



**UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE ARTES VISUALES Y DISEÑO GRÁFICO  
MÉRIDA VENEZUELA**

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

**Katherine: Sueños, Ilusiones y Alucinaciones.**

**Novela Gráfica**

Luis Gerardo González Ramírez  
C.I.: V-20.369.656  
Tutor: Judit Uzcátegui  
Asesor: Rafael Marquina

Mérida, enero 2020

Reconocimiento-No comercial

## **RESUMEN.**

El presente Trabajo Especial de Grado (T.E.G.A.) tiene la intención de establecer una propuesta artística basada en el formato de la novela gráfica. Este formato permite el desarrollo de múltiples destrezas artísticas tales como la ilustración, la composición, el manejo de la secuencia de eventos visuales, la comunicación visual y la coherencia narrativa. Por otro lado, esta propuesta también permite establecer las relaciones entre dos discursos expresivos diferentes: el gráfico y el narrativo y, a través de ellos, expresar un lenguaje artístico donde pueda representar diferentes experiencias personales, que desde el tema vincula el ámbito de la vida amorosa y la expresión plástica.

La expresión artística de la novela gráfica que se presenta en este trabajo se encuentra diseñada en la forma de cómics en un formato de papel B5, con una extensión de 128 páginas distribuidas en ocho capítulos que terminan compilados en un único volumen.

### **PALABRAS CLAVE**

Ilustración, Guión Narrativo, Romance, Novela Gráfica.

### **LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

La novela gráfica como un medio discursivo y expresivo artístico.

## ÍNDICE.

<b>Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
Planteamiento de la propuesta .....	6
Objetivo general y objetivos específicos.....	7
Justificación.....	8
Propósito.....	11
<b>CAPÍTULO II</b>	
Antecedentes.....	13
<b>CAPÍTULO III</b>	
Definición de términos de la investigación.....	28
<b>CAPÍTULO IV</b>	
Marco Teórico-Metodológico.....	45
<b>CAPÍTULO V</b>	
Metodología del proceso creativo.....	47
Conclusión.....	72
Referencias bibliográficas.....	73
Anexos.....	76

# INTRODUCCIÓN

La novela gráfica como medio para la expresión artística. Un formato derivado de las tiras cómicas que vio su nacimiento hace 60 años, en la industria se caracterizó por la presencia de un mayor control creativo por parte de autores que vieron necesario librarse de las limitaciones impuestas por las editoriales en su época, permitiendo romper barreras y conectar con otros grupos demográficos fuera de aquellos a los cuales las tiras cómicas estaban normalmente dirigidas.

Dicho esto, el mayor potencial artístico de la novela gráfica y por extensión el cómic en general, como medio para las artes visuales se encuentra en su propia naturaleza como un medio narrativo, con su combinación de la escritura con un componente visual posibilita un nivel de expresión que medios de expresión artísticos como la poesía y la pintura por su cuenta tendrían dificultades en alcanzar y es superado únicamente por medios narrativos audio visuales.

Esto combinado con su naturaleza como un medio de entretenimiento de fácil acceso concede un potencial para su dispersión virtualmente ilimitado.

Con esto en mente este T.E.G.A. presenta, durante el primer capítulo un planteamiento mas detallado de la propuesta, junto con un listado de los objetivos, justificación y propósito por el cual fue hecho.

En el segundo capítulo se exploran algunos ejemplos de artistas visuales que utilizaron el tema de los cómics en sus obras y un listado de los trabajos de narrativa gráfica que influenciaron directamente esta novela gráfica durante el periodo de su producción y finalizando con un breve recuento de trabajos explorados a lo largo de la carrera que usaron el formato de la narrativa gráfica de forma directa e indirecta.

El tercer capítulo de este trabajo de investigación se enfoca en dar una definición más extensa de que es la novela gráfica así como un listado detallado de los elementos más comunes encontrados en este medio, partiendo desde las partes físicas del libro antes de ahondar en conceptos únicos del medio de la narrativa gráfica y finalizando con una exploración de los conceptos relevantes a la narrativa como tal.

El cuarto capítulo se enfoca en la definición de lo que un T.E.G.A. es, incluyendo una descripción de las características importantes que definen este marco metodológico.

Finalmente el quinto y último capítulo está enfocado en la metodología empleada, enfocándose mayormente el proceso de diseño y la evolución de los personajes que forman parte de la historia presentada por en la novela, partiendo desde sus primeros diseños hasta la versión final de las plantillas de referencia usadas durante la novela junto con una explicación breve de cuales son sus roles en la historia y de las decisiones tomadas que concluyeron con el estado actual de los personajes.

Por último la segunda mitad del capítulo cinco presenta una breve explicación del proceso de trabajo empleado en la producción de las páginas, partiendo desde el boceto inicial hasta su estado finalizado.

La novela gráfica “Katherine: Sueños, Ilusiones y Alucinaciones”, se enfoca en la historia de su protagonista, Katherine quien tiene sentimientos románticos por Vincent, un miembro de su círculo de amistades, pero no logra reunir el valor para salir de esta encrucijada, ¿arriesgarlo todo por amor, o permanecer complaciente con el estado presente de su situación? Esa es una decisión que solo Katherine puede tomar.

Artísticamente hablando, esta novela conlleva la práctica de varias disciplinas creativas, en particular dos que merecen mención son la escritura, buscando un balance entre el acto expresivo de usar experiencias vividas como inspiración y el deseo de hacer una historia que sea interesante de leer, la segunda disciplina es la de la ilustración, proceso de trabajo que, para lograr un resultado aceptable requiere de la capacidad de visualizar los eventos descritos por el texto y traducirlos a imágenes que representen una secuencia de eventos coherentes.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

# CAPÍTULO I

## *Planteamiento de La Propuesta.*

La novela gráfica es un género artístico nacido a mediados del siglo XX que aúna literatura e imagen formando un tejido dinámico y novedoso, que permite al lector-espectador acceder a una historia que avanza desde la escritura y se enriquece con la ilustración, no en una relación jerárquica sino complementaria. Dos expresiones artísticas que forman parte de mis intereses personales como creador en la especialidad de Artes Visuales. El objetivo de este trabajo es presentar una propuesta artística elaborando una novela gráfica que responda a experiencias académicas vividas a lo largo de la carrera, experiencias personales que nutren el contenido narrativo y, finalmente, presentar una visión particular y artística sobre la narrativa visual.

Recordemos que en sus inicios la novela gráfica, entre los años 60 y los 80 del siglo XX estaba dirigida a un público mayor, ya que sus antecedentes inmediatos eran las tiras cómicas destinadas al público infantil o adolescente. Este cambio en la recepción de los destinatarios también incidía en el tipo de historia que se narraba, los personajes, la naturaleza de las historias, estilos visuales y formatos de presentación. Esta situación se presentó gracias al surgimiento de la escena independiente. En años recientes, debido al declive gradual de la industria del cómic, la novela gráfica se ha ido convirtiendo en un formato atractivo, especialmente para autores independientes como ocurre con Bryan Lee O'Malley, autor de *Lost at Sea* (2003), *Scott Pilgrim* (2004-2010) y *Seconds* (2014), Marjane Satrapi, autora de *Persepolis* (2000), Adam Warren, autor de *The Dirty Pair* (1988-2002) y *Empowered* (2007- Presente) y Frank Miller quien hace historias propias como *Sin City* (1991-2000), *Holy Terror* (2011). (Gubern 1972, Navarrete 2013).

Con esto en mente, esta propuesta presentada desde el punto de vista de un estudiante de la carrera de Artes Visuales busca presentar la Novela Gráfica y por extensión al Cómic como un medio para la expresión artística y vehículo para

el discurso en un área de las artes dominado principalmente por las metodologías del diseño gráfico y el diseño editorial.

La selección de la herencia de la ilustración *manga* y el cómic americano permite el desarrollo de un lenguaje propio; el formato en libro impreso de aproximadamente 15 por 21 centímetros permitirá al lector acceder a la versión física del trabajo y, a su vez, posibilita una experiencia directa con el objeto libro y el contenido narrativo y visual. Por otra parte, la elección del tema del romance para el desarrollo de la historia responde a intereses personales. Como se sabe, el romance tiene un público considerable; este proyecto particular aporta una visión optimista ya que, el tema del romance se complementa con un tono humorístico, lo cual aporta un atractivo adicional. Otro argumento para contar la historia a través del romance es que está inspirado en las experiencias personales del autor.

**Preguntas generadoras de la investigación:**

¿Cómo fundamentar la novela gráfica en el lenguaje de las artes visuales?

¿Cómo la novela gráfica relaciona el formato narrativo y el gráfico-visual para transformarlo en un todo coherente?

¿Cómo impactar o influenciar al lector-espectador con la novela gráfica?

## ***Objetivos***

### **Objetivo General**

Elaborar una novela gráfica que tenga como centro narrativo una historia romántica que se exprese a través de un discurso visual creativo.

### **Objetivos Específicos**

- Analizar el género de la novela gráfica y sus antecedentes desde el recorrido histórico.
- Determinar el guión de la historia tomando como inspiración experiencias personales en el ámbito romántico, buscando mantener un tono humorístico
- Definir a los personajes, escenarios y demás elementos gráficos relacionados a la historia en base a los eventos previamente definidos en el guión
- Diseñar las páginas, agrupadas en capítulos en base a lo previamente definido por el guión, haciendo uso de un estilo visual inspirado tanto por animación occidental como animación japonesa.



## ***Justificación.***

El principal interés que motiva la presentación de esta novela gráfica, *Katherine: Sueños, Ilusiones y Alucinaciones*, es contribuir a abolir las barreras entre lo que se considera puramente arte y el diseño gráfico; recordemos que desde los años sesenta arte y diseño gráfico se encuentran profundamente reconciliados. Hoy día se hace difícil establecer los límites que los separan, el diseño gráfico es cada vez más artístico y el arte incorpora reiteradamente elementos del diseño para su creación. Adicionalmente, podemos señalar que la experiencia que nos aporta la novela gráfica es doble, por un lado la apreciación del lenguaje artístico visual y por el otro, la presencia del trabajo narrativo, dos discursos simultáneos que enriquecen la experiencia artística. Por esta razón la novela gráfica viene a aportar nuevos elementos al mundo artístico. También es importante destacar que la novela gráfica viene a sumar nuevos espectadores-lectores, ya que su formato y sus intereses están dirigido a un público más general, que excede al que está familiarizado de manera académica con el arte.

Otra intención de este trabajo consiste en validar el formato de la novela gráfica dentro del discurso artístico a través de una propuesta novedosa en el ámbito plástico, narrativo y del producto final. Así como, ampliar el conocimiento sobre este tipo de producto cultural y artístico, especialmente en el ámbito académico donde no goza de respetabilidad artística ya que se considera un producto netamente comercial o artesanal.

En este sentido, la novela gráfica se presenta como una síntesis de las artes ya que podemos encontrar diferentes expresiones tales como la pintura, dibujo, composición, estudio del color o proporciones. De esta manera podemos afirmar que la novela gráfica deriva, como cualquier otra manifestación artística, de un profundo proceso creativo que conduce a la búsqueda de un lenguaje artístico propio. Y como proceso creativo también genera diferentes niveles de complejidad tales como resolver la traducción del texto o el guión de la historia a imágenes. La novela gráfica también permite desarrollar las diferentes técnicas artísticas cultivadas a lo largo de la carrera. Especialmente dirigido al trabajo

artesanal de la ilustración y, correlativamente, a la efectividad de la comunicación o el mensaje producto de la combinación de dos lenguajes: el plástico y el literario.

Por último, una de las inquietudes que mueve el desarrollo de este trabajo es la poca información que a lo largo de la carrera se adquiere sobre este tema y sobre la puesta en práctica de este tipo de formato. Si nos atenemos al ámbito artístico también es importante destacar la libertad de elección de todo artista para decidir el formato, el tema, la forma expresiva, el modo de exhibición y, finalmente, el producto culminado, así como la necesidad de tomar cualquier elemento de diferentes áreas del conocimiento que el artista considere relevante para su propuesta.

Por otra parte, el formato de la novela gráfica es poco estudiado en el pensum de la carrera de Artes Visuales por lo que este trabajo vendría a contribuir a la divulgación y conocimiento de esta forma artística. Recordemos que la novela gráfica une dos registros opuestos: la imagen y la palabra que la tradición ha separado como arte y literatura. La novela gráfica parece resolver esta separación y establecer un vínculo entre ambos registros, donde los dos son protagonistas y demanda del artista una doble competencia, la de escritor o guionista y la visión del artista o ilustrador.

Finalmente, la presentación de este T.E.G.A. con la propuesta de la novela gráfica pretende además de la aceptación del público, la posibilidad de ser publicada por editoriales nacionales y transnacionales. Y no podemos dejar de mencionar que este trabajo de investigación académica y artística está concebido para optar al título de Licenciado en Artes Visuales de la Facultad de Artes de La Universidad de Los Antes.

## ***Propósito.***

La intención de presentar como obra final de este trabajo de T.E.G.A. una novela gráfica tiene que ver con las infinitas posibilidades expresivas que permite el lenguaje narrativo y gráfico que describen a esta forma artística. Por otro lado, la novela gráfica también contribuye a expresar sensibilidades artísticas particulares, temas de interés propio, tales como el romance y el desarrollo de habilidades artísticas en el ámbito de la ilustración. Adicionalmente, la novela gráfica también logra establecer relaciones novedosas entre el espectador y la obra, entre el espectador y la historia, entre el espectador y la ilustración, todo ello relacionado en un juego secreto entre el autor, la obra, el espectador y la narrativa visual.

En este sentido, este T.E.G.A. pretende actualizar este tipo de creación gráfica y narrativa en el lenguaje artístico para proponer un aporte para la comunidad interesada. Y por otro lado, valorar la creación de este tipo de producto gráfico como una herramienta discursiva y artística que permita un ulterior desarrollo en el ámbito laboral y crecimiento en la práctica artística.

## CAPÍTULO II.

La tradición de la novela gráfica ha sido prolífica y ha atravesado un largo camino evolutivo donde, pasó de ser creada con la intención de ser dirigida a un público adulto a ser usada como una justificación para vender publicaciones serializadas, compiladas en un único libro a un mayor precio por las grandes editoriales, para ser finalmente reconocida como un formato de presentación con sus propios méritos.

A continuación presentamos una serie de antecedentes que sirven de referencia para la investigación teórica y la propuesta gráfica.

### *Antecedentes*

Como hemos observado hasta ahora, la tradición de la novela gráfica es considerablemente reciente, ya que proviene del cómic cuyo estatus dentro de las artes gráficas como de la literatura aún está por ser definido. Si nos atenemos a los antecedentes históricos, desde el ámbito del arte surge una figura principal: Roy Liechtenstein, quien muestra un interés explícito por la producción del cómic en su tiempo y se lo apropia para impugnar diferentes conceptos del arte como la originalidad, la representatividad mimética o la singularidad de la obra de arte. Con Liechtenstein las fronteras entre el arte, el cómic y el diseño gráfico se confunden para generar una propuesta artística novedosa que subvierte la tradición artística de occidente.

#### **Roy Fox Liechtenstein:**

La década de los sesenta es especialmente importante para el arte ya que eclosionan diversos lenguajes, métodos y formas de la práctica artística. En este contexto aparece la figura de Roy Liechtenstein, líder del arte pop contemporáneo con Andy Warhol, Jasper Johns y James Rosenquist, entre otros. Su trabajo definió la premisa del arte pop a través de la parodia, inspirado por los cómics americanos. Liechtenstein produjo composiciones que documentaban al mismo tiempo que parodiaban con un tono sarcástico.

En lugar de intentar reproducir miméticamente las obras, el trabajo de



Liechtenstein se enfocaba en la manera en que los medios los presentaba. Cuando su trabajo fue exhibido por primera vez, muchos críticos del arte desafiaron la originalidad de su obra, por lo tanto su trabajo fue fuertemente criticado como vulgar y vacío. El titular de un artículo de la revista Life en 1964 preguntó “¿Es él el peor artista en los Estados Unidos?” (Vogel, Carol 2012).

Liechtenstein respondió a estas críticas comentando: “*The closer my work is to the original, the more threatening and critical the content. However, my work is entirely transformed in that my purpose and perception are entirely different. I think my paintings are critically transformed, but it would be difficult to prove it by any rational line of argument.* Traducción: Mientras más parecido sea mi trabajo al original, más amenazante y crítico es el contenido. Pero, mi trabajo es totalmente transformado en que mi propósito y percepción son completamente diferentes”. (La traducción es nuestra) (Coplans, John 1972).

La mayoría de las obras mejor conocidas de Liechtenstein son copias relativamente cercanas aunque no exactas de viñetas de cómics. Estas viñetas fueron originalmente dibujadas por artistas de cómics como Jack Kirby, Russ Heath, Tony Abruzzo, Irv Novick y Jerry Grandenetti, quienes rara vez fueron acreditados.



Liechtenstein es importante para esta investigación porque es el primer artista junto a otros del movimiento Pop de los sesenta, en utilizar elementos que eran externos a la tradición artística e incorporarlos y adecuarlos a sus propios intereses artísticos, la utilización directa de imágenes de cómics que aparecían en diversos medios de comunicación fueron exaltados e hiperbolizados por Liechtenstein y con ello estableció una nueva mirada para el cómic, considerado



como una manifestación que no encajaba dentro de la expresión tradicional del arte. Con Liechtenstein se abre la polémica de considerar o no al cómic como una manifestación artística. En este sentido, lo tomamos como referente ya que al igual que el artista estadounidense, esta propuesta de la novela gráfica *Katherine: Sueños, Ilusiones y Alucinaciones*. Coloca en escena la polémica del valor artístico de la novela gráfica.

### ***Halo: Tales from Slipspace – On The Brink* (Traducción: “Al borde.”):**

Esta novela gráfica es sucesora de *Halo: The Graphic Novel* (TGN) creada por el estudio *Bungie* en colaboración con la editorial *Marvel Comics* en 2006. *Halo: Tales from Slipspace* (TFS) publicada en 2016 fue creada por la editorial *Dark Horse Comics* en colaboración con el estudio *343 Industries*, es una antología de historias cortas que ocurren en el universo de la franquicia de videojuegos de *Halo*, formando parte de su universo expandido.



Al igual que su predecesora *Halo: TGN*, *Halo: TFS* es un libro que contiene un número de historias individuales, cada una con un escritor diferente y un equipo creativo encargado del trabajo de arte para cada historia, dando como resultado que cada una tenga su propia identidad.

Ninguna de estas historias estuvo disponible de manera independiente antes de ser compiladas. El libro consta de dos partes, la primera está compuesta por las historias, la segunda corresponde a una colección de ilustraciones hechas por artistas invitados. La historia narrada toma lugar antes de los eventos del videojuego *Halo 5 Guardians*, enfocándose en una misión del equipo de *Spartans II Blue Team*.

El equipo creativo de *On The Brink* está compuesto por el escritor de *Dark Horse Comics* Duffy Boudreau quien también fue el escritor principal en *Halo: Escalation* a partir del número 11, otras series para las que trabajó bajo la misma editorial incluyen *BlackAcre*, *Shadowman* y *Bloodshot and H.A.R.D.CORPS*.

En el apartado gráfico, la historia fue dibujada y entintada por Jonathan Wayshak, un artista e ilustrador residenciado en San Jose, California. Como ilustrador de cómics, Wayshak ha trabajado para la editorial *Dark Horse Comics* en los títulos: *Stained*, *Devolution*, *Ferryman* y *The Squidder*.  
<https://comicvine.gamespot.com/johnathan-wayshak/4040-54857/>

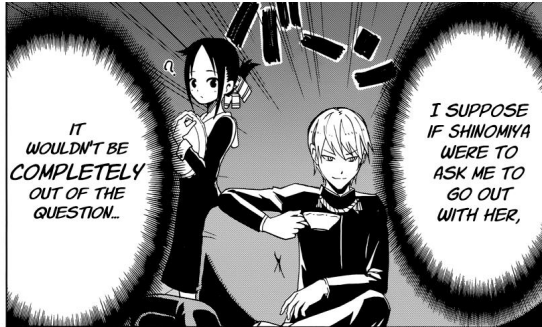
Por último, los colores fueron aplicados a las páginas por el colorista de la editorial *Dark Horse* Michael Atiyeh cuyos trabajos incluyen *Protectors Inc*, *Justice Society of America*, *Connan the slayer* y *Supergirl* entre otros.  
<https://comicvine.gamespot.com/michael-atiyeh/4040-13195/>

Este referente, *Halo: Tales from Slipspace – On The Brink*, es importante para nuestra propuesta ya que nos sirve de inspiración el trabajo de entintado, el manejo de la línea, los tramados que dan efecto de textura y el uso de claroscuro en la composición así como su integración del color.



**かぐや様は告らせたい ~天才たちの恋愛頭脳戦~ (Traducción: “Kaguya quiere que se le confiesen: La guerra de amor y cerebros entre los genios”):**

También conocida simplemente como *Kaguya-Sama*: El amor es la guerra, es un manga japonés que empezó su publicación en el 2015 y se encuentra todavía en publicación, creado por Akasaka Aka y publicado por la editorial *Weekly Young Jump*. Akasaka Aka es un ilustrador japonés nacido en la prefectura de *Niigata*, sus trabajos previos incluyen: *ib: Instant Bullet* (2011-2012) y *Sayonara Piano Sonata* (2013-2015).



*Kaguya-Sama* es una historia de romance y comedia que sucede en un ambiente escolar y es protagonizada por Shinomiya Kaguya y Shirogane Miyuki, la vice presidente y el presidente del consejo estudiantil de la academia *Shunchiin*, respectivamente. A los ojos de los otros estudiantes son la pareja perfecta, en privado ambos tienen interés por el otro pero se niegan a dar el primer paso, impulsados por el orgullo. La serie se enfoca en los intentos diarios entre Kaguya y Miyuki por hacer que el otro se declare y así ganar la postura dominante en la relación, esta idea explica el subtítulo de la serie.

Los capítulos de *Kaguya-Sama* al igual que muchos otros mangas son lanzados de manera serializada, a diferencia de los cómics americanos y europeos cuyos capítulos son usualmente lanzados de manera independiente. Los capítulos serializados de un manga son compilados en un libro a modo de antología en conjunto con otros mangas contemporáneos y que son publicados mensual, quincenal o, como en este caso particular, semanalmente.

Debido a la naturaleza frenética de su publicación, los capítulos de *Kaguya-Sama* son hechos en blanco y negro y con una longitud promedio de 16 páginas, dejando páginas a color para ocasiones especiales. Luego de un tiempo, estos capítulos serializados son compilados, en promedio de unos 10 capítulos y son reimprimos en un libro compilatorio similar al formato conocido como *Ómnibus*,



llamado *Tankobon* el cual es impreso en papel de mejor calidad que sus contra partes serializadas y usualmente incluye ilustraciones extra. Kaguya-Sama cuenta con 14 volúmenes y 194 capítulos totales.

Este antecedente es especialmente importante para esta investigación ya que comparte con nuestra propuesta el tema narrativo del romance en conflicto. A diferencia de Kaguya-Sama, que es una historia en proceso y cuyo final permanece abierto, nuestra historia *Katherine: Sueños, Ilusiones y Alucinaciones* posee un final que pudiésemos llamar feliz.



### **Hellboy Seeds of Destruction (Hellboy: Semilla de Destrucción)**

Esta serie de cómics que ha sido compilada en formato de novela gráfica trata de las aventuras de *Hellboy*, un demonio traído al mundo de los humanos por la alquimia nazi durante la Segunda Guerra Mundial. Este personaje trabaja para el *B.P.R.D.*, la Oficina de Investigaciones y Defensa Paranormal, la cual se encarga de estudiar y eliminar amenazas sobrenaturales.

Los capítulos de la serie principal, sus secuelas (una serie que viene luego del final de la serie anterior) y series derivadas (una serie que ocurre en el mismo universo, enfocándose en personajes secundarios de la serie principal) como: *Hellboy in Hell*, *B.P.R.D.*, *Lobster Johnson*,

*Abe Sapien* y *Sir Edward Grey*, *Witchfinder* entre muchos otros son lanzados de manera individual en forma de serialización, posteriormente son relanzados en los

formatos de *Trade Paperback* (TPB), el cual es una compilación de los capítulos conectados a la misma historia dentro de la serie en un único libro más uno o dos capítulos independientes y elementos extra como bocetos de diseño y comentarios del autor. *Library Edition*, una compilación de tapa dura que consiste en la combinación de dos *Trade Paperback* en un formato de 22.5cm x 30cm en lugar de los 17.5cm x 25cm del TPB y por último el *Ómnibus Edition*, el cual se caracteriza por compilar el equivalente a seis TPB con un promedio de entre doce y quince capítulos por libro.

En conjunto con los capítulos serializados, la franquicia de *Hellboy* ha publicado tres novelas gráficas, caracterizadas por su edición en tapa dura y sesenta páginas de longitud en lugar de las treinta y dos, en promedio, de los capítulos serializados eventualmente integrados a las ediciones Ómnibus.

Para Greenberger (2016), *Hellboy* fue creado en 1994 por Mike Mignolia, ilustrador de cómics y escritor profesional estadounidense, quien empezó su carrera en 1981 como ilustrador de anuncios en *The Comic Reader*; para 1983 hizo sus primeros trabajos para *Marvel Comics* en los títulos de *Daredevil* y *Power Man and Iron Fist* como entintador y como ilustrador en títulos posteriores como *The Incredible Hulk*, *Alpha Flight* y la mini serie *Rocket Racoon* de 1985, en 1987 hizo sus primeros trabajos para *DC Comics* dibujando *Phantom Stranger*.

En 1994 bajo la editorial *Dark Horse Comics*, Mignolia creó *Hellboy* y en años posteriores crearía más series con una temática enfocada en lo sobrenatural como *Baltimore*, *Joe Golem* y *The Amazing Screw-On Head*, todas para la misma editorial.

A pesar de que Mignolia creó la historia y se encargó de las ilustraciones de la mayoría de los capítulos de la franquicia, el guión de *Hellboy: Seed of Destruction* fue escrito por John Byrne.

Con la excepción de *They That Go Down to the Sea in Ships*, todas las historias posteriores han sido escritas totalmente por Mignolia.



<https://web.archive.org/web/20131220150049/http://www.lambiek.net/artists/m/mignola.html>

Este referente, *Hellboy: Seed of Destruction* es importante para esta propuesta por el estilo de dibujo característico, el dominio del claroscuro en la composición y el alto contraste entre figura y fondo.



### ***Metal Gear Solid:***

*Metal Gear Solid* es una serie de cómics (2004-2005) que adaptan la trama del videojuego del mismo nombre, con una totalidad de doce capítulos, fue publicada por la editorial *IDW Publishing*. La historia trata sobre cómo un grupo de fuerzas especiales genéticamente modificados liderados por el escuadrón de élite *Fox Hound* se apoderaron de la base militar secreta *Shadow Moses* y amenazan con lanzar un ataque nuclear si sus demandas no son obedecidas y cómo el agente de *Fox Hound* retirado *Solid Snake* debe infiltrarse en la base y detener la amenaza. La serie fue originalmente publicada de manera serializada, al igual que una adaptación de la secuela, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2005-2007), ambas series

posteriormente fueron compiladas en un Ómnibus con los veinticinco capítulos en el 2010.

El guión fue escrito por Kris Oprisko, adaptando los diálogos y eventos de los juegos al cómic con pocos cambios y agregando escenas complementarias por su cuenta; como escritor de *IDW Publishing*, Oprisko ha trabajado en otros cómics como: *Eternal Desent*, *Chicanos*, *Dampyr* y cómics oficiales para franquicias como *Resident Evil*, *Silent Hill* y *CSI* entre otros. <https://comicvine.gamespot.com/kris-oprisko/4040-44835/>



El trabajo artístico característico de la serie viene de la mano del ilustrador australiano Ashely Wood, famoso por sus portadas, diseño de conceptos y trabajos como director de arte. Lo que hace el trabajo de Wood tan característico es su uso de medios mixtos, principalmente acrílicos con técnicas digitales; otros cómics ilustrados por Wood incluyen: *Sam and Twitch*, *Shadowman*, *Automatic Kafka* y *Tank Girl: The Gifting*.

<https://comicvine.gamespot.com/ashley-wood/4040-5034/>



*Metal Gear Solid* es una referencia importante para esta propuesta ya que ilustra perfectamente un estilo expresionista que hace uso de técnicas mixtas tales como el uso de grafitos, marcadores y tintas, complementando la composición con la técnica del acrílico. Este trabajo responde a varias de nuestras propuestas plásticas y gráficas, sin embargo, el método que utilizaremos para su aplicación será el uso de acuarelas, guache y lápices de colores en cartulina Bristol.

### **Scott Pilgrim:**

*Scott Pilgrim* es una serie de novelas gráficas canadienses (2004-2010) creada por el ilustrador Bryan Lee O'Malley para la editorial *Oni Press*. El argumento de la novela gráfica nos presenta al personaje principal Scott Pilgrim, un vago sin trabajo que está conforme con vivir a costillas de sus conocidos mientras toca en una banda con poco éxito. La cómoda vida de Scott es envuelta en caos cuando se hace novio de una chica llamada Ramona Flowers y ahora él debe enfrentarse a los siete ex novios de Ramona, quienes han formado una liga para derrotar a Scott.

La serie fue publicada en seis volúmenes trabajados en blanco y negro, como el típico manga japonés. En 2012, dos años después de la culminación de la serie, esta fue relanzada en una edición a color. Bryan Lee O'Malley, el creador de *Scott Pilgrim*, también es escritor e ilustrador de otros trabajos como; *Lost at Sea* (2003), *Seconds* (2012) y *Snotgirl* (2016-presente), esta última notable por ser el

primer trabajo donde O'Malley es acreditado únicamente como escritor, así como su primera serialización.



Scott Pilgrim sirve de referencia para esta propuesta por su naturaleza de ser una combinación de un trabajo gráfico occidental con la presentación del manga japonés. También por el uso de pantallas (capas que sirven para dar diferentes tonalidades por medio del puntillismo y líneas) usados especialmente para impresiones monocromáticas.

<https://comicvine.gamespot.com/bryan-lee-omalley/4040-56418/>



それでも歩は寄せてくる (Traducción: “Aun así, Ayumu se acerca al fin del juego”).

Iniciando su serialización en Marzo de 2019, “*Soredemo Ayumu wa Yosetekuru*” es la serie más reciente del autor Yamamoto Souichirou para la editorial *Shounen Magazine*.

El argumento que nos presenta esta serie, se enfoca en el personaje Tanaka Ayumu, un estudiante de primer año de secundaria quien también forma parte del club de *shogi*, un juego de mesa muy parecido al ajedrez. Tanaka tiene un interés romántico por Yaotome Urushi, la presidenta del club, a quien él no le revelará sus sentimientos hasta no cumplir con una promesa que se hizo a

sí mismo: probarse digno de ella ganándole en una partida justa de *shogi*. Sin embargo Urushi que también tiene sentimientos románticos por Ayumu, intenta motivarlo para que le exprese sus sentimientos.

La obra está actualmente en imprenta como una serialización de 9 capítulos de 8 páginas en promedio. La serie empezó como unos cómics que el autor dibujaba en su tiempo libre bajo el título de “*Shogi Senpai*” y publicaba por Twitter, antes de recibir una serialización oficial de parte de la editorial *Shounen Magazine*. Su autor, el japonés Yamamoto Souichirou, también trabaja en “*Inside Tsubaki Kunoichi's Heart*” (Dentro del corazón de la ninja Tsubaki). Su obra más exitosa hasta ahora, “*Teasing Master Takagi-san*” (La maestra de la provocación Takagi-San) y su secuela “*Teasing Master (née) Takagi-san*” (La maestra (retirada) de la provocación Takagi-San), actualmente todas en imprenta.



Esta serie de Yamamoto Souichirou es especialmente importante para nosotros por la coincidencia en la naturaleza romántica de su argumento, primordialmente en el comportamiento de los personajes, la dinámica de su relación y la química entre ellos. También es importante destacar la representación del estilo manga japonés, la monocromía, el uso de pantallas, la estilización de la figura, la limpieza de la línea y el estilo caricaturesco del dibujo.



Todos estos antecedentes; Liechtenstein, Wayshak y Atiyeh, Akasaka, Mignolia, Wood, O'Malley y Yamamoto, contribuyen de diferentes maneras en la concepción final de la propuesta de novela gráfica *Katherine: Sueños, Ilusiones y Alucinaciones*. Cada uno de estos referentes aporta diferentes visiones, estrategias narrativas, incorporación de técnicas gráficas y artísticas novedosas que ayudan a enriquecer y a poner en valor la novela gráfica como una producción artística relevante. En este momento de la investigación se hace necesario entonces indagar sobre el origen y posterior desarrollo de la novela gráfica. A continuación presentamos una serie de conceptos y definiciones que aportan información valiosa sobre el tema y todo el proceso creativo que interviene en su realización.

A lo largo de los estudios académicos centré la atención en trabajos de ilustración narrativos-gráficos, entre esos antecedentes están trabajos hechos para las materias de: Dibujo III, Dibujo IV, Grabado II y Narrativa Gráfica.

### **Narrativa Gráfica.**



**Dashing Stryker:** Este es el segundo proyecto de narrativa gráfica realizado durante la carrera.

*Dashing Stryker* es una historia de ciencia ficción hecha durante el semestre B-2014 participando en la materia de narrativa gráfica como oyente, lamentablemente no pude finalizar el cómic, debido a un accidente durante la clase de Grabado I y tuve que recuperar todo el trabajo perdido.





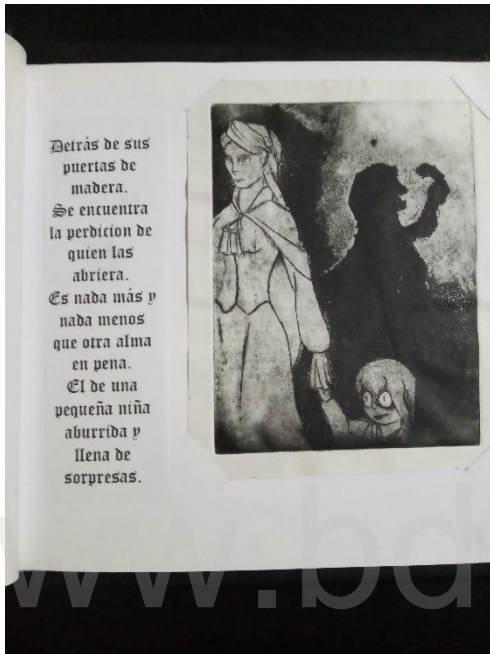
**Chocolate & Malvaviscos:** El tercer proyecto de narrativa gráfica realizado durante la carrera.

cómic de naturaleza erótica hecho durante el semestre A-2015 para la materia de Narrativa Gráfica, originalmente planeado con la intención de terminarlo a tiempo para la F.I.L.U terminé entregándolo al final de ese semestre.



## Grabado II:

Cuarto trabajo de narrativa, a diferencia de los trabajos hechos para Narrativa Gráfica, este proyecto no fue hecho en la forma de cómics.



Detrás de sus  
puertas de  
madera.  
Se encuentra  
la perdición de  
quien las  
abrierá.  
Es nada más y  
nada menos  
que otra alma  
en pena.  
El de una  
pequeña niña  
aburrida y  
llena de  
sorpresas.

Durante el semestre A-2015 en mi tiempo libre estuve interesado en hacer una historia de horror, luego de otro accidente durante clases, donde terminé destruyendo la matriz en la que estaba trabajando, decidí usar esa idea para trabajar.

Durante el semestre trabajé 6 matrices, una vez elegidas las mejores estampas, para la presentación final hice un libro con las imágenes junto a un verso en rima acompañando cada imagen.

## ***Definición de términos de la investigación***

### ***Novela Gráfica:***

El tema central de este trabajo, se interesa por la novela gráfica como fenómeno del discurso en la narrativa visual y al mismo tiempo como producto final de esta propuesta que se titula *Katherine: Sueños, Ilusiones y Alucinaciones*. En este sentido, se hace necesario establecer y definir la noción de “Novela Gráfica”.

Se comprende por novela gráfica al género de narrativa visual definido por su formato de presentación. El término fue acuñado luego que se mezclara la historieta común con una forma narrativa de temática más compleja.

Se pueden rastrear los antecedentes del formato de la novela gráfica hasta los años cuarenta con el lanzamiento de *Classics Illustrated* una serie que representa novelas clásicas en formato de cómics, como Los Tres Mosqueteros (<https://archive.org/details/ClassicsIllustrated001TheThreeMusketeers>) en su primer número; *Citizen 13660* un recuento ilustrado de las experiencias de Miné Okubo en un campo de concentración para japoneses durante La Segunda Guerra Mundial fue publicado en 1946 ([https://archive.org/details/citizen1366000okub\\_0](https://archive.org/details/citizen1366000okub_0)); en 1947 Fawcett cómics publicó *cómics Novel #1: Anarcho Dictator of Death*, un cómic de 52 páginas dedicado a una sola historia (<https://archive.org/details/ComicsNovel01AnarchoDictatorOfDeath1947>), posteriormente en 1950, St. John Publications publicaría la novela inspirada por el género cinematográfico del Noir *It Rhymes with Lust* descrita como una “novela pictórica” (<https://www.amazon.com/Rhymes-Lust-Arnold-Drake/dp/1593077289>). Luego, en la década de los sesenta, durante la revitalización de la industria del cómic, varios de los autores buscaron nuevos formatos y maneras más interesantes para presentar sus historias. La primera obra que se definió a sí misma como novela gráfica fue *A contract with God* de Will Eisner en la década de los setenta.

Recordemos que el término Novela Gráfica se acuña en los Estados Unidos en 1964 por Richard Kyle, (Schelly, 2010). Utilizado comercialmente por primera vez en 1976, (Harvey, 2003), pero será a finales de los años 70 y comienzos de los años 80 cuando *A contact with God* y *Maus* (Spiegelman, 1980) de Will Eisner

y Art Spiegelman respectivamente fueron publicados con notorio éxito comercial (Harvey 2003 y Labour 2014). Por su parte, otro de los estudiosos de la novela gráfica, Estrada (2014), comenta que en los años 80, el camino de la novela gráfica en adelante será fructífero pues servirá de plataforma para múltiples temas tales como la desconstrucción de la imagen del género de súper héroes de ese entonces, como fueron los casos de *The Dark Knight Returns* y *The Watchmen* hechos por Frank Miller y Allan Moore y publicados por DC cómics, (Gubern 1972, Andrew 2003). El tono de las historietas y tiras publicadas en los periódicos se había mantenido relativamente sin cambios a lo largo de los años, hasta la aparición de Alan Moore y Frank Miller cuando esta dinámica cambió. (Contursi 2000 y Navarrete 2013)

Por otro lado, es importante mencionar que la novela gráfica pertenece desde sus orígenes al ámbito de la ilustración. Sin embargo, por las características que conforman el lenguaje de la novela gráfica, podemos decir que excede el ámbito de lo puramente ilustrativo ya que abarca otras disciplinas tales como la literatura y las artes plásticas en general como la utilización de acuarelas y pinturas al óleo así como los modos expresivos del arte como el expresionismo, el cubismo, el pop art entre otros. También es importante señalar la profunda influencia que el diseño gráfico y el cómic tuvo en el arte a partir de la década de los sesenta. Sobre este escenario, la propuesta *Katherine: Sueños, Ilusiones y Alucinaciones.*, se presenta como una novela gráfica que busca seguir esta línea trazada desde hace cinco décadas. Sin embargo, este proyecto intenta aportar a este género, la perspectiva del autor, la presencia de una hibridación entre el estilo de dibujo japonés (anime) con influencias occidentales provenientes en su mayoría, de las series animadas estadounidenses de principios de la década del dos mil. Igualmente este trabajo se suma a la vigencia que tiene la novela gráfica en la escena de la narrativa gráfica actual y se inscribe dentro de la escena independiente, que a diferencia de la escena “principal”, poblada por las grandes editoriales, ésta se compone por grupos pequeños de autores que con sus propios recursos crean, imprimen y distribuyen sus propios libros, a través de tiendas de cómics locales, convenciones e Internet.

Una vez establecido el formato de la novela gráfica en la década de los setenta, se puede establecer sus características más notables. Podemos mencionar las siguientes; consta de un formato de libro, un único autor u, ocasionalmente, un pequeño grupo de autores; una historia con tendencia a la complejidad; también utiliza temas de la literatura universal, recursos del subjetivismo autobiográfico y diferentes tiempos narrativos. De igual manera, la novela gráfica presenta una serie de características formales que dan cuerpo a un producto artístico que reúne dos discursividades diferentes; narrativa e ilustración.

### ***El formato de La Novela Gráfica:***

A continuación desglosaremos los aspectos formales de la novela gráfica:

#### **Partes del libro:**

Tomando como punto de referencia la manera en la que *Hellboy: Seeds of Destruction*, *Scott Pilgrim: Vs The World* y *Halo: Tales From Slipspace* es posible definir una estructura formal básica para la novela gráfica que consta de las siguientes partes:

#### **Portada:**

Página donde se encuentran los datos principales de la novela, es decir, título, nombre completo del autor, lugar y fecha de la impresión, nombre de la editorial y colección a la que pertenece.

#### **Créditos de los creativos y la editorial:**

La página de derechos de propiedad o de créditos está al reverso de la portada, en ésta se colocan los datos correspondientes a la propiedad literaria o copyright, el ISBN (del inglés *International Standard Book Number*) identificador único de cada libro publicado y el número de depósito legal.

También se coloca la información referente al número de la edición y el año de ésta, número de reimpresión, los datos de la editorial, lugar donde se imprimió y el título original si se trata de una traducción.

#### **Introducción:**

Es el texto previo al cuerpo literario de la obra, puede estar escrito por el autor, editor o por una tercera persona de reconocida solvencia en el tema que ocupa la obra. En la introducción se puede exponer brevemente el motivo por cual

se ha escrito la novela, la manera en la que fue escrito o se suelen exponer las ideas del autor así como también en el contexto en que fue escrito.

### **Dedicatoria:**

Es el texto con el cual el autor dedica la obra a alguien en especial, se suele colocar en la página siguiente de la contraportada. No se debe confundir con dedicatorias autógrafas del autor, de su puño y letra, dedicando la obra a una persona concreta.

### **Capítulos:**

Un capítulo es una de las principales divisiones de una obra escrita, por lo general cada capítulo está conformado por varias páginas

**Portada del capítulo:** Una ilustración que se encuentra presente entre capítulos, cumple una función similar a la portada de la novela en sí. Actúa como un separador entre capítulos, en las novelas gráficas no compilatorias que poseen múltiples capítulos.

**Paginación:** Se denomina paginación a cada una de las hojas de la novela, con anverso y reverso, que están numeradas.

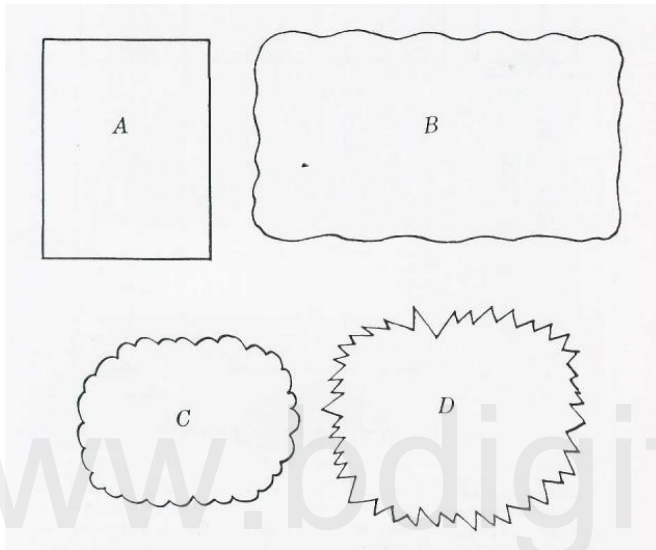
**Viñetas:** Debido a su naturaleza híbrida, los cómics se comunican con el lector por medio de dibujos y texto, implica el movimiento de ciertas imágenes a través de un espacio. Para cumplir con esta meta es necesario capturar los acontecimientos de la narración, lo cual se logra fragmentando la secuencia en segmentos. A estos segmentos se les llama viñetas.

Una de las particularidades del cómic es que es más importante la capacidad del lector de interpretar lo que se le presenta en las páginas que su capacidad de reconocerlo. De este modo, es de vital importancia disponer la secuencia de dibujos de manera que se llenen los vacíos de la acción, de tal forma que el lector pueda completar los acontecimientos presentados por medio de su propia experiencia. (Eisner. 1985).

En general, el proceso para la creación de la viñeta empieza con la selección de elementos necesarios para la narración, la elección de la perspectiva desde donde pueda ver el lector y la determinación de la parte de cada símbolo o elemento que aparecerá en la viñeta. Así, en la realización de cada viñeta no solo se tiene en cuenta el dibujo y la composición, sino también su coherencia narrativa.

En la disposición de las viñetas, la forma más básica es aquella en la que tanto la forma del cuadro como su proporción permanecen rígidas. Las viñetas hacen el papel de contenedores de la vista del lector, sin más. Este tipo de viñetas son más corrientes en las tiras cómicas de los periódicos, donde cuadran mejor con las exigencias del formato.

Además de su función principal como marco en el que se confinan objetos y acciones, el recuadro de la viñeta puede aportar al lenguaje no verbal del arte secuencial.



Por ejemplo, en las viñetas de líneas recta (A) muestran una acción en el presente. El flashback (salto hacia atrás en el tiempo) se indica por lo general alterando las líneas del recuadro de la viñeta. El recuadro ondulado (B) o festoneado (C) son los indicadores más corrientes del pasado. (Will Eisner 1985 página 46).

Mientras se está en el tema de los flashbacks, por ejemplo en el manga japonés el método más común para indicar que las viñetas en cuestión son eventos que ocurrieron en el pasado es el de pintar la cuneta, el espacio entre viñetas de negro mientras que los eventos en el presente conservan la cuneta en blanco. (Eisner. 1985. Página 46).

En el aspecto narrativo, el marco de la viñeta (o su ausencia) pueden llegar a ser parte de la misma historia. Se puede emplear para transmitir algo referente al sonido o el clima emotivo en el que transcurre la acción, así como contribuir a la atmósfera de la página en su conjunto. En estos casos, el propósito de la viñeta es, más que ofrecer un escenario, involucrar al lector aún más en la narración. (Eisner. 1985. Página 48).

Otra forma en la que el marco de la viñeta puede aportar a la narrativa visual es cuando éste es integrado en la



*Ejemplo del uso de una puerta o ventana que, aunque nos recuerda a una viñeta, funciona como una estructura en el decorado de la historia.*

estructura de la escena, actuando como un marco estructural en lugar de un encuadre arbitrario usado para limitar la vista del lector como en los ejemplos presentados a continuación.

### **Composición:**

El acto de componer en el contexto relevante a las artes relacionadas a la fotografía e ilustración, de acuerdo al Diccionario de la Real Academia Española es: *“Arte de agrupar las figuras y combinar los elementos necesarios para conseguir una obra plástica lo más armoniosa y equilibrada posible.”* (<https://dle.rae.es/?id=A2NWzQi>)

Para poder llevar a cabo una composición es necesario entender cuáles son sus elementos formales, tal como lo expresa Jaime Caravanca (2013) son los siguientes: Equilibrio, simetría, dirección y tensión, peso, centro de atención y línea de fuerza. (<http://composicionarte.blogspot.com/2013/05/composicionarte.html>)

A continuación se presentan detalladamente los elementos formales de la composición:

#### Equilibrio:

Desde un punto de vista físico, el equilibrio es el estado de un cuerpo cuando las fuerzas que actúan sobre él se compensan mutuamente. En las artes visuales cuando las fuerzas se oponen forman una unidad en reposo para producir un equilibrio perceptivo. En arte el equilibrio está condicionado por los márgenes, campo y mapa estructural.

Otro tipo de equilibrio es el estático o estable, y perceptivamente se dan unas constantes de: regularidad, reposo, constancia, orientación, armonía, simetría, orden y relax. El equilibrio perceptivo se consigue cuando una composición recibe fuerzas que se contrarrestan mutuamente.

#### La simetría:

Al equilibrio perceptivo también se llega utilizando la simetría. La simetría establece una concordancia de unas partes con otras y de las partes con el todo. Las figuras están sometido a movimientos en el plano. Si asociamos a las figuras fenómenos físicos como la traslación, la reflexión, el giro, el desplazamiento y la identidad, se obtienen simetrías.



### Dirección y tensión:

La tensión es una fuerza perceptiva dependiendo de la dirección de las formas.

Si el deseo del acto creativo es deshacer el equilibrio, es posible romperlo desplazando la dirección de los ejes horizontal y vertical. Así se consigue una respuesta de tensión, o ruptura de la estabilidad. La atención del espectador será arrastrada por las formas que estén fuera de los ejes.

La tensión es un suceso inesperado, irregular, complejo, inestable, desorientador, exagerado, distorsionado, es posible utilizarlo como elemento compositivo, porque introduce un centro de atención, y rompe con la rigidez y monotonía.

### El Peso:

El peso visual es un factor que influye en el equilibrio perceptivo. Una fuerza que tiende a situar los elementos plásticos y gráficos en la horizontalidad y en el margen inferior. El peso depende de la ubicación de los elementos, si están en el centro o alejados. Es un recurso compositivo para atraer la mirada.

### Centro de atención:

Una composición puede tener un punto al que se dirige la mirada del espectador, llamado centro de atención o de interés, o punto focal. La complejidad, el movimiento, la inestabilidad, la tensión visual, el peso, la distorsión y la exageración atraen la mirada.

### Línea de fuerza:

Las líneas de fuerza o maestras son aquellas que tienden a cambiar o conducir la dirección de la mirada o atraer la visión hacia un centro de interés.

Dirigen la mirada para fijar la atención en aquello que queremos destacar, en las composiciones planas sobre las líneas maestras se superponen formas, colores, masas, luces y sombras. En composiciones tridimensionales, se estructuran, llenos, vacíos, entrantes, salientes, espirales, helicoides, que crean líneas de fuerza.

### **La Cuneta:**

“La Cuneta” se refiere al espacio entre viñetas, la importancia de la cuneta no debe ser subestimada ya que esta cumple una doble función, la de separar

físicamente las viñetas en el lienzo y la de proveer un puente que permite al lector, en su imaginación, conectar las dos imágenes en una única idea.

En su función de transición de viñeta a viñeta, la cuneta según McCloud, se presenta de diferentes formas: Acción a acción, Sujeto a sujeto, Escena a escena, Aspecto a aspecto y El no lógico.

#### Momento a momento:

La transición de momento a momento es similar a la transición de acción a acción, se caracteriza por enfatizar los momentos intermedios entre las acciones. (McCloud. 1993. P.70)

#### Acción a acción:

La transición de acción a acción se enfoca en el sujeto de la escena en una progresión que enfatiza cada acción ejecutada sin tomar una pausa para enfocarse en los eventos entre las ilustraciones. (McCloud. 1993. P.70)

#### Sujeto a sujeto:

La transición de sujeto a sujeto se presenta entre diferentes protagonistas en las viñetas sin cambiar de idea o escena. (McCloud. 1993. P.71)

#### Escena a escena:

La interpretación es requerida de manera constante para leer cómics, como es el caso de la transición de escena a escena, donde el lector es transportado a través de distancias significantes de tiempo y espacio. (McCloud. 1993. P.71)

#### Aspecto a aspecto:

Su función no es la de enfocarse en diferentes momentos en el tiempo como lo hacen las transiciones anteriores, en su lugar se enfoca en llevar la atención del lector a diferentes puntos en el espacio de la escena, con los elementos representados en cada viñeta ocurriendo simultáneamente. (McCloud. 1993. P.72)

#### **Ilustración:**

La ilustración es la primera impresión que el lector percibe y le impacta de diferentes maneras, es uno de los principales elementos del contenido de las viñetas, por cuanto su composición se encuentra sujeta a diferentes tipos de planos que varían según el tipo de encuadre o de ángulo.

## **Planos:**

Los planos según el tipo de encuadre se presentan de la siguiente manera: Plano General, Plano Figura, Plano Americano, Plano Medio, Plano Medio Corto, Primer Plano, Primerísimo Primer Plano y Plano Detalle. (<https://365enfoques.com/video-reflex/tipos-de-planos-cine/>)

### Plano General:

Son imágenes en las que se intenta capturar la mayor parte de la escena posible. Normalmente se suelen hacer con el máximo angular que nos permita el objetivo. (Fotografía)

### Plano Figura:

El sujeto ocupa todo el encuadre de la imagen, de la cabeza hasta los pies, también llamado «plano entero».

### Plano Americano o $\frac{3}{4}$ :

El plano americano o plano tres cuartos es aquel en el que la escena se divide en 4 zonas y solo escogemos 3. En el plano americano escogeríamos las zonas de la cabeza a la parte superior de la rodilla.

### Plano Medio:

En este tipo de plano aparece el sujeto de la cabeza a la cintura, más o menos por la zona del ombligo.

### Plano Medio Corto:

Se corta la escena por el pecho aproximadamente hasta la cabeza.

### Primer Plano:

En este tipo de encuadre el plano se corta en los hombros y sigue hasta la cabeza. Es el más utilizado en imágenes donde queremos resaltar el maquillaje o el rostro.

### Primerísimo Primer Plano:

La cara del sujeto es lo más importante, el plano ocupa desde la barbilla o mentón aproximadamente hasta la mitad de la frente o un poco por encima de ella.

### Plano detalle:

El plano detalle se encarga de mostrar una zona determinada de la escena, no se centra en el sujeto completo, sino en un elemento que sujete, un complemento, un solo ojo, labios, etc.

Tipos de planos según el ángulo.

### Plano Cenital:

El plano cenital se realiza desde encima del sujeto. Es un buen plano para componer con sombras o la colocación de los objetos de la escena, la escena se capta de forma perpendicular al suelo.

### Plano picado:

Para hacer un plano picado el punto de vista se sitúa por encima del sujeto de forma oblicua a unos 45° aproximadamente, hasta menos de 90° en los que ya hablaríamos de plano cenital.

### Plano contra picado:

El plano contra picado se realiza situándose justo enfrente del sujeto, a una altura por debajo de la de sus ojos. El objetivo debe estar orientado al techo de forma opuesta al plano picado.

### Plano Nadir:

El plano Nadir es el plano opuesto al cenital. En él se sitúa el punto de vista justo debajo del sujeto, de forma perpendicular al suelo.

### Plano dorsal:

También conocido como «plano semi subjetivo» nos introduce dentro de la escena como espectadores.

### Plano Escorzo:

Es uno de los planos más utilizados en el cine para las conversaciones de dos personas. En la escena aparecería la persona que escucha de espaldas y la que habla de frente con el rostro a la vista, con la cámara colocada a unos 45° del sujeto.

### Plano Perfil:

Poco hay que explicar de este plano lateral. Como su nombre indica la cámara estará colocada a un lado del sujeto, mostrando su perfil.

### Plano Frontal:

El plano frontal también es conocido por «plano neutro o normal». La cámara se coloca paralela al suelo, justo delante del modelo y a la altura de sus ojos.

### Plano holandés:

Para conseguir un plano holandés se coloca el punto de vista inclinado hasta los 45° aproximadamente, con esto conseguirás una escena mucho más dinámica e inestable, perfecta para escenas de acción.

### **Perspectiva:**

La función principal de la perspectiva es la de manipular la orientación visual del lector en función de las intenciones narrativas del autor. Por ejemplo, una perspectiva exacta es lo conveniente cuando la historia precisa que el lector sepa exactamente dónde están todos los elementos del drama y cómo se están relacionando entre sí. (Eisner. 1985. P.91).

### **Estilo visual:**

El estilo de dibujo es personal del artista, este se forma basándose en las influencias a su alrededor, en las necesidades expresivas del autor, en las restricciones impuestas por millar de factores o simplemente el gusto del autor.

Esto se debe a que el estilo es, de una forma u otra, un icono bajo la definición dada por Scott McCloud: *“For the purpose of this chapter I’m going to use the word “Icon” to mean any image used to represent a person, place, thing or idea”*. (Para el propósito de este capítulo, voy a utilizar la palabra “Icono” para referirme a cualquier imagen que represente una persona, lugar, objeto o idea. Traducción propia). (McCloud. 1993. P.27).

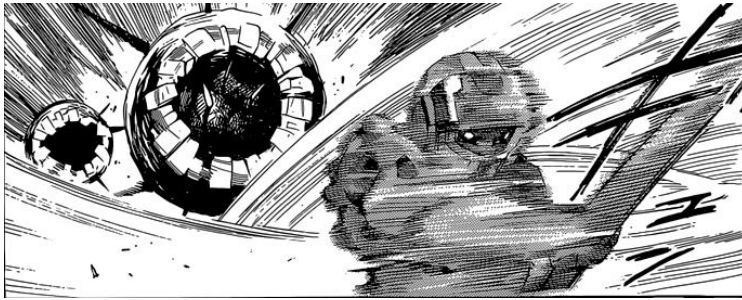
El icono es la herramienta más poderosa con la que el artista puede contar en el campo de la narrativa gráfica, por medio de su uso el artista puede cerrar la brecha entre la imagen y el texto, un compromiso necesario causado por la naturaleza de estos dos medios.

### **La línea:**

Los cómics modernos, desde sus comienzos encararon la interrogante de como representar el aspecto del tiempo en un medio donde este



está congelado. La solución a este problema es lo que actualmente se conoce como la línea de movimiento. En sus comienzos, las líneas de movimiento eran rústicas y caóticas en un intento de representar el movimiento; con el paso de los años el uso de estas líneas evolucionó, volviéndose más estilizado y refinado, al punto de ser incluso diagramadas. (McCloud. 1993)



movimiento de manera nítida. (McCloud. 1993)

Otra forma de utilizar la línea para representar el movimiento es por medio del uso de tramados para simular el efecto que resulta cuando el obturador de una cámara es demasiado lento para capturar un objeto en

Pero la línea no solo puede representar movimiento. Por sí misma es capaz de expresar gran variedad de factores como el estado emocional de la escena representada. (McCloud. 1993)

A decir verdad, toda línea conlleva potencial expresivo. Incluso, la mayoría de las líneas carentes de expresión en la tierra no pueden evitar caracterizar sus sujetos de alguna manera.

### **El color:**

En sus comienzos, debido a las características de los métodos de imprentas a principios del siglo XX, los cómics eran impresos en colores planos e intensos, esto obligó a los artistas a hacer uso de paletas de colores intensos y contrastantes para resaltar personajes importantes. Esta forma del uso del color es más notoria en el género de super héroes.

Con la reducción de los costos de impresión y los avances en la tecnología, en particular la digital, las opciones en la selección de los colores y su aplicación están limitadas por el propio medio por el cual el cómic es presentado y las intenciones del autor.

### **Tramado:**

Es una técnica visual en la cual se hace uso de líneas paralelas, aplicadas a corta distancia entre sí con la intención de generar texturas y sombras por medio de un efecto óptico. Este efecto dependerá de diversos factores como son: el grosor de las líneas, la separación de ellas, su dirección y la aplicación de múltiples capas en diferentes direcciones unas sobre otras. Esta técnica es más

comúnmente utilizada en medios monocromáticos tales como el dibujo, el grabado y la imprenta. (South Helen, 2009).

En la imprenta, esta técnica es la base de lo que se llama “tonos y semitonos”, los cuales consisten en el uso de puntos para generar degradación de tonos; esta técnica junto al sistema de cuatro colores es el basamento de la impresión en color. (Campbell Alastair, 2000).

### **Globos de Diálogo:**

Los globos de diálogo, también llamados burbujas de diálogo son una convención gráfica usada más comúnmente en cómics, cuya función es representar el diálogo o los pensamientos de los personajes dentro del mismo.

Los distintos tipos de globos de diálogo son:

#### Regular:

La forma más común de burbuja, viene en dos formas dependiendo si el personaje con el que se usan está dentro o fuera de cámara. Cuando un personaje en cámara (“En cámara” se entiende cuando el personaje está visible de manera total o parcial en el panel de cómic que el lector está viendo) se hace uso de una burbuja con una extensión llamada “cola” dirigida al personaje que habla.

#### Narrativo:

Personajes que se encuentran separados (por tiempo o espacio) de la escena representada en la viñeta, aún pueden hablar, con el uso de globos cuadrados sin colas. Estos globos especiales son usados como un equivalente a la narración en películas, no es raro verlos en los cómics americanos con el propósito de agregar contraste dramático. A diferencia de las citas, la esquina de dichos globos nunca coinciden con los de las viñetas, para mayor distinción se puede hacer uso de una doble línea en sus bordes, usar un color de fondo diferente o representar el diálogo entre comillas.

#### Pensamiento:

Los globos de pensamiento vienen representados en dos formas: con el uso de una cadena de globos o con un globo cuyo borde es difuso.

Una forma menos convencional de globos de pensamientos es con burbujas “difusas”. Usado en mangas, el globo difuso es usualmente de forma circular pero el borde del globo no es una línea, en su lugar es una serie de trazos cerca uno de otros dando la sensación de difusión.

### Gritos:

Cuando un personaje está gritando sus diálogos en lugar de hablarlos es representado con un globo de gritos, usualmente son ilustrados con un borde irregular y puntiagudo o líneas más gruesas que pueden estar pintadas de un color diferente. El texto es usualmente más grande o en negritas comparado con el texto regular.

### Susurros:

Los susurros usualmente encapsulados en globos cuyo borde es hecho con una línea punteada, el texto se puede presentar de menor tamaño al regular o impreso en gris, en contraste con el texto de los diálogos regulares siendo en negro.

### Heladas:

Usadas para representar una hostilidad “fría” estos globos son representados con formas similares a la formación de hielo en el fondo del globo.

### Citas:

Las citas son usadas normalmente para la narración, como la indicación de lugar y tiempo o para proveer un comentario editorial. Usualmente los globos son de forma rectangular y se encuentran ubicados cerca de los borde de la viñeta. Comúnmente son tintados para diferenciarlos de los globos usados por los personajes, los cuales son generalmente blancos. En cómics modernos son usados frecuentemente para indicar un monólogo interno.

### Símbolos de puntuación:

Uno de los emblemas universales de los cómics es el uso de signos de puntuación para representar las emociones de los personajes de manera más eficiente de lo que se podría con diálogos. Un globo con un gran símbolo de interrogación (?) denota confusión o ignorancia. Un símbolo de exclamación (!) indica sorpresa o terror.

### **Tipografía de los diálogos:**

En los cómics, la tipografía puede ser usada como una herramienta complementaria a los globos de diálogo para transmitir tonos de voz y estados emocionales de los diálogos expresados.

Por el bien de la lectura, en la narrativa gráfica, la tipografía es aplicada en mayúsculas para facilitar el reconocimiento de las letras individuales y evitar



confusiones en un público muy joven. En los casos más extremos, se puede utilizar una tipografía completamente diferente para significar ciertas características del diálogo, como son: el grito, el llanto, la risa, una voz monótona o robótica.

### **Onomatopeyas:**

La onomatopeya es un elemento gráfico fuertemente relacionado con la tipografía cuya función es la representación visual de sonidos que complementa los movimientos y las acciones de los personajes en las viñetas y ayudan a reconocer el lenguaje corporal de los personajes.

A diferencia del diálogo, la tipografía de la onomatopeya es más pictórica, está sujeta a las reglas de la composición y debe complementar las ilustraciones representadas para así sugerir su relación con los eventos representados.

### **Extras:**

Los extras vienen en varias formas, su función es principalmente la de ayudar a redondear el número de páginas que una novela gráfica posee. Esto es especialmente necesario en compilatorios donde el número total de páginas puede ser impar, lo cual puede causar problemas con elementos como las doble páginas.

Una función secundaria de los extras es la de incentivar al público a comprar una edición especial, un volumen compilatorio u ómnibus.

### Bocetos Conceptuales:

Una de las formas más comunes de extras es la inclusión de los bocetos y dibujos hechos durante el proceso de diseño de los elementos visuales de la novela, estos pueden ser diseños de personajes, diseños de escenarios o incluso conceptos de la historia que no fueron utilizados en la versión final.

### Comentarios del autor:

Usualmente acompañando los bocetos, los comentarios del autor sirven para compartir con el lector una visión del proceso creativo, pueden también dar contexto a los bocetos, usualmente desde el punto de vista de la retrospectiva.

### Capítulos extra:

Los capítulos extra son normalmente vistos en compilaciones, estos capítulos son considerablemente más cortos que los capítulos normales pero permiten agregar contexto o resolver preguntas que hayan quedado sin respuesta en los capítulos principales.

### Ilustraciones extra:

De naturaleza similar a las portadas de los capítulos, las ilustraciones extra sirven principalmente como una forma de llenar páginas que de lo contrario quedarían en blanco entre capítulos en una compilación, usualmente poseen una imagen relacionada a los eventos del capítulo que les precede.

### **Contraportada:**

Es la página que presenta diversos detalles de la novela, ubicada frente a la portada. También conocida como cubierta trasera o contra cubierta, puede decirse que se trata de la extensión de la portada.

### **Elementos Narrativos**

#### **Arco narrativo:**

Es la construcción cronológica de los eventos de una narración. El arco narrativo, según Mark Flanagan, está compuesto por las siguientes fases:

#### Exposición:

Es el comienzo de la historia, se presentan los personajes y se revela el entorno de la historia. Se establece el escenario y se pueden introducir el conflicto principal y los problemas entre los diferentes personajes.

#### Ascenso de la acción:

Una serie de eventos que complican la situación para el protagonista y aumenta la tensión y el suspenso de la historia. En esta fase se puede desarrollar más profundamente el conflicto y contener sorpresas o complicaciones ante las cuales el protagonista debe reaccionar.

#### El clímax:

.Es el punto de mayor tensión en la historia y en el que se implementa el cambio del aumento a la disminución de la acción. En esta fase los personajes están envueltos en el conflicto y el protagonista deberá tomar decisiones críticas que le guiarán en sus acciones a lo largo del clímax.

#### Descenso de la acción:

Ocurre la liberación de la tensión llevando a la resolución. Aquí se muestra el cambio operado en los personajes debido al conflicto y a sus acciones o inacciones.

### Resolución:

Es el final de la historia y típicamente los problemas han sido resueltos. El final no necesariamente será feliz pero en una historia completa será uno satisfactorio. (Mark Flanagan. 2019)

### **El género del romance:**

Lo podemos definir como aquel formado por historias cuyo enfoque primordial está dirigido al interés romántico. El romance como género literario tiene su origen en el movimiento romántico del siglo XIX y expresa la fuerza lírica de ese movimiento, teniendo su mayor impacto en Alemania e Inglaterra. (Uriarte Julia, 2019).

La intensión de la novela romántica es, principalmente, la de elevar el amor; y se caracteriza por los siguientes elementos:

#### Descripciones precisas:

El autor se empeña en realizar descripciones muy detalladas tanto del entorno físico como de la escena para lograr que el lector se compenetre con la historia narrada.

#### Amor local:

Por la misma naturaleza de la historia que gira en torno a dos personas que interactúan intensamente, este tipo de narrativa se encuentra localizada en espacios geográficos relativamente pequeños.

#### Experiencia propia:

Este tipo de obras contiene una gran cantidad de referencias a la vida personal y experiencias del autor, las cuales se entremezclan con elementos ficticios.

#### Yoísmo:

Destaca en la novela romántica el “yo” de los protagonistas, ya que la historia se desarrolla en torno a sus sentimientos, cómo estos son vividos y sufridos; incluso hasta los sueños de los protagonistas tienen participación primordial.(Gonzalos, 2018).

### **El humor y lo cómico:**

Nos referimos a lo cómico como una categoría estética relacionada con la risa, que nos hace percibir lúdicamente los fallos o contradicciones de la vida y de

nosotros mismos. El DRAE define el humor, o humorismo, como un “modo de presentar, enjuiciar o comentar la realidad, resaltando el lado cómico, risueño o ridículo de las cosas”. El humor nos remite a lo cómico; éste, a la risa y el juego.

En “Le rire” (1899), Henri Bergson realiza tres observaciones fundamentales sobre La comicidad: “*No hay comicidad fuera de lo propiamente humano*”; la risa es insensible, indiferente; y nuestra risa es la del grupo: “*No disfrutaríamos de la comicidad si nos sintiéramos aislados*” (2011).

Entendemos como ‘sentido del humor’ la capacidad de identificación de lo risible, o lo irónico, que se observa en grados muy diversos en las personas. Es muy curioso cómo no todos compartimos el mismo sentido del humor, y lo que a unos les hace llorar de risa, a otros les deja indiferentes.

En la creación de una obra humorística la reflexión participa de una manera especial, distinta a como lo hace en otras obras de arte. Se profundiza en lo cómico hasta alcanzar su contrario: el humor.

Ésta es la especial manera en la que la reflexión actúa sobre las obras humorísticas: el carácter de la persona, del autor. El humor es el mecanismo que compensa, equilibra, complementa a la lógica, evidenciando sus trampas. Pone en duda y limita los ideales humanos, lo cual no los anula, sino que los refuerza. Nos hace tomar conciencia de nuestras limitaciones, y, sobre todo, evitar los fundamentalismos.

### **Personajes:**

Son los elementos más importantes de la narración, sin ellos no habría trama. Son, en términos simples, entidades imaginarias creadas por el autor para dar vida a la historia. (JPimat. 2017).

En narrativa tenemos varios tipos de personajes, que podemos clasificar en dos grupos: principales y secundarios:

#### Principales:

Son los que destacan en la historia y llevan el peso de la acción. A su vez, pueden ser divididos en dos grupos: protagonistas, que son aquellos en los que la trama

se enfoca. Pueden ser héroes, anti héroes o protagonistas circunstanciales. Antagonistas son los que se oponen a los protagonistas en sus metas, intenciones u objetivos, ya sea por oposición directa o por tener objetivos propios que entran en conflicto con los de los protagonistas. (JPimat, 2017). (Raffino María Estela. 2019).

### Secundarios:

Son los personajes no decisivos de la trama y tienen una importancia limitada en episodios concretos.

### **Arco del personaje:**

Es el viaje interior que realizan los personajes a lo largo de la historia, es decir, su evolución como consecuencia de los eventos de la trama y que a diferencia de esta última que es una serie de eventos consecutivos, el arco del personaje está relacionado a los cambios y aprendizajes que viven los individuos a lo largo de la historia. (Fermín. 2019.)

El arco del personaje comienza con el “fallo crucial” que es el elemento determinante de la imperfección del individuo y que marcará su personalidad, de manera que sienta posteriormente la necesidad de cambiar o evolucionar.

Otro elemento es “la meta”, el cual es el objetivo que se plantea el personaje a fin de lograr su evolución. Esto, como herramienta narrativa, permite al autor delinear la ruta que el personaje tomará en su arco y conectar su propia evolución intrínseca a los eventos de la trama.

“El antagonista”, como elemento del arco del personaje, provee una fuerza opositora que impulsa al protagonista a lo largo de su desarrollo narrativo. Su oposición está basada en tener metas en común con el protagonista pero desde un punto de vista filosófico y táctico diferente.

“La autorrevelación” es el punto de quiebre del personaje protagónico, debido a ella toma conciencia de sus propios fallos y evidencia cuál debe ser su línea de conducta para revertirlos y poder resolver la problemática de la trama.

“El cambio”, último elemento del arco, es el resultado del crecimiento del personaje como consecuencia de todas las experiencias vividas que llevan a la autorrevelación.

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

La metodología del trabajo de grado será en la forma de T.E.G.A. o Trabajo Especial de Grado. Así mismo ha sido dividido en dos etapas diferentes y complementarias, a saber: una primera etapa de investigación o “Analítica” la cual centra su atención en una investigación teórica que sustente los fundamentos sobre los cuales se pretende valorar la novela gráfica como un producto cultural artístico y sirva de apoyo teórico a la segunda etapa de creación o “Desarrollo” de la novela gráfica en sí y que requiere tanto del quehacer práctico artístico como del desarrollo de competencias narrativas. Ambos lenguajes suponen el desarrollo y la concreción de una estructura narrativa y visual coherente.

El Reglamento General para la Realización del Trabajo de Grado de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes, en su artículo 1 establece: “El Trabajo de Grado constituye el resultado de un proceso creativo y/o investigativo continuo por parte del estudiante, signado por criterios metodológicos adecuados a la propuesta. Esta debe realizarse sobre áreas afines a la especialidad que cursa el estudiante”. En otras palabras, al final de la carrera, el estudiante debe realizar un trabajo propio e inédito en el cual desarrolle todas las capacidades y recursos que ha adquirido a través del tiempo cursado en la facultad y que esté guiado por la metodología adecuada para ello.

Cada proyecto creativo tiene sus propios métodos para lograr su consecución y expresión final. Visto así, el presente trabajo basa su metodología en la investigación exhaustiva de la historia de la evolución de la novela gráfica como forma de expresión artística, del cómic y el animé como elementos básicos de su creación. Se establecieron las bases teóricas y estructurales de la novela gráfica así como su estética, público al cual va dirigida. Se hace un recorrido por

los principales exponentes del medio y se determinan con claridad cuáles son sus elementos constitutivos haciendo énfasis siempre en el doble componente tanto literario como gráfico y cuyo resultado expone ante el observador un producto final que emplea dos formas de manifestación artística fusionadas y con su propia riqueza argumental y expresiva tanto del mundo interior del artista como de la realidad abordada. Es decir, hubo una búsqueda y análisis de un sinnúmero de datos y en la fase de experimentación se realizaron pruebas de color y de estilo gráfico y posteriores pruebas de impresión para escoger el método que mejor se adaptara a nuestros requerimientos.

La metodología corresponde al camino seguido para el desarrollo del proyecto. De este modo, se desarrolla un conjunto de procedimientos que permiten la construcción de la argumentación teórica y el producto final de la novela gráfica. Para la recolección de datos e información teórica se ha seguido la investigación cualitativa.

Siguiendo a Jacqueline Hurtado en su obra "Metodología de la Investigación" 2012, "el término 'cualitativo' alude a las técnicas de análisis. En otras palabras, cuando las técnicas de análisis se basan en datos numéricos y pertenecen al campo de la estadística se les denominan 'técnicas cuantitativas', y cuando se basan en datos verbales se les denomina 'técnicas cualitativas'. Esto permite comprender que los términos 'cualitativo' o 'cuantitativo' no aluden a modelos epistémicos, paradigmas ni a tipos de investigación, ni a métodos, ni a diseños, sino a las técnicas que se utilizan en los análisis de la investigación". Por lo tanto, cuando hablamos de investigación cualitativa nos referimos, específicamente, al método de análisis de los datos en función de sus cualidades o características y no al método investigativo *per se*.

El enfoque de la investigación es descriptiva y, de acuerdo a Jacqueline Hurtado, la investigación descriptiva busca determinar las características de los objetos de investigación. Sin embargo, la descripción no se detiene solo en la obtención de datos específicos sino que se relaciona con condiciones y conexiones existentes, prácticas válidas, opiniones, puntos de vista. Por lo tanto.

Los estudios descriptivos se centran en descubrir las explicaciones de los fenómenos estudiados.

## CAPÍTULO IV

### **Metodología del Proceso Creativo.**

Como artista visual he desarrollado mi propio proceso creativo para presentar un producto final que sirva para optar al título de Licenciado en Artes Visuales. Este producto es una novela gráfica que lleva por título *“Katherine: Sueños, Ilusiones y Alucinaciones”*.

#### **1- Guión de la novela:**

El proceso por el cual se ejecutó la creación de la novela gráfica comienza con el guión, el texto que detalla las situaciones, lugares, personajes y acciones que ocurren en el transcurso de la historia. Por tanto la **idea** de la novela gráfica se encuentra implícita en la creación del guión.

#### **Primera versión: “El Duelo”**

Durante la duración del proyecto de grado, el guión pasó por 3 versiones importantes en conjunto con incontables cambios y ajustes menores que no son lo suficientemente relevantes como para detallar.

La primera versión del guión surgió durante los últimos meses del 2017, y donde las primeras versiones de los personajes fueron planeadas, durante esta fase del proceso de planeación la historia estaba bajo el nombre temporal de “El duelo” y se enfocaba en Katherine y Vincent jugando un juego de cartas llamado Duelo de Monstruos, por ende el nombre, con un enfoque en el humor proveniente del contraste entre lo mundano del evento y representaciones visuales del nivel de seriedad que los personajes demostraban durante el juego.

Esta versión del guión no llegó lo suficientemente lejos como para ser escrita, el motivo detrás de su descarte fue, luego de hablarlo con el



profesor Rafa, quien fue el asesor durante la duración del trabajo de grado, se llegó a la conclusión que esta idea habría hecho uso mínimo del apartado narrativo y habría sido, en términos simples, un desperdicio del medio si se hubiese ido con esa idea.

### **Segunda versión: “El duelo de los corazones reacios”**

Tras el descarte de la primera versión del guión, llegó esta versión influenciada por “Kaguya-sama: El amor es la guerra” donde ambos protagonistas, Katherine y Vincent tendrían un rol protagónico y compartirían la misma meta, hacer que el otro se confesara primero.

Esta versión del guión fue descartada gradualmente, al comienzo, la idea de tener los dos protagonistas resultó en dificultades para hacer una historia que cupiese en 128~ paginas y que fuese interesante para el lector de leer.

Los primeros cambios al guión vinieron en la forma de enfocar la historia en uno de los dos protagonistas, en este caso Katherine y mientras el rol de Vincent permaneció, su tiempo en escena se vio reducido.

### **Tercera versión: “Katherine: Sueños, Ilusiones y Alucinaciones”**

La tercera y última revisión importante de la historia, sigue en su mayoría una narrativa similar a la de “El duelo de los corazones reacios” pero con 2 cambios importantes, uno, fue el cambio del rol de Vincent de ser un protagonista secundario a ser únicamente el interés romántico y por ende enfocar la historia desde el punto de vista de Katherine únicamente, el segundo cambio vino como resultado del primero, con el rol del responsable por los eventos de la segunda mitad de la historia cambiando de ser Vincent a ser Annie actuando a espaldas de Katherine, facilitó la escritura de la historia, hacer que ciertos eventos tuviesen mejor lógica y permitió agregar una revelación para el lector una vez que la historia alcanzara el clímax.

La versión del guión usado en la novela se encuentra en su totalidad en los anexos.

## 2- Proceso creativo para el desarrollo de los personajes:

El trabajo de diseño de los personajes empezó al mismo tiempo que la planeación de la primera versión de la historia.

El elenco de la novela está compuesto por los siguientes personajes; Katherine, Vincent, Annie, Catherine, Luis, Mario, El Arácnido y Marvél.

**Katherine:** Originalmente co-protagonista de la historia junto a Vincent, pero en versiones posteriores de la historia se convirtió en la protagonista. Durante el primer borrador del guión, cuando decidí hacer la historia inspirada por experiencias personales, Katherine tomó elementos físicos de la ex novia con quien tuve mi mejor relación hasta el momento, combinada con algunos elementos de mi propia personalidad.

En términos de personalidad, Katherine ha permanecido relativamente consistente a excepción de su temperamento y predisposición a la violencia en una versión anterior de la historia.

Proceso de diseño de Katherine.



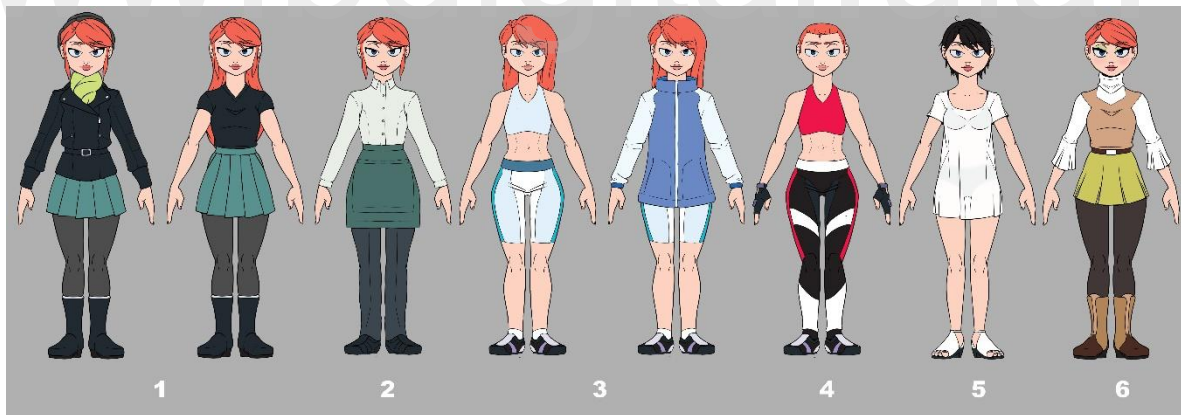
En términos de diseño, la primera idea para Katherine, tanto en personalidad como en apariencia comenzó con el primer boceto, a la izquierda de la imagen, hecho entre julio y agosto del 2017.

El diseño principal de Katherine ha permanecido consistente a partir de la segunda versión realizada en octubre del 2017.

La tercera versión de Katherine fue hecha de manera digital a finales de octubre del mismo año, presentando una primera paleta de colores, la cual fue rápidamente reemplazada.

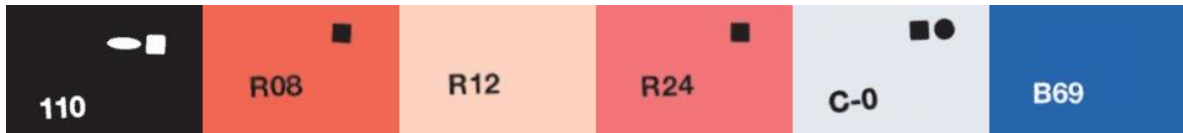
La cuarta versión de Katherine, trajo consigo cambios considerables en sus proporciones y paleta de colores, esta versión fue finalizada en septiembre del 2018.

Debido al cambio del estilo artístico hacia una dirección más caricaturesca y la necesidad de consistencia entre las ilustraciones en la plantilla de referencias, llevó a la creación de una quinta versión del diseño para Katherine.

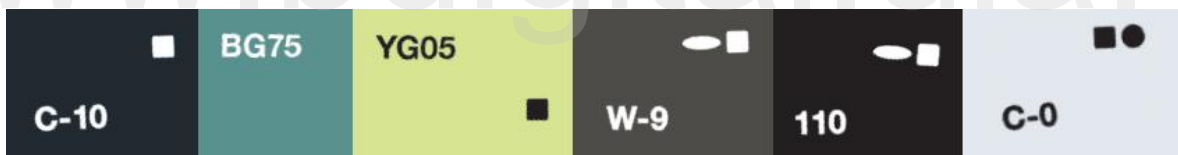


Paleta de colores: se toma el catálogo de los marcadores *Copic* como referencia al momento de elegir los colores para el personaje de Katherine, se empieza con el cabello, el color elegido fue rojo "*Vermilion*" (R08) , su tono de piel es rojo "*Light Tea Rose*" (R12), sus labios y uñas son rojo "*Prawn*" (R24), como preferencia personal, prefiero no usar un blanco absoluto para la base de las claras de los ojos, en este caso utilicé gris "*Cool Gray No.0*" (C-0) con su iris en

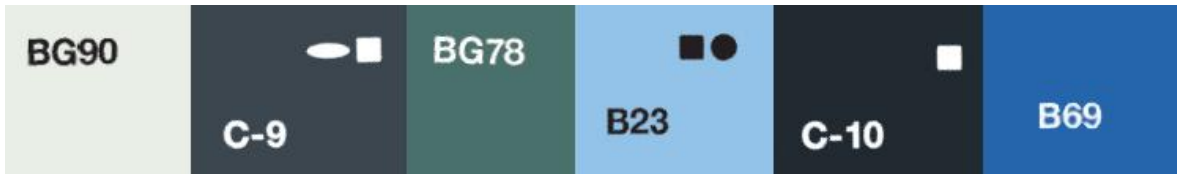
azul “*Stratospheric Blue*” (B69) para hacerlos contrastar con su cabello, hablando del cabello de Katherine, en algunas de las escenas, su cabello es negro “*Special Black*” (110).



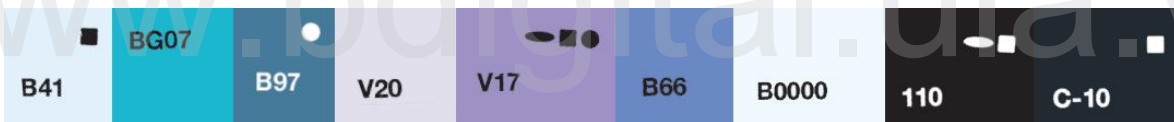
1- La elección del atuendo de Katherine corresponde a una chaqueta corta de cuero, una camisa manga corta y botas gris “*Cool Gray No.10*” (C-10), con el borde interno de las botas, botones y hebillas de la chaqueta en gris C-0 y las suelas de sus botas en negro 110 una falda corta plisada verde “*Abyss Green*” (BG75), una bufanda y zarcillos color verde “*Salad*” (YG05), leggins y un gorro gris “*Warm Gray No.9*” (W-9) para completar el conjunto. Este atuendo busca destacar la juventud de Katherine y su personalidad activa.



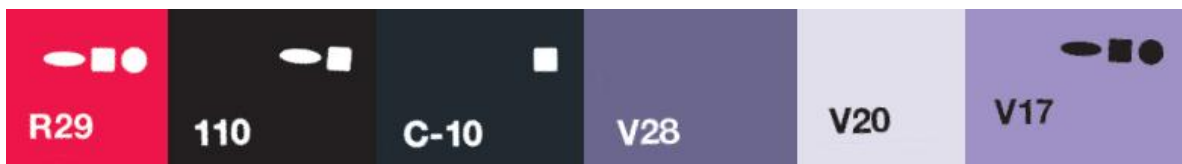
2- El uniforme de trabajo de Katherine, que utiliza en todas las escenas en la cafetería, está compuesto por una camisa color verde “*Gray Sky*” (BG90), pantalones gris “*Cool Gray No.9*” (C-9), zapatos gris C-10 y un delantal verde “*Bronze*” (BG78), zarcillos azul B69 y uñas azul “*Phthalo Blue*” (B23) completando el conjunto.



**3-** Durante las escenas en el gimnasio, Katherine usa dos atuendos diferentes, el primero, usado durante uno de los recuerdos del capítulo cuatro está compuesto por un sostén deportivo color azul “*Powder Blue*” (B41), unos leggins deportivos azul B41, con blanco absoluto, verde azulado “*Petroleum Blue*” (BG07) y azul “*Night Blue*” (B97), medias blancas y botas negro 110, gris C-10, violeta “*Wisteria*” (V20) y violeta “*Amethyst*” (V17), con una chaqueta azul “*Clematis*” (B66), azul claro “*Pale Celestine*” (B0000) y azul B69.



**4-** El segundo atuendo deportivo usado por Katherine está compuesto por un sostén deportivo color rojo “*Lipstick Red*” (R24), leggins deportivos de color negro 110, gris C-10, rojo R24 y blanco, con las mismas botas del primer atuendo en negro 110, gris C-10, violeta V20 y V17, con guantes gris C-10 y violeta “*Eggplant*” (V28).

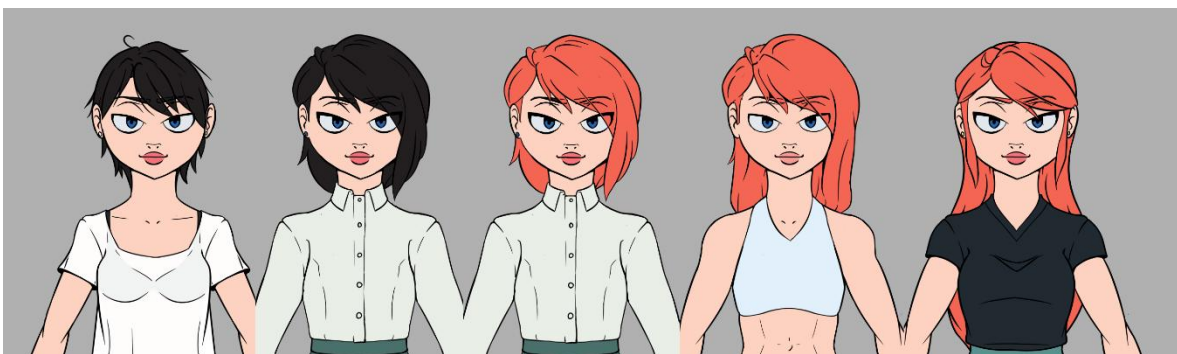


**5-** Durante la escena de la reunión donde Katherine conoció a Vincent, utiliza un vestido, zarcillo y sandalias blancas con suelas gris C-10 y uñas B23.

**6-** Durante el último capítulo, Katherine usa maquillaje verde “*Grayish Yellow*” (YG93), rojo R24, zarcillos, falda y accesorios en el cabello color verde “*Pale Olive*” (YG95), el accesorio del cabello incluye negro 110, una blusa marrón “*Caribe Cocoa*” (E25) con mangas y cuello blancos, un cinturón marrón “*Cashew*” (E79), pantimedias gris “*Warm Gray No.10*” (W-10) y botas marrón “*Light Walnut*” (E57), E79 y E25 con suelas negras 110.

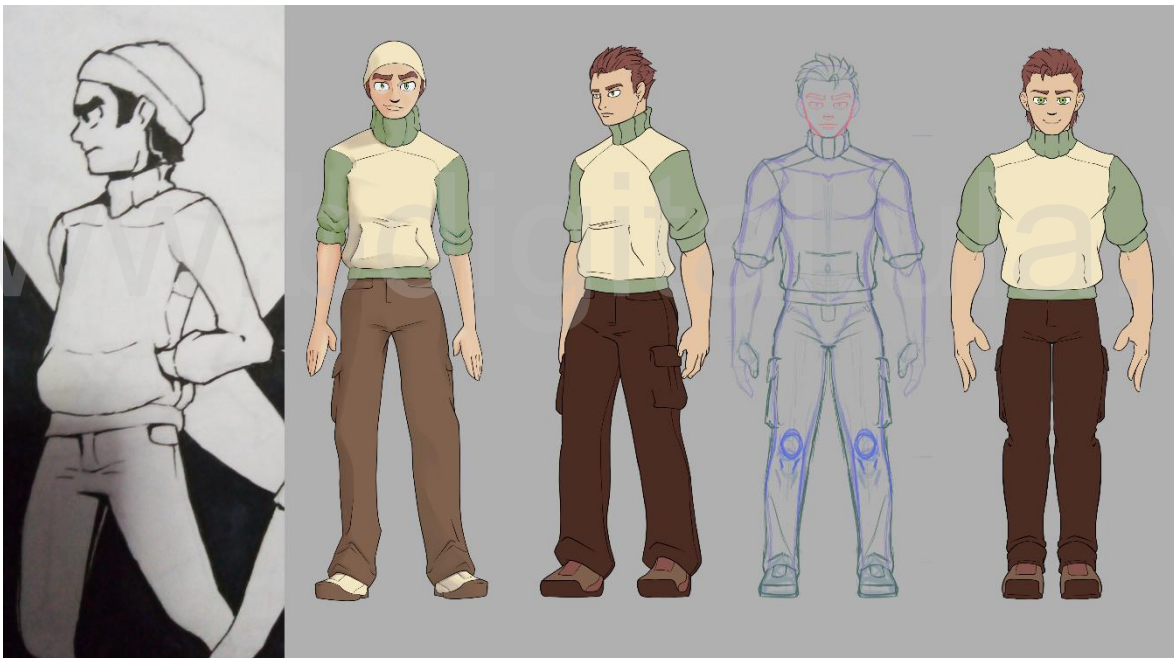


Un elemento a destacar del diseño de Katherine es su cabello. El elemento visual del cabello de este personaje en cuanto a color y longitud permite establecer diferentes lecturas en relación al orden no cronológico de los eventos presentados en la historia.



**Vincent:** Originalmente coprotagonista de la historia, este cambio fue hecho para permitir agregar giros a la trama y poder intentar tomar al lector por sorpresa haciéndolos presenciar la historia desde el punto de vista de Katherine.

En términos de personalidad Vincent es posiblemente el personaje que más



ha cambiado a lo largo del desarrollo del proyecto, siendo casi igual a Katherine en términos de temperamento durante la primera versión, volviéndose más calmado y con los pies en la tierra en posteriores revisiones, para proporcionar contraste entre ambos.

En términos de diseño, la primera versión de Vincent fue diseñada junto a la segunda versión de Katherine, el primero de Octubre del 2017, desde esta versión, la vestimenta principal de Vincent solo ha pasado por cambios mínimos.



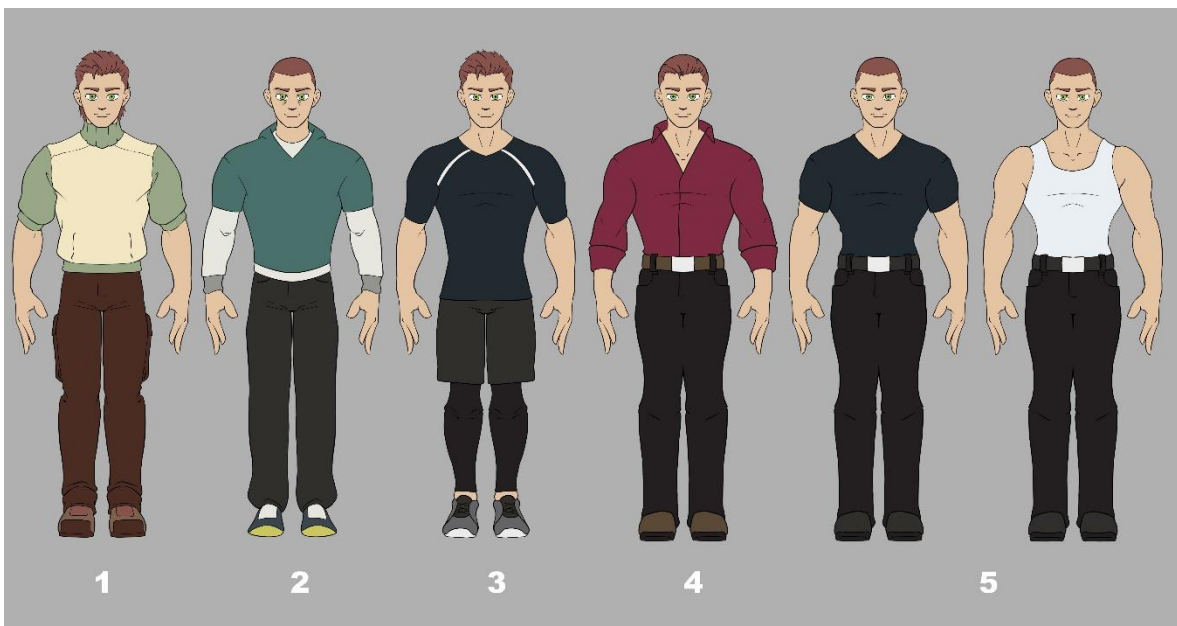
La segunda versión de Vincent fue la primera hecha en digital y sirvió principalmente para establecer la paleta de colores, hecha durante el mes de octubre del 2017

Los cambios en la tercera versión del diseño de Vincent se hizo en Septiembre del 2018, esto introdujo algunos cambios en la vestimenta, la paleta de colores y el físico del cuerpo de Vincent..

La cuarta versión del diseño fue hecha en base al cambio en el estilo de dibujo de la novela y la necesidad de más consistencia en las ilustraciones de la plantilla, esta versión no fue finalizada.

La quinta versión del diseño de Vincent comenzó luego de que la segunda versión del guión fue escrita, la cual ayudó a enfocar el diseño para esta versión.

Vincent sin lugar a dudas es el personaje que ha tenido la mayor cantidad de cambios a lo largo del proceso de diseño. Esto se debe a que a diferencia del resto del elenco, tuvo problemas para llegar a un diseño satisfactorio. En términos de color, la paleta de Vincent es mucho más estable, el uso del verde tiene la intención de relacionar a este personaje con Katherine en cuanto al tema romántico. De esta manera se utilizó el kraki, marrón y un verde mas cálido para contrastar con la paleta de Katherine.





Paletas de colores: Usando el catálogo de los marcadores *Copic* como punto de partida, el cabello de Vincent es marrón “*Copper*” (E18), su piel es marrón “*Chamois*” (E35), sus ojos son gris “*Warm Gray No.00*” (W-00) y sus iris son verde “*Acid Green*” (YG07).



1- El atuendo principal de Vincent está compuesto por un sweater kraky “*Raw Silk*” (E53), con mangas, cuello y elasticas verde “*Grayish Olive*” (G94), pantalones marrón “*Cashew*” (E79), con zapatos marrón E79, E18 y “*Marroon*” (E77).



2- El segundo atuendo de Vincent, usado durante la escena de la cafetería en el capítulo dos, consiste en una camisa manga larga color gris “*Warm Gray No.0*” (W-0), con puños color gris “*Warm Gray No.6*” (W-6), una camisa verde “*Bronze*” (BG78), pantalones grises “*Warm Gray No.10*” (W-10) y zapatos grises “*Cool Gray No.9*” (C-9) con gris W-0 y suelas verde “*Pale Olive*” (YG95).



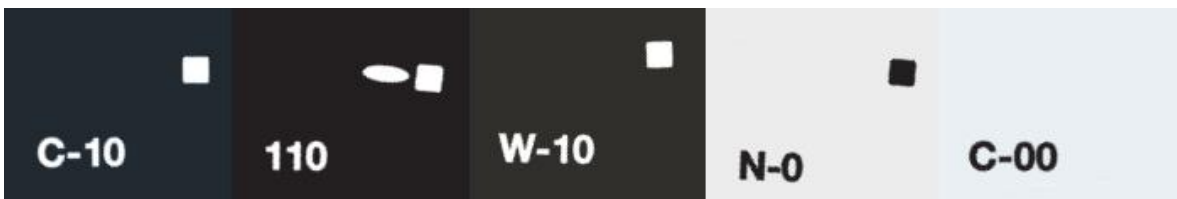
**3-** El tercer atuendo usado por Vincent es para las escenas que toman lugar en el gimnasio, consisten en una camisa gris “Cool Gray No.10” (C-10), con franjas gris W-0, pantalones gris W-10, leggings negros “Special Black” (110) y botas grises “Warm Gray No.8” (W-8) con W-10 y suelas W-0.



**4-** El cuarto atuendo de Vincent, usado durante el capítulo final consiste en una camisa roja “Dark Red” (R89), pantalones negros 110, cinturón marrón “Pecan” (E89) con una hebilla gris “Neutral Gray No.0” (N-0) y zapatos marrón E89 con suelas negras 110.



**5-** El quinto atuendo usado por Vincent, durante la escena donde conoce a Katherine consiste en una camisa gris C-10, pantalones negros 110, un cinturón gris W-10 con una hebilla color gris N-0 y zapatos grises W-10 con suelas negras 110, por ultimo, debajo de su camisa, lleva una franelilla color gris “Cool Gray No.00” (C-00).



**Annie:** Personaje principal de la trama, originalmente iba a ser un personaje de fondo que acompañaba a Katherine durante la primera versión de la

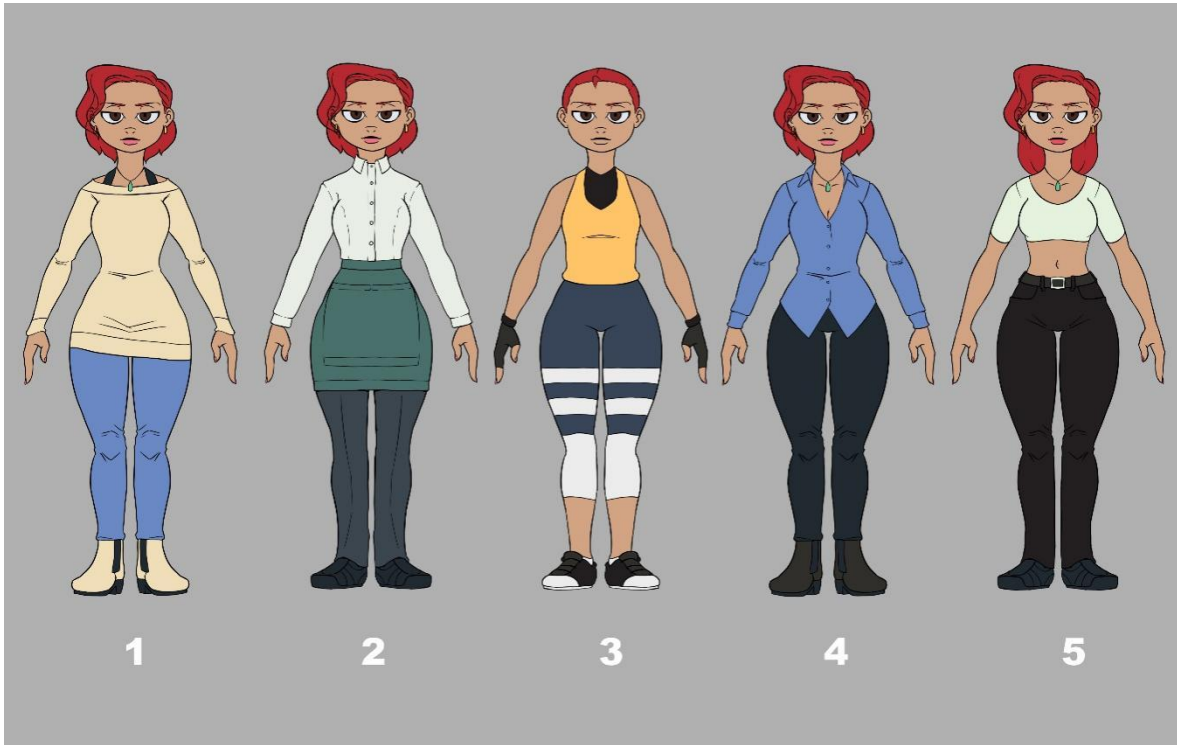
historia, fue convertida en un personaje principal en el primer boceto del guión, Annie era una amiga en común entre Vincent y Katherine. Annie terminó teniendo el rol del miembro “serio” del elenco y de manera secundaria actuar como la voz de la razón permaneciendo de esta manera desde entonces. Annie fue inspirada por las personas que me dieron apoyo y consejos durante los peores momentos de mis relaciones de pareja.



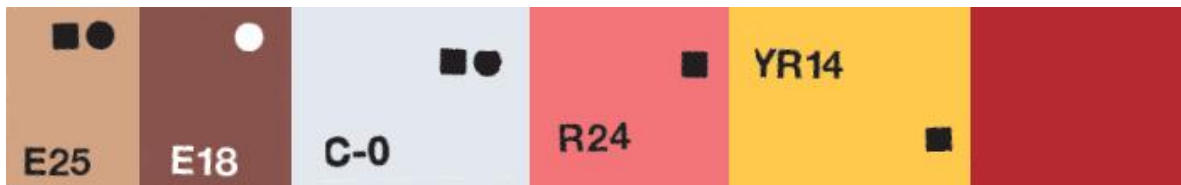
En términos de diseño, dejando de lado el boceto inicial hecho antes del cambio en el estilo de dibujo, Annie fue diseñada para ser físicamente similar a Katherine hasta el punto de que su atuendo principal y sus colores son parecidos a los de la primera versión de Katherine. La razón de esto es debido a que Annie originalmente iba a ser la ex novia de Vincent, usando estas similitudes entre Annie y Katherine como una pista sutil

de esta revelación.

En términos de color, la paleta de Annie se encuentra centrada en azules y kraki para evitar el uso del verde, color usado para conectar las paletas de Katherine y Vincent. Mientras que al mismo tiempo el cabello rojizo servía como alusión a la revelación presente en el primer boceto del guión.



Paleta de colores: Tomando el catálogo de colores de los marcadores *Copic* como referencia trabajé las paletas de colores de Annie, empezando con su piel, en un tono marrón “*Caribe Cocoa*” (E25), sus ojos son el marrón “*Copper*” (E18), el blanco de sus ojos en gris “*Cool Gray No.0*” (C-0), sus labios y uñas están pintados en rojo “*Prawn*” (R24), sus zarcillos son amarillo “*Caramel*” (YR14), por último, el cabello de Annie es un rojo personalizado ( $R:183, G:041, B:048$ ) esto se debe a las limitaciones en la paleta de *Copics*, que no tienen un rojo lo suficientemente oscuro e intenso o un marrón lo suficientemente rojizo para dar un contraste apropiado con su tono de piel.



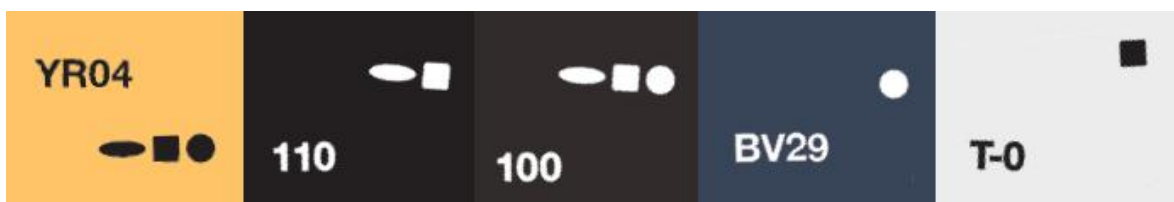
- 1- El conjunto básico de Annie consiste en un sweater color kraki “*Light Camel*” (E55) una franelilla gris “*Cool Gray No.10*” (C-10) debajo del sweater, un collar verde “*Malachite*” (G16), unos pantalones azules “*Clematis*” (B66) y botas kraki E55 con gris C-10.



- 2- El uniforme de trabajo de Annie, que utiliza en todas las escenas en la cafetería, está compuesto por una camisa color verde “*Gray Sky*” (BG90), pantalones gris “*Cool Gray No.9*” (C-9), zapatos gris C-10 y un delantal verde “*Bronze*” (BG78) completando el conjunto.



- 3- En las escenas que toman lugar en el gimnasio, Annie utiliza una camisa sin mangas amarilla “*Chrome Orange*” (YR04) con un top negro “*Special Black*” (110) debajo, unos guantes negro “*Black*” (100) con negro 110, unos leggings púrpura “*Slate*” (BV29) con gris “*Toner Gray No.0*” (T-0) y unas botas negras 100, con negro 110 y suelas gris T-0.



- 4- Durante el capítulo final, Annie utiliza una camisa azul B66, un collar verde G16, con pantalones gris C-10 y zapatos grises “Warm Gray No.10” (W-10) con gris C-10.



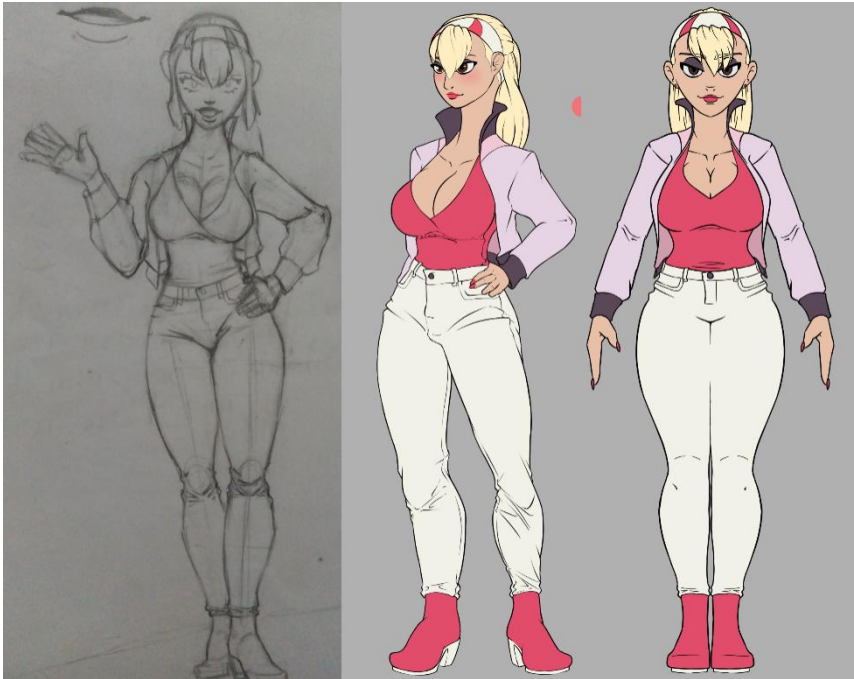
- 5- Durante la escena donde Katherine y Vincent se conocen, Annie utiliza un top verde “Dim Green” (G40), un collar verde G16, unos pantalones negros 110 con un cinturón gris W-10 y una hebilla verde G40 y unos zapatos gris C-10.



**Catherine:** La antagonista de la trama, originalmente iba a ser un personaje de fondo que acompañaría a Katherine durante la primera versión de la historia, fue convertida en un personaje principal en el primer borrador del guión. Catherine inicialmente fue inspirada por experiencias no satisfactorias en relaciones mis relaciones románticas.

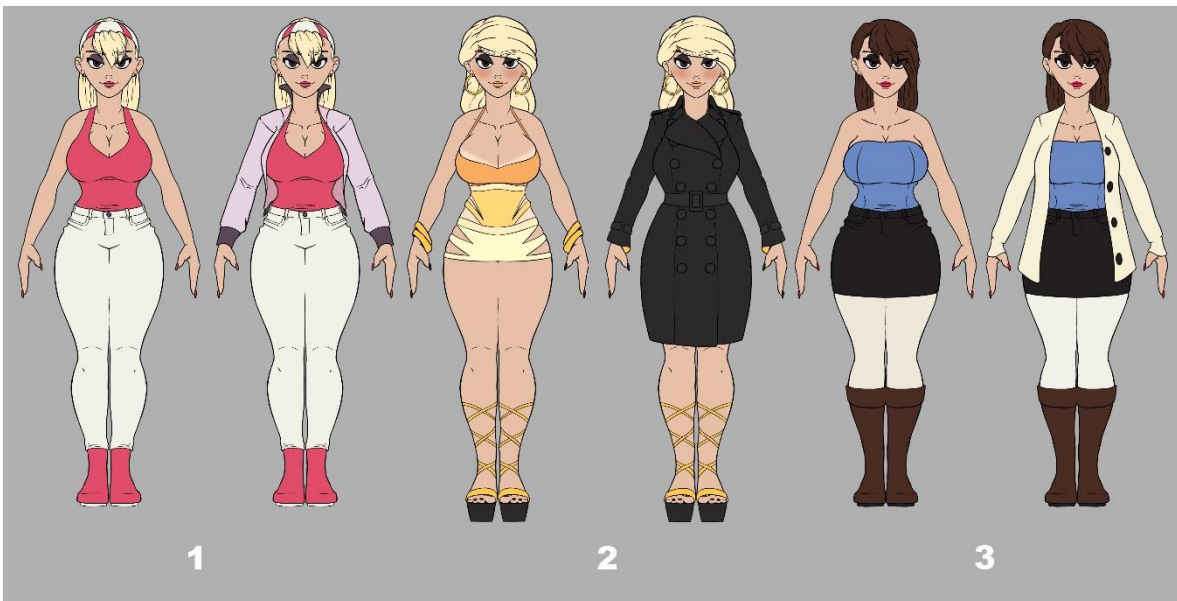
Catherine fue usada para jugar un poco con la típica dinámica del triángulo amoroso tan común en las historias románticas.





En términos de diseño, Catherine realmente no ha tenido cambios importantes desde su primer boceto, ella fue diseñada para contrastar con Katherine en tantos aspectos como fuese posible. En cuanto al color, la misma idea está

presente, mientras que la paleta del atuendo principal de Katherine está compuesto por verdes con colores oscuros para realzar su cabello anaranjado rojizo, la paleta de Catherine contiene magentas con colores claros y cabello rubio para evitar un fuerte contraste de tonos entre el cabello y la ropa.



Paleta de colores: Usando el catálogo de marcadores *Copic* como referente, el cabello de Catherine es teñido en amarillo "*Buttercup Yellow*" (Y21) con cejas e iris marrón "*Cashew*" (E79) con el blanco de sus ojos en gris "*Cool Gray No.0*" (C-0), su tono de piel bronceado es en marrón "*Light Suntan*" (E13), su tono natural es un kraky "*Soft Sun*" (E21), por Catherine usa sombra en sus ojos color púrpura "*Argyle Purple*" (RV99), por último, sus labios, rubor, zarcillos y uñas están en rojo "*Strong Red*" (R46).



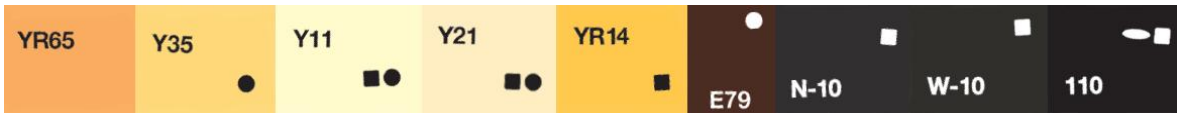
1- El atuendo principal de Catherine está compuesto por una camisa y zapatos color rojo R46, los pantalones y las suelas de las botas son gris "*Warm Gray No.00*" (W-00), un cintillo en gris W-00 y rojo R46 con una chaqueta violeta "*Grayish Cherry*" (RV91), con rosa "*Rose Pink*" (R81), puños y cuello en púrpura RV99 con el color de la tela interna en violeta "*Begonia*" (RV63).



2- El segundo atuendo usado por Catherine, específicamente durante el capítulo final está compuesto por un vestido ajustado y revelador en anaranjado "*Atoll*" (YR65), amarillo "*Maize*" (Y35), amarillo "*Pale Yellow*" (Y11) y amarillo Y21, junto al vestido, Catherine usa joyería dorada "*Caramel*" (YR14), sus sandalias de plataforma en el mismo YR14 con suelas grises "*Neutral Gray No.10*" (N-10), sus uñas y sombras de ojos



en el mismo gris N-10, sus labios en YR65 con rubor en su rostro color E79, por último, completando su atuendo, ella utiliza una chaqueta gris N-10, con botones y hebilla de color gris “Warm Gray No.10” (W-10) con un cinturón negro “Special Black” (110).



**3-** El tercer atuendo usado por Catherine, específicamente en el capítulo 5, consiste en un top azul “Clematis” (B66), una falda corta negro 110, pantimedias gris W-00, botas marrón E79, con un sweater kraky “Bisque” (E30), en este atuendo el cabello de Catherine es marrón E79, por ultimo, la sombra en sus ojos es negro 110, sus labios y uñas son rojo “Lipstick Red” (R29).



**Luis y Mario:** Los únicos personajes secundarios de la historia, fueron introducidos en el primer boceto del guión, inicialmente eran personajes de fondo que acompañarían a Vincent en la primera versión de la historia, después fueron convertidos en personajes secundarios durante el primer boceto. En este momento estos personajes formaron



parte del círculo de amigos de los protagonistas en el segundo boceto.

A diferencia de los personajes principales Mario y Luis fueron diseñados una vez que sus papeles en la historia estaban claramente definidos, sus apariencias no cambian mas allá de esta versión.



Paleta de colores: Usando el catálogo de marcadores *Copic* como referente, el cabello de Luis es marrón “*Burnt Umber*” (E29), su piel es kraky “*Sand*” (E33), sus ojos son gris “*Cool Gray No.00*” (C-00), sus iris son azul “*Stratospheric Blue*” (B69), por su parte, el cabello de Mario es marrón “*Cashew*” (E79), su piel es kraky “*Toast*” (E34), sus ojos son gris C-00 y sus iris son gris “*Cool Gray No.9*” (C-9).

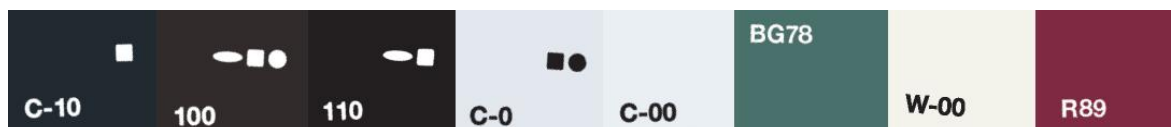


- 1- El primer atuendo usado por Luis, durante el capítulo cinco consiste en una camisa verde “*Malachite*” (G16), una chaqueta gris “*Cool Gray No.10*” (C-10), sus pantalones son negros “*Special Black*” (110), sus botas son gris “*Warm Gray No.10*” (W-10) con gris “*Warm Gray No.6*” (W-6).

Por su parte, el atuendo de Mario, durante el mismo capítulo consiste en una camisa vino tinto “*Dark Red*” (R89), una chaqueta marrón “*Dark Bark*” (E49), con marrón E79, una hebilla gris “*Cool Gray No.0*” (C-0), pantalones negros 110, y zapatos negros “*Black*” (100) con suelas negras 110.



- 2- El segundo atuendo usado por Luis y Mario son sus uniformes de trabajo, los cuales consisten en pantalones gris C-10, zapatos color negro 100 con suelas negras 110, un cinturón negro 110, con una hebilla gris C-0, por su parte, Luis usa una camisa gris C-00 con un chaleco verde “*Bronze*” (BG78), mientras Mario utiliza una camisa gris “*Warm Gray No.00*” (W-00) con un chaleco R89.



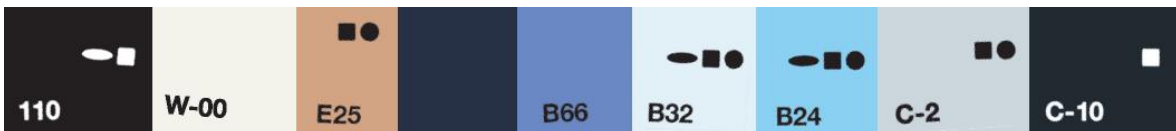
**Marvél y El Arácnido:** Creados para el primer boceto del guión y aparecen durante el primer capítulo antes de la entrada en escena de Katherine y Vincent. A pesar de lo limitado de su papel en la trama, ellos pasaron por un proceso similar al de los personajes principales, en un intento de evitar que pudiesen ser percibidos como personajes genéricos.



En términos de diseño mientras que Marvel tuvo cambios mínimos, El Arácnido tuvo un re-diseño considerable para separarlo de su inspiración principal.

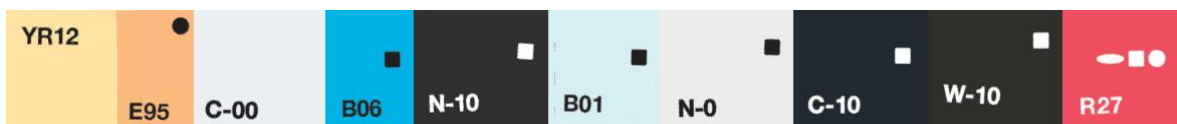
Paletas de colores, tomando el catálogo de colores de *Copic* como referencia:

La paleta de colores de El Arácnido consiste en su bello facial e iris en negro “*Special Black*” (110), sus ojos son gris “*Warm Gray No.00*” (W-00), su piel es marrón “*Caribe Cocoa*” (E25), la ropa de El Arácnido consiste en un azul personalizado (*R:038, G:048, B:070*) que transiciona a un azul “*Clematis*” (B66), con bordes azul “*Pale Blue*” (B32), sus pantalones también tienen secciones en azul “*Sky*” (B24) que transicionan a gris “*Cool Gray No.2*” (C-2), por ultimo utiliza rodilleras y coderas gris “*Cool Gray No.10*” (C-10) finalizando el conjunto.



La paleta de colores de Marvel consisten, comenzando con su cabello amarillo “*Loquat*” (YR12), su piel es marrón “*Tea Orange*” (E95), sus

ojos son gris “Cool Gray No.00” (C-00), sus iris son azul “Peacock Blue” (B06), su maquillaje consiste en sombra gris “Neutral Gray No.10” (N-10) en sus ojos con marcas azul “Mint Blue” (B01) bajo sus ojos, su ropa consiste en un top y vendajes en sus piernas color gris “Neutral Gray No.0” (N-0), una chaqueta, pantalones, zapatos y protectores color gris C-10, N-10, y gris “Warm Gray No.10” (W-10) con una mascara y cinta al rededor de su cintura color rojo “Cadmium Red” (R27) finalizando su conjunto.



**3- Los escenarios:** El número de escenarios es considerablemente menor que el número de personajes en la historia y sus atuendos.

Los escenarios usados en la historia son: La cafetería, el bar, el gimnasio, el restaurante de comida rápida y el callejón.

**La cafetería:** Es el lugar de trabajo de Annie y Katherine y donde la mayoría de la primera mitad de la historia toma lugar. Fue inspirado en cafeterías y panaderías como la panadería El Llano. Por medio de una paleta de marrones y colores cálidos, se buscó dar un ambiente acogedor al lugar.

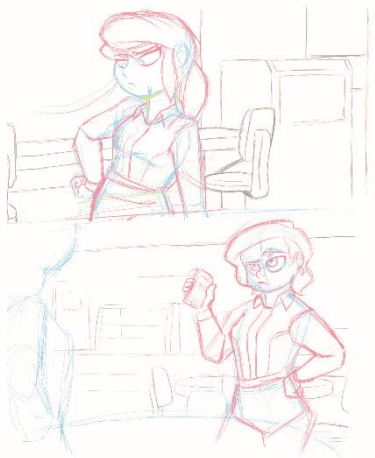
**El bar:** Originalmente este lugar iba a ser utilizado únicamente para el final de la historia. La paleta de colores aunque similar a la de la cafetería al estar conformada de marrones, la iluminación es notoriamente más oscura.

**El gimnasio:** debido a la cantidad de capítulos que ocurrían en la cafetería, decidí que necesitaba un cambio de escenarios para las escenas entre Annie y Katherine. La paleta de colores del gimnasio se encuentra enfocada en grises y negros para proveer contraste respecto a los otros escenarios.

**El restaurante de comida rápida:** Este escenario fue elegido principalmente para la escena donde Katherine ahoga sus penas en comida chatarra, la paleta de colores centrada en azul blanco y rojo fue inspirada por la cadena *Burger King*, mientras que la mascota del restaurante, un personaje reciclado que diseñé durante el mismo periodo de tiempo, cuando comencé los planes para la primera versión de la historia es una parodia de las mascotas de *McDonald's* y *Wendy's*.

**4- Creación de las páginas:** El siguiente paso en el proceso de la creación de la novela es la conversión del texto a las páginas del cómic. Usualmente para este proceso, se habría hecho una segunda versión del guión donde cada página es descrita viñeta por viñeta donde se describen las acciones y diálogos específicos para las respectivas viñetas.

Durante la creación de esta novela, el método utilizado fue más empírico, donde se tomaron párrafos de texto para comenzar el proceso de dibujo, el cual está dividido en los siguientes pasos:



**Boceto:** el primer paso para el desarrollo de la página fue el boceto, en este paso se define primero el número de viñetas que la página contendrá, el número de personajes, sus posturas, lenguaje corporal, si contendrán o no fondo, así como la ubicación de los globos de diálogo.

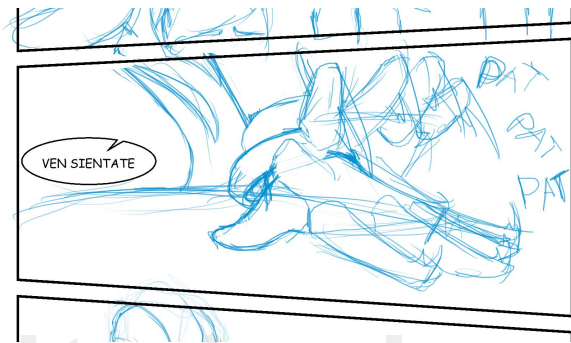
Todo este proceso fue definido en base a estándares específicos dependiendo del elemento que se pone en posición.

Empezando con la viñeta, el elemento primario que contiene todos los otros elementos de la página, estas son puestas en posición en base a cuales “tomas” en particular buscaba representar, dichas tomas fueron elegidas con la intención de representar periodos de tiempo, una viñeta grande implica un periodo de



tiempo relativamente largo, viñetas más cortas, por supuesto, representan periodos de tiempo más cortos, que tan rápida o lenta es la sucesión de escenas representadas es completamente dependiente del tipo de transición utilizada entre viñetas, cosa que es explicada en mayor detalle en la sección de esta monografía que habla acerca de la cuneta. Cabe destacar, un limite auto impuesto fue el de mantener un máximo de 5 viñetas por pagina, esto fue por el deseo de mantener una buena legibilidad de lo que ocurre en las paginas ya que un mayor numero de viñetas exige que dichas viñetas sean mas y mas pequeñas.

Un ultimo elemento a mencionar sobre las viñetas fue el uso de sus bordes como herramienta compositiva, el uso de los bordes en angulo no fue unicamente una decisión estética, fue usado para guiar la composición de los elementos dentro de la viñeta con mayor prioridad en la pagina dándole más espacio en la pagina y por consiguiente mas peso compositivo. Debido a la naturaleza de las viñetas, a menos que estas se apilaran una sobre la otra, el cambio en el angulo del borde de una viñeta termina afectando el de la viñeta



adyacente, como consecuencia la elección del angulo de las viñetas tiene influencia directa en guiar la mirada del lector a través de la pagina.



Durante la fase del boceto, una vez que las viñetas fueron establecidas, los dos elementos mas importantes de la composición fueron los personajes y los globos de dialogo, de ambos elementos, estos últimos, los globos de dialogo recibieron un poco mas de prioridad a la hora de ser implementados en las paginas, debido a su naturaleza representando el dialogo y como una

de las herramientas para representar el paso del tiempo dentro de cada viñeta, estos fueron implementados en las composiciones poniendo prioridad en el orden de lectura, funcionando como una guía para la mirada del lector a través de la pagina.

Como herramientas para la representación del paso del tiempo, uno de los métodos más usado fue la imposición de un globo de dialogo sobre otro, actuando como una representación visual de un personaje interrumpiendo a otro.



Debido la prioridad puesta en los globos de dialogo, como herramienta narrativa, la presencia de estos influyó en gran medida como otros elementos, en particular, como los personajes fueron implementados en la escena.

Aun así, las imposiciones de los globos de dialogo no eran absolutas, y estos se vieron influenciados por las imposiciones de las viñetas.

Dicho esto, los demás elementos en las paginas: personajes, fondos y ángulos de cámara en particular, fueron los más flexibles a la hora de trabajar en la composición, obligados a obedecer las imposiciones de las viñetas y las posiciones de los globos de dialogo los personajes y fondos se vieron influenciados por otro elemento importante, la "cámara" la cual representa el punto de vista del lector.



La “cámara” es simplemente el termino que utilizo para referirme al punto de vista usado para representar los elementos en la viñeta, su posición y angulo fueron decididos en base a la forma de la viñeta y la posición de los globos de dialogo, de para asegurar que los personajes estuviesen centrados en la “toma”, en cuanto a como los personajes fueron en marcados, esto se hizo siguiendo las reglas compositivas usadas en la fotografía como lo son ángulos en picada, tomas de cuerpo completo, retrato y demás.

Una vez que la posición de la cámara es elegida solo queda la implementación de los personajes y fondos, siguiendo una composición simple usando un primer plano, segundo plano y tercer plano de ser necesario.

Durante todo este proceso, estos 3 grupos de elementos fueron implementados en conjunto, empezando desde un punto de vista general antes de pasar a trabajar viñeta por viñeta, en ningún momento durante todo este proceso se hizo uso de elementos como la cuadrícula compositiva, en su lugar el trabajo de composición fue guiado más que nada por instinto respecto a que funcionaba desde un punto de vista lectivo e ilustrativo.



**Entintado:** el siguiente paso una vez que los bocetos están finalizados es el del entintado, en el cual las líneas finales de la ilustración, posiblemente el paso más largo y tedioso de todo este proceso.

En el estilo de dibujo usado para la novela, al ser inspirado por los cuadros hechos en celuloide para series animadas como lo fueron la liga de la justicia, *Batman* la serie animada y la serie animada de *Superman* de finales de los 90s y comienzos de la década del 2000, las líneas

finales necesitan ser limpias y hechas en la menor cantidad de trazos posible para asegurar curvas suaves y definidas, como consecuencia, esto conlleva repetir el

trazo tantas veces como sean necesarias para lograr el acabado deseado, un proceso que no es necesariamente difícil de hacer, simplemente es repetitivo.

**Colores planos:** este es un paso facilitado por el hecho de que las páginas de la novela fueron hechas por medios digitales haciendo uso de un pincel binario, este es el primer paso del coloreado donde se aplican los colores base de la imagen.



**Tonalidades:** Una vez aplicados los colores planos, el siguiente paso es la aplicación de luces y sombras, durante este paso se busca la generación de volúmenes, separación de planos y el establecimiento del ambiente en la escena específica y en ciertos casos, la selección correcta de colores ayuda a establecer la hora del día en que la escena toma lugar.

Tomando influencia en series animadas, con el beneficio secundario de reducir el tiempo de trabajo, las tonalidades fueron hechas siguiendo un estilo conocido como “*cel shade*” el cual usa bordes definidos en el

cambio de los tonos con la finalidad de imitar el acabado del pintado de cuadros de animación hechos en celuloide, por ende el “cel” en “cel shade”



**Retoques y finalización:** Este último paso se utiliza para la aplicación de los últimos detalles del acabado de la imagen, en particular la aplicación de líneas blancas sobre ciertos bordes de los personajes y la aplicación de tramados en forma de puntos en las sombras del escenario con la intención de reforzar la separación de planos y la separación de figura fondo respectivamente.

Para concluir con este capítulo, el proceso para la producción de la novela fue una serie de iteraciones y reiteraciones, la idea original de la historia fue descartada antes de si quiera escribir una palabra del guión y la historia que llegó a ser plasmada en las páginas pasó por al menos 3 revisiones mayores y docenas de cambios menores y mayores durante el proceso de dibujo que el guión presente en los anexos no coincide completamente con los eventos presentes en las páginas.

Por su parte, el proceso de la producción de las páginas es el resultado final de dos factores, el primero es una serie de decisiones tomadas de manera consciente con la idea de lograr que el proceso de dibujar las páginas fuese tan eficiente como se pudiese y al mismo tiempo mantener un nivel de calidad en el resultado final que fuese aceptable. El segundo factor es un poco mas complicado de explicar, pero, en términos básicos a lo largo del proceso de dibujar cientos de viñetas, una tras otra, llevó a una cierta rutina, una simplificación y consolidación del diseño de los personajes y del proceso de ejecución de las paginas, esto,

desafortunadamente llevó a la necesidad de tener que volver a dibujar las paginas de los primeros capítulos conforme estos eran entintados para que las ilustraciones fuesen mas consistentes con aquellas de los últimos capítulos, una decisión que hizo el proceso de cada pagina individual ligeramente mas largo, pero un compromiso necesario para asegurar una experiencia mas consistente de principio a fin para el lector.

Equipo para el proyecto:

- Una tableta Genius EasyPen 340.
- Laptop Lenovo G485.
- Manga Studio 5.0.

[www.bdigital.ula.ve](http://www.bdigital.ula.ve)

## CONCLUSIÓN

Con este trabajo de investigación, uno de los objetivos fue el de presentar la narrativa gráfica como una metodología artística que vale la pena explorar, no como tema de trabajo, si no como medio de expresión, ofreciendo la posibilidad de alcanzar nuevos espectadores. Durante el proceso de investigación el proyecto evolucionó en una dirección particular donde se tiene la esperanza de que sirva como punto de partida para aquellos interesados en adoptar esta área de trabajo como el foco de sus carreras artísticas.

Por su parte la parte practica del proyecto, la novela en sí sirvió de experiencia, poniendo a prueba no solo los conocimientos teóricos que tenia respecto a la narrativa gráfica y su ejecución tanto en áreas donde ya tenia experiencias personales como lo era el área ilustrativa, con cada pagina siendo una evaluación del método de trabajo y como alcanzar mayor eficiencia sin sacrificar la calidad del trabajo finalizado, si no también poniendo en practica disciplinas con las cuales tenia entre poca y ninguna experiencia como lo son la escritura de un guión narrativo y la ejecución de un proyecto a esta escala.

En retrospectiva, el trabajo puesto en el guión narrativo para la novela fue simultáneamente catártico y uno de los mas difíciles de poner en marcha a lo largo del tiempo dedicado al proyecto, especialmente cuando se tiene en cuenta que el guión es la línea de comunicación mas directa entre el autor y el lector, llevando a un delicado balance entre el deseo de escribir una historia que fuese entretenida y el deseo de mandar un mensaje, con múltiples revisiones hechas para ajustar este balance.

Dicho esto, a pesar de los altibajos atravesados durante el proceso de este proyecto, se puede decir sin duda que sirvió como una experiencia formativa y vale la pena seguir explorando lo que pueda hacer con esta línea de trabajo.



- **Estrada, E.** (2014). Creación de personajes y narrativa visual de la novela gráfica Y: The Last Man: desarrollo de Imagen Visual para la empresa Artindustria. 1st ed. [ebook] Guatemala, Guatemala: Universidad Rafael Landívar, pp.19-24. Disponible en:  
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/03/05/Estrada-Evelyn.pdf>
- **José Fermín.** (2019). ([www.blog.jefsescritor.com/que-es-un-arco-de-personaje-y-como-construirlo/](http://www.blog.jefsescritor.com/que-es-un-arco-de-personaje-y-como-construirlo/)).
- **Flanagan Mark.** 2019. [www.thoughtco.com/what-is-narrative-arc-in-literature-852484](http://www.thoughtco.com/what-is-narrative-arc-in-literature-852484)
- **Gonzalos,** 2018. [www.espaciolibros.com/la-novela-romantica/](http://www.espaciolibros.com/la-novela-romantica/)
- **Harvey R.C.** (2003). Carta escrita en respuesta a la columna del Times magazine: "The Graphic Novel Silver Anniversary" Disponible en:  
<https://www.webcitation.org/5s3w0iCkD?url=http://www.time.com/time/columnist/arnold/article/0%2C9565%2C547796%2C00.html>
- **JPimat.** 2017. [www.comoescribirbien.com/tipos-de-personajes/](http://www.comoescribirbien.com/tipos-de-personajes/)
- **Raffino María Estela.** 2019. [www.concepto.de/personaje/](http://www.concepto.de/personaje/)
- **Uriarte Julia,** 2019. [www.caracteristicas.co/novela-romantica/](http://www.caracteristicas.co/novela-romantica/)
- **Vogel, Carol** 2012). <https://www.nytimes.com/2012/04/06/arts/design/a-new-traveling-show-of-lichtenstein-works.html>
- <https://comicvine.gamespot.com/johnathan-wayshak/4040-54857/>
- <https://comicvine.gamespot.com/michael-atyeh/4040-13195/>
- <https://web.archive.org/web/20131220150049/http://www.lambiek.net/artists/m/mignola.html>
- <https://comicvine.gamespot.com/kris-oprisko/4040-44835/>
- <https://comicvine.gamespot.com/ashley-wood/4040-5034/>

- <https://comicvine.gamespot.com/bryan-lee-omalley/4040-56418/>
- <https://archive.org/details/ClassicsIllustrated001TheThreeMusketeers>
- <https://archive.org/details/citizen1366000okub0>
- <https://archive.org/details/ComicsNovel01AnarchoDictatorOfDeath1947>
- <https://www.amazon.com/Rhymes-Lust-Arnold-Drake/dp/1593077289>
- <https://dle.rae.es/?id=A2NWzQi>
- <http://composicionarte.blogspot.com/2013/05/composicionarte.html>
- <https://365enfoques.com/video-reflex/tipos-de-planos-cine/>

www.bdigital.ula.ve



## Anexos

### Guion de Katherine: Sueños, Ilusiones y Alucinaciones:

#### Capítulo 1

En una calle ciega, bloqueada por dos autos y un par de callejones cerrados por rejas, los edificios, compactos de varios pisos de altura son todo lo que se puede ver, este ring improvisado se encuentra iluminado por anuncios de neón y los postes de luz, se encuentran dos luchadores enfrentándose.

Marvél ataca con tres puñetazos directos, dos patadas bajas al costado del torso, El Arácnido la agarra de la pierna con su mano derecha, la jala, haciéndola perder el equilibrio y con su mano izquierda la agarra del rostro, mueve la mano derecha y la cruza entre las piernas y la levanta sobre sus hombros boca arriba y ejecuta un “*Powerbomb Argentino*”.

El Arácnido salta para ejecutar un *Drop Kick*, Marvél esquiva y se levanta en lo que ella corre a intentar dar un rodillazo al El Arácnido de espaldas, este responde con un codazo que la detiene en seco.

Con furia en sus ojos, el codazo de El Arácnido es seguido por un gancho izquierdo el cual al impactar en Marvél hace que ella se transforme en una nube de humo, acto seguido Marvél salta en la espalda de El Arácnido y le tuerce el cuello antes de saltar de su espalda, Marvél aprieta sus puños antes de empezar a correr hacia él para atacarlo con una ráfaga de puñetazos, acto seguido, Marvél en un “*poof*” de humo se transporta al aire justo encima de ella misma y lanza una patada voladora hacia El Arácnido para acabar el combo.

“¡K-O!” Grita el anunciante mientras se muestra en la pantalla.

-Marvél: “¡Hmph! Patético.”

-Katherine: “*MAMAHUE-*”. (Su grito es interrumpido por falta de espacio en la página).

-Vincent: “¡JAJAJAJA! No sé para que me sigues retando, ¡nunca vas a ganarme!”. Dice Vincent lleno de confianza a una Katherine exasperada.

-Katherine: “La humildad por delante ¿Uh?”.

-Vincent: “¿Y? Nunca me has ganado en *Urban Contender (Street Fighter)*, *Lethal Vrawl (Mortal Kombat)*, *Spirit Durendal (Soul Calibur)* o *Barely Alive (Dead or Alive)*”. Dice Vincent irradiando un aura de presunción impresionante.

-Katherine: “...”. Katherine hace un puchero.

-Katherine: “!”. Katherine con cara de eureka.

-Katherine: “¡Pero yo siempre te gano en *Crash Bros (Smash Bros)!*”. Exclama Katherine mientras apunta a Vincent de manera acusadora.

-Vincent: “¿Eh? *Crash Bros* no es un juego de pelea, es un juego de plataformas glorificado”.

-Katherine: “¡Contigo siempre es eso o culpa de los controles!”.

-Vincent: “¡¿Que juego de pelea tiene solo un botón para atacar?! Aunque, ¿quizás más de dos botones es muy complicado para ti?.”. Dice Vincent de manera burlona.

-Katherine: “¡Sigue burlándote! No es como si fueses capaz de ganarme en una lucha real”. Dice Katherine de manera desafiante.

-Vincent: “¡Intentalo, como si fuese a contenerme!”.

-Katherine: “¡COMO SI LO NECESITARA!” Grita una Katherine desafiante antes de lanzarse a taclear a Vincent.

Usando el peso de su cuerpo Katherine logra hacer retroceder a Vincent un par de pasos, Vincent se suelta de los brazos de Katherine y gira, haciéndola perder el equilibrio, desde atrás él la agarra del abdomen y la sostiene contra su cuerpo.

*Vincent desliza sus manos dentro de la camisa de Katherine y avanza hacia su pecho, mientras con su otra mano hace que Katherine gire su rostro hacia él.*

-Katherine: “¡V-Vincent!, ¡¿Que haces?!.” Dice una Katherine sonrojada sin saber como reaccionar.

-Vincent: “Te advertí que no iba a contenerme.” Le susurra a Katherine antes de besarla.

*Katherine se deja llevar por la situación y abraza la cabeza de Vincent de manera que no pueda dejar de besarla, al mismo tiempo, la mano de Vincent, se abre paso a la zona mas íntima de la joven chica.*

Las sensación de un jalón en su estómago y sus pies desprendiéndose del suelo traen a Katherine de vuelta a la realidad.

-Katherine: “¿Uh? Vince-.”

Katherine no tiene tiempo de terminar de hablar cuando es sometida a un Suplex Alemán, que acaba con la pelea.

-Vincent: “¡RrrrrAAAARG!”.

## Capítulo 2

En la cafetería, Vincent va de salida luego de recibir su café.

-Katherine: "Recuerda pasar por mí más tarde."

-Vincent: "Dale."

Dice Katherine desde atrás de la caja. Después de que la campanilla de la puerta tintinea, Katherine deja salir un suspiro de exasperación que llama la atención de Annie.

-Annie: "¿Sabías que cuando suspiras, estás dejando escapar tu felicidad?" Dice Annie en tono burlón.

-Katherine: "¿Eh?." Katherine solo responde por una mirada de fastidio sin cambiar su cara de exasperación.

-Annie: "Déjame adivinar, ¿Lo de siempre?. Pregunta Annie, a lo que Katherine responde con un puchero.

-Annie: " Ya veo, ¿Desde cuando intentas llamar su atención?".

-Katherine: "N-no sabría decirte..." Se sonroja manteniendo el puchero.

*La escena ocurre en la misma cafetería, Katherine se encuentra en la barra atendiendo clientes, se escucha la campana de la puerta y se ve a Vincent entrar al local y se dirige a donde se encuentra ella.*

-Katherine: "Ah, ¡Vincent! ¿Como estás? ¿Te sirvo lo de siempre?".

-Vincent: "Katherine, hol-yaawww." Vincent bosteza a media frase.

-Vincent: "Podrías darme algo fuerte está ves? Estoy muriendo de sueño..." Continúa Vincent con el cansancio palpable en su rostro.

-Katherine: "No te preocupes, sé lo que necesitas." Responde con confianza.

-Vincent: "Bueno, ya de por sí sé que eres tú a quien necesito..." Dice Vincent con una sonrisa somnolienta.

Katherine es tomada por sorpresa por esto, haciendo que su corazón dé un brinco, logrando mantener esta reacción para ella misma, Katherine toma su orden.

-Katherine: "Je jejeje, ¿Y no quieres algo más?". Pregunta Katherine tratando de mantener el contacto visual mientras está sonrojada.

-Vincent: "Nah, por ahora eso es todo".

-Katherine: "Vale entonces es solo un expreso concentrado, eso serán..."

Mientras Katherine está de espaldas preparando el café.

-Katherine: "Jejeje, ¿todo lo que necesitas? ¿que querrás decir con eso?" Katherine se sumerge en sus pensamientos mientras imagina una versión idealizada de Vincent que le dice "Buenos días bebe", mientras la mente de Katherine divaga, ella pone una cantidad excesiva de café en la máquina.

Katherine pone la bandeja con el vaso del café de Vincent en el mostrador, un café más negro que una noche sin luna, más caliente y amargo que el infierno mismo, un café que excede un aura homicida con solo existir.

-Vaso de café: "Muereeee." Murmura el café mientras forma una calavera con sus burbujas.

Por un momento Katherine y Vincent se quedan viendo ese vaso.

-Katherine: "Espera... Creo que sería mejor si lo hago de nuevo..." Dice Katherine dándose cuenta de inmediato que ocurrió con una expresión preocupada en su rostro.

-Vincent: "No no, no hará falta, está bien así. Gracias Katherine, nos vemos luego."

-Katherine: "¿Estas seguro?". Dice Katherine fallando en disimular su preocupación.

Vincent toma su vaso y se da la vuelta comenzando a tomarse el café sin miramientos, para el momento en que él llega a la puerta, desecha el vaso vacío en la papelera al lado de la puerta y continúa su camino por la calle, con sus ojos abiertos como platos, Vincent exala una bocanada de vapor caliente.

Por su parte, Katherine, luego de ver lo que acaba de ocurrir se queda viendo al espacio con una mirada de miedo en sus ojos y sólo un pensamiento en su cabeza.

-Katherine: "Lo siento..."

## Capítulo 3

- Annie: “¡PFFF! JAJAJAJA ¿ES EN SERIO?”. Dice Annie mientras se ríe a carcajadas.
- Katherine: “¡Deja de reírte! ¡Pensé que iba a morirse!”
- Katherine: “En todo caso... Por lo menos no se lo tomó personal.”
- Annie: “Con razón ya no compra expresos aquí”.
- Annie: “Entonces, fue luego de eso que me pediste ayuda ¿no?”.
- Katherine: “See, básicamente fue luego de ese punto.”
- Katherine: “¿Será que no soy de su tipo?”.
- Annie: “¡Pfff!” Dice Annie con expresión de fastidio. “Ya te lo he dicho antes, la única preferencia que él tiene es por las pelirrojas”.
- Katherine: “Si, pero eso no parece haber sido de mucha ayuda”.

**En el primer día que ella aparece con su cabello teñido de rojo Katherine sé encuentra barriendo la tienda mientras Vincent va de salida.**

-Katherine: “¡Ah! ¡Vincent!” dice Katherine, emocionada al notar a Vincent, se dirige a toda velocidad hacia él.

-Katherine: “hola...”. Dice Katherine, brillando a la expectativa de la reacción de Vincent ajusta su peinado.

-Vincent: “Hola... eh... veo que estás radiante hoy, no puedo quedarme mucho, cuídate”. Dice Vincent mientras sale de la tienda.

**De vuelta en el presente.**

-Annie: “Dirás eso, pero recuerdo cómo estuviste el resto del día”. Dice Annie, recordando cómo Katherine se pasó el resto de su turno murmurando “Jeje, radiante” con una sonrisa boba en su cara.

-Katherine: “¡E-en todo caso, por lo menos no terminé humillándome como en aquella fiesta!” Dice Katherine haciendo un puchero.

-Annie: “¡OHHH! ¿no fue en esa fiesta donde-“.

-Katherine: “¡NO LO DIGAS!”. Grita Katherine horrorizada.

-Katherine: “Eso fue vergonzoso... Quien querría estar con alguien luego de eso...”

-Annie: “heh, nah, no es por eso que no has logrado hacer ningún avance con él, ¿no deberías tratar de ser más, tu sabes, pro-activa?”.

-Katherine: “¿Que? ¡NO! ¡No puedo!”. Dice Katherine sorprendida.

-Annie: “¿Uh? ¿por qué no? Llevas meses intentando con sutileza y eso no va a funcionar, ¿sabes?”. Dice Annie con exasperación.

-Katherine: “Amm... es.. es porque escuché que a los hombres no les gusta que los persigan...”  
Dice Katherine amargada.

-Annie: \*Exhalación\* “Katherine, ¿acaso eres idiota?... ¿Ya tienes cuanto? ¿Como un año con estos juegos? ¿Hasta cuando vas a seguir? Las indirectas no funcionan, ¿Qué planeas hacer? ¿Solo sentarte allí y esperar a que el milagrosamente pueda leer tu mente y te pida salir?, ¿Que pasará si comienza a salir con otra persona mientras...?”

Mientras las palabras de Annie golpean a Katherine como dagas, ella se voltea y deja de hablar al fijarse que ésta última no responde.

-Annie: “¿Katherine?”.

-Katherine: “No tenías que ser así...” Murmura conteniendo sus lágrimas.

-Annie: “¿Qu-.”

-Katherine: “¡NO TENIAS QUE SER TAN HONESTA!”. Grita enfurecida.

## Capítulo 4

Más tarde ese día, Katherine aún refunfuñando por su pataleta de más temprano está limpiando las mesas cuando Annie la llama.

-Annie: “¿ya estás de mejor humor?”. Le pregunta a Katherine, quien le responde con una mirada punzante

-Katherine: “See, ¿por qué preguntas?”. Le responde mientras trabaja.

-Annie: “Porque quiero saber, ¿por qué vas tras de Vincent? No pensé que unas palabras bonitas bastaran para hacerte caer por alguien.”

-Katherine: “...”. Katherine mira a Annie con desdén por el sarcasmo de su comentario y suspira.

-Katherine: “... No, no fue solo por eso.” Dice Katherine pensativa.

Katherine se toma un momento para pensar en su respuesta.

-Katherine: “Creo que fue con el tiempo, ¿sabes?”

-Katherine: “De hecho pasé bastante tiempo con él cuando descubrí en qué gimnasio trabaja... fue por pura coincidencia, ¡lo juro!” Agrega Katherine, al darse cuenta de la mirada acusadora que Annie le lanzaba.

-Annie: “ Podrías haber preguntado, ¿Y eso que tiene que ver?”

-Katherine: “Bueno, hice que me prestara atención pidiéndole que me recomendara ejercicios...”

-Annie: “En otras palabras, intentaste coquetear pidiéndole que hiciera su trabajo, no funcionó, ¿cierto?”

-Katherine: “Digamos que mi orgullo no fue lo único que acabó adolorido...”

**Dice Katherine mientras recuerda como Vincent la hizo hacer cuclillas cargando pesas sobre sus hombros.**

-Katherine: “Luego intenté diciéndole que había un tipo raro que se la pasaba siguiéndome.”

-Annie: “¿Que tipo raro?” Dice Annie sorprendida.

-Katherine: “¡Ninguno! Lo inventé para tener una excusa para pedirle ayuda y de hecho funcionó, por eso me acompaña al salir durante las noches.” Dice con un toque de alegría en su voz.

-Annie: “¿Pero?”

-Katherine: “... Pero también me enseñó a defenderme yo misma.”

Katherine es agarrada de sorpresa por la manera en la que Vincent le da un rodillazo a un muñeco de entrenamiento.

-Vincent: "¿Vez? Así es como se hace, ahora inténtalo tú."

-Katherine: "Ah.. si si."

-Annie: "See, eso es algo que él haría, ahora esto es muy tierno y todo pero ¡vamos al grano! No tenemos todo el día ¿sabes?."

-Katherine: "No tienes que ser tan impaciente..."

En el gimnasio, Katherine ya porta su cabello rojo y lo tiene a la altura de los hombros, se encuentra corriendo en la banda transportadora, su cuerpo ya muestra los resultados de el entrenamiento constante con Vincent, mientras ella corre, su mirada está fija en el espejo que se encuentra a su lado, viendo el reflejo de Vincent quien está detrás de ella.

-Katherine Narrando: "Fue hace como cuatro meses, ya me había dado por vencida, estaba convencida que él no estaba interesado en mí, pero por alguna razón, no podía dejar de verlo de todas maneras."

-Vincent: "¿Te vas tan pronto?"

-Katherine: "Si, lo siento es que no me estoy sintiendo bien hoy." Dice Katherine arrepentida.

-Katherine Narrando: "En realidad no podía concentrarme."

-Vincent: "Entiendo, ¿no prefieres que te acompañe?"

-Katherine: "No nono, no hace falta, además, tienes trabajo que hacer, ¿no?"

-Vincent: "Eso es cierto... Ten cuidado igualmente." Dice Vincent mientras acompaña a Katherine a la puerta.

Katherine camina por la calle desierta y mal iluminada, ignorante de sus alrededores.

-Katherine: "¡Aaah! Soy una idiota, ¿Por qué le dije que no?"

Las quejas de Katherine son interrumpidas por el sonido de pasos detrás de ella.

-Katherine: "¿Que? No no no no." Murmura para si misma, Katherine de reojo ve dos siluetas que se van acercando a ella, asustada se aferra a su maleta y camina más rápido. Tan pronto como siente una mano en su hombro, un grito se escucha desde atrás de ella

-Vincent: "¡DÉJENLA QUIETA!"



**Vincent corriendo a toda velocidad agarra el brazo del sujeto que estaba agarrando a Katherine, en un movimiento lo tuerce y lo pateo en la pierna obligándolo a arrodillarse, Vincent lo pateo en la cara, dejándolo frío en el piso y se pone entre el segundo tipo y Katherine.**

**-Vincent: “Katherine, quedate detrás de mí.” Dice Vincent decidido a enfrentar al atacante restante.**

-Katherine: “ *“No dejaré que te pongan una mano encima”* Fue lo que él dijo antes de barrer el piso con el otro tipo.” Dice Katherine actuando como una doncella enamorada relatando lo que sucedió.

-Annie: “Que raro... eso no fue lo que Vincent me dijo que pasó.” Dice Annie pensativa.

-Katherine: “¿Que?” Katherine se queda fría por el comentario de Annie.

-Katherine: “Déjame adivinar, él dijo que solo había un sujeto, ¿verdad?... no puedes juzgarlo por querer ser humilde con lo que pasó ¿no?” Dice Katherine sudando frío.

**-Annie Narrando: “No, él me dijo que no podía simplemente dejarte ir sola por tu cuenta y decidió seguirte y entonces...”**

**Vincent va corriendo por la calle tratando de alcanzar a Katherine.**

**-Vincent: “¡Katherine!” Vincent pone su mano en el hombro de Katherine.**

**Una aterrada Katherine lanza un grito de combate fácil de confundir con el chillido de un gato, mientras se da la vuelta lanzando un puñetazo directamente a la quijada de Vincent, dejándolo frío en el suelo.**

-Annie: “O al menos eso fue lo que me dijo, ¿uh, Katherine?”

Katherine acaba sonrojada cubriendo su rostro.

## Capítulo 5

Ese día luego del trabajo, Katherine y Vincent van por la calle.

-Katherine: "Hey, ¿recuerdas esa vez cuando me asustaste llegando de la nada?"

-Vincent: "¿Cuando me dejaste frío de un gancho? No hay manera que pueda olvidarlo, ¿por qué lo preguntas?"

-Katherine: "Porque le dije una historia diferente a Annie y resulta que ella sabía lo que pasó."

-Vincent: "¡Pff! No veo por qué tenías que hacer eso." Dice Vincent considerando toda la situación como algo cómico.

-Katherine: "¿Por qué no? ¿Acaso no te molesta lo que pasó? Le conté esa mentira a Annie porque no quería hacerte quedar mal, ¿sabes?" Dice Katherine incómoda por lo que pasó.

-Vincent: "Pues, a decir verdad ese golpe dolió, pero no veo el sentido de mentir sobre lo que pasó." Dice Vincent poniendo su mano en su quijada.

-Vincent: "Vamos, no te preocupes por eso." Dice Vincent con confianza poniendo su brazo sobre el los hombros de Katherine abrazándola mientras caminan.

-Katherine: "Vale..." Dice, aceptando que no podrá convencerlo de lo contrario.

-Katherine Pensando: "Ya han pasado más de dos años, el tiempo vuela..."

**-Katherine Narrando: "Y pensar que todo porque Annie me invitó a esa reunión."**

**Annie y Katherine entran al bar de Jimmy y se encuentran con Luis, Mario, Vincent y Catherine quienes están en una mesa.**

-Annie: "¡Hey! Está es Katherine, espero que no tengan problema con que la haya invitado."

-Mario: "Nah, no hay problema."

-Catherine: "Katherine? Significa que somos tocayas, jeje, gusto en conocerte." Dice Catherine en un tono jovial mientras se levanta de al lado de Vincent y abraza a Katherine llevándola contra su pecho.

-Vincent: "Cathy, si continuas sosteniéndola así podría verse como un intento de homicidio." Dice Vincent de manera sarcástica.

-Catherine: "Jaja ¿Estas celoso?" Dice Catherine de manera burlona mientras acaricia la cabeza de Katherine mientras la mantiene en esa postura.y

-Vincent: "No, pero creo que la estás asfixiando."

-Catherine: "¡AH! Perdón..." Catherine finalmente deja ir a Katherine.

-Katherine: "No hay problema, aunque preferiría que no hicieras eso..." Dice Katherine incómoda con la situación.

-Catherine: "¡Lo siento! No lo volveré a hacer, lo prometo." Se disculpa Catherine tratando de mantener su tono amigable.

Katherine narrando: "Ella no cumplió."

-Katherine: "Como dije, no hay problema." Dice algo fastidiada.

-Catherine: "Ya veo... si es así, ¿Por qué te sentaste allí?"

-Katherine: "Porque me gusta este puesto." Dice Katherine, con Vincent sentado entre ella y Catherine.

-Vincent: "Lamento que hayas tenido que pasar por esto, ella siempre ha sido así, me llamo Vincent." Dice Vincent en voz baja mientras Catherine y Mario reparten las bebidas.

-Katherine Narrando: "Por más que lo intento, no puedo recordar de qué hablamos esa noche, pero algo que si recuerdo es una duda que tuve toda la noche, ¿exactamente cual era la relación entre ellos?"

Mientras la narración continua, la escena se enfoca en como Catherine, aferrada al brazo de Vincent lo arrastra a la discusión que ella estaba teniendo con Mario mientras Katherine los mira fijamente.

-Annie: "Hey, Katherine, ¿No crees que has tomado demasiado?",

-Katherine: "No no, estoy bien..." Dice Katherine quien mostrando señales de ebriedad se fija en el brazo de Vincent.

-Katherine: "Uh... Es firme..." Dice agarrando su brazo y apretándolo.

-Katherine: "¿Te ejercitas?" Murmura Katherine aún palpando el brazo de Vincent.

-Vincent: "Eh, si, de hecho trabajo como entrenador, ayuda a pagar las facturas." Dice Vincent tomado por sorpresa por el repentino interés de Katherine.

-Katherine: "Ya veo... Con razón a ella le gusta abrazarte tanto." Murmura para sí misma Katherine mientras lo agarra por el brazo.

-Catherine: "¡Ara!" La voz de Catherine hace que Katherine se suelte de un brinco.

-Vincent: "Hey, ¿Estás bien?"

-Katherine: “Si, si, estoy bien, notepreocupesh.” Dice Katherine fallando en fingir que todo está bien.

Por un momento Katherine mira de reojo a Vincent y Catherine en silencio, para reunir valor, Katherine se toma los  $\frac{3}{4}$  de su cóctel en un solo trago y rápidamente se voltea hacia Vincent.

-Katherine: “HEY Vinsheen.. Kuash ersh tu rrelashion com Cathesh... uhh.” La visión de Katherine se vuelve borrosa mientras trata de hablar con Vincent.

Vincent trata de hablar con Katherine, pero sus palabras son inentendibles para la chica, todo se vuelve difuso y una sensación que escala por su garganta, lo siguiente que ella puede recordar es una escena llena de arco iris, estrellas, corazones, flores en un agudo contraste con los gritos de asco de las personas a su alrededor.

Más tarde esa noche, Vincent usando una franelilla, y cargando una bolsa de papel acompaña a Katherine, Annie y Catherine por la calle.

-Katherine: “Urhg... Lo shiento...” Murmura Katherine enferma en un estado similar al de un zombi.

-Vincent: “jeh, No te preocupes por eso.” Dice Vincent despreocupado mientras revolotea el pelo de Katherine.

-Katherine: “Aunque haría bien si prestaras atención a tu bebida.” Dice Catherine algo pálida y con desagrado por lo que pasó.

-Katherine: “Shishi...” Murmura apenada.

**Katherine Narrando: “Afortunadamente algo como ese incidente no volvió a pasar y poco después de eso Catherine se fue de la ciudad.”**

-Katherine: “Aunque me alegra que hayan terminado, así no tengo competencia, aunque eso es algo que no le puedo decir a Annie ni a nadie más.” Piensa Katherine para si misma mientras trata de contener una sonrisa medianamente malévola.

-Vincent: “Hey, Katherine, ¿estarás libre mañana?”

-Katherine: “¿Oh? S-si si, estaré libre, ¿Por que lo preguntas?” Dice tomada por sorpresa.

-Vincent: “Perfecto, ¿Puedes acompañarme al terminal?”

-Katherine: “SI” Responde sin escuchar el resto de lo que Vincent le está diciendo.

-Vincent: “Catherine viene de vuelta y me pidió que la fuese a recibir.”

-Katherine: “¿Como?” Dice Fría y tomada por sorpresa por la revelación de Vincent.

## Capítulo 6

En el terminal de autobuses Katherine y Vincent esperan sentados en una banca.

-Katherine Pensando: “No no no no, esto no puede estar pasando.” Teniendo un pánico interno.

-Katherine Pensando: “¿Que clase de chiste es este? ¡¿Que voy a hacer?!” El pánico continúa mientras Katherine suda en frio.

-Katherine Pensando: “Calmate Katherine, que ella esté de vuelta no significa que ellos vayan a volver a ser pareja.” Katherine inhala y trata de calmarse a sí misma pensando de manera racional.

-Katherine Pensando: “Quizás terminaron en malos términos, ¿Pero si es así, por qué ella llamó a Vincent para buscarla? Debe haber otra razón ¿no? ¡¿Pero cual?!” Katherine discute en su cabeza consigo misma ignorante de lo que ocurre a su alrededor.

-Vincent: “Ah, ¡Cierto!, lo había olvidado, Katherine, estoy planeando en hacer una reunión donde Jimmy este sábado, ¿Quieres ir?”. Dice Vincent girando su cabeza hacia ella.

-Katherine: “Ammm... S-si me gustaría ir”. Dice ella sudando frio y sonrojándose.

-Vincent: “¿Estas bien? Estas roja...”. Dice él enfocándose en el rostro de Katherine.

Katherine en silencio lanza un grito de terror absoluto en su mente.

-Catherine: “¡Ah! ¡Vincent, Katherine! Allí están”.

-Katherine: “GRACIAS AL CIELO.” Piensa para si misma.

Como un relámpago Katherine se pone de pie y salta a recibir a Catherine abrazándola llena de felicidad.

-Katherine: “Gracias.” Murmura Katherine con su voz ahogada por Catherine mientras esta corresponde el abrazo.

-Catherine: “jeje, Katherine, ¿Tanto así me extrañaste?”

-Vincent: “Cathy, por fin llegas, ¿Como estuvo el viaje?”. Dice Vincent mientras se acerca a saludarla.

-Catherine: “Agotador y tengo hambre ¿sabes?”.

En un restaurante de comida rápida diseñado al estilo de Burger King.

-Vincent: “Ya vengo”. Dice él fuera de cámara recibiendo un “Ok” y un “Tómame tu tiempo” como respuesta.

-Catherine: “Aaaah, me estaba ahogando.” Catherine baja el cierre de su chaqueta revelando su escote a plenitud.

-Catherine: "Me pregunto si Vincent se consiguió una novia..." Murmura pensativa para sí misma.

-Katherine: "¡¿Que?!" Grita tomada por sorpresa.

-Catherine: "¿Uh?" La reacción de la pelirroja le llama la atención.

-Katherine: "No no no, nada nada." Dice Katherine fallando en simular calma.

Le toma un momento a Catherine para conectar los puntos y una sonrisa de maldad aparece en su rostro, provocándole escalofríos a Katherine.

-Catherine: "¿De casualidad eres su nueva novia?". Dice Catherine con una mirada perforante.

-Katherine: "Aaah, no no, no lo soy".

-Catherine: "¿En serio? No lo dirás porque estás apenada o algo así, ¿cierto?". Dice Catherine con una sonrisa en su rostro y despidiendo un aura amenazante.

-Katherine: "¡No! E-es en serio...". Dice Katherine buscando apaciguar la amenaza delante de ella.

-Catherine: "Ok". Catherine deja de ser amenazante.

-Catherine: "Perdona que haya tenido que preguntarte eso, verás, me alegra ver que mi Vincent está mejor". Dice con una sonrisa de añoranza.

-Catherine: "De hecho, ¿sabes por qué estoy aquí? Lo quiero de vuelta". Pregunta Catherine con un destello en sus ojos y una sonrisa depredadora.

-Katherine: "¡¿...?!"

## Capítulo 7

En el gimnasio, Katherine está golpeando un saco de boxeo mientras Annie está sentada a su lado viéndola.

-Katherine: “¡¿Pu-e-des cre-er-lo?!” Cada sílaba corresponde a un golpe al saco.

-Annie: “Sería más difícil de creer si no llevaras desde anoche quejándote.” Responde Annie con sarcasmo portando ojeras en su rostro.

-Katherine: “¡¿Quién se ha creído ella?! ‘ohh solo vengo a recuperarlo’ ¡BLAH!” Con enojo Katherine pateo el saco, luego de imaginar a Catherine como una súcubo.

-Annie: “¿Y qué harás al respecto?” Responde Annie pensando para sí misma “Que fastidiosa.”

Katherine se toma un segundo luego de escuchar la pregunta.

-Katherine: “... heh...” Katherine ríe para sí misma con una cara de malicia mientras aprieta su puño.

-Annie: “Hey ¡hey! ¡No puedes hacer eso!” Dice Annie entrando en pánico.

-Annie: “Mira, para empezar, ¿estás segura que Vince volvería con ella en primer lugar?”

Por un segundo Katherine se queda pensando y luego sus ojos brillan y su expresión se llena de esperanza, mientras golpea su puño contra su palma en señal de “¡eso es!”, Annie responde a esto suspirando.

-Annie: “¿Por qué no vas y le preguntas a Vin-?” Annie no termina la frase al ver la expresión de horror en la cara de Katherine.

-Katherine: “Annie, tu lo conoces desde antes que yo, ¿tu crees que él volvería con ella.?”

-Annie: “¿Uh?... siéndote sincera no sabría decirte, especialmente después de su última ruptura.” Responde Annie sorprendida por la repentina demostración de sentido común por parte de Katherine.

-Katherine: “Umm, ¿por qué no me dices qué pasó?”.

-Annie: “No, no puedo”. Responde de manera tajante.

-Katherine: “¡Eeh! ¡¿Por qué no?!”. Responde Katherine con sus esperanzas destrozadas.

-Annie: “No puedo, créeme”.

-Katherine: “¿Eh? ¿No hay nadie más a quien pueda preguntarle?.”

-Annie: “... Bueno, hay un par a quien podrías preguntarles.” Dice Annie luego de un ligero suspiro.

Más tarde, ese día Katherine va al bar de Jimmy a hablar con Mario y Luis, quienes estaban trabajando en la barra y como mesero respectivamente ese día.

“¿Que pasó con Vincent?”

-Mario: “Umm... no lo sé, ¿no te parece sospechoso que ella pregunte eso?”. Pregunta Mario viendo a Luis.

-Luis: “Yeah, no sé si podemos confiar en ella, ¿sabes? ¿quién sabe que podría estar planeando?”. Dice Luis burlonamente.

Katherine exasperada porque no la toman en serio, aprieta sus puños de manera amenazante sin decir una sola palabra con sus ojos brillando.

-Mario: “Ok ok, ¡No tienes que ponerte violenta!”. Responde Mario sabiendo que Katherine no está jugando carritos.

-Mario: “La verdad no tengo todos los detalles, creo que él nunca le dijo a nadie exactamente como pasó, pero se veía la diferencia”.

-Luis: “Si, se la pasaba metido en su cabeza, duraba horas sentado en la barra simplemente pensando, no se embriagaba, ni le prestaba atención a lo que pasara a su alrededor, pero cada día se veía más demacrado”.

-Katherine: “¿Como es que nunca me dí cuenta de eso...?” Piensa Katherine para sí misma.

-Katherine: “En todo caso, hay algo más... ¿Ustedes creen que Vincent saldría con Catherine?”.

-Mario: “... ¿Catherine volvió? See, yo creo que sí podría”.

-Luis: “Yo no tengo problemas imaginándolos juntos”.

Más tarde, esa noche en la hamburguesería Katherine se encuentra ahogando sus penas en comida acompañada por Annie.

-Katherine: “¡Y-y entonces dijeron que si! ¡que él iba a volver con ella!”. Lloraba Katherine desconsolada, mientras de un bocado se comía un cuarto de su segunda hamburguesa de esa noche, luego de acabarse un servicio de papas por su cuenta.

-Annie: “... Creo que necesitas calmarte, estoy segura que eso no fue lo que ellos dijeron...”. Dice Annie tratando de razonar con Katherine mientras esta roba papas fritas de su bandeja.

-Katherine: “¡¿Qué tiene ella que no tenga yo?! ¿Acaso es porque es más alta?, ¿Acaso es porque no lo ha dejado viendo estrellas?, ¡¿QUE TIENE?!.” Grita una Katherine exasperada.

-Annie: “¡Calmate, todo el restaurante nos está viendo!”. Dice apenada Annie al encontrarse en el centro de una conmoción.



--Katherine: "... Que es... ¿Que es lo que me falta?". Murmura Katherine gimoteando y tratando de contener sus lágrimas.

-Annie: "Katherin...". Murmurando.

-Catherine: "Vaya, no esperaba verte aquí".

Catherine se sienta al otro lado de la barra en la que se encuentran Katherine y Annie.

-Catherine: "No deberías comer tanto, terminarás ganando peso, ¿sabes <3?". Dice Catherine a Katherine en tono jovial.

-Katherine: "...". Katherine no dice nada, Annie con la mano en el hombro de Katherine mira a Catherine con desdén.

-Catherine: "¡Cierto! Vicent también las invitó para lo de mañana ¿no?, Katherine, cariño, si no estás ocupada, ¿puedo pedirte un favor?". Dice Catherine actuando como si no fuera la gran cosa.

-Catherine: "Mañana quiero convencer a Vincent de que volvamos y pensaba que podría contar con tu apoyo, ¿que dices? ¿Un favor de tocaya?". Dice Catherine con una sonrisa en su rostro.

-Annie: Cath-. Katherine la interrumpe levantándose de golpe.

-Katherine: "Aléjate de Vincent". Dice Katherine con lágrimas en sus ojos y una intensa expresión de furia y odio en su rostro, que contrastan con el tono helado con el que dijo esas palabras.

Sorprendida, Catherine tarda un segundo antes de responder.

-Catherine: "Ten cuidado con lo que hagas, cariño. Porque Vincent se enterará y eso sería una lastima, ¿no te parece?". Dice Catherine de manera amenazante.

Viendo como los puños de Katherine tiemblan con furia, Annie la agarra del brazo y la jala fuera del local.

-Annie: "Vamos Katherine, tenemos que prepararnos para mañana".

-Katherine: "...". Katherine se niega a apartar la mirada de Catherine se alejan del local.

## Capítulo 8

En la habitación de Katherine, Annie la ayuda con su maquillaje.

-Annie: "Ok, ¿lo recuerdas todo no?". Pregunta Annie mientras la maquilla.

-Katherine: "Amm, creo que era poner ojitos de cachorro... y mantenerlo a mi alcancé". Dice Katherine de espaldas al espectador.

-Annie: "¿Y si la otra se aparece?".

-Katherine: "Le doy de esto". Dice Katherine apretando su puño.

-Annie: "¡Eso no, IDIOTA!".

La cámara se enfoca en las botas de Katherine que va a usar cuando se escucha a Annie gritar, el sonido de una palmada.

-Katherine: "¡Ah! ¡Mi brazo!".

Al bar llegan Annie y Katherine, caminan hacia la mesa donde está Vincent.

-Annie: "Hey Vince... ¿Como va todo?". Dice Annie con una sonrisa floja.

-Vincent: "Hola... Annie, bien, ¿que tal tu?". Responde Vincent con básicamente la misma expresión.

-Katherine: "¡Vincent! ¿Que opinas?". Dice Katherine con una sonrisa jovial mientras da una vuelta mostrando su atuendo y se sienta al lado de él abrazándolo.

-Katherine: "¿Mmmh?". Con una sonrisa en su rostro Katherine mira a Vincent a sus ojos.

-Katherine: "Vamos, ¡dí algo!". Piensa para sí misma mientras internamente arde de la pena.

-Vincent: "Umm, me g-".

-Katherine: "Mira nada más, te ves adorable". Dice Catherine quien acaba de llegar.

-Katherine: "Catherine...". El descontento es palpable en su rostro.

Catherine se sienta al lado opuesto de la mesa, frente a Katherine y Vincent, Annie se ubica al lado de ella.

-Catherine: "¡Mi dios! Aquí hace más calor de lo que esperaba..." Dice Catherine tratando de fingir sorpresa antes de abrir por completo su chaqueta, mostrando en su totalidad el vestido que está usando, esto provoca miradas asesinas por parte de Annie y Katherine.

-Catherine: "¿Sabes? Debo reconocerlo, ese atuendo de verdad es adorable, pareces una muñeca usándolo, casi te hace parecer una niña con su p-".

Katherine interrumpe a Catherine pateándola bajo la mesa.

-Katherine: "..."

Luego de un tiempo Catherine y Katherine se encuentran solas en la mesa, con sus tragos mientras esperan a que llegue la comida, Katherine está claramente afectada por el alcohol en este punto.

-Annie: "¡Vincent! ¿Puedes ayudarme con esto?"

-Vincent: "¡Voy!". Vincent se levanta y deja la mesa con Katherine y Catherine a solas.

-Katherine: "Hey." Dice Katherine con una mirada de desdén hacia Catherine.

-Catherine: "¿Umm?". Reacciona Catherine mientras mira su teléfono.

-Katherine: "¿Qué es lo que quieres con Vincent?." Dice Katherine sin miramientos, impulsada por el desdén y el alcohol.

-Catherine: "¿No te lo había dicho antes? Lo quiero de vuelta." Dice Catherine de manera desafiante.

-Katherine: "¿Para qué lo quieres de vuelta?"

-Catherine: "¿De qué te sirve preguntar? No es como si fueras a entenderlo."

-Katherine: "...". El enojo es palpable en su rostro.

-Catherine: "Jeje, ok, te lo diré, pero solo porque me entretienen tus reacciones <3."

-Catherine: "Lo quiero de vuelta, solo para hacerlo pedazos de nuevo, no tienes idea del placer que sentí al ver como su corazón se rompía... y quiero volver a sentir ese placer como no tienes idea <3." Dice Catherine con una expresión de placer morboso en su rostro y lujuria en su voz.

*"¡Snap!" La paciencia de Katherine se quiebra al escuchar estas palabras y reacciona lanzando un puñetazo directo al rostro de Catherine sin mediar palabras.*

-Catherine: "Mocosa idiota, ¡¿ESTAS LOCA?!." Grita Catherine cubriéndose la cara al darse cuenta que tiene la nariz rota y sangrando.

*Katherine no responde y en su lugar lanza la mesa entre ellas a un lado con toda sus fuerzas, y se lanza contra Catherine quien responde empujando contra ella, en el enfrentamiento el moño de Katherine se deshace.*

-Catherine: "JAJAJAJA, solo bromeo, la verdad es que intenté salir con otras personas, tu sabes, experimentar cosas nuevas y encontrarme a mi misma, pero no funcionó." Dice Catherine con una sonrisa burlona en su rostro.

Katherine es traída a la realidad por las palabras de Catherine viéndola con malos ojos, mientras, Annie y Vincent vuelven a la mesa cargando una nueva ronda de cervezas.

-Katherine: "Ah, ¡Vincent!, ven siéntate." Dice Catherine mientras da palmadas en el puesto al lado de ella.

Vincent apenas tiene tiempo para responder con un "¿Uh?" mientras pone las pintas que él estaba cargando en la mesa, cuando Katherine se levanta de inmediato.

-Katherine: "Vincent, tenemos que hablar." Llena de determinación e impulsada por el alcohol, Katherine agarra Vincent de la mano y lo lleva fuera del bar con ella.

Annie pregunta "¿A donde van?." A lo que Vincent solo logra responder encogiéndose de hombros mientras es arrastrado fuera del local por la pelirroja.

-Katherine: "¡¿Cual es el problema de esa tipa?! 'Oh, experimentar cosas nuevas y encontrarme a mi misma' ¡TONTERIAS!, no voy a dejar a esa bruja salirse con la suya." Piensa para si misma Katherine en una triada en contra de Catherine inconsciente de su entorno.

-Katherine: "Voy... voy a... ¡¿EXACTAMENTE QUE VOY A HACER?!" Katherine entra en pánico consciente de que actuó por impulso.

-Vincent: "Hey Katherine, ¿Que es lo que tenemos que hablar?" Pregunta con preocupación.

-Katherine: "EH.. uh, ve-... ah." Debido a los nervios Katherine no puede poner orden a sus ideas.

-Vincent: "¿Te sientes bien? Deberíamos volver, estoy seguro que puedes decirme lo que necesites decirme luego." Dice preocupado por Katherine.

En lo que Vincent se da la vuelta, Katherine lo agarra de la camisa.

-Katherine: "No vayas." Murmura en voz baja.

-Vincent: "Mira, de verdad creo que deberíamos volver, no me parece que te estés sintiendo bien, podríamos preguntarle a Cathy si tiene algo para el malestar."

-Katherine: "No te acerques a Catherine." Murmura mientras abraza a Vincent.

Vincent confundido trata de decir algo pero Katherine no lo escucha. "No se embriagaba y no se iba tan tarde pero cada día se veía más demacrado" las palabras de Luis suenan en su cabeza seguidas por las palabras de Catherine: "Lo quiero de vuelta, solo para hacerlo pedazos de nuevo".

-Katherine: "Quedate conmigo..." Finalmente dice en voz alta con seriedad y preocupación en sus ojos.

Vincent se queda en silencio confundido.

-Katherine: "N-no le d-dez otra oportunidad a Catherine... ella no se lo merece." Dice Katherine bajando la mirada.

Katherine se muerde el labio.

-Katherine: "No quiero que ella te lastime de nuevo..."

-Vincent: "¿Que...?" Apenas puede decir Vincent antes de que Katherine lo agarre del cuello de la camisa y lo jale hacia abajo para ella ponerse de puntillas y lo bese.

-Katherine: "Vincent, tu me gustas, quiero que salgas conmigo en lugar de volver con Catherine." Dice Katherine mirando a Vincent directamente a los ojos con su rostro tan rojo como su cabello.

Katherine se queda viendo fijamente a Vincent mientras él procesa todo.

-Vincent: "¿Volver con Cathy?" Es lo único que Vincent logra preguntar a pesar de su confusión.

Mientras tanto en el bar.

-Mario: "¿Le hiciste creer a Katherine que tu y Vincent salieron?" Pregunta Mario sorprendido.

-Catherine: "Jajajaja ¡SI!, Me dí cuenta de su pequeño secreto y quería divertirme por un rato, pero Annie quiso llevarlo más lejos." Dice Catherine con ojos llorosos por la risa.

-Mario: "¡Pff! ¿Para qué hiciste eso?" Pregunta mirando a Annie.

-Annie: "¿Tienes idea de lo obstinante que es escucharla quejarse sobre esto todos los días? No iba a perder la oportunidad de quitarme ese martirio de encima." Dice Annie con el fastidio palpable en su rostro.

De vuelta con Vincent y Katherine.

-Katherine: "AAAAAAAHHHHHHHHH." Katherine ahoga su grito de vergüenza escondiendo su rostro detrás de sus manos mientras está de cuclillas con Vincent a su lado tratando de consolarla.

-Katherine: "Olvida lo que dije, ¡olvídalo todo!" Dice Katherine avergonzada.

-Vincent: "No, eso es algo que no puedo simplemente olvidar, ¿sabes?" Dice levantándose.

-Vincent: "De hecho, te debo una respuesta, ¿No es así?" Dice Vincent sonrojado ofreciéndole una mano a Katherine para que se levante.

-Katherine: "¿Que?" Pregunta incrédula.

-Vincent: "Mira, La verdad es que no tenía idea de que así es como te sentías..."

-Katherine: "¿En serio?" Dice con un toque de molestia en su rostro mientras toma la mano de Vincent.

-Vincent: "Si, en serio, pero no por eso estoy en contra de darle una oportunidad." Dice mientras la ayuda a levantarse.

-Vincent: "Así que, ¿Que dices si vamos a ver una película o algo, solo nosotros dos?" Dice mientras la abraza.

-Katherine: "... Si, me parece bien" Dice con alegría mientras se acurruca contra Vincent.

Mientras Vincent y Katherine van caminando por la calle.

-Katherine: "Hey, ¿No deberíamos avisarle a los demás?"

-Vincent: "Mmm, nah, que se pudran." Dice Vincent claramente molesto por la pequeña broma de Catherine.

Mientras tanto en el Bar.

-Catherine: "Creo que esos dos no van a volver."

-Annie: "Me da igual, Vincent es el que paga." Dice Annie mientras come una rebanada de pizza.

www.bdigital.ula.ve