

# Fantasma Urbanos: Producción de una novela gráfica a partir de la re-creación de personajes antagónicos de la ciudad de Bogotá

## Urban Ghosts: Production of a Graphic Novel from the Recreation of Antagonic Characters of the City of Bogotá

Jorge Lewis Morales  
Florián

El proyecto plantea una aproximación a los habitantes “secundarios” urbanos, que tanto por sus oficios modestos, como por la aparente monotonía de sus vidas no destacan para la sociedad del “éxito”. Personas como: albañiles, mecánicos, prostitutas, estudiantes, desempleados, artistas callejeros entre otros, que llevan una presencia casi “fantasmal” pero que a pesar de no formar parte del “universo mediático” en ellos se redefine constantemente la identidad de las ciudades.

Así se plantea la novela gráfica: Fantasma Urbanos, desde un acercamiento a la iconografía y a los estereotipos de la ciudad de Bogotá y a partir de ello propiciar la recreación de personajes y responder a la necesidad de relato, del contar, narrar, darle vida y protagonismo a estos habitantes y por consiguiente construir una pieza gráfica enriquecida desde la experimentación en la narración, la ilustración y el diseño.

The project proposes an approach to urban “secondary” characters, both for their modest crafts, such as the apparent monotony of their lives do not stand for the society of “success”. People like: masons, mechanics, prostitutes, students, unemployed, street performers and others, who have an almost “ghostly” presence but despite not being part of the “media universe” they constantly redefine the identity of cities.

So the graphic novel arises: Urban Ghosts from an approach to the iconography and stereotypes of Bogota and from that facilitate the recreation of characters that meet the need of story, the count, recount, spice and prominence these people and therefore build a graphic piece enriched from experimentation in storytelling, illustration and design.

**Palabras clave:** Novela, gráfica, narración, urbanos, ilustración.

**Key words:** Graphic novel, narration, urban, illustration.

## 1. Novela gráfica y ciudad

### 1.1. Comic, narración y arte secuencial.

El cómic o arte secuencial como lo denominó Will Eisner en su libro *El cómic y el arte secuencial*, hace referencia a una combinación de palabras e imágenes en una secuencia con la intención de comunicar y contar historias. Se puede decir que el cómic es una forma de lectura diferente, es un híbrido interesante entre palabra e imagen que exige al lector una facultad tanto visual como verbal para leerlo, entonces en la lectura del cómic estará presente un acto de doble vertiente que lo conforman: La percepción estética y la recreación intelectual.

Es un lenguaje basado en una experiencia visual en la que participan tanto el creador como el público que se entienden mediante imágenes y símbolos reconocibles por los dos, así el creador buscará siempre explorar y esforzarse a fondo en conseguir la potencia expresiva de su mensaje, mediante las diferentes variantes de elementos formales y de la narración gráfica.

“Los comics se han convertido en parte integrante de la ilustración y el diseño modernos, en la misma medida en la que el diseño moderno ha pasado a formar parte del comic”<sup>1</sup>.

### 1.2. El fenómeno de la novela gráfica.

Es un formato especial de publicación pero la diferencia entre un cómic y una novela gráfica no sólo se encuentra en su tipo de encuadernación, sino también en los temas que se tratan, o mejor dicho en cómo son encarados los mismos. En ellas se abordan intereses como la temática social y la autobiografía, donde el autor se permite muchas licencias creativas tanto estéticas como temáticas y la orientación hacia un público adulto.

El historietista escocés Eddie Campell en el Manifiesto de la novela gráfica reflexiona y habla de un nuevo concepto de cómic que viene produciéndose desde hace veinte años e incluso hace una parodia refiriéndose al término, donde cabe rescatar algunos apartes como: “La novela gráfica no se refiere a la novela literaria tradicional, ni en dimensiones ni en peso físico, tampoco es una pieza literaria con dibujos. Es una nueva forma de arte y su nombre corresponde más a un movimiento, un evento en evolución que a una forma con una definición cerrada”.

### 1.3. Algunas novelas gráficas e historietas sobre ciudad.

Las reseñas presentadas en este capítulo tiene en común el plantear de alguna manera una perspectiva particular de ciudad y además la elección se hizo pensando en la sintonía y la relación filial con el proyecto *Fantasma Urbanos*.

#### 1.3.1. *La ciudad* | Franz Masereel (1925).

Se publicó en 1925 y destaca por su valor histórico y narrativo al representar un compendio de escenas que reflejan la vida cotidiana de los años veinte, desde las fábricas y los obreros, pasando por las calles y los entra-

1 MIDILLGE ESPENCER, GARY. *Diseño del cómic y novela gráfica. La guía esencial*, Editorial Parramón, 2010, prólogo.

mados urbanos, así como por lugares íntimos como las habitaciones y los hogares tanto de ricos y pobres como de personajes marginales como las prostitutas, los mendigos, los amantes e incluso los suicidas.

Tal como lo referencia Manuel Carreras: "La obra nos acerca con la misma nitidez a la grandeza de los rascacielos y a los momentos más pobres de una sociedad estratificada que ha perdido en gran medida toda dimensión humana, como si se encontrase por encima de ella"<sup>2</sup>.

### 1.3.2 Ciudad de cristal | Paul Auster.

**Novela gráfica adaptada por: Paul Karasik y David Mazzucchelli (1994)**

*Ciudad de Cristal* es un libro que propone una narración dinámica donde cada página es una invitación a leer la siguiente, con un lenguaje sugestivo, que entrelaza imagen y texto en una secuencia gráfica muy recursiva desde los elementos visuales utilizados, los encuadres, la poética y la resonancia de la palabra conviviendo con la imagen.

Es una historia de corte detectivesca, donde el personaje principal se va encerrando en un acertijo que es más que un caso cotidiano a resolver. La ciudad aparece como parte de ese acertijo y él parece perdido en ella o más bien perdido en sí mismo, en sus pensamientos.

El aspecto psicológico juega un papel importante en el argumento y además logra involucrar al lector en la historia y de alguna manera lo convierte en un cómplice y un testigo de las extrañas situaciones que suceden a lo largo de relato.

"Con su insistencia estricta en una regular cuadrícula de paneles, Karasik localizaba el lenguaje primordial del cómic: La cuadrícula como ventana, como puerta de una prisión, como un bloque urbano, como tablero de tres-en- raya; la cuadrícula como un metrónomo que mide los cambios y los arranques de la narración"<sup>3</sup>.

### 1.3.3 Contrato con Dios | Will Eisner (1978)

*Contrato con Dios* se escapó de los géneros convencionales, al profundizar en la autobiografía y alejarse de las historias de superhéroes en un relato sincero, motivado por experiencias y reflexiones personales y sin clichés, donde el autor opina y tiene una voz propia.

Esta novela gráfica la conformarían 4 historias independientes, que narran estados de la infancia de Eisner en la ciudad de Nueva York de los años veinte, más su percepción del cambio de trazados y la evolución de los habitantes en historias como: *La avenida Drosapie*, que involucra relatos cotidianos de un barrio periférico de New York y presenta la transformación de este espacio en medio a las dificultades, vivencias, alegrías y temores de sus habitantes.

Esta novela gráfica tiene aspectos que se relacionan e incidan directamente con el proyecto *Fantasmas Urbanos* tanto en el cómo los ciudadanos y sus vivencias e historias van definiendo un rostro de ciudad, como en el uso de una gráfica veloz que no se queda solo en descripción de lugares y fisionomías, sino que tiene un valor expresivo que Eisner sabe explotar con un dibujo entre caricaturesco y realista

que son su sello, más la fusión de relatos de la vida real, con otros que hacen parte de la ficción, para así recrear el espíritu de una época y consolidar un documento de memoria gráfica.

Santiago García dice: "Aunque la relación entre Will Eisner y el movimiento alternativo de los años ochentas y noventas fue mínima, sí está presente en *Contrato con Dios* uno de los rasgos que serán más característicos del cómic alternativo y que se mantendría como la arteria principal de la novela gráfica actual: La introducción de la autobiografía, o al menos de la memoria y de los elementos autobiográficos"<sup>4</sup>.

*Otras novelas gráficas referenciadas en el proyecto Fantasmas Urbanos. NY City. Will Eisner (1982), Las calles de arena. Paco Roca (2009), Berlín Cap 1 Ciudad de piedras. Jason Lutes (2006), Hot L.A. Horacio Altuna (2000), Mambo Urbano. Luis Scafati (1992), La ciudad ausente. Ricardo Piglia (2000) Ilustraciones de: Luis Scafati y Pablo de Santis, Fueye. Jorge González (2008) y Palestina. Joe Sacco (1993).*

## 2. Contar la ciudad

### 2.1 La ciudad y el ciudadano.

Para encarar una novela gráfica donde las acciones suceden en un escenario de una ciudad latinoamericana como es Bogotá, donde sus protagonistas son ciudadanos con vidas marginales cotidianas, comunes y corrientes, es importante reflexionar sobre las posibles relaciones de los conceptos: ciudad, ciudadano, ciudadanía y el cómo desde ellos se puede establecer y entenderse la identidad. Para estructurar esta reflexión, es importante abordar el trabajo de investigación y contextualización que hace Nestor García Canclini en su libro: *Consumidores y ciudadanos*, que trata de explicar cómo los cambios en la manera de consumir han alterado las posibilidades de ser ciudadano y como desde "el consumo" se establecen vínculos de pertenencia con una ciudad y la ciudadanía. El concepto de ciudadanía según Canclini está asociado a la forma como un colectivo se vincula y se apropia de los bienes comunes y de los modos de usarlos.

Para reflexionar sobre el concepto de ciudad, es primordial hacer conciencia de la existencia de una ciudad real y una ciudad imaginada y cómo el ciudadano se enfrenta a una constante tensión entre esta dualidad del vivir o habitar en alguna de ellas o en las dos, en el mundo de lo visible y lo invisible, entre la ciudad experimentada físicamente y la ciudad pensada y soñada. La ciudad real o visible es la de los espacios arquitectónicos, las casas, las habitaciones, las calles y los parques, es también la que recorremos y reconocemos a través de los medios de transporte. Y la otra, la ciudad invisible no solo hace parte de una apariencia física sino que está inserta en el relato, en las narraciones cotidianas, pero también en lo que nos cuentan las novelas, las canciones, la radio y la televisión.

Así según Canclini los mapas inventan y ordenan la trama urbana y los discursos la representan, la cargan de un sentido que va más allá

2 CARRERAS DURO, MANUEL.: Conferencia "La ciudad de Frans Masereel" *Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, Vol. 4, Núm. 2, Pág 193-195, 2012. (en línea) <http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen04-2/reseñas02.htm>. 11. Ibidem, Pág 196.  
3 AUSTER, PAUL.: *Ciudad de cristal*. Cita de Spiegelman, Art. Editorial Anagrama, Pág 11, 2003. 13. Ibidem, Pág 12.

4 GARCIA, SANTIAGO.: *La Novela Gráfica*, Editorial Astiberri, Pág 190.  
5 CANCLINI GARCÍA NESTOR.: Artículo "Ciudad invisible, ciudad vigilada", 2011, (en línea) <http://antropologiaurbana.unsa.blogspot.com.es/2011/08/garcia-canclini-estorciudad-invisible.html>.

de una ciudad funcional. Y en entre sus planteamientos por acercarse a la definición de ciudad visible e invisible, a propósito sostiene:

“La ciudad se vuelve más densa al cargarse con fantasías heterogéneas. La urbe programada para funcionar, diseñada en cuadrícula, se desborda y se multiplica en ficciones individuales y colectivas. Esta distancia entre los modos de habitar y los modos de imaginar se manifiesta en cualquier comportamiento urbano”<sup>4</sup>.

### 3. La iconografía de la ciudad.

Tanto para la construcción de las historias de *Fantasmas Urbanos* como para la realización de escenarios, personajes y una riqueza de ambientación acorde con las ciudades latinoamericanas y en especial con Bogotá ha sido necesario revisar diferentes fuentes visuales, como material gráfico representativo y proyectos de recopilación que profundicen en el registro de la iconografía popular urbana.

Así es indispensable reseñar el trabajo de Populardelujo, un proyecto independiente y sin ánimo de lucro que como dicen sus creadores en su web: “Registran, protegen y estimulan el capital cultural popular y urbano de Bogotá”<sup>6</sup>. Está conformado por Juan Esteban Duque, Roxana Martínez y Esteban Ucrós, que durante más de 10 años ha documentado la gráfica popular urbana. El proyecto investiga y recoge información, produce exposiciones, textos y conferencias, y vincula y promueve el trabajo comunal con los creadores gráficos populares.

“Las piezas gráficas que hacen y harán parte de Populardelujo son piezas por las que sentimos cariño, admiración y profundo respeto; se trata de imágenes, situaciones, objetos y lugares ordinarios que a fuerza de experimentar a diario se han hecho invisibles para los bogotanos. Hemos perdido conciencia de ellas y hemos llegado al punto de despreciarlas; nada preocupante si no fuera porque un menú del día, una cartilla cristiana o una tabla de buseta, no nos dice tanto sobre el almuerzo, sobre Cristo o sobre la ruta como nos dice sobre nosotros”<sup>6</sup>.

Hoy en día el proyecto tiene la página Web [www.popularurbano.com](http://www.popularurbano.com) para alojar y catalogar por temas un extenso banco de imágenes registradas tanto por profesionales como por aficionados del 2003 al 2009; y un blog [www.populardelujo.wordpress.com](http://www.populardelujo.wordpress.com) donde están renovando información vigente en la que reseñan publicaciones, talleres, exposiciones y documentos de investigación desarrollados después del 2009 y que muestran el panorama y el contexto de la gráfica popular y de los autores de la misma. El material del blog está presentado por categorías como: • Populardelujo / Bogotá / Latinoamérica / Gráfica callejera / Cultura popular / Memoria local / Proyectos cooperativos / Videos.

Así logran constituir un archivo representativo tanto para reconocer la gráfica popular no solo colombiana sino latinoamericana y entenderla y entenderla en un contexto universal.

“Nos interesa especialmente la llamada gráfica popular, entendida como todas aquellas imágenes que se producen al margen de los grandes medios de comunicación y por fuera del circuito de las agencias de publicidad, estudios de diseño y universidades. Creemos que al revisar esta cultura visual con cariño, gracia y respe-

to estamos reconociendo no sólo el valor de una expresión estética subestimada, sino contribuyendo a darle mayor visibilidad a personas, comunidades, experiencias y costumbres que no han tenido suficiente representación”<sup>7</sup>.

## 4. Proceso gráfico

En el año 2013 nace la idea de la novela gráfica *Fantasmas Urbanos*, cuyo título es también una versión de un proyecto conjunto de historieta realizado en Colombia en el 2001 llamado “De Fantasmas y Urbanos;” donde se esbozarían algunos acercamientos iniciales a la historieta y a la narración y que hoy en día toman vida en este proyecto y así se establecen las siguientes premisas que condicionan creativamente a las demás historias en la búsqueda de una unidad gráfica y narrativa.

1. Crear historias de la calle.
2. Recrear escenarios marginales y barrios populares.
3. Utilizar un lenguaje universal y de fácil comprensión. Que acerque la realidad de los personajes a cualquier lector con conocimiento o no del contexto tanto de la ciudad de Bogotá como del mundo de la historieta y la ilustración, es decir llegar tanto al público común y corriente como al llamado público culto o de gueto.
4. Proponer historias que transiten entre el drama, la ficción y el humor, que incluso lleguen a situaciones melodramáticas, patéticas o teatrales.
5. Alejarse en lo posible del amarillismo es decir del sensacionalismo y la porno-miseria, de las escenas de violencia extrema, de las guerras, de las series americanas y de los programas de entretenimiento, así como evitar el uso de superhéroes con super-poderes y acercarse a la ficción pero desde la perspectiva de vidas que parecen reales o que son posibles.
6. Utilizar una técnica sobria, desde el dibujo, sin excesos pero sí con recursos audaces desde la narración gráfica para que sintonicen o hagan juego con la esencia de los personajes y su contexto, en este caso marginal y precario.
7. Plantear un narrador que acompañe la lectura de las historias y que se involucre en ellas. En este caso las historias estarán narradas por El Lucho, un juglar moderno, que acompaña al lector en el relato.
8. Cada historia presentará un personaje diferente, pero que habita la ciudad e incluso su vida se cruza con la de los demás protagonistas de manera desprevenida.
9. Crear historietas sin la pretensión de argumentos con contenidos densos o acontecimientos extensos, es decir las temáticas deben nacer preferiblemente de historias de instantes, de instantáneas o retratos de ciudad.
10. Hacer protagonistas a los personajes anónimos de la ciudad.

### 4.1 Los personajes.

En los referentes gráficos para crear los personajes, se busca un espíritu de realidad y veracidad en el registro, dando prioridad en la se-

6 Popular de lujo. Reseña “Que es popular de lujo”, 2009, (en línea) [www.populardelujo.wordpress.com/](http://www.populardelujo.wordpress.com/) solo-populardelujo 37.  
7 *Ibidem*

lección a las fotografías se alejen de la pose y de los recursos artificiales de iluminación. Un referente importante para el proceso de producción es: *Un mundo de muchas caras*, un proyecto del año 1998, realizado por el artista Honory Alexander e instalado en varias ciudades del mundo, incluyendo la plaza de Bolívar de Bogotá. Consistió en la instalación de una gran cabina en el centro de la plaza, en la que cualquier persona que ingresaba, era retratada por una cámara sin costo alguno.

El objetivo fue compilar en un libro todas las fotografías tomadas durante el proceso, para luego presentar uno a uno y en página completa, los retratos blanco-negro obtenidos sin efectos de iluminación y sin retoques, de los habitantes que libremente accedieron a participar.

#### 4.2 Las historias.

Es una novela gráfica que presenta historias de ficción basadas en personajes de ciudad con vidas secundarias o marginales que no destacan para la sociedad del éxito. Es una zaga de historias que se conectan a partir de personajes que pasan inadvertidos por las ciudades, como apariciones o espantos, llevando tras de sí la sombra del anonimato. *Fantasmas Urbanos*, cuenta la historia de los trabajos informales, de los oficios de las personas que no hacen parte de la farándula y no despiertan envidias, ni grandes titulares, son retratos en imágenes que dan cuenta de la cotidianidad del vigilante, del albañil, del conductor, del dibujante callejero, de la prostituta, del ama de casa y del vendedor de lotería. Vidas marginales contadas en retratos secuenciales o “instantáneas” que ofrecen un recorrido por las calles de los barrios populares de una ciudad como Bogotá, pero que bien pueden reflejarse en otras ciudades del mundo, con otros contextos y en otros escenarios.

Las historias son contadas y cantadas por un narrador, un juglar urbano, un rockero llamado “El Lucho” que acompaña a los personajes y convive con los relatos. “Lucho” vive en una rutina diferente a los demás y se detiene a observar y a descubrir las vidas olvidadas de los protagonistas, que son como él *Fantasmas Urbanos*.

Describir la calle, el comercio de la supervivencia, los trabajos informales, los rituales, las creencias populares, la vida diaria y destinar una dosis de dibujos, encuadres y secuencias encadenadas enfocando paisajes urbanos precarios y desprovistos de toda espectacularidad es la premisa, para proponerle al lector un viaje recreativo, hacia los relatos escondidos detrás en la trastienda de las grandes ciudades que como Bogotá, disfrazan la desigualdad con la indiferencia.

##### Historia 1 | “Don Mario”

Es el relato de un vigilante en la ciudad de Bogotá. Narra la vida cotidiana, rutinaria y monótona de una persona que transcurre sus días en una existencia aparentemente vacía, donde su única pasión consiste en conectarse con las transmisiones de fútbol por televisión, seguir las polémicas banales de narradores deportivos y dejarse sorprender con los improvisados partidos de barriada.

Es la historia de un oficio como “la vigilancia privada” que se asume en muchas ocasiones desde la informalidad tanto de pagos como de horarios, pero que funciona como una alternativa y un estilo de afrontar la vida desde la incertidumbre del día a día.

##### Historia 2 | “La Jijumadrona”

Es la historia de un espanto ficticio: “La Jijumadrona” que aparece en los días de pago y se aprovecha de las almas miserables que prefieren derrochar y gastar el dinero en busca de la felicidad momentánea. “La Jijumadrona” encarna con humor la presencia de espantos como: “La Llorona”, “La Madre monte”, “La Bola de fuego” y “El Chupa cabras”, personajes que hacen parte de la mitología popular y del voz a voz mediático que se repiten en diferentes versiones y en este caso acompañando tópicos como lo son: El castigo, la culpa, la superstición, el sacrificio, la abundancia y la lujuria.

La historieta recrea la vida nocturna de las cantinas, las calles, el baile, los billares, los tragos y las célebres y malditas borracheras donde perder el dinero ganado con esfuerzo en tan un solo día, es más que un mito. Es un relato del desenfreno de la vida proletaria y la irresponsabilidad si se quiere, encarnada en un albañil que luego de recibir su mesada y cansado de arduas jornadas laborales sale en busca del deleite. Así el alcohol, la soledad y la cantina serán quienes propicien un encuentro terrorífico con el espanto en cuestión.

##### Historia 3 | “El monstruo González”

Es una historia contada como “falso documental”, presentando la vida de “El monstruo González”, un supuesto jugador mítico de “micro-fútbol”. La historia pretende contar a partir de un personaje ficticio, las canchas, las calles y los espacios de divertimento en los barrios populares, así como los relatos, goles, las barras, los vendedores, los árbitros, los organizadores y el día a día de los que practican este deporte.

La idea es usar como pretexto la historieta de “El Monstruo González” y presentar cronológicamente sus hazañas y sus supuestas batallas épicas en diferentes torneos de barriada, para así hacer un homenaje simbólico a esas vidas de aquellos jugadores anónimos que no son famosos y que sus goles y logros no serán dignos de repeticiones y menos serán retratados por los noticieros y canales deportivos.

##### Sobre el Microfútbol:

En algunas ciudades de Colombia, como de Suramérica el “Microfútbol” se convirtió en un deporte derivado del fútbol, con un reglamento sencillo muy similar al del balón mano y con una pelota un poco dura que no rebota. Es un juego que permite adaptar las canchas a espacios pequeños de los barrios y cualquier persona sin un equipo deportivo complejo pueden practicarlo. Así mismo los nombres de los equipos dependen de los patrocinadores que son frecuentemente empresas pequeñas, supermercados o panaderías que publicitan sus

servicios y promocionan sus locales en las camisetas de los jugadores. El micro-fútbol no está oficializado por la FIFA a diferencia del fútbol sala, sin embargo se organizan torneos suramericanos y mundiales en los que los colombianos, como los argentinos, los brasileños y los paraguayos han sido protagonistas.

#### Historia 4 | "Isabel"

Es la historia lastimera de un dibujante callejero y su musa: "Isabel", una prostituta a la que alguna vez retrató. Es una versión gráfica del poema "Isabel" del colombiano Raúl Gómez Jattin, que vivió de cerca la indigencia, la indiferencia, el infortunio y deambuló por las calles marginales como por la locura, dejando como vestigio sus escritos.

La narración respetará el texto de Jattin y contará una historia paralela que refleja la vida del artista callejero y su obra. Los dibujos pretenden recrear espacios de la ciudad donde conviven estos artistas, haciendo especial énfasis en el clima, la intemperie, el delirio, los retratos y el transcurrir de los días en una profesión incierta y pasional.

#### Historia 5 | "La Z4"

Es una historia de carretera, que recrea el día a día de un conductor de una "Buseta La Z-4" (Un colectivo en Bogotá.) que atraviesa la ciudad relacionándose con personajes que suben y bajan, que pasan y transitan por la ciudad: Vendedores ambulantes, payasos, mendigos, desplazados, enfermos terminales, músicos callejeros y es convictos, entraran en escena para construir entre ellos un relato teatral de personas marginales en un escenario en este caso sobre ruedas.

Pero en medio de este transcurrir rutinario y dramático, "Alex" el protagonista y conductor del vehículo, vivirá también aventuras de conquista y galanteo y como un marinero, dejará amores a su paso, para hacer aún más memorable su "buseta" y su ruta.

Es una historieta planteada sin texto, solo en dibujos conectados en planos secuencia con un disparador o una disculpa creativa que consiste en describir varios personajes del rebusque y de la subsistencia, que tanto en Bogotá, como en otras ciudades del mundo existen en diferentes escenarios y con diversas personalidades.

#### Historia 6 | "Teresa"

Teresa es la historia de un ama de casa que vive de las costuras y de su relación con la suerte y especialmente con la lotería. Es un relato que pretende transmitir el espíritu de las vidas solitarias y resignadas que se alimentan de las creencias populares, la suerte, el azar y la superstición.

La historieta presenta una protagonista con una rutina implacable basada en los deberes del hogar, la familia, los encargos y en ver telenovelas. Es una mujer que confía ciegamente en que el horóscopo, los rezos y los números pueden cambiar su destino. Así que habitualmente juega la lotería como un ritual esperanzador que a la vez

#### Jorge Lewis Morales Florián

Artista plástico e ilustrador colombiano, sus imágenes se han publicado en libros, revistas y periódicos de su país y del exterior en editoriales como SM y Norma. Participó en diferentes exposiciones colectivas e individuales de ilustración y arte, con reseñas en diferentes medios especializados como el "3er Catálogo Iberoamericano de Ilustración 2013" y fue uno de los invitados al Fig 5, V Congreso Internacional de Ilustración. Bogotá – Colombia 2015.

Máster en Diseño e Ilustración de la Universidad Politécnica de Valencia, Especialista en Tecnologías para la Producción Pictórica I.U.N.A Argentina, Maestro en Artes Plásticas de la A.S.A.B y la Universidad de la Sabana, Bogotá, Colombia.

es el motor de su existencia, pero su número ganador al que tanto le reza le es esquivo desde hace años, sin embargo profesa una fe tan enfermiza y adictiva que le hace imposible dejar de jugarlo.

#### Bibliografía

- GARCÍA, SANTIAGO. *La Novela Gráfica*, Astiberri Ediciones, Bilbao, 2010.
- MILLIDGE, SPENCER GARY. *Diseño de comic y novela gráfica. Guía esencial*, Barcelona Parramón, 2010.
- EISNEIR, WILL. *El cómic y el arte secuencial*, Norma Editorial, 2007.
- EISNEIR, WILL. *Contrato con Dios*, Norma Editorial, 2006.
- EISNEIR, WILL. *NY City*, Toutain Editores, Barcelona 1982.
- MASEREEL, FRANS. *La ciudad*, Nórdica libros, Madrid 2012.
- AUSTER, PAUL. *La ciudad de cristal*, Editorial Anagrama, Barcelona 2005.
- ROCA, PACO. *Las calles de arena*, Editorial Asiberri, 2000.
- LUTES, JASON. *Berlin*, Editorial Astiberri, 2000.
- ALTUNA, HORACIO. *Hot L.A.* Norma Editorial, 2000.
- SCAFATI, LUIS y PLIGIA, RICARDO. *La ciudad ausente*, Editorial el zorro rojo, 1992.
- SCAFATI, LUIS. *Mambo Urbano*, Ediciones la Urraca, 1992.
- GONZÁLEZ, JORGE. *Fueye*, Editorial Sinsentido, 2008.
- SACCO, JOE. *Palestina. En la franja de Gaza*, Editorial Planeta Agostini, 2002.
- SPIEGELMAN, ART. *Maus*, Reservoir Books, 2007.
- MC KEAN, DAVE. *Cages*, Editorial Norma, 1998.
- CANCLINI, GARCÍA NESTOR. *Consumidores y ciudadanos. Conflictos sociales de la globali-*

zación. Editorial Grijalbo, 1995.

CANCLINI, GARCÍA NESTOR. *Latinoamericanos buscando lugar en este siglo*, Paidós, Buenos Aires, 2002.

CANCLINI, GARCÍA NESTOR. *Ciudad invisible, ciudad vigilada*, <http://agitadoresculturales.blogspot.com.es>

BECERRA, ÁLVARO SALOM. *Don Simeón Torrente ha dejado de deber*, Tercer Mundo Editores, Bogotá, 1994.

ECO, UMBERTO. *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Editorial Lumen, 1990.

- 
- BARCELOMBIA CORTOMETRAJES / [www.youtube.com/user/barcelombia](http://www.youtube.com/user/barcelombia)
- PROYECTO THE INSIDER / [www.theinsider-project.org](http://www.theinsider-project.org)
- CORTOS DOCUMENTALES de Barcelona, Bogotá y Berlín.
- CORTOS DOCUMENTALES sobre personajes marginales de la ciudad de Bogotá.
- Un hijueputa indigente.
- La Casa.
- El Septimazo con Fernando Vallejo.
- BOGOTÁ historia común. Trabajos ganadores del 2do concurso de historias barriales y comunitarias, Bogotá 1999.
- POPULAR DE LUJO. 4 Fieras, Iconografía de 4 pintores de publicidad callejera en Bogotá.
- La gráfica de Jorge, Herrada, RAM y Barreto.
- POPULAR DE LUJO. Iconografía popular de Bogotá.
- [www.populardelujo.com](http://www.populardelujo.com)
- [www.populardelujo.wordpress.com](http://www.populardelujo.wordpress.com)
- CAMPELL, Eddie. El manifiesto de la novela gráfica. <http://www.68revoluciones.com>