

Limbo: diseño de una novela gráfica de terror

Karen Zapata Beltrán

Estefanía Cano Croes

D10772, Trabajo de Grado

Asesor

Felipe González Restrepo

Institución Universitaria Pascual Bravo

2026

Índice.

Tabla de Figuras.....	3
1. Introducción.....	4
2. Identificación y descripción del problema.....	5
3. Justificación.....	7
4. Objetivos.....	9
4.1 General.....	9
4.2 Específicos.....	9
5. Referentes Teóricos.....	10
5.1 Novela.....	10
5.2 Género Narrativo.....	11
5.3 Terror Psicológico.....	12
5.3.1 Construcción del Personaje Dañado o Mentalmente Fragmentado.....	13
5.3.2 Espacio Liminal y Ambientación Surrealista.....	14
5.4. Novela Gráfica.....	14
5.5. Composición de la imagen.....	15
5.6. Lenguaje visual.....	17
5.6.1 Narrativa visual en novela gráfica.....	18
5.7. Técnicas de dibujo.....	20
5.7.1 Estética del arte digital en el terror.....	21
5.8 Referentes Visuales.....	23
6. Metodología.....	25
7. Resultados.....	27
7.1 Tema Central.....	27
7.2 Elementos Narrativos Característicos del Terror Psicológico.....	28
• Geno.....	28
• Silas.....	30
• Nahara.....	31
7.3 Contextualización de los escenarios principales.....	33
• El bosque “Limbo”.....	33
• El Capitolio.....	33
Limbo: Capítulo 1 y 2.....	35
7.4 Bocetaje de la línea gráfica del primer capítulo.....	43
8. Conclusiones.....	51
9. Bibliografía.....	52

Tabla de Figuras.

Figura 1. Ilustración digital de Rovina Cai.....	24
Figura 2. Ilustración digital de Boris Groh.....	24
Figura 3. Imagen de Geno.....	31
Figura 4. Imagen de Nahara.....	34
Figura 5. Portada: Segador en el Bosque.....	48
Figura 6. El bosque.....	49
Figura 7. Geno desorientado mentalmente.....	50
Figura 8. Geno huyendo.....	51
Figura 9. Geno empalado.....	52
Figura 10. No muerto colgado.....	52
Figura 11. Geno y Nahara dentro del refugio.....	54
Figura 12. Parallax Limbo.....	54

1. Introducción

El presente trabajo de grado expone el diseño y desarrollo de una novela gráfica de terror psicológico orientada a un público de jóvenes adultos. El proyecto surge como una respuesta creativa y técnica ante la limitada diversificación temática de la narrativa gráfica en Colombia, un formato históricamente relegado a contenidos pedagógicos o infantiles. A través de la convergencia entre la literatura, la psicología narrativa y la ilustración digital, esta investigación demuestra que el cómic posee la capacidad artística y conceptual para abordar dinámicas emocionales complejas, estados de fragmentación mental y atmósferas de suspenso introspectivo. La investigación se divide en secciones estratégicas que detallan el proceso de creación de la obra.

En primer lugar, se contextualiza la problemática de la industria editorial nacional respecto a la novela gráfica y se justifica la pertinencia del terror psicológico como un canal de conexión emocional con el lector joven.

Posteriormente, se delimitan los objetivos que guían la producción y se despliega el marco teórico, el cual fundamenta conceptos clave como el espacio liminal, el lenguaje visual, la narrativa gráfica y la estética digital en el horror. Finalmente, se expone la metodología del proyecto y se presentan los resultados tangibles, enfocados en el diseño de personajes (Geno, Silas y Nahara), la construcción de escenarios y el proceso de bocetaje técnico del primer capítulo titulado "Limbo". Posteriormente, se desarrollan las conclusiones derivadas del proceso creativo e investigativo, donde se analizan los hallazgos relacionados con la construcción narrativa, el terror psicológico y el impacto emocional de la obra. Por último, se presenta la bibliografía utilizada como sustento teórico, conceptual y visual para el desarrollo de la investigación y la producción de la novela gráfica.

2. Identificación y descripción del problema

En Colombia, la novela gráfica y el cómic han enfrentado históricamente una limitada legitimidad cultural y académica debido a la percepción generalizada de que este tipo de narrativas visuales están dirigidas principalmente a públicos infantiles o juveniles, por ejemplo, analistas de la (Hernández, 2023) señalan cómo la (*Ley 98 De 1993 - Gestor Normativo*, n.d.) ignoró originalmente la riqueza narrativa de la producción gráfica nacional al no otorgarle el mismo estatus que a la literatura tradicional. Esta visión se puede correlacionar con que gran parte de la producción nacional se enfoque en contenidos educativos, pedagógicos o familiares, reduciendo el desarrollo de propuestas orientadas a jóvenes adultos y adultos que exploren géneros más complejos, emocionales o experimentales, como el terror psicológico. Diversos estudios académicos señalan que el cómic ha sido considerado durante décadas una “literatura menor”, asociada más al entretenimiento infantil que a una forma narrativa capaz de abordar problemáticas profundas, sociales o psicológicas (Flantrmsky-Cárdenas, 2022).

Aunque en los últimos años la novela gráfica colombiana ha comenzado a ganar reconocimiento mediante obras autobiográficas, de memoria histórica y crítica social, la industria nacional continúa siendo reducida y con poca diversificación temática en comparación con otros mercados internacionales como Estados Unidos, Japón o Europa, donde la novela gráfica para públicos adultos posee una presencia mucho más consolidada.

De acuerdo con cifras de la Cámara Colombiana del Libro, el sector editorial colombiano registró más de 19.000 títulos en 2025 y ventas superiores a un billón de pesos; sin embargo, la participación específica del cómic y la novela gráfica continúa siendo minoritaria dentro de la industria editorial nacional (Cámara Colombiana del Libro, 2024).

Asimismo, medios especializados y editoriales independientes han señalado que el mercado colombiano de novela gráfica todavía es “una industria naciente”, con tirajes reducidos y una oferta limitada para públicos jóvenes adultos (*Cómic Sobre Gabo Va Rumbo a Marcar Récords En El Género*, 2013).

El problema también se refleja en la percepción cultural del medio. Históricamente, el cómic en Colombia fue reconocido oficialmente como producto cultural apenas en el año 2013, situación que evidencia el retraso en la legitimación del formato dentro de la industria artística y editorial nacional (*El Cómic: Un Escalón Arriba De La Pornografía*, 2012)

Esta situación presenta una carencia de producciones colombianas enfocadas específicamente en experiencias narrativas dirigidas a jóvenes adultos, especialmente dentro de géneros como el terror psicológico, el suspenso o el horror introspectivo. Por consiguiente, existe una oportunidad creativa y cultural para desarrollar proyectos que amplíen la percepción tradicional del cómic en Colombia y evidencien el potencial de la novela gráfica como medio artístico capaz de transmitir emociones complejas, conflictos psicológicos y experiencias narrativas inmersivas para públicos más maduros.

3. Justificación

En la actualidad, las formas de narración gráfica han ampliado sus posibilidades expresivas, permitiendo explorar temáticas complejas mediante la combinación de texto e imagen. Sin embargo, en el contexto editorial latinoamericano y global, existe una notable escasez de novelas gráficas dirigidas específicamente a jóvenes y adultos jóvenes un rango etario que demanda contenidos visualmente sofisticados, emocionalmente profundos y psicológicamente resonantes.

En este panorama, la novela gráfica se consolida como un medio de gran potencial para abordar géneros que requieren un alto grado de atmósfera, tensión y simbolismo, como el terror psicológico. Stephen King en su biografía (King, 2000), presenta en que el miedo profundo es aquel que emerge de la cotidianidad, de las emociones y experiencias que el lector puede reconocer como propias: la soledad, la culpa, la pérdida o la locura. Este enfoque convierte al terror psicológico en un género particularmente potente para el público joven y adulto joven, ya que permite generar una conexión emocional profunda y reflexiva con lectores que atraviesan procesos de autodescubrimiento y cuestionamiento de la realidad.

Desde la perspectiva de la tecnología en animación digital, este proyecto se justifica por su enfoque visual estratégico, que permite proponer una evolución la ilustración estática convencional. La inclusión de técnicas de dibujo digital, manejo avanzado de capas, texturizado y paletas de color controladas responde a una función estética que constituye un recurso narrativo central. Según (McCloud, 1993), en la novela gráfica, las imágenes pueden intensificar las emociones, construir atmósferas y expandir significados que el texto, por sí solo, no puede expresar.

Además, el dominio de herramientas digitales permite una iteración rápida y un

control preciso sobre la expresividad visual, optimizando el proceso creativo sin perder profundidad conceptual. Este enfoque técnico permite una producción eficiente y abre posibilidades de experimentación con formatos híbridos, como la integración de animación corta o narrativa interactiva en versiones digitales de la obra, ampliando así el alcance del proyecto hacia nuevas plataformas y públicos.

Desde una perspectiva académica, este proyecto representa una contribución significativa al estudio de las narrativas híbridas y al desarrollo de metodologías creativas en la producción de obras ilustradas desde las tecnologías digitales. El trabajo combina herramientas de la creación literaria, análisis visual y psicología narrativa, configurando un modelo interdisciplinario que puede ser de interés para escritores, ilustradores, investigadores del terror y educadores en campos como las artes visuales, la animación digital y la literatura.

4. Objetivos

4.1 General

Diseñar una novela gráfica de terror con énfasis en el terror psicológico para jóvenes adultos.

4.2 Específicos

1. Definir el tema central de la novela gráfica.
2. Escribir el guión literario del primer capítulo de la novela gráfica.
3. Diseñar una propuesta visual del primer capítulo de la novela gráfica.

5. Referentes Teóricos

5.1 Novela

La novela es una obra literaria narrativa de cierta extensión, escrita generalmente en prosa, que cuenta una historia ficticia o basada en hechos reales, con personajes, ambiente y tema profundas. La Real Academia Española (*Novela*, 2006) la define puntualmente como una "obra literaria en prosa en la que se narra una acción fingida en todo o en parte, y cuyo fin es causar placer estético a los lectores con la descripción o pintura de sucesos o lances interesantes, de caracteres, de pasiones y de costumbres".

Sus características principales incluyen:

Extensión que posibilita un desarrollo narrativo más amplio que otros géneros, tales como el cuento o la fábula. Los personajes se exploran y desarrollan de manera profunda, como su psicología, motivaciones, dudas y contradicciones, lo que les permite evolucionar a lo largo de la narración.

Posee multiplicidad de temas, con complejidad estructural, ya sean:

- Lineales: Con un inicio, nudo y desenlace.
- Circulares: Terminan donde comienzan.
- Fragmentadas: Rompe la linealidad del tiempo.
- Polifónicas: Varias voces o perspectivas narrativas.

La estructura de la novela no está limitada por métricas o normas rígidas.

El formato de novela fundamenta la profundidad estructural de Limbo, permitiendo un desarrollo progresivo, minucioso y extenso de la psique del protagonista. Esto facilita que

su transformación interna y su proceso de supervivencia dejen de ser meras anécdotas cortas y adquieran la complejidad de una tema con múltiples capas de interpretación emocional.

5.2 Género Narrativo

Según la Real Academia Española (*Narrativo*, *Va*, 2026), se define como el "género literario constituido por la novela, la novela corta y el cuento". El género narrativo es aquel en el que un narrador cuenta una historia, real o ficticia, donde intervienen personajes en un tiempo y espacio determinados. Es uno de los tres grandes géneros literarios (junto al lírico y el dramático) y predomina en la prosa moderna.

Sus elementos fundamentales son:

- Narrador: Puede ser en primera persona (protagonista o testigo), segunda persona (poco común) o tercera persona (omnisciente, limitado o testigo).
- Personajes: Protagonistas, antagonistas, secundarios, incidentales.
- Tiempo: Cronológico (lineal), anacrónico (flashbacks, flashforwards), circular.
- Espacio: físico (lugares), psicológico (atmósfera emocional), social (contexto cultural).
- tema o argumento: Estructura causal de los eventos, sucesos, acciones y conflictos que se cuentan en una historia, estructurados cronológica (argumento) o lógicamente (tema) por un narrador.

Este concepto dota a Limbo de las herramientas de secuencialidad y progresión dramática necesarias para articular el relato. Al encuadrarse en el género narrativo, el proyecto utiliza la tensión temporal y la lógica del colapso del mundo conocido para dosificar la información de forma estratégica, guiando la experiencia del lector a través de hitos de

supervivencia y confrontaciones dentro del entorno hostil.

5.3 Terror Psicológico

El terror psicológico se caracteriza por explorar el miedo desde la dimensión interna del ser humano, alejándose del horror explícito y del uso de criaturas sobrenaturales para enfocarse en conflictos mentales, percepciones alteradas y traumas. Esta forma de narración se construye a partir de recursos como la ambigüedad, la tensión emocional sostenida, la introspección y la pérdida progresiva de control sobre la realidad. A diferencia del terror tradicional, que externaliza la amenaza, el terror psicológico sitúa el origen del miedo en la mente de los personajes, convirtiendo sus emociones y memorias en fuentes narrativas fundamentales (Yepez, 2020).

Autores como Edgar Allan Poe han sido pioneros en esta modalidad, mostrando cómo las emociones humanas negativas (remordimiento, paranoia, obsesión) pueden convertirse en catalizadores del horror. En sus relatos, el lector es testigo de una psique que se desmorona, generando incomodidad a través de la identificación con lo siniestro. Este enfoque también se relaciona con lo que (Freud, 1919) denomina lo ominoso, que remite a aquello familiar que se torna extraño, inquietante y perturbador.

Mecanismos del Terror Psicológico:

- La duda y la paranoia: El lector/espectador cuestiona la realidad de lo que ve.
- Atmósfera: Uso de la ambientación para generar tensión constante.
- El narrador no fiable: La historia es contada por alguien cuya percepción está alterada.
- Temas comunes: Aislamiento, locura, trauma, pérdida de identidad, la fragilidad de la memoria.

Limbo adopta este marco conceptual al presentar un protagonista cuya percepción se ve distorsionada por el entorno y por su propio estado psicológico, en un espacio donde la realidad no está claramente delimitada. La tensión narrativa no solo proviene de entidades externas, sino del deterioro mental y emocional del personaje principal.

Limbo se aleja de los recursos como la fragilidad mental del protagonista atrapado en un espacio liminal. Las dinámicas de este subgénero guiarán la construcción de una amenaza latente pero invisible (el bosque) y otra directa (los segadores).

5.3.1 Construcción del Personaje Dañado o Mentalmente Fragmentado

El desarrollo de personajes con perfiles psicológicos complejos es un componente esencial del terror psicológico. En este tipo de narrativa, los personajes no solo enfrentan amenazas externas, sino que deben lidiar con conflictos internos que condicionan su forma de ver y actuar en el mundo. Según (King, 2000), la efectividad del horror reside en la capacidad del autor para proyectar fobias y ansiedades internas en la psique del protagonista. En el caso de Limbo, el protagonista se encuentra en un estado liminal: entre la vida y la muerte, entre la cordura y el delirio, entre la memoria y el olvido. Este tipo de figura se reconoce como personaje liminal, concepto que, de acuerdo con (Turner, 1988), define a sujetos que habitan zonas ambiguas de identidad y percepción, careciendo de un estatus social o psicológico definido.

Desde la psicología narrativa, se entiende que los personajes dañados no son meros arquetipos, sino representaciones profundas de traumas individuales o colectivos. Autores como (Bruner, 2003) sugieren que la identidad se construye a través del relato, por lo que la fragmentación de la conciencia del personaje no solo sirve a la historia, sino que permite al lector vivir una experiencia de extrañamiento e identificación. El diseño narrativo de Limbo

permite que este proceso evolutivo sea progresivo, mostrando una reconstrucción o deterioro del yo a medida que avanza el tema, alineándose con la visión de la narrativa como una herramienta para explorar el deterioro de la unidad del "yo".

5.3.2 Espacio Liminal y Ambientación Surrealista

El concepto de liminalidad resulta clave para la ambientación de la novela. Según Turner (1967), lo liminal se refiere a los estados intermedios donde se suspenden las normas habituales de la realidad. En los espacios liminales, las leyes físicas, sociales y psicológicas se desdibujan, generando una atmósfera de incertidumbre, desorientación y ambigüedad. Limbo se sitúa precisamente en un entorno de este tipo: un bosque sin tiempo, cambiante, donde los personajes deambulan entre el abandono y la amenaza constante.

Estos espacios, que pueden parecer metafísicos o oníricos, generan una respuesta emocional compleja en el lector. Como señala (Fisher, 2016), lo raro y lo espeluznante se manifiestan en escenarios que desafían la lógica, lo que intensifica la sensación de aislamiento y vulnerabilidad. En Limbo, el entorno es una entidad narrativa: cambia, respira, y parece responder al estado emocional de quienes lo habitan.

5.4. Novela Gráfica

La novela gráfica se define como un formato de publicación, historieta y medio expresivo que fusiona la literatura con el arte visual secuencial para presentar una sola narrativa extensa, compleja y autocontenida dirigida habitualmente a un público maduro o joven adulto. Teóricos seminales como (McCloud, 1993), en su estudio de la anatomía del cómic, describe este medio como "imágenes pictóricas y de otro tipo yuxtapuestas en una secuencia deliberada, destinadas a transmitir información y/o producir una respuesta estética

en el espectador".

Sus características esenciales incluyen una alta autonomía artística para el creador, la exploración de temáticas densas de corte existencial o social, la diagramación libre del espacio de la página y una interdependencia absoluta entre el texto y la ilustración, donde ninguno se subordina al otro.

5.5. Composición de la imagen

La composición visual es la disciplina técnica y artística orientada a la organización, jerarquización y distribución deliberada de los elementos visuales dentro de un encuadre, ya sean viñetas, lienzo, pantalla, etc. La composición crea unidad en la imagen y establece un orden determinado por su creador (Escuela Superior de Arte Digital - Trazos, 2025), definiéndose esencialmente como la disposición estratégica de elementos sobre un plano para comunicar de manera efectiva. Sus principios fundamentales ineludibles incluyen el manejo del peso visual, el equilibrio simétrico o asimétrico, la regla de los tercios, las líneas de fuga directrices, la profundidad de campo y la gestión del espacio negativo o vacío. Estos factores determinan por completo el recorrido ocular del lector y alteran drásticamente el ritmo y la velocidad de la lectura.

Elementos de la Composición de la Imagen

- **Línea:** Actúa como el eje de dirección y movimiento dentro de la viñeta. Mientras las líneas horizontales sugieren calma o estatismo, en Limbo predominará el uso de líneas diagonales y quebradas para generar una tensión constante y una sensación de inestabilidad en el entorno hostil.
- **Forma:** Se refiere a las figuras geométricas u orgánicas que estructuran la imagen. El

contraste entre formas orgánicas (el protagonista) y formas geométricas distorsionadas (el entorno liminal) servirá para acentuar la alienación del individuo frente a un mundo que ha perdido su lógica natural.

- **Espacio:** Comprende la relación entre el espacio positivo (el sujeto u objetos) y el negativo (el vacío). En una narrativa de terror psicológico, el uso extensivo del espacio negativo es vital para evocar la soledad, la desolación y la presencia de una amenaza latente que no se ve, pero que ocupa el vacío.
- **Color:** Se define a través de la temperatura, armonía, contraste y saturación. La paleta cromática se utilizará de forma expresiva para diferenciar estados de ánimo, empleando colores fríos o desaturados para el entorno y acentos de contraste alto para señalar puntos de ruptura psicológica o peligro físico.
- **Textura:** Aporta una sensación táctil visual a la bidimensionalidad del dibujo. Mediante el uso de texturas rugosas, granulares o desgastadas, se buscará transmitir la decadencia del entorno y la vulnerabilidad de la piel del protagonista, aumentando la inmersión sensorial del lector.
- **Iluminación:** Determina la dirección, intensidad y calidad de las sombras. El uso de claroscuros marcados y luces cenitales o laterales permitirá ocultar información visual deliberadamente, forzando al lector a participar en la paranoia del personaje al no poder ver lo que acecha en la penumbra.

Principios Compositivos

- **Regla de los tercios:** Consiste en dividir el encuadre mediante una rejilla de 3x3 para situar los puntos de interés en las intersecciones. Este principio se empleará para descentrar al protagonista, generando composiciones más dinámicas y visualmente inquietantes que las composiciones centradas tradicionales.

- Simetría y asimetría: Buscan el equilibrio visual. Mientras la simetría aporta orden, en este proyecto se privilegiará la asimetría para evocar el caos y el desequilibrio mental, rompiendo la armonía visual para incomodar al espectador.
- Jerarquía visual: Establece el orden de importancia de los elementos, determinando qué objeto atrae primero la atención. Se utilizará para dirigir la mirada del lector hacia detalles sutiles que sugieran la amenaza latente antes de que el protagonista la perciba.
- Ritmo y repetición: Utiliza patrones recurrentes para guiar el flujo de lectura. La repetición de elementos arquitectónicos monótonos en el espacio liminal servirá para generar una sensación de bucle y desesperanza, reforzando la idea de estar atrapado.
- Enmarcado: Consiste en el uso de elementos del entorno (puertas, grietas, ramas) para encuadrar al sujeto principal. Este recurso se aplicará para acentuar la sensación de claustrofobia y vigilancia, sugiriendo que el protagonista está siendo observado o acorralado.
- Peso visual: Determina cómo factores como el tamaño, los colores oscuros o la saturación atraen la atención.

5.6. Lenguaje visual

El lenguaje visual es un sistema semiológico de comunicación que emplea elementos no verbales basados en la percepción del ojo para codificar, estructurar y transmitir mensajes, ideas, emociones y conceptos abstractos. Conforme a lo expuesto por (Torres, 2024), este lenguaje "funciona a través de la percepción visual y se basa en principios como la composición, el contraste, la proporción y la armonía". Sus unidades básicas constituyentes se dividen en elementos morfológicos, tales como el punto, la línea, el plano, la textura y el color, y elementos dinámicos como el ritmo, la tensión espacial y la proporción. Todos ellos operan bajo códigos compartidos culturalmente para generar un impacto emocional inmediato

y subconsciente en el perceptor. El lenguaje visual aporta el marco interpretativo idóneo para consolidar las metáforas de la historia sin necesidad de explicarlas textualmente. A través del uso de contrastes lumínicos marcados, formas distorsionadas y una paleta cromática restrictiva, se construirá un código estético propio en el proyecto que transmitirá de manera directa la hostilidad del entorno liminal y la fragmentación interna de la mente del personaje.

Componentes del lenguaje visual:

- Sintaxis visual: cómo se organizan los elementos para crear significado.
- Semiótica visual: estudio de los signos visuales (icono, índice, símbolo, según Charles Sanders Peirce).
- Retórica visual: figuras como metáfora visual, hipérbole visual, elipsis, sinécdoque.

Aplicación en novela gráfica:

- La elección del plano (general, medio, primer plano, detalle) comunica distancia emocional o intimidad.
- El ángulo de cámara (picado, contrapicado, cenital, nadir) expresa poder, vulnerabilidad o extrañeza.
- La transición entre viñetas (momento a momento, acción a acción, tema a tema, escena a escena, aspecto a aspecto) crea ritmo narrativo (McCloud, 1993).

5.6.1 Narrativa visual en novela gráfica

La narrativa visual es un componente esencial en la novela gráfica, ya que no solo ilustra el texto, sino que lo expande, refuerza y en ocasiones lo sustituye. Según (McCloud, 1993), el ritmo visual, la composición de viñetas, el uso del silencio y los encuadres determinan cómo se percibe la historia y qué emociones se generan en el lector. En obras de

terror psicológico, la imagen puede sugerir más de lo que muestra, utilizando sombras, texturas, desenfocos o fragmentaciones para simbolizar el estado mental del personaje.

En Limbo, las ilustraciones estarán diseñadas para acompañar emocionalmente la historia. Las viñetas no funcionarán como una simple secuencia de acciones, sino como fragmentos de percepción distorsionada. Las técnicas gráficas ayudarán a representar el deterioro mental del protagonista, los espacios hostiles y la constante amenaza de lo desconocido, sin recurrir a la espectacularidad visual del horror gráfico tradicional.

La aplicación de técnicas de dibujo digital en el proyecto responde directamente a la necesidad de construir texturas específicas de vacío, niebla, degradados oscuros y atmósferas de tensión. El control digital preciso sobre el grano de la imagen, los contrastes de iluminación y la uniformidad de los acabados permitirá acentuar la vulnerabilidad del relato, logrando una identidad plástica contemporánea y homogénea que potencie la inestabilidad de la atmósfera para el público objetivo.

Técnicas tradicionales relevantes:

- Dibujo a lápiz: bocetaje, sombreado con grafito.
- Entintado: uso de tinta china o rotuladores para definir contornos y texturas.
- Aguada / acuarela: lavados de color para atmósferas y sombras.
- Carboncillo y pastel: texturas suaves y difuminadas, ideales para atmósferas oníricas o terroríficas.

Técnicas digitales:

- Dibujo vectorial: uso de curvas Bézier (Adobe Illustrator, Affinity Designer). Ideal para líneas limpias y estilizadas.

- Dibujo rasterizado / píxel: uso de píxeles con pinceles digitales (Photoshop, Procreate, Clip Studio Paint). Permite texturas orgánicas y gran variedad de estilos.
- Tableta gráfica: presión sensible que imita el trazo tradicional.
- Capas (layers): organización de elementos por separado (línea, color, sombra, fondo).
- Máscaras y modos de fusión: control preciso de luces, sombras y transparencias.
- Pinceles personalizados: texturas que simulan acuarela, tiza, óleo, etc.

5.7. Técnicas de dibujo

Comprenden el conjunto de procedimientos, metodologías, herramientas y soportes materiales empleados por el artista para trazar formas, volúmenes, luces, sombras y texturas sobre una superficie bidimensional. En el panorama artístico contemporáneo, estas metodologías engloban tanto los medios analógicos tradicionales como los ecosistemas avanzados de dibujo digital. El entorno digital se caracteriza técnicamente por el uso de mapas de bits, vectores, capas de organización fluidas, máscaras de opacidad y la simulación algorítmica de pinceles texturizados que optimizan la manipulación de la luz y la atmósfera con una alta precisión técnica.

La aplicación de técnicas de dibujo digital en el proyecto responde directamente a la necesidad de construir texturas específicas de vacío, niebla, degradados oscuros y atmósferas de tensión. El control digital preciso sobre el grano de la imagen, los contrastes de iluminación y la uniformidad de los acabados permitirá acentuar la vulnerabilidad del relato, logrando una identidad plástica contemporánea y homogénea que potencie la inestabilidad de la atmósfera para el público objetivo.

Técnicas tradicionales relevantes:

- Dibujo a lápiz: bocetaje, sombreado con grafito.
- Entintado: uso de tinta china o rotuladores para definir contornos y texturas.
- Aguada / acuarela: lavados de color para atmósferas y sombras.
- Carboncillo y pastel: texturas suaves y difuminadas, ideales para atmósferas oníricas o terroríficas.

Técnicas digitales:

- Dibujo vectorial: uso de curvas Bézier (Adobe Illustrator, Affinity Designer). Ideal para líneas limpias y estilizadas.
- Dibujo rasterizado / píxel: uso de píxeles con pinceles digitales (Photoshop, Procreate, Clip Studio Paint). Permite texturas orgánicas y gran variedad de estilos.
- Tableta gráfica: presión sensible que imita el trazo tradicional.
- Capas (layers): organización de elementos por separado (línea, color, sombra, fondo).
- Máscaras y modos de fusión: control preciso de luces, sombras y transparencias.
- Pinceles personalizados: texturas que simulan acuarela, tiza, óleo, etc.

5.7.1 Estética del arte digital en el terror

La estética visual seleccionada para Limbo toma como referencia el trabajo de artistas contemporáneos como Boris Groh y Rovina Cai, cuyas obras fueron analizadas para construir la identidad visual de la novela gráfica. De estas referencias se retomaron elementos como el uso atmosférico del color, el minimalismo expresivo y la distorsión simbólica de la figura humana. En el caso de Boris Groh, sus ilustraciones evocan sentimientos de desolación, pequeñez y amenaza mediante el uso de paletas frías, contrastes violentos y formas apenas

visibles, recursos que generan una atmósfera opresiva alineada con el tono psicológico de la obra. Por otro lado, Rovina Cai desarrolla una estética más etérea y poética, donde los paisajes naturales dominan visualmente al personaje y enfatizan su fragilidad. Sus recursos gráficos, como los difuminados, los contornos poco definidos y los espacios abiertos, refuerzan la sensación de misterio, aislamiento y presencia de lo desconocido dentro del universo de Limbo.

Figura 1. Ilustración digital de Rovina Cai.

Caracterizada por paisajes etéreos y una escala visual que resalta la fragilidad del personaje donde la estructuras son inmensas y el sujeto se siente diminuto ante la inmensidad. Las sombras rodean al personaje a punto de consumirlo, una amenaza inminente.



Fuente: (Cai, 2024)

Figura 2. Ilustración digital de Boris Groh.

Emplea una paleta fría dominante y una fuente de luz cálida mínima para enfatizar la vulnerabilidad del personaje humano frente a una entidad humanoide de gran escala en un entorno que genera opresión.



Fuente: (Groh, 2024)

5.8 Referentes Visuales

En cuanto referentes visuales, nos inspiramos en las siguientes obras audiovisuales:

- Silent Hill 2: El pueblo funciona casi como un reflejo psicológico de la culpa y el sufrimiento interno de los personajes.
- Little Nightmares: Por el ambiente opresivo, criaturas grotescas y narrativa visual oscura.

- Limbo: Sensación de vacío, soledad y el concepto de estar atrapado en un lugar ambiguo entre vida y muerte.
- Hollow Knight: Atmósfera melancólica y decadente, ambientada en un reino atrapado entre la vida y la muerte. Destaca por su narrativa simbólica, personajes trágicos y sensación constante de soledad.

6. Metodología

La presente investigación aplicada se desarrolla bajo un enfoque cualitativo con un alcance descriptivo-propositivo, orientado al diseño y desarrollo de un producto narrativo y visual enfocado en procesos creativos que involucren los conocimientos adquiridos en la tecnología de animación digital.

Conceptualización y definición de la temática. En esta etapa inicial, se establece la base conceptual de la novela gráfica Limbo. El proceso se centra en la investigación y delimitación del tema principal, integrando elementos del subgénero de terror psicológico orientados a un público objetivo de jóvenes adultos. Se realiza una compilación de referentes literarios y visuales para codificar los recursos narrativos que generen tensión. Como resultado de esta fase, se consolida la premisa argumental, el conflicto central y el enfoque temático que guiará el resto de la producción.

Desarrollo del guión y narrativa literaria. Esta fase corresponde a la escritura y estructuración del texto base de la obra. Se inicia con la creación de bibliotecas de diseño de personajes mediante fichas técnicas detalladas que especifican su psicología, motivaciones, rasgos físicos, arquetipos y roles dentro de la trama. Paralelamente, se describen de manera escrita los escenarios clave que acentúan la atmósfera opresiva. Finalmente, se redacta el guión literario del primer capítulo, dividiendo la acción en secuencias cronológicas e incorporando los diálogos, las descripciones ambientales orientadas al terror.

Propuesta visual y diseño conceptual. La última fase metodológica traslada el texto del guión al lenguaje gráfico y secuencial propio de la novela gráfica y la animación digital. Se inicia con el desarrollo de la línea gráfica general, que incluye uso de alto contraste usando los colores blanco y negro para la portada dándole un aspecto dramático, esa

sensación de ser observado y estar en un ambiente desolado. Posteriormente, se ejecuta el proceso de bocetaje preliminar de las escenas de mayor impacto emocional.

7. Resultados

7.1 Tema Central

El tema central de la novela consiste en la supervivencia de personajes atrapados en un mundo desconocido, donde los límites entre la vida y la muerte, la razón y el delirio, resultan difusos e inestables. La narrativa busca no solo impactar emocionalmente al lector, sino también invitarlo a cuestionar la percepción de la realidad, la identidad personal y la manera en que las personas enfrentan lo incierto.

La narrativa aborda temas como la salud mental, el trauma emocional, la depresión y el suicidio desde una mirada simbólica y psicológica. Dentro del universo de Limbo, las personas que acabaron con su propia vida no logran entrar en el ciclo natural de trascendencia, quedando atrapadas dentro del bosque. Debido a esto, el ecosistema del Limbo percibe a estas almas como anomalías que rompieron el orden natural de la existencia, intentando eliminarlas mediante manifestaciones físicas y psicológicas alimentadas por el sufrimiento, los recuerdos traumáticos y los conflictos emocionales de cada personaje.

Para la elaboración del guión literario del primer capítulo de la novela se empleó el estructura narrativa universal del viaje del héroe descrita por el mitólogo (Campbell, 1949), el orden cambia dado que el protagonista desde el inicio cruza el umbral directamente hacia el mundo especial el bosque Limbo, entra a la aventura de manera involuntaria, se encuentra con Nahara quien lo guía explicándole acerca de las reglas extrañas de Limbo, conocen a otras anomalías (personas), se vuelven aliados, superan amenazas juntos para sobrevivir.

7.2 Elementos Narrativos Característicos del Terror Psicológico

La obra desarrolla una ambientación inspirada en espacios liminales: lugares transitorios, ambiguos e inquietantes que funcionan como metáforas de los estados psicológicos de los personajes. A través de esta estructura narrativa se exploran temas como la despersonalización, el trauma, la pérdida de sentido y la búsqueda de redención desde una perspectiva simbólica y existencial.

El terror psicológico en Limbo se construye principalmente mediante una atmósfera opresiva donde el entorno actúa como una extensión de la mente y las emociones de quienes lo habitan. El bosque no funciona únicamente como un escenario físico, sino como una entidad viva y cambiante que responde a los traumas, miedos y conflictos internos de los personajes. A medida que avanzan en este espacio, el bosque altera su apariencia, distorsiona la percepción de la realidad y provoca situaciones ligadas a recuerdos dolorosos, culpa, ansiedad y temor.

- **Geno**

Significado de su nombre: “Geno” no es su verdadero nombre, sino un apodo otorgado dentro del Capitolio, derivado de la palabra *genocide*. El sobrenombre nace debido a los actos violentos y masacres que cometió tras convertirse en una de las figuras más peligrosas y temidas del lugar.

Figura 3. Imagen de Geno.



Fuente: Elaboración propia.

Descripción física: Un chico alto de piel blanca, cuerpo atlético, rasgos faciales finos, pestañas largas, cabello largo rizado color azabache con tonos vetas aguamarina, generalmente recogido en dos trenzas sueltas y ojos color turquesa.

Personalidad: Sarcástico, burlón, animado y muy locuaz. Tiene una actitud coqueta y desvergonzada, abiertamente gay. Suele alternar entre ataques repentinos de desprecio hacia los demás y episodios de autodesprecio. [Sin memoria]

Tras recuperar sus recuerdos y durante su vida post-muerte en el Capitolio, su personalidad cambia drásticamente: se vuelve despiadado, cruel en la mayoría de ocasiones, frío, sediento de sangre, vengativo, calculador y profundamente desconfiado. [Con recuerdos / vida post-muerte en el Capitolio]

Orientación sexual: Gay

Rol en la historia: Es el protagonista central de Limbo y uno de los personajes más importantes dentro del conflicto principal de la obra. Tras despertar atrapado en el bosque sin recuerdos claros de su pasado, debe sobrevivir en un entorno hostil que constantemente intenta destruirlo física y psicológicamente.

A medida que avanza la historia, descubre su antigua relación con el Capitolio y el verdadero origen de su apodo, revelando que en el pasado fue uno de los Segadores más peligrosos y violentos de la organización. Esta revelación lo convierte en una figura temida tanto por los habitantes del Limbo como por el propio Capitolio, que ahora lo considera un traidor y una amenaza para el orden natural de las cosas.

El conflicto de Geno gira en torno a la lucha entre su antigua identidad despiadada y la persona en la que se está convirtiendo tras perder sus recuerdos. Su personaje representa la culpa, el autodesprecio, la violencia y la búsqueda de redención dentro de un mundo que constantemente le recuerda aquello en lo que se convirtió.

- **Silas**

Significado de su nombre: Proviene del latín Silvanus (derivado de silva, que significa bosque). Está estrechamente relacionado con Silvano, la deidad romana protectora de los bosques y campos (Wisdom Library, 2025).

Descripción física: Hombre alto de piel clara y complexión atlética. Posee rasgos faciales afilados, cabello lacio y largo de color blanco, además de ojos azul hielo que le dan una apariencia eterea, fría e intimidante.

Personalidad: Padece hafefobia moderada, por lo que evita el contacto físico con otras personas. Es frío, desconfiado y rencoroso, manteniendo siempre cierta distancia

emocional. Su actitud suele transmitir incomodidad y tensión constante, especialmente hacia quienes considera débiles o emocionalmente inestables.

Orientación sexual: Demisexual.

Rol en la historia: Funciona como uno de los principales antagonistas del protagonista. Actúa como una especie de segador de almas encargado de mantener el “orden natural” entre la vida y la muerte. Según su visión, solo existen dos destinos legítimos para las almas: el cielo o el infierno. Las almas de quienes se suicidan rompen ese equilibrio al quedar atrapadas en el Limbo, convirtiéndose en anomalías que deben ser eliminadas.

Debido a esto, persigue y extermina a las almas atrapadas en ese lugar sin mostrar compasión, viendo su existencia como una amenaza para el orden natural de las cosas. Su papel dentro del Capitolio lo convierte en una figura temida, calculadora y peligrosa, además de un enemigo directo para el protagonista y los demás habitantes del Limbo.

- **Nahara**

Significado de su nombre: Tiene su origen en el árabe y se deriva de la palabra que significa radiancia o luz. Su etimología refleja cualidades asociadas con el brillo y la brillantez, sugiriendo un sentido de iluminación tanto en un sentido literal como metafórico. Los nombres que llevan tales significados a menudo están impregnados de un sentido de positividad y esperanza, simbolizando claridad e iluminación. (Ancestry, n.d.)

Figura 4. Imagen de Nahara.



Fuente: Elaboración propia.

Descripción física: Mujer de presencia imponente, con cabello largo que cae más abajo de los hombros, adornado con rastas. Sus ojos amarillos resaltan de manera inquietante, otorgándole una mirada intensa y difícil de ignorar.

Personalidad: Independiente, valiente y perseverante. Tiene una personalidad dominante y una gran capacidad de liderazgo, aunque también posee un temperamento fuerte y se irrita con facilidad. A pesar de su dureza, demuestra lealtad y protección hacia quienes considera importantes.

Orientación sexual: Asexual.

Rol en la historia: Actúa como guía y figura fraterna para el protagonista dentro del Limbo. Es una de las pocas personas en las que él puede apoyarse, ayudándolo a sobrevivir y comprender las reglas de ese mundo. Aunque suele mostrarse estricta y brusca, cumple un papel protector y se convierte en un apoyo emocional importante durante el desarrollo de la historia.

7.3 Contextualización de los escenarios principales

- **El bosque “Limbo”**

El concepto de Limbo hace referencia a un estado o espacio intermedio entre la vida, el cielo y el infierno. La palabra proviene del latín *limbus*, que significa “borde” o “límite”, aludiendo al borde del Infierno y a la separación entre el mundo terrenal y el más allá.

Tradicionalmente, el limbo es entendido como un lugar donde las almas permanecen antes de ser juzgadas y enviadas al Cielo o al Infierno, una especie de sala de espera previa a la eternidad. Simbólicamente, representa un estado indefinido, nebuloso y desconectado de la realidad, donde no existe verdadera felicidad ni una vida plena (Equipo Significados, 2025) (Zaleski, 2026).

Además, la expresión “estar en el limbo” se utiliza para describir a alguien desconectado de lo que ocurre a su alrededor o atrapado en una situación incierta y confusa. Dentro de la novela gráfica, este concepto se transforma en un espacio hostil y psicológico donde habitan las almas que rompieron el orden natural de la muerte, permaneciendo atrapadas entre la existencia y el vacío.

- **El Capitolio**

Es la autoridad suprema dentro de Limbo, una organización jerárquica encargada de mantener el supuesto “orden natural de las cosas”. Funciona como un sistema de control que gobierna Limbo desde las sombras, conformado por entidades y líderes supremos que consideran a las almas suicidas una anomalía peligrosa para el equilibrio de la existencia.

Desde el Capitolio se emiten las órdenes hacia los Segadores, aquellos encargados de rastrear, capturar y eliminar a las almas atrapadas en el Limbo. Para esta organización, los

habitantes de Limbo no son personas, sino errores que interrumpen el ciclo legítimo de la muerte, ya que, según sus creencias, solo deberían existir dos destinos: cielo e infierno.

El Capitolio se sostiene bajo una ideología rígida y autoritaria basada en la purificación y el control absoluto. Aunque aparenta actuar en nombre del equilibrio universal, sus métodos son crueles, deshumanizantes y violentos, convirtiéndolos en una especie de régimen que persigue sistemáticamente a quienes quedaron atrapados entre la existencia y el vacío. Es una estructura fría, opresiva y casi burocrática, donde la muerte deja de ser espiritual para convertirse en un sistema organizado de vigilancia y exterminio.

Los jefes supremos desean exterminar a Geno dado que lo consideran un traidor de sus principios por lo que Silas, considero el mejor segador del capitolio se le encarga personalmente esta tarea.

Limbo: Capítulo 1 y 2

Capítulo 1

La silueta de un hombre se apunta con una pistola en la cabeza. El hombre presiona el gatillo y muere.

El hombre cae en un suelo boscoso. Se contrae de dolor contra el suelo. Se siente mareado, su cabeza le zumbaba y escuchaba el eco ahogado de una voz dentro de su mente diciendo su nombre: Geno.

Los temblores de dolor en el cuerpo de Geno disminuyeron, se arrastró hasta apoyarse en sus antebrazos. Pequeñas piedras se insertaron en su piel creando pequeñas heridas antes de que las ganas de vomitar atacaran y regurgitara bilis en el suelo.

Su visión se estabiliza, está en un oscuro bosque. Intenta escuchar algo pero el sonido zumbante de su cabeza no se lo permite. Su cabeza está herida y la sangre se desliza por el costado de la misma engeguetado parcialmente uno de sus ojos verdes.

Geno miró alrededor y empezó a arrastrarse hacia una rama. La agarró y la utilizó como bastón para apoyar sus piernas temblorosas. El zumbido aún no le permite oír nada. Mira alrededor en busca de un refugio. No ve nada. Continúa su camino cojeando.

Puede sentir que lo están observando unos ojos brillantes en la penumbra. En su paranoia empieza a cuestionarse en voz alta— ¿Dónde diablos estoy?, ¿cómo llegué aquí? Geno... ¡GENO! ¡¿por qué solo recuerdo mi nombre?! —

Él estaba en pleno ataque de pánico cuando el zumbido de su cabeza paró y finalmente pudo oír el entorno. Se escuchaban pasos acelerados a su espalda. Geno no dudó y empezó a huir.

Mientras corría noto que ahora podía escuchar completamente su entorno, el sonido de sus jadeos, el palpitante de su corazón, el crujir de las hojas bajo sus pisadas. Es como si el bosque hubiera cobrado vida. Tropezó algunas veces con las raíces de los árboles, pero se recuperó rápidamente. Sentía el tirón de su cabello rizado al enredarse en las ramas bajas.

Geno continuó corriendo y más adelante escuchó gritos llenos de pánico— ¡¡Ya viene!! ¡¡Corran!! —junto con algunos fuertes y repetitivos quejidos.

— ¡¡No quiero ser el siguiente!!

Sus ojos se abrieron en sorpresa e iba a gritar por auxilio— Ayu— Pero jamás terminó sus palabras. Pudo ver en su trayecto solo cadáveres las voces que antes escuchó ahora estaban totalmente apagadas.

Se escuchó un fuerte crujido. Miró hacía arriba y pudo ver como un árbol caía a gran velocidad en su camino. Una de las ramas se incrusta en su hombro izquierdo, él inmediatamente grita de dolor y su visión se pone borrosa. Geno parpadea y nota que está colgando de un precipicio solamente sostenido por la rama que empala su hombro. Intenta empujarse fuera de ella. No lo logra.

Repentinamente un cuerpo putrefacto sin vida cae frente a él. Geno lo empuja, sus dedos se hunden en la carne viscosa. El cuerpo se mueve, no está muerto. El cuerpo extiende las manos y empieza a ahorcar a Geno. El cuerpo le grita— ¡¡Ya lo he hecho antes, ¿Por qué no puedo volver a morir?!!

Geno le dio una patada al cuerpo, vio este como se columpiaba en dirección contraria cuando fue interceptado por la criatura y rápidamente empezó a ser envuelto por sombras— ¡¡NO, NO MATAME, TODO MENOS ESTE DEMONIO!! —el cuerpo gritaba y se agitaba hasta que la cuerda cedió por el peso de ambos.

El peli rizado pudo discernir el rápido descenso del cuerpo putrefacto; el cuál estalló en pedazos antes de tocar el suelo deteniendo abruptamente sus agonizantes lamentos. Su sangre carmín pintó las ramas y hojas caídas.

—...¿Qué demonios es *este lugar*? —le preguntó a la nada mientras contemplaba el aire debajo de sus pies.

Geno continúa viendo a la nada hasta que siente una manos saqueando sus bolsillos, enfoca su mirada en una mujer de tez morena con rastas blancas quien le expresa — Vaya sorpresa, sigues consciente.

Ella continúa palpando sus bolsillo pero al final se aparta con un resoplido. Con tono burlón, le dice— con razón eres tan pobre, debes ser nuevo.

Dirigió su mirada hacia donde la sombría bestia había desaparecido tras desfigurar el cadáver del hombre— Tal vez no tan pobre; eres un trozo de mierda con suerte, esa cosa te estaba apuntando, pero aquí sigues aún con tus vísceras adentro —luego dió media vuelta y empezó a alejarse.

Geno reacciona rápidamente y le suplica por ayuda con voz ronca tras haber sido previamente estrangulado por el cuerpo. La mujer lo ignora y solo le envía una mirada fulminante por arriba de su hombro. Geno vuelve a intentarlo con mayor volumen y esta vez la mujer se giró con brusquedad, lo agarra de la camisa y lo amenaza. — Escuchame retrasado, si sigues haciendo ruido y atraes a esa cosa hacía mí, yo personalmente te arrojaré como cebo, ¿entendido? — Geno se calla y asiente con la cabeza.

La mujer morena saca una navaja de su bolso roñoso y procede a cortar la rama que lo empala. Esta termina de romperse por sí sola bajo su peso y Geno cae, pero la mujer lo agarra del brazo herido. Geno se desmaya por el dolor.

Geno se despierta dentro de una cueva. Intenta incorporarse pero agarra su hombro ahora vendado con un siseo de dolor. — No volveré a vendar eso — advierte una voz.

Geno levanta la mirada y ve que la mujer lo observa desde una esquina mientras alimenta las brasas de una hoguera y el brillo de las llamas ilumina parcialmente su rostro. Ambos se miran en silencio hasta que Geno decide preguntarle acerca de su paradero — ¿Qué es este lugar? No parece un bosque común.

Ella frunce el ceño más aún así le responde. — No lo sé. Nadie lo sabe —.

— ¿Tú tampoco recuerdas nada?

— Lo único que recuerdo es despertarme aquí y caminar sin rumbo durante horas, pero era un bucle. Siempre veía esa extraña luna brillante a lo lejos y esos horribles árboles cuya oscura presencia contrastaba con el resplandeciente cielo y el agua cristalina. Al inicio consideraba el paisaje como pacífico e incluso cautivador, pero después de caminar durante mucho tiempo sin avance alguno empecé a frustrarme.

— Finalmente me rendí, dejé de caminar y esperé. No mucho después una de esas criaturas intentó cazarme y tuve que huir. Al final una de sus garras abrió una grieta y escapé a través de ella. Termine en otra parte del bosque menos bella, más siniestra. Desde eso aprendí que este lugar siempre es cambiante y no es en realidad un bosque cualquiera. Es como si se alimentara de nuestra miseria creando escenarios que juegan con nuestra mente. Recordándonos que siempre seremos *miserables*. Por ello aquí todos estamos entre la vida y la muerte y el único destino que obtenemos es ser consumidos por el oscuro paisaje.

Capítulo 2

De repente se escucha el rugido de una criatura no tan lejos. La mujer se para y dice firmemente —tenemos que irnos, esa cosa sigue buscándote—, se acercó a Geno, lo cargó encima de su hombro para luego salir de la cueva a paso firme.

Geno se quedó allí colgado como un saco inútil sobre el hombro de la fuerte mujer, mientras que este mismo le apuñalaba incómodamente el abdomen. No se permitió quejarse por la incómoda posición, ya que aquella mujer venenosa podría abandonarlo sin dudarlo, no estaba dispuesto a volver estar ante las fauces de lo que sea que haya sido ese fenómeno. Esa docilidad solo le duró hasta que la mujer empezó a trepar por una rama de un árbol, llevándolo ahora a cuevas, el cambio repentino de posición presionó la reciente herida en su hombro extrayendo un siseo de dolor de su boca.

— ¿No podrías ser más suave?

— ¿Eh? Empezaba a creer que ahora sí te habías desmayado —la mujer con rastas sonó francamente decepcionada.

— ¡Ja! Desmayarme Mientras me revoleas como un muñeco de trapo, hasta un cadáver podría revivir solo para quejarse del maltrato.

— ¿Quieres comprobar eso? podríamos usar tu cuerpo de prueba — aunque el tono de voz era tranquilo no disminuyó el filo de la amenaza.

El hombre de cabellera rizada soltó un bufido— Empiezo a considerar que debí haber permanecido colgado, desangrándome hasta mi final.

— Eres más tonto de lo que creí si piensas que hubieras logrado volver a morir de aquella manera tan pacífica antes de que eso te encontrará primero —se burló mientras continuaba trepando experimentalmente hasta llegar a la copa de árbol caído.

El hombre no le respondió. Ella seguía mencionando esas locuras de entre la vida y la muerte, “Volver a... ¿morir?” ¿A qué demonios se refería con eso? Se sentía bastante vivo dado el dolor que recorría cada parte de su cuerpo. Según esta lógica seguía vivo ya que los muertos no deberían sentir nada, aunque claro recordó a ese muerto, no tan muerto que lo atacó previamente y recuerda haberse metido un tiro en la cabeza antes de despertar en este

bosque, pero aun así se sentía muy vivo. Era imposible que estuviera muerto, ¿verdad?

— Estás loca. No estoy muerto.

La mujer que ahora estaba caminando por encima de un inmenso tronco de un árbol, miraba hacia los lados y fruncía el entrecejo, le dirigió una rápida mirada por encima del hombro y volteo su mirada al frente e hizo una mueca mientras afirmaba— En este lugar todos estamos más muertos que vivos.

— ¡Que no estoy muerto! —negó Geno.

— Permite romperte esa ilusión. Nada de aquí está vivo, ni siquiera se si la fauna de aquí podría considerarse —viva—, salvo que intenta activamente comernos. Todo pereció aquí y debe permanecer así. Las cosas que nos siguen conocen este hecho y se asegurarán de que cumplamos con ese hecho.

— No es posible morir dos ve- —la mujer le metió su mugroso guante en la boca callando instantáneamente su réplica. Él le lanzó una mirada indignada y estuvo a punto de escupir el guante pero escuchó un nuevo gruñido a su espalda.

— Esto no es normal. Está cerca, pero aún no ha terminado con los otros. Nos está rastreando específicamente —dirigió su mirada nuevamente al frente y procedió a correr y a descender a lo largo del costado del tronco con la ayuda de una soga.

El hombre escupió el guante y susurró de una manera alarmada —
¡¿Esa cosa viene de nuevo?!

Manchas de sudor recorrían su frente— Se suponía que tardaría, no eres el único que terminó atrapado bajo ese árbol —miró las heridas sobre la piel pecosa y la sangre que ahora circulaba más lento fuera de estas— Necesitamos cubrir nuestro hedor, tu sangre parece estar atrayéndolo.

Tardaron un rato en bajar por el costado del tronco perteneciente a un árbol que no era exactamente pequeño (pudieron calcular que el árbol antes de caer, pudo haber medido cerca de 15 metros). En cuanto lograron tocar el lodoso suelo. La mujer de exóticos ojos amarillos lo dejó sin delicadeza alguna sobre la superficie movienidiza. Agarró un puñado de la viscosidad marrón del suelo y sin más miramientos empezó a expandirlo sobre su cuerpo. Ella noto su mirada.

— ¿Qué? ¿esperas una invitación formal? —agarró un puñado de lodo entre sus largos dedos y se lo arrojó sobre el pecho.

Él le lanzó una mirada llena de veneno desde su posición en el suelo, pero aún así se aplicó una generosa capa de barro sobre su piel pecosa. Le ardían las heridas en cuanto el barro hacía contacto con ellas y le picaba el resto de su piel sana al sentirse absolutamente inmundo. Suspiró. Lo que daría por un buen baño.

— Sino no me mata esa cosa, me va matar una infección por haberme echado esta porquería.

— No podemos morir a causa de enfermedades, solo nos debilitan lo suficiente para que seamos más fácilmente cazados.

— Pues gracias por el dato, ahora me siento mucho mejor al saber que agonizaré hasta que me coman —el pelinegro rodó sus ojos verdes.

— Solo levanta tu huesudo trasero, debemos alejarnos lo más rápido posible de aquí —ordenó desde su posición más alta que lo hacía sentir despreciado.

— ¿¿Huesudo?! Disculpame pero sé que tengo unas buenas nalgas —se levantó a duras penas e hizo énfasis en admirar su trasero.

— ¿En serio en este momento estás mirando tu trasero? —por primera vez vió una mirada descompuesta en los ojos amarillos.

— Oye, es un buen culo —le restó importancia encogiéndose de hombros.

— Vaya que eres desagradable —lo observó de abajo a arriba con repugnancia y continuó hacia adelante sin esperarlo.

No se tomó a pecho las palabras, la siguió cojeando levemente mientras ejercía presión sobre su hombro previamente empalado

La había seguido durante horas... aunque ya se sentían como días. Dejó escapar un gemido cansado.

— ¿Cuánto más vamos a seguir caminando? ¿Al menos sabes dónde estamos? Si estás perdida, puedes admitirlo, te prometo que no me voy a burlar... —hizo una breve pausa— bueno, solo un poco.

Desde atrás, alcanzó a notar el tic en su ojo y la rigidez en sus hombros. Estaba perdiendo la paciencia, eso era evidente.

Una parte de su mente le gritaba no lo hagas. La otra, mucho más insistente, susurraba hazlo.

Y, como siempre, ganó la peor. Soltó otro quejido, más fuerte esta vez.

Ella se detuvo en seco.

Apenas alcanzó a registrar el movimiento: abrió la sucia mochila y sacó una cuerda. Un segundo después, su cara se estrelló contra el suelo.

El impacto le revolvió el estómago. Otra vez. Definitivamente había sido una pésima idea molestarla. El golpe era una advertencia bastante clara para que cerrara la boca.

Pero, al parecer, su cerebro carecía por completo de instinto de supervivencia.

Mientras sentía cómo la cuerda se apretaba alrededor de sus brazos, no pudo evitar hablar:

— Cuerdas... bastante *kinky*. Lástima que no me interesen las mujeres.

El golpe en su mejilla derecha fue inmediato. Sintió el sabor metálico de la sangre en la lengua. Puntos negros invadieron su visión y, esta vez, la náusea ganó. Terminó vomitando lo poco o nada que le quedaba en el estómago.

Ella le agarró el cabello y le alzó la cabeza de forma brusca, forzándolo a mirarla. El ángulo era incómodo, doloroso.

— Escúchame bien, imbécil —escupió— Eres insoportable. Si lo hubiera sabido, te habría dejado atrás. De hecho... todavía puedo hacerlo. Puedo dejarte aquí, revolcándote en tu propia mierda, esperando a que esa cosa vuelva por ti. A ver cuánto te duran las bromitas entonces.

El tirón en su cabello era brutal. Se mordió el labio para no quejarse.

— Lo sien—

Otro jalón lo interrumpió— ¡Cállate! No quiero oírte. Cada vez que hablas, me enfureces más —siseó.

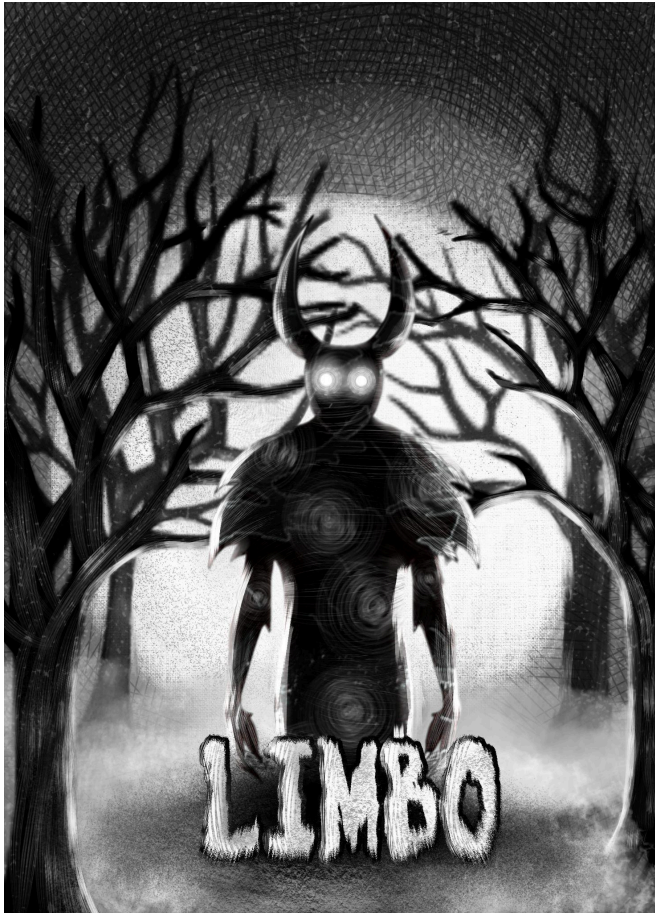
Él asintió de inmediato, cerrando la boca.

Poco a poco, ella lo soltó. Cuando se alejó unos pasos, él dejó escapar un suspiro tenso. Por fin podía relajarse... aunque fuera un poco.

Hasta que la vio volver a meter la mano en esa repugnante mochila y sacar un trapo igualmente sucio para luego forzarlo en su boca. La tipa procedió a ignorar sus réplicas ahogadas para continuar arrastrándolo por el bosque.

7.4 Bocetaje de la línea gráfica del primer capítulo

Figura 5. Portada: Segador en el Bosque.



Fuente: Elaboración propia.

La portada de Limbo fue diseñada utilizando una composición en plano entero y una estética en blanco y negro de alto contraste, con el objetivo de transmitir desde el primer momento el tono oscuro, inquietante y psicológico de la novela gráfica. La ausencia de color busca reforzar la sensación de vacío, misterio y tensión constante presente dentro de la historia.

En la ilustración se observa el bosque Limbo como escenario principal, representado de manera sombría y opresiva. En el centro de la composición aparece uno de los Segadores,

una figura alta y oscura que mira directamente al espectador. Su diseño carece de boca, pero posee ojos grandes y brillantes, generando una apariencia antinatural e intimidante que busca provocar incomodidad y transmitir la sensación de ser observado.

Detrás del Segador se encuentra una luna de gran tamaño, utilizada como elemento visual para enfatizar la atmósfera nocturna y reforzar la silueta de la criatura mediante el contraste de luces y sombras. Finalmente, el título Limbo aparece en la parte frontal de la composición mediante una caligrafía estilizada. La portada busca sintetizar visualmente los conceptos de vigilancia, miedo, oscuridad y amenaza que definen la narrativa de la obra.

Figura 6. El bosque.



Fuente: Elaboración propia.

Se eligió ilustrar esta escena debido a que representa uno de los momentos más vulnerables del personaje. En esta parte de la historia, el personaje se encuentra herido y expuesto a cualquier peligro al estar completamente a la intemperie, lo que aumenta la sensación de tensión e inseguridad dentro de la narrativa.

Además, esta escena permite mostrar por primera vez, mediante un plano general, la apariencia del bosque de Limbo. A simple vista, el entorno parece un bosque común y corriente acompañado por un paisaje nocturno, pero esta aparente normalidad ayuda a

reforzar el contraste entre la tranquilidad visual del espacio y el peligro que realmente representa dentro de la historia.

Figura 7. Geno desorientado mentalmente.



Fuente: Elaboración propia.

Esta ilustración representa uno de los primeros momentos de confusión y vulnerabilidad del protagonista dentro del bosque Limbo. En la escena, Geno aparece visiblemente sudoroso, con la mirada perdida y rodeado repetidamente por la palabra “Geno”, reflejando el estado de desorientación mental en el que se encuentra tras despertar en un lugar desconocido. Debido a la pérdida de memoria, su mente se aferra únicamente al recuerdo fragmentado de voces que repiten insistentemente la palabra “Geno”. Al no recordar su verdadera identidad, el personaje asocia ese nombre consigo mismo, convirtiéndolo en el único vínculo que conserva con su pasado.

Figura 8. Geno huyendo.



Fuente: Elaboración propia.

La escena fue dibujada mostrando al personaje corriendo para transmitir adrenalina, desesperación y miedo inmediato. Aún conserva la herida sangrante que recorre el lado izquierdo de su cabeza, además del sudor constante y el agotamiento físico acumulado, reforzando su estado de vulnerabilidad.

La intención de esta imagen es representar el momento exacto en el que Geno deja de sentirse únicamente perdido y comienza a entender que se encuentra en peligro real. A nivel narrativo, funciona como el inicio de la persecución y el detonante del instinto de supervivencia de este personaje dentro del bosque Limbo.

Figura 9. Geno empalado.



Fuente: Elaboración propia.

Este boceto fue desarrollado principalmente para representar el terror físico dentro de la narrativa, mostrando de manera grotesca y explícita el daño corporal que el bosque puede provocar. Además, funciona como un punto importante de quiebre emocional para el personaje, ya que evidencia la fragilidad de su cuerpo y la imposibilidad de controlar la situación en la que se encuentra.

Figura 10. No muerto colgado.



Fuente: Elaboración propia.

Este boceto representa uno de los primeros encuentros directos de Geno con las anomalías del bosque y busca transmitir una mezcla entre terror físico, desesperación y horror psicológico. La escena ocurre mientras el personaje continúa empalado por una rama al borde del precipicio, momento en el que un cuerpo putrefacto cae repentinamente frente a él.

Aunque inicialmente parece un cadáver sin vida, Geno descubre que la entidad aún puede moverse y hablar. Al intentar apartarlo, sus dedos se hunden en la carne viscosa y descompuesta del cuerpo, reforzando la sensación de repulsión física. La figura, colgada de una soga alrededor del cuello y claramente marcada por la descomposición, comienza a gritar desesperadamente: “Ya lo hice antes, ¿por qué no puedo volver a morir?”, haciendo referencia a su incapacidad de suicidarse nuevamente dentro del Limbo.

La intención de esta escena es representar la desesperación eterna de las almas atrapadas dentro de este espacio intermedio, donde incluso la muerte deja de ser una salida posible. Visualmente, el boceto busca enfatizar lo grotesco y antinatural de un cadáver consciente que no debería seguir existiendo, generando incomodidad tanto por su apariencia física como por la carga psicológica de sus palabras. Además, el contraste entre el estado indefenso de Geno y la agresividad de la entidad aumenta la tensión y la sensación de peligro constante dentro del bosque.

Figura 11. Geno y Nahara dentro del refugio.



Fuente: Elaboración propia.

La intención de este boceto es transmitir una sensación temporal de refugio dentro de un entorno todavía incierto y hostil. La escena representa la primera interacción más calmada y estable entre ambos personajes, funcionando como el inicio de una conversación que comienza a introducir al protagonista en la realidad del Limbo. El contraste entre la violencia de las escenas anteriores y la quietud de este momento también ayuda a disminuir momentáneamente la tensión antes de continuar desarrollando el conflicto de la historia.

Figura 12. Parallax Limbo.



Fuente: (Zapata Beltrán, 2024)

Este video parallax busca transmitir una falsa sensación de calma antes de introducir la incomodidad psicológica del entorno. La escena está presentada en primera persona, permitiendo que el espectador experimente directamente la perspectiva de Nahara mientras avanza a través del paisaje.

Visualmente, el escenario aparenta ser tranquilo y atractivo: el agua cristalina, el brillo de la luna y la música relajante generan una atmósfera casi hipnótica. Sin embargo, los árboles oscuros y deformes contrastan agresivamente con el resto del paisaje, insinuando que hay algo antinatural en el bosque.

La intención principal de este parallax es transmitir desorientación. Aunque el personaje continúa avanzando y atraviesa múltiples árboles, el entorno permanece prácticamente igual, creando la sensación de estar atrapado dentro de un bucle interminable. Esta repetición visual representa la pérdida de dirección de Nahara quien inicialmente percibe el paisaje como pacífico y cautivador, pero termina sintiéndose desesperada al comprender que no importa cuánto camine, nunca logra avanzar realmente dentro del bosque.

8. Conclusiones

Como hallazgo principal, se identificó que abordar problemáticas emocionales reales de la población juvenil permitió definir qué narrativa emplear que fuese más inmersiva y significativa para el lector. Temas como la ansiedad, la depresión, la pérdida de identidad y el suicidio logran integrarse de manera más efectiva dentro del terror psicológico. A partir de esto, se recomienda que futuros proyectos de novela gráfica enfocados en terror psicológico prioricen la construcción emocional y psicológica de los personajes antes que el impacto visual únicamente, ya que esto fortalece la conexión y empatía con el público.

Durante la escritura del guión literario del primer capítulo, se encontró que establecer claramente la personalidad de los personajes, sus conflictos internos y la atmósfera narrativa desde el inicio ayuda a construir una historia más coherente y con mayor potencial de continuidad. Además, el desarrollo narrativo permitió ampliar la historia hacia el capítulo 2 y dejó la posibilidad de ampliarla a futuro, demostrando que una buena planificación inicial facilita la expansión del universo narrativo y de sus líneas argumentales.

En cuanto al desarrollo visual, se concluyó que ilustrar principalmente las escenas de mayor tensión narrativa y emocional genera un impacto más fuerte en el lector y refuerza la atmósfera de suspenso e intriga. Se recomienda que las propuestas visuales dentro del género de terror psicológico utilicen composiciones, expresiones y escenas emocionalmente intensas como recurso principal para transmitir las emociones de los personajes y fortalecer la experiencia narrativa y visual de la obra.

9. Bibliografía

Ancestry. (n.d.). *Significado del nombre de pila Nahara*. Ancestry.

<https://www.ancestry.com/first-name-meaning/nahara?geo-lang=es>

Bruner, J. (2003). *La Fábrica de Historias: Derecho, literatura, vida*. Redalyc.

<https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041700016.pdf>

Cai, R. (2024, 9 29). *Portada para Foul Days*. Instagram.

https://www.instagram.com/p/Cxxxk44PzLn/?img_index=3&igsh=am1mMWVwNHVsbjJy

Cámara Colombiana del Libro. (2024). *Estadísticas del Libro en Colombia 2024*. Camlibro.

<https://camlibro.com.co/wp-content/uploads/2025/07/WEB-EstadisticasLibroCCL2024.pdf>

Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. Internet Archive.

<https://dn721805.ca.archive.org/0/items/ElHeroeDeLasMilCaras/CampbellJoseph-ElHeroeDeLasMilCaras241p.pdf>

Cómic sobre Gabo va rumbo a marcar récords en el género. (2013, Marzo 16). La República.

<https://www.larepublica.co/ocio/comic-sobre-gabo-va-rumbo-a-marcar-records-en-el-genero-2034429>

El cómic: un escalón arriba de la pornografía. (2012, Diciembre 5). Semana.

<https://www.semana.com/agenda/articulo/el-comic-escalon-arriba-pornografia/30467/>

Equipo Significados. (2025, Abril 7). *Limbo*. Enciclopedia Significados.

<https://www.significados.com/limbo/>

Escuela Superior de Arte Digital - Trazos. (2025, Julio 11). *¿Qué es la composición visual y por qué es clave en el diseño gráfico?* TRAZOS.

<https://trazos.net/composicion-visual-y-clave-en-diseno-grafico/>

Fisher, M. (2016). *Lo raro y lo espeluznante*. Internet Archive.

<https://ia800909.us.archive.org/9/items/mark-fisher-lo-raro-y-lo-espeluznante/Mark%20Fisher%20-%20Lo%20raro%20y%20lo%20espeluznante.pdf>

Flantrmsky-Cárdenas, Ó. G. (2022, Julio 6). *Cómic y Novela Gráfica como Literatura*

Menor: Debates y Validez como Producto Cultural. Redalyc.

<https://www.redalyc.org/journal/3459/345973358001/html/>

Freud, S. (1919). *Lo Ominoso*.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/39030484/LoOminoso-libre.pdf?1444160233=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLo_Ominoso.pdf&Expires=1779689045&Signature=CJT2puhaAn-0ZDz9r24pItCuunYctzV~oLA6nM5K~mg7g9izVhXgfRowlDh~XzOZcmZAaocuDhCkyAN-l-u

Groh, B. (2024, 12 3). *Ilustración por Boris Groh*. Instagram.

<https://www.instagram.com/p/DDHApyHNR0b/?igsh=MXM2NDQxeWk3Y2F1cQ==>

Hernández, L. S. (2023, Septiembre 4). *El Cómic y la Novela Gráfica Colombiana: Una*

Mirada Actual. Universidad EAN.

<https://universidadean.edu.co/estudiantes/catarsis/el-comic-y-la-novela-grafica-colombiana-una-mirada-actual>

King, S. (2000). *Mientras Escribo*. Mercaba.

<https://www.mercaba.org/SANLUIS/ALiteratura/Literatura%20contempor%C3%A1nea/Stephen%20King/Stephen%20King%20-%20Mientras%20escribo.pdf>

Ley 98 de 1993 - Gestor Normativo. (n.d.). Función Pública. Retrieved May 23, 2026, from

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=27901>

McCloud, S. (1993, Julio 1). *Understanding Comics> The Invisible Art*. Internet Archive.

<https://archive.org/details/understanding-comics/mode/1up>

narrativo, va. (2026). Real Academia Española. <https://dle.rae.es/narrativo>

novela. (2006). Real Academia Española. <https://www.rae.es/desen/novela>

Torres, A. (2024, Diciembre 20). *Lenguaje visual: qué es, tipos y ejemplos prácticos*. ES DESIGN (Escuela Superior de Diseño de Barcelona).

<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/motion-design/lenguaje-visual-que-es-tipos-ejemplos>

Turner, V. W. (1988). *El proceso ritual*. Internet Archive.

https://archive.org/details/turner-victor-w.-el-proceso-ritual-ocr-1969-1988_202405/mode/2up

Wisdom Library. (2025, Agosto 04). *Significado del nombre Silas*. Wisdom Library.

<https://www.wisdomlib.org/es/names/silas>

Yepez, R. (2020, Octubre 15). *Terror Psicológico ¿Cómo escribirlo?* Wordpress.

<https://roxannayepez.wordpress.com/2020/10/15/terror-psicologico/>

Zaleski, C. (2026, May 16). *Limbo | Definition & History*. Britannica. Retrieved May 25,

2026, from <https://www.britannica.com/topic/limbo-Roman-Catholic-theology>

Zapata Beltrán, K. (2024). *Parallax- Historia Limbo*. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=73wVmac7MYg>