÉXICO: EDICIONES, G. GILI, S.A.

*oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades partenaristas de los organizadores...*

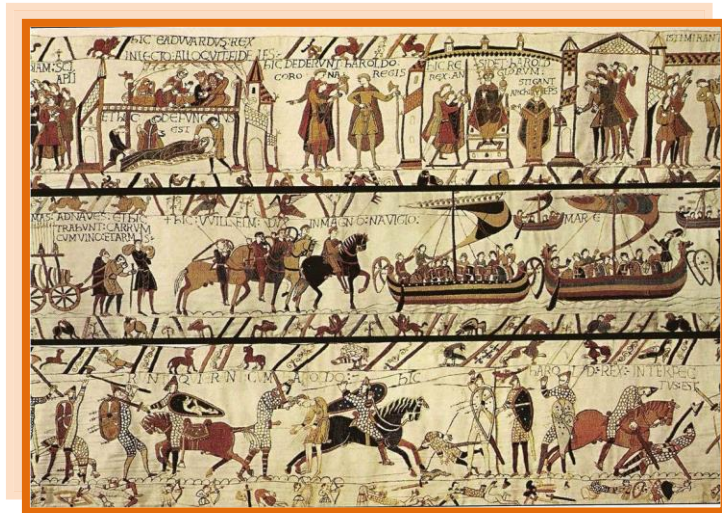
*Así, los cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes.>><sup>6</sup>*

**Elisabeth K. Baur** (RODRÍGUEZ, 1991) <<Es una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen>><sup>7</sup>

Para dar inicio sobre la definición del término *Novela Gráfica*, primero se tendrá que dar unos pasos atrás en la historia, donde el *cómic* fue el principal pionero de este nuevo movimiento. Es, así como este capítulo partirá desde el origen del *tebeo*, *comic*, *historieta*, hasta llegar a nuestro objetivo: “*La Novela Gráfica*”.

## 4.2. Origen

El *cómic* es fruto de varios siglos de experimentación, de ahí, la narración obtenida, es gracias a la sucesión de imágenes que se remonta a formas artísticas y comunicativas como: los jeroglíficos egipcios, que representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos realizados sobre hojas de papiro, y también hacían murales en forma de tira, que incluían imagen y texto; las cristalerías, *El Tapiz de Bayeux* (SANZ, 2010) [ Ilustración 1]; y como las bandas que rodean las columnas romanas conmemorativas.



**Ilustración 1 [ EL TAPIZ DE BAYEUX .1077]**

<sup>6</sup> RODRÍGUEZ, D. J. (1991). EL CÓMIC Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA: los tebeos en la enseñanza. En D. J. RODRÍGUEZ, *EL CÓMIC Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA: los tebeos en la enseñanza*. (pág. 17). MÉXICO: EDICIONES, G. GILI, S.A.

<sup>7</sup> RODRÍGUEZ, D. J. (1991). EL CÓMIC Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA: los tebeos en la enseñanza. En D. J. RODRÍGUEZ, *EL CÓMIC Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA: los tebeos en la enseñanza*. (pág.18). MÉXICO: EDICIONES, G. GILI, S.A.



[Ilustración 2 \[ALELUYAS DEL PITI-MINI.MADRID 1865\]](#)

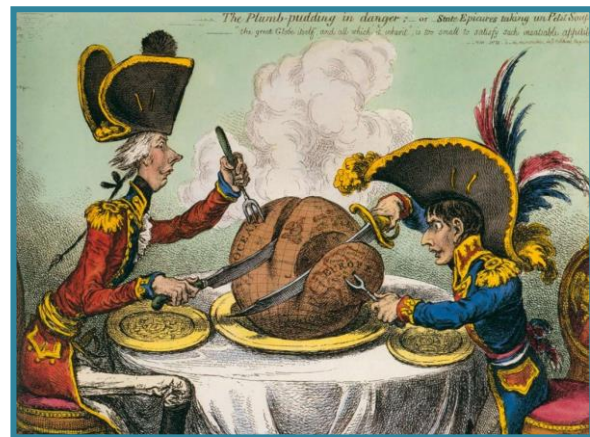
Dado que *James Gillray* fue el primer antecedente del cómic. *Rodolphe Töpffer*, pedagogo, pintor, escritor y caricaturista suizo, sería el padre de la historieta moderna, por lo que en sus obras se asemeja más a la *novela gráfica*.

Las obras de *Töpffer*, se muestran por su propia forma narrativa, a través de unas imágenes más sencillas y

A partir del siglo XVIII, cuando aparecen expresiones realmente cercanas a la historieta. Entre las cuales cabe situar a los estandartes usados para el romance griego, *las aucas o aleluyas*<sup>8</sup> (PIFFIA, 2009) [Ilustración 2] más elaboradas y por supuesto, las caricaturas.

Siendo así el primer antecedente del cómic, fue el caricaturista y grabador británico, *James Gillray*, reconocido por sus aguas fuertes, basadas en sátiras políticas y sociales de la época: 1792 a 1810.

Sus caricaturas más reconocidas son las que están dedicadas a Jorge III y a *Napoleón I* (LUGO, 2013) [Ilustración 3].



[Ilustración 3 \[JORGE III Y NAPOLEON I\]](#)

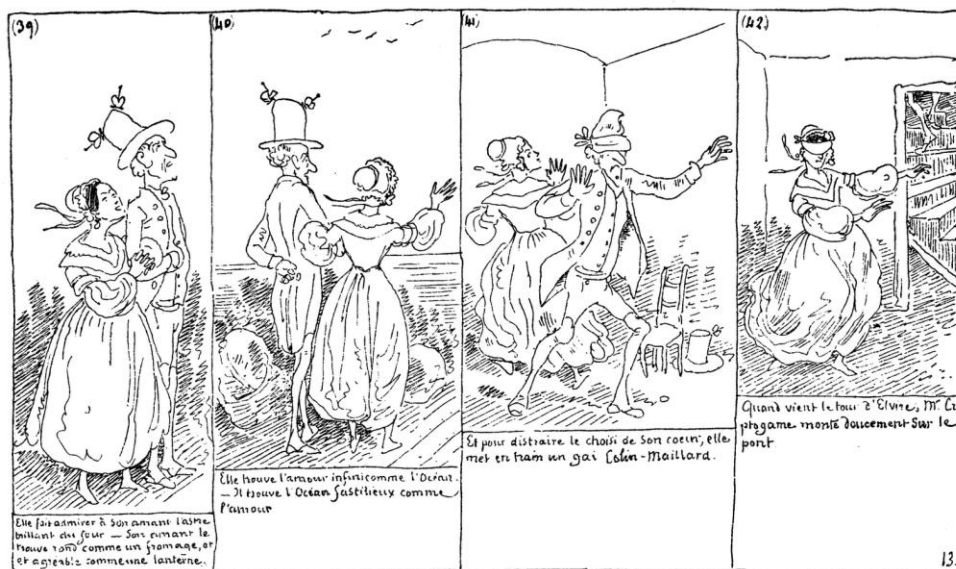
<sup>8</sup> “destinadas fundamentalmente a satisfacer las necesidades de instrucción de niños y adolescentes. Estas publicaciones, que comenzaron a editarse en Francia a partir de 1820, se caracterizaban por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones, aunque, a diferencia de la historieta, los textos no se integraban orgánicamente dentro de los dibujos, sino que se adicionaban a modo de explicación complementaria al pie de los grabados”. PIFFIA. (21 de MAYO de 2009). ESTUDIO COMIC. Recuperado el 15 de MARZO de 2016, de ESTUDIO COMIC: <http://estudiocomic.blogspot.com.co/2009/05/2-historia-del-comic-aleluyas-o-aucas.html>



espontáneas. Sus cómics nacieron como una diversión para él y sus alumnos, cabe aclarar que *Töpffer*, creó su propio internado en 1824, en el cual acogió jóvenes estudiantes de toda Europa.

Ya en el año 1827, dedica un libro entero a narrar una historia en dibujos "*Literatura en Estampas*". Pero es en 1845 cuando publica *Histoire de Monsieur Cryptogame (Historia del señor Cryptogame)* (PÉREZ, 2011) [Ilustración 4], en 11 capítulos en *L'illustration*. La obra es un seminario parisino ilustrado; lo que la convirtió en la primera historieta serializada, en revista y posteriormente recopilada como álbum, proceso que sería el habitual en el cómic franco belga durante casi todo el siglo XX.

*Töpffer*, manejaba temas ligeros y frívolos, viajes satíricos en los que el protagonista, salta de un suceso extraordinario en suceso extraordinario, impulsado por casualidades exageradas: tradición satírica Europea.



**Ilustración 4 [RODOLPHE TÖPFFER, HISTOIRE DE MONSIEUR CRYPTOGAME, 1830]**

Como dice *Santiago García* en la *Novela Gráfica*<sup>9</sup>(GARCÍA, 2010):

*“El primer autor del cómic de la historia es un autor vocacional, no profesional. Como hemos visto, crea sus historietas para uso privado y sólo de forma tardía y reticente les da una salida pública.”*

<sup>9</sup> GARCÍA, S. (2010). LA NOVELA GRÁFICA. En S. GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA (pág. 53). BILBAO: EDICIONES, ASTIBERRI.

Siendo así, *Töpffer* muestra en su obra el poco gusto al producto industrial, y a la cultura de masas, cosa que, por lo visto actualmente el *cómic* se ha expuesto como un medio de masas masivos en la cultura, en lo social, económico y político. Cuando el padre del término *Cómic* nunca lo vio así, siempre estando a la distancia, eso sí, llegaba en el momento indicado. No saturarse y propagarse como una enfermedad, atacando intelectos llenos de basura, más bien, debería llegar en ese punto en que el intelecto humano, necesite de un descanso, llegando a si como un medio de diversión, burla y sátira de una forma clara.

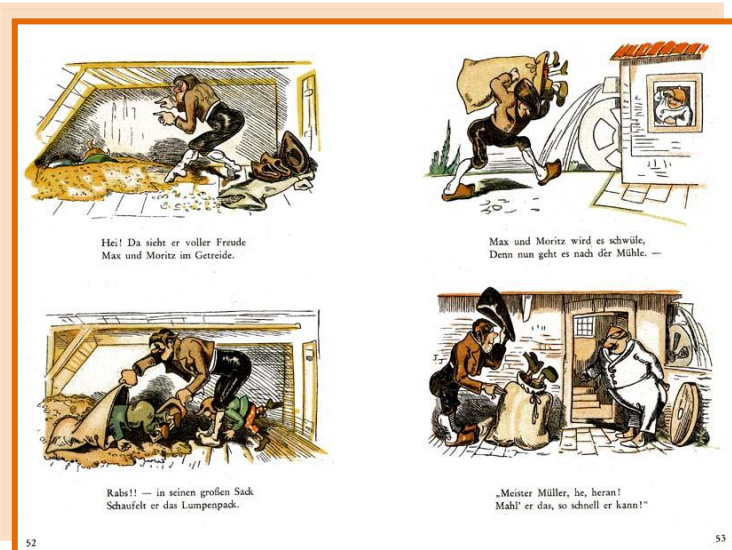
Llegada la segunda mitad del siglo XIX (1790 – 1909) el *cómic* americano, tiene como principal soporte las mismas características del *cómic* europeo: las revistas satíricas.

*Wilhelm Busch* (1832 – 1908); pintor, poeta y caricaturista. Fue la figura decisiva para el desarrollo del *cómic* americano. En 1865 publica una historieta titulada *Max und Moritz* (*HIPERTINTA*) [Ilustración 5], protagonizada por dos muchachos. *Busch*, utilizaba una narración ágil propia del *cómic* moderno, con un estilo caricaturesco muy sencillo, en el que, cada viñeta iba acompañada con un par de versos, que añadían propiamente un ritmo musical al relato. Lleno de humor negro y violencia, lo sitúan en las odiseas pedagógicas de *Töpffer*.

*Smolderan*:

“La batalla en el estilo de “boceto libre” y el sofisticado “Estilo de plancha de Cobre” será central para el surgimiento de la historieta moderna”.<sup>10</sup>

(GARCÍA, 2010)



**Ilustración 5 [LAS TRAVESURAS DE MAX Y MORITZ, PERSONAJES CREADOS POR WILHELM BUSCH. 1865]**

<sup>10</sup> GARCÍA, S. (2010). LA NOVELA GRÁFICA. En S. GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA (pág. 56). BILBAO: EDICIONES, ASTIBERRI.





neoyorquino. Lo que hizo *Outcault*, fue crear los primeros cómics en las cuales se combinaban imágenes, con la integración de diálogos en los bocadillos.

En *Yellow Kid*, se identifican otras condiciones de que sitúan al cómic como un lenguaje totalmente original, la permanencia estable del personaje a lo largo de una serie y secuencia de imágenes consecutivas, para articular el relato.

*Yellow Kid*, era una especie de *cómic* documental que reflejaba y documentaba, situaciones reales que vivían los ciudadanos. Era una caricatura editorial, donde sucedían historias de gente común, para gente común.

Las primeras tiras cómicas eran diarias, en blanco y negro, apareciendo dispersos en el periódico, pero poco a poco fueron llevadas a una determinada página, en las que, en algunos casos se llegó a formar una verdadera narración ilustrada.

En el comienzo del siglo XX (1890-1999), se incluye un lugar destinado a los cómics, de manera que, el cómic dejó de ser una tira diaria, para ocupar una o varias páginas completas. Es ahí, donde aparece cómics originales y vanguardistas, que tendían a la experimentación como lo hace *Winsor McCay*, dibujante de *strips*, lo que lo llevó a ser una gran innovador de la historieta, por su audacia en el encuadre y en la utilización de diferentes planos, y en la belleza de sus dibujos.

Sin duda, el cómic de vanguardia empieza a utilizar nuevos recursos como: la utilización del gran plano general; viñetas panorámicas; el empleo de viñetas circulares y ovaladas en sustitución de las tradicionales; la reproducción del efecto de sobreimpresión o la utilización de imágenes ópticamente distorsionadas como lo haría la estética cinematográfica.

En 1963 el arte pop, movimiento pictórico vanguardista, adopta los personajes y las onomatopeyas del cómic, como material expresivo. *Roy Lichtenstein* (RAMÉ, 2013) [Ilustración 7] lo hace en sus cuadros.



Ilustración 7 [ "DROWNING GIRL" ROY LICHTENSTEIN .1963]

#### 4.3. Breve mirada el cómic a nivel mundial

##### A. Europa:

- **Alemania:** Con uno de los pioneros del cómic, *Wilhelm Busch*. Con su creación más celebrada fue la pareja de pilluelos *Max und Moritz*.

Y en el año 1934, la tira cómica más popular fue *Vater und Sohn*, de *E. O. Plauen*, que desarrollaba historias jocosas y sin palabras protagonizadas por un caballero y su travieso hijo. Es importante señalar que, en la época de Hitler, se prohibió cualquier tipo de historietas, por lo que se estancó el desarrollo.

- **Bélgica:** Una de las tiras más famosas sería: *Tintín*, creada por *Georges Rémi* (alias *Hergé*) en 1929 para "*Le Petit Vingtième*".

En 1938 nacería una de las más importantes publicaciones de cómic que existieron, el semanario "*Le Journal de Spirou*", el cual dio confianza y espacio para que muchos autores desarrollaran su estilo en sus páginas. Allí se destacaron personajes como: *Les Schtroumpfs*, conocido en español como *Los Pitufos* en 1958, de *Pierre Culliford* (alias "Peyo").

- **España:** A partir de 1917, es cuando el comic cobra más importancia, gracias a los dibujos de gran calidad de la revista infantil "*TBO*" (de ahí el término "tebeos" para los cómics en España); allí aparecerían, entre otros: *El profesor Franz*, de *Copenhague*; y *La familia Ulises*, de *Benejam*.

En 1921 se comenzó a publicar la revista "Pulgarcito" (relanzada en 1947); allí aparecieron personajes como: Los gemelos *Zipi y Zape*, 1948, de *Escobar*; *Las hermanas Gilda* 1949, de *Vázquez*; *El reporter Tribulete* 1951, de *Cifré*; y los aún vigentes *Superagentes secretos de la T.I: Mortadelo y Filemón* 1958, de *Francisco Ibáñez*.

- **Francia:** El cómic se denomina *bande dessinée*. En el año 1934 apareció la primera tira cómica diaria: *Las aventuras del profesor Nimbus*, un sabio despistado, que era una creación de *André Daix*.

Muy influenciado el cómic francés por el de Bélgica, se publicó mucho a personajes de autores belgas, como *Tintín*, de *Hergé*. En 1959 apareció la revista "*Pilote*", publicación semanal que daría a conocer



a personajes como *Astérix* y *Obélix* con su perrito *Ideafix*, una creación de *Goscinnny* y *Uderzo* en los dibujos.

Desde 1973 se desarrolla el *Festival d'Angoulême*, que es "el" festival francés del cómic, y que se ha convertido en una institución anual y en la cita europea obligada para todos los amantes de la historieta. En 1990 aparece la editorial *L'Association*, que daría a conocer a autores como: *La mazmorra*, de *Blain*; *Pascin*, de *Sfar*, y *Persépolis*, de *Satrapé*.

- **Italia:** los pioneros fueron *Antonio Rubino* con *Pippotto e Barbabucco*, y *Attilio Mussino* con *Bilbolbul*.
  - **Suiza:** Con el padre del cómic moderno: *Rodolphe Töpffer*, sus obras se publicaban en álbumes horizontales con una tira de viñeta, en sus cómics *Les amours de M. Vieux Bois*, de 1827, y *Le docteur Festus*.
  - **Inglaterra:** Con el primer precursor del Cómic: *James Gillray*. En 1867 llegaría lo que muchos consideran como el primer personaje del cómic inglés: *Ally Sloper*, creado por *Charles Ross*, con dibujos de *Marie Duval*. En 1890 fue el auge de las revistas de comics, con el primer número de *Comic cuts*, editado por *A. Harmsworth*.
- B. Estados Unidos:** *Outcault* crea a *Yellow Kid*; *Tarzán*, de *Hal Foster*; *Popeye el marino* creado por, *Elzie Segar*; *Felix the Cat (El gato Félix)*, de *P. Sullivan*; *Betty Boop*, de *Fleisher* y *Counihan*; *Mickey Mouse* (el ratón Mickey), de *Walt Disney*; *Donald Duck* (el pato Donald), también de *Walt Disney*, y finalmente, *Tom y Jerry*, de *W. Hanna*; y *J. Barbera*.

En 1950 aparecería la serie *Peanuts*, de *Schulz*, con sus personajes *Charlie Brown*, *Lucy*, y, sobre todo, *Snoopy*; *Daniel el travieso*, de *Ketcham*.

- C. Japón:** Puede decirse que los antecedentes del manga (el cómic japonés) son los *Ukiyo-e*, grabados que proliferaron durante el Período del Edo (1600-1867), una época de dictaduras feudales que provocó descontento y frustración social. Estos grabados solían ser parodias políticas que retrataban fielmente las costumbres cotidianas de la cultura japonesa de la época.

En 1945 cuando se crea un antes y un después en la historia del manga, de la mano de *Osamu Tezuka*, quien sería el responsable por completo de toda la estética, la narrativa y la puesta en página de lo que conocemos actualmente como Manga. La obra de *Tezuka* que

revolucionó el mundo del manga fue *Shin Takarajima* (La nueva isla del Tesoro).

Las series se desarrollaron con longitudes extensas y numerosas sagas, como en el caso del popular manga *Dragon Ball*, creada por *Akira Toriyama*, inspirado en una vieja leyenda china, en la que se narran las aventuras de *Goku* y de todos los personajes a los que va conociendo a lo largo de más de siete mil páginas.

## D. Latinoamérica:

- **Argentina:** En el año 1957 debutaría, en las páginas de "Hora Cero", en la que solo aparecería, sino hasta 1959), una historieta de "ciencia ficción" destinada a convertirse en uno de los pilares del comic universal: *El Eternauta*. Con los dibujos de *Francisco Solano López*.

El 29 de septiembre de 1964 se publica; "*Mafalda*" acaba de nacer. Obra de *Quino*. *Mafalda* comienza a hacerse famosa, al igual que otros personajes como: "*Felipe*", "*Manolito*", "*Susanita*" y "*Miguelito*". En 1966 *Mafalda* ya se edita en varios periódicos del interior, y, para Navidad, aparece el primer libro de recopilaciones de las tiras, que se agota en dos días; *Mafalda* ya es un "boom".

- **Brasil:** Las historietas, en Brasil, se denominan *quadrinhos*. El 18 de junio de 1951, se realiza en São Paulo la primera exposición internacional del cómic, fue la primera vez que se realizó un análisis serio de la historieta como medio de comunicación de masas. En la década del '60 tuvo su auge el cómic de superhéroes, con personajes como "*Capitão 7*", "*Escorpião*", "*Raio Negro*" y "*Judoka*". Dentro del género policial surgió "*O Anjo*", creado por *Colin*.
- **Bolivia:** La revista más importante fue "*Cascabel*", aparecida en 1961, creada por *Pepe Luque* y *Rulo Vali*, con dibujos, caricaturas, y con tiras como "*La Maquinista*" (de *Villas*) y "*Rayo justiciero*" (de *Luque*).
- **Chile:** En 1949, en "*Okey*", debuta *Condorito*, un personaje creado por *Pepo*. *Condorito* finalmente se independiza (en 1955 tuvo revista propia), y llega a ser el personaje más importante de Chile, ya que su sano humor y el contenido de sus aventuras lo han dado una gran proyección y aceptación mundial.
- **Colombia:** En 1962 comienza a publicarse en el diario "*El Tiempo*", de Bogotá, la tira cómica más popular y representativa *Copetín*, de *Ernesto*

*Franco*. En la misma década aparecerían personajes como: *Calarcá*, de *Garzón*, en el diario *El Tiempo*; *La Gaitana*, de *Díaz*, en *El Espectador*; *Iban*, de *Puerta y McCormick*, en "El Pueblo" de Cali; y *Tukano*, de *Peña*.

- **Cuba:** En 1959 llegaría *Supertiñosa*, de *Virgilio y Behmaras*, que era una parodia sobre el personaje norteamericano "Súperman", pero se considera que el que renovó el lenguaje humorístico de la historieta cubana fue *Salomón*, un mutante perturbado, obra de *Chago*.

En cuanto a las revistas, hay que destacar a "*Carteles*", "*Bohemia*" y "*Avance*" con autores como *Fuentes*, *Rodríguez y Fornés Collado*; y a las clandestinas "*Mella*", con la tira *Pucho*, de *Martínez y Behmaras*; y *El Cubano Libre*, con "*Julito 26*" y "*Juan Casquito*", ambos de *Chago*.

- **Ecuador:** *Panfleto*, con sus aventuras en una tira cómica que se publicaría en la revista del mismo nombre, a cargo de *Iván Valero Delgado*.
- **México:** Las historietas se denominan *monitos*. la edad de oro del cómic mexicano, llega con tiras de las del negrito *Memín Pinguín*, aparecida en 1945, con guión de *Vargas Dulché* y dibujos de *Cabrera y Valencia*, y con la tira cómica familiar "*La Familia Burrón*", creada en 1948 por *Gabriel Vargas Bernal*.
- **Paraguay:** En 1978, llega en el Suplemento Infantil del diario *Última Hora*, la primera historieta de aventuras con un personaje extraído de la mitología guaraní: *Avaré*, de *Argüello*.

En 1981 llega la primera revista paraguaya de historietas, "*Quimera*", la cual, además de presentar episodios de *Avaré*, presentaría las tiras: *Lino Meza*, de *Moreno*; *Purni de las Llagash*, de *Colmán y Argüello*; y una primera obra de ciencia ficción espacial, *Galaktos* de *Goiriz*.

- **Perú:** La consolidación del cómic peruano fue a partir de la década del 60 del siglo pasado, como respuesta a personajes del cómic norteamericanos, por ejemplo con *Supercholo*, creado (en respuesta a Súperman), en 1957, en el diario "El Comercio", por *Diodoros Kronos*, y dibujado por *Honigman*. *Supercholo*, protagonizó diversas aventuras, algunas, incluso, de ciencia ficción; siguió hasta 1966 y reaparecería en los años '80.

- **Uruguay:** En el año 1930, llegan las verdaderas historietas, a cargo de *Julio Suárez*, con *Wing y Roncadera* y *Peloduro, del campito a la olimpiada*, y también *Fola*, con *Don Tranquilo y Familia*.
- **Venezuela:** Los primeros personajes se destacaron, en los años 50, en la revista humorística "*El Gallo Pelón*", cantera de grandes caricaturistas y humoristas. Allí aparecieron: *Bicho Bruto*, de *Muñoz*; *Cabeza E'Ñame*, de *Sancho*; *Doroteo*, de *Ludom*; y *Fulanita*, de *Montilla*.

Pues es así, como el cómic ha permitido a lo largo de su gran trayectoria experimental, llegar a establecerse como un medio de comunicación de transmisión masivo a nivel mundial. Con valores y un lenguaje original que es directo y accesible a todo tipo de público.

Finalizando la breve historia del cómic y su movimiento a nivel mundial, nos demuestra que el hombre ha necesitado de este medio de comunicación: original y accesible, que viene de tiempos remotos y que ahora llega a cada uno de nosotros, en todas las formas posibles. (Libros, revistas, tv, internet, películas).

#### 4.4. Movimientos predecesores a la novela gráfica

##### A. Comic Book

Aparece con un nuevo género, que invita al espectador/ lector, a un nuevo formato, cuyas páginas a color recogen las aventuras de superhéroes. La nueva estética es opuesta a la caricatura, la cual había sido la mayor influencia hasta el momento en el cómic.

El *comic book*, ha existido desde la segunda mitad del siglo XIX, en diversos formatos, libros recopilatorios de historietas. Ya en los primeros 30 años del siglo XX, habían aparecido números *Proto – Comic Books*, estos normalmente reeditaban las tiras de prensa.

Pues, es así, el *comic book* nace como un soporte publicitario. Se conoce, no como un libro de cómics, sino más bien como Tebeos: cuadernillos grapados, en su mayoría a color, con un número de páginas entre 32 y 64, el cual es distribuido y vendido en los quioscos, por un precio accesible para los bolsillos de los niños.

En el año 1933, fue cuando se empieza a gestar el *comic book* tal y como hoy lo conocemos, por dos empleados de la imprenta *Eastern Color Printing Company*,

Harry Wildenberg y Max Gaines, quienes notaron, que las planchas en las que se imprimían las páginas dominicales, se podían imprimir dos páginas de cómic de tamaño reducido. *Wildenberg* y *Gaines*, consiguieron vender la idea, de utilizar un nuevo formato para imprimir cuadernillos.

*Famous Funnies* (DIAMOND, 2014) [Ilustración 8] fue el primer *comic book* publicado por *Eastern Color Printing Company* con el apoyo de la editorial *Dell*. El cual se vendió en tiendas por un precio accesible de 10 centavos.



[Ilustración 8 \[FAMOUS FUNNIES. 1934\]](#)

En los años siguientes fueron apareciendo los *comic books*, pero le faltaba algo que lo hiciera un atractivo único, un formato que lo ayudara a despegar, y dejara de ser un simple vehículo para el reciclaje de historietas utilizadas previamente, y que el lector ya conocía. No siendo más, llegan los *pulps* componente esencial que daría vida propia al *comic book*.

Los *pulps*, fueron conocidos como novelas populares en los quioscos.

*Jim Steranko* lo describía así (GARCÍA, 2010)<sup>11</sup>:

*“Los pulps eran revistas sin cortar que recibían su nombre del papel blando salpicado de jirones de fibra en los cuales se imprimían. Los editores utilizaban la pulpa de papel porque no había nada más barato. Los pulps tenían poco que ver con la calidad. ¡La palabra clave era cantidad! Los editores alcanzaban el éxito repitiéndose implacablemente la pregunta: ¿Cómo puedo imprimir más libros, con mayor frecuencia, de forma más barata?”.*

Los pulps fueron la esencia fundamental para el desarrollo del comic book. Cabe aclarar que los pulps, tenían énfasis en la ficción de género: aventuras, wéstern (ESPAÑOLA, DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA)<sup>12</sup>, crimen, misterio, ciencia ficción y fantasía.

Gracias a esto, se dieron a conocer un gran número de personajes coloridos: La sombra, Doc Savage, Spider y Black Bat; cuyas características eran personajes de doble personalidad, usaban máscaras o tenían poderes sobre humanos. Esto fue el principal ingrediente que daría forma a *los superhéroes*.

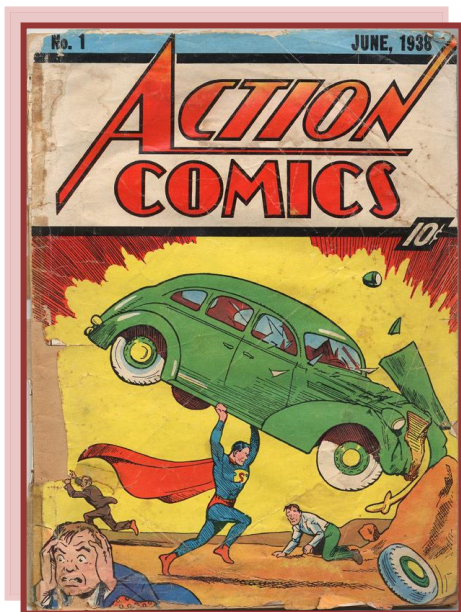
*New Fun* con las tripas en blanco y negro, es publicada en 1935 a cargo de *Malcolm Wheeler – Nicholson*. Edición de un primer comic book que publica un material totalmente diferente, nuevo y no de reimpressiones de tiras de prensa. *Nicholson* llamó a su editorial *National Allied Publishing*, pero luego esta paso a ser vendida a *Independent News* —por deudas y no pagos a su distribuidora *Independent*—. Ya en 1938 *National* que ya era de *Independent News*, publico con anterioridad un comic book dedicado a historias policiacas, *Detective Comics*; cuyas iniciales darían vida a la Editorial: *DC*.

---

<sup>11</sup> GARCÍA, S. (2010). LA NOVELA GRÁFICA. En S. GARCÍA, *LA NOVELA GRÁFICA* (pág. 101). BILBAO: EDICIONES, ASTIBERRI.

<sup>12</sup> 1. m. Género de películas del Lejano Oeste. 2. m. Película del Lejano Oeste. DE: ESPAÑOLA, R. A. (s.f.). *DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA*. Recuperado el 17 de MARZO de 2016, de REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: <http://dle.rae.es/?id=c6Xvk6b>





[Ilustración 9 \[ACTION COMICS. SUPERMAN. 1938\]](#)

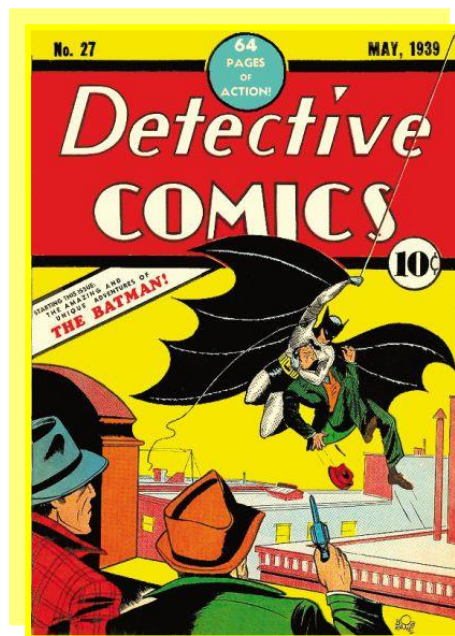
*Action Comics*, era un nuevo título para la editorial, pero le faltaba una principal historieta, la que sería la portada. La historieta en cuestión había sido rechazada varias veces — entre esos rechazos fue el de *Max Gaine* — y fue recibida por *Vince Sullivan* (Editor de la colección), decidió tomar el riesgo y adaptó la historieta al formato de página de un *comic book*. Los autores de esta historieta, dos jóvenes aficionados a los pulps de Cleveland, *Jerry Siegel* y *Joe Shuster*, aceptaron publicarlo y finalmente la vendieron junto a todos los derechos de su personaje protagonista. Dicha serie se titulaba: *Superman* (DIAMOND, 2014) [Ilustración 9].

Pues bien, en junio de 1938, *Action Comics* N°1 vendió 200.000 ejemplares con la portada de *Superman* y en 1939 estrenaría su propia colección. Primer *comic book* dedicado a un único personaje, sin dejar de aparecer en cada número de la revista.

El *cómic book*, había encontrado lo que sería su principal razón, razón que abriría una nueva era para el cómic.

A partir de los años 40 el auge del *comic book* fue deprisa, lo que coincide con el declive de las tiras de prensa, perdiendo espacio y calidad de reproducción en los periódicos.

Los *comic books* y las editoriales que los publican (1942) se multiplicaron a un ritmo desenfrenado, publicando 143 *comic books* distintos en cada mes, siendo leído por más de 50 millones de personas. Entre ellos, militares movilizadas por la entrada de Estados Unidos, en la segunda guerra mundial.



[Ilustración 10 \[DETECTIVE COMICS. BATMAN.1939\]](#)

A pesar de las restricciones del papel, los comic books no dejan de aumentar su tirada, y el género que sobresale de ellos, son los superhéroes.

Claro está, DC fue la primera en imitar su propio éxito con Batman (DIAMOND, 2014) [Ilustración 10]. 1939. En 1941 aparecen nuevos superhéroes de todas las formas y colores y a la cabeza de ellos se sitúa: *El capitán Marvel* (NOVARO, 2014) [Ilustración 11] — una singular copia de *Superman*— publicado por la editorial *Fawcett Comics Publications*, con la revista *Whiz*, creado por *C.C Bech* y *Bill Parker*. Motivo por el cual *DC*, demanda a *Fawcett* por plagio, hecho que dura varias décadas.

En 1940 *Fawcett Comics Publications* vende con *Captain Marvel Adventures*: 14.067.535 ejemplares en la edad de oro de los comic books.



[Ilustración 11 \[CAPITÁN MARVEL. 1953\]](#)

Después de la segunda guerra mundial, los superhéroes entraron en declive, debatiéndose en una rápida retirada. En los siguientes 15 años sólo sobrevivieron los hijos predilectos de *DC*: *Superman*, *Batman* y *Wonder Woman*. *El Capitán Marvel* pasó a manos de *DC* —por la demanda de décadas anteriores— y *Fawcett Comics Publications* en 1953 termina pasando todos los derechos del personaje, excepto el nombre que cambiaría a *Shazam* (BERNI, 2006) [Ilustración 12], llevándolo a compartir aventuras junto a *Superman*.



[Ilustración 12 \[SHAZAM.1978\]](#)



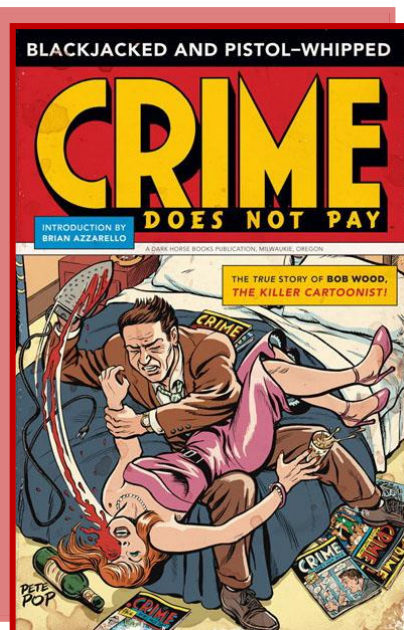
## 4.5. Los cómics casi para adultos

Del mismo modo, gracias a el auge de los superhéroes en los formatos para el comic book. Otros géneros empezaron a salir, abriendo una oferta del cómic en Estados Unidos.

Los cómics de adolescentes, *funny animal* mostraba animales antropomórficos a imitación de los personajes de *Disney*, también de cómics wéstern, policíacos, románticos, de terror y bélicos, llevaban en sí la semilla del cómic adulto verdadero, el que sólo necesitaba tiempo para madurar. Y así fue, uno de los géneros pioneros al cómic adulto fue el romántico, con su primera publicación en 1948 por *Crestwood Publications*, titulado: *Young Romance 1* (PRESS, 2014) [Ilustración 13], de *Joe Simon* y *Jack Kirby*. Cuya portada expresa



[Ilustración 13 \[YOUNG ROMANCE 1. JOSE SIMON. JACK KIRBY. 1948.\]](#)

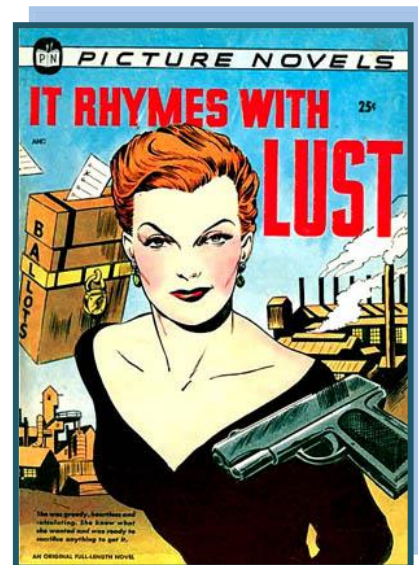


[Ilustración 14 \[CRIME DOES NOT PAY. 1942\]](#)

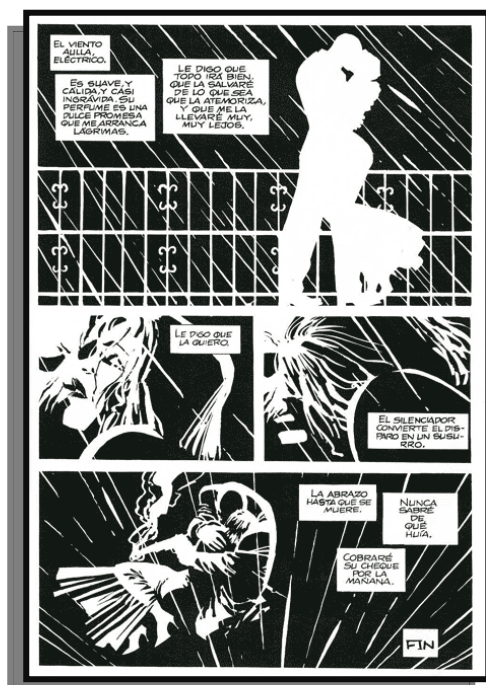
la necesidad de explorar y llegar a un público más adulto —ya que con *Superman*, *Batman* y *Capitán Marvel*, eran leídos por soldados (adultos) — y tal vez funcionaría, porque se podría dejar a un lado los cómics infantiles y juveniles. Esto expone uno de los rasgos fundamentales de la *novela gráfica*: el *cómic adulto*.

Otro de los géneros fue el crimen, su comic book inaugural *Crime Does Not Pay* (GARCÍA, SANTIAGO GARCÍA BLOG, 2011) [Ilustración 14] publicado en 1942 por *Lev Cleason*, cuya línea editorial era de *Charles Biro*. Al inicio de su publicación no obtuvo ventas, pero luego de que los superhéroes perdieran auge, sus ventas subieron hasta llegar a un millón de ejemplares mensuales.

Los géneros románticos y de crimen en los comic books, apuntaban a un público lector que probablemente ya habían dejado los comic books de superhéroes, hecho que, ya entrados en la edad adulta, aumentaban su afición por leer cómics. Con esto, se aprovechó el apogeo de estos dos géneros, apareciendo con *It Rhymes With Lust* (Rima con Lujuria) [Ilustración 15] (WIKIPEDIA, WIKIPEDIA, 2007) —obra que puede reclamar legítimamente su derecho a ser la primera novela gráfica americana— publicada en 1950 por Archer St. John—principal editor de cómic romántico— creada por *Drake Waller* y *Matt Baker* obra que constaba de 128 páginas en blanco y negro, en formato típico de las novelas de bolsillo y con lomo incluido. Siendo *It Rhymes With Lust* la primera historieta presentada en forma de libro en Estados Unidos. Este comic book pretendía llegar con un nuevo formato a un público potencial, el mismo público adulto joven que busco *Young Romance*, ciertamente estas obras no comparten ninguna aspiración literaria o artística, que son hoy comunes en la *novela gráfica* contemporánea. Aunque, estas obras tuvieron un cambio en su formato, por si solas produjeron cambios interesantes en la narración: con la página al ser más pequeña — formato libro de bolsillo— que la tradicional del comic book, el número de viñetas por páginas por una sola viñeta en la página.



[Ilustración 15 \[IT RHYMES WITH LUST. DRAKE WALLER. MATT BAKER. 1950\]](#)



[Ilustración 16 \[SIN CITY. FRANK MILLER.\]](#)

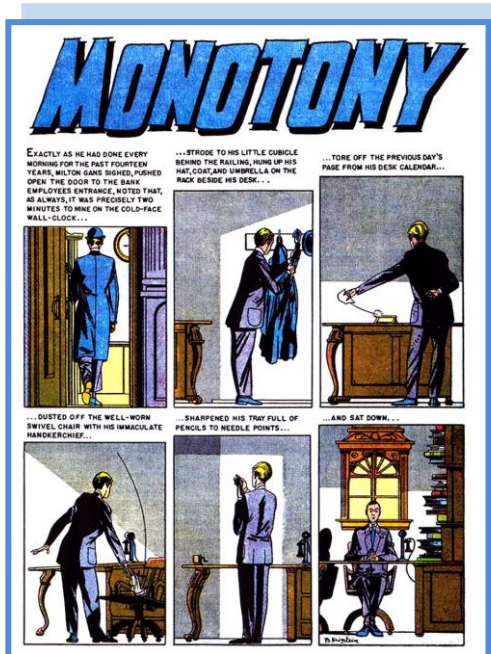
Ese tipo de narración se llevaría de nuevo a cabo, 40 años después en Estados Unidos por *Frank Miller* en *Sin City* (MASTER, 2011) [Ilustración 16].

*EC Comics*, fundada por *Max Gaines*, asciende de los cómics de horror, el tercer y definitivo género triunfal de los años 50. En la editorial *EC Comics*, estaba *Al Feldstein*, quien estaba encargado de guionizar y dirigir todas las revistas; cuyos dibujantes de *EC* ofrecieron unas excelentes viñetas que había conocido el comic book hasta el momento, en su variedad abarcaban: la caricatura hasta el realismo romántico, entre ellos: *Wally Wood*, *Jack Davis*, *Bill Elder* y *George Evans*. Los dibujantes de *EC* firmaban sus trabajos, cosa que no era habitual en la profesión, pero que,



sin duda alguna fue un gran incentivo para esmerarse más, por ende, dos de ellos se asomaron directamente al concepto *Artistas o Autores*, forzando los límites del comic book:

- **Bernard Krigstein:** Estudio en bellas artes de Brooklyn College. Pintor por profesión, pero debido a las circunstancias de la época lo llevaron a trabajar en los comic books. *Krigstein* llegó a *EC* en 1953, donde comenzó a notar una preocupación por el diseño de página y el ritmo narrativo, lo que lo llevo, a alterar las estrictas planificaciones que le proponían los comprimidos guiones de *Al Feldstein*.



[Ilustración 17 \[MONOTONY EN CRIME SUPENSTORIES N°22. BERNARD KRIGSTEIN.1954\]](#)

En abril de 1954 con *Monotony* (CARDONA, 2014) [Ilustración 17] en *Crime SupenStories* N°22, *Krigstein* empieza a romper con los convencionalismos narrativos propios del comic book. Experimentando no solo con la secuencia, sino también con el dibujo. Su ingenio le permitía cambiar de estilo, proporcionando diferentes acabados, utilizar potentes negros o tramas mecánicas o bien dejar sin masas negras historietas enteras para apoyarse solamente en la línea y el color. Razón que, sus influencias iban más allá del mundo tradicional del cómic, pero pese a su pasión por experimentar en la revista, aun no podía obtener la libertad que tanto deseaba, deseo que siempre fue poder tener un “libro” para desarrollar una narración completamente compleja y completa.

Llega la oportunidad para *Krigstein*, en marzo de 1955, cuando se le entrega el guion de *Master Race* (KOSCHAK, 2012) [Ilustración 18], cuyo tema era insólito: *El Holocausto*. Cuya historieta se basaba en el reencuentro en el metro de un superviviente de un campo de exterminio nazi y del comandante que se encontraba al mando del mismo. Gracias a ese guion, *Krigstein* podría poner a prueba el verdadero valor de toda su experimentación gráfica, que había venido y obtenido realizando durante los últimos años *Master Race*, debía dar la demostración del poder artístico del cómic.

En el célebre análisis de *Master Race* por *Benson, Kasakove* y *Art Spiegelman* observan que: a pesar de que el guion fue quien inspiró a Krigstein, fue la contribución de este la que elevó la historia. Es estilo se resume en la utilización

de planos *anti espectaculares* y esa descomposición de la secuencia en número superior a viñetas. Si Feldstein, comprimía sus guiones con abundancia de texto, Krigstein procedía a descomprimirlos; sacando en ocasiones viñetas, de las cuales solo salía una en el guion. De hecho, lo que él hizo, fue romper con el modelo de la narración cinematográfica, para poder recuperar los valores inherentes de la narración en viñetas. Aplicando ese trabajo a narraciones largas de varias páginas, a relatos más complejos.



[Ilustración 18 \[J. MASRTER RACE. BILLA GAINES. AL FELDSTEIN. BERNAND KRIGSTEIN. 1955\]](#)

Sin embargo, *Master Race*, no ha dejado de ser redescubierta como una obra cuyos referentes teóricos lo llevan al *comix de autor*. *Spiegelman* en su análisis expuso su total admiración por la obra de Krigstein y no obstante, 20 años después de su publicación. *Spiegelman* pondría una piedra fundamental de la novela gráfica contemporánea, con un cómic sobre el holocausto; así es, *Maus*. Cuyo hilo viene enlazado con *Master Race*, y por supuesto, *Master Race* con *Maus*.

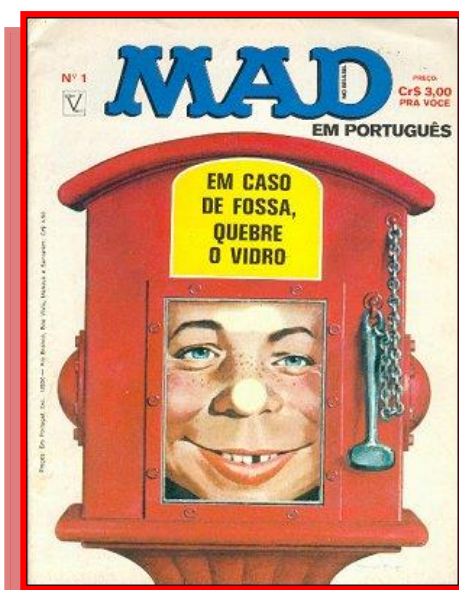
- **Harvey Kurtzman:** Llega como editor a EC Comics en 1950. Kurtzman introdujo en el cómic y en el comic book, un elemento crítico del espectáculo de masas del siglo XX. Explorando el otro lado que se quedaba en la sombra de la cultura de los comic books, sobre la guerra y los superhéroes, donde aprovecho en mostrar el lado satírico de esos iconos de la cultura americana, y desde allí nace *Mad*.

*Mad N° 1 (MAD) [Ilustración 19]* es publicado en 1952, comic book a color, con el mismo formato de las colecciones de *EC*, las que presentaba 4 historietas diferentes; La primera: sátiras del cómic de horror, ciencia ficción, crimen y de western; La segunda: parodia de *Tarzan* llamada, *Melvin* con el dibujo de *John Severin*; La tercera: apunta abiertamente al personaje del cómic, series de televisión y películas del momento *Dragnet (Dragged Net)* dibujado por *Will Elder*; En la cuarta y última entrega: *Superduperman 1954 (MAD COMICS OF WALLY*

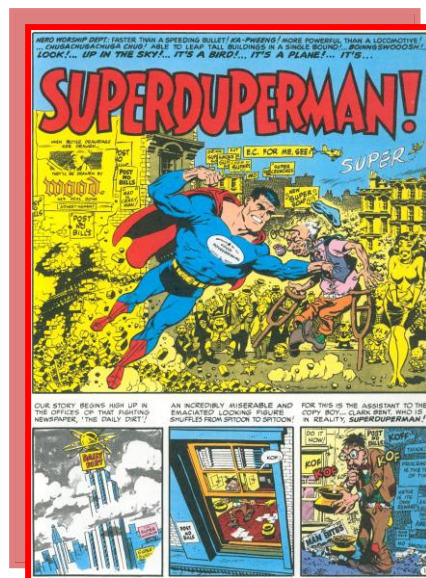
WOOD, 1953) [Ilustración 20], por Harvey Kurtzman y Wally Wood. Una sátira de Superman, la que desforma todas las características ejemplares de su personaje

protagonico. Lo que lleva a Kurtzman a exponer la fórmula que desnuda esos mitos culturales.

Kurtzman, desarrolló un lenguaje crítico y satírico para el tema de nuestros días, cuestionó los medios masivos culturales a través de sus imágenes exponiendo una realidad que muchos tienden a ignorar. Creó la imagen del historietista como autor. Su papel entre el comic book antiguo y el cómic renovador fue puramente un *Cómic Adulto*, lo que lo convierte en la figura central en la historia de la *novela gráfica*.



[Ilustración 20 \[MAD, VERSION PORTUGUES\]](#)



[Ilustración 19 \[SUPERDUPERMAN. HARVEY KURTZMAN. WALLY WOOD. 1953\]](#)



## NOTICIA DE ÚLTIMO MOMENTO: ¡EL COMIC BOOK ARRESTADO! [21]

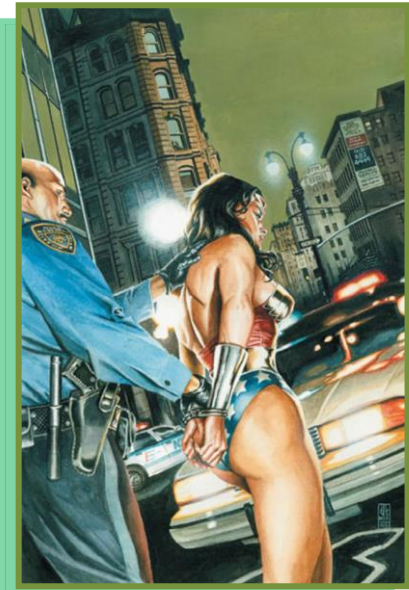


Ilustración 21 [COURTESY OF DC ENTERTAINMENT]

Tras el fin de la segunda guerra mundial, padres, críticos y psicólogos advierten que los comic books de superhéroes, romance y crimen, dan indicios a la delincuencia juvenil — ya que para ellos, al leer este tipo de comic books, los jóvenes eran incitados hacer lo mismo que mostraban sus personajes—. Hecho que paró en los tribunales, donde algunos tebeos se exhumaron como inofensivos, pero sin duda alguna, prohibieron y censuraron los comic books de crimen, romance e incluso de superhéroes.

El *Comics Code Authority* (WIKIPEDIA, WIKIPEDIA, 2015)<sup>13</sup> llamado usualmente Comics Code (Código de censura) se impuso en el año 1954, código por el que velaba por la limpieza de los cómics, imponiendo restricciones en los géneros de crimen y romance, y el buen manejo en el tono de cómo debían ser mostrados.

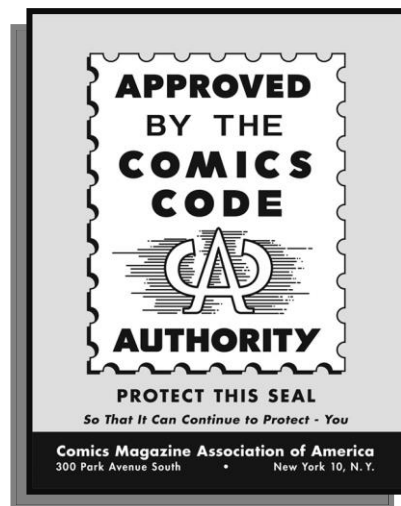
Cada comic book, tenía que pasar primero por *el sello de aprobación* (DUTTON, 2014) [Ilustración 22] del *código de censura*, para poder publicarse y ser apto para el público.

<sup>13</sup> El "'Comics Code Authority'" (Autoridad del Código de Cómics, o CCA por sus sigla en inglés) es parte de la Asociación de Revistas de Cómics de los Estados Unidos (en inglés, Comics Magazine Association of America, o CMAA), y fue creado para regular el contenido de comic books estadounidenses. El código de la CCA (el llamado usualmente Comics Code) se basó en el extenso código acordado por la ACMP (sigla en inglés de la Asociación de Editoriales de Revistas de Cómics) en 1948, quienes a su vez se basaron en el Código de Producción de Hollywood de 1930. La CCA, de todos modos, fue más restrictiva que su predecesora. Al igual que el código previo, la CCA prohibía presentar a "los policías, jueces, oficiales gubernamentales y otras instituciones de autoridad (...) de cualquier modo que cree falta de respeto hacia la autoridad establecida". No obstante añadía a los requisitos que "en toda circunstancia que el bien pueda triunfar sobre el mal" y desalentando "la muerte de oficiales de la justicia como resultado de actividades criminales". Se establecieron restricciones específicas para la representación del secuestro y de las armas ocultas. Imágenes de "excesiva violencia" estaban prohibidas, así como "las ilustraciones espeluznantes, desagradables y horribles". Los Vampiros, Hombres Lobos, ghouls y zombies no podían ser dibujados. Además, los cómics no podrían utilizar las palabras "Horror" o "Terror" en sus títulos y el uso de la palabra "Crimen" tenía muchas restricciones. Donde el anterior código condenaba la publicación de "cómics sexys", la CCA fue mucho más precisa: Imágenes de "perversión sexual", "anormalidades sexuales" y "relaciones sexuales ilícitas", así la seducción, la violación, el sadismo y el masoquismo fueron específicamente prohibidas. En palabras, recogidas el Código de Producción de Hollywood de 1930, las historias de amor tenían que enfatizar "la santidad del matrimonio" y las escenas de pasión debían tener cuidado en no estimular "emociones bajas y básicas". WIKIPEDIA. (2015 de DICIEMBRE de 2015). WIKIPEDIA. Recuperado el 18 de MARZO de 2016, de WIKIPEDIA: [https://es.wikipedia.org/wiki/Comics\\_Code\\_Authority](https://es.wikipedia.org/wiki/Comics_Code_Authority)

*EC Comics*, cerró todas sus publicaciones al no estar de acuerdo con el absurdo *código de censura*. A excepción de *Mad*, que fue reconvertida en revista y retomar el comic book.

*Marvel* y *DC* estuvieron de acuerdo con el código de censura, y cada una de las publicaciones de sus comic books tenía el *sello de aprobación* por el *código de censura*.

Como consecuencia del código de censura, la industria del comic book terminó reconociéndose como una manufacturera de productos infantiles y juveniles aptos solamente para ellos. Por ende los superhéroes regresan como forma más inocente, creando personajes más humanos con accidentes circunstanciales, que los llevaron a adquirir poderes sobrehumanos tales como: los *4 Fantásticos*, *Spiderman*, *Capitán América (BENVENUTO)* [Ilustración 23], entre otras, estas creaciones fueron por *MARVEL*.



[Ilustración 22 \[SCOTT DUTTON/CASTPAW DYNAMICS. VECTOR RE-CREATION OF A CCA FLYER\]](#)



4.6. [Atención: el comic book regresa como el comix underground \(advertencia: no apto para doble moralistas\)](#)

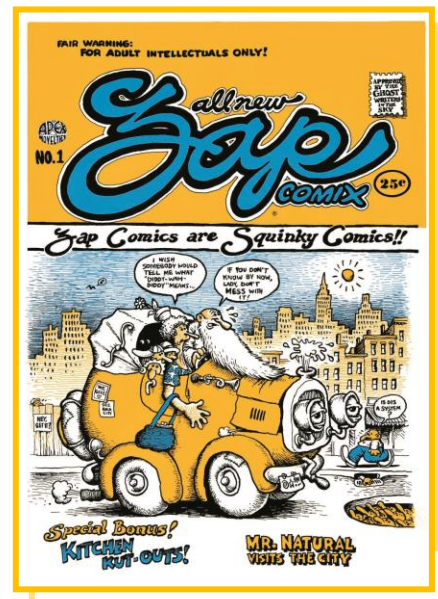
Tras la década de las grandes editoriales del comic book, de género romántico y de crimen a causa de la censura y represión por parte de la sociedad. Como consecuencia, jóvenes autores universitarios, emprendieron la publicación de sus comic books, lo que llevó a la aparición de la prensa *Underground* en el año 1965, títulos como: *Los Ángeles Free Press*, *El Berkeley Barb* o *East Village Other*, continuaron con la tradición, iniciada por el periódico *The Realist*, bajo el mando de *Paul Krassner*, quien empezó a publicarla en 1958 en la ciudad de *New York*.

[Ilustración 23 \[COURTESY OF MARVEL ENTERTAINMENT\]](#)

Krassner, fue colaborador de la revista *Mad* — cuya revista/ comic book, fue creada por Kurtzman— propuso seguir con la típica sátira burlesca para el público adulto, lo que atrajo a varios dibujantes entre ellos: *Jay Lynch*, quien se convertiría en el dibujante del *comix underground*.

Los *comix underground*, iniciaron activamente en los campos universitarios, con el sentido del humor de la experiencia universitaria. Tebeos casi artesanales y producto de la iniciativa personal de sus autores, que encuentran a un público reducido, pero fiel. Por lo que, ellos mismos se producen y se distribuyen al margen de la industria, sin expectativas comerciales, lo que les da una lógica de libertad creativa.

El verdadero *comix underground* se consagrará, solo hasta la segunda mitad de la década, a cargo de *Robert Crumb* cuando publica *Zap Comix* (RUDICK, 2015) [Ilustración 24] 1967, en San Francisco. Lo que hizo *Crumb*, fue aportar los temas de moda de la época: la generación hippy. Imponiendo una libertad creativa, la que



[Ilustración 24 \[THE COMICS JOURNAL. ZAP COMIX. ROBERT CRUMB. 1967\]](#)



contrastaba claramente con la vieja tradición del dibujo y la narración del comic book de toda la vida.

*Mad*, a cargo de *Harvey Kurtzman* y *Will Elder*, fueron la escuela creativa de *Crumb*, lo que le enseñó fue ser partícipe de una revolución al tren de lo *underground*, un sobreviviente de la historia del comic book, que reciclaba y ponía al servicio una nueva sensibilidad, con su prodigiosa capacidad de dibujar, él no dibujaba por dedicación profesional, sino por puro placer personal, sin tener que estar restringido por una editorial cuyo único objetivo era vender a las masas culturales.

Esto lleva a la verdadera revolución del *comix underground*, en el sentido de que, se trataban de comic books publicados sin *el sello de aprobación del código de censura*, completamente ajenos a cualquier restricción. Los *comix underground*, eran autoeditados, los autores no tenían que responder a ninguna directriz editorial, ni mucho menos amoldarse a unas líneas o modelos comerciales ajenos, solo para poder vender. De las cuales surgen un tipo de “*editoriales underground*”: *Last Gap, Rip –Off Press, Print Mint y Kitchen Sink*, todas totalmente gestionadas por compañeros generacionales de autores, es decir, con los que compartían ideas, principios y objetivos. Los historietistas fueron un régimen de auto edición o bajo alguno de los sellos de las editoriales *underground*: conservando los derechos de autor sobre sus historietas.

Los *comix underground* se distinguieron con facilidad, por su demostrativa rebelión contra la moral “aceptada”. Por consiguiente, el género sexual fue el atajo más corto para anticipar esa rebelión y para distinguirse de los famosos comic books infantiles. *Biblias de Tijuana*, tebeos clandestinos y anónimos que circulaban entre los años 30 y 50, mostraron por primera vez actos sexuales e incluso gays y lesbianas, aunque lo hieran de forma estereotipada, se lanzaron a el todo por el todo, explorando un nuevo género que sería partícipe en lo *underground*.

*Art Spiegelman*: (GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA, 2010)<sup>14</sup>

“...*Sin las Biblias de Tijuana nunca habría existido Mad, y sin Mad nunca habrían existido los comics underground iconoclastas de los sesenta.*”

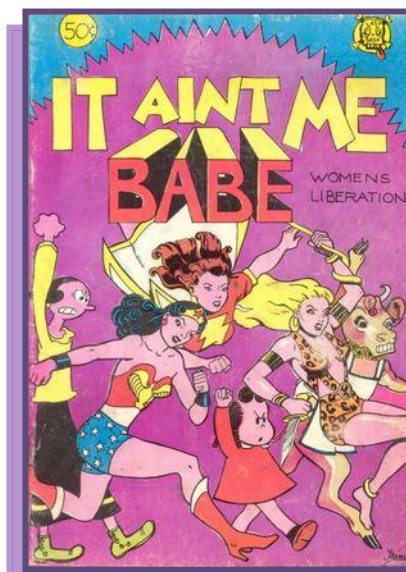
---

<sup>14</sup>

GARCÍA, S. (2010). LA NOVELA GRÁFICA. En S. GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA (pág. 146). BILBAO: EDICIONES, ASTIBERRI.

*Mad*, cuyo padre del *comix underground* fue quien siempre encabezó, como teórico referente, lo que también facilitó llegar a la conciencia de género a la historieta. Solo dos mujeres fueron excepciones en la historia del cómic: *Kate Carew* y *Tarpé Mills* —esta última, creo la primera superheroína en 1941— donde, se sabía que ese campo era predominante por el género masculino. Los dibujantes *underground* con sus énfasis en el sexo y la violencia, combinados en las fantasías que victimizaban a la mujer, no fue excusa para tratar diferente a la mujer —discriminación de género en el campo laboral— pero lo que sí consiguió abrir, fue un pequeño hueco con un nuevo panorama para la mujer.

*Trina Robbins*, publica el primer *comix underground* de mujeres en 1970: *It Ain't Me Babe* (WIKIA) [Ilustración 25]; seguida de *Roberta Gregory*, *Aline Kominsky*, *Lee Marr* y *Melina Gebbie* con los títulos: *Wimmen's Comix* y *Tits & Clits*.



[Ilustración 25 \[WOMEN IN COMICS. IT AIN'T ME BABE. TRINA ROBBINS. 1970\]](#)

Sin duda alguna, el género más importante que los historietistas *underground* introdujeron, fue el autobiográfico, género que, sería el cimiento fundamental para la construcción de la *novela gráfica* contemporánea. Se publica *Binky Brown Meets The Holy Virgin Mary* en el año 1972 por *Justin Green*, obra que trataba de forma “humorística” narrar la lucha del protagonista contra sus ansiedades sexuales, durante su adolescencia —alter ego apenas disimulado de su creador *Justin Green*— lo que generó *Binky Brown*, es la sinceridad y seriedad que narra y contaba la posibilidad de utilizar el cómic, más que una herramienta de provocación contra el sistema “de los adultos” y derribar la moral social ya caducada, era exponer las memorias propias del autor de una manera, que fuera sutil y que el lector se identificara con ella, sin que él supiera que era algo real.

Art Spiegelman (GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA, 2010)<sup>15</sup>:

“sin *Binky Brown*, no habría *Maus*”.

<sup>15</sup> GARCÍA, S. (2010). LA NOVELA GRÁFICA. En S. GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA (pág. 156). BILBAO: EDICIONES, ASTIBERRI.

Como *Binky Brown* fue un *comix underground* autobiográfico, este le dio la capacidad a *Spiegelman* de enfrentar sus temores, sus memorias familiares y lo hizo con *Maus*, si no fuese por *Green*, *Maus* no existiría y sin *Maus* no existiría la *novela gráfica*, como la conocemos hoy.

En los años 60 aparece el *comix underground* en Estados Unidos, al igual que surge la quiebra de la industria del comic book, provocada por obvias razones el código de censura, el cual obligó a las editoriales surgir con productos puramente infantil. Hecho que produjo una reinención al comic book, solo conservó su soporte, pero cambió drásticamente sus formas de producción, comercialización, distribución, contenidos y formas de expresión. Gracias a esa ruptura se habla de un cómic verdaderamente para adultos, es decir, no solo existían cómics para adultos, sino que, gracias a esa rebelión underground, por primera vez existían comic books adultos, exclusivamente para adultos. No solo se convirtió en un producto para adultos, también los historietistas podían crear sus cómics de forma libre, de autoría propia, manejando a su modo y gusto el número de páginas, la cantidad de viñetas por página y la creación de sus personajes. Auto editadas y publicados por ellos, generaron por fin un comic book completo y de autor.



[Ilustración 26 \[BLOODSTAR. RICHARD CORBEN. 1976\]](#)

En 1968 *Gil Kane*, en compañía con el guionista *Archie Goodwin*, prueba un antecedente de la novela gráfica al realizar una historia de 40 páginas en blanco y negro titulada: *His Name Is... Savage*.

El *comix underground* cae en 1973, con la sentencia histórica por parte del *Tribunal Supremo de Estados Unidos* declarando que: *el comix underground era obsceno y pornográfico*. Lo que lleva a la caída de grandes historietistas underground, porque sus comix ya no estaban ocultos, ya eran conocidos, y si lo

eran, lo perderían todo a causa del *código de censura*. Pero, lo que no se pensaba era que, de la derrota del comix underground, de allí nacería el *cómic alternativo*.

Y en 1976 el comix underground cierra con *Bloodstar* (BERNI, ENTRE COMICS, 2010) [Ilustración26] de *Richard Corben*, título que se le aplica directamente el término *graphic novel*.

#### 4.7. [Urgente: ¡el direct market salva los comic books! Y ¡ha nacido el cómic alternativo!](#)

El cómic y los comic books, siempre o en la mayor parte del tiempo su distribución fue en supermercados, tiendas de golosinas y por supuesto en quioscos, lo que demostraba que aún se seguían vendiendo como un periódico, pero su larga trayectoria para ser algo más que un cómic de periódico, merecía alcanzar más que simples puestos en quioscos. *Phil Seuling* fue una pieza fundamental en cambiar esa percepción, al implementar el *direct market*.

Ahora bien, para entender el término *direct market* en como salva a los comic books, primero se entiende que: los comic books siempre fueron distribuidos en forma indiscriminada en quioscos. “*El vendedor no podía pedir más copias de las colecciones que se vendían más, ni menos de las que se vendían menos. Eso provocaba que algunos títulos se agotaran hasta llegar a un techo que nunca se podían superar, mientras que otros tuvieran devoluciones masivas*” (GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA, 2010).<sup>16</sup> Debido a que las tiendas — Editoriales— de fans del cómic, en su decadencia, los mismo fans entre ellos promovían ventas de cómics y comic books underground, lo que llevó a la creación de tiendas exclusivamente a la venta de cómics y comic books. *Phil Seuling*, al ver la creación de estas *tiendas de fans (Tiendas especializadas)* obtuvo la idea perfecta de promover el *direct market* en ellas, para así poder generar altos costos de ventas y no solo para estas tiendas, sino también a los quioscos.

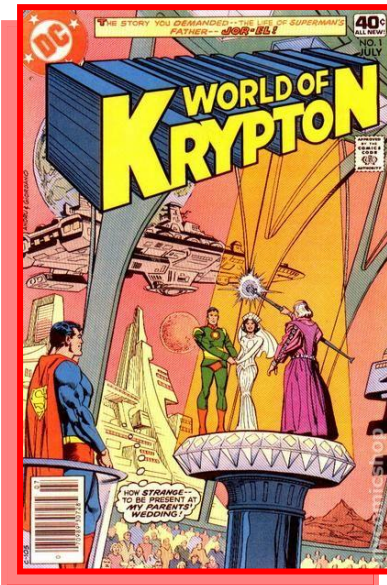
Con el *direct market* “*las editoriales se ahorran el gasto de las devoluciones: imprimían sólo lo que las tiendas les pedían, y esos ejemplares no tenían devolución.*” (GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA, 2010)<sup>17</sup>. Gracias a esto, ese mercado directo fue rentable y salvó al comic book, pero sin saber, que le traería grandes cambios tales como:

<sup>16</sup> GARCÍA, S. (2010). LA NOVELA GRÁFICA. En S. GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA (pág. 170). BILBAO: EDICIONES, ASTIBERRI.

<sup>17</sup> GARCÍA, S. (2010). LA NOVELA GRÁFICA. En S. GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA (pág. 171). BILBAO: EDICIONES, ASTIBERRI.



- ✓ El direct market pasó a convertirse en el principal sustento de las editoriales.
- ✓ El material producido, fue cada vez más demandado para el público de las *Tiendas Especializadas* (Tiendas de Fans).
- ✓ Los comic books, se volvieron autorreferenciales, esotéricos y herméticos al lector ocasional, para poder venderse a un público cada vez mayor.
- ✓ Los comic books se vieron obligados a crecer junto con sus compradores fieles (niños que leían comics desde los 13 años y a que ya a los 35 años aun lo hacen).
- ✓ El mercado para sobrevivir, atendían las necesidades de su grupo de seguidores —fans coleccionistas del cómic—.



[Ilustración 27 \[WORLD OF KRYPTON.HOWARD CHAYKIN. DC.\]](#)

Debido a esto, el re direccionamiento al núcleo de fans, desarrolló una importante consecuencia en la narración del comic book, cuya consecuencia sería un aporte a preparar para la *novela gráfica*. Este hecho se llamó: *Serie Limitada* o *Miniserie*. El primero en arriesgarse ante este nuevo hecho fue DC, *World Of Krypton* [Ilustración 27] (INC.) de 1979, serie con 3 números. Comic book que se diferenció de sus tradiciones, al no ser creada con una duración indefinida, sino que, tendría un final cerrado. Pese a que las series con varios números existían desde años atrás, este “nuevo concepto” llegaba a concebir una historia completa, terminada independientemente si se vendía o no, tendría su final cerrado. Cada *serie limitada*, solía contar una historia completa, siendo dividida con un mínimo de 4 capítulos o un máximo de 12 capítulos, esto generó implementar el nuevo concepto de “Relato Largo” para el público, público que estaba acostumbrado a una narración seriada con principio pero sin fin.

Ciertamente, el direct market ayudó en las editoriales a que el comic book tradicional, se vendiera en el mismo circuito de ventas del comix underground, y también ayudó que las editoriales generaran el reconocimiento a sus dibujantes: derechos de autor y culto a la figura de su creador.

El direct market abrió nuevas posibilidades al cómic adulto, más allá del comix underground, donde pequeñas “editoriales” se introdujeron a la venta exclusiva a librerías, editoriales conocidas como: *Independientes* o *alternativas*. Términos que se refieren de forma satírica a las grandes editoriales: *MARVEL* y *DC*.

- **Independientes**, no dependen económicamente de las grandes editoriales, pero que en sus obras no tenían diferencias en los objetivos artísticos y comerciales de sus comic books.
- **Alternativos**, ofrecen un mejor material distinto al de las grandes editoriales, en ocasiones llegan a conservar la censura.

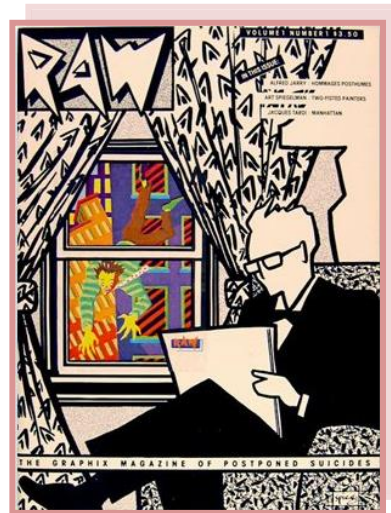
Así, otras pequeñas empresas (editoriales) con el término *alternativo* publican tebeos que plantean contenidos y formas realmente diferentes —ALTERNATIVOS— a los tebeos hegemónicos —superhéroes— editoriales que mostraban una gran fidelidad y continuidad al comix underground. Sus cómics se vendían en *tiendas especializadas* (tiendas de fans) junto con los cómics de MARVEL y DC.

Ahora bien, quienes definirían el marco en el que se iba a producir la transformación del *comix underground* en *cómic alternativo*, las que serían la antesala de la *novela gráfica* son esas pequeñas “Editoriales”: *Fantagraphics* que publicaba *The Comic Journal*, revista que publicaría la colección *Love and Rockets*. *Raw*, de Art Spiegelman y Françoise Mouly, y *Weirdo*, de Robert Crumb.

En 1980 Art Spiegelman junto con Françoise Mouly, iniciarían con *Raw* (X) [Ilustración 28] , — revista cuyo dominio no sería el del comix underground— donde sus dibujos se caracterizaban al jugar con la propia forma del cómic tradicional, sus dibujantes ejercían esa práctica como una herramienta de reflexión sobre el medio, una forma mucho más deliberada que la de sus antepasados.

*Raw* tuvo dos etapas: la correlación entre el formato y la responsabilidad editorial. En la primera etapa: se publica entre los años 1980 y 1986,

*Graphix Magazine*, con los números 1 y 8 por Mouly y Spiegelman, las que se publicaron con formatos de revista de gran tamaño y por capítulos, allí fue donde se publicó la primera parte de *Maus* —*novela gráfica* de Spiegelman— con sobriedad gráfica y una gran densidad literaria; En la segunda etapa *Raw* fue publicada por la editorial literaria *Penguin*, cuyo formato de ser un libro de bolsillo cambia a uno de menor tamaño y con mayor número de páginas con los números 1 y 3 en los años 1989 y 1991, formato que mostró el traslado de la cultura visual, a la cultura textual.



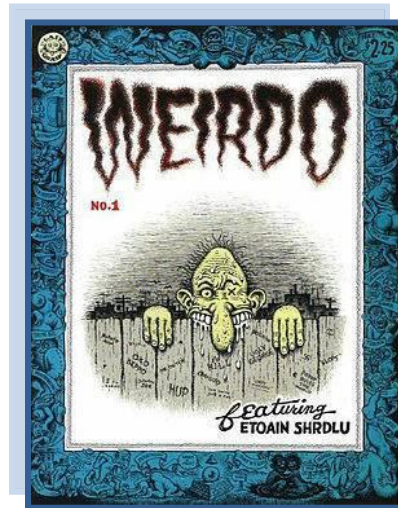
[Ilustración 28 \[RAW 1. ART SPIEGELMAN. 1980\]](#)

*Weirdo* (FRAUENFELDER, 2013) [Ilustración 29] bajo Robert Crumb, se publica en 1981, revista que se remitirá a la estética del comix underground, al igual que Raw, *Weirdo* publica fotonovelas rijosas en las que él —Robert Crumb—, se representa a sí mismo como un bufón lúbrico junto a jóvenes modelos fieles a su rotundo canon de belleza.

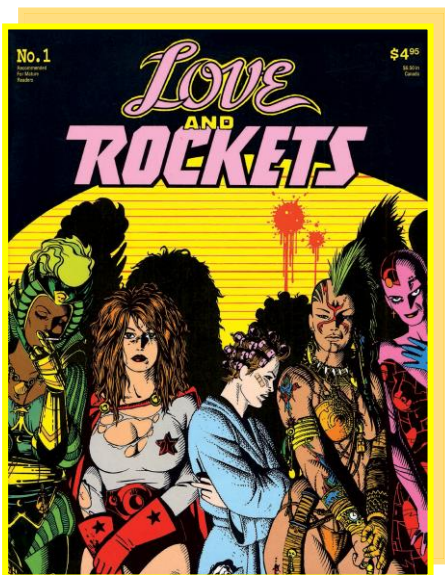
Crumb deja la revista y pasa a *Petter Bagge* con el número 10 en el año 1983 es publicada con los títulos: *Neat Stuff* y *Hate*, publicado por *Fantagraphics*, títulos que, lo convirtieron en una de las grandes estrellas del *cómic alternativo*, con su estilo de caricatura excesiva y su crítica social contemporánea.

Pero quien realmente abriría el comic book alternativo en blanco y negro y de *autor único*, sería *Love and Rockets* (KHOURI, 2013) [Ilustración 30] (Fantagraphics) publicado por primera vez en 1982 por *Fanzine*. Comic book de grapa y a blanco y negro, de tamaño algo mayor que el habitual. Su contenido estaba escrito y dibujado por los hermanos Gilbert, Jaime y Mario Hernández. *Love and Rockets* se percibió como el primer *comic book* de *autor* de la nueva era de la historieta alternativa.

Lo que lograron y aportaron los hermanos Hernández al *cómic alternativo*, cosa que no lograron *Raw* ni *Weirdo* fue: la combinación genética de dos escuelas de historieta del comic book



[Ilustración 29 \[WEIRDO. ROBERT CRUMB. 1981\]](#)



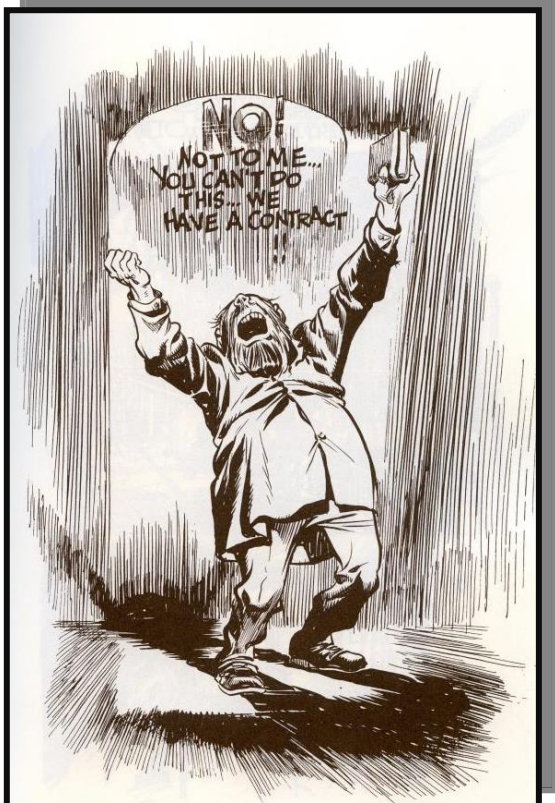
[Ilustración 30 \[LOVE AND ROCKETS. JAIME HERNANDEZ. 1982.\]](#)

tradicional y el comix underground. Con resultados apasionantes donde eran historias personales, verdaderas obras de autor escritas con el mismo léxico que los tebeos tradicionales. El *cómic alternativo* bajo el dominio de los hermanos se presentó como una única forma, nueva y libre; ya no era marginal, ni reprimida como el comix underground, ni inaccesible por alternativo. Si bien ahora, era un cómic libre partiendo con sus antecedentes de formas narrativas que solo quería contar historias, sin prohibiciones, ni restricciones editoriales que abrumaban a propia exploración gráfica de los dibujantes.



**¡ABRUMADOR!: ¿CONTRATO CON DIOS NO ES UNA NOVELA GRÁFICA?**

*Will Eisner*, pertenece a la generación de pioneros del comic book. Eisner siempre fue inquieto y decidió lanzarse a una aventura.



Crea *The Spirit* (1940 – 1952) un suplemento del comic book para venderlo en los periódicos, cuyo personaje protagónico es un justiciero con antifaz, creado por las influencias de los superhéroes. *Eisner* siempre tuvo dominio y control de los derechos de sus personajes y siempre los conservo.

*Contrato con Dios* (COMICS.COM) [Ilustración 31] de 1978, refleja una pequeña parte de las memorias de Eisner — cosa que esa mínima parte autobiográfica sería una de las características fundamentales de la *novela gráfica*— pero la carga literaria de la obra no era densa y no cumplía con todos los requisitos de la novela gráfica. Sin embargo, lo que hizo él de manera desesperada para poder vender *Contrato con Dios* a una editorial literaria y no a uno editorial especializada y poder llegar

[Ilustración 31 \[CONTRATO CON DIOS. WILL EISNER. 1978\]](#)

a un público diferente, fue tomar el término *novela gráfica* y así las editoriales literarias podrían el ojo en cuyo proyecto no era un “tebeo” sino que era algo más.

*Contrato con Dios* se publica por una editorial literaria, pero no pudo ir más allá, ya que esta fue cerrada. Tarde que temprano las obras de *Eisner* en formato comic book, se terminaron vendiendo en esas tiendas especializadas que aborrecía, juntos con los comic books de *MARVEL* y *DC*.



## 4.8. Avance de último minuto: ¡la novela gráfica y su primer boom!

En 1986 se publica un primer tomo de *Maus* (GAMERO, 2009) [Ilustración 32], con el subtítulo: *Mi Padre Sangra Historia* por Art Spiegelman, con el sello de una editorial literaria *Pantheon* — recordemos que, antes se publicó por cuadernillos en la revista *Raw*— donde fue concebida como una obra cerrada, una verdadera *novela gráfica*.

Sin embargo *Maus*, no llegó solo, junto a él los escoltaban 2 cómics de superhéroes, comics publicados por DC: *Watchmen* (BORTIC, 2014) [Ilustración 33] y *Batman: El Regreso del Caballero Oscuro* (WIKIA, BATPEDIA) [Ilustración 34].

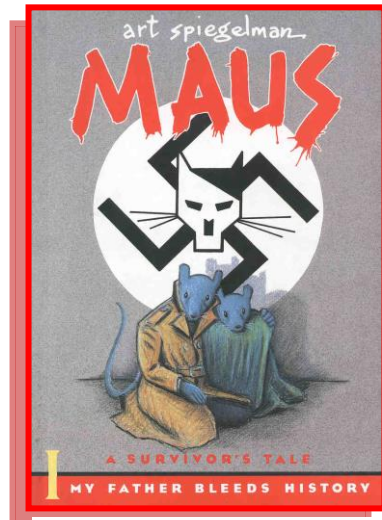


Ilustración 32 [MAUS. ART SPIEGELMAN. 1986]

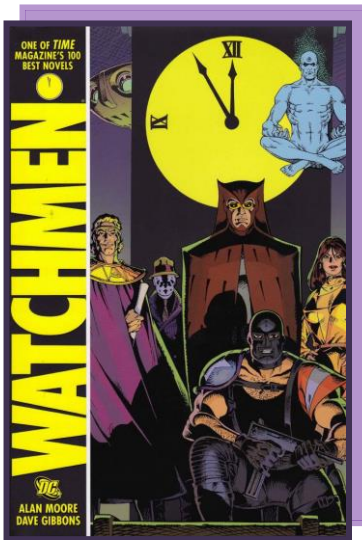


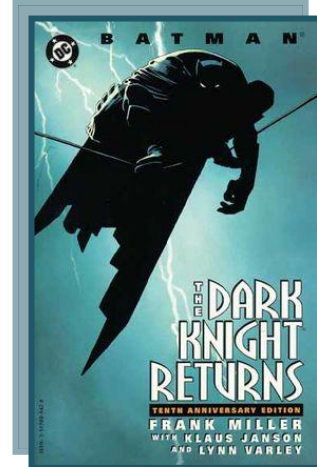
Ilustración 33 | WATCHMEN. ALAN MOORE. DAVE GIBBONS, MIKE HIGGINS. 1988]

*Watchmen*, serie limitada de 12 comic books de grapa, publicadas entre septiembre de 1986 y 1989, creada por los británicos *Alan Moore* (guionista), *Dave Gibbons* (dibujante) y como acompañante *John Higgins* (colorista). Se concibe como una historia completa y cerrada, donde la visión de los “superhéroes clásicos” cambiada a una visión de “superhéroes” con una mirada realista y adulta, muestran un trasfondo político, con un contraste psicológico de sus personajes y su función estereotipada, ofrecen una excelente capacidad de lectura, donde el juego constante entre las palabras e imagen, capturan de inmediato al lector. Es más, *Watchmen* logro crear superhéroes aceptables, maduros y satíricos, una obra esplendida para adultos.

*Batman: El Regreso del Caballero Oscuro*, creada por *Frank Miller*, se publica con 4 números de *serie limitada* en febrero y junio de 1986, con un nuevo formato de 48 páginas en color, papel de calidad superior y con tapas de cartón y lomo, lo que la llevó al éxito, formato que se llamaría significativamente *prestig* (prestigio). Comic book que retoma de nueva al personaje Batman, en su última aventura, ya con 50 años y retirado.

Como consecuencia, *Watchmen* y *Batman: El Regreso del Caballero Oscuro*, al ser expuestas junto con *Maus*, inmediatamente se les considera *novelas gráficas* respetables, ya que ambas historias tenían un final cerrado. Es así como, *Maus*, *Watchmen* y *Batman: El Regreso del Caballero Oscuro*, dan inicio a una fiebre por la creación de *novelas gráficas* y cómic adulto.

En 1988 gracias al éxito de *Watchmen*, Alan Moore retoma *V de Vendetta* (DREAMER, 2013) [Ilustración 35] — comic books creados originalmente en la revista *Warrior*, pero esta queda inconclusa cuando la revista es cerrada en 1984—, es publicada por DC, como una maxi serie de 10 comic books, los que son recopilados en un solo tomo.



[Ilustración 34 \[BATMAN. EL REGRESO DEL CABALLERO OSCURO. FRANK MILLER. KLAUS JANSON. LYNN VARLEY. 1986\]](#)

De ahí, al ser publicado el segundo tomo de *Maus* en 1991, recibe el *Premio Pulitzer* (WIKIPEDIA, WIKIPEDIA)<sup>18</sup> al año siguiente, convirtiendo a *Maus* en ser la primera y única *novela gráfica* premiada. La obra de Art Spiegelman, quedaría como un fenómeno insólito e irreplicable, único tebeo que se atrevió a ir más allá, a ser mayor e inolvidable.



[Ilustración 35 \[V DE VENDETTA. ALAN MOORE. DAVID LLOYD. 1988\]](#)

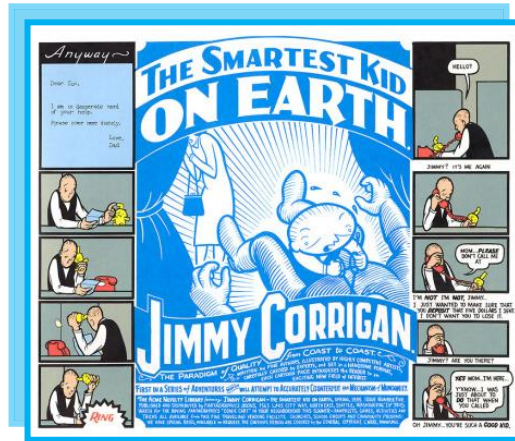
En el 2000 con la llegada del nuevo siglo, la proliferación de salones del cómic, junto con el abaratamiento de los costos de impresión y facilidades entre el autor y la difusión que tiene el internet para publicar las obras, ayudarán a reforzar la internacional alternativa, este cómic adulto necesitaba algo más, no las simples migajas de las librerías y fue así, que autores reconocidos darían el siguiente paso, y llegaría el momento

de dejar de ser *alternativos* y lo logran cuando se publica: *Persépolis*, de *Marjane Satrapi* por *L'Association* (Editora de comics francesa); *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid in the World* (Jimmy Corrigan, el niño más listo del mundo) por Chris Ware, bajo la editorial estadounidense *Pantheon*. Y por fin nace el momento de la *novela gráfica*.

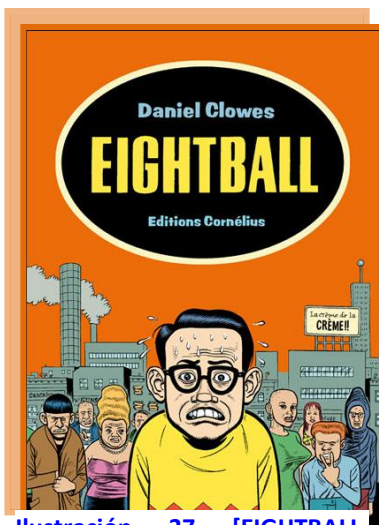
<sup>18</sup> Los Premios Pulitzer son galardones por logros en el periodismo impreso y en línea, la literatura y la composición musical en los Estados Unidos. WIKIPEDIA. (s.f.). WIKIPEDIA. Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de WIKIPEDIA: [https://es.wikipedia.org/wiki/Premio\\_Pulitzer](https://es.wikipedia.org/wiki/Premio_Pulitzer)

**4.9. Se informa y se pide que interrumpa lo que está haciendo: ¡por fin ha llegado la novela gráfica!**

Ya en el siglo XXI, lo alternativo pierde sentido, ya que el término novela gráfica toma auge en las librerías generalistas — quioscos, supermercados— junto con las editoriales literarias: *Pantheon*, de Estados Unidos; *Gallimard*, de Francia; *Random House Mondadori*, de España. Recordemos que en los 80 y 90 lo “alternativo” bajo el soporte de comic book y como una oposición al género dominante de superhéroes, genera un nuevo rumbo al cómic adulto; ya que es distribuido por las librerías generalistas, cuya forma toma un reajuste, es decir, lo que se conocía como alternativo —comic books que trataban temas de la memoria, autobiográficos, ficción y no de género— pasa a manos de un público general y no al público tradicional expertos en cómics; el material dominante en las librerías especializadas (tiendas de fans), son la fantasía y superhéroes; las novelas gráficas adultas a librerías generales (librerías literarias) las llegan a ocupar un nicho especializado.



**Ilustración 36 [JIMMY CORRIGAN, THE SMARTEST KID IN THE WORLD. CHRIS WARE. 2000]**



**Ilustración 37 [EIGHTBALL. DANIEL CLOWES. 1840 – 2004]**

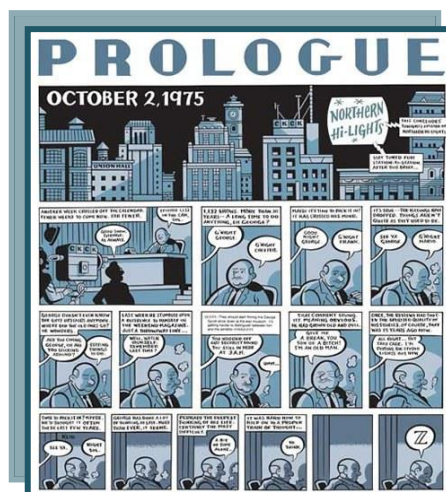
La novela gráfica llega a imponer a los dibujantes, la obligación de demostrar densidad — se entiende que densidad es la que sujeta el formato de una historia en un libro, por su capacidad visual y textual—en las viñetas como lo hizo Maus de Spiegelman.

Pero *Chris Ware*, lo logra cuando publica *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid in the World* (Jimmy Corrigan, el niño más listo del mundo) (WILSONKNUT, 2010) [Ilustración 36] por *Pantheon* en el 2000. La obra expone de modo particular la infancia de *Ware*, reinventando el lenguaje del cómic para expresar sentimientos y matices, recuperando el valor de la página como: un elemento visual; como una unidad gráfica que no solo se lee, sino que se mira; el



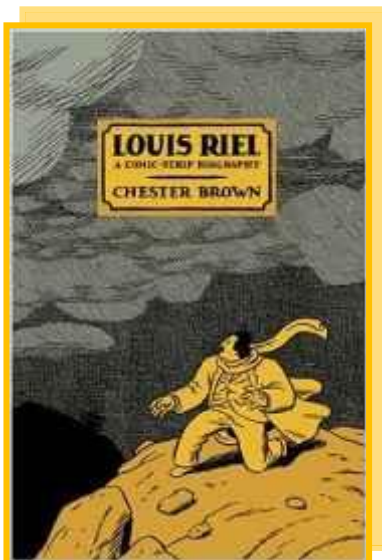
cuestionamiento del orden del dibujo de la palabra; el valor del diseño y la materialidad del libro como objeto. Lo que sin duda, lleva a sus novelas gráficas como literatura, obteniendo el premio Firts Book del periódico británico *The Guardian* en 2001 con su obra *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid in the World* (Jimmy Corrigan, el niño más listo del mundo). En el 2003, vuelve a ganar con la misma obra el premio al mejor libro en el *Festival Internacional del Cómic de Angulema en Francia*.

Seguido, *Daniel Clowes* —influenciado por Ware— creador de *Eightball* (ANYBODY, 2013) [Ilustración 37] en 1989, serie de 18 números en formato comic book. Las tres primeras novelas gráficas que serializó en sus propios comic books, seguían las narraciones convencionales coherentes como las obras: *Un guante de terciopelo forjado en hierro* y *David Boring*. Aparecieron en *Eightball*, compuestas por el ensamblaje de historietas breves heterogéneas, transformando sus páginas en diversas formas de publicación: primero, cuando aparecen en revista o periódico original; segundo, cuando se adapta a *Acme Novelty*; y tercero, cuando se publican en un libro.



[Ilustración 38](#) [GEORGE SPROTT. SETH. 2009]

Luego llega *Seth*, con la novela gráfica *La vida es buena si no te rindes*, en 1996. Obra de carácter autobiográfico, caracterizado por la nostalgia de una era perdida que nunca vivió. *George Sprott* (MUCH, 2010) [Ilustración 38], último libro publicado en 2009, muestra una serie de elementos comunes a los de Ware como: la importancia del diseño y la materialidad del libro; la construcción de la historia a base de ensamblajes de diversos materiales; historietas de una página con distintos estilos, anuncios e ilustraciones.



[Ilustración 39](#) [LOUIS RIEL. CHESTER BROWN. 2003]

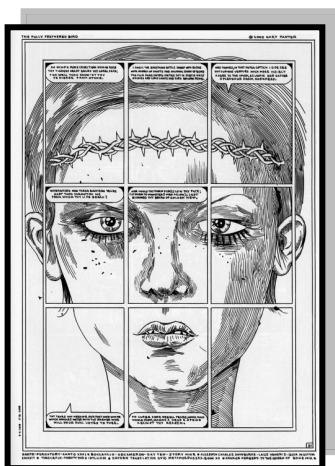
Los principales maestros de la novela gráfica surgidos del comic book alternativo, son los hermanos Hernández: *Chester Brown*, *Charles Burns* y *Gary Panter*. Las historias de *Gilbert* y *James* fueron publicadas en las diversas encarnaciones de *Love and Rockets*, terminan siendo recopiladas en forma de libro.

Chester Brown publica en 2003 *Louis Riel* (AMAZON.COM) [Ilustración 39], un comic-strip biography. La sinceridad de sus historias ha sido el estándar para las dibujantes, que se han dedicado a contar sus propias experiencias juveniles.

Charles Burns, se reconoció por sus cortas historias que reutilizaba pastiches de los cómics convencionales de los años 50 y 60, en la que pervertía las rígidas reglas de los géneros estandarizados, con su obsesión por lo monstruoso, lo bizarro y enfermizo. Todo esto lo culmina en su totalidad con la obra *Agujero Negro* (CASTILLO, 2013) [Ilustración 40], comic book que fue publicado por 10 años es finalmente convertido en libro y se publica en el 2005.



[Ilustración 40 \[AGUJERO NEGRO. CHARLES BURNS. 2005\]](#)



[Ilustración 41 \[JIMBO IN PURGATORY. GARY PANTER. 2004\]](#)

Gary Panter, conocido una formalidad a la hora de dibujar, en la que creaba una unión de garabatos, convirtiendo sus viñetas en una especie de cómic brut. Llega en el año 2004 con la obra *Jimbo in purgatory* (BUNKER, 2012) [Ilustración 41] — personaje que creo en la revista *Raw*— en él se ve la originalidad y la libertad de Panter, ejerciendo una gran influencia en las nuevas generaciones de historietistas, a modo que, se le considera el padre de una tendencia de cómic de vanguardia gráfica uniformalista.

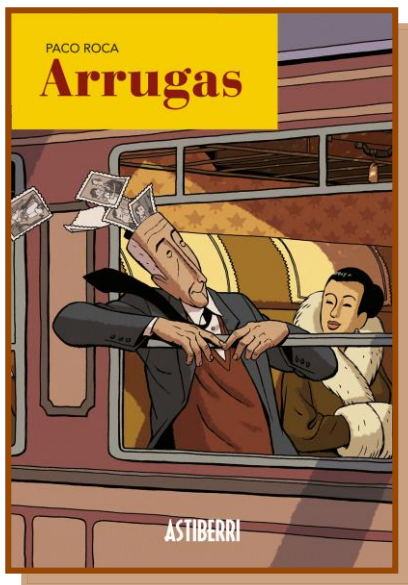
En Francia se publica por *L'Association*, *Persépolis* (RIKERT, 2012) [Ilustración 43] de *Marjane Satrapi* (2000 – 2003) obra que se publicó en 4 volúmenes y posteriormente se recopila en un solo tomo. La obra es el ejemplo perfecto de la novela gráfica contemporánea.

*Persépolis*, expone la memoria de la autora de su infancia, la mocedad de Irán en la revolución Islámica, sus estudios juveniles en Europa, y su condición de exiliada intelectual en Francia. Esta obra se adapta a una película animada en el año 2007.

La novela gráfica internacionalizada, se demuestra potentemente en España. Con la publicación de *Arrugas* (BRUNET, 2009) [Ilustración 43] de *Paco Roca* en 2007. La que ganó en 2008 el *Premio Nacional del Cómic*.

Considerado en España como un gran autor de referencia, gracias a obras que reúnen la recuperación de la memoria personal e histórica de España en posguerra: *Paracuellos*, de *Carlos Giménez* (1976 – 2003) cuya obra gana el

premio francés al premio del patrimonio en el Festival Internacional del Cómic de Angulema. También llega *Modotti, una mujer del siglo veinte*, del 2005 por Ángel de la Calle; *Superputa*, de 2007 por Manel Fontdevila; *El arte de volar*, del año 2009 por Antonio Altarriba y Kim.



[Ilustración 43 \[PACO ROCA. 2007\]](#)



[Ilustración 42 \[PESÉPOLIS. MARJANE SATRAPI. 2003\]](#)

## 4.10. Se anda diciendo por ahí que: ¿la novela gráfica como cómic literario?

Muchos autores relacionan la historieta con otras formas artísticas, aparentemente más definidas como la pintura y la literatura. Pero no obstante la relación entre cómic y literatura se defienden, ya que, la legitimación del cómic como duradero y fundamentado, surge del propio cómic y no de la relación a cualquier otro medio por prestigioso que pueda ser. Como sucede con la novela gráfica, solo utiliza el formato de los libros, y en su naturaleza por esencia propia nace del comic book, del comix underground y del cómic alternativo, razón que, no lo hace un cómic literario y mucho menos que el cómic sea literatura.

### **SE RUMORA: ¿QUÉ EL CÓMIC ES LITERATURA? WTF!!**

Smolderan (GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA, 2010)<sup>19</sup>:

*“Se puede decir que hasta el último cuarto del siglo XX, el cómic formó parte, en general, de la cultura audiovisual que había ayudado a definir treinta años antes de que lo hicieran las películas sonoras y, en consecuencia, estuvo muy alejado de las preocupaciones literarias.”*

El cómic, siempre estuvo restringido o tildado en ser puramente infantil y juvenil, desde ahí, el cómic se propuso en sobresalir. Desde ese momento surge la duda ¿Es el cómic literatura? Son muchas las opiniones respecto al interrogante: Luis García afirma (GÓMEZ, 2013)<sup>20</sup>: *“Solo me resta decir que no existe tebeo, cómic o novela gráfica. Existe literatura. Solo literatura.”* Si se basa solo en eso, se pensaría que el cómic es literatura y que su gran lucha a lo largo de los años en ser reconocida, quedaría siendo un absurdo subgénero de la literatura, siendo abandonada en los estantes viejos de las librerías.

<sup>19</sup> GARCÍA, S. (2010). LA NOVELA GRÁFICA. En S. GARCÍA, LA NOVELA GRÁFICA (pág. 224). BILBAO: EDICIONES, ASTIBERRI.

<sup>20</sup> SALAMANCA, GÓMEZ, D. (2013). *TEBEO, CÓMIC Y LA NOVELA GRÁFICA: LA INFLUENCIA DE LA NOVELA GRÁFICA EN LA INDUSTRIA DEL CÓMIC EN ESPAÑA.* (pág. 224). (TESIS DOCTORAL). UNIVERSITAT RAMON LLULL. FACULTAT DE CIENCIES DE LA COMUNICACIÓ BLANQUEMA. BARCELONA.



Está claro y se ha visto que el cómic tiene algunos parámetros de la literatura, pero eso no quiere decir que sea literatura. El cómic nace de la hibridación gráfica, entrando directamente con la narración gráfica. El cómic enlaza los dibujos con la historia, la imagen del cómic no solo muestra o comenta, sino que, se narra por sí misma. Eso sí, se aclara que: por el hecho de narrar, lo narrado no deba de ser considerado literatura.

Ahora bien, el texto en el cómic no es una hibridación, ni un híbrido del dibujo. El texto, se incorpora como un recurso narrativo más. El cómic, estando en su posición sabe y tiene claro que no es un subgénero literario que comparten ciertos espacios en las librerías, sí, pero que no son literarios. No se niega que a lo largo de la historia del cómic, ha pedido siempre a la literatura, el reconocimiento y derrumbar ese canon de que el cómic solamente es un medio juvenil e infantil. No está de más saber, que el cómic siempre ha echado mano de la literatura para poder salir de ese hito absurdo impuesto por las mismas editoriales de cómics e intentar salir de allí y ser reconocido como cómics para adultos. Por esta razón, el cómic se ve en ese tipo de referencias a cómics literarios.

El cómic tiene que ver mucho con la novela, cine y el arte narrativo, eso lo emparenta y hace que tenga muchas cosas en común con la literatura. La literatura, es narración, narración en la cual interviene la palabra, también hay otros medios que son literatura: los libretos para óperas y guiones para el cine. Es opera y cine, pero de igual forma dentro de ellas manejan elementos literarios y no son considerados subgéneros literarios. Dentro del cómic, existe también esta forma de incursionar elementos literarios en el sentido puramente verbal. La narración que incorpora otros elementos como: el dibujo. Evidentemente el cómic tiene su forma narrativa propia, en las que toma no solo elementos de la literatura, sino que, también de otras representaciones —cine, teatro, pintura— y claro está, de la suya propia.

Se retoma que: el cómic nace como un medio de hibridación gráfica, que incluso utiliza la palabra como un elemento integrante de su lenguaje, es un medio plenamente independiente de la literatura. Lo que no significa, otra cosa, es que el cómic y la literatura merecen estar a la misma altura. No ser catalogadas como hermanos literarios, sino, que sean llamados por lo que cada uno son: Cómic y Literatura (géneros independientes del uno y del otro).

**PERO BUENO ¿QUÉ LES SUCEDE? YA VIENEN  
DICIENDO QUE: ¿ES NOVELA GRÁFICA O ES UN CÓMIC  
MÁS LITERARIO?  
(¡¿SE PUEDEN DECIDIR POR AMOR AL CÓMIC?!)**

Se habla a menudo de la novela gráfica como cómic literario, ya que se basan en dos criterios diferentes: el nivel de calidad y las estructuras narrativas; Si se habla de calidad, se puede afirmar que la novela gráfica es más literaria que el resto del cómic, ya que responde a un nivel de calidad similar al de la literatura. Sin embargo, la literatura no es comparable al cómic: **no se debe confundir literatura y canon literario**, porque el cómic como ya sabemos, es un medio autónomo y no se puede valorar mediante los criterios literarios porque no es un subgénero literario y menos es literatura.

Se aclara que, así la novela gráfica tenga similitudes evidentes de la literatura en cuanto a su formato, longitud de relatos o el hecho de presentar en su mayoría relatos con un final cerrado, hace que se pueda adoptar fácilmente como un hecho literario por sus pocos recursos narrativos y estructuras, pero esto no es un motivo suficiente para considerar que la novela gráfica sea más literaria que el resto de cómics, o que peor aún, no es novela gráfica sino un cómic más literario.

El hecho particular de estas dudas que andan corriendo por ahí, es que son las mismas editoriales que utilizan esos términos — el comic es literatura o la novela gráfica es literatura— para acceder a canal de ventas en las librerías literarias y obtener una mayor demanda en sus ventas.

Se concluye, el término novela gráfica inicia desde el cómic claro está, pero su cuerpo se forma con aquellos movimientos que surgieron en el pasado: *Comic books*, *comix underground* y *el cómic alternativo*. Los que dan vida a la novela gráfica. Donde por fin nace el cómic de autor, de forma libre y adulta, libre en sus

contenidos y de esos formatos absurdos que impedían su verdadera expresión. Es así que, gracias a las cenizas de esos movimientos que tantas veces intentaron derrotar y que prácticamente murieron, surgen de la manera como hoy lo conocemos... como *la novela gráfica*.

## **4. CAPÍTULO II**

### **DE UNA NOVELA LITERARIA A UNA NOVELA GRÁFICA “ÁNGEL MORTAL”**

#### **5.1. Origen**

La novela literaria “Ángel Mortal” se crea el 16 de diciembre del año 2009, bajo la autoría de Luisa Fernanda Buitrago Robledo. La historia consta de 307 páginas y fue finalizada en el año 2012 en el mes de Octubre.

“Ángel Mortal” es una novela de fantasía, que explora diferentes campos del imaginario, donde expone diversos panoramas urbanos y una historia dramática.

La historia originalmente ocurre en Londres, pero al ver que esta podría ser contada de una forma no solo narrativa, sino ilustrativa, se pensó en adaptarla al entorno regional, como lo es la ciudad de Pereira, Risaralda – Colombia.

La idea de crear una novela gráfica se inicia en la clase electiva de creación “Fantasía e Imagen”, al igual que en el énfasis de pintura, se dio la oportunidad de poner en juego el lenguaje narrativo, como el lenguaje visual y poder desarrollar una obra, en la cual, ambos elementos pudieran conectarse de tal manera, que pudiesen dar vida propia a una historia.

#### **5.2. Adaptación**

Partiendo de la lectura del libro “El cómic y el arte secuencial de Will Eisner”, queda claro que, al crear una novela gráfica, basada en una novela literaria, hay varios factores que se deben cambiar. El lenguaje narrativo, como lo es al leer un libro, cada una de las atmosferas, escenarios, personajes, acciones y tramas son relatadas paso a paso, para que el lector pueda visualizar en su imaginario, lo que sus ojos están leyendo, siendo así, para la novela gráfica, ciertos factores u características de la novela literaria cambian; ya que al crear o plasmar una imagen, ahorra las descripciones contadas y el dialogo solo complementa lo que la imagen ya muestra por sí sola.

La novela literaria “Ángel Mortal” de 307 páginas, recibe varias relecturas para poder estructurarla y adaptarla a una novela gráfica, por lo tanto, se excluyen momentos que puedan hacer de la historia algo repetitivo en este formato narrativo, personajes con relativa importancia, que sirven de coro o ambientación en la novela literaria.

Se lleva a cabo un resumen de la obra literaria original “Ángel Mortal”, contando con la idea principal y su trama, respetando las descripciones de los personajes; primarios, secundarios y terciarios; al igual que los escenarios y atmosferas narrativas.

### **5.3. Análisis literario de la novela “Ángel Mortal”**

En este paso, se lleva a cabo el análisis literario más conocido como un resumen para dar a conocer al lector una perspectiva diferente desde lo literario y poder conectarlo con la obra gráfica, es decir, la novela gráfica “Ángel Mortal” y darle un mejor entendimiento al momento de leerlo visualmente.

Para esto se tienen varios elementos que se dividen de la siguiente manera.

#### **BIOGRAFÍA DEL AUTOR**

Luisa Fernanda Buitrago Robledo, nació en el 16 de agosto de 1991, en la ciudad de Pereira – Risaralda. Sus padres son Jairo Alberto Buitrago Pérez, Rosario Robledo Ocampo y su hermana menor Daniela Buitrago Robledo.

A la edad de 6 años ingresa a la Institución Educativa San Vicente Hogar, donde inicia sus primeros estudios académicos. La pasión por la literatura inicia luego de leer “Crónicas de una muerte anunciada” del famoso y ganador del Nobel Literario, Gabriel García Márquez.

Su primer logro académico en la parte literaria a la edad de 10 años, se vio cuando participó en la creación de una historia en el plantel académico; llevándose el primer lugar por mejor cuento de fantasía animal “El perrito que decide marcharse y ser libre”. Desde ahí Luisa Fernanda inicia sus pasos empíricamente en la literatura.

En el año 2008, culmina sus estudios secundarios y viaja a la ciudad de Popayán más conocida como “La ciudad Blanca”, desde ese momento su recorrido por escribir su primer libro inicia: relatos cortos eróticos, poesía romántica y dramática, pequeños cuentos amorosos. Dan paso a lo que sería la creación de su primera obra Literaria “Ángel Mortal”.

## **Estudios Universitarios:**

Inicia sus estudios de Licenciatura en Artes Visuales, en la Universidad Tecnológica de Pereira en el año 2010. Donde ve otra perspectiva de como la literatura puede ser participe activo en la parte visual al evocar diferentes formas de expresión, explorando el arte en todas sus áreas: el dibujo, la pintura, cerámica, escultura, diseño gráfico y grabado.

## **Antecedentes literarios:**

Sus antecedentes literarios se basan en el romance y dramatismo de Jane Austen, escritora británica reconocida universalmente por sus obras: “Orgullo y Prejuicio (1813)”, “Sentido y Sensibilidad (1811)”, “Persuasión (1817)” entre otras, abarca el reconocido poeta americano Edgar Allan Poe, con sus obras de relatos cortos que emprendieron el nacimiento de la novela gótica tales como: “Eleonora”, “El Ángel de lo raro”, “Berenice” y “El gato negro”; Dante Alighieri, poeta italiano reconocido por la famosa obra “La Divina Comedia”; Gabriel García Márquez escritor colombiano ganador del premio Nobel: “Crónicas de una muerte anunciada”, “Cien años de Soledad”, “Del amor y otros Demonios”.

Del género fantasía inicia con la autora norteamericana Anne Rice, conocida por sus best-sellers con la temática del amor y la inmortalidad: “Crónicas Vampíricas I: Entrevista con el Vampiro”, “Crónicas Vampíricas II: Lestat, el Vampiro”, “La Reina de los condenados” y la “Prueba del Ángel”; Richelle Mead escritora norteamericana del género fantasía juvenil y oscura: “Academia de Vampiros” y “Bloodlines”; Stephanie Meyer autora del best-seller la Saga Crepúsculo: “Crepúsculo”, “Luna Nueva”, “Eclipse”, “Amanecer” y “La segunda vida de Bree Turner”; Alyson Noël escritora norteamericana de la fantasía e inmortalidad con la saga: “Eternidad”, “Luna Azul”, “Infinito” y “Destino”; Carolina Andújar escritora colombiana del género gótico: “Vampyr”; Lauren Kate escritora norteamericana conocida por sus best-sellers: “Oscuros”, “Oscuros: El poder de las sombras”, “Oscuros: La trampa del amor”, “Oscuros: La eternidad y un día”, “Oscuros; La primera maldición”, “La última lágrima”.

## **“Ángel Mortal”**

La novela literaria se origina el 16 de diciembre del año 2009. En ella se ponen en perspectiva los sentimientos, emociones y pensamientos de su autora, generando vida a su personaje principal Fernanda Sanabria; cuyos aspectos principales se puede decir están inspirados en la vida de ella.



La novela tarda en culminar 4 años, por diferentes situaciones emocionales, las que alimentan la creación literaria con momentos y sentimientos sublimes, creando excepcionalmente el interés del lector.

## **Actualmente:**

Luisa Fernanda termina sus estudios universitarios en la Universidad Tecnológica de Pereira como Licenciada en Artes Visuales. Sus planes académicos continúan en estudiar Literatura y Letras, Diplomado en Docencia Universitaria. En su lista continua la creación de tres libros más, los cuales siguen en proceso.

## **MARCO HISTÓRICO-LITERARIO DE LA OBRA**

La obra literaria “Ángel Mortal” nace del siglo XXI, donde sus antecedentes forman parte importante desde: La Divina Comedia de Dante y finaliza con la saga “Oscuros” de Lauren Kate.

Se conoce actualmente en como los sucesos del mundo pueden afectar, emocionalmente, espiritualmente, físicamente e intelectualmente el comportamiento humano. Y es ahí donde la Autora de “Ángel Mortal” tomó un papel importante en dar vida al personaje, Fernanda Sanabria. Donde lo real se enlaza con lo irreal en un mundo de fantasía; como una persona relativamente normal, emprende un viaje que no solo cambia su vida personal, sino, las de todos aquellos que la rodean. Decisiones y comportamientos que cambian el transcurso y desenlace de la historia, como puede suceder en la vida normal de cualquier ser humano.

El destino, las creencias religiosas, el karma y el tiempo son características fundamentales en la historia, ya que van de la mano con el comportamiento de cada uno de los personajes, indudablemente lo que los hace creíbles, vivos ante el lector. Estos aspectos son los que generan las cuestiones existenciales en el ser humano, nos forman y nos llevan a seguir el camino de la vida.

Actualmente la vida personal de la autora se ve reflejada en “Ángel Mortal”, no solo por el físico de sus personajes, que son su prototipo de idealidad perfecta, sino también, los sentimientos y acontecimientos que viven sus personajes. Son historias del común, amores, desamores, pérdidas familiares, decisiones, sacrificios que tomar. La autora, lo que nos permite ver es como una historia de una joven normal como cualquier otra, puede aventurarse a la fantasía de los Ángeles, aquellos seres creados por Dios, que siguen siendo un misterio para la humanidad.

Es en “Ángel Mortal” donde se muestra, como se vive en el presente, pero que aun así, donde el pasado continúa siendo parte de este; como lo es el tener recuerdos de lo que sucedió hace 3 días o un año, y que aún pueden afectar al ser humano en el presente; trayendo consigo mismo, arrepentimientos, tristezas, melancolías o felicidades. Eso se ve reflejado en la obra, se vive y se siente al leer cada línea expuesta por su autora, por su personaje principal.

Por supuesto la sociedad influye de múltiples formas, lo que hace del personaje principal, alguien poco sociable y tímida, es la educación que ha venido formándose desde su hogar, sus padres son personas trabajadoras; comunes y corrientes, sin necesidad de lujos.

Su autora lo que plasma en “Ángel Mortal” es la necesidad de evocar a un mundo no tan utópico, soñar, pero estar con los pies en la tierra, es poder viajar a una irrealidad real, es llegar a ese paso en que las banalidades mundanas no son necesarias a la hora de crear una historia.

Se puede decir que la autora, pese a que en “Ángel Mortal” nos dirija a este mundo moderno, su forma de expresarse y enseñarnos en lo imaginario nos muestra su pasión por lo antiguo “Vintage”, sus deseos en respetar y valorar, una época de nuestros antepasados: un camafeo de recordatorio, un cuarzo negro en un brazalete, cartas por mensajería, carros y motos antiguos, casas de época, vestidos y cuadros victorianos, retratos al óleo.

La fantasía forma parte importante de “Ángel Mortal”, ya que su forma de volver un mundo real en un mundo, donde Ángeles de bandos del bien y el mal se disputan la vida de una mortal, para salvar a quienes crean o no, toman un carácter imprescindible en la trama de la obra y se ve reflejado en los antecedentes literarios de la Autora, crea personajes sublimes, misteriosos y divinos, se podría decir que son su obsesión, desear y amar algo que no es real, al igual que el deseo de la inmortalidad. La trama oscura que inunda los sucesos de la obra, nos muestra fielmente su obsesión con la época clásica gótica de Edgar Allan Poe, el romance y dramatismo de Jane Austen, lo religioso y oscuro de Anne Rice y Lauren Kate. Todo esto unido, se ha plasmado en la primera obra literaria de la autora “Ángel Mortal”.

### CRONOLOGÍA

Las siguientes fechas son analizadas, ya que la creación de la historia tardó 4 años para realizarse, dado que la autora para escribir en “Ángel Mortal” tuvo diversos acontecimientos en ese transcurso de tiempo, que afectaron su

creación y también ayudaron a la trama de la historia. Se concluye que la autora tomaba elementos de su vida emocional, espiritual y emocional, para desarrollar su historia; por ende se divide en 4 años la cronología de “Ángel Mortal” en términos creativos y narrativos.

**2009:** La autora de “Ángel Mortal” inicia la obra a finales del año 2009, en uno de los sucesos más importantes en su vida, al tener que enfrentar diversos cambios en su vida emocional. Eso muestra el personaje principal, al llevar su segundo nombre, no solo eso, también algunas características físicas y por supuesto emocionales. En los primeros capítulos se muestra la vida un tanto monótona del personaje.

**2010:** La autora refleja al extremo su vida casi íntima, al mostrar a su personaje principal en un abismo emocional. Los personajes principales: Fernanda Sanabria y Marcelo Marlowe, nos muestran perfectamente el romance dramático que puede vivir una adolescente de 18 años.

**2011:** Los personajes muestran un gran estado de pérdida, toma de decisiones que afectan el uno al otro, como lo es el de dejar ese amor verdadero y seguir con su vida.

**2012:** La autora abandona la obra, ya que su mente parece estar bloqueada por emociones fuertes.

**2013:** “Ángel Mortal” retoma de nuevo su camino, y llega a la cúspide emocional. Mostrando el renacimiento de su personaje principal, tomando nuevas decisiones sobre Marcelo Marlowe, y el superar la muerte de un ser querido, al realizar un sacrificio mayor para salvar a quienes ama. Es allí donde la autora da por finalizada su obra “Ángel Mortal”.

## SINOPSIS DE LA OBRA

“Ángel Mortal” de Luisa Fernanda Buitrago. Es la historia de una chica, Fernanda Sanabria, quien trata de entender lo que está sucediendo con ella y su alrededor, su vida era tan Igual, tan poco compleja, llena de rutina. Un vacío habita en su alma donde la lleva poco a poco a la muerte.

Fernanda cree que la Felicidad y el Amor no existen, que todo hace parte de una ilusión, donde las personas se pierden en él, pero este pensamiento cambia cuando aparece Marcelo Marlowe en su vida, le da un giro de 180°; sana el vacío, da a conocer el verdadero significado de la Felicidad, el amor y trata de salvarla del Ángel del Destino; Pero lo que no sabe Fernanda es que

sus días están contados, su castigo es inevitable... ¿llevándola con ello a la Muerte?

¿Podrá el Amor vencer a la Muerte?

### ARGUMENTO

Fernanda Sanabria, una chica “normal” de 22 años, se siente atrapada en sueños repetitivos. Un día sin saber cómo ni por qué, siente una extraña atracción por Marcelo Marlowe, el mejor amigo de infancia de su hermano mayor Félix, algo la va cautivando.

Una mañana como cualquier otra, varios sucesos misteriosamente inexplicables llevan a Fernanda a pasar por el peligro. Pero quien siempre ha estado ahí para salvarla, es Marcelo. Ella en un intento desesperado por develar los misterios de su vida y la de Marcelo, se empeña en cuestionarlo. Marcelo evita a toda costa responder y decide alejarse de ella por su bien. Aunque la ame prefiere verla con vida, lejos de él; que amarla y ver como los ángeles del destino la llevan a la muerte.

Meses después de la partida de Marcelo, Fernanda no muestra ningún sentimiento, odia en lo que se ha convertido. Sin negarse a vivir, decide seguir con su camino sin Marcelo. Conoce a Cristhian Dankworth, amigo de su hermana Melissa, decide arriesgarse en tener una relación con él, ya que la atracción física que ambos sienten, se vuelve inevitable.

Fernanda ya no es la chica deprimida. Sus intenciones por querer descubrir la verdad, la han convertido en una persona capaz de saber manipular a quienes le pueden dar información. Lo cual hace con Cristhian, ella sabiendo del amor que siente él por ella, se aprovecha de eso. Una noche en casa de los padres de Cristhian, Fernanda descubre la verdad por palabras del padre de Cristhian, abrumada escapa de allí y un recuerdo del pasado, le dejan en claro la verdad que escuchó.

Se refugia en el bar Pennysula, se ahoga en alcohol, un rostro familiar femenino le llama la atención; aquella mujer se acerca a Fernanda y le susurra en el oído.

Fernanda ahora se encuentra a las fueras del bar, sin saber cómo, no recuerda absolutamente nada de la noche anterior.

Regresa a casa con su mejor amigo Miguel, quien la esperaba afuera. Al llegar a casa una noticia abrumadora cambiará su vida.

Días después Fernanda se encuentra en casa de una chica llamada Alice Lauper, quien sin querer menciona a Marcelo. Fernanda confusa pide explicación. Alice sin dudarlo devela la verdad de su origen y el de Marcelo.

Marcelo aparece en el acto, Fernanda se siente culpable al ver la vida de quienes ama, destruida por su culpa. Abandona a Marcelo y a Alice.

Camina sin rumbo por el bosque y llega a un viejo cementerio abandonado. Descubrir su verdadero origen y el de aquellos seres, parece una locura. Toma una decisión que puede salvarla de todo.

Elizabeth, cuya cabellera rubia reconocería en cualquier lugar, llega y ambas se enfrentan. Cristhian aparece y toma por la fuerza a Fernanda.

Marcelo y Alice llegan, se enfrentan contra Cristhian y Elizabeth. La batalla que Fernanda está presenciando le enseña la verdadera realidad... su realidad.

Despierta en un cuarto de hospital llena de magulladuras y heridas.

Tiempo después ingresa a la universidad y su vida cambia de nuevo.

***(Advertencia: El argumento anterior no se expone de forma completa, ya que en el siguiente punto: Perfil de los personajes, se muestran con detenimiento las diferentes perspectivas de cada uno de los protagonistas en la obra "Ángel Mortal").***



## PERFIL PERSONAJES PRINCIPALES:

### FERNANDA SANABRIA

#### Características Generales:

**Identidad:** Mortal

**Idioma:** Español (inglés, francés los habla sin estudios)

**Nombre:** Fernanda Sanabria

#### Fisiología

**Edad:** 22 años.

#### Aspecto Físico

**Estatura:** 1,57 metros.

**Peso:** 48 kg

**Color del cabello:** Castaño oscuro.

**Color de ojos:** Café claros.

**Característica:** su tonalidad de ojos cambia dependiendo de su estado de ánimo, pasa a verde cuando está molesta.

**Sociología:** Funcionalismo estructural, Teoría del conflicto, Interaccionismo simbólico, Teoría del intercambio, Etnometodología, Dinámica social.

**Clase:** Media

**Ocupación:** Estudiante

**Educación:** Primaria, Secundaria

**Nexos Familiares:** Madre: Susana  
Padre: Cristopher Sanabria  
Hermano: Félix Sanabria

Hermana: Melissa Sanabria

**Religión:** No creyente.

#### Afiliaciones o Nexos Sociales:

Ninguno.

**Diversiones:** Leer, Escribir, Escuchar música, literatura, poesía.

#### Psicología

**Temperamento:** Sanguíneo, flemático, melancólico, colérico. Temperamentos combinados, control perfecto de cada uno.

#### Actitud hacia la vida:

Conformista (en el inicio), luchadora, segura y perseverante. (Medio y Final)

**Moralidad:** Subjetiva e Integral.

**Vida Sexual:** No Activa.

#### Frustraciones o

**Decepciones principales:** La rutina,, perder un ser querido, alejarse de Marcelo Marlowe, ser un Ángel Mortal.

**Habilidades:** Las desconoce

**Complejos:** insegura (en el inicio)

**Comportamiento Social:** Extrovertida e Introvertida (Depende).

**Atributos:** Sinceridad, bondad, nobleza.

**Cociente Intelectual:** Normal.

*¿Acaso la persona que amas puede corresponderte, y a la vez pedirte que te alejes?*

## DESCRIPCIÓN FÍSICA FERNANDA SANABRIA

*“Se me había dado un don, pero ese don; el de la nobleza, sería mi autodestrucción”*

Mujer de 22 años de edad, estatura de 1.57 metros, peso 48 kg, cabello castaño oscuro ondulado hasta más debajo de los hombros, cejas arqueadas y pobladas, ojos café claros, con unas pequeñas manchas en sus iris, ojos almendrados, pestañas abundantes y largas, nariz respingada, labios nude, pómulos marcados, cara ovalada más conocida como la cara perfecta.

Cuerpo delgado, contorno de busto 84 cm, cintura 66 cm, cadera 98 cm.

## DESCRIPCIÓN SICOLÓGICA

Los adjetivos de una descripción psicológica pueden tanto hablar sobre el lado positivo, como el lado negativo de alguna persona.

**Temperamento Sanguíneo:** Vivaz, alegre, de esos que les encanta ser los reyes de la fiesta. Tienen un sistema nervioso rápido que se caracteriza por la alta sensibilidad, y suelen ser personas muy extrovertidas.

A este tipo de personas les encanta la gente y no les gusta la soledad. Su forma de ser los hace aparentar una mayor seguridad de la que en realidad tienen, y suelen tomar decisiones basadas en los sentimientos más que en la reflexión.

**Temperamento Colérico:** Tiene un sistema nervioso rápido y desequilibrado. Es rápido, y muy activo en sus decisiones. Este tipo de gente se caracteriza por ser muy independiente. Es extrovertido aunque no tanto como las personas con temperamento sanguíneo.

El colérico se siente a gusto con las actividades. De hecho siempre tiene que tener la mente ocupada y estar haciendo algo. Adopta posiciones definidas frente a las cuestiones, y se le puede ver organizando marchas contra la injusticia social.

Al colérico no le disgustan las adversidades, por el contrario, tienden a alentarlos. Es determinado y no se rinde ante cualquier obstáculo, el sigue adelante. Demuestra poco aprecio por la música y el arte, y prefiere los valores utilitarios y productivos de la vida.

**Temperamento Melancólico:** Tiene un sistema nervioso débil y una muy alta sensibilidad. Es muy sensible emocionalmente y es introvertido (aunque puede comportarse de manera extrovertida). Se dice que es el temperamento más rico de todos, y generalmente suele tener un nivel de inteligencia más alto que los demás temperamentos. Nadie más disfruta del arte que el melancólico y además es muy perfeccionista.

El melancólico es analítico, puede adquirir toda una variedad de talentos. El melancólico es muy fiel y por lo tanto muy buen amigo, pero no consigue amigos con facilidad, más bien espera que vengan a él.

El melancólico es muy crítico, es autodisciplinado, y le gusta entregarse al sacrificio personal. Toda vocación que requiera talento y creatividad es apto para el melancólico, como filosofía, la ciencia, la música, el arte, etc...

**Temperamento Flemático:** Tiene un sistema nervioso lento y equilibrado. Es tranquilo, nunca pierde la compostura y nunca se enfada; por lo cual suele ser el temperamento más agradable de todos. Suele ser una persona muy apática, sin muchas dotes de liderazgo (aunque eso no significa que no lo pueda ser).

El flemático evita comprometerse lo más posible, parece no alterarse nunca, y bajo su personalidad, suele experimentar más emociones que las que demuestra a los demás. No le faltan amigos porque le gustan las personas, tienen un sentido del humor natural y posee una capacidad especial para descubrir el lado humorístico de los demás.

Es de buen corazón y compasivo, aunque rara vez demuestra sus sentimientos. Procura no involucrarse mucho con las actividades de los demás, pero cuando lo hace, lo puede llegar a hacer con un grado alto de eficacia.

### PERFIL BIBLIOGRÁFICO – ANÁLISIS DE LA HISTORIA DESDE EL PUNTO DE VISTA DE FERNANDA SANABRIA

#### Inicio

Única Mortal creada con dones especiales para ser un Ángel Mortal en la tierra, su misión era aprender por su Ángel Guardián Marcelo Marlowe las habilidades especiales que traían consigo el peso de ser algo más que una humana.

Llego al mundo en el siglo I. A.C (Siglo donde los territorios circundantes al mar mediterráneo quedaron bajo el control de roma) nació en una familia de emperadores, única hija del Emperador, era a quien todos servían. Su misión era acabar con la barbarie cometida por el gobierno y así evitar en el futuro la llegada del hijo de Dios para ser sacrificado.

A la edad de 16 años Fernanda sabía muy bien cuál era su misión, conocía a Marcelo desde los 5 años y tenía presente que él era su Ángel guardián y se marcharía cuando ella cumpliera los 18 años. Cada día con él, un extraño sentimiento crecía, no era un amor fraternal, su deseo por querer probar sus labios, su anhelo por estar en sus brazos podían más que cualquier cosa.

Su mejor amiga Alice (Ángel también) percibía el sentimiento que Fernanda empezaba a tener por Marcelo, haciendo todo lo posible le dejó claro, que era un pecado, su misión en este mundo era salvar el imperio romano y evitar el sacrificio del hijo de Dios. Todos los argumentos no sirvieron para nada, era demasiado tarde Fernanda amaba a su ángel guardián y este también sentía lo mismo por ella. El tiempo con Marcelo era magnífico, tomó el todo por el todo y decide acercarse a él, lo besa y él no la detiene, desde allí su romance clandestino empieza. Dios lo acepta, sabe muy bien que sus dos creaciones no defraudarían su verdadera misión y que él siempre estaría sobre ellos.

Días antes de su matrimonio con el sobrino del Sacerdote, Fernanda decide romper con ese absurdo compromiso, dejando a su familia y todo por lo que fue creada. Su padre el emperador, decide exiliarla de Roma junto con Marcelo y Alice. La ira de Dios caería sobre ellos, su amor fue más importante que su misión, desterrando del paraíso celestial a sus creaciones perfectas Marcelo, Alice, Cristhian y Elizabeth, quienes estos tres últimos fueron testigos de aquel amor y ninguno impidió la locura de la mortal.

Y exiliando a Fernanda del paraíso celestial para siempre, nunca podría morir y encontrar la paz, siempre reencarnaría una y otra vez y sufriría el dolor de la muerte.

### Actualidad

Nació en 1993, sus padres son Christopher Sanabria y Susana, sus hermanos mellizos Félix y Melissa. A la edad de 7 años recuerda ver por primera vez a Marcelo, un pequeño niño de 9 años mejor amigo de su hermano Félix, desde allí su presencia la cautivaba día a día.

Con el tiempo Fernanda se sentía extraña con la presencia de Marcelo, aun así ella lo ignoraba ya que solo eran sensaciones “momentáneas” al estar cerca de él, lo observaba cada vez que la familia se reunía, y sentía la extraña necesidad de estar siempre junto a él.

Al cumplir 17 años, Fernanda no soportaba la idea de estar enamorada del mejor amigo de su hermano, así que un día decide hacerle frente a la situación, pero sus ideales fracasan al estar frente a él, como dos imanes, ella pierde el control de sus impulsos y decide besarlo, esa mirada tan misteriosa y penetrante le era familiar, pero era imposible ella nunca había estado frente a él. Marcelo la detiene, ella molesta sin saber por qué se sentía así, le reclama, pero él solo se acerca a ella y susurra en su oído. Ella le sonríe y se marcha.

En el transcurso de 5 años, los sueños de Fernanda se convierten en caóticas pesadillas, donde ella se encuentra perdida en medio de un bosque, su estado de humor cambia constantemente, haciéndose cuestionamientos existenciales sobre su vida, no es feliz pese a que no le falta nada en su vida, estudio, familia y amigas.

Una noche luego de tener una pesadilla, recordó que alguien sujetaba su mano con fuerza en el sueño, eso la hizo desear encontrar el amor, aunque para ella, el amor hacia una persona, siempre estuvo en segundo plano, ella cree que el amor es tan solo algo en lo que las personas suelen perderse con facilidad. Sin previo aviso se sintió intimidada por la presencia de Marcelo en casa luego de esa pesadilla, intentó ignorarlo pero falló al escuchar a Marcelo llamarla preocupado, ella se dirige donde se encuentra y al verlo dormido queda atónita, Marcelo soñaba con ella, asustada sale corriendo y cae por las escaleras, se da cuenta que quien la recibe en brazos es Marcelo y desde ahí, lo que el destino y los Ángeles tantas veces evitaban volvía a ocurrir, el amor de Fernanda hacia Marcelo renacía.

Después de que Marcelo la vuelve a salvar, se dirigen hacia un pequeño bosque, ella sin querer recuerda el sueño que tuvo mientras estuvo en coma, cuando él, la perdía a ella siglos antes, se acerca de nuevo a él, pero él nuevamente la rechaza, ella se enfada, intenta irse pero tropieza con una madera en el suelo y cae trayendo consigo a Marcelo. Ambos se desean, ella sonríe y solo lo acerca hacia su boca, se besan y se desean. Marcelo la detiene y decide que es hora de volver. Fernanda intenta que él responda sus preguntas pero él las evade. Los ángeles del destino vienen por ella cuando están en el carro, pero una fuerza misteriosa los aleja, Marcelo lo sabe pero no quiere asustar aún más a Fernanda. Él se despide de ella por su bien, ella molesta jura que jamás volverá a pensar en él y que lo olvidará.

**—Prométeme que en cada vida  
que me pierdas, lucharás y  
volverás a rehacer tu vida y  
serás feliz mi amor.  
¡Prométemelo Marcelo!—**

Cuatro meses después Fernanda no ríe, ni llora, es un ente que solo respira, duerme gracias a la medicación de su siquiatra, se ha graduado de la secundaria y no tiene recuerdos de ella y como transcurrieron todos esos meses. Decide verse de nuevo al espejo, odia lo que ve. Se reencuentra con sus dos hermanos que regresan de viaje. La unión con su hermana Melissa crece al hablar sobre la pérdida del amor. Un noche conoce a Cristhian Dankworth una atracción familiar la hacen salir con él y tener un romance. Ella le gusta, pero en su mente aún sigue Marcelo. Ella se entera que Marcelo está con Elizabeth y decide olvidarlo para siempre. Se dirigen a casa de los padres de Cristhian, pero el extraño humor de él la agobian, ella sabe lo que él siente por ella (aunque no se lo explique sabe cómo jugar con el). Sin querer en casa de los padres de Cristhian se entera a medias de la verdad, Diego, el padre de Cristhian, le cuenta la historia sobre una fotografía del año 1880, donde se encuentran Marcelo, Alice, Cristhian y Elizabeth totalmente felices.

Molesta va a la habitación de Cristhian, lo seduce para obtener información, Cristhian no le sigue el juego y terminan discutiendo, haciendo que él vuele por los aires. Fernanda asustada sale de casa y se pierde en la neblina, mientras camina un deja vú le dicen la realidad, ella es un Ángel Mortal; desorientada llega a la carretera, Cristhian la sigue se insultan el uno al otro, él le dice que la ama pero ella no le cree y decide marcharse. Esa noche en Pennynsula (Bar) decide embriagarse, se encuentra con una chica la cual es Alice, le pide explicaciones pero ella solo se acerca, le susurra algo y se marcha. Fernanda sale al día siguiente completamente ebria, Miguel su mejor amigo la recoge, pero antes ve a su hermana Melissa, hablan con ella y se despiden. Fernanda asustada pregunta si el vio a su hermana, el temeroso le dice que no. Fernanda teme lo peor, vuelven a casa y al llegar se entera que su hermana se ha suicidado.

En el cementerio Fernanda se enfrenta a Joan el novio de Melissa, lo insulta y lo culpa de la muerte de su hermana, la alejan de él, Cristhian regresa habla con ella, pero ella no recuerda absolutamente nada de la noche anterior, él se despide y Fernanda lo deja ir.

A solas frente a la tumba de su hermana, Fernanda llora y maldice su perdida, al girarse se encuentra con una chica que se le hace familiar, hablan y Fernanda cae en sueños.

Al despertar se encuentra en una casa que no conoce, se da cuenta que está en casa de Alice Lauper, no la asusta, antes la hace sentir en casa; hablan un poco sobre la vida de ambas y sin querer Alice habla sobre Marcelo, Fernanda se sorprende y aborda a Alice con preguntas, ella molesta a su ataque empieza a contar una historia sobre Dios y Ángeles, Fernanda no cree lo que dice hasta que la voz que reconocería en cualquier lugar concluye una frase que deja a medias Alice.

---

***—En cada nueva  
vida te amaré, no  
te reconoceré de  
inmediato, pero sé  
que luego sí lo  
haré—***



Fernanda molesta por todos los engaños se enfada, le grita a Marcelo quien estaba de nuevo con ella, pero solo lo hacía para percatarse de que su hermana Alice no dijera la verdad. Ella con el dolor en el alma, quisiera o no por el bien de todos decide dejarlo, sale de casa y se pierde en el bosque.

Llega a un viejo cementerio, la verdad sobre su origen era de locos, con la angustia encima, la impotencia carcomiendo su mente decide que es mejor acabar con su vida, ve una extraña flecha negra que sostiene un ángel en cemento, la trae consigo por medio del poder mental, Elizabeth la detiene e intenta matarla, Cristhian la detiene y salen volando hacia el otro lado del cementerio, Marcelo y Alice gritan que la suelten, pero Cristhian tiene sujeta a Fernanda y la obliga a acercar su boca a la muñeca, sintiendo como el sabor a sangre quemar sus labios y su garganta, otro golpe la manda a volar, Marcelo lucha contra Cristhian, sus alas revolotean haciendo el clima temblar, Alice enfrenta a Elizabeth.

Fernanda corre por la flecha (la cual sabe que es la única arma capaz de acabar con su vida y la de los ángeles), Elizabeth ataca a Alice, Fernanda corre hacia ella, cae, está muriendo, pero Marcelo retiene por la espalda a Elizabeth ambos pelean, luchan, un grito ahogado la hacen ponerse en pie. Marcelo se encuentra en el suelo, ha sido herido por la flecha, Fernanda grita a Elizabeth, esta se regresa hacia ella y la insulta, le dice que ella fue quien manipuló la mente de su hermana para suicidarse. Fernanda molesta se abalanza sobre ella, luchan una a una, Fernanda con ira trata de sacar sus dones, alcanza una gran fuerza y deteniendo la mano de su enemiga, saca de su bolsillo la flecha y la clava en su corazón, Elizabeth ahoga un grito, sus alas empiezan hacerse cenizas junto con ella, una gran luz de fuego la manda por los aires.

Fernanda cae herida y moribunda, se dirige donde Marcelo, al verlo se acerca, él le pide perdón, ella lo perdona y le dice cuanta la ama, se besan por última vez en sus vidas, él cierra sus ojos, ella se acuna en sus brazos y por fin deja que el dolor abrasador de la muerte vuelvan de nuevo por ella.

Al despertar en el hospital, se entera que Marcelo ha muerto junto con su hermana Alice, el dolor agobia su alma. Decide rehacer su vida como tantas veces ella se lo pidió a él en vidas pasadas.

Se encuentra en la universidad en primer semestre de literatura, acompañada por su novio Miguel, quien de tanta insistencia optó por darle una oportunidad, aunque ella no siente nada más que un tierno cariño. En la cafetería ve un grupo que llama su atención, un chico que reconocería incluso en el infierno, al ver que se marchan, ella corre detrás. Grita su nombre y él se voltea, sigue siendo aquel chico que tanto recuerda y tanto ama, ella dice quién es pero él dice no recordarla, llena de frustración y desespero se da por vencida, tiende su mano y se presente formalmente, al sentir su tacto de nuevo miles de recuerdos volvían a nacer, ese amor que ella creía muerto renacía sin que pudiera evitarlo, él se marcha, y ella se queda ahí quieta, congelada como un témpano de hielo, su vida volvía a cambiar pero esta vez su amor, su ángel caído no la recuerda.

**MARCELO MARLOWE**

Ángel Caído, luego del destierro tomo el bando del bien en la tierra.

**Características Generales:**

**Identidad:** Ángel

**Idioma:** Políglota.

**Nombre:** Marcelo Marlowe.

**Fisiología**

**Edad:** 24 años.

**Aspecto Físico**

**Estatura:** 1,78 aproximadamente metros.

**Peso:** 69 kg

**Color del cabello:** Castaño claro.

**Color de ojos:** Cafés oscuros.

**Característica Angelical:**

Alrededor de su iris el color cambia a verde.

**Sociología:** Funcionalismo estructural, Teoría del conflicto, Interaccionismo simbólico, Teoría del intercambio, Etnometodología, Dinámica social.

**Clase:** Alta

**Ocupación:** “Estudiante de Música”

**Educación:** Completa en todos los ámbitos.

**Nexos Familiares:** Alice Lauper,

**Religión:** No creyente

**Afiliaciones o Nexos Sociales:** Ninguno.

**Diversiones:** El canto, Pintura, Fotografía, música, poesía, literatura.

**Psicología**

**Temperamento:** Sanguíneo, flemático, melancólico, colérico. Temperamentos combinados, control perfecto de cada uno.

**Actitud hacia la vida:** Perseverante, rencoroso, vengativo, noble y leal. Su único objetivo claro es mantener con vida a Fernanda Sanabria

**Moralidad:** Subjetiva e Integral.

**Vida Sexual:** Activa.

**Frustraciones o Decepciones principales:** Perder y ver morir a Fernanda en cada vida y no poder salvarla, fallar en intentar estar alejado de ella.

**Habilidades:** Fuerza sobrehumana, audición adaptable a sonidos muy fuertes y agudos al de los humanos, visión adaptable a la oscuridad absoluta y la luz incandescente, teletransportaciones, volar, reiky (sanación con las manos), compulsión.

**Complejos:** Ninguno.

**Comportamiento social:** Extrovertido.

**Atributos:** Fortaleza, fuerza y carácter y sinceridad.

**Cociente Intelectual:** Mayor que 130 Súper Dotada.

*el Caído, fue esterrado del lo por amar a i protegida”*

## DESCRIPCIÓN FÍSICA MARCELO MARLOWE

Hombre de 24 años de edad, estatura 1,78 metros aproximadamente, peso 69 kg, cabello corto castaño claro, cejas cuadradas pobladas, ojos color cafés oscuros, ojos almendrados, pocas pestañas, nariz griega, labio inferior delgado y labio superior fino. Cara diamante.

Cuerpo atlético, delgado.

## DESCRIPCIÓN SICOLÓGICA

No existe ningún error genéticamente que pueda arruinar su temperamento.

**Temperamento Sanguíneo:** Vivaz, alegre, de esos que les encanta ser los reyes de la fiesta. Tienen un sistema nervioso rápido que se caracteriza por la alta sensibilidad, y suelen ser personas muy extrovertidas.

A este tipo de personas les encanta la gente y no les gusta la soledad. Su forma de ser los hace aparentar una mayor seguridad de la que en realidad tienen, y suelen tomar decisiones basadas en los sentimientos más que en la reflexión.

---

*“—Por siempre y para siempre seré tu Ángel —murmuró tan bajito que solo yo escuché.”*

**Temperamento Colérico:** Tiene un sistema nervioso rápido y desequilibrado. Es rápido, y muy activo en sus decisiones. Este tipo de gente se caracteriza por ser muy independiente. Es extrovertido aunque no tanto como las personas con temperamento sanguíneo.

El colérico se siente a gusto con las actividades. De hecho siempre tiene que tener la mente ocupada y estar haciendo algo. Adopta posiciones definidas frente a las cuestiones, y se le puede ver organizando marchas contra la injusticia social.

Al colérico no le disgustan las adversidades, por el contrario, tienden a alentarlos. Es determinado y no se rinde ante cualquier obstáculo, él sigue adelante. Demuestra poco aprecio por la música y el arte, y prefiere los valores utilitarios y productivos de la vida.

**Temperamento Melancólico:** Tiene un sistema nervioso débil y una muy alta sensibilidad. Es muy sensible emocionalmente y es introvertido (aunque puede comportarse de manera extrovertida). Se dice que es el temperamento más rico de todos, y generalmente suele tener un nivel de inteligencia más alto que los demás temperamentos. Nadie más disfruta del arte que el melancólico y además es muy perfeccionista.

El melancólico es analítico, puede adquirir toda una variedad de talentos. El melancólico es muy fiel y por lo tanto muy buen amigo, pero no consigue amigos con facilidad, más bien espera que vengan a él.

El melancólico es muy crítico, es autodisciplinado, y le gusta entregarse al sacrificio personal. Toda vocación que requiera talento y creatividad es apto para el melancólico, como filosofía, la ciencia, la música, el arte, etc...

**Temperamento Flemático:** Tiene un sistema nervioso lento y equilibrado. Es tranquilo, nunca pierde la compostura y nunca se enfada; por lo cual suele ser el temperamento más agradable de todos. Suele ser una persona muy apática, sin muchas dotes de liderazgo (aunque eso no significa que no lo pueda ser).

El flemático evita comprometerse lo más posible, parece no alterarse nunca, y bajo su personalidad, suele experimentar más emociones que las que demuestra a los demás. No le faltan amigos porque le gustan las personas, tienen un sentido del humor natural y posee una capacidad especial para descubrir el lado humorístico de los demás.

Es de buen corazón y compasivo, aunque rara vez demuestra sus sentimientos. Procura no involucrarse mucho con las actividades de los demás, pero cuando lo hace, lo puede llegar a hacer con un grado alto de eficacia.

---

*“Marcelo como siempre solía perderse en sus pensamientos, dejándome a mí en la nada, y llena de miles de preguntas.”*

### PERFIL BIBLIOGRÁFICO – ANÁLISIS DE LA HISTORIA DESDE EL PUNTO DE MARCELO MARLOWE

Marcelo Marlowe nació en el paraíso celestial, fue creado en el año 0 junto con sus hermanos angelicales, Alice Lauper, Cristhian Dankworth y Elizabeth.

Fue desterrado del cielo cuando el amor de un ángel guardián hacia su protegida, una mortal, pasó de ser un amor fraternal a ser algo más carnal. Su misión era proteger a Fernanda Sanabria (mortal creada con ciertas habilidades para ver a su ángel guardián desde pequeña hasta la edad de 18 años), enseñarle el control de sus poderes y su misión en la tierra. Pero eso no se dio, Marcelo se había enamorado de su protegida, dejando a un lado su verdadera misión, y por preferir el amor de una mortal al de Dios, fue desterrado junto con sus hermanos angelicales, al llevar a cabo la revelación de sus sentimientos por Fernanda, causando odio a sus demás hermanos, quienes decidieron llevar a cabo la muerte de Fernanda. Dios no lo permitió, por ende su castigo fue desterrarlos del cielo y vagar en el mundo, siendo testigos una y otra vez de las decisiones de aquella mortal.

Marcelo en su llegada a la tierra, perdió las alas del cielo, es un ángel caído, quien en su destierro, decidió el bando del bien para redimirse ante Dios, pero su plan siempre falla, ya que su amor por Fernanda sobrepasa cualquier límite; aun así en cada vida el intenta proteger a la mortal, evitando a toda costa que el sentimiento de ella regrese y lo vuelva a joder todo.

Su vida antes de volver a estar con Fernanda, es “reiniciar”, empezar de cero, salir con chicas, estar de fiesta, no pertenecer ni aquí ni allá, porque su amor no muere con cada intento y menos cuando ella es arrebatada por los Ángeles del destino.

En el año 1999 conoce a Félix Sanabria (hermano mayor de Fernanda) cuando apenas tenía 10 años de edad, Marcelo manipula la mente de Félix y de su familia para que ellos lo vean de 12 años de edad y así puede estar cerca de ellos y de la pequeña Fernanda que solo tiene 5 años y es vulnerable a morir. Su amistad crece con Félix, su hermandad crece a tal punto que es un miembro más de la familia. Su misión marcha a la perfección, Fernanda con 15 años aún no se fija en él, de esa manera, pero a medida que va creciendo nota como ella lo mira sin que él se dé cuenta (solo cuando esta la familia reunida). A la edad de 17 años Fernanda se acerca a él de forma más que normal, él no puede resistirse a ella, su cuerpo la anhela como lo hace el de ella de forma inconsciente, a punto de besarla, él la detiene y borra su memoria (Primera vez en siglos), ella se marcha y desde ahí todo vuelve a ser normal. 5 años después Marcelo sin querer vuelve a la mente de Fernanda en sueños, ella no lo ve, solo lo puede sentir, a medida que pasan los días, el deseo de ella por él crece, cuando él la llama en sueños, y la “salva” de la caída de las escaleras y del supuesto intento suicida. Desde ahí todo se vuelve a derrumbar, ambos no pueden evitar su conexión que va más allá del tiempo y del espacio.

Lucha contra sus propios demonios internos, llegando al punto de herir a quien tanto ama, evade sus preguntas, es reacio ante cualquier demostración de amor por ella, aunque en el fondo desearía tenerla en sus brazos y decirle cuanto la ama, pero su deber en esta vida (como en las anteriores) es mantener a toda costa a Fernanda lejos de él y de su amor, para así poder cumplir con su misión en el mundo.

Después del accidente de Fernanda, Marcelo decide alejarse de su vida y “rehacerla con Elizabeth” (Ángel Caído del bando del mal), eso pretende e intenta, pero su deseo obstinado de protección lo hacen volver una y otra vez a la vida de Fernanda sin que ella lo sepa, vuelve a Félix su espía, la observa mientras ella duerme, la cuida sin que ella lo note.

En esta vida Fernanda no puede morir ni por sus decisiones ni por las de los Ángeles del destino, Marcelo ni los demás Ángeles saben el porqué. Una a una las acciones de Fernanda desconciertan al mundo angelical, incluyendo a los caídos, nadie sabe ni cómo ni porqué, en esta vida, ella puede tener de sus vidas anteriores, incluso recordar los idiomas que sabía y mucho menos, los sentimientos del pasado.

Marcelo regresa después de la muerte de Melissa (hermana de Félix y Fernanda) al ver que Alice Lauper (su hermana de sangre angelical) decide revelar la verdad, haciendo que Fernanda, quiera o no y por el bien de todos decida alejarse de ambos lados.

Marcelo lucha con Alice contra sus hermanos Crithian y Elizabeth para salvar la vida de Fernanda, quien casi muere a causa de la ira de Elizabeth.

Marcelo ve morir a Elizabeth a manos de Fernanda causada por *umbhoron* (flecha negra única de acabar con la vida de un ángel), cuando esta se entera que ella fue la culpable de la muerte de su hermana Melissa.

---

**—¿Acaso la  
persona que te ama  
puede pedirte que te  
alejes?—**



Él se debate entre la vida y la muerte ya que fue herido por umbhoron minutos antes por Elizabeth. Sus alas han dejado de batir, estaba muriendo, Fernanda herida y casi a rastras vuelve a él, Marcelo le dice cuánto la ama, la besa y su corazón deja de latir trayendo consigo oscuridad, felicidad y paz.

Marcelo se encuentra como estudiante de intercambio en la universidad, en compañía de Alice. Él a lo lejos ve una chica que llama su atención, pero se evapora al ser llamado por Alice, para ir al edificio de Bellas Artes y Humanidades para una visita guiada.

Alguien llama a Marcelo, él se voltea y recuerda que quién lo hace es la chica de la cafetería, ella se ve frustrada, impotente y triste; él sin querer desea abrazarle y decirle que todo estará bien, pero no lo hace. Se presenta como Fernanda, pero su nombre no le dice nada, ella se frustra aún más, dice si conoce a un tal Félix, pero nada lo lleva a nada. Se da por vencida y se presenta formalmente, al tocar su mano, sintió algo, una corriente recorría de pies a cabeza plantándose en su pecho y que ardiera sin él poder explicarlo, esa mirada él la recordaría, esa boca que desearía besar, nunca la dejaría, pero nada venía a su mente, ningún recuerdo lo llevaba a ella, aquella chica pelinegra que pedía a gritos en su mirada que la reconociese, no era ahora nada para Marcelo cuando lo fue todo.

---

***—Y así fue como  
un Ángel Mortal le  
dio vida a un  
Ángel Caído— dijo  
mientras sus  
brazos dejaban de  
sujetarme con  
fuerza y ambos  
moríamos.***

**CRISTHIAN DANKWORTH**

Ángel Caído, luego del destierro tomo el bando del mal en la tierra.

*“—Me gustas más así, más viva...— susurró cerca de mi oído.”*

**Características Generales:**

**Identidad:** Ángel

**Idioma:** Políglota.

**Nombre:** Cristhian Dankworth.

**Fisiología**

**Edad:** 24 años.

**Aspecto Físico**

**Estatura:** 1,75 aproximadamente metros.

**Peso:** 72 kg

**Color del cabello:** Marrón oscuro

**Color de ojos:** Cafés claro.

**Característica Angelical:** Alrededor de su iris el color cambia a verde.

**Sociología:** Funcionalismo estructural, Teoría del conflicto, Interaccionismo simbólico, Teoría del intercambio, Etnometodología, Dinámica social.

**Clase:** Alta

**Ocupación:** “Estudiante de Derecho”

**Educación:** Completa en todos los ámbitos.

**Nexos Familiares:** Elizabeth, Marcelo Marlowe, Alice Lauper,

**Religión:** No creyente

**Afiliaciones o Nexos Sociales:** Ninguno.

**Diversiones:** Sexo, alcohol, drogas naturales, poesía, filosofía.

**Psicología**

**Temperamento:** Sanguíneo, flemático, melancólico, colérico. Temperamentos combinados, control perfecto de cada uno.

**Actitud hacia la vida:** Perseverante, rencoroso, vengativo, noble y leal. Su único Mantener con vida a Fernanda Sanabria

**Moralidad:** Subjetiva e Integral.

**Vida Sexual:** Activa.

**Frustraciones o Decepciones principales:** Amar a Fernanda, y no ser correspondido, verla morir.

**Habilidades:** Fuerza sobrehumana, audición adaptable a sonidos muy fuertes y agudos al de los humanos, visión adaptable a la oscuridad absoluta y la luz incandescente, tele transportaciones, volar, compulsión.

**Complejos:** Ninguno.

**Comportamiento social:** Extrovertido.

**Atributos:** Fortaleza, fuerza y carácter, soberbia, perversión y sinceridad.

**Cociente Intelectual:** Mayor que 130 Súper Dotada.

## DESCRIPCIÓN FÍSICA CRISTHIAN DANKWORTH

Hombre de 24 años de edad, estatura 1,75 metros aproximadamente, peso 72 kg, cabello corto marrón claro, cejas cuadradas pobladas, ojos color cafés claro, ojos almendrados, pocas pestañas y largas, nariz griega, labio inferior delgado y labio superior fino. Cara diamante.

Cuerpo atlético.

## DESCRIPCIÓN SICOLÓGICA

---

*“—Te pareces tanto a ella, Fer— sonrió mientras pasaba su otra mano por mi cabello — Tienes sus mismos ojos, los cuales cambian de tonalidad dependiendo del estado de ánimo ¿no? — dijo.”*

No existe ningún error genéticamente que pueda arruinar su temperamento.

**Temperamento Sanguíneo:** Vivaz, alegre, de esos que les encanta ser los reyes de la fiesta. Tienen un sistema nervioso rápido que se caracteriza por la alta sensibilidad, y suelen ser personas muy extrovertidas.

A este tipo de personas les encanta la gente y no les gusta la soledad. Su forma de ser los hace aparentar una mayor seguridad de la que en realidad tienen, y suelen tomar decisiones basadas en los sentimientos más que en la reflexión.

**Temperamento Colérico:** Tiene un sistema nervioso rápido y desequilibrado. Es rápido, y muy activo en sus decisiones. Este tipo de gente se caracteriza por ser muy independiente. Es extrovertido aunque no tanto como las personas con temperamento sanguíneo.

El colérico se siente a gusto con las actividades. De hecho siempre tiene que tener la mente ocupada y estar haciendo algo. Adopta posiciones definidas frente a las cuestiones, y se le puede ver organizando marchas contra la injusticia social.

Al colérico no le disgustan las adversidades, por el contrario, tienden a alentarlos. Es determinado y no se rinde ante cualquier obstáculo, el sigue adelante. Demuestra poco aprecio por la música y el arte, y prefiere los valores utilitarios y productivos de la vida.

**Temperamento Melancólico:** Tiene un sistema nervioso débil y una muy alta sensibilidad. Es muy sensible emocionalmente y es introvertido (aunque puede comportarse de manera extrovertida). Se dice que es el temperamento más rico de todos, y generalmente suele tener un nivel de inteligencia más alto que los demás temperamentos. Nadie más disfruta del arte que el melancólico y además es muy perfeccionista.

El melancólico es analítico, puede adquirir toda una variedad de talentos.

El melancólico es muy fiel y por lo tanto muy buen amigo, pero no consigue amigos con facilidad, más bien espera que vengan a él.

El melancólico es muy crítico, es auto disciplinado, y le gusta entregarse al sacrificio personal. Toda vocación que requiera talento y creatividad es apta para el melancólico, como filosofía, la ciencia, la música, el arte, etc...

**Temperamento Flemático:** Tiene un sistema nervioso lento y equilibrado. Es tranquilo, nunca pierde la compostura y nunca se enfada; por lo cual suele ser el temperamento más agradable de todos. Suele ser una persona muy apática, sin muchas dotes de liderazgo (aunque eso no significa que no lo pueda ser).

El flemático evita comprometerse lo más posible, parece no alterarse nunca, y bajo su personalidad, suele experimentar más emociones que las que demuestra a los demás. No le faltan amigos porque le gustan las personas, tienen un sentido del humor natural y posee una capacidad especial para descubrir el lado humorístico de los demás.

Es de buen corazón y compasivo, aunque rara vez demuestra sus sentimientos. Procura no involucrarse mucho con las actividades de los demás, pero cuando lo hace, lo puede llegar a hacer con un grado alto de eficacia.

—*Aun no olvidas  
tus viejos modales  
sonrió Crithian y  
se marchó.*

### PERFIL BIBLIOGRÁFICO – ANÁLISIS DE LA HISTORIA DESDE EL PUNTO DE CRISTHIAN DANKWORTH

Crithian Dankworth nació en el paraíso celestial, fue creado en el año 0 junto con sus hermanos angelicales, Elizabeth, Marcelo Marlowe y Alice Lauper.

Fue desterrado del cielo al intentar acabar con la vida de la mortal y rebelarse contra Dios y sus normas.

Al llegar a la tierra decidió optar por el bando del mal, ya no podría redimirse y salvarse no estaba en sus planes. En una de sus vidas se enamoró de Fernanda, quien sin querer llegó a su corazón, la rudeza de ella en esa vida fue lo que lo atrapó para siempre, y en cada siglo que pasa él desea encontrar de nuevo esa Fernanda que una vez amó, aun así en esta vida vuelve a ser atrapado por ella, aunque siendo diferente aun trae consigo su magnetismo lo cual hace perder su cabeza.

Crithian posee los cuarzos negros de los sentimientos, a modo de regalo obsequia un cuarzo negro a Fernanda, al utilizarlo, sus deseos más oscuros y perversos salen a relucir sin que ella siquiera lo note. Crithian se aprovecha de eso para ir ganando poco a poco su corazón, él sabe que con Marcelo lejos, su oportunidad de ganar esta vez va por lo alto, pero el juego tiende a salirse de las manos cuando Fernanda incapaz de controlar sus emociones escucha una conversación la cual da indicios a su origen, aun así Crithian pretende omitirlo y seguir como si nada. Fernanda sabe manipular su mente, aunque él muy bien sabe que es el ángel del engaño y de la seducción.

Una noche antes de ir a casa de sus padres con Fernanda, mientras él la espera puede divagar por su mente en la casa Sanabria sin que nadie lo note y ve como la chica que nuevamente ama escucha a escondidas una conversación entre Félix y Marcelo, este al darse cuenta que Elizabeth sigue en pie con su plan y lo ha atrapado, se cerciora de que Fernanda por fin pretende sacar de su vida Marcelo. Aunque la ame, es egoísta y ver su dolor reflejado mientras el amor que siente por Marcelo la arruina y la deja sin ninguna esperanza lo satisface, le place y le da una gran felicidad, siendo así el siguiente paso para ir hacia ella, tomarla por fin cuando más vulnerable y débil ella es.

En casa de sus padres, Fernanda se encuentra un poco aturdida en la biblioteca con su padre, sabe que su adorado "Padre mortal" ha hablado de más, aun así después de que ella derramara un whisky encima; decide regresar a su habitación.

Cristhian se encuentra de espaldas y sabe que Fernanda su eterno amor se acerca a la verdad, alguien lo toma por la espalda y lo hace voltear, Fernanda lo besa y juega con él, sin más ni más su miedo llega cuando Fernanda pregunta si conoce a Marcelo, ambos se enfadan y terminan peleando, haciendo que Cristhian vuele por el techo y caiga al otro lado de la habitación.

Cristhian ve como Fernanda de nuevo se marcha de su vida con un gesto del dedo anular, mientras ella toma camino afuera de su casa y se pierde en la neblina. Él sabe que ante eso no podría hacer nada, Fernanda en esta vida era diferente, algo en ella a medida de su reencarnaciones había cambiado, pero eso le gustaba aún más, eso hacia querer luchar con, por y para ella.

Salvarla a toda costa incluso darle la espalda a su hermana Elizabeth. Al encontrarse todos en el cementerio el egoísmo de Cristhian por Fernanda pudo con él, al tenerla en sus brazos y ver la mirada desesperada de Marcelo le hicieron hacer lo que tantas veces deseó pero que al hacerlo la perdería para siempre, aun así luchó contra sus demonios internos, contra el propio amor que sentía por ella y sin más ni más hizo que Fernanda bebiese un poco de su sangre, un golpe lo mandó por los aires, evitando el hechizo angelical.

Cristhian al ver como sus hermanos se debatían a muerte por culpa de esa pequeña mortal que se encontraba tendida en el suelo; pretendía irse, salió volando sin querer volver mirar atrás, una fuerte luz que llegó hasta los cielos lo hicieron volverse, Fernanda había acabado con su hermana Elizabeth, su corazón dolía, perder un hermano no pasaba todos los días, el extrañaba su vida en el paraíso, quería ser feliz por lo menos con esa mortal y que ella lo amara, pero su castigo era ese, seguir siendo el Ángel de la seducción y perversión sin poder ser feliz totalmente.

Ve desde los cielos como la lucha ha terminado, regresa y Fernanda está en brazos con Marcelo, una pequeña risita se marcó en su rostro, había ganado podría decirse, pero no, él tenía en frente a la chica que pese a todo aún seguía amando, y que ella luchó hasta el final por recuperar a su verdadero y único amor Marcelo, saca el umbhoron de la pierna de Marcelo, llama a su padre y demás Ángeles Terrenales y acuden por ayuda de Fernanda, Marcelo y Alice.



6 meses después Cristhian observa a su pequeña Ángel Mortal en clases de la universidad, ve como rehace su vida, sin embargo ella no es feliz y eso le jode la vida. Tendría que admitir que por primera vez en siglos, ella era diferente y le hacía cambiar el punto de vista sobre el amor, al ver como ella se acercaba a Marcelo y este no la recordaba a causa de la herida mortal de Umbhoron se dio cuenta, que por más que el luchara para tenerla en su vida, el amor no había sido creado para él, su destino seria estar con todas y con ninguna, jugar al amo de la libertad y del deseo, cuando su corazón siempre estaría con esa chica que una vez en tantos siglos lo amo y que ahora solo quedo en recuerdos, volviendo a retomar su vida e ir por ahí, esperando quien caiga de nuevo en su juego.

---

***—Un alma vacía  
y una mirada  
lejana — susurró  
dejando caer una  
lágrima.***

## **TEMAS Y PROBLEMÁTICA DE LA OBRA**

“Ángel Mortal” nos enseña varias problemáticas: el amor en la juventud, el odio y la lucha de dos ángeles por el amor de la protagonista, es evidente que la autora refleja desde el inicio y hasta el final de la obra, como el amor y desamor afectan la vida del ser humano, lo que lleva a tomar grandes decisiones e incluso arrepentimientos. En la obra no solo se ve reflejado el amor de pareja, sino, también el amor familiar, la lucha de una familia por mantener a salvo la identidad de uno de sus integrantes, los lazos entre hermanos crece a medida que van pasando los capítulos, nos enseña que pese a las grandes dificultades, la familia siempre será lo importante.

La fe y la religión: Al inicio de la obra, la religión es un segundo plano en la vida de la protagonista, su incredulidad se suma, al comportamiento humano en la actualidad. Esto no quiere decir que en la sociedad no existan creyentes, es respetable, quien sí lo es, y quien no lo es, y eso nos muestra la autora, al reflejarnos la poca fe de sus protagonistas. Sin saberlo al transcurso de los acontecimientos que van pasando, la religión toma su juego en la historia, al mostrarnos varios seres celestiales en la tierra, divididos entre el bien y el mal, a causa de una decisión del pasado (inicios de la creación humana) de una mortal.

La guerra: Nos refleja una lucha incesante entre el bien y el mal. No una guerra entre dos países, con sus soldados y su capitán al mando, para obtener un deseo vago. La guerra que nos muestra “Ángel Mortal” es una guerra divina, entre hermanos angelicales, a causa de salvar a una mortal, que no cumplió en el pasado una orden divina; lo cual trajo graves consecuencias a la humanidad. Se nota el deseo de la autora en superar las acciones del pasado y poder traer al futuro mejores consecuencias que no afecten la vida en todos sus estados; espiritualmente, psicológicamente, intelectualmente, emocionalmente.

Ante esto la autora no nos dice que es creyente, y menos su protagonista, tan solo ella nos muestra en la historia su pasión por lo misterioso e inexplicable, y lo puso en una historia de drama, amor y fantasía, donde nos evoca a un mundo en nuestro contexto, pero con magia divina.

## TIEMPO

En este análisis de la obra, el tiempo se divide en varias perspectivas:

**El tiempo cronológico (Tiempo interno) y Tiempo Histórico:** “Ángel Mortal” no nos muestra el año actual de la historia, pero se puede ubicar en la actualidad (Época moderna) por la vestimenta, accesorios, arquitecturas y la forma de pensar de sus personajes.

A medida que la historia avanza, varios sucesos nos ponen en el hoy, luego pasan 8 semanas después, en esas 8 semanas; nos evoca a una época del pasado; Periodo de colonización (1492).

La trama de la protagonista nos regresa al hoy y sigue con varias acciones que luego nos llevan a 4 meses después. Desde allí el nudo de la obra empieza a formarse creando un salto de 3 meses; evocando nuevamente saltos en el pasado a la época victoriana (1837).

Nuevamente nos regresa al hoy, donde las verdades del origen de la protagonista salen a flote, y nos enseña un pequeño salto al pasado (1880).

El desenlace sucede como un hecho presente (el hoy) y nuevamente la obra culmina con un salto de 6 meses, y es allí donde finaliza.

Los tiempos internos e históricos que la autora refleja en la obra, nos muestra que “Ángel Mortal” viene de épocas (siglos) pasados; la historia ya existía, los cuales traen recuerdos y deja vú a la protagonista, formando el éxtasis en el presente, es decir, la historia venía de antes, pero ha tomado su lugar en el ahora. ¿Por qué? Porque así la autora nos quiere mostrar su pasión, anhelo y quizás frustración por épocas pasadas, que por supuesto ella no vivió, pero sí conoció mediante la historia. Eso es lo que nos refleja la obra, admiración y respeto por las épocas que se han vivido y se viven.

**El tiempo ambiental:** La obra desde el inicio hasta su final, nos evoca un clima frío y oscuro, en momentos sublimes de la historia, el clima se refleja mediante fuertes lluvias. En situaciones de amor entre los protagonistas el atardecer siempre estuvo presente. Los aromas del bosque, eucalipto, roble, prados, siempre fueron parte esencial de la protagonista para sentir y recordar sus pasos en épocas pasadas y sus sentimientos por los otros protagonistas.

El viento, el frío, el día gris, la lluvia, la neblina, los atardeceres y la noche siempre estuvieron presentes en cada uno de los acontecimientos. Lo cual nos

explica que “Ángel Mortal” pese a ser una historia de amor, su tiempo ambiental nos lleva a una historia dramática y oscura.

**El tiempo gramatical:** La autora en la obra, nos narra la historia, desde el presente y viaja al pasado, volviendo así al presente. En ningún momento de “Ángel Mortal” se narran hechos del futuro. Todo sucede en el hoy y en el ayer.

## ESPACIO

¿Dónde ocurrieron los hechos en Ángel Mortal? Se dividen en dos espacios:

**Lugar genérico:** La autora no especifica el lugar de origen de la obra, no nos explica en qué ciudad o país sucedió. Nos habla de una pequeña ciudad alejada de la gran ciudad. Sin embargo en algunas situaciones nos lleva a países como Inglaterra y Egipto, donde sucedieron ciertas acciones del pasado.

**Lugar específico:** En este punto la autora sí marca con detenimiento los lugares específicos donde ocurre la historia; Casa protagonista: es el lugar donde inicia el amor y el misterio entre los protagonistas; Bosque: lugar donde se lleva a cabo los actos de amor entre el triángulo amoroso de la obra; Bar: lugar donde la protagonista intuye el misterio de su origen; Casa padres personaje Cristhian: Lugar donde se expone la verdad; Viejo cementerio: Lugar donde se presencia la batalla final.

## RECURSOS LITERARIOS

**Los recursos formales:** “Ángel Mortal” consta de 307 páginas, sinopsis, epílogo y se encuentra dividida en 26 capítulos en números romanos, el último capítulo da el final de la historia y es marcado con un prólogo; cada capítulo esta titulado con momentos claves de la historia:

- Capítulo I “Desayuno”.
- Capítulo II “Excusas”.
- Capítulo III “El sueño”.
- Capítulo IV “Sorpresa”.
- Capítulo V “Interrogación”.
- Capítulo VI “Silencios”.
- Capítulo VII “Protección”.
- Capítulo VIII “Llamada”.
- Capítulo IX “Encuentro”.
- Capítulo X “Regresos”.

- Capítulo XI “Charla de Hermanas”.
- Capítulo XII “Fiesta de Bienvenida”.
- Capítulo XIII “10 Minutos”.
- Capítulo XIV “Cita”.
- Capítulo XV “¿Una noche de viejos amigos... de viejas promesas?”.
- Capítulo XVI “Pennysula”.
- Capítulo XVII “Un matrimonio demasiado joven”.
- Capítulo XVIII “Baile bajo la luna”.
- Capítulo XIX “Alguien más”.
- Capítulo XX “Cena”.
- Capítulo XXI “Sola”.
- Capítulo XXII “La carta”.
- Capítulo XXIII “Un amor del pasado”.
- Capítulo XXIV “Ángel Mortal”.
- Capítulo XXV “El final”.
- Capítulo XXVI “El inicio” Prólogo.

**El narrador:** Quién cuenta la historia es la protagonista Fernanda Sanabria, donde nos expone cada uno de los hechos, sentimientos y pensamientos desde la perspectiva de ella en forma directa, ya que es narrado desde primera persona.

**Recursos del contenido; Narración:** La obra nos refleja un estilo fluido, colorido, apasionado, triste y dramático. Al ver como se mezclan situaciones de la realidad con “Ángel Mortal”. **Descripción:** Expone cada uno de los sentimientos, pensamientos, acciones de cada uno de los personajes, principalmente el de la protagonista, al igual, que los lugares, de palabras adornada, poetizadas y coloridas, lo que nos llena la mente de imágenes. **Diálogo:** Cada uno de los diálogos es de forma directa, en turno conversacional, en los cuales se detona con (—) guion largo, para la exposición de lo que se habla y siente cada uno de los personajes; el monologo se nota constantemente en la protagonista, cuando a solas expresa en voz alta sus pensamientos.



#### **5.4. Personajes y contexto regional**

Después de leer con detenimiento la obra literaria “Ángel Mortal”, se observa que sus personas y lugares donde se desenvuelve la historia, no tienen un lugar propio de origen. Así que, se tomó la decisión de adaptarse a nuestro entorno regional, que es la ciudad de Pereira – Risaralda (Colombia).

¿Por qué tomar una obra literaria y adaptarlo a nuestro entorno? Obtener la respuesta llevó su tiempo, se exploraron los diversos pros y contras y se llegó al punto, en que en nuestra ciudad, no se ha realizado una adaptación de una obra literaria a una novela gráfica.

Nuestras investigaciones, nos han demostrado que las obras realizadas en nuestra región, desde un principio fueron de carácter natural: el ser una novela gráfica.

Tener en nuestras manos una idea cuyo origen ya era proveniente (de una obra literaria) y adaptarla a una novela gráfica, sería todo un reto. Y así fue, el estudio y análisis de la obra poco a poco nos fue centrando, mostrando a medida de nuestras exploraciones gráficas en la academia, de que es una idea factible en el proceso de desarrollo – creación.

Los inicios de conocimiento y creación de adaptación, se fueron adquiriendo en las clases de Fantasía e Imagen (Electiva), Dibujo y Creación, Dibujo e Imaginario, Imagen, Exploración Gráfica, Experimentación Gráfica y Énfasis en Pintura IV,V,VI.

#### **Personajes:**

Al inicio de nuestro proceso de exploración, nos dimos cuenta que la autora en la obra “Ángel Mortal” expone sus personajes principales, con cánones extranjeros, la belleza perfecta, que muchos artistas y escritores plasman en sus obras. Al notar esto, se realizaron varias pruebas que iban desde: el dibujar basándose solo en las características narradas por la autora en “Ángel Mortal”, es decir, desde el imaginario. Buscar modelos en la red, actores y modelos que tuviesen algunas características. Las dos pruebas anteriores fueron un total fracaso.

A raíz de que ambas pruebas fueron un fracaso, se empezó a analizar comportamientos y aspecto físicos de personas reales, las de nuestro entorno e intentarlas relacionar con la descripción física como psicológica de los personajes de la obra literaria “Ángel Mortal”, para crear un lazo así fuese superficial y

conservar algo de los dos mundos: el imaginario y el real. En este caso nuestro contexto más inmediato, Pereira.

## **Locaciones:**

Las locaciones narradas en “Ángel Mortal”, nos mostraron que pese a ser lugares “imaginados” se podían encontrar en nuestro contexto. Basados en sus descripciones, se pudo localizar fácilmente aquellos lugares donde la historia ocurriría.

Explorando lugares recorridos en la ciudad Pereira: calles, bares, discotecas, casas y cementerios, se logró conectar el mundo imaginario que nos muestra la autora, a nuestro contexto social.

**Casa Protagonista:** Se encuentra ubicada en Avenida Sur de la ciudad de Pereira, en el conjunto residencial “La castellana”. La casa consta de tres pisos, 4 habitaciones, entrada principal, patio trasero. Los cuales fueron perfectamente acordes con la descripción de “Ángel Mortal”, por su espacio y decoración.

**Bosque:** Localizada en la Facultad de Bellas Artes y Humanidades en la Universidad Tecnológica de Pereira, en la parte trasera del bloque. Se escogió por su ambiente y espacio, ya que la naturaleza narrada en “Ángel Mortal” concordaba con el lugar.

**Cementerio:** Ubicado en el centro de Pereira, calle 32 No 6-18: el cementerio “San Camilo”. Se adaptó al viejo cementerio abandonado narrado en la historia, por su aspecto vanguardista, con espacios que contienen varios mausoleos, algunos abandonados otros no. Cada mausoleo es una propuesta diferente, entre ellos se encuentran estilos y decoraciones de las diferentes épocas y períodos, predominan los diseños de corte historicista y ecléctico, en su gran mayoría están construidas en concreto. La decoración es recargada, simétrica y predomina el color blanco en estado regular.

Esculturas religiosas de ángeles, que “decoran” el cementerio fueron el punto clave para escoger esta locación, no solo por esto, también por su antigüedad y que es un patrimonio de la ciudad al ser un cementerio – templo desde el año 1931 periodo republicano.

**5.5. Sobre la realización de la novela gráfica “Ángel Mortal”.**

Desde el principio en que se plantó, la idea de adaptación de la obra literaria “Ángel Mortal” a novela gráfica, siempre se tuvo en cuenta el tiempo. Procuramos realizar cronológicamente el tiempo que se llevaría la ilustración de cada uno de los capítulos y trama de la novela, aclarando que, como se habla de novela gráfica, se divide en viñetas.

Siendo así, se obtuvieron en total 569 imágenes, las cuales fueron realizadas desde el story board, a través de fotografías. A la hora de ilustrar cada imagen, se presentó la dificultad del tiempo. En la elaboración de cada imagen, se lleva aproximadamente 4 horas, dividiendo en 2 horas la parte de creación de los personajes, al igual que 2 horas para el escenario.

Por lo anterior, se llegó a la idea de presentar la novela gráfica “Ángel Mortal” a modo de tráiler. Mostrando solamente los dos primeros capítulos, y enseñando imágenes de algunos capítulos, sin la necesidad de revelar el final.

## 5.6. Storyline

### Storyline Novela Gráfica "Ángel Mortal" Capítulo 1 y 2.

Fernanda Sanabria está soñando, alguien toma su mano y al intentar ver quién es todo se nubla. En su cuarto un fuerte ruido la despierta, de mala gana decide levantarse para ir a clase, mientras se baña piensa en lo ocurrido en su sueño ¿Quién sujetaba su mano? Al dirigirse al comedor, sabe que le reprocharán sus gritos en la noche anterior. En el transcurso del día Fernanda pasa por varios hechos inexplicables que la llevan a acercarse más de lo normal a Marcelo Marlowe.

## 5.7. Escaleta

### Escaleta Novela Gráfica "Ángel Mortal Capítulo 1 y 2.

#### **EXT. BOSQUE. HORA DESCONOCIDA**

Fernanda se encuentra en medio de un bosque. Nunca lo había visto antes. Sigue camino sin rumbo fijo.

#### **EXT. BOSQUE. HORA DESCONOCIDA (EN CONTINUIDAD)**

Alguien sujeta la mano de Fernanda. Ella se voltea a mirar pero todo se nubla.

#### **INT. CASA - CUARTO DE FER. DÍA (MADRUGADA)**

Fernanda se encuentra dormida. Un fuerte ruido la despierta, se levanta de la cama ve el reloj caído, se pregunta qué pasó. Y se dirige al baño.

#### **INT. CASA - CUARTO- BAÑO FER. DÍA (MADRUGADA)**

En el baño, Fernanda se siente extraña un poco cansada. Mientras de ducha piensa en su sueño ¿Quién sujetaba su mano? Decide vestirse de mala gana y sale de su cuarto.

**INT. CASA - PASILLO- ESCALERAS. DÍA (MAÑANA)**

Fernanda baja por las escaleras precavida y aburrida. Al llegar al final de las escaleras ve a su hermana Melissa en el comedor.

**INT. CASA - COMEDOR. DÍA (EN CONTINUIDAD)**

Fernanda llega al comedor, discute con su hermana Melissa, ambas se enfrentan. La discusión es intervenida por la llegada de Félix. Fernanda y Melissa se detienen.

**INT. CASA - PUERTA PRINCIPAL. DÍA (EN CONTINUIDAD)**

Fernanda decide irse, pero recuerda haber olvidado algo, se devuelve.

**INT. CASA - ESCALERAS. DÍA (EN CONTINUIDAD)**

Fernanda sube las escaleras, antes de llegar a su cuarto, escucha a Marcelo llamándola con preocupación.

**INT. CASA - CUARTO FÉLIX. DÍA (EN CONTINUIDAD)**

Fernanda echa un vistazo por la puerta medio abierta y ve a Marcelo hablando dormido.

**INT. CASA - PASILLO/ESCALERAS. DÍA (EN CONTINUIDAD)**

Fernanda avergonzada sale corriendo rumbo escaleras abajo. Se tropieza y cae. Al caer, Marcelo recibe en sus brazos a Fernanda. Marcelo carga a Fernanda y la lleva a su cuarto.

**INT. CASA - CUARTO FER. DÍA (EN CONTINUIDAD)**

Marcelo acuesta a Fernanda en la cama, ambos se miran.

**INT. CASA - CUARTO FER. DÍA (EN CONTINUIDAD)**

Fernanda encuentra en su cama, Marcelo a su lado. Félix llega. Marcelo y Félix hablan de lo ocurrido. Fernanda se molesta. Fernanda intenta ponerse de pie, Marcelo la recibe antes de caer. Fernanda se ha lastimado el tobillo.



**INT. CASA - CUARTO FER. DÍA (MAÑANA - EN CONTINUIDAD)**

Fernanda está con sus hermanos Félix y Melissa, y Marcelo.

**INT. CASA - CUARTO FER. DÍA (EN CONTINUIDAD) .**

Melissa ayuda a Fernanda con el vendaje del tobillo. Fernanda habla en voz alta, todos la escuchan, ella se avergüenza.

**INT. CASA - CUARTO FER. DÍA (EN CONTINUIDAD) .**

Todos se marchan. Fernanda detiene a Marcelo. Hablan a solas.

**INT. CASA - CUARTO FER. DÍA (EN CONTINUIDAD) .**

Fernanda cuestiona a Marcelo. Marcelo promete explicarle luego, se acerca a ella y luego se marcha.

**INT. CASA - CUARTO FER. DÍA (EN CONTINUIDAD) .**

Fernanda triste se acuesta. Se queda dormida.

**INT. CASA - CUARTO FER. DÍA (TARDE) .**

Fernanda se despierta asustada. Escucha ruidos en el pasillo. Asustada sale de su cuarto.

**INT. CASA - PASILLO. DÍA (EN CONTINUIDAD) .**

Fernanda mira de un lado para otro, sombras se acercan a ella.

**INT. CASA - PASILLO. DÍA (EN CONTINUIDAD) .**

Una voz femenina llama a Fernanda, ella grita quién es. Algo quemó su muñeca derecha.

**INT. CASA - PASILLO. DÍA (EN CONTINUIDAD) .**

Fernanda aterrada se acerca al espejo, una sombra femenina se acerca a ella.

**INT. CASA - PASILLO. DÍA (TARDE) .**

Fernanda mira como el espejo se agrieta y estalla sobre ella.

**INT. CASA - PASILO. DÍA (TARDE).**

Fernanda en shock se sienta sobre el suelo y llora.

**INT. CASA - PASILLO. NOCHE**

Marcelo sube las escaleras, ve a Fernanda sentada sobre el espejo roto. Se acerca a ella. Fernanda ve a Marcelo, lo abraza y llora. Fernanda explica lo sucedido a Marcelo. Se desmaya.

**INT. CASA - PASILLO. NOCHE (EN CONTINUIDAD)**

Marcelo sostiene a Fernanda, le suplica a alguien que lo deje salvarla, su petición es negada. Marcelo maldice.

**INT. CASA - PASILLO. NOCHE.**

Fernanda desmayada, en su mente cree morir.

## **5.8. Guion.**

### **Capítulo 1 "Desayuno"**

#### **Página 1**

#### **ESCENA 1 / EXTERIOR- NOCHE:**

##### **VIÑETA 1**

###### **TEXTO:**

...Un lugar el cuál no conozco, pero sin duda es increíble...

###### **PLANO:**

Fernanda se va adentrando en un bosque, el cual desconoce, toma plano general. La nubla se cierna sobre ella dejando poca visión.

##### **VIÑETA 2**

###### **PLANO:**

Enfoque pies, en primer plano. Fernanda sigue caminando, escucha pasos cercanos.

##### **VIÑETA 3**

Fernanda: "¿Quién anda ahí?"

###### **PLANO:**

Enfoque primer primerísimo plano de la mano de Fernanda sujetada por la mano de un desconocido.

VIÑETA 4

PLANO: Fernanda baja la mirada y ve que alguien sostiene su mano, la niebla yace sobre ella totalmente evitando ver por completo quién es el desconocido.

Página 2

ESCENA 2 / INTERIOR - DÍA:

VIÑETA 5

TEXTO: En la realidad..

PLANO: Fernanda se encuentra dormida en su cuarto. Plano general.

VIÑETA 6

PLANO: Enfoque primer plano dormida.

VIÑETA 7

PLANO: Toma reloj cayendo de la pared.

VIÑETA 8

PLANO: Primer primerísimo plano rostro de Fernanda abriendo los ojos a causa del sonido proveniente del reloj.

VIÑETA 9

PLANO: Primer plano, toma pies de Fernanda, a su lado izquierdo se encuentra el reloj caído.

VIÑETA 10

Melissa: - ¡Baja a desayunar! - (parte inferior derecha)

Fernanda: - ¡Ya bajo! -

PLANO: Fernanda se sienta sobre la cama, su hermana le pide que baje a desayunar. Ella molesta se rasca la cabeza y responde.

Página 3

ESCENA 3 / INTERIOR- DÍA:

VIÑETA 11

Fernanda: ...Y de nuevo tarde a clases...

PLANO: Primer plano mano de Fernanda abriendo la puerta del baño.

VIÑETA 12

Fernanda: ¿qué fue ese sueño tan raro?

PLANO: Fernanda se encuentra en frente del espejo recordando el sueño de la noche anterior.

VIÑETA 13

TEXTO: ¿Quién era el desconocido que sujetaba mi mano?

PLANO: Fernanda se está duchando y mientras tanto recuerda el sueño y aquel desconocido.

ESCENA 4:

VIÑETA 14

PLANO: Toma plano en picada superior, Fernanda se encuentra vistiéndose.

ESCENA 5/ INTERIOR-COMEDOR-DÍA:

VIÑETA 15

PLANO: Plano pies Fernanda bajando por la escaleras, se dirige al comedor, escucha murmullos.

VIÑETA 16

Melissa: -No pude dormir, mi pequeña hermana se la pasó gritando toda la noche.

PLANO: Fernanda llega al final de las escaleras, se disgusta al ver que su hermana se está quejando. Toma primer plano.

Página 4

VIÑETA 17

PLANO:

Melissa se encuentra en el comedor mientras mira su celular Plano general.

VIÑETA 18

PLANO:

Fernanda mira su hermana con pereza. Primer plano diagonal.

VIÑETA 19

Fernanda:

- Buenos días - (cuadro diálogo parte inferior izquierda.)

PLANO:

Melissa mira a su hermana como si su comentario fuese una broma.

VIÑETA 20

Melissa:

-No son buenos días, no dejaste dormir a nadie con tus gritos de anoche. Tengo ojeras...

Fernanda:

-Lo siento Mell...

PLANO:

Melisa le reclama a Fernanda enfadada porque no dejo dormir a nadie la noche anterior. Fernanda intenta disculparse. Plano general.

VIÑETA 21

Melissa:

-Ningún lo siento, por tu culpa quedaré fatal para las fotos de mi perfil profesional.

PLANO:

Enfoque en primer primerísimo plano a Melissa mientras discute con Fernanda.

VIÑETA 22

PLANO:

Plano general Fernanda y Melissa en el comedor. Luego de la discusión se genera un silencio incómodo.

VIÑETA 23

Félix:

-Hola hermanita.

PLANO:

Félix llega y sorprende a Fernanda despeinándola como siempre suele hacer, cuando sabe que su hermana ha tenido un mal día.



Página 5

VIÑETA 24

Melissa: -En serio Félix ¿Celebras que tu hermanita no nos dejó dormir?

PLANO: Enfoque a la expresión de Fernanda a lo que su hermano Félix le está haciendo.

VIÑETA 25

Félix: -Chao Fer, ten un lindo día.

PLANO: Fernanda se encuentra en la puerta principal y recuerda olvidar su cuaderno de apuntes. Félix se despide aunque él no se vea en el plano.

ESCENA 6 / INTERIOR-PASILLO:

VIÑETA 26

Marcelo: - ¿Fernanda?

PLANO: Mientras Fernanda sube a su cuarto de nuevo por su cuaderno de apuntes, la voz del mejor amigo de su hermano Marcelo, la llama con preocupación.

VIÑETA 27

PLANO: Fernanda duda en seguir a su cuarto.

VIÑETA 28

Marcelo: - ¡Fernanda, no!

PLANO: Plano general, vista corredor del cuarto de donde proviene la voz de Marcelo.

VIÑETA 29

Fernanda: - ¿Marcelo?

PLANO: Fernanda, llama a Marcelo. Se dirige a la entrada del cuarto. Marcelo duerme.

ESCENA 7 / INTERIOR -CUARTO FÉLIX:

VIÑETA 30

Fernanda: Así que hablas dormido...

PLANO: Enfoque primer plano Marcelo dormido.  
Fernanda habla en voz alta.

Página 6

VIÑETA 31

PLANO: Enfoque rostro de Fernanda avergonzada. Primer plano.

VIÑETA 32

TEXTO: "¡Que tonta! El cuaderno de apuntes lo he prestado y terminé espiando al mejor amigo de mi hermano mientras duerme."

PLANO: Fernanda sale corriendo avergonzada por el corredor rumbo escaleras. Recuerda haber prestado su cuaderno de apuntes.

ESCENA 8 / INTERIOR -ESCALERAS:

VIÑETA 33

Fernanda: - ¡Mierda!

PLANO: Fernanda cae por las escaleras, enfoque primer primerísimo plano de su pie doblado.

VIÑETA 34

Marcelo: - ¡Por Dios, Fernanda!

PLANO: Marcelo recibe en brazos a Fernanda antes de caer al suelo.

VIÑETA 35

TEXTO: "¿Cómo puedo ser tan torpe?"

PLANO: Marcelo lleva en brazos a Fernanda, suben las escaleras rumbo al cuarto de Fernanda.

ESCENA 9 / INTERIOR- CUARTO FERNANDA:

VIÑETA 36

PLANO: Marcelo acuesta en la cama a Fernanda. Mientras ella se queda embelesada viéndolo.

VIÑETA 37

TEXTO: "¡Dios! No sonrías que me matas"

PLANO: Marcelo y Fernanda tienen un primer acercamiento. Fernanda queda completamente atontada por Marcelo.

Página 7

VIÑETA 38

Félix: - ¿Qué pasa Fer, por qué estás alterada?-

PLANO: Félix llega al cuarto de Fernanda, y se extraña al ver a su mejor amigo Marcelo tan cerca de su hermana menor Fernanda. Enfoque primer plano.

VIÑETA 39

Fernanda: - Mmm... yo...

Marcelo: - Ella se ha caído por las escaleras.

PLANO: Plano general del cuarto, Fernanda intenta responder, pero Marcelo se adelanta.

VIÑETA 40

Félix: - Por eso estás tan alterada, ¿Cómo fue qué pasó?

PLANO: Enfoque Félix, mientras pregunta que fue lo sucedido.

VIÑETA 41

Marcelo: - Yo iba a la cocina, cuando la vi caer, así que la recibí. Aparte del buen susto que se llevó, creo que se ha lastimado el pie.

PLANO: Marcelo explica lo sucedido, sin dejar que Fernanda lo haga. Enfoque primer plano Marcelo

VIÑETA 42

Félix: - ¿Es eso cierto, Fer?

PLANO: Enfoque perfil a Félix, mientras le pregunta a Fernanda si eso fue lo que pasó.

VIÑETA 43

Fernanda: -No es para tanto, yo estoy bien.

PLANO: Fernanda molesta por la explicación de Marcelo, se pone de pie. Primer plano.

VIÑETA 44

TEXTO: "...Mierda..."

PLANO: Fernanda al sentar su pie sabe que Marcelo tiene la razón, se ha lastimado el tobillo. Primer primerísimo plano de los pies de Fernanda.

VIÑETA 45

Marcelo:            - ¿Te encuentras bien?

PLANO:            Marcelo reacciona a tiempo para sostener a Fernanda y evitar que ella cayese de nuevo. Enfoque primer plano de Fernanda y Marcelo.

Página 8

VIÑETA 46

Félix:               - ¡Sobretudo como estás de bien! Ni puedes ponerte en pie

PLANO:            Félix se burla de su hermana por tu terquedad. Enfoque primer plano.

VIÑETA 47

TEXTO:            ¿Por qué Félix tenía que llamar a Mell?

PLANO:            Fernanda resignada pero más que todo enfadada, regresa a su cama. Enfoque primer plano.

VIÑETA 48

PLANO:            Melissa se encuentra al lado de Félix y se burla de su hermana. Enfoque primer plano.

VIÑETA 49

TEXTO:            "¿Cómo te puedes caer en las escaleras de tu propia casa Fer?"

PLANO:            Primer primerísimo plano, enfoque vendaje del pie de Fernanda.

VIÑETA 50

PLANO: Marcelo está recostado en la pared mientras mira a Fernanda. Enfoque primer plano.

VIÑETA 51

Fernanda: -Es... ¡Perfecto!

PLANO: Fernanda dice en voz alta lo que piensa de Marcelo mientras lo ve. Primer primerísimo plano de perfil.

Página 9

VIÑETA 52

Félix: - ¿Qué es perfecto?  
Fernanda: - ¡Oh!

PLANO: Melissa mira con malicia a lo que dijo Fernanda. Félix pregunta y Fernanda cae en cuenta que su pensamiento lo dijo en voz alta.

VIÑETA 53

Fernanda: - La forma en cómo Mell pone el vendaje del pie.

PLANO: Félix y Marcelo se ríen a causa de la frase y de la explicación de Fernanda. Enfoque primer plano.

VIÑETA 54

TEXTO: "Pero bueno ¿por qué me comporto así?"

PLANO: Fernanda se molesta por su propio error y burlas de Melissa, Félix y Marcelo. Enfoque primer primerísimo plano.

VIÑETA 55

TEXTO: "Cuidate Fer"



PLANO: Melissa y Félix se despiden mientras salen por la puerta. Enfoque Primer plano.

VIÑETA 56

PLANO: Marcelo va saliendo por la puerta, Fernanda lo detiene. Enfoque plano general.

VIÑETA 57

Fernanda: - ¡Marcelo espera!

PLANO: Primer primerísimo plano Fernanda llamando a Marcelo.

VIÑETA 58

TEXTO: "Deja de mirarme así que no sé cómo comportarme"

PLANO: Marcelo se detiene en la puerta observando a Fernanda. Fernanda solo puede pensar en lo que el ocasiona en ella. Enfoque primer plano.

Página 10

VIÑETA 59

Marcelo: - ¿Cómo sabías que me encontraba dormido?

Fernanda: - Me dirigía al cuarto de Félix porque lo necesitaba y vi que estabas dormido, así que decidí bajar y ahí ocurrió lo de la caída.

PLANO: Fernanda se enfada a la pregunta de Marcelo y lo único que hace es mentir sobre los hechos de espiar al mejor amigo de Félix. Enfoque primer Primerísimo plano.

VIÑETA 60

Fernanda: - Al menos puedes mirarme cuando me hablas.

PLANO: Marcelo se encuentra apoyado en la ventana. Fernanda pide que la mire. Enfoque primer plano de perfil Marcelo.

VIÑETA 61

Marcelo: - No te creo.

Fernanda: - ¡No me crees! Qué curioso porque yo tampoco.

PLANO: Fernanda escucha lo que dice Marcelo, se enfada ya que todo es mentira. Ambos mienten. Enfoque primer primerísimo plano.

VIÑETA 62

Marcelo: - ¡Ay Fernanda!

PLANO: Marcelo se ríe a causa de la tensión de Fernanda. Enfoque primer plano.

VIÑETA 63

PLANO: Marcelo se apoya en la cama de Fernanda. Enfoque primer primerísimo plano brazo de Marcelo.

Página 11

VIÑETA 64

Marcelo: -Mira sé que has tenido un día largo, cuando estés más calmada, te aseguro que hablamos.

PLANO: Marcelo se acerca a Fernanda y le dice en el oído, hablar luego sobre lo sucedido en la mañana. Enfoque primer plano.

VIÑETA 65

Fernanda: - ¡Vaya día!

PLANO: Marcelo acuna las manos de Fernanda entre las suyas. Enfoque primer primerísimo plano.

VIÑETA 66

Marcelo: -Sí, tienes razón ¡Vaya día! O más bien ¡Vaya Desayuno!

PLANO: Marcelo se marcha, dejando a sola a Fernanda. Enfoque plano italiano pies de Marcelo.

VIÑETA 67

TEXTO: "...Por fin me encuentro sola en casa. Y dejo salir las lágrimas que traté de evitar tantas veces en la mañana..."

PLANO: Fernanda se acuesta en posición fetal, y llora. Enfoque primer plano.

Capítulo 2 "Excusas"

Página 12

VIÑETA 68

TEXTO: Horas más tarde...

PLANO: Fernanda se queda dormida. Enfoque primer primerísimo plano.

VIÑETA 69

Fernanda: "¡Dios, me quedé dormida!"

PLANO: Fernanda se despierta asustada, no podía quedarse dormida. Enfoque primer plano.

VIÑETA 70

TEXTO: Sonido proveniente fuera de su cuarto.

PLANO: Fernanda escucha sonidos extraños a fuera de su cuarto. Enfoque primer plano casi de perfil.

ESCENA 9 / INTERIOR- PASILLO:

VIÑETA 71

PLANO: Fernanda se pone de pie, y se ayuda con una mano en la pared para salir de su cuarto y ver qué sucede afuera. Enfoque Primer plano.

VIÑETA 72

Fernanda: - ¿Quién anda ahí?

PLANO: Fernanda asustada pregunta quien se encuentra en el pasillo. Enfoque primer primerísimo plano de perfil.

VIÑETA 73

TEXTO: Voces femeninas... Fernanda Sanabria

PLANO: Fernanda mira hacia arriba y ve una extraña sombra en matices negros. Voces femeninas la llaman. Enfoque primer plano en picada superior

VIÑETA 74

Fernanda: -Pero qué...

PLANO: Fernanda mira hacia el frente más sombras vienen sobre ella. Enfoque primer Primerísimo plano.

VIÑETA 75

PLANO: Fernanda mira como las sombras siguen llegando y se dispersan por todo el lugar. Enfoque primer plano.

VIÑETA 76

PLANO: Fernanda aterrorizada ve como las sombras se abalanzan sobre ella.

Página 13

VIÑETA 77

TEXTO: "Tu castigo es inevitable"

PLANO: Las sombras han quemado la muñeca izquierda de Fernanda. Enfoque primer plano.

VIÑETA 78

Fernanda: - ¡Aléjense de mí!

PLANO: Fernanda mira como una mancha rojiza se forma en su muñeca izquierda. Enfoque plano en picada superior.

VIÑETA 79

PLANO: La mancha rojiza empieza a dar forma circular, está en rojo vivo. Enfoque primer primerísimo plano muñeca izquierda de Fernanda.

VIÑETA 80

PLANO: Fernanda se acerca al espejo y ve como unas pequeñas grietas empiezan a formarse en él. Enfoque primer plano.

VIÑETA 81

PLANO: Fernanda sigue viendo atónita como el espejo sigue agrietándose frente a ella. La herida de Fernanda empieza a sangrar manchando la pared. Enfoque primer plano.

VIÑETA 82

PLANO: Fernanda se recuesta sobre la pared. El espejo sobre ella estalla en pedazos, y los trozos la cortan. Las sombras la rodean. Enfoque plano en picada desde arriba.

VIÑETA 83

PLANO: Fernanda sigue sobre el suelo, abrazando sus pies. Enfoque plano general.

VIÑETA 84

PLANO: Fernanda llora desconsoladamente. Enfoque plano general alejado.

Página 14

VIÑETA 85

PLANO: Marcelo llega donde Fernanda se encuentra. Enfoque primer plano.

VIÑETA 86

Fernanda: - ¿Marcelo?

PLANO: Fernanda levanta la cabeza y ve que alguien está llegando. Pregunta quién es. Enfoque primer plano.

VIÑETA 87

Fernanda: -Algo estaba aquí...

PLANO: Fernanda abraza a Marcelo e intenta hablar. Enfoque primer plano.

VIÑETA 88

Marcelo: - ¿Qué fue lo que te pasó?

PLANO: Marcelo le pregunta a Fernanda lo sucedido. Enfoque primer primerísimo plano.

VIÑETA 89

Fernanda: - No lo sé, escuché sonidos, alguien me llamaba y luego unas sombras me quemaron, Marcelo ¿Qué está sucediéndome?

PLANO: Fernanda intenta explicar a Marcelo lo sucedido. Enfoque primer primerísimo plano.

Página 15

VIÑETA 90

Marcelo: - ¡Fernanda no me dejes!



PLANO: Fernanda se desmaya en brazos de Marcelo. Enfoque primer plano.

VIÑETA 91

Marcelo: - ¿Fernanda, me escuchas?—

PLANO: Marcelo llama desesperadamente a Fernanda. Enfoque primer plano.

VIÑETA 92

Marcelo: - ¡Déjame curarla!

PLANO: Marcelo pide a gritos a la voz femenina desconocida salvar a Fernanda, pero la voz se niega. Enfoque primer primerísimo plano rostro de Marcelo.

VIÑETA 93

Voz femenina desconocida: - No puedes hacerlo, ya es hora de que pague su castigo por su error.

PLANO: Fernanda se encuentra inconsciente en brazos de Marcelo. La voz femenina desconocida se niega a la petición de Marcelo. Enfoque primer plano en picada superior.

VIÑETA 94

TEXTO: "La marca me quemaba por dentro, su ardor recorría por cada corte de mi cuerpo, mi corazón latía tan rápidamente que de un momento a otro dejaría de latir."

PLANO: Plano totalmente negro, desde la perspectiva de Fernanda. Su último pensamiento es el que cruza por su mente.

## 5.9. Story Board.

PROGRAMA: Novela Gráfica Ángel Mortal	DESCRIPCION ESCENARIO: Bosque, camino en el medio, alrededor se ubican varias especies de árboles, en su mayoría Robles.	INT :	EXT: Bosque	ESCENA: Fernanda se encuentra en medio del bosque, alguien sujeta su mano, se despierta.
		DIA :	NOCHE: Hora desconocida.	



1

**Plano:** Plano General Largo

**Descripción**

**Escena:** Fernanda se encuentra en medio de un bosque el cual nunca ha visto.

2



**Plano:** Plano

Medio.

**Descripción Escena:**

Fernanda sigue caminando sin rumbo fijo.



3

**Plano:** Plano Detalle.

**Descripción Escena:**

Fernanda siente que un desconocido toma su mano.

4



**Plano:** Plano Medio Corto.

**Descripción Escena:**

Fernanda voltea a mirar quién tomó su mano pero todo se vuelve nublado.

# ÁNGEL MORTAL

<b>PROGRAMA:</b> Novela <b>Gráfica</b> Ángel Mortal	<b>DESCRIPCION          ESCENARIO:</b>  Cuarto Personaje Principal Fernanda Sanabria	<b>INT:</b> Cuarto, Casa Fernanda	<b>EXT:</b>	<b>SECUENCIA:</b> 1
		<b>DIA:</b> 6 am de la Mañana	<b>NOCHE:</b>	<b>ESCENA:</b> Fernanda       se despierta asustada por la caída del reloj de su pared.



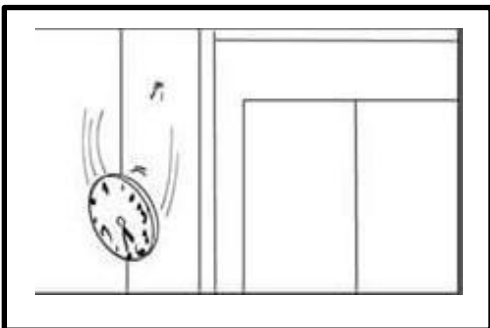
5

**Plano:** Plano General  
**Descripción Escena:** "Cuarto Fernanda Sanabria".  
 Fernanda duerme.



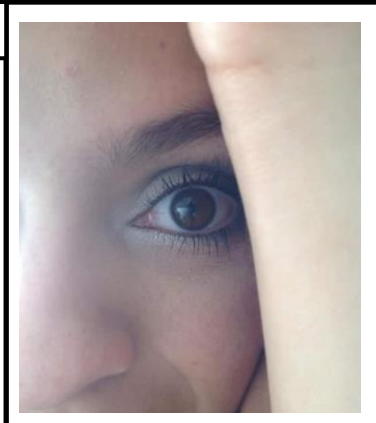
6

**Plano:** Primer Plano.  
**Descripción Escena:** Acercamiento Fernanda duerme.



7

**Plano:** Plano Detalle.  
**Descripción Escena:** el reloj de la pared del cuarto de Fernanda cae.



8

**Plano:** Plano Detalle  
**Descripción Escena:** Fernanda se despierta asustada, por el ruido del reloj.

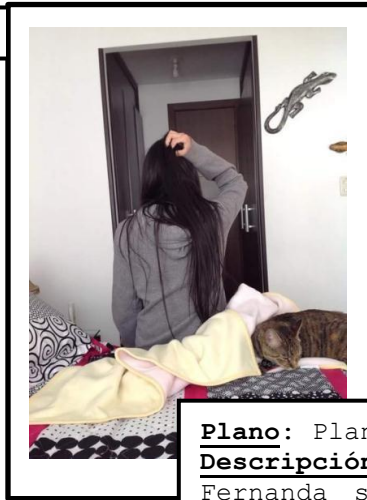
# ÁNGEL MORTAL



9

**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:** Fernanda decide levantarse. Ve el reloj caído.

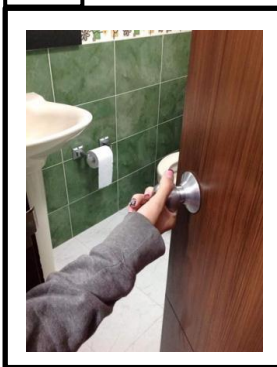
10



**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:** Fernanda se sienta en su cama. Molesta decide ir a clases.

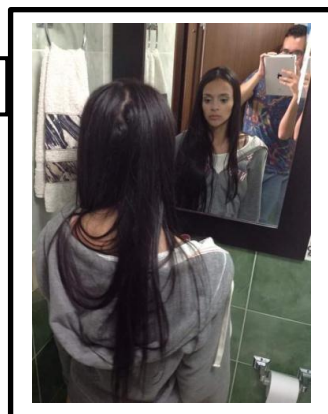
<b>PROGRAMA:</b> Novela Gráfica Ángel Mortal	<b>DESCRIPCION ESCENARIO:</b> Baño	<b>INT:</b> Baño- cuarto Fernanda	<b>EXT:</b>	<b>SECUENCIA:</b> 3
		<b>DIA:</b> 7 am de la mañana	<b>NOCHE:</b>	<b>ESCENA:</b> Fernanda se dirige al baño pensativa a causa de su sueño

11



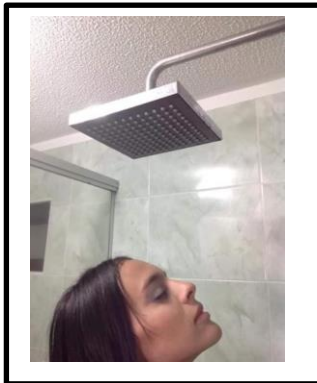
**Plano:** Plano Detalle.  
**Descripción Escena:** Fernanda abre la puerta del baño.

12



**Plano:** Plano Medio  
**Descripción Escena:** Se observa en el espejo, sintiendo un poco extraña.

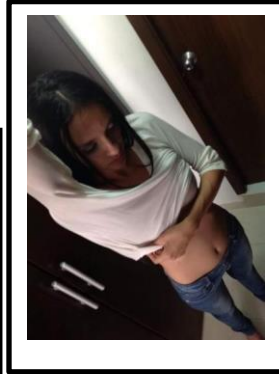
# ÁNGEL MORTAL



13

1

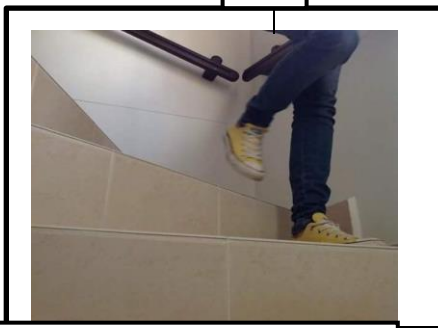
**Plano:** Primerísimo primer plano.  
**Descripción**  
**Escena:** Fernanda, piensa intranquila sobre el sueño.



**Plano:** Ángulo superior en picado.  
**Descripción**  
**Escena:** Fernanda resignada se viste para bajar al comedor.

PROGRAMA: Novela Gráfica Ángel Mortal	DESCRIPCION ESCENARIO:  Pasillo, escaleras	INT: Pasillo, escaleras, casa	EXT:	SECUENCIA: 4
		DIA: : 9 am de la mañana.	NOCHE:	ESCENA: Fernanda baja por las escaleras. Ella se siente intranquila.

15



**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción** **Escena:**  
 Fernanda baja rumbo al comedor.

16



**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción** **Escena:**  
 Se molesta al ver a su hermana Melissa.



# ÁNGEL MORTAL

PROGRAMA: Novela Gráfica Mortal	Novela Ángel	DESCRIPCION ESCENARIO:	INT:	EXT:	SECUENCIA: 5
		Comedor. Fernanda	Casa	Comedor.	

17

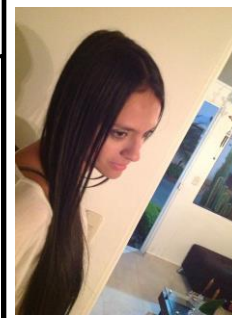


**Plano:** Plano Entero.  
**Descripción Escena:**  
Melissa observa su móvil.

DIA:  
9 am de  
la  
mañana.

NOCHE:  
**ESCENA:**  
Fernanda  
discute con  
su hermana  
Melissa, a  
causa del  
sueño de la  
noche  
anterior.

18



**Plano:** Plano Medio Corto.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda ve que su hermana se encuentra en el comedor.

20



**Plano:** Plano General.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda pide disculpas por sus gritos de la noche anterior.

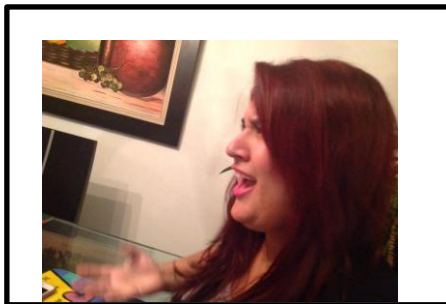
19



**Plano:**  
Plano Americano.  
**Descripción Escena:**  
Melissa molesta ve a Fernanda.



# ÁNGEL MORTAL



21

**Plano:** Primer plano.

**Descripción Escena:**

Melissa disgustada discute con Fernanda por no dejarla dormir.

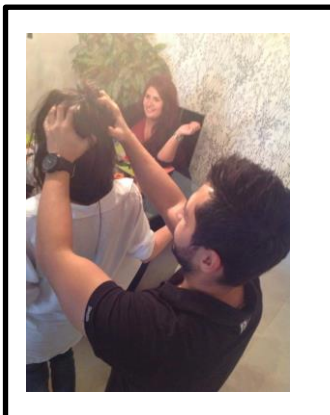


22

**Plano:** Plano Americano.

**Descripción Escena:**

Fernanda y Melissa se quedan calladas.

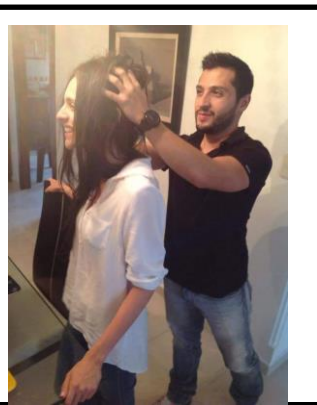


23

**Plano:** Picado.

**Descripción Escena:**

Félix llega y despeina a Fernanda como de costumbre. Todos ríen.



24

**Plano:** En Paralelo.

**Descripción**

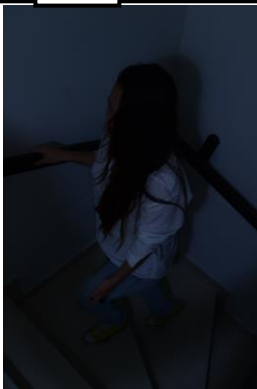
**Escena:**

Fernanda se ríe a causa de las tonterías de su hermano Félix.

# ÁNGEL MORTAL

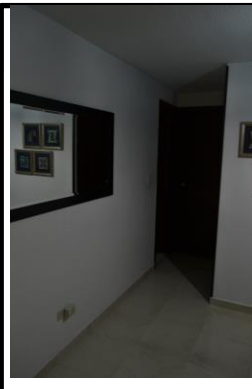
PROGRAMA: Novela gráfica ángel mortal	DESCRIPCION ESCENARIO:	INT:	EXT:	SECUENCIA: 6
	Escaleras, pasillo. Casa "Fer".	Escaleras pasillo.		ESCENA: Fernanda se dirige a su cuarto, pero la voz de Marcelo llama su atención.
		DIA: 9:30 am de la mañana	NOCHE:	

25



**Plano:**  
Picado.  
**Descripción**  
**Escena:**  
Fernanda se  
dirige a su  
cuarto.

26



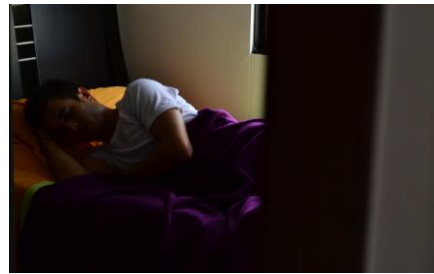
**Plano:** Plano  
General.  
**Descripción**  
**Escena:**  
La voz  
preocupada de  
Marcelo  
llamando a  
Fernanda, la  
detienen.

27

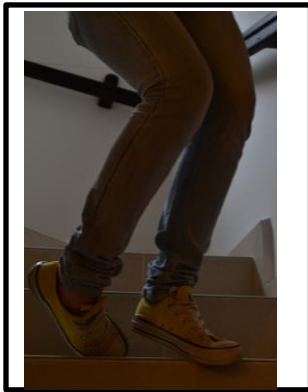


**Plano:** Plano Medio Corto.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda observa que  
Marcelo se encuentra  
dormido.

28



**Plano:** Primer Plano.  
**Descripción Escena:**  
Marcelo habla dormido.



29

**Plano:** Plano Medio /Plano Detalle.

**Descripción Escena:** Fernanda se tropieza.

30

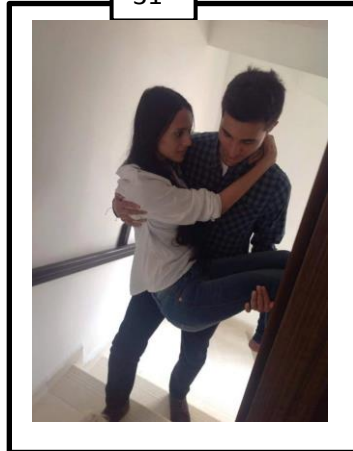


**Plano:** Plano Americano.

**Descripción Escena:**

Antes de caer, Marcelo recibe en brazos a Fernanda.

31



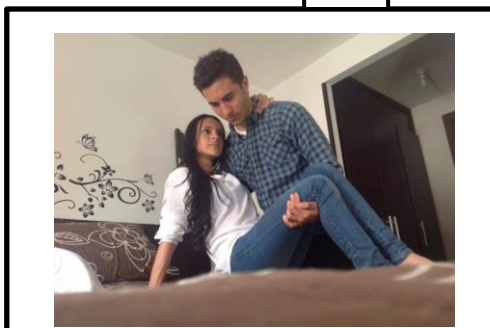
**Plano:** Picado.

**Descripción Escena:**

Marcelo lleva a Fernanda a su cuarto. Fernanda se siente aturdida, no deja de ver a Marcelo.

# ÁNGEL MORTAL

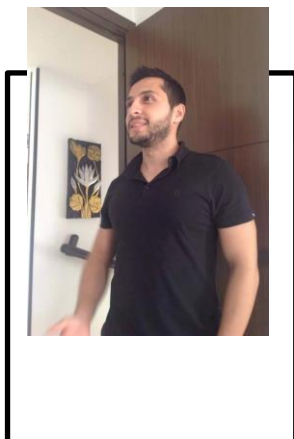
<b>PROGRAMA:</b> Novela Gráfica Ángel Mortal	<b>DESCRIPCION                  ESCENARIO:</b> Cuarto "Fer"	<b>INT:</b> Cuarto	<b>EXT:</b>	<b>SECUENCIA: 7</b>
		<b>DIA:</b> 9:40 am de la mañana.	<b>NOCHE:</b>	Fernanda se encuentra en su cuarto, donde Marcelo, Félix y Melissa, la acompañan.



**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:** Marcelo acuesta a Fernanda.



**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:** Fernanda y Marcelo se miran fijamente.

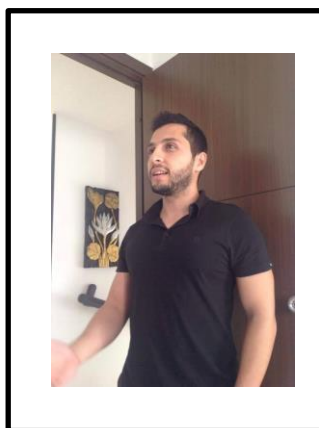


**Plano:** En Paralelo.  
**Descripción Escena:** Félix llega al cuarto de Fernanda asombrados por ver a Marcelo en el cuarto de su hermana menor.



**Plano:** Plano General.  
**Descripción Escena:** Fernanda y Marcelo se sorprenden por la llegada de Félix. Marcelo dice que Fernanda se ha caído por las escaleras.

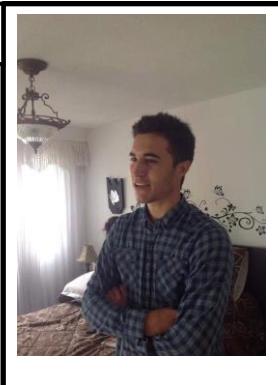
# ÁNGEL MORTAL



36

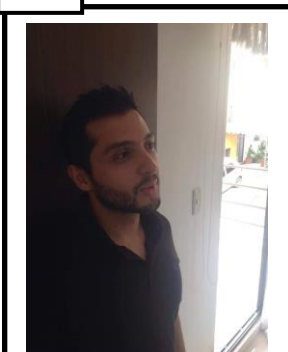
**Plano:**  
Plano Medio.  
**Descripción**  
**Escena:**  
Félix pregunta cómo fue qué pasó.

37



**Plano:**  
Plano Medio.  
**Descripción**  
**Escena:**  
Marcelo responde a Félix, omitiendo ciertas cosas.

38



**Plano:**  
Plano Medio Corto.  
**Descripción**  
**Escena:**  
Félix le pregunta a Fernanda si eso es cierto.

39



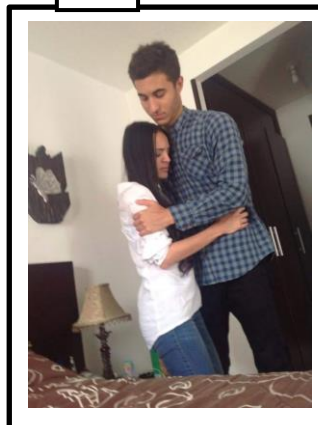
**Plano:**  
Contrapicado.  
**Descripción**  
**Escena:**  
Fernanda molesta por la versión de Marcelo, le dice que si a Félix, e intenta ponerse de pie.

40



**Plano:** Plano Medio  
**Descripción Escena:**  
Fernanda intenta ponerse de pie.

41

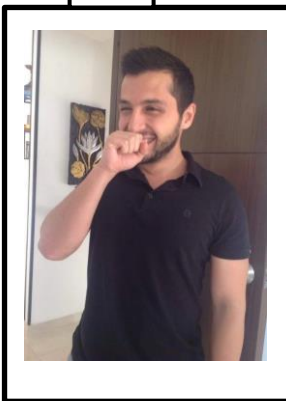


**Plano:** Plano Americano.  
**Descripción**  
**Escena:**  
Marcelo toma por los brazos a Fernanda, evitando que ella caiga.



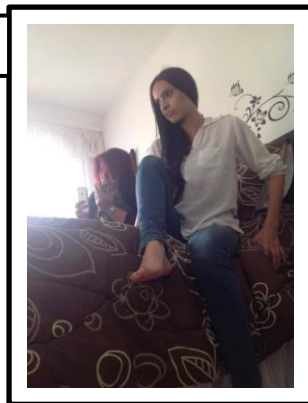
# ÁNGEL MORTAL

42



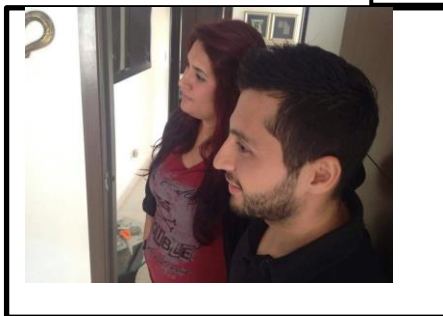
**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción**  
**Escena:**  
Félix se burla de su hermana por testaruda.

43



**Plano:** Contrapicado.  
**Descripción**  
**Escena:**  
Fernanda molesta por la burla de su hermano, regresa a la cama.

44



**Plano:** Primer Plano.  
**Descripción**  
**Escena:**  
Melissa llega al cuarto de Fernanda y ve lo sucedido.

45



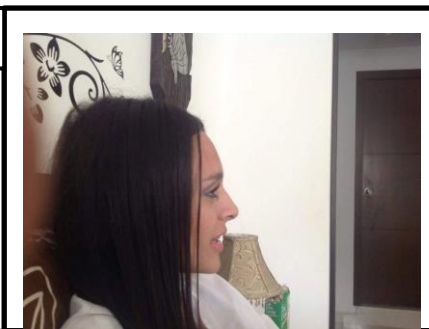
**Plano:** Plano Detalle.  
**Descripción Escena:**  
Melissa ayuda a Fernanda con el vendaje de su tobillo.

46



**Plano:** Contrapicado.  
**Descripción Escena:**  
Marcelo no deja de observar a Fernanda.

47



**Plano:** Primer Plano.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda dice en voz alta su pensamiento sobre Marcelo.



# ÁNGEL MORTAL

48



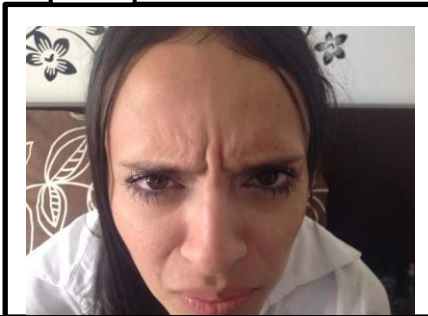
**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:**  
Melissa mira confundida a Fernanda, por lo que escuchó.

49



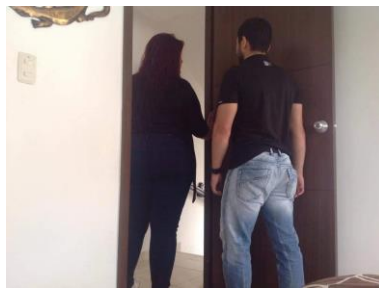
**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:**  
Félix y Marcelo se ríen por la respuesta que da Fernanda de inmediato.

50



**Plano:** Primerísimo Primer Plano.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda se molesta.

51



**Plano:** Plano Americano.  
**Descripción Escena:**  
Melissa y Félix se marchan.

52



**Plano:** Plano Entero.  
**Descripción Escena:**  
Marcelo también se marcha.

53



**Plano:** Primer Plano.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda le pide a Marcelo que se quede.

# ÁNGEL MORTAL



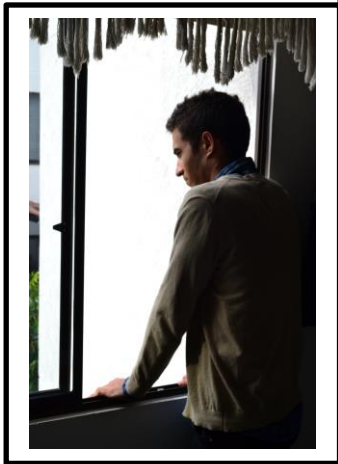
54

**Plano:** Plano Americano.  
**Descripción Escena:** Marcelo se detiene y observa a Fernanda sonriendo.



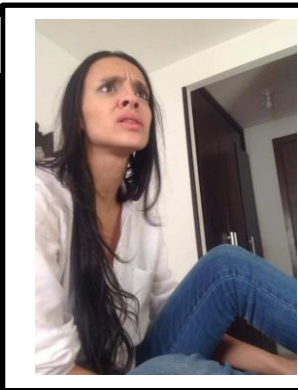
55

**Plano:** Plano Medio Corto.  
**Descripción Escena:** Fernanda se molesta al ver que Marcelo se dirige a la ventana.



56

**Plano:** Plano Americano.  
**Descripción Escena:** Marcelo se queda en la ventana por un largo tiempo.



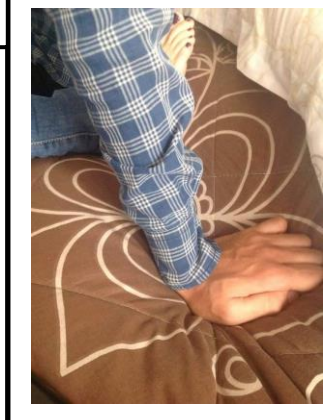
57

**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:** Fernanda le pide a Marcelo que le explique lo que paso.



58

**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:** Marcelo le causa gracia el enfado de Fernanda e intenta tranquilizarla.



59

**Plano:** Plano Detalle.  
**Descripción Escena:** Marcelo se sienta en frente de Fernanda.

# ÁNGEL MORTAL

60



**Plano:** Primer Plano.  
**Descripción Escena:**  
Marcelo promete explicarle luego.

61



**Plano:**  
Plano Detalle.  
**Descripción Escena:**  
Marcelo toma la mano de Fernanda.

63



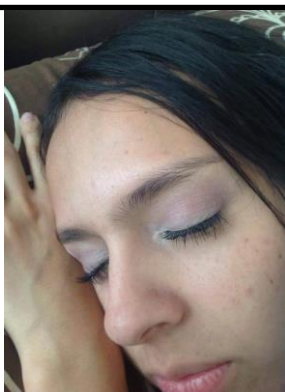
**Plano:** Plano Medio Corto.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda triste, decide acostarse.

62



**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:**  
Marcelo se marcha.

64



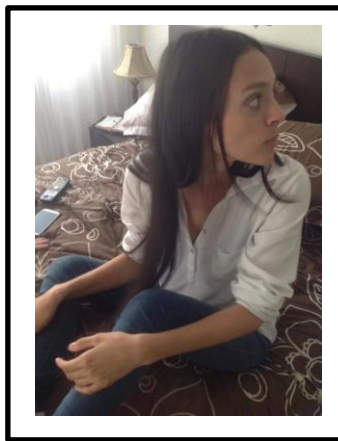
**Plano:**  
Primer Primerísimo Plano.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda se ha quedado dormida.

65



**Plano:**  
Plano Americano  
**Descripción Escena:**  
Fernanda se levanta asustada.

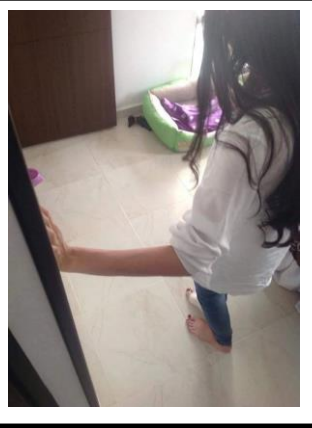
# ÁNGEL MORTAL



66

**Plano:** En Paralelo.  
**Descripción**  
**Escena:**  
 Fernanda escucha sonidos extraños.

67



**Plano:** Plano Entero.  
**Descripción**  
**Escena:**  
 Fernanda decide salir del cuarto.

<b>PROGRAMA:</b> Novela Gráfica Ángel Mortal	<b>DESCRIPCION ESCENARIO:</b> Pasillo. Cuarto "Fer" y Félix	<b>INT:</b> Pasillo.	<b>EXT:</b>	<b>SECUENCIA: 8</b>
		<b>DIA:</b> 4 pm de la tarde.	<b>NOCHE:</b>	Fernanda se asusta al escuchar ruidos. Un hecho misterioso pone en riesgo su vida.

68



**Plano:** Plano Medio Corto.  
**Descripción Escena:**  
 Fernanda ve extrañas sombras.

69



**Plano:** En Picado.  
**Descripción Escena:**  
 Las sombras se acercan a Fernanda.



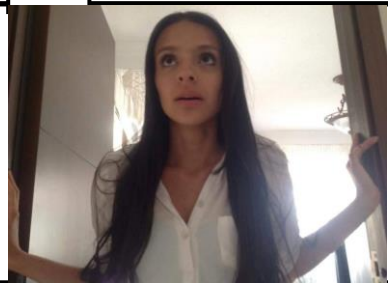
# ÁNGEL MORTAL

70



**Plano:** Plano Corto.  
**Descripción Escena:**  
Asustada ve más sombras.

71



**Plano:** Plano Medio Corto.  
**Descripción Escena:**  
Una sombra se abalanza sobre Fernanda.

72



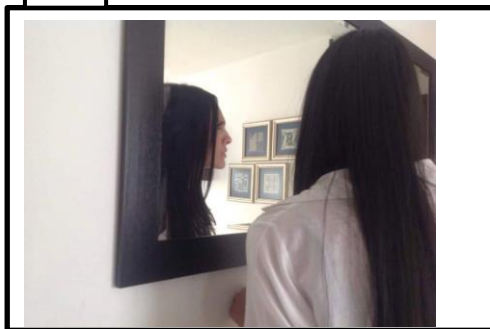
**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:**  
Algo quema a Fernanda.

73



**Plano:** En Picado.  
Plano Detalle.  
**Descripción Escena:**  
Una marca empieza a formarse en su muñeca.

74



**Plano:** Plano Corto.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda ve una sombra femenina en el espejo.

75



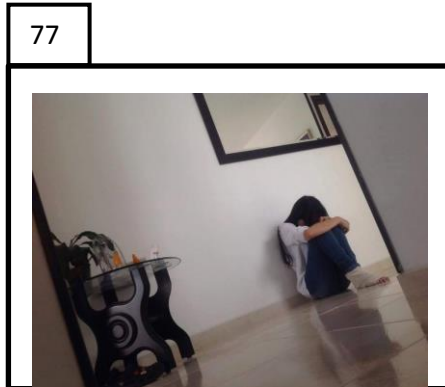
**Plano:** Plano Americano.  
**Descripción Escena:**  
El espejo empieza a agrietarse, se rompe.

# ÁNGEL MORTAL



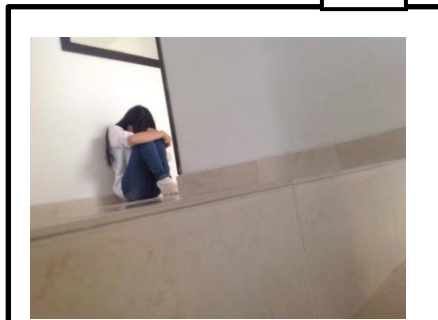
76

**Plano:** En picado.  
**Descripción Escena:** Fernanda asustada se sienta sobre el suelo.



77

**Plano:** Plano Entero Largo.  
**Descripción Escena:** La sombra femenina se empieza a alejar.



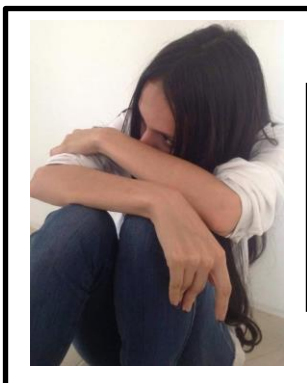
78

**Plano:** Plano General.  
**Descripción Escena:** Fernanda llora.



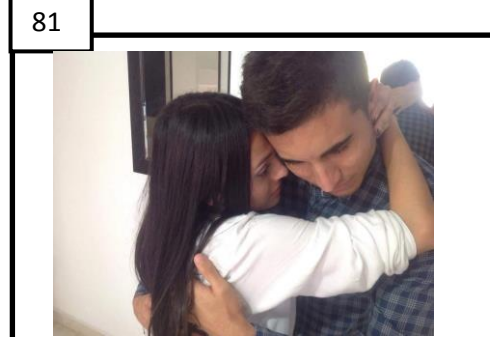
79

**Plano:** Plano Americano.  
**Descripción Escena:** Marcelo llega donde Fernanda.



80

**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:** Fernanda ve que llega Marcelo.



81

**Plano:** Plano Medio Corto.  
**Descripción Escena:** Fernanda abraza desesperada a Marcelo.



# ÁNGEL MORTAL



82

**Plano:** Primer Plano  
**Descripción Escena:**  
Marcelo pide una explicación.



83

**Plano:** Primer Plano.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda explica lo  
sucedido.



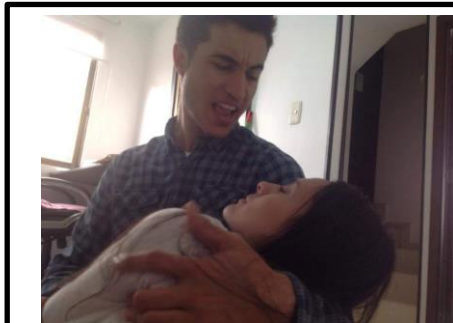
84

**Plano:** En Paralelo.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda se desmaya.



85

**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:**  
Marcelo llama a Fernanda.



86

**Plano:** Plano Medio.  
**Descripción Escena:**  
Marcelo maldice.



87

**Plano:** En Picada.  
**Descripción Escena:**  
Fernanda queda  
inconsciente.

88

**Plano:** Cuadro Negro.

**Descripción Escena:**

Ultimo pensamiento de  
Fernanda.

## 5. CAPÍTULO III

### PROCESO ILUSTRATIVO DE LA NOVELA GRÁFICA “ÁNGEL MORTAL”

La ejecución del proceso ilustrativo de la novela gráfica Ángel Mortal da inicio con la esquematización de algunas escenas y escenarios que venían del imaginario e ideal de la autora original de la obra literaria Ángel Mortal, Luisa Fernanda Buitrago Robledo, al decidir darle vida a la novela literaria como proyecto de grado y adaptarla a una novela gráfica se pensaron diversas maneras de poderle dar sentido a todos los componentes visuales que traía consigo la creación de dicho proyecto, como los escenarios y los personajes.

Todos éstos venían de un ideal de montaje perfecto en la mente de la creadora contando con personajes de rasgos faciales perfectos, anatomía de personas esbeltas y altas dando la talla de una persona extranjera, pudiéndose decir que podrían ser modelos de diferentes lugares del mundo, de igual manera sucedió con los escenarios y las locaciones donde se desarrollan las escenas de la novela, lugares espectaculares que se alejaban del contexto inmediato de la autora.



Primeros bocetos de la novela gráfica por la autora de la novela literaria “Ángel Mortal”

La idea fue madurando con el tiempo, a medida que se buscaban soluciones para la interpretación de la novela de fantasía ya mencionada y según criterio de expertos, asesores y demás se les dio vida a los personajes basándonos en el contexto inmediato que nos rodea, el mundo más cercano conocido por nosotros, el contexto Colombiano, para ser exactos el contexto Pereirano – Risaraldense encontrando en gente del común rasgos y elementos característicos descritos en el libro, tanto emocionales como físicos en aquellos que estaban cerca y que podíamos ver como actuaban y desenvolvían en el medio.

Tal como dice Will Eisner en su libro de El cómic y el arte secuencial (EISNER, 2002): *“La comprensión de la imagen requiere una experiencia común. El historietista necesita conocer la experiencia vital del lector. Se ha de establecer una influencia recíproca, pues el dibujante evoca imágenes que están almacenadas en las cabezas de ambos. El éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con la que el lector reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen”*<sup>21</sup>

Así pues a medida que iban surgiendo nuevas necesidades encontrábamos elementos precisos para las ocasiones que podían representar de manera casi perfecta a nuestros personajes protagónicos y secundarios, de igual manera con los escenarios, lugares que se asemejaban bastante a los que se describen en la novela literaria, nos tardó poco poder encontrar los elementos que nos podían servir para la creación después de tener implantada la idea de tomar como referente, al momento de ilustrar, el mundo que nos rodea.

Estos son algunos de los primeros bocetos de dos de los personajes principales que en primera instancia iban a ser nuestros elementos más representativos, basándonos en modelos con cánones perfectos, antes de definir la idea de tomar como referente a Pereira, sus habitantes y lugares:



Marcelo Marlowe (Ilustracionen lapices de color)

<sup>21</sup> EISNER, W. (2002). EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL. En W. EISNER, *EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL* (pág. 15). BARCELONA, ESPAÑA: NORMA, EDITORIAL.



Cristhian Dankworth (Ilustración en lapices de color)

Al identificar con exactitud qué elementos, lugares y personajes íbamos a tener en cuenta para la creación de la novela gráfica nos dispusimos a estudiar con detenimiento cada uno de los rasgos característicos que estos tenían para poder explotarlos a la perfección, observar movimientos, acciones, expresiones corporales y faciales y rasgos puntuales que podían encajar al perfil del personaje imaginario.

Los personajes protagónicos, dado que su misma palabra lo dice, son los principales al momento de contar esta historia y por ende a quienes más estudio debimos hacerles ya que no podía saltarse ni el más mínimo detalle en las características más relevantes en la descripción de los personajes y que con ellos coincidiera cierta parte de cualidades que inicialmente fueron la magia al momento de la creación literaria, éstos son representados e interpretados por Daniela Buitrago Robledo y Julián Salazar, personas cercanas a nuestro entorno social, estudiantes de la Universidad Tecnológica de Pereira de diferentes carreras de la misma.



Daniela Buitrago Robledo. Estudiante de Tecnología Mecánica, Universidad Tecnológica de Pereira



## ÁNGEL MORTAL



Julián Salazar. Estudiante de Licenciatura en Música, Universidad Tecnológica de Pereira

El primer escenario, el que se muestra en esta entrega, donde se desarrollan los primeros capítulos de la obra, que es la casa de Fernanda Sanabria, protagonista de la novela, también fue identificado al poco tiempo, según las características del lugar se adecuaba perfectamente a las nuevas edificaciones dispuestas en la Av. Sur de la ciudad de Pereira, para ser exactos en la unidad residencial La Castellana, describiéndolo como un lugar acogedor, en un “barrio” tranquilo con buen espacio y libertad en las afueras de la casa, con un patio lateral en comunicación con el la zona de la cocina, alcoba principal con vista al frente y tres pisos en los que son perfectamente distribuidos las alcobas de los personajes que viven en ella, hermanos y padres de Fernanda.



La Castellana Casa 53A, Av. Sur Pereira – Risaralda



Después de tener todo en su lugar y listo para empezar, después de tener todo el proceso de adaptación de novela literaria a novela gráfica respectivamente, llegó el momento de tomar las fotográficas de cada una de las escenas que iban a formar parte del contenido visual de esta narración gráfica, se decidió pues que íbamos a partir de fotografías que recrearan cada uno de los momentos que contarían toda la historia, ya que nos basábamos en personas y lugares cercanos a nuestro contexto, para darle un toque más de realismo y que los movimientos de las ilustraciones se vieran más naturales, acciones básicas y cotidianas que no tuvieran esfuerzo ni se vieran reforzadas, naturalismo al realizar expresiones de enojo, exaltación o tristeza y demás situaciones que aportarían una mejor funcionalidad de la expresión corporal para el desarrollo en la ejecución del material gráfico.

El proceso da inicio en el escenario específico en el que se realizan las escenas, disponíamos a los modelos en su lugar, con los movimientos y expresiones exactas que se necesitaban para la representación aunque se tenían varias opciones para escoger el mejor movimiento y gesto que se adecuaba al relato, Andrés Manzano, estudiante de Artes Visuales fue el encargado en algunas de las sesiones de tomar las fotografías que usaríamos para ilustrar, en otras ocasiones nos ayudábamos de cámaras regulares, celulares, iPad y demás objetos electrónicos para continuar con el proceso ilustrativo.



Andrés Manzano, estudiante de Licenciatura en Artes Visuales, Universidad Tecnológica de Pereira. (Fotógrafo)

Paso a seguir era disponernos a escoger con detenimiento la fotografía que encajara correctamente con la descripción de cada viñeta, para digitalizarla y realizar las ilustraciones conservando un estilo particular y darle carácter único a la obra, viéndose reflejado en la técnica al momento de ilustrar.

Partimos de la foto original creando una especie de Line Art al contornear todo el personaje y los elementos creando un dibujo bidimensional, escogíamos cada elemento que sería mostrado en las viñetas y eliminábamos los que fueran irrelevantes, puesto que lo principal era capturar el movimiento y gesticulación de la actuación de los modelos; éste es un paso a paso del trabajo de digitalización de una las escenas que hace parte de la novela gráfica Ángel Mortal:

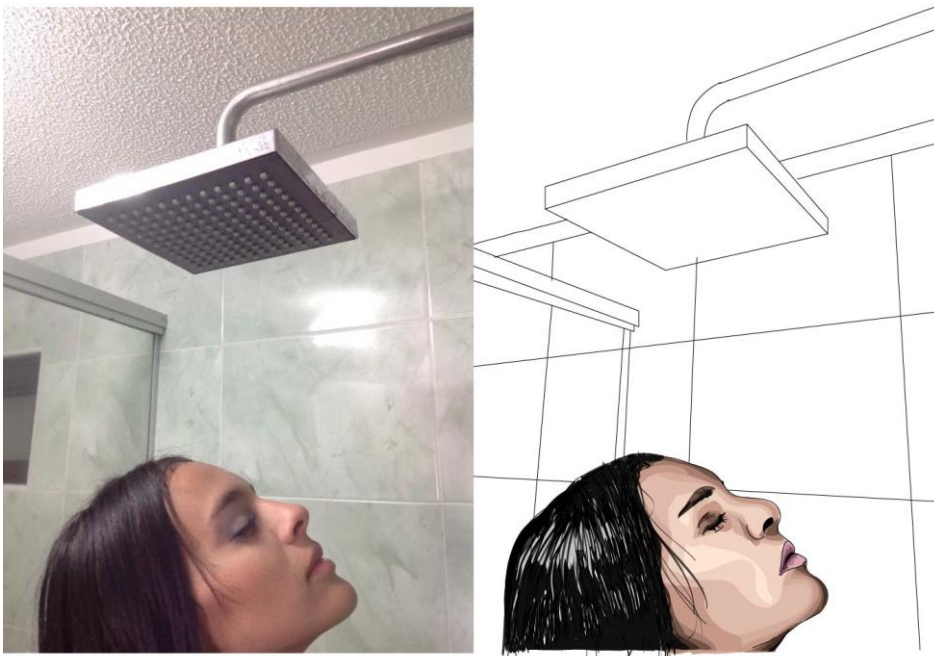


Proceso ilustrativo Viñeta N° 14, Página 3 Novela Gráfica Ángel Mortal

De principio a fin las imágenes originales fueron referente de las ilustraciones, especialmente para capturar las luces y las sombras en todo el escenario, para que de alguna manera hubiera armonía en la composición, ya que el claroscuro juega un papel muy importante, si no es el más importante de todos al momento de trabajar con anatomía y darle profundidad a los espacios.



Proceso ilustrativo. Viñeta N° 6, Pagina 2. Novela gráfica Ángel Mortal.



Proceso ilustrativo. Viñeta N° 13, Página 3. Novela gráfica Ángel Mortal



El programa de diseño que fue usado para este proceso fue Illustrator (Ai) con ayuda de Photoshop (Ps) al momento de darle carácter y fuerza a algunas viñetas al aplicarles algún tipo de filtro a las imágenes, para generar tensión y dramatismo en los momentos cumbre de la historia.



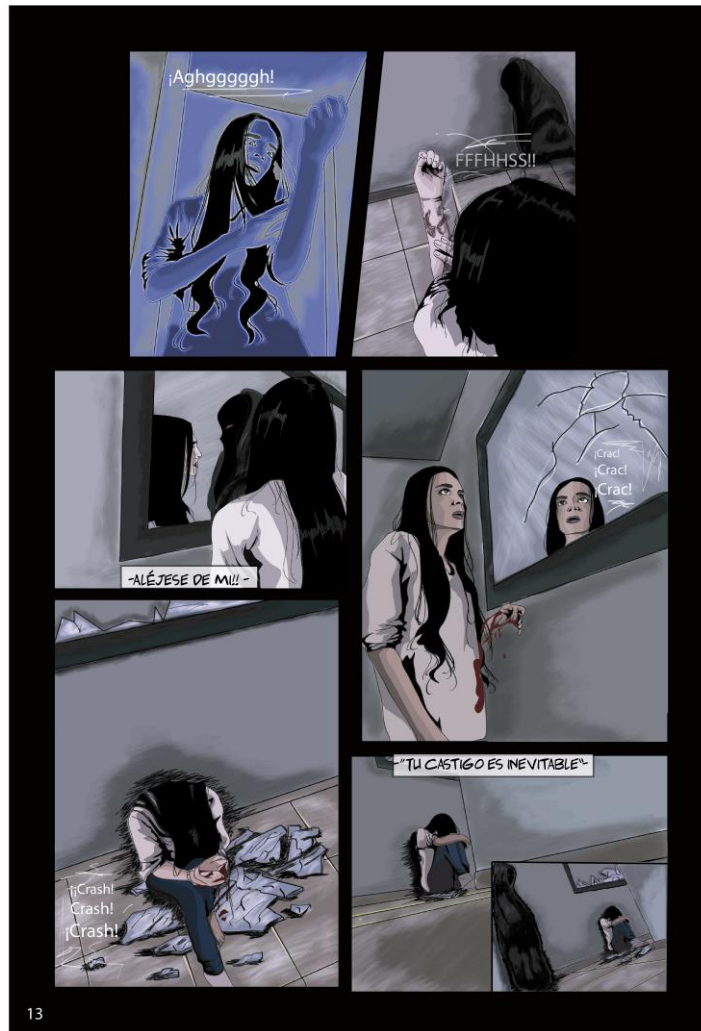
Proceso ilustrativo. Viñeta N° 75 con filtro Página 13. Novela gráfica Ángel Mortal



Proceso ilustrativo. Viñeta N° 83 con filtro Página 14. Novela gráfica Ángel Mortal

Después de tener todas las viñetas ilustradas con filtro y terminadas, la diagramación fue el paso a seguir para darle vida al proyecto, se trata de darle sentido al montar la secuencia de las viñetas en un orden de lectura en el que el espectador va a seguir el rumbo de la historia y va a poder hacer una lectura de cómo se desarrolla, este paso también lo hicimos con el programa de Illustrator (Ai) y la idea principal fue darle una dinámica al realizar la composición de las paginas disponiendo cada viñeta en un lugar estratégico proporcionándoles

también diferentes formas sin limitarnos a un rectángulo o cuadrado al aplicar mascararas de recorte sobre éstas



Proceso ilustrativo. Página 15 Diagramada Novela gráfica Ángel Mortal

Siendo éste el último paso para la realización completa de la novela gráfica nos brinda cada una de las páginas que necesitamos para terminar la composición del libro, compaginar cada una de ellas para que sea una secuencia armónica y coherente nos determina un producto apto para que el espectador realice una lectura adecuada del mismo

## **6. CAPÍTULO IV**

### **INSTALACIÓN DIORAMAS DE LOS ESCENARIOS RELEVANTES DE LA NOVELA GRÁFICA “ÁNGEL MORTAL”**

El proceso de instalación y elaboración de los escenarios que priman por mayor importancia en la novela gráfica tuvieron diferentes pasos de ejecución y se realizaron dada la necesidad de mostrar al espectador algo del imaginario de los creadores del proyecto de adaptación de la novela literaria sobre cómo serían algunos de ellos, consiste principalmente en la superposición de planos en serie conformando y creando en conjunto un escenario tridimensional basados en las siluetas de los objetos y personajes que se encuentran en la escena

#### **7.1. Definición de papercutting (Corte de papel)**

Ésta técnica podemos conocerla como “Hand cut” o “Paper cutting” que como su nombre traduce del inglés, se refiere a cortes hechos con las manos y en papel, cualquier tipo de papel que permita hacer cortes con cualquier elemento, en este caso usamos el bisturí pero hay diversas maneras de hacerlos más industriales. La técnica ha evolucionado al adaptarse a cualquier estilo alrededor del mundo, desde los elementos sobrecargados con miles de detalles y excesivos elementos en sus composiciones hasta el recorte de siluetas y retratos sobre una superficie que contraste con el color del material utilizado, o perfectamente como la superposición de planos como lo estamos sugiriendo en este caso a modo de dioramas

Para poder entender mejor su definición se hablará brevemente de la historia y origen de esta técnica ya que es algo reducida y debido a la poca información que se puede encontrar al respecto poco se conoce, aunque existan artistas que lo practiquen y la práctica de este arte haya dejado legado en culturas diferentes alrededor del mundo.



DEFINICION SEGÚN WIKIPEDIA:<sup>22</sup> (WIKIPEDIA, 2016)

*“El más antiguo recorte de papel que aún sobrevive, es un círculo simétrico existente desde el siglo sexto; periodo de seis dinastías que se encuentra en Xinjiang de China.*

*El corte de papel se sigue practicando aun durante la canción dinastías Tang, como una forma popular de arte decorativo. Aparte, de acuerdo a la historia, los recortes de papel aparecen en el siglo octavo o noveno en Asia occidental y posterior en Turquía aparecen en el siglo 16. Seguido dentro de este mismo siglo, los recortes de papel se empiezan a conocer en la mayor parte de Europa Central.”*

Este arte puede atribuirse principalmente a China, donde en sus comienzos ellos empezaron a plasmar en el papel patrones y formas propiamente de los bordados, eran ya nombrados artistas pero en ese entonces solo era practicado por los miembros de la realeza, era un arte meramente burgués donde nadie más tenía acceso ni conocimiento al respecto, después se fue transformando y tomando un poco de fama con tal rapidez con todos los habitantes del pueblo que se volvió un arte de plebeyos donde los fines principales eran ornamentales y decorativos.

El papercutting fue expandiéndose por toda Asia en diferentes países y regiones, donde cada cual le daba un uso y una importancia determinada ya que era un arte que se estaba dando a conocer alrededor de los años 1500, siendo finalmente adaptada por los europeos en el siglo XVII.

---

<sup>22</sup> WIKIPEDIA. (25 de Enero de 2016). WIKIPEDIA. Recuperado el 17 de Marzo de 2016, de <https://en.wikipedia.org/wiki/Papercutting>

## 7.2. *Papercutting a nivel mundial*

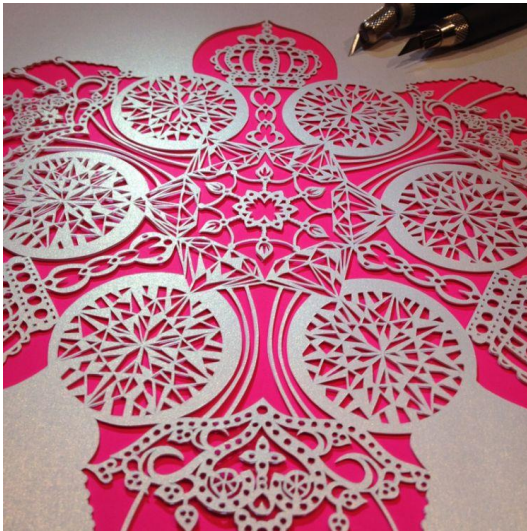
Aunque el papercutting refiere al mismo corte de papel en todo el mundo, la técnica varía un poco de acuerdo a creencias, materiales y formas de utilización, tenemos entonces que:

En China es un estilo tradicional y tiene diferentes usos para su cultura, sus composiciones pueden ser dirigidas específicamente para la salud, prosperidad o meramente decorativos donde el color rojo es el tono más utilizado para estas creaciones. Influyeron principalmente a los indonesios.

En Filipinas fueron mayormente utilizados en sus festividades, donde priman los arreglos florales y en la India influyó principalmente en la expresión artística que es plasmada en el suelo conocida como Rangoli donde se crean patrones con el principal propósito de ser zonas sagradas de los dioses hindúes.

En México se usa el papercutting para realizar diseños en banderas decorativas y en Suecia continúan con la tradición de usar elementos decorativos florales en algunas ocasiones especiales como navidad.

## 7.3. *Referentes de artistas de papercutting*



- **Mr. Riu** es un joven artista Japonés quien se enfoca principalmente al papercutting de manera muy ornamental, donde priman los detalles y la saturación en la composición, las mandalas son unas de sus creaciones más comunes en este medio.

Ilustración 44 [ MR. RIU. PAPEL BLANCO Y UN FONDO DE COLOR. Japón]

- ***Hari & Deepti***

Hari Panicker es un diseñador gráfico e ilustrador de Mumbai, India y Deepti Nair especialista en recortes de papel (papercutting), acrílico y arcilla, también de Mumbai.

Ambos “Hari & Deepti” trasladados de Mumbai a Denver llevan con ellos sus más grandes inspiraciones enfocados principalmente en la narración de historias, donde a través de la imaginación dan vida a sus fantásticas creaciones junto con sus cajas de luz y papel cortado (Papercutting) creando profundidad e ilusiones a modo de dioramas donde los artistas plasman sus más profundas e inimaginables historias.



[Ilustración 45 \[HARI & DEEPTI. EL SOMBRERO DE LOS MAGOS.\]](#)

#### **7.4. Proceso de elaboración de los dioramas (Papercutting)**

Aquí les enseñamos los diferentes momentos de elaboración de los dioramas:

Se realizan en primera estancia las plantillas del diorama a desarrollar respectivamente, se toman las medidas y distribución de cada plano dependiendo del tamaño y orientación del escenario y se eligen los elementos que allí se

incluirán para que después de ello se pasen al papel, cartón, papel acuarela o cualquier material en el que se pueda y quiera ser realizado. Las márgenes inicialmente juegan un papel muy importante en la elaboración de este proyecto, pues es gracias a ellas que se ocultan los separadores entre planos.



Plantillas escenario #1 "Bosque" (Proceso) , Novela gráfica "Ángel Mortal"

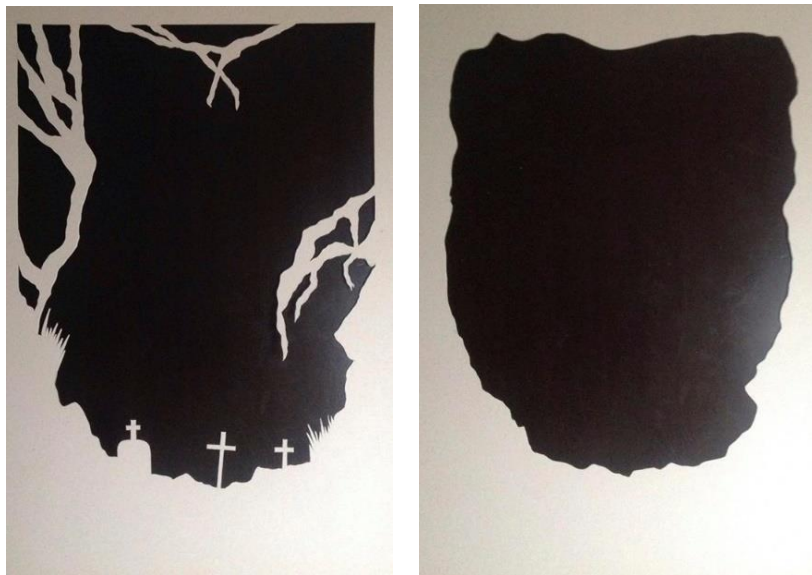
Después de tener cada una de las plantillas de cada escenario, se disponen sobre el material en el que serán desarrollados, con el tamaño definido y elementos necesarios que hacen parte de la composición, paso a seguir es hacer los cortes que se requieren para que cada una de las siluetas salgan a relucir dentro de cada plano en el papel.



Proceso escenario #1 "Bosque", Novela grafica "Ángel Mortal"

Los cortes son realizados preferiblemente con bisturí "punta de lanza" ya que ofrece una mejor comodidad y mejor precisión al momento de hacerlos, puesto que hay curvaturas o elementos pequeños en tamaño que requieren una punta mas fina.





Proceso escenario #3 "Detalle de cementerio", Novela gráfica "Ángel Mortal"

Después de tener cada uno de los planos, corresponde ya solamente hacer el ensamble de cada uno de ellos, superponiéndolos en el orden ya dispuesto según la idea principal de cada representación de los escenarios, para dividirlos se pueden usar diversos materiales, palos de balsa, icopor, espuma, solo basta con que tengan una dimensión prudente para que no haya tanto espacio entre cada uno e interfieran con la idea inicial y de igual manera que no ejerzan tanto peso puesto que estamos trabajando con materiales livianos como el papel.



Aquí están los resultados de los tres dioramas propuestos para la entrega, los escenarios relevantes de este avance de la novela gráfica "Ángel Mortal".



Escenario "Bosque", Diorama de la novela gráfica "Ángel Mortal"

Con la ayuda y utilización de luces ya sean tipo Led, instalaciones, bombillos de cualquier tipo se le da el último toque a esta creación, gracias a ello podemos dar algo de profundidad a la composición sin importar que esté elaborada con planos y siluetas que claramente nos ofrecen figuras y representación de elementos bidimensionales sencillos, sin ningún tipo de sombreado ni tratado tridimensional en cada uno, se puede observar que los últimos planos debido a la luz tan cercana nos ofrecen una opacidad gradual donde gracias a este efecto visual podemos dar indicios de que hay tridimensionalidad en la obra.



Escenario "Cementerio", Diorama de la Novela gráfica "Ángel Mortal"



Escenario "Detalle del Cementerio", diorama de la novela gráfica "Ángel Mortal"

## **7. REFERENCIAS (IMÁGENES)**

- 1 [Ilustración]: [1] SANZ, J. (5 de MARZO de 2010). HISTORIAS DE LA HISTORIA. [Tipo: fotografía].Recuperado el 15 de MARZO de 2016, de EL TAPIZ DE BAYEUX, 1077. UN CÓMIC MEDIEVAL: <http://historiasdelahistoria.com/2010/03/05/el-tapiz-de-bayeux-un-comic-medieval>
- 2 [Ilustración]: [2] CASTELLÓ, A. D. (1865). ARCHIVO HISTÓRICO MUNICIPAL DE CASTELLÓ. ALELUYAS DEL PITI-MINI.MADRID. . [Tipo: ILUSTRACIÓN]. Recuperado el 15 de MARZO de 2016, de ARCHIVO HISTÓRICO MUNICIPAL DE CASTELLÓ: <http://archivo.castello.es/castellano/colecciones/auca5.html>
- 3 [Ilustración]: [3]LUGO, H. (8 de OCTUBRE de 2013). CULTURA COLECTIVA. Recuperado el 15 de MARZO de 20016, de CULTURA COLECTIVA: <http://culturacolectiva.com/james-gillray-una-mirada-la-sociedad-inglesa/>
- 4 [Ilustración]: [4] PÉREZ, P. (23 de NOVIEMBRE de 2011). PEPO PÉREZ. RODOLPHE TÖPFFER, HISTOIRE DE MONSIEUR CRYPTOGAME, 1830. [Tipo: ILUSTRACIÓN] Recuperado el 15 de MARZO de 2016, de PEPO PÉREZ: <http://pepoperez.blogspot.com.co/2011/11/el-congreso-2.html>
- 5 [Ilustración]: [5] HIPERTINTA. (s.f.). HIPERTINTA. LAS TRAVESURAS DE MAX Y MORITZ, PERSONAJES CREADOS POR WILHELM BUSCH, VIERON LUZ EN 1865.[Tipo: ILUSTRACIÓN]. Recuperado el 15 de MARZO de 2016, de HIPERTINTA: <https://hipertinta.wordpress.com/tag/comic-novela-grafica-hipertexto-remediacion-intertextualidad-metafora-narracion-lectura/>
- 6 [Ilustración]: [6] PÉREZ, P. (23 de NOVIEMBRE de 2011). PEPO PÉREZ. YELLOW KID Y SU NUEVO FONÓGRAFO, R. F. OUTCAULT, PUBLICADA EL 25 DE OCTUBRE DE 1896.[Tipo:ILUSTRACIÓN] Recuperado el 15 de MARZO de 2016, de PEPO PÉREZ: <http://pepoperez.blogspot.com.co/2011/11/el-congreso-2.html>
- 7 [Ilustración]: [7] RAMÉ, G. (21 de MAYO de 2013). ARTE AULA 23. "DROWNING GIRL" ROY LICHTENSTEIN .1963.[Tipo: Acrílico sobre lienzo / Fotografía) Recuperado el 15 de MARZO de 2016, de ARTE AULA 23: <http://arteaula23.blogspot.com.co/2013/05/roy-lichtenstein-1923-1997.html>
- 8 [Ilustración]: [8]DIAMOND, R. (28 de JUNIO de 2014). RUBBERDIAMONDBLOG.FAMOUS FUNNIES. 1934. [Tipo:

- ILUSTRACIÓN]. Recuperado el 17 de MARZO de 2016, de RUBBERDIAMONDBLOG: <https://rubberdiamond.wordpress.com/category/articles/page/2/>
- 9 [Ilustración]: [9]DIAMOND, R. (28 de JUNIO de 2014).RUBBERDIAMONDBLOG.ACTION COMICS. SUPERMAN. 1938. [Tipo: ILUSTRACIÓN]. Recuperado el 17 de MARZO de 2016, de RUBBERDIAMONDBLO <https://rubberdiamond.wordpress.com/category/articles/page/2/>
  - 10 [Ilustración]: [10]DIAMOND, R. (28 de JUNIO de 2014).RUBBERDIAMONDBLOG.DETECTIVE COMICS. BATMAN.1939.[Tipo: ILUSTRACIÓN]. Recuperado el 17 de MARZO de 2016, de RUBBERDIAMONDBLOG: <https://rubberdiamond.wordpress.com/category/articles/page/2/>
  - 11 [Ilustración]: [11]NOVARO. (18 de ABRIL de 2014). NOVARO.CAPITÁN MARVEL.1953 [Tipo: ILUSTRACION]Recuperado el 17 de MARZO de 2016, de NOVARO: <http://n-o-v-a-r-o.blogspot.com.co/2014/04/novaro-el-capitan-marvel-14.html>
  - 12 [Ilustración]: [12] BERNI, E. T. (25 de NOVIEMBRE de 2006).ENTRECOMICS.SHAZAM.1978. [Tipo: ILUSTRACION.] Recuperado el 17 de MARZO de 2016, de ENTRECOMICS: <http://www.entrecomics.com/?p=1544>
  - 13 [Ilustración]: [13]PRESS, A. P. (7 de MARZO de 2014). MARVELSILVERAGE.YOUNG ROMANCE 1. JOSE SIMON. JACK KIRBY. 1948.[Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 17 de MARZO de 2016, de MARVELSILVERAGE: [http://marvelsilverage.blogspot.com.co/2014\\_03\\_01\\_archive.html](http://marvelsilverage.blogspot.com.co/2014_03_01_archive.html)
  - 14 [Ilustración]: [14] GARCÍA, S. (2007 de SEPTIEMBRE de 20114). SANTIAGO GARCÍA BLOG.CRIME DOES NOT PAY. 1942. [Tipo: ILUSTRACION]. Recuperado el 17 de MARZO de 2016, de SANTIAGO GARCÍA BLOG: <http://santiagogarciablog.blogspot.com.co/2011/09/crimedoes-not-pay-una-antologia.html>
  - 15 [Ilustración]: [15] WIKIPEDIA. (8 de JULIO de 2007). WIKIPEDIA.IT RHYMES WITH LUST. DRAKE.WALLER. MATT BAKER. 1950.[Tipo: ILUSTRACION]Recuperado el 17 de MARZO de 2016, de WIKIPEDIA: [https://en.wikipedia.org/wiki/It\\_Rhymes\\_with\\_Lust#/medi/File:ItRhymesWithLust.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/It_Rhymes_with_Lust#/medi/File:ItRhymesWithLust.jpg)
  - 16 [Ilustración]: [16] MASTER, E. D. (27 de ABRIL de 2011). EL CONTEMPLADOR.SIN CITY. FRANK MILLER. [Tipo: ILUSTRACION]Recuperado el 18 de MARZO de 2016, DeELCONTEMPLADOR:



<http://elcontemplador.blogspot.com.co/2011/04/sin-cityedicion-integral.html>

- 17 [Ilustración]: [17] CARDONA, G. (25 de JUNIO de 2014). LA CANCION DE TRISTAN.MONOTONY EN CRIME SUPENSTORIES N°22. BERNARD KRIGSTEIN.1954[Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 18 de MARZO de 2016, de LA CANCION DE TRISTAN: <http://lacanciondetristan.blogspot.com.co/2014/06/mis-101-paginas-favoritas-segunda-tanda.html>
- 18 [Ilustración]: [18] KOSCHAK, B. (1 de SEPTIEMBRE de 2012). HEAD MEDICINE. MASRTER RACE. BILLA GAINES. AL FELDSTEIN. BERNAND KRIGSTEIN. 1955 Recuperado el 18 de MARZO de 2016, de HEAD MEDICINE: <http://headmedicine.blogspot.com.co/2012/09/bernie-krigstein-master-race-1955.html>
- 19 [Ilustración]: [19] MAD. (s.f.).MAD, VERSION PORTUGUES[Tipo: Fotografia] Recuperado el 18 de MARZO de 2016, de MAD: [http://www.madmania.com.br/mad\\_1ed\\_num1.htm](http://www.madmania.com.br/mad_1ed_num1.htm)
- 20 [Ilustración]: 20. [20] MAD COMICS OF WALLY WOOD. (ABRIL de 1953).SUPERDUPERMAN. HARVEY KURZTMAN. WALLY WOOD. 1953[Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 18 de MARZO de 2016, de MAD COMICS OF WALLY WOOD: <http://whatwoodwallydo.blogspot.com.co/2009/02/superduperman.htm>
- 21 [Ilustración]: [21] BENVENUTO, S. (s.f.). BATANGA. COURTESY OF DC ENTERTAINMENT.[Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 18 de MARZO de 2016, de BATANGA: <http://www.batanga.com/comics/3277/la-censura-en-el-comic>
- 22 [Ilustración]:[22] DUTTON, S. (4 de ENERO de 2014). SCOTT DUTTON/CASTPAW DYNAMICS. VECTOR RE-CREATION OF A CCA FLYER.[Tipo: FLYER, FIGURA]Recuperado el 18 de MARZO de 2016, de SCOTT DUTTON/CASTPAW DYNAMICS: <http://www.catspawdynamics.com/comics-code-authority/>
- 23 [Ilustración]: [23] BENVENUTO, S. (s.f.). BATANGA. COURTESY OF MARVEL ENTERTAINMENT.[Tipo: ILUSTRACION]Recuperado el 18 deMARZO de 2016, de BATANGA: <http://www.batanga.com/comics/3277/la-censura-en-el-comic>
- 24 [Ilustración]: [24]RUDICK, N. (26 de ENERO de 2015). THE COMICS JOURNAL. ZAP COMIX. ROBERT CRUMB. 1967. [Tipo:Ilustracion] Recuperado el 18 de MARZO de 2016, de THE COMICS JOURNAL: <http://www.tcj.com/reviews/the-complete-zap-comix/>
- 25 [Ilustración]: [25] WIKIA. (s.f.). WOMEN IN COMICS. IT AIN'T ME BABE. TRINA ROBBINS. 1970.[Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el

- 19 de MARZO de 2016, de WOMEN  
IN COMICS: [http://womenincomics.wikia.com/wiki/I\\_t\\_Ain't\\_Me\\_Babe](http://womenincomics.wikia.com/wiki/I_t_Ain't_Me_Babe)
- 26 [Ilustración]: [26] BERNI, E. T. (10 de FEBRERO de 2010). ENTRE COMICS.BLOODSTAR. RICHARD CORBEN. 1976.[Tipo:ILUSTRACIÓN] Recuperado el 19 de MARZO de 2016, de ENTRE COMICS: <http://www.entrecomics.com/?p=41986>
  - 27 [Ilustración]: [27] INC., L. S. (s.f.). MYCOMICSHOP.COM. WORLD OF KRYPTON.HOWARD CHAYKIN. DC.
  - JULIO. 1979.[Tipo: ILUSTRACION]Recuperado el 19 de MARZO de 2016, de MYCOMICSHOP.COM: <https://www.mycomicshop.com/search?TID=195181>
  - 28 [Ilustración]: [28] X, R. (s.f.). RADIO X.RAW 1. ART SPIEGELMAN. 1980.[Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 19 de MARZO de 2016, de RADIO X: <http://www.radiox.co.uk/x-lists/david-bowie-top100-books/raw-graphix-magazine-1980-91/>
  - 29 [Ilustración]:[29] FRAUENFELDER, M. (26 de AGOSTO de 2013). BOING BOING.WEIRDO. ROBERT CRUMB. 1981[Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 19 de MARZO de 2016, de BOINGBOING: <http://boingboing.net/2013/08/26/robert-crumb-illustrates-the-r.html>
  - 30 [Ilustración]: [30] KHOURI, A. (18 de JUNIO de 2013). COMICS ALLIANCE. LOVE AND ROCKETS. JAIME HERNANDEZ. 1982. [Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 19 de MARZO de 2016, de COMICS ALLIANCE: <http://comicsalliance.com/love-and-rockets-covers-fantagraphics-preview-los-bros-hernandez/>
  - 31 [Ilustración]: [31] COMICS.COM, G. (s.f.). GLOBAL COMICS.COM. CONTRATO CON DIOS. WILL EISNER. 1978. [Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de GLOBAL COMICS.COM: <http://globalcomics.com.mx/titulo.php?r=252&t=Contrato%20con%20Dios:%20la%20trilogia&a=Will%20Eisner>
  - 32 [Ilustración]: [32] GAMERO, A. (21 de FEBRERO de 2009). LA PIEDRA DE SISIFO.MAUS. ART SPIEGELMAN. 1986.[Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de LA PIEDRA DE SISIFO: <http://lapiedradesisifo.com/2009/02/21/maus-de-art-spiegelman/>
  - 33 [Ilustración]: [33] BORTIC, A. (9 de SEPTIEMBRE de 2014). TITAN ATLAS KLUB OSIJEK. WATCHMEN. ALAN MOORE. DAVE GIBBONS, MIKE HIGGINS. 1988.[Tipo: ILUSTRACION]Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de TITAN ATLAS KLUB OSIJEK: <http://klubtitanatlas.hr/archives/335>
  - 34 [Ilustración]: [34] WIKIA. (s.f.). BATPEDIA.BATMAN. EL REGRESO DEL CABALLERO OSCURO. FRANK MILLER. KLAUS JANSON. LYNN VARLEY. 1986.[Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el



20 de MARZO de 2016, de  
BATPEDIA:

[http://es.batman.wikia.com/wiki/The\\_Dark\\_Knight\\_Returns\\_\(Volumen\\_1\)](http://es.batman.wikia.com/wiki/The_Dark_Knight_Returns_(Volumen_1))

- 35 [Ilustración]: [35] DREAMER. (30 de DICIEMBRE de 2013). EL DIVÁN DE UN SOÑADOR.V DE VENDETTA. ALAN MOORE. DAVID LLOYD. 1988. [Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de EL DIVÁN DE UN SOÑADOR: <http://divandreamer.blogspot.com.co/2013/12/v-de-vendetta-comic-de-alan-moore-y.html>
- 36 [Ilustración]: [36] WILSONKNUT. (28 de DICIEMBRE de 2010). WILSONKNUT. JIMMY CORRIGAN, THE SMARTEST KID IN THE WORLD. CHRIS WARE. 2000 [Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 20 de MARAZO de 2016, de WILSONKNUT: <https://wilsonknut.wordpress.com/tag/chris-ware/>
- 37 [Ilustración]: [37] ANYBODY. (11 de ENERO de 2013). CINEMA OF THE WORLD. EIGHTBALL. DANIEL CLOWES. 184 – 2004.[Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de CINEMA OF THE WORLD: <http://worldscinema.org/2013/01/daniel-clowes-eightball-1989-2004/>
- 38 [Ilustración]: [38] MUCH, B. (24 de MAYO de 2010). BOOK MUCH. GEORGE SPROTT. SETH. 2009. [Tipo: ILUSTRACION]Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de BOOK MUCH: <https://bookmunch.wordpress.com/2010/05/24/%E2%80%98a-full-and-complicated-george-sprott%E2%80%99-%E2%80%93-george-sprott-1894-1975-a-picture-novella-by-seth/>
- 39 [Ilustración]: [39] AMAZON.COM. (s.f.). AMAZON.COM.LOUIS RIEL. CHESTER BROWN. 2003. [Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de AMAZON.COM: <https://www.amazon.ca/Louis-Riel-A-Comic-Strip-Biography/dp/1894937899>
- 40 [Ilustración]: [40] CASTILLO, A. (12 de ENERO de 2013). YACONIC. AGUJERO NEGRO. CHARLES BURNS. 2005. [Tipo: ILUSTRACION]Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de YACONIC: <http://www.yaonic.com/charles-burns-el-horror-de-lo-cotidiano/>
- 41 [Ilustración]: [41] BUNKER, T. M. (23 de OCTUBRE de 2012). THE META BUNKER. JIMBO IN PURGATORY. GARY PANTER. 2004.[Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de THE META BUNKER: <http://www.metabunker.dk/?p=5108>
- 42 [Ilustración]: [42]RIKERT, D. (22 de JUNIO de 2012). DAVIDRIKERT. PESÉPOLIS. MARJANE SATRAPI. 2003.

- [Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de DAVIDRIKERT: <http://davidrickert.com/2012/06/22/persepolis-how-to-draw-comics/>
- 43 [Ilustración]: [43] BRUNET, P. (25 de MARZO de 2009). EL ECONOMISTA.ES. ARRUGAS. PACO ROCA. 2007. [Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 20 de MARZO de 2016, de EL ECONOMISTA.ES: <http://www.eleconomista.es/boxoffice/news/2009/perro-verde-films-compra-los-derechos-de-arrugas/>
  - 44 [Ilustración]: [44] RIU, Mr. (14 de Septiembre de 2014) MR. RIU. PAPEL BLANCO Y UN FONDO DE COLOR. Japón. [Tipo: FOTOGRAFIA PAPER CUTTING] Obtenido de <http://blog.livedoor.jp/riu27/?p=7>
  - 45 [Ilustración]: [45] DEEPTI, H. &. (s.f.). HARI & DEEPTI. EL SOMBRERO DE LOS MAGOS. Obtenido de <http://www.blackbookgallery.com/artists/hari-deepti/> [17] CARDONA, G. (25 de JUNIO de 2014). LA CANCION DE TRISTAN. MONOTONY EN CRIME SUPENSTORIES N°22. BERNARD KRIGSTEIN. 1954 [Tipo: ILUSTRACION] Recuperado el 18 de MARZO de 2016, de LA CANCION DE TRISTAN: <http://lacanciondetristan.blogspot.com.co/2014/06/mis-101-paginas-favoritas-segunda-tanda.html>

## **8. CONCLUSIONES**

Después de una dispendiosa mirada a la historia del comic y del arte secuencial, para poder entender lo que significa novela gráfica, nos abrimos paso a la adaptación de la novela literaria *Ángel Mortal*.

A partir de su análisis, entendimos que para realizar dicha adaptación debimos en primera medida conocer la manera en la que la autora pensaba y visualizaba la historia, teniendo en cuenta el guion como base fundamental de la creación, ya que de ahí se pueden definir las diferentes interacciones entre los personajes que incidían en la obra.

Para la realización de la novela gráfica, se toman en cuenta diversos momentos de relevancia dentro de la historia, puesto que desde el estudio determinado se comprende que la diferencia entre una creación literaria y una gráfica radica en que, a la imaginación del lector se le permite recrear libremente al momento de leer una historia que sugiere pero no delimita lector a lector. Opuesto a ello, en una creación visual como lo es la novela gráfica sí se le muestra al espectador la manera en que los creadores visualizan aquellos momentos, y es de ahí en que algunos aspectos varían en la forma en como contamos el relato. Los sentimientos y pensamientos de los personajes se concretan al momento de ilustrar una viñeta demostrando ciertos gestos y movimientos, la adaptación requiere de la interpretación de esos instantes para que de manera gráfica no se pierda ningún detalle de la historia.

La elaboración de las ilustraciones que dan vida a la obra no deben perder la esencia que creó desde un principio la autora literaria, para esto es de vital importancia el estudio de los personajes tanto en el aspecto psicológico como físico referente a sus descripciones, y crear al momento de realizar la composición un ambiente que evoque lo que en la novela literaria estaba descrito con solo ver una secuencia de imágenes, todos estos aspectos dan pie para la adaptación de la novela, que a pesar de las modificaciones que se deben tener en cuenta tanto en diálogos como en escenas no pierdan el carácter principal de la historia.

Desde el punto de vista académico, aunque la carrera sea un pregrado enfocado al sector educativo, ya que es una licenciatura, se hace posible explorar diferentes maneras de creación siendo habitual que los trabajos de grado estén enfocados en lo pedagógico y en el mero arte de caballete siendo el soporte de una teoría.

Es pues así que aunque nuestro proyecto se base en una teoría para llegar a una creación, nos permitió llegar a un resultado diferente, siendo esta la adaptación de una novela literaria a una novela gráfica proporcionando a la universidad y a los

estudiantes una manera diferente de presentación de un proyecto, saliéndonos de las limitaciones y creando una obra en digital, algo que por ahora no se ha visto en todos los años que el programa ha estado vigente, abriendo camino a nuevos proyectos de novelas gráficas siendo un aporte y soporte de futuros proyectos enfocados en la misma rama, y poder llegar a ser un referente esencial para quienes busquen hacer un trabajo de esta índole

Así como en el sector académico es relevante una nueva manera de ver el arte, es adecuado decir que el impacto que tiene en la sociedad puede ser gratificante, puesto que al ser una novela adaptada al entorno Risaraldense, a un mundo juvenil tan cercano a nosotros, permite que la fantasía llegue a nuestro mundo, haciendo que no solo los protagonistas hagan parte de ella, sino, también aquellos que se interesen en estas nuevas propuestas: al público, porque cualquiera de nosotros puede ser parte de algo significativo y claramente sentirse identificados con los personajes, sin importar que sean parte de un mundo fantástico, que no se aleja de la realidad de nuestra cotidianidad.

## 9. RECOMENDACIONES

Como observación en el desarrollo de la novela gráfica “Ángel Mortal”, se notó la falta de aprendizaje en algunos programas de diseño gráfico: Adobe Illustrator, ya que nuestro énfasis fue en pintura, y lamentablemente la academia no nos inculcó un aprendizaje completo en todos los énfasis. Como estudiantes se vio esa carencia; carencia que debe de ser acogida en el tiempo de aprendizaje en la academia. No importa qué énfasis (pintura, escultura, gradado, cerámica o diseño gráfico) se elija en 5 semestre, como estudiantes y próximos licenciados en Artes Visuales, debemos aprender y acoger todos los énfasis que enlazan el arte en el momento en que se inicia la carrera Licenciatura en Artes Visuales hasta su culminación.

Siendo así, aquellos “vacíos” se aprendieron fuera de la academia, cosa que no debería de suceder. Sin embargo, con esa gota amarga se logra nuestro objetivo, y se crea la “Novela Gráfica Ángel Mortal” y se da vida a este proyecto.

Principalmente, se recorre la historia del cómic, para conocer realmente todos los movimientos que dieron vida a la definición: *novela gráfica*. Reconocer la importancia de los antecedentes para formarnos adecuadamente a la hora de la creación de una novela gráfica, ya que tanto en nuestra ciudad Pereira y en nuestro país Colombia, aún nos falta ese reconocimiento, a la hora de una creación gráfica, nuestros antecedentes colombianos son muy pocos, y deberían de existir más, por el simple hecho de acá se mueve mucho la masa de aficionados al cómic y a la novela gráfica. Siendo así, en la academia se nos debe instruir el como a partir de un guion, y un relato se puede llegar a una creación visual, gráfica, ya que seremos Licenciados y nos moveremos en el sector educativo.

Está claro que el mayor movimiento del cómic viene de Europa y Norteamérica, pero si somos realmente instruidos y capacitados, Colombia por fin, puede ser tomado en cuenta, como un agente capaz de realizar novelas gráficas, no solamente basados en una realidad que en sus problemáticas se presenta crónica — conflicto armado, crimen organizado, corrupción, etc. — sino, también dar hecho de la creación de novelas gráficas, adaptadas a nuestra cotidianidad pero con algo de fantasía, romance, suspenso e incluso superhéroes. Mostrar que se puede llegar a los lectores de una novela gráfica con un matiz totalmente diferente, que no todo es conflicto y que en nuestro país, existen artistas e ilustradores capaces de enseñarnos una realidad tanto utópica como distópica.

Seguido de esto, al momento de crear una historia cuyo fin sea la novela gráfica, tener en cuenta que, el primer paso, es el guion, este es fundamental para dicha

creación, sin guion no hay novela gráfica. Si es una adaptación de un cuento o novela literaria, realizar su respectivo análisis, tanto de la autora, como de sus personajes, trama, espacio y tiempo donde se sitúa la historia.

Por último, pero no menos importante, al momento de ilustrar la novela gráfica, no perder la esencia vital de cada uno de sus personajes y de sus escenarios tales como: gestos, vestuarios, colores, texturas. Cada uno de estos complementos es esencial para dar vida a la novela gráfica.

En resumen, se deben tomar varios aspectos no solo teóricos, académicos, plásticos, sociales y culturales, sino también, los aspectos fundamentales para lograr un objetivo — en este caso, la novela gráfica— que son la pasión, dedicación, empeño, perseverancia y el esfuerzo al momento de iniciar con el proyecto, podemos ser excelentes en algún campo del arte o la literatura, pero si no tenemos esa semilla que corre en nuestras venas, para crear algo que nace del alma, la obra solo será por una obligación y no porque en realidad ha nacido desde pequeñas letras hasta convertirse en un hermoso relato visual, en una novela gráfica que ha sido adaptada a nuestra sociedad, a nuestro entorno; llevándonos a un mundo donde la fantasía es partícipe, donde el amor gana pese a cualquier circunstancia. Somos personajes vivos de una historia, de una novela gráfica llamada *Ángel Mortal*.



## 10. BIBLIOGRAFIA

### 10.1. Libros:

DANNER, A. (2009). DISEÑO DE PERSONAJES PARA NOVELA GRÁFICA. En A. DANNER, DISEÑO DE PERSONAJES PARA NOVELA GRÁFICA. EDICIONES GUSTAVO GILI, S.A.

EISNER. W. (2002). EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL. (1990). Barcelona: S.A NORMA EDITORIAL

GARCÍA. S. (2014). LA NOVELA GRÁFICA. (2010). Bilbao: ASTIBERRI.

RODRÍGUEZ, D. J. (1991). EL CÓMIC Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA: LOS TEBEOS EN LA ENSEÑANZA. En D. J. RODRÍGUEZ, EL CÓMIC Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA: los tebeos en la enseñanza.. MÉXICO: EDICIONES, G. GILI, S.A.

## 11. WEBGRAFIA

### WIKIPEDIA:

WIKIPEDIA: <https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

WIKIPEDIA. (s.f.). *WIKIPEDIA*. Recuperado el 17 de MARZO de 2016

WIKIPEDIA. (s.f.). *WIKIPEDIA*. Recuperado el 20 de MARZO de 2016,  
de WIKIPEDIA: [https://es.wikipedia.org/wiki/Premio\\_Pulitzer](https://es.wikipedia.org/wiki/Premio_Pulitzer)

### RAE: (REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA)

ESPAÑOLA, R. A. (s.f.). *DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA*. Recuperado el 15 de MARZO de 2016, de REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: <http://dle.rae.es/?w=diccionario>

**ÍNDICE DE IMÁGENES**

Ilustración 1 [ EL TAPIZ DE BAYEUX .1077].....	14
Ilustración 2 [ALELUYAS DEL PITI-MINI.MADRID 1865] .....	15
Ilustración 3 [JORGE III Y NAPOLEON I] .....	15
Ilustración 4 [RODOLPHE TÖPFFER, HISTOIRE DE MONSIEUR CRYPTOGAME, 1830].....	16
Ilustración 5 [LAS TRAVESURAS DE MAX Y MORITZ, PERSONAJES CREADOS POR WILHELM BUSCH. 1865] .....	17
Ilustración 6 [YELLOW KID Y SU NUEVO FONÓGRAFO, R. F. OUTCAULT . 1896] .....	18
Ilustración 7 [ "DROWNING GIRL" ROY LICHTENSTEIN .1963] .....	19
Ilustración 8 [FAMOUS FUNNIES. 1934].....	25
Ilustración 9 [ACTION COMICS. SUPERMAN. 1938] .....	27
Ilustración 10 [DETECTIVE COMICS. BATMAN.1939] .....	27
Ilustración 11 [CAPITÁN MARVEL. 1953 ].....	28
Ilustración 12 [SHAZAM.1978] .....	28
Ilustración 13 [YOUNG ROMANCE 1. JOSE SIMON. JACK KIRBY. 1948.] .....	29
Ilustración 14 [CRIME DOES NOT PAY. 1942].....	29
Ilustración 15 [IT RHYMES WITH LUST. DRAKE WALLER. MATT BAKER. 1950] .....	30
Ilustración 16 [SIN CITY. FRANK MILLER.] .....	30
Ilustración 17 [MONOTONY EN CRIME SUPENSTORIES N°22. BERNARD KRIGSTEIN.1954] .....	31
Ilustración 18 [. MASRTER RACE. BILLA GAINES. AL FELDSTEIN. BERNAND KRIGSTEIN. 1955] .....	32
Ilustración 19 [SUPERDUPERMAN. HARVEY KURZTMAN. WALLY WOOD. 1953] .....	33
Ilustración 20 [MAD, VERSION PORTUGUES].....	33
Ilustración 21 [COURTESY OF DC ENTERTAINMENT] .....	34
Ilustración 22 [SCOTT DUTTON/CASTPAW DYNAMICS. VECTOR RE-CREATION OF A CCA FLYER] ...	35
Ilustración 23 [COURTESY OF MARVEL ENTERTAINMENT] .....	36
Ilustración 24 [THE COMICS JOURNAL. ZAP COMIX. ROBERT CRUMB. 1967] .....	36
Ilustración 25 [WOMEN IN COMICS. IT AIN'T ME BABE. TRINA ROBBINS. 1970] .....	38
Ilustración 26 [BLOODSTAR. RICHARD CORBEN. 1976] .....	39
Ilustración 27 [WORLD OF KRYPTON.HOWARD CHAYKIN. DC. ....	41
Ilustración 28 [RAW 1. ART SPIEGELMAN. 1980] .....	42
Ilustración 29 [WEIRDO. ROBERT CRUMB. 1981] .....	43
Ilustración 30 [LOVE AND ROCKETS. JAIME HERNANDEZ. 1982.] .....	43
Ilustración 31 [CONTRATO CON DIOS. WILL EISNER. 1978].....	44
Ilustración 32 [MAUS. ART SPIEGELMAN. 1986].....	45
Ilustración 33 [ WATCHMEN. ALAN MOORE. DAVE GIBBONS, MIKE HIGGINS. 1988].....	45
Ilustración 34 [BATMAN. EL REGRESO DEL CABALLERO OSCURO. FRANK MILLER. KLAUS JANSON. LYNN VARLEY. 1986].....	46
Ilustración 35 [V DE VENDETTA. ALAN MOORE. DAVID LLOYD. 1988] .....	46
Ilustración 36 [JIMMY CORRIGAN, THE SMARTEST KID IN THE WORLD. CHRIS WARE. 2000 ].....	47
Ilustración 37 [EIGHTBALL. DANIEL CLOWES. 1840 – 2004] .....	47
Ilustración 38 [GEORGE SPROTT. SETH. 2009] .....	48
Ilustración 39 [LOUIS RIEL. CHESTER BROWN. 2003].....	48
Ilustración 40 [AGUJERO NEGRO. CHARLES BURNS. 2005].....	49
Ilustración 41 [JIMBO IN PURGATORY. GARY PANTER. 2004].....	49
Ilustración 42 [PESÉPOLIS. MARJANE SATRAPI. 2003] .....	50



## ÁNGEL MORTAL

Ilustración 43 [PACO ROCA. 2007] .....	50
Ilustración 44 [ MR. RIU. PAPEL BLANCO Y UN FONDO DE COLOR. Japón] .....	135
Ilustración 45 [HARI & DEEPTI. EL SOMBRERO DE LOS MAGOS. ] .....	136