



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

*Desarrollo de ilustraciones para la novela gráfica
“Eden”*

Tesis
Que para obtener el título de
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:
Jonathan Carrillo Arce

Director de Tesis: Mtro. Enrique Dufoo Mendoza

México, D.F., 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

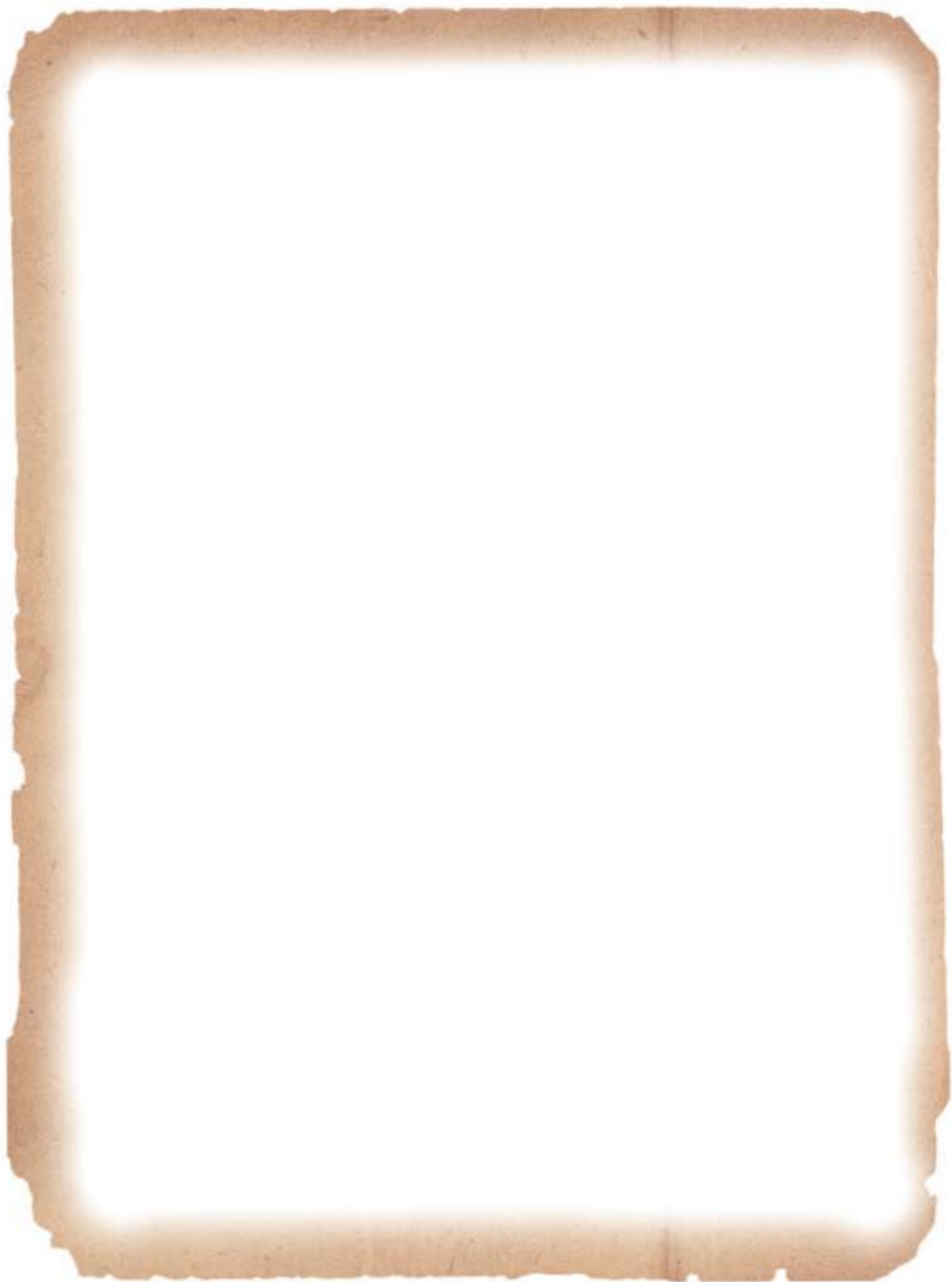
DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

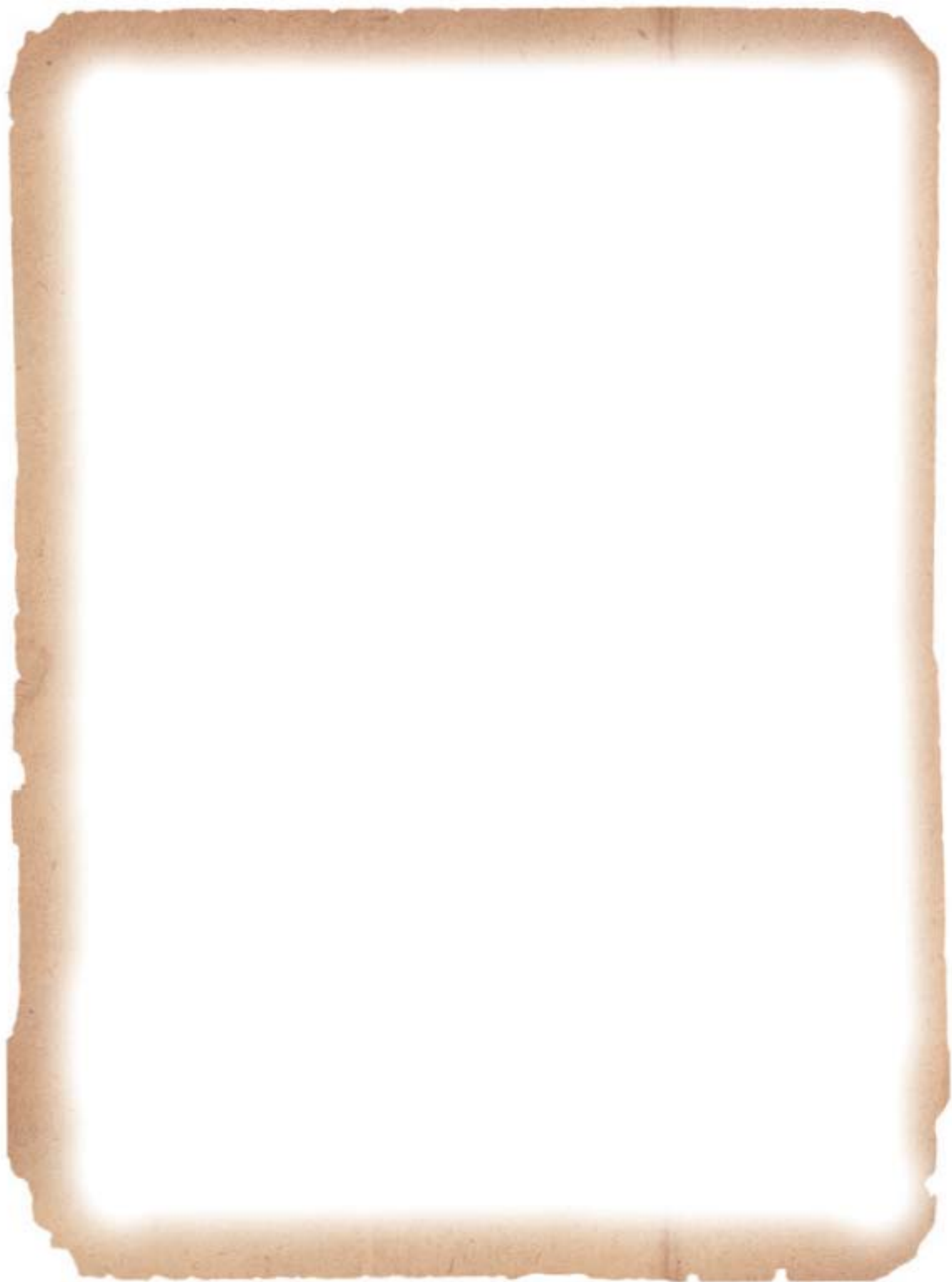
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*Se separan de la enseñanza
de la Biblia y de la Iglesia los
que se niegan a reconocer
la existencia del diablo ...*

Papa Pablo VI (1897-1978)



Para ustedes ...



INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I:

No te harás imagen, ni ninguna semejanza de lo que esté arriba en el Cielo, ni abajo en la tierra, ni en las aguas abajo de la tierra. (Ex 20,4)

- I.1 Ilustración
- I.2 Historia
- I.3 Tipos de ilustración
- I.4 Técnicas y materiales

CAPÍTULO II:

Y Jehová me respondió, y dijo: Escribe la visión, y declárala en tablas, para que corra el que leyere en ella. (Hab 2, 2)

- II.1 Novela gráfica
- II.2 Elementos de la novela gráfica
- II.3 Guión
- II.4 Ilustraciones
- II.5 Composición

CAPÍTULO III:

Un día vinieron a presentarse delante de Jehová los hijos de Dios, entre los cuales vino también Satanás. (Job 1,7)

- III.1 Ángeles, demonios y demás bichos
- III.2 Los ángeles por definición
- III.3 Demonios a modo de definición

CAPÍTULO IV:

... sobre las alturas de la nubes subiré, y seré semejante al Altísimo. (Is 14, 14)

- IV.1 Y el mal se creo
- IV.2 Materiales
- IV.3 Guión
- IV.4 Viñetas
- IV.5 Desarrollo de ilustraciones
- IV.6 Ilustraciones para la Novela Gráfica e

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA





INTRODUCCIÓN

Mi búsqueda de un entendimiento del mal ha sido una inquietud personal desde hace algunos años, a medida que avanzaba mi visión del problema este seguía ahondándose, por lo que desembocó en una investigación. La cual a veces se volvía insostenible, ya fuera por hastío o falta de fuentes serias.

Mi siguiente paso fue aprovechar el contexto que me daba mi carrera, así que empecé plasmando algunas ideas conforme a mis descubrimientos, a través de sencillos bocetos y/o algunas ilustraciones, sin enfocarme o tener en cuenta algún proyecto en particular.

Llegado el momento de decidir mi forma de titulación se dió la opción de desarrollar una Tesis, ante esto no dude en realizarla en base al tema que me apasionaba, la oportunidad perfecta de plasmar ampliamente mis inquietudes y de que mejor manera que por medio de ilustraciones.

Este trabajo plantea las distintas etapas de análisis y ejecución de un proyecto cuya finalidad es proponer por medio de una serie de ilustraciones la historia del diablo, del mal, de mi inquietud. Teniendo como soporte el formato de Novela Gráfica, en base de una historia apócrifa llamada: *Edén*.

Ésto parte en primer lugar, de una investigación analítica de la ilustración, del estudio y comprensión de la historia, técnicas y estilos, además de los conceptos esenciales del diseño y su relación con la ilustración. Características necesarias que definirán concretamente el camino a seguir.

También realizaré un estudio minucioso de la Novela Gráfica, sus partes y su desarrollo óptimo, bases indispensables para comprender el formato en el cual se plasmarán las ilustraciones a realizar y no en los frecuentes errores en los que suelen caer los autores, por ello sera necesario establecer los puntos para realizar una ilustración acorde con el formato, pero también tratando de romper un poco con éste y reinventarlo demostrando que es más versátil de lo que podría aparentar.

Por otro lado, comentar o escribir sobre demonología especialmente, no es un asunto fácil por diversos aspectos, sobre todo por que no se cuentan con elementos plenamente objetivos que me permitan establecer tal conocimiento, o bien el tabú social, que no pasa de ser meramente público, ya que en el ambiente privado es algo común, no así sobre los ángeles, que actualmente gozan de popularidad debido a la moda del *New Age*. Justamente en el tercer capítulo abarco el objeto de mis estudios, la mitología católica.

Mi intención es darle una cara, historia y base, ya que para entender la perfección y atributos de Dios, es menester entender su polo opuesto, por lo que trato el estudio, naturaleza, cualidades y características de los ángeles y demonios. Llevádo a una realidad no tan conocida: la de los ángeles caídos, desde su visión me adentraré a su historia, del Cielo, el Infierno, las deidades, así como los ángeles y demonios mismos, con la finalidad de desarrollar la creación de personajes zoomorfitos y antropomórficos, además de el contexto para ser representados gráficamente.

El proyecto cuenta con un capítulo destinado a la gestión, en base a los anteriores, de las ilustraciones, así como los lineamientos a seguir para su aplicación: el proceso de bocetaje, pruebas y errores, con el objetivo de mostrar una imagen uniforme, funcional, impactante, rentable y comunicable para el público.

Para mi como egresado de la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual es importante realizar esta investigación, ya que incidirá en mi desarrollo profesional, como práctica, al abordar el campo de la ilustración, por medio de un medio tan versátil como lo es la Novela Gráfica; realizando una historia atractiva, polémica y de creciente popularidad, la cual relata la cara apócrifa del catolicismo teocéntrico, principalmente.





Sapítulo I

No te harás imagen, ni ninguna semejanza de lo que esté arriba en el Cielo, ni abajo en la tierra, ni en las aguas abajo de la tierra. (Ex. 20,4)







Fig. 1 Surreal, Jonathan Carrillo, 2005

Buscando la necesidad de expresarme, me he dado a la tarea de buscar esta simple definición, teniendo como objetivo el separar la ilustración de la pintura, del dibujo artístico, e incluso la fotografía:

La figura, considerada únicamente como buen dibujo significa poco, por su parte la ilustración cumple con varias funciones: vender, dar realismo, contar una historia, etc. Debe impresionar al que la mira y provocar alguna respuesta emocional.

Quizá la rama más artística del diseño gráfico; refleja una interpretación simbólica del sentir y ver el entorno del hombre, lo cotidiano y fantástico a lo que está expuesto.

Así mismo, abordándola de una manera filosófica, como expresión, deriva en una transposición del pensamiento, una ilusión de lo real. De la misma manera tiene la capacidad de expresar sentimientos directos,

el ilustrador reflejará en su trabajo su estado de ánimo y de sentir, su sensibilidad, le dará un sentido más humano a la obra.

Parte importante del arte es la creación de imágenes, (sin llegar a ser tan cruda y tajante como la fotografía) y gran parte de la creación de estas imágenes es la ilustración; la producción de imágenes que serán reproducidas por diferentes medios de impresión o virtuales (multimedia e internet). La naturaleza de este proceso involucra también aspectos económicos y subraya el compromiso básico que hace el autor. En recompensa por la tarea de pensar y trabajar buscando nuevas alternativas de solución en la realización de su trabajo, percibirá sus beneficios. Con el extra de que su trabajo será repartido hacia probables audiencias masivas.



HISTORIA

El objetivo de todo arte visual, es la producción de imágenes. Cuando éstas se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración.

Sin embargo, arte e ilustración nunca pueden separarse por completo, puesto que la última se basa, en el uso de técnicas artísticas tradicionales, se le considera arte en un contexto comercial, ya que las demandas sociales, culturales, económicas y de difusión, determinan el contenido de la obra. Tal como mostraré a continuación su historia se remonta muchos siglos atrás:

Inicialmente surge en libros y manuscritos donde aparece como suplemento para evidenciar y complementar la información del texto, a manera de gráficos y dibujos en bajo relieve y grabados, esto se puede ver en el legendario *Libro de los Muertos* y en los *Papyrus Ramessum* que datan aproximadamente del siglo XIX a. C.

Posteriormente en la Edad Media, mientras los escribanos calcaban la tipografía, los grabadores labraban las pequeñas placas decorativas, iniciando la llamada iluminación de manuscritos. Este tipo de trabajos, tendían a realizarse comúnmente en monasterios, de los cuales quizás los más celebrados son: *El Libro de los Kells* del siglo IX, mostrando diseños de patrones intercalados basados en formas tipográficas y *Les Très Riches Heures* del Duque de Berry, que muestra una auténtica maestría de la pintura en miniatura sobre papel avitelado, con colores brillantes de temple y oro.

La función de la ilustración en la Edad Media, fue de vital importancia, ya que los únicos que sabían leer en ese entonces, pertenecían a las clases privilegiadas, junto con los escribanos. Sin embargo, las imágenes ilustradas ayudaron de una manera importante a convertir a los paganos a la cristiandad.

Mientras en el Imperio Oriental Bizantino, se desarrollaba la creación de íconos en miniatura. Durante las cruzadas crecía el interés por obtener textos ilustrados, independientemente de su contenido religioso.

Ya en el siglo XV, cuando la impresión se realizaba en bloques de madera, las primeras ilustraciones impresas se limitaban a la reproducción de naipes e imágenes religiosas. Éstas contenían inscripciones que se grababan en el mismo bloque de madera, siendo una de las primeras interacciones de ilustración y texto impreso.

En la época del Renacimiento se desarrolló así mismo, la aplicación de la perspectiva dentro de los trabajos artísticos, revolucionándose la apreciación visual de la escala y la proporción mediante las teorías de Brunelleschi¹; de esta manera el trabajo del ilustrador técnico se vio enriquecido.

Artistas e ilustradores de la talla de Leonardo da Vinci, Alberto Durero y Rembrand, impusieron un alto grado de meticulosidad y claridad de detalles en sus dibujos técnicos. Debido a la trascendencia de los estudios realizados por los artistas, el desarrollo y la demanda de ilustraciones técnicas cada vez más complejas, creció considerablemente.

Alemania, los Países Bajos, Francia e Italia, buscaron la mecanización de la producción de libros por medio del tipo móvil como resultado de la creciente disponibilidad de papel y la gran demanda de libros. Hasta que en el siglo XV un alemán de nombre Johann Gensfleisch Zun Gutemberg, juntó los sistemas necesarios para imprimir el primer libro tipográfico: la Biblia, volumen en 42 líneas. Para lograrlo, inventó tipos de metal independientes, móviles y reutilizables creando al mismo tiempo una tinta especial, más espesa y pegajosa para la impresión de estos tipos, que sería empleada durante más de 400 años.

¹ Filippo Brunelleschi fue el primero en formular las leyes de la perspectiva cónica, mostrando en sus dibujos las construcciones en planta y alzado, indicando las líneas de fuga.

El desarrollo del primer libro tipográfico alternado con ilustraciones fue: *El Agricultor de Bohmen* (figura 2) impreso por Albrecht Pfister alrededor del año de 1460, por medio de placas de madera, sería la plataforma que ampliaría las posibilidades de la ilustración de textos, permitiendo la reproducción de línea en alto contraste.



Fig. 2 Ilustración del manuscrito iluminado: *Der Ackermannus Böhmen*, 1470.

El empleo del grabado como medio de reproducción de ilustraciones se popularizó aún más en ese siglo con los trabajos ejecutados por Alberto Dürero, a quien después se conocería como maestro del grabado. Durante los siglos XVII y XVIII, se publicaron en Holanda libros enriquecidos con obras elaboradas por los mejores artistas de la época; con ésto los editores de los Países Bajos gozaron de cierta fama. Dichos grabados contribuyeron a la creación de una escuela de alto nivel en la elaboración de mapas geográficos.

Este tipo de impresión se destacó por su aumento en el grado de detalle de cada obra, así mismo por la introducción de las escalas tonales del negro al blanco, en comparación con las líneas resaltadas en la impresión de placas de madera.

Hasta entonces, toda impresión se hacía a partir de una superficie en relieve o en hueco, que se entintaba para después presionarse sobre el papel. Esto cambió en 1796, cuando Aloys Senefelder desarrolla nuevas investigaciones en materia de impresión, las cuales le llevarían al perfeccionamiento de una nueva técnica basada en el sencillo principio químico de la insolubilidad del agua y el aceite: la litografía; que resultaría ser de vital importancia y trascendencia en el campo del arte.

Posteriormente en Inglaterra, uno de los principales ilustradores de comienzos del siglo XIX, William Blake (figura 3), desarrolló sus propias superficies de impresión empleando un método de aguafuerte en relieve, el cuál después de la muerte del artista cayó en desuso. Sin embargo, el grabado en madera conservó su importancia principalmente en la nueva industria de las revistas ilustradas, que fue prosperando alrededor de las décadas de los 30 y 40 del mismo siglo, y ya para finales del mismo los prerrafaelistas revivieron el interés por el grabado en madera como se aprecia en el trabajo de Edward Burne-Jones, o en obras posteriores de Aubrey Bearsdley incluso en artistas influenciados por el Art Nouveau.



Fig. 3 *The Great Red Dragon and the Woman clothed with the Sun*, William Blake, 1805.

Las décadas de 1860 a 1900 fueron la mejor época de la litografía, llegando a ser incluso el método más predominante para impresión. La invención de la cromolitografía en 1851, introdujo el color en las ilustraciones de los libros, que hasta entonces se había limitado al blanco y negro, permitiendo su reproducción a color y grandes dimensiones en el popular arte del cartel.

El francés Jules Cheret, fue probablemente el verdadero promotor del cartel publicitario, perteneció al movimiento que Robert Koch llamaría *Poster Movement*, cuando creó un estilo propio, con figuras de mujeres alegres luciendo grandes escotes.

Uno de los artistas más carismáticos y fuertemente expresivos de este período fue el Conde Henri Marie-Raimond de Toulouse Lautrec Monfa, conocido como Henri de Toulouse Lautrec, quién creó el arte y la técnica del cartel moderno (figura 4). La simplicidad y economía fueron características fundamentales y descriptivas de su obra, sin embargo, la capacidad de observación y la síntesis de su trabajo han hecho trascender su obra por muchas décadas. De la misma manera que Paul Gauguin, Lautrec buscaba invitar al espectador a participar en la experiencia de la forma y el color, razón importante por la que su trabajo fue de gran éxito. Rechazando la noción de que el arte pictórico noble sólo debía plasmarse en lienzo y al óleo, en 1891, Lautrec realiza su primer cartel, *Moulin Rouge (la Goulue)*. Hoy fijan mi cartel en las paredes de todo París, declaraba orgulloso el pintor. Los carteles proporcionarían a Lautrec la posibilidad de ampliar el ámbito de impacto de su arte, rotas todas las limitaciones propias de la pintura de caballete.



Fig. 4 Moulin Rouge – La Goulue, Henri de Toulouse-Lautrec, 1891.

Otros artistas del modernismo se consagraron en cuerpo y alma al cartel y a otros medios artístico publicitarios. Tal vez el más famoso de ellos sería el checoslovaco Alphonse María Mucha, quien en diciembre de 1894 recibiría el encargo de la actriz Sara Bernhard, el anuncio para la comedia *Gismonda*, de Sardou (figura 5). La exótica ornamentación bizantina y el sutil uso de color le reportarían éxito inmediato hasta el extremo de que, a partir de all ese momento, sólo se dedicaría a la realización de carteles que anunciaban, desde obras de teatro hasta marcas de papel para cigarrillos y chocolates, pero siempre con el toque inconfundible de imaginación y belleza características de la obra de éste importante artista checo.



Fig. 5 Gismonda, Alphonse Maria Mucha, 1894.

En general, la litografía tenía la ventaja de tener una apariencia casi fotográfica, pero tenía un proceso largo y muy costoso. Hacia finales del siglo XIX, aparecieron las primeras fotografías en algunos libros impresos, incrementando las posibilidades del realismo total de la ilustración. La modernidad industrial aportó muchos adelantos, como el desarrollo de placas y superficies más sofisticadas, que añadieron más practicidad, así como avances en la maquinaria y procesos de revelado e impresión de negativo.

De la misma manera, las técnicas fotográficas ampliaron las posibilidades de la reproducción de ilustraciones, la impresión de semitonos es otro proceso sobresaliente que facilitó la multiplicación de obras a todo color, mediante la superposición de tramas de diferentes tintas, fragmentadas con retículas para crear tonos.

Buenos representantes de la ilustración reproducida por esta técnica fueron: Arthur Rackman y Edmond Dulac (figura 6), quienes trabajaban principalmente con acuarela, la que les permitía la creación de sus obras con semitonos. Posteriormente la creación de la línea negra, dio la facilidad de impresión a cuatro tintas, con lo cuál los ilustradores pudieron emplear otro tipo de pintura y colores para su reproducción.



Fig. 6 *City in the Sea, The Poetical Works of Edgar Allan Poe, Edmond Dulac, 1912.*

La ilustración comienza a ser reproducida en portadas de revistas y periódicos ampliando enormemente el panorama del artista, por ejemplo Norman Rockwell, utilizó principalmente óleos en sus obras, que se publicaron a principios del siglo pasado en revistas como en Saturday Evening Post, mostrando la influencia de la fotografía sobre la ilustración.

Las portadas de revista tuvieron mucho éxito en Europa y Norteamérica. Posteriormente con los métodos fotomecánicos, aparecieron nuevas y variadas revistas. En Inglaterra circulaban las más importantes como: The Strand, The English Illustrated Magazine, y después en los Estados Unidos aparecieron: The Century Magazine, Collier's Magazine, así como Scribner, y Harper's, que fueron las más características por su destacado nivel de ilustración popular. Dentro de los ilustradores más destacados por su trabajo en las revistas, tenemos a Richard Dicky Doyle, John Gilbert, John Lech, Frederik Walker, Arthur B. Frost, Charles Dana Gibson, Wislow Homer, Maxfield Parrish, entre otros.

Los cambios constantes en los métodos de reproducción y la introducción de nuevos materiales, generaron un notable aumento las posibilidades del ilustrador, que ya no tiene que desarrollar los procesos de reproducción para ejercer su oficio como en el pasado, pero si tener un conocimiento general de ellos. Aunque las actividades del ilustrador se ha ramificado, como por ejemplo en el área del cine y la televisión como en el storyboard, actualmente su papel no ha cambiado sustancialmente, aún sigue trabajando al servicio de un patrón cultural, comercial, y de los medios de comunicación.

Hasta la época actual, la publicidad, puede considerarse como una respuesta al desarrollo del comercio y de la industria, que se ha incrementado en casi todos los aspectos de la vida cotidiana. Con el aumento de la demanda y con el avance tecnológico del offset se hizo posible la reproducción e impresión a bajos costos con materiales cada vez más sofisticados. Ahora es posible reproducir obras de grandes artistas visuales, así como ilustraciones a todo color, debido a que estos procesos de impresión, son lo suficientemente baratos para ser comunes en carteles, periódicos, y casi en su totalidad en revistas y libros ilustrados.

Es así como la reproducción fotomecánica permitió la copia fiel de la obra del artista, eliminando por completo el oficio que desarrollaban los artesanos, el cuál consistía en transferir los diseños hechos por los artistas en placas elaboradas a mano. Así mismo, desapareció la textura de las placas de madera, de piedras o placas de metal, característica inminente en las imágenes hechas con estos procedimientos. Además provocó el alejamiento gradual de las ilustraciones de documentos basados en hechos reales hacia imágenes fantásticas o de ficción.

Al comprender que la ilustración narrativa tradicional no satisfacía las necesidades de la época, los artistas gráficos, que surgieron después de la Primera Guerra Mundial, reconsideraron las posibilidades de la imagen como medio para expresar la problemática social y las ideas de esos días. En la búsqueda de nuevas formas e imágenes, en las décadas posteriores, también observaron un remarcado cambio en el desarrollo conceptual del diseño gráfico. El profesional que interpretaba plásticamente el texto de un escritor, hacia concesiones al artista gráfico y éste realizaba su presentación.

La historia completa de las artes visuales, quedaba a disposición del artista gráfico como una biblioteca de formas e imágenes realizables: en especial las posibilidades que inspiraron los movimientos artísticos del siglo XX, por ejemplo las configuraciones espaciales del cubismo, las yuxtaposiciones, las dislocaciones y los cambios de escala del surrealismo, la pureza del color emanada de las referencias naturales de expresionismo y del fauvismo, así como la renovación de imágenes masivas y publicitarias del Pop Art.

A medida que los artistas gráficos tuvieron mejores posibilidades de manifestar su estilo, crearon más imágenes personales y encabezaron técnicas y estilos individuales. Las fronteras tradicionales de las artes visuales y la comunicación visual de carácter público eran confusas. Pero a partir de 1920 se verificó una evolución importante en el cartel. En el momento en que este se convirtió en el medio más importante para la difusión y venta de un producto, se buscaron nuevas modalidades y técnicas para que cada modificación se distinguiera entre las demás. Se desarrollaba la utilización de la fotografía y la ilustración comercial adquiriendo un carácter menos figurativo y más estético.

Todas las experiencias de los movimientos artísticos de los primeros años del siglo XX fueron asimiladas para proponer una comunicación; aunque destinada a finalidades comerciales, no carecía de características originales. A través de un gran número de imágenes publicitarias, se observa la búsqueda de la esencialidad del mensaje y la integración imagen-texto, y en mayor índice en los carteles producidos en este período, sólo aparece escrito el nombre del producto.

En todos los países europeos estas esencias fueron rápidamente asimiladas y disminuyó progresivamente la diferencia entre las diversas escuelas. A principios de los años 30, después de los notorios cambios políticos en Alemania e Italia, se multiplicaron formas de expresión de tipo retórico y monumental, no carente, sin embargo, de fuerza y originalidad. La creación de imágenes llegó a ser significativa en Polonia, Estados Unidos, Alemania y Cuba. También afloró el trabajo individual en todo el mundo, cuya búsqueda de imágenes efectivas y relevantes en la época posterior a la Segunda Guerra Mundial, los llevó hacia un desarrollo de imágenes más conceptual.

En la sociedad comunista de Polonia, establecida después de la guerra, surge la escuela polaca del cartel. Los diseñadores gráficos se unen con los productores de películas, escritores y artistas de las Bellas Artes en la Unión Polaca de Artista.

Durante esos años, las obras descriptivas, realistas y tradicionales, prevalecían en el diseño gráfico estadounidense, *La Edad de Oro* de la ilustración estaba llegando a su fin, pero las mejoras del papel, la impresión y la fotografía fueron la causa para que declinara rápidamente. Su muerte fue pronosticada cuando la fotografía hizo rápidas incursiones en el mercado tradicional, mientras ésta se apoderaba de su función tradicional. La desviación de la concepción de la ilustración obtuvo un enfoque más conceptual, iniciada por un grupo de artistas de Nueva York: Seymour Chwast, Milton Glaser, Raynolds Ruffin y Eduard Sorel.

La escuela *Push Pin* de ilustración gráfica y diseño, presentó una nueva alternativa a la densa ilustración del pasado, la orientación matemática, objetiva y fotográfica del estilo tipográfico internacional, fueron las preocupaciones fundamentales de la escuela de Nueva York. Alternamente, y sin nada que ver con el trabajo de la *Push Pin*, el ilustrador norteamericano Richard Hess, desarrolló un estilo representativo con mayor influencia hacia el surrealismo y haciendo, a menudo, uso de la manipulación espacial de René Magritte (figura 8). Así mismo surgió en trabajo de John Berg, quién se unió a Discos Columbia, realizando gran parte de su trabajo en portadas de discos como: la overture de Guillermo Tell, la música de violín de Schubert, la portada del disco de Chicago, etc.

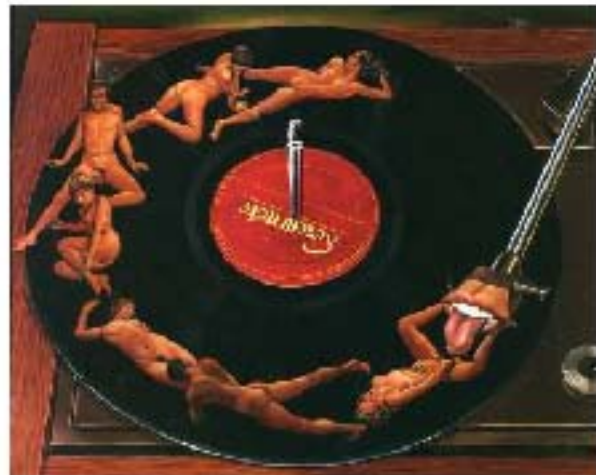


Fig. 7 Screwnote, Richard Hess, 1973.

MÉXICO

En contraste con los carteles polacos de la posguerra, que fueron patrocinados por agencias gubernamentales, el furor de los carteles que brotó durante los años 60 en los Estados Unidos, fue un movimiento popular fomentado por un clima de ajuste y revolución social, la primera ola de cultura de carteles nació con la subcultura del movimiento hippie de San Francisco. Algunos diseñadores como Lanny Sommese y David Lance Goines entre otros, destacaban notablemente por las imágenes de manera libre e informal, y que evocaban más a los grabados e ilustraciones gráficas europeas que a fuentes norteamericanas (figura 9). Mientras en la misma década en Alemania, emergió una aproximación poética al diseño gráfico basada en el manejo de imágenes fotográficas por medio del collage y el montaje.

A principios de la década de los sesentas, el pueblo cubano pasaba por una transición que arrojaría la creación de sindicatos de artistas y escritores, recibiendo un salario, espacios para trabajar y materiales. Produciendo su trabajo para diversas agencias del gobierno con misiones específicas.



Fig. 8 Bach, David Lance Goines, 1973.

La ilustración en México es, cuando menos, una tradición centenaria e incluso más antigua, ya que algunos historiadores la remontan hasta los códices prehispánicos.

Ya en 1539, fray Juan de Zumarraga es el autor del primer libro impreso en América, casi doscientos años antes de la famosa *Biblia*. Durante el siglo XVIII se ocuparon básicamente de reproducir imaginería religiosa representativa del barroco hispanoamericano, ilustrados con grabados, viñetas, capitulares y orlas, la mayoría pintadas a mano y estaban dirigidos a enseñar el Catecismo al pueblo en general. Un siglo después en 1830, la introducción de la litografía permitió añadir con gran éxito sátiras de costumbres además de caricaturas políticas en los periódicos al igual que sus similares en Europa. Publicaciones como la *Gaceta Literaria* y el *Mercurio Volante* son ejemplos de ello.

A finales del siglo XIX la obra xilográfica de José Guadalupe Posada era extremadamente abundante: carteles, almanaques, grabados, portadas, caricatura política, etc., fundando junto con el impresor Vanegas Arroyo *El taller de la Gráfica Popular*, revolucionó tanto la manera de hacer crítica social y política, como el campo de la gráfica, dando a la ilustración mexicana un tipo muy local y representativo.

Durante la misma época la cigarrera El Buen Tono, decide insertar en cada cajetilla Historia de una mujer, serie de 102 ilustraciones ejecutadas por el pintor catalán Eusebio Planas, cuyo rotundo éxito originaría tiempo después que se publica de igual forma otro título cuyo protagonista es Ranilla.

Durante el movimiento revolucionario de los muralistas. Artistas de la talla de Diego Rivera, Trinidad Pedroza, Orozco, Diego Rivera, Leopoldo Mendez, Julio Ruelas, Miguel Cobarrubias y Rufino Tamayo, entre otros, pasaron e incluso se forjaron como ilustradores, mientras grafistas como Ernesto El Chango García Cabral o Miguel El Chamaco Cobarrubias, aparecían con ilustraciones en las páginas de las revistas neoyorquinas de los años 20.

Tras el movimiento postrevolucionario de los muralistas, surgen ilustradores como Miguel Covarrubias, Francisco Díaz de León y Gabriel Fernández. El exilio de diseñadores en México, debido a la guerra civil española, favoreció el avance del diseño mexicano.

El español Miguel Prieto se convirtió en profesor de diseño tipográfico y el cartelista Josep Renau realiza murales y fotomontajes. Posteriormente, aparecen grupos de diseñadores, cuyos datos formales indican las inquietudes del moderno arte mexicano. Figuran entre estos diseñadores de la nueva generación Adolfo Mexiac, Adolfo Quinteros Gómez, Ismael Guardado y Fernando Castro Pacheco.

Artistas como Alberto Beltrán, Leopoldo Méndez, Andrés Audiffred, Salvador Pruneda, Germán Butze, Abel Quezada e incluso José Luis Cuevas sedujeron lectores con sus imágenes en un momento u otro de sus respectivas trayectorias.

A pesar de su presencia continua en la historia, el ilustrador mexicano pocas veces ha tenido un papel protagónico. Miles llenaron las páginas de la prensa, los libros mexicanos e inclusive la publicidad sin recibir nunca ningún crédito. El reconocimiento al ilustrador mexicano, es un fenómeno reciente.



Fig. 9 La Catrina, José Guadalupe Posada, 1913.

TIPOS DE ILUSTRACIÓN

Como planteé en el tema anterior, la ilustración tiene varias funciones, en su faceta de expresión artística se puede manifestar con fines decorativos aunque caracterizándose por contener un mensaje; además de tener una particularidad muy específica, la de llamar la atención.

También funciona como herramienta de apoyo para producciones culturales, comerciales, educativas, etc. Para explicar visualmente alguna problemática, ya sea por medio de diagramas, mapas, esquemas y más, con el fin de facilitar su entendimiento o funcionalidad. Otra faceta es la de documento visual de un momento histórico, donde se plasman actitudes, modas o costumbres.

De la misma manera, en el campo de la ilustración de modas, se deberá tener conocimiento específico de la diversidad de telas, texturas, color, consistencia, etc., así como estar al día de las tendencias de vanguardia de la moda.

Por ello existen muchos y muy variados tipos de ilustración, que toman las características de sus fines: la ciencia, la tecnología, la medicina, la publicidad y la cultura.

En general podemos hablar de varios tipos de ilustración, la descripción de muchas es obvia, y depende de su contexto, temática o concepto. Entre ellas están:

Ilustración Científica.

Ilustración Técnica.

Ilustración Médica.

Ilustración Infantil.

Ilustración Editorial.

Ilustración Comercial.

Ilustración Cultural.

Ilustración de Historieta o de Cómics.

Ilustración Fantástica o de Ciencia Ficción.

Ilustración Juvenil.

Ilustración Arquitectónica.

Ilustración Botánica, etc.

Durante este proceso, utilizaré diferentes tipos de dibujo, del simple boceto a lápiz para fijar alguna idea, hasta los elaborados trazos para la realización del proyecto. Por lo que es necesario definir el tipo de ilustración más adecuado con el proyecto.

A continuación, haré una breve descripción de tres tipos de ilustración, que por su dinamismo, de una u otra manera, sintetizan y plasman todas y cada una de las posibilidades de la ilustración:

ILUSTRACIÓN TÉCNICA

El desarrollo de la ilustración técnica ha tenido su trascendencia más importante en los estudios industriales, por ejemplo en las fábricas de automóviles, donde los artistas se podían especializar en los distintos aspectos del trabajo: dibujo técnico, cortes transversales de elementos, o simplemente el trabajo a detalle a mano alzada. Actualmente, los ilustradores que trabajan en esta rama suelen ser independientes y tienden a dominar todas las técnicas y aspectos del oficio, así como los convencionalismos de la ilustración técnica, desarrollados para representar en acabado interior de máquinas, construcciones y equipo técnico.

Este tipo de ilustración tiene sus orígenes en los dibujos para manuales que acompañan a las máquinas, pero ahora también se usa para el desarrollo del marketing y la publicidad, y abarca diversos trabajos, desde los esquemas básicos hasta los originales a color.

Las ilustraciones técnicas suelen requerir mucha información complicada y es importante que su exposición sea lo más clara posible, por ello se debe tener en cuenta el uso del color y el volumen aplicados a las cualidades tridimensionales de los objetos tanto en las representaciones interiores y exteriores de este.

Dos de los recursos más usados por los ilustradores técnicos son las transparencias y los cortes. Ambos se emplean profusamente en este tipo de ilustración, para mostrar los componentes internos y su organización sin perder las características de su contenedor externo, justo como si se tuviera de frente una capa transparente. Los cortes revelan partes internas, desde diferentes ángulos y profundidades.

Las transparencias, que sirven para mostrar detalles ocultos bajo la superficie, se pueden realizar de dos maneras: ilustrando los componentes por completo para posteriormente aplicar una capa traslúcida de color, o detallando elementos pequeños sobre un fondo de

color opaco, de manera que las formas queden definidas con precisión, como si emergieran del fondo.

La importancia de los cortes que muestran detalles internos, reside en que el ilustrador puede presentar estructuras de gran complejidad con distintos niveles y funciones internas mostrando a su vez también el exterior.

Los cortes deben ejecutarse con gran detalle. Para realizar el dibujo original se necesita una gran habilidad y mucha paciencia para decidir cómo presentar estas estructuras tan complicadas. El efecto que se consigue con éste estilo es un poderoso realismo, con sumo detalle, realizando una economía de medios. Por lo que el dibujo inicial que define la forma del objeto es perfectamente claro.



Fig. 10 Ejemplo de ilustración técnica, Guangdong Nuclear Power Plant, Nuclear Engineering International, September 1987..

ILUSTRACIÓN MÉDICA

La historia de la ilustración médica, es tan antigua como la ilustración misma, comenzando por los dibujos esquemáticos y descriptivos de Leonardo Da Vinci, Vesalius y Luca Signorelli en el siglo XV, cuando la profanación de cadáveres estaba prohibida por la ley. Hasta la época actual, cuando el ilustrador médico tiene todas las posibilidades de información.

En estos tiempos la ilustración médica se vale de muchas técnicas para su representación, particularmente el trabajo a lápiz de color y retoques con aerógrafo es la técnica más común para lograr que el trabajo sea más descriptivo. A menudo el artista decide que imágenes debe de utilizar y cuales eliminar; si el proyecto se lo permite o se lo exige. Probablemente la ilustración médica sea la que más precisión requiera; por ello es necesario otros tipos de herramientas o accesorios, como el lente de aumento para añadir detalles. Así mismo requiere, además del conocimiento de técnicas alternativas, un pulso muy firme.



Fig. 11 The Anatomy of the Human Gravid Uterus, Jan van Riemsdyk, 1774.

Es necesaria una buena documentación fotográfica, y conocimiento sobre anatomía; cabe destacar que muchos profesionales han pasado varios años de su preparación profesional estudiando medicina.



Fig. 12 Uomo Vitruviano, Leonardo Da Vinci, 1490.

ILUSTRACIÓN COMERCIAL

La comunicación visual se ha hecho cada vez más importante para la definición y transmisión de un producto o una empresa. ¿Cómo es que algunas marcas desafían el tiempo, mientras otras se olvidan enseguida?. ¿Cómo puede un simple hecho visual resumir tanta capacidad de comunicación y grabarse tanto tiempo en la memoria?.

La imagen gráfica aplicada a la comunicación es la primer síntesis de un producto o una empresa. ¿En qué consiste dicha síntesis?. ¿Bastan para ella, la cultura, la competencia, la técnica o el estilo personal?. En estos tiempos los elementos tecnológicos son medios casi indispensables para un ilustrador profesional, sobretodo la computación, el internet y la fotografía.

Como cité anteriormente, la ilustración comercial tiene sus inicios a fin del siglo XIX, con los trabajos y carteles de Jules Cheret, Lautrec y Mucha. Posteriormente en la segunda década de el siglo pasado Max Ernst y Marcel Duchamp desarrollaron su obra haciendo referencia directa a productos comerciales, encontrando con ello la riqueza imaginativa que reflejarían más tarde en sus primeras pinturas surrealistas. Sin embargo, ahora, los conceptos se han invertido, y los anunciantes conservan cierta influencia surrealista.

Muchos ilustradores actualmente realizan obra artística independiente; sostienen que el trabajo profesional de la ilustración comercial es menos personal pero con funciones mucho más prácticas.

Otros profesionales han seguido estudios de diseño gráfico, y después se han especializado; de la misma manera que muchos más han tenido desde edades tempranas vocación por el dibujo y han ido educando sus facultades con el tiempo.

En la mayoría de los casos el ilustrador, como realizador del proyecto final artístico, (o de arte como lo llaman en las agencias de publicidad), está exento de la función de diseñar el tipo de imagen a representar, así como el diseño de espacios o lay-out, que es producto de amplios estudios mercadológicos y de la misma imagen de un producto, así como también la forma en la que se involucra la agencia con el cliente final. En este caso, como cliente directo del ilustrador, la agencia lo proveerá de toda la información posible, tanto técnica como visual: boceto del proyecto, fotografías, transparencias, recortes, muestras, etc.

La ilustración algunas veces será el primer medio directo de contacto del público consumidor con el producto, puesto que si la imagen no es lo suficientemente atractiva, o no cumple sus fines principales, todo lo demás fracasará.



Fig. 13 *Girl Centenario Tequila*, Chris Kasch, 2007.

TÉCNICAS Y MATERIALES

Hablar de las técnicas y materiales a menudo implica confusión, por lo que trataré de establecer diferencias y afinidades entre estos dos conceptos. Por técnica se entiende que es la destreza y habilidad del ilustrador en el uso del material, el cual puede ser óleo, acuarela o acrílico, etc., aplicado mediante una herramienta, como pinceles, espátulas, esponjas, aerógrafo, etc.; sobre soportes como: tablas de madera, lienzos, cartones, cartulinas y papeles.

Los ilustradores suelen servirse de diversas técnicas para realizar su trabajo. El uso de una u otra dependerá del resultado, muy específico, que pretenda.

Cada técnica ofrece un acabado distinto, el cual depende del modo de uso, de la herramienta con que se aplica y finalmente del soporte donde se trabaja. Estos factores me otorgarán las muchas y variadas alternativas que puedo usar en mi labor, y que, aunadas a mi creatividad e imaginación podré lograr efectos finales únicos, los cuales suelen ser llamados *estilo del autor*.

A continuación definiré algunos de los materiales y técnicas más comunes. Con el objetivo de elegir la mas adecuada al proyecto:

GRAFITO

El grafito es uno de los materiales más antiguos y común. Ya sea para bocetar o como técnica final, hay una gran cantidad de tipos de lápices, la calidad de éstos depende principalmente de la pureza de los grafitos y arcilla empleados en su fabricación, ya que entre más arcilla contengan mayor será su dureza, se presentan en diversos grados, van desde el 9B (el más blando) al 9H (el más duro).

Las técnicas son básicamente un medio lineal, las cuales pueden ser muy expresivas, según la presión y la velocidad de la mano que traza el dibujo y el grado de dureza del lápiz para producir el tono, se puede frotar, sombreadar y rayar, o hacer puntos o trazos cortos, una manera de aprovechar el medio consiste en utilizar lápices de distintas durezas.



Fig. 14 Ejemplo de grafito, Jonathan Carrillo.

PASTELES Y TIZAS

Se manipulan con los dedos y están compuestas por un pigmento finamente molido, que está mezclado con un líquido ligante de goma arábiga o tragacanto y tiza precipitada o caolín. Están clasificados por su dureza en tres grados. Aunque la aplicación de pasteles y tizas generalmente es para hacer fondos, también se pueden resolver líneas finas o producir el efecto de texturas del pincel, obteniendo acabados suaves o vigorosos en cualquier soporte, mientras que la tiza es más usada en apuntes rápidos, el pastel requiere un trabajo más lento y de acabado.

LÁPIZ DE CERA

Se presentan en el mercado como lápices de madera o minas y se clasifican en blandos y duros. Con los primeros se pueden representar detalles más sutiles, ya que se afilan y su punta se mantiene más tiempo, en tanto que los lápices blandos deben ser afilados con más frecuencia y se debe tener más cuidado en su uso ya que se empasta mucho más en el papel por su contenido graso. Los lápices de color son apropiados para el dibujado, sombreado y rayado, además de obtener efectos brillantes.



Fig. 15 Ejemplo lapiz de cera, Dulce Lopez Vega.

ACUARELA

Se basa en el sistema de pigmentación por veladuras transparentes, mientras el blanco del papel se conserva para brillos. Su aplicación se hace por medio de pinceles y en soportes preferentemente de algodón resistentes al tensado.

Existen dos tipos de acuarelas: en estado sólido diluyentes al agua, de la cual depende para el grado de transparencia deseado, y las líquidas, las cuales contienen pigmentos de anilina muy concentrados, que son diluibles también en el agua.



Fig. 16 Ejemplo acuarela, Byron Guillermo Bandala.

ACRÍLICO

En los acrílicos son utilizados los mismos pigmentos o colores en polvo de los que ya se hacían uso anteriormente, pero éstos al ser molidos, no se mezclan con aglutinantes ya conocidos, sino con una emulsión acuosa de acrilato con un subproducto de unas resinas o parafinas sintéticas que son obtenidas de la polimerización de atínelo. Su tratamiento da a estos colores unas características propias, pues se obtienen con la misma facilidad la delicadeza de la acuarela, la densidad de los oleos y las variaciones del guaché, con ricos efectos texturales.

Los acrílicos se diluyen en agua y se usan normalmente con pincel, aunque también son aplicables a través de espátula y aerógrafo. Su aplicación se hace en todos los soportes libres de grasa, como el papel, cartón, madera, fibra de tela dura y lámina.



Fig. 17 Ejemplo acrílico, Conrad Roset.

DORADO

El arte de dorar, consiste en un proceso que aún en día, a pesar de su antigüedad milenaria, sorprende otorgando a cualquier pieza la apariencia de oro. Debido a su combinación de técnica y alquimia lo hace fácil el trabajar y obtener, además de su resistencia a la corrosión y belleza entre otras cosas.

La técnica de dorado y plateado con hoja o pan es tan antigua que no se sabe exactamente cuando fue utilizada por primera vez. Se cree que las primeras dinastías egipcias y sumerias, descubrieron la ductilidad del oro y lo utilizaron para cubrir objetos y materiales de menor valor (madera, piedra y metales bajos).

Las herramientas que se utilizan para dorar son:

- Oro: Ha sido considerado desde las más antiguas culturas, un metal noble cargado de un gran valor simbólico y ligado siempre a las más altas y nobles dignidades. La presentación del oro para esta técnica es de hojas de oro libre, en libretas de 10 a 25 hojas de 8 x 8 cm.

- Pomazón: Es una almohadilla de piel de gamuza lisa, desengrasada y algunas veces cubierta con papel de pergamino para proteger el pan de oro contra la más mínima corriente de aire. Sobre ésta se corta y trocea el oro.

- Polonesa: Sirve para alzar el oro de la almohadilla y depositarlo sobre la superficie a dorar. Son pelos de tejón o marta sujetos a modo de pincel plano.

- Cuchillo de Dorar: De hoja larga y estrecha, sirve para tomar el oro, ponerlo en la almohadilla y trocearlo. Suele ser de acero, de hoja ancha y punta redondeada y de doble filo.



Fig. 18 Ejemplo de Dorado.

PINCELES

Existen gran diversidad de pinceles, pero básicamente se dividen en dos grupos, los redondos y los planos. En los primeros encontramos que hay de punta fina y también de punta plana. Los de punta fina se usan para retocar, delinear y hacer detalles, mientras que los de punta plana normalmente son para hacer esfumados trabajados en forma circular.

Entre otros tipos de pinceles están los de abanico, que se usan para abarcar más espacio de una sola pincelada dando como resultado una aplicación muy tenue, también se puede usar de canto para hacer líneas mas casuales o espontáneas, y si queremos aplicar capas más espesas de pintura, los pinceles rectos cuyas cerdas están más comprimidas y por lo tanto pueden contener más pintura, y se usan prácticamente para acabados de empaste en superficies muy grandes o bien para el barnizado final de trabajos de aceite

SUPERFICIES

Dependiendo de la técnica se puede usar una amplia variedad de superficies; lienzo, madera, cartón, cartulina, papel, etc. También sirven superficies metálicas, como el cobre o el zinc, aunque lo mejor es limpiar cualquier superficie antes de trabajar en ella.

En cuanto al papel es sumamente variada la gama de tipos empleados, ciertos tipos se adaptan mejor que otros materiales particulares, tal como el papel liso, texturado, áspero, hecho a mano, así como soportes rígidos, cartones, algodón, papel ilustración blanco o de colores, etc., en fin cualquier tipo de papel se adapta, aunque siempre es conveniente utilizar un buen papel, para garantizar la calidad y durabilidad del trabajo.



Fig. 19 Ejemplo de superficies.





apítulo II

*Y Jehová me respondió, y dijo:
Escribe la visión , y declárala
en tablas, para que corra el que
leyere en ella. (Hab 2, 2)*







Fig. 20 Miguel Arcangel, Operación Bolívar, Edgar Clement, 1999.

El origen de la Novela Gráfica, es un tema de debate entre varios autores, expertos y seguidores de este medio, aunque la mayor parte concuerda que surgió en 1978 con *Contrato con Dios* de Will Eisner, otros afirman que fue *Chandler: Red Tide*, de Jim Steranko e incluso *Histoire de M. Jabot*, de Roland Töpffer en 1883 y que a su vez fue consolidado por Max Ernst, demostrando que el comic común podía ser un gran arte al publicar *Una semana de Bondad* en 1934.

En lo que todos concuerdan es que el término Novela Gráfica fue acuñado por Will Eisner, definiéndolo por primera vez como *un medio en el cual el artista tiene el poder absoluto en todos los aspectos de la creación (como los escritores de narrativa)*, y demostró que el comic es un formato válido para mostrar cualquier argumento. Haciendo a un lado los puntos de distribución por excelencia como

kioscos, puestos de periódico, supermercados, etc., entro de lleno en librerías y tiendas especializadas. Imprimiéndose en todos los detalles con un costo de producción alto, tanto de las ilustraciones y narrativa, hasta el papel y encuadernado, denota que se trata de una forma nueva y especial de darle un giro total hasta lo que el momento era considerado el comic.

Antes de proseguir con el tema sería correcto aclarar que el término Novela Gráfica, no debe ser tomado de una manera arbitraria, ya que *gráfica* no necesariamente remite a gráficos, y *novela* no es relativo a la novela literaria tradicional, en decir, no es que se refiera a la creación ilustrada de una novela tradicional, si no a una forma de arte que no está atado a las reglas de la novela literaria. Es pues un movimiento, no una forma, de tal manera que podemos hacer referencia a la historia de ésta, pero no aplicar la clasificación de manera retroactiva, ya que no se gana nada al tratar de definirlo o medirlo.

Retomando la historia de la Novela Gráfica, la consagración definitiva se debió a las editoriales especializadas en el género del comic estadounidenses, principalmente por DC comic's, que en 1986 publicó *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons (considerada por la revista Times como una de las 100 mejores novelas del siglo XX). A partir de su publicación, muchas obras siguieron su camino: *The Dark Knight Returns* de Frank Miller (1987), *The Sandman* de Neil Gaiman (1988-1986) y *The Invisibles* de Grant Morrison (1994-2000) por nombrar algunas. En el rubro independiente hicieron lo suyo publicando grandes relatos: *Palomar* de Gilbert Hernandez (1981-2003), *The Boulevard of Broken Dreams* de Kim Deach (2002) o *Maus* de Art Spiegelman (1986-1991).



Fig. 21 Operación Bolívar, Edgar Clement, 1999.

En otras partes del mundo aparecían varios relatos en este formato, *Tintin* del belga Hergé, *Asterix el Galo* de Goscinny y Uderzo, el italiano Milo Manara gran maestro del comic erótico con *¡Clic!* (1983) y *Viaje a Tulum* (1990). El dibujante francés Phillipe Druillet aportó su marca personal en libros de gran formato como *Lone Sloane / Delirius* y *Yragael / Urm* (1972-1975), *El Eternauta* (1957-1959) de los argentinos Héctor Oesterheld y Francisco Solano López, *El Incal* (1980-1988) con guión de Alejandro Jodorowsky, *Operación Bolívar* (2000) de Edgar Clement, *Akira* de Katsuhiro Otomo (1982-1993), etc.

Mientras en México hablar de Novela Gráfica no es fácil. De entrada, emplear el término implica conflicto. En nuestro país el término ha sido usado de manera más temprana: en los años 30, la revista de historietas *Paquín*, publicada por Francisco Say-rols, ya se anunciaba como *Diario de Novelas Gráficas*. Durante la década de los 80 publicaciones como: *El libro semanal*, *Clásicos de la literatura*, *El libro policíaco*, *La novela policíaca*, *El libro vaquero*, y los diversos *Sensacionales* que atestaban en los puestos de periódicos, entrarían sin gran conflicto dentro de la definición.

En 1995 la editorial Planeta lanzó al mercado *Operación Bolívar* (figura 21), hito en la escena de la narrativa mexicana, pues en estricto sentido se trata de la primera Novela Gráfica mexicana publicada, y es considerada la más trascendente realizada en el país, la única obra que ha abordado de manera inteligente, humorística, crítica y virtuosa el formato.

La Caneca Comix con *MIX'Q*, Ensamble Comics con *Ojo Negro*, Oscar González Loyo con *Karmatron*, Editorial Caligrama, etc., han realizado esfuerzos loables de alejar la Novela Gráfica e incluso al comic en general, de ser un medio exclusivo de adolescentes y para adolescentes plagados de historias insulsas o bien de una pretensión de abordar historias disfrazadas de temas *profundos*. Los historietistas mexicanos no han podido dejar atrás cierto aire pueril a la hora de encarar este lenguaje. Pero finalmente, el término y el ejercicio de la Novela Gráfica, aunque pujante a mitad del siglo XX en el país, prácticamente se ha perdido al arranque del siglo XXI, aunque muchos críticos de narrativa parecen ver en este medio o formato el futuro de la misma.

ELEMENTOS DE LA NOVELA GRÁFICA

Los elementos de la Novela Gráfica, al igual que en los comics, son los recursos que emplearé para dar forma al proyecto, estarán inscritos dentro de la narración dando forma y secuencia, además de comprensión a la obra.

Se pueden dividir de la siguiente manera:

- Viñetas.
- Cronología.
- Recuadro.
- Globos y Espacio de Narración.
- Caracterización.

A continuación haré un resumen de cada uno:

VIÑETAS

Unidad de lectura, que utilizaré para integrar la imagen fija (momento en el tiempo), mediante diferentes recursos, como el encuadre, la composición, estilo del dibujo, cambios de tamaño, inserción de varias viñetas, símbolos, etc. Suele seguir un pequeño patrón de cuadrícula (entre 5 y 7 viñetas por página) aunque como se verá a través de este capítulo, es actualmente una cuestión más de diseño que una regla generalizada. Pueden contener datos como son el título principal, los subtítulos, logos, créditos y demás información por el estilo.

Las viñetas pueden ser muy flexibles y dar el protagonismo o intención deseada, no necesariamente tienen que ser simétricas, pueden abarcar desde una página completa, *flotar* dentro de un fondo, estar sobrepuestas, encontrarse en 2 páginas, estar en forma vertical u horizontal, etc.



Fig. 22 Ejemplo de viñetas, *Micro*, Ricardo García.

CRONOLOGÍA

Aunque no necesariamente tendré que seguir un orden estrictamente cronológico, la forma en que desarrolle la historia dictará el orden de las viñetas. Éstas pueden ser contadas empezando por el final, contar una historia secuencial, haciendo saltos al pasado y/o futuro. La imaginación es el límite, siempre y cuando la historia no se vuelva confusa siguiendo un orden incorrecto, que pueda desorientar y provocar desinterés y posterior abandono de la lectura.



Fig. 23 Ejemplo cronología, *Cristobal el Brujo*, Ensemble Comics.

RECUADRO

Se utilizará para captar la atención, según la valorización visual que le quiera dar a cierto personaje u objeto dentro de la viñeta, ésto lo obtendré por medio de diferentes tipos de encuadre, por ejemplo, podré dar sensaciones por medio de las figuras de las viñetas, enmarcando la acción y creando sensaciones que remitirán directamente en la imagen, dando diversas formas a la viñeta en contraste con sus iguales, jugar un poco con la dirección que conducen al ojo hacia algún área específica que quiera dar más importancia.

La dirección de la mirada de un personaje remitirá casi instantáneamente a lo que observa, enmarcando los personajes alrededor de uno, proyectándolo como el centro de atención. Las escenas podrán ser conectadas, aunque en un principio no tengan que ver una con la otra, apareciendo ocurrentemente, antes o después, incluso funcionando como una especie de epílogo.



Fig. 24 Ejemplo Recuadro, Karmatron y los transformables, Oscar Gonzalez Loyo.

GLOBOS Y ESPACIO DE NARRACIÓN

GLOBOS

Surgieron en un principio para dar apoyo a la historia narrada a través de imágenes, aparecieron por primera vez en de *Yellow Kid* de R.F. Outcalt (1896), desde entonces ha sido un recurso casi imprescindible en los comics, mangas, historietas, y por supuesto Novelas Gráficas. Éstos aparecen por medio de pequeños globos o recuadros dentro de la ilustración a los cuales se les agrega un texto, que contienen los diálogos de los personajes o textos narrativos y/o explicativos de la historia.

Existe una variedad enorme de formas y propósitos que les podré dar según la utilidad, necesidad, inventiva o gusto, pero en caso de utilizarlos deberé tener en cuenta que la tipografía será clara y legible, tratando siempre de utilizar una rotulada y no una tipográfica ya que con ésta se tiende a quitar *carácter* y comercializarse.

Entre los más comunes se puede reconocer:

- Normal: es la forma corriente del globo, se caracteriza por ser ovalado con un rabo (cantos romos), el orden de su lectura es normal (de izquierda a derecha, de arriba abajo), lo cual obliga a dibujarlo del lado izquierdo del personaje a hablar, por lo que en algunos casos, al no poder llevar el orden mencionado, se recurre a entrelazar los rabos.
- Pensamiento: mostrados en una forma nebulosa, transmiten la sensación de pensamiento.
- Estallido: de contorno recortado y vértices en formas de relampágo, transmiten volumen, estrés, o que la palabra viene de un medio electrónico (teléfono, transmisor, celular, etc.).
- Texto simple: dependiente de la extensión del texto, aparecen sueltos o unidos, empleados para marcar un párrafo o comentario diferente.
- Volumen: en este caso la tipografía es lo que cuenta (grande, fina, delgada, gruesa, irregular, etc.) por lo general coloreada, para destacar.
- Susurro: los globos son trazados de manera intermitente, dando pie a susurros o voces suaves, se consigue el mismo efecto reduciendo el tamaño de la tipografía.
- Off: el rabo sale de la viñeta, por lo tanto alguien habla sin estar presente en la ilustración



Fig. 25 Ejemplo Globos, *Living with Shane*, Amador y Valdes.

ESPACIOS DE NARRACIÓN

Estos espacios se sitúan por lo general en la parte baja de la viñeta, aunque se puede mover por todo el margen e incluso al centro y contienen el texto externo que complementa los detalles de la historia, las ilustraciones y los diálogos. Su finalidad es aportar aquello *que no se ve*, continuar diálogos de páginas anteriores (que deberán llevar comillas), textos explicativos o citas, textos que no se ven dentro de la ilustración, en fin, se incluye todo aquello que por cuestiones de espacio, continuidad o aclaración, no son suficientes en las viñetas, aunque se debe tener cuidado de no repetir aquello que se ve en las imágenes.

Otra característica de la historieta es el uso de metáforas visuales y onomatopeyas (palabras que imitan el sonido de la cosa significada).



Fig. 26 Ejemplo Espacios de Narración, *Republica de Lucha*, Rene Cordoba.

CARACTERIZACIÓN

Para desarrollar la caracterización es necesario además de crear a los personajes, darles motivaciones y ambiciones. Ya que la historia será contada a través de ellos, y dependerá enteramente del comportamiento de éstos.

¿Será viejo o joven, mujer u hombre?. ¿Porqué se involucra en la historia y quiénes serán sus coprotagonistas?. ¿Porqué aparecen y que relaciones hay entre éstos?. ¿Qué ve el personaje principal en ellos?. ¿Tienen miedo, vergüenza, gozan de soberbia o sólo son demonios o ángeles?, cualquier razón que les de a los protagonistas deberá plantearlo y analizarlo para dar un buen desarrollo de la historia.



*Fig. 27 Ejemplo de Caracterización,
Ojo Negro, Ensamble Comics.*

EL GUIÓN

El guión será la parte de la Novela Gráfica donde plasme y describa cuál es exactamente la idea a dibujar, el desarrollo que va a tener la historia y por lo tanto, la representación y continuidad de la misma. Existen diversas maneras de realizarlo, en este capítulo nombraré las más comunes y prácticas para realizarlo y obtener al final un guión definitivo.

Por ello, a continuación analizaré los tipos de guión por excelencia: el guión técnico y el guión básico.

GUIÓN TÉCNICO

Este tipo de guión narra la acción cuadro por cuadro, es semejante a los guiones de televisión, cortometrajes o incluso teatro. Se toma el control en todos los aspectos tomando el papel de director, productor, iluminador, etc.

Para hacer más fácil su comprensión lo divido de la siguiente manera:

NUMERACIÓN

Estará enumerado claramente:

- El número de la página del guión para mantener el orden de éste.
- El número de página de la Novela Gráfica que se describe, es importante en ésta al empezar una nueva página, escribirla en una nueva hoja.
- Cada cuadro o viñeta, manteniendo así una estricta cronología, así el guión no se saturará, cuidando el orden para evitar desastres futuros.
- Si se requiere también hay que enumerar los textos de narración o globos para no perder la secuencia.

PLANO

El tipo de encuadre requerido en la escena que pueden ser: extreme close up, big close up, close up, picada, top shot, etc.

VIÑETAS

La acción que se desarrollará en ésta deberá ser una descripción lo más clara y minuciosa que desee, para no perder detalle del desarrollo de este momento en la ilustración. Tanto así, como si el personaje ha cambiado su vestuario, si está en otro lugar, si se acerca o se aleja, si existe algún texto integrado en la ilustración, respondiendo a las preguntas como: ¿Qué pasa en la escena?. ¿Quién aparece?. ¿Qué están haciendo?.

TEXTO

Cada cuadro que represente, tendrá que llevar el texto narrativo, tanto globos, espacios de narración, onomatopeyas y demás tipografía en la viñeta y el dialogo desglosado por los personajes. Será necesario marcar cuando cada personaje hable, y por consiguiente, el orden de la conversación.

Otros detalles:

- Redactar a doble espacio, para facilitar la lectura.
- Las instrucciones para el dibujo las redactaré en minúsculas, al contrario, de ser necesario los diálogos que irán en mayúsculas, para diferenciar ambos.
- Incluir junto con el guión:
 - una descripción de los personajes.
 - el perfil psicológico de cada uno.
 - la relación entre ellos.
 - las descripciones de los escenarios.

GUIÓN BÁSICO

Los orígenes del guión básico se sitúan en los años 60 y 70, hechos por la editorial Marvel. Es un método para ahorrar tiempo, el escritor es capaz de crear un guión en un corto tiempo, por lo cual los resultados suelen ser mediocres y más ajustados a la creación de un comic.

Existen similitudes en cuanto al guión técnico, sin embargo, el básico tiende a ser menos detallado, y se tiene más control sobre la historia. Pudiendo crear las viñetas según las conceptualice.

Algunas características del guión básico son las siguientes:

NUMERACIÓN

- Las páginas del guión se numeran, así como se numeran las páginas de la Novela Gráfica.
- Los nombres de los personajes son enumerados y subrayados, para distinguir del posible diálogo que aparecerá en los globos de texto.

VIÑETAS

- Estas son definidas por líneas que separan la acción una y otra.
- Cada intervención está numerada, para poder definir los espacios y diálogos en el diseño, creando un orden.

OTROS

- Además del interlineado de las viñetas, de ser necesario se dejará un espacio extra entre los diálogos, para separar lo que dicen los personajes.
- Como en el guión técnico, la tipografía aparecera en mayúsculas y minúsculas para facilitar la lectura.

Existe un tercer tipo de guión que es utilizado más en Latinoamérica y España, bajo el nombre de *guión de historieta* o *tebeo*. Este describe la acción cuadro por cuadro: reproduce el texto narrativo necesario y el diálogo desglosado por personajes. Se escribe numerando cada cuadro o viñeta (viñeta 1, viñeta 2, viñeta 3, etc.). A continuación, se anota *escena* se define el encuadre (con la terminología propia del guión audiovisual), y se describe a grandes rasgos la escena. Enseguida se escribe la palabra *texto* y el texto narrativo o diálogos correspondientes a la viñeta, estos últimos se introducen como en el teatro, con el nombre del interlocutor.

ELEMENTOS DEL GUIÓN

Los elementos que deberé tener en cuenta al redactar el guión, son diversos y cada uno le dará forma, desarrollando una buena historia. Entre lo más importantes podría nombrar:

RITMO

Se caracteriza por la velocidad que lleva la historia, la sensación que quiera transmitir (rápida para momentos de tensión, lenta para reflexión de los personajes, etc.). Hay que ser capaz de resumir la historia en el menor número de cuadros, ésta se basará en la existencia continua de angustia, dictado por la creación de situaciones dramáticas, insólitas y al parecer insolubles. La historia, a través de la velocidad que se imprima, se desarrollará por medio de la misma, aunque nunca deberé abusar de los tiempos, ya que el lector puede confundirse o perder el interés a la trama.

La parte fundamental del ritmo es el argumento, que dicta los cambios de escena y ritmo, éste será por medio del movimiento y acción utilizado como recursos para promover el interés: las tramas superpuestas (cuando las historias a pesar de que son independientes una de la otra crean el suspenso ante la posibilidad de que, de alguna manera, tienen que relacionarse), la sorpresa o el giro inesperado, la mezcla de líneas argumentales y la unión al final de las mismas, son algunos recursos para llevarlo a cabo.

CAMBIOS DE ESCENA

Se caracterizan por ser los saltos que se dan en los personajes y áreas de una situación a otra, ayudan a que la trama avance según el momento en que se hagan, consiguiendo diferentes efectos.

Este recurso puede hacerse de dos formas: la primera es tener dos o varias secuencias cargadas de momentos clímax, entre las cuales saltar en repetidas ocasiones, la segunda es relacionar dos eventos sin relación alguna, pero conforme se desarrolle la acción en una, en otra se seguirá una secuencia tranquila, creando suspenso al tratar de averiguar que relación tienen, ya que por su naturaleza se sabe que algo pasará. Hay que tener en cuenta en este recurso el tiempo y el espacio. Con ello se puede obtener el efecto de tiempo real o al sobreponer subtramas simultáneas, la sensación de diversos sucesos al mismo tiempo provocando tensión, la cual es resuelta al final de la Novela Gráfica al desembocar en el momento cumbre.

El tiempo y el espacio no siempre se desarrollarán juntos, diversas tramas podrán estar separadas por el espacio, no así por el tiempo o viceversa. Algunos recursos para llevarlo a cabo son los *flashback* y los *flashforwards*, trasladándonos a eventos separados por el tiempo, sin importar la antigüedad de éstos, siendo un recurso para sobrellevar escenas como parte clave de la trama, son las que se encargan de aclarar los enigmas, llevando escenas de largas explicaciones, son un excelente recurso para aligerar y captar la atención del lector.

La parte fundamental de cualquier escena es su duración. Por regla general una escena deberá ser tan larga como lo precise la historia, pero esto no tiene que ser constante, al avanzar ésta, es preciso acortar las frases así como las viñetas, lo cual va construyendo el clímax para un espectacular final.

HISTORIA

Una parte importante de las Novelas Gráficas es que son de tipo narrativo. El argumento cuenta la historia, y los personajes son el medio por el cual los acontecimientos ocurren, sin embargo el enfoque tradicional de la Novela Gráfica (y de la novela como tal) es la interacción de los personajes. El método narrativo desplaza a la ilustración, cuya acción es meramente la de llenar los huecos que se dejan vacíos (descripciones de escenarios y personajes), ya que en la novela tradicional el texto es el encargado de llenar por medio de pasajes, los detalles del entorno y los personajes. La Novela Gráfica acorta los pasajes y da mayor velocidad hacia la historia. La narración da la impresión de momentos lentos, de introspección personal, es un recurso más para dar la introducción a momentos del pasado, o incluso hacer partícipe al lector de lo que sucede en la escena, integrándolo junto al personaje, al leer una carta, observar fotografías o escuchar una *voz en off*, por citar algunos ejemplos.

Por otro lado, el método visual a primera vista no parece necesario, ya que fácilmente se puede prescindir de las ilustraciones y seguir contando la historia, sin embargo contar la historia por medio de imágenes únicamente le da un toque más allá de Novela Gráfica, y se vuelve un *Poema Gráfico*.

Pero en la Novela Gráfica se utiliza por que sigue cumpliendo su plena función sin necesidad de texto escrito, para narrar momentos de carácter monumental, terror o extrañeza, sobran palabras, puesto que en la secuencia visual las cosas no siempre son lo que parecen, creando tensión con un desenlace inesperado.

ESTILOS

Hablar de géneros y estilos literarios, ya de por sí es complejo actualmente, aún lo es más para la Novela Gráfica. En la literatura se encuentran los géneros clasistas: lírico, épico, dramático y el ensayo, estos a su vez se dividen en varios subgéneros más cada uno con características únicas y reconocibles. Actualmente los géneros literarios ya son ubicados en un contexto más actual, que son los que tomaremos de base para definir los principales estilos dentro de la Novela Gráfica.

Es importante tomar, como a modo de regla general, que cada estilo o género tiene sus particularidades y la elección deberá ser tomada dependiendo siempre de la historia que tenga que contar a menos, como he hecho énfasis, de experimentar con cualquier elemento de la Novela Gráfica.

Realista

Se reconoce porque toda la trama y sus personajes están dentro de las coordenadas de la realidad. Sus hechos son lógicos, generalmente cronológicos, se rigen por la causa y el efecto, sus personajes son asimilables a la vida de cualquier persona. Ésto es así porque una de las características principales es el trabajo puntilloso sobre la psicología de sus personajes y la descripción de su entorno.

Otra manifestación del estilo realista es la narración policial o suspenso, que tiene una estructura propia, ambientada en un contexto actual, por lo general de detectives crudos y brutales, enfrentando a criminales por demás diabólicos, refleja la realidad con todos sus defectos y virtudes.

Superhéroe

Estilo por excelencia, semidioses que se relacionan con los mortales, aunque este estilo presenta a seres, que, si bien conservan su status de dios, tienen un lado imperfecto como el de cualquier hombre común.

Se manejan temas como las drogas, racismo, intolerancia, amistad o hechos históricos y del acontecer del mundo actual. La percepción del superhéroe omnipotente, es cosa del pasado.

Ciencia Ficción

Principalmente es un enfrentamiento con nuestros miedos a los cambios, y de cómo el hombre tendrá que resolverlo o sobrellevarlo. Surge a partir del auge de la era espacial y la tecnología, ubicada en algún futuro de la humanidad, aunque no siempre tenga que ver con extraterrestres, naves espaciales o avances tecnológicos, puede ubicarse en un futuro frío y mecanizado o en uno alterno, si la historia fuera diferente.

Fantasia

El estilo fantástico surgió a partir de la conjunción de elementos de la mitología griega y romana de los cuentos maravillosos y el folklore europeos, de lenguas antiguas y modernas, creando el universo maravilloso que conocemos actualmente como fantasía. No se experimenta vacilación alguna con respecto a la realidad de este mundo completamente diferente, con sus códigos y leyes propias, pero que siguen respondiendo a motivos humanos como el bien y el mal, lucha y conformidad, poder y sumisión.

Terror

Entremezcla lo irreal con la realidad, el personaje de las historias en las que lo extraño irrumpe, es por lo general un ser común y corriente, lúcido y escéptico, que poco a poco ve tambalearse el mundo a su alrededor, a medida que crecen y se vuelven grotescas y pavorosas, convirtiéndolo en víctima de alucinaciones, apariciones, vampiros o de cualquier tipo de acontecimiento sobrenatural.

Dentro de este estilo se encuentran dos más, el terror contemporáneo, más cercano a la realidad con crímenes atroces, asesinos seriales, criminales con serios disturbios mentales, etc. Mientras el terror gótico es sombrío, oscuro y fatalista y en el sobresalen las criaturas predatoras nocturnas y extraños giros de actitud pasiva y parte de fondos muy normales desencadenando caóticas escenas de locura.

Humor e ironía

El humor es siempre subjetivo, pero si la intención es lograr un efecto cómico, entonces se convertirá en humorística. La ironía trata de comunicar algo con un significado que no es el suyo.

Estos no son todos los estilos, ya que existen otros como:

- Erótico
- Novela rosa
- Policiaco
- Convivencia
- Absurdo

Y un largo etcétera, siempre evolucionando y combinándose constantemente, creando estilos cada vez mas atrevidos y subversivos, retomando algunos ya olvidados, o simplemente dándoles giros distintos a los acostumbrados.

INSTRUCCIONES PARA EL ILUSTRADOR

Ésto podría explicarlo, como la forma en la cual se determina los rasgos característicos de cada uno de sus personajes y escenarios. Sustentando las bases donde, como ilustrador deberé transmitir el perfil de los personajes, así como el entorno de la historia.

PERSONAJES

Deberé tener en cuenta entre otros aspectos, las características físicas del personaje, sus vicios, el lenguaje corporal, su periodo histórico, así como su entorno social, político u origen, hablar generalmente de éste e indicar cualquier evento importante que se pueda plasmar. Pudiendo incurrir en el uso de bocetos para dar una idea más concisa acerca del personaje.

Hay que tener en cuenta ciertas características en un plano más general, las cuales le dan un aire de realidad, denotando planos mas relacionados hacia el comportamiento humano, ¿Por qué un malo es malo y un bueno se vuelve intachable y sale airoso de cualquier situación?. Evitando caer en clichés o estereotipos, según el desarrollo dentro de la historia, los personajes deberán mostrar sus más oscuros defectos o virtudes, se le presionará al máximo provocando que éstas salgan a flote, denotándolo siempre en la ilustración.

ESCENARIOS

Para elegir el escenario adecuado, tendré en cuenta el tema según la historia, el tiempo en que desarrolla y la intención que quiera transmitir. Los escenarios más habitualmente utilizados se pueden desarrollar por medio del estilo literario:

Crimen: Las áreas urbanas y conflictivas como callejones, la noche y la lluvia, los personajes marginados.

Ciencia ficción: Ubicados en el futuro con extraterrestres, naves espaciales, robots y tecnología imposible.

Fantasía: En sus inicios ambientado en la Inglaterra Medieval con seres mitológicos, actualmente se utiliza la forma de mezclarlo con la ciencia ficción, creando el conflicto entre lo moderno y lo clásico.

Terror: Suele representarse en la actualidad, rodeado de misterio y rituales.

Terror Gótico: Mansiones tenebrosas, de construcción antigua por excelencia, apartadas de la realidad.

Paisaje Rural: El entorno es apacible y tranquilo, predomina la vegetación y el número limitado de construcciones, dando la sensación de armonía.

Paisaje Urbano: Se desenvuelve en lugares de caos y saturación.

Paisaje Futurista: La visión de las grandes ciudades del mañana.



Fig. 28 Ejemplo escenario, Buba, Jose Quintero.

ILUSTRACIÓN

La parte esencial de toda Novela Gráfica es, sin lugar a dudas la ilustración, misma que da a conocer visualmente un mundo de personajes, escenarios y situaciones tan comunes o fuera de la realidad como se antoje. Esta es la parte donde actuaré de lleno, dando vida al guión, creando por completo todos los aspectos visuales dentro de la Novela Gráfica, transmitiendo las emociones, contando la historia y mostrando por completo la interpretación visual que le daré también como guionista, justamente con esto último empezaré este apartado.

ESTILO

Cada Novela Gráfica debe tener un estilo propio, algo que la haga resaltar de las demás, vamos, un sello particular, ya que no cualquier estilo es el más adecuado para cada historia, deberá ir junto a ella, ya se trate de temas sociales, superhéroes, comedias, realistas, entre otros, cada estilo deberá servir a la historia narrada.

Caricatura

Es un estilo gracioso y simple, tiende a representarse de una forma humorística, cualquier rasgo del personaje, a veces pierde cualquier denotación de amenaza o peligro, incluso hace menos brutal la muerte haciéndola aceptable. Nos remite por lo general a una historia de corte humorístico.



Fig. 29 Ejemplo caricatura, El Bulbo, Bachan.

Superhéroe

La idealización es el parte aguas de este estilo, se sobreexageran las características físicas de los personajes, representando la perfección hasta lo absurdo, los trajes resaltan los atributos y la acción se incrementa hasta lo épico.



Fig. 30 Ejemplo de Superheroe, El Cerdotado, Polo Jasso.

Manga

Figuras andróginas, ojos grandes y expresivos, de nariz y boca apenas insinuadas con líneas; violencia, misticismo, tradiciones, Apocalipsis, poder, son sólo algunos elementos que logramos mentalizar al escuchar hablar de este estilo de ilustrar.

Creado en su forma actual en 1947 por Osamu Tezuka, mezcla técnicas de los inicios del cine y dibujos animados occidentales (principalmente de Disney), éste se volvió tan exitoso y llamativo que inspiró a varios autores a imitar su estilo, creando nuevas y diversas variantes del mismo.



Fig. 31 Ejemplo manga, *Luminosex*, Jorge Break.

Fotorealismo

El autor basa sus trazos en personas comunes de diversas maneras, ya sea usando a las personas allegadas y seleccionando la que mejor se adapte al personaje o el uso de fotografías con diversos perfiles del personaje, a esto se le agrega la luz, la pintura o el entintado y grafito, creando imágenes semejantes a una fotografía.



Fig. 32 Ejemplo fotorealismo, *Mix'q*, Ostos Sabugal.

Violencia

Se exagera hasta lo imposible, llena de muerte, destrozos, múltiples lesiones, el uso de armas de cualquier tipo es esperado, los personajes hacen prodigios ante el uso de cualquier característica anterior.



Fig. 33 Ejemplo violencia, *Cadaver exquisito*, Bachan.

DIBUJAR A PARTIR DEL GUIÓN

Una vez terminada mi faceta de guionista, empezará la de ilustrador, para esta tarea al ser ambos sabré perfectamente la historia, los personajes, los escenarios, ya que estaré familiarizado con ellos, dándoles vida y mostrando de una manera fidedigna lo que deseo transmitir (esta es una tarea mucho más difícil si el autor e ilustrador, son diferentes personas), a partir de las descripciones, los perfiles y los bocetos hechos en el guión, empezaré el trabajo de darle forma a la Novela Gráfica.

BOCETOS

Esta etapa del trabajo consiste en contar una historia enfatizando la manera cómo ésta proceda en cada viñeta. Cada página mostrará el desarrollo de ésta. Una forma para encontrar el camino correcto es a través del bocetaje, realizando incontables pruebas, puliendo cada vez más todos los aspectos hasta quedar satisfecho. Una vez realizado, deberé hacer la composición de todas las páginas y sus respectivas viñetas (que retomaré mas adelante), teniendo la libertad de modificar y arreglar partes que se consideren adecuadas para el buen desarrollo de la historia, dando ritmo y fluidez. Cuidando los detalles, la proporción, retomaré aspectos claves como es el vestuario y atributos físicos, ésto para tener una constante fisonomía de los personajes, y familiarizarse con ellos.

Es importante trabajar con lápiz y no centrarse demasiado en detalles complejos que desaparecerán más adelante. El lápiz da versatilidad al dibujo en los momentos que se requiera algún cambio, no es así con otras técnicas, ya que es importante al momento de escoger una ilustración definitiva, estar satisfecho con ésta, y para ello, la técnica elegida agregará profundidad, contraste, detalle y visibilidad logrando una imagen mas nítida. En esta parte es importante, al igual que en los bocetos, probar y dar diferentes tonalidades a la ilustración y para ello se puede probar sacando varias copias de la misma o bien escanear la imagen y realizar sobre ésta pruebas de color.

Se pueden utilizar, ya sea técnicas tradicionales o a través de programas de diseño como photoshop, para darle vida a la ilustración por medio del sombreado e iluminación y por último, de ser necesario deberé tener en cuenta la ubicación de la tipografía y globos, dejando el espacio para su colocación, sin que este afecte la ilustración.



Fig. 34 Ejemplo de Boceto, Interzone, Edgar Clement.



Fig. 37 Ejemplo de Boceto, Interzone, Edgar Clement.



Fig. 35 Ejemplo de Boceto, Interzone, Edgar Clement.



Fig. 38 Ejemplo de Boceto, Interzone, Edgar Clement.



Fig. 36 Ejemplo de Boceto, Interzone, Edgar Clement.



Fig. 39 Ejemplo de Boceto, Interzone, Edgar Clement.

COMPOSICIÓN

Hay muchas formas de ilustrar una Novela Gráfica, tradicionalmente se ocupan de 5 a 7 viñetas por página, separadas una de la otra por un espacio en blanco, aunque las posibilidades son sólo el límite de la imaginación del ilustrador.

Como parte esencial, habré de bocetar, hasta crear mayor dinamismo. Primero partiendo de formas básicas para tener un concepto mayor de la repartición de las viñetas, al igual que las ilustraciones que se encuentren en estas, en segundo lugar, experimentar realizando cambios para obtener resultados más interesantes y trabajar en los planos de las ilustraciones y la secuencia de las viñetas, por último este proceso lo repetiré hasta conseguir una idea final de cómo ubicarlas.

Dentro de los elementos para realizar las viñetas deberé tener en cuenta los siguientes:

LECTURA

En México, al igual que en muchas partes del mundo, la lectura se desarrolla de izquierda a derecha y de arriba a abajo (en el oriente el orden es al revés), si no se quiere confundir al lector. Sin embargo, suele ocurrir que pudiera recurrir a medios más novedosos por lo cual tendré que hacer uso, en dado caso, de los globos o elementos que dirijan la vista del lector.

TAMAÑO

El tamaño de las viñetas tendrá una estrecha relación en cuanto a su contenido; la importancia que se le da a la ilustración en la viñeta dependerá del tamaño de ésta.

VOLUMEN

Deberé procurar en lo posible, dibujar los cuerpos en $3/4$, con lo cual se obtiene forma y relieve.

SIMETRÍA Y ASIMETRÍA

La simetría me puede servir para enmarcar momentos de solemnidad y en la creación del clímax. Mientras la asimetría, que está más relacionada con el movimiento, será la forma de composición común.

ENCUADRE

Hay que tener en cuenta el encuadre que daré a cada elemento y no preocuparme por detalles o escenas que pudieran distraer del objetivo principal. El tamaño y el espacio que se ocupe son igual de importantes que la ilustración que contengan. Se pueden utilizar múltiples maneras para llamar la atención o distinguirlo, pero debo tener cuidado al elegir el encuadre, ya que siempre deberá tener una razón.

Algunas formas con las cuales se puede dar una atención extra, podrían ser:

- Tamaño
- Contenido
- Color
- Inclinación
- Exageración de una imagen

Éstos también pueden enmarcarse con figuras comunes para crear una impresión extra, transmitiendo sensaciones sobre lo que el personaje observa, o remitir a detalles dentro del argumento. El criterio para aplicarlos será el encuadre por el cual se creó mayor efectividad en la imagen, en algunos casos no importando que ésta sea mutilada con tal de conseguir tal efecto.



Fig. 40 Ejemplo de encuadre, *Soulkeepers*, Rene Cordoba.

PLANOS

Al igual que en el cine, los planos son ocupados dentro de la Novela Gráfica, ya al principio de este capítulo nombré algunos de ellos, no obstante, existen algunas variantes aunque básicamente tienen las mismas características.

EXTREME CLOSE UP

Esta toma permite acentuar solamente una parte mínima del rostro u objeto. Debe ser usado con discreción para aspectos que precisen una dramatización extraordinaria.

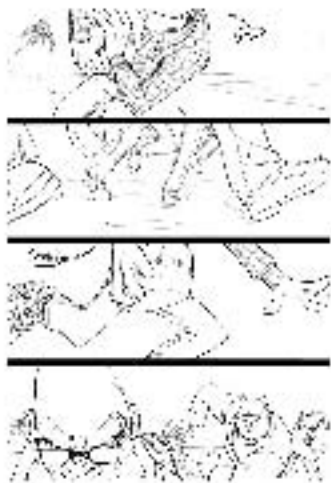


Fig. 41 Ejemplos de planos, *Ultrapato*, Edgar Delgado.

BIG CLOSE UP

Se usa para señalar un área más limitada que el close up, no es un recurso común, se usa para impactar y crear una sensación grotesca.

CLOSE UP

Es una toma cercana, encuadre esencial para la creación visual de intimidades; permite la visión clara del rostro de las persona y se utiliza normalmente para mostrar las emociones a través de la cara del personaje, así mismo es apropiado para mostrar objetos amplios.

MEDIUM CLOSE UP

Ofrece una toma intermedia menor, haciendo un encuadre que permite indicar un aspecto relevante del objeto de la toma.



Fig. 42 Ejemplos de planos, *Ultrapato*, Edgar Delgado.

PLANO AMERICANO

Se usa para indicar 3/4 del objeto total de la toma, permite conocer gran parte del sujeto del encuadre, permitiendo dibujar expresiones y mostrando la relación del personaje con los objetos y cuerpos que lo rodean, éste es el más utilizado.

FULL SHOT

Consiste en una toma completa que determina la visión completa del objeto del encuadre.

LONG SHOT

Es una toma distante o toma general de la escena, casi siempre en un plano más elevado tratando de presentar la relación de los personajes y el escenario.

BIG LONG SHOT

Éste indica el objeto de la toma ofreciendo datos visuales de su entorno.

EXTREME BIG LONG SHOT

Ofrece datos complementarios de la toma y enriquece la información general del escenario, para narrar una situación o ambiente.

PICADA

Este encuadre nos permite ver al o los personajes desde arriba.



Fig. 43 Ejemplos de planos, *Ultrapato*, Edgar Delgado.

TOP SHOT

Se crea una vista en un ángulo y altura mayor que la picada.

CONTRA TOP SHOT

Muestra una vista desde abajo del personaje pronunciada aún más que en la contrapicada.

MOVIMIENTO PANORÁMICO

Se utiliza para crear la impresión de movimiento.

TRAVELLING

A través de éste es posible recrear el movimiento, utilizando una serie de viñetas.



Fig. 44 Ejemplos de planos, *Ultrapato*, Edgar Delgado.

CAPAS

La composición tradicional de la viñetas cuenta con líneas claras sobre los recuadros que le dan individualidad a cada viñeta y un espacio medio llamado carril, dispuestas en orden lineal en estricto apego a una cronología; el tamaño y la ubicación dependen de la cantidad de detalles que se presenten y el impacto que se le quiera dar a de cada viñeta. Pero existen más estilos para la composición de los cuales puedo nombrar:

Capas múltiples: Aparece como una narrativa simple, las ilustraciones vienen después flotando alrededor del texto, aunque algunas no tengan que ver específicamente con lo leído.

Capas cortadas: La historia aparece por medio de varias capas cortadas superpuestas, conforme se observa, éstas crean diferentes efectos de inmediatez.

Capas superpuestas: Se superpone una o unas series de imágenes, las cuales dan la impresión de que se orqueste por medio de la imagen principal en planos consecutivos.

Capas sin recuadros: Es un método completamente libre, cuya principal característica es la desaparición de líneas que marquen los recuadros, las imágenes fluyen en la página sin el menor esfuerzo.



Fig. 45 Ejemplos de capas, *Catarsis, Angeles*, Daniel Martinez.

LENGUAJE CORPORAL Y EXPRESIONES

Las expresiones faciales de los personajes, son las que guiarán en primera instancia hacia el sentimiento del personaje. El rostro humano siempre transmite algo, incluso cuando se duerme o está muerto. El lenguaje corporal es aquel que no se transmite con palabras, una herencia instintiva de nuestros orígenes más remotos, son signos visuales que denotan nuestro sentir, el humor o incluso el estado anímico. Suele ser subconsciente, por lo tanto se podrán controlar algunas manías, pero nunca las reacciones químicas que a veces pueden delatarnos.

En el contexto de la Novela Gráfica la forma correcta de plasmarlo es a través de los gestos comunes y de uso práctico. Posturas y gestos resultarán ideales para transmitirlo sin palabras.

Ejemplos:

Manos levantadas hacia los ojos: Susto o miedo.

Encogida con los brazos protegiéndose: Defensivo.

Acariciarse la quijada: Toma de decisiones, evaluar.

Entrelazar los dedos: Autoridad.

Dar un tirón al oído: Inseguridad.

Frotarse las manos: Impaciencia.

Apretarse la nariz: Evaluación negativa.

Golpear ligeramente los dedos: Impaciencia.

Sentarse con las manos agarrando la cabeza por detrás: Seguridad en sí mismo y superioridad.

Inclinar la cabeza: Interés.

Palma de la mano abierta: Sinceridad, franqueza e inocencia.

Caminar erguido: Confianza y seguridad en sí mismo.

Pararse con las manos en las caderas: Buena disposición para hacer algo.

Jugar con el cabello: Falta de confianza en sí mismo e inseguridad.

Comerse las uñas: Inseguridad o nervios.

La cabeza descansando sobre las manos: Aburrimiento.

Unir los tobillos: Aprensión.

Manos agarradas hacia la espalda: Furia, ira, frustración y aprensión.

Cruzar las piernas, balanceando ligeramente el pie: Aburrimiento.

Brazos cruzados a la altura del pecho: Actitud a la defensiva.

Caminar con las manos en los bolsillos o con los hombros, encorvado: Abatimiento.

Manos en las mejillas: Evaluación.

Frotarse un ojo: Duda.

Tocarse ligeramente la nariz: Mentir, dudar o rechazar algo.

Llevar la mano a la boca: Mentira.

Sonrisa falsa: Engaño.

Tocar la boca con los dedos: Necesidad de seguridad, nerviosismo.

Mirar a los ojos: Sinceridad, dominio.

Pulgares asomándose por el bolsillo: Dominio, seguridad.



Fig. 46 Ejemplos de lenguaje corporal y expresiones, Valiants, Edgar Delgado.

ILUMINACIÓN

La iluminación dentro de la ilustración me dará efectos que deben aprovecharse al máximo, no solamente para dar realce a una parte específica de los personajes, sino dar efectos de sorpresa, ambiente o remembranza que pueden provocar cuestionamientos. La luz natural juega constantemente creando efectos de segundos, los cuales podré retratar.

El uso de sombras dentro de los rostros de los personajes me permitirán crear diferentes efectos de una manera dramática a los rasgos de éstos, algunos ejemplos son los siguientes:

Arriba: Las sombras de los ojos se intensifican, creando un aspecto siniestro.

A un lado: Define los trazos y le otorga presencia al personaje.

Costado cercano: Se consigue un retrato severo.

Dos fuentes de luz: Proporciona al rostro una mirada intensa.

Abajo: Las partes generalmente iluminadas, quedan en sombra, y le da un aspecto siniestro.

Contorno: Como su nombre indica el contorno es lo único que resalta.



Fig. 47 Ejemplo de Iluminación, Operación Bolívar, Edgar Clement.

ROTULACIÓN

El texto y la ilustración se combinan en mayor o menor medida según la estructura que se quiera utilizar, el primero le da seguimiento a la historia, mientras el segundo le da dimensión. La escritura se puede dividir en dos grandes grupos: a mano y a máquina, según la tipografía seleccionada, el texto mostrará volumen, idiomas, acentos o énfasis. Al elegir la escritura manual deberá tener cuidado de su legibilidad y claridad, ya que, por lo general es cursiva, esto quita el aspecto frívolo y comercial al comic.

Ante el uso de programas, podré crear una variedad infinita de tipografías, no sólo utilizando las hechas, si no crear una, vectorizarla y utilizar ésta creando mi propio abecedario, haciendo este proceso más rápido y corregible.

Los rasgos generales de la rotulación sea cual sea su medio, son los siguientes:

- Los textos aparecen en mayúsculas.
- La tipografía es de forma cuadrada, de trazo fino, de tipo *palo seco*, pero con variantes y características que las distinguen.
- Existen espacios mínimos entre las letras.

Al momento de planear la ilustración, si se requiere deberá de tener en cuenta, el uso de la tipografía, para no saturar la imagen, esto lo podré hacer creando pequeños espacios con la finalidad de insertarla posteriormente.

ONOMATOPEYAS

También conocidas como efectos *SFX* o efecto de sonido, se popularizaron a mediados de los años 60, convirtiéndose incluso en una forma de arte dentro y fuera de los cómics. Actualmente su uso ha disminuido, aunque aparecen regularmente. En la Novela Gráfica, el uso de éstos es casi nulo, generalmente porque le quitan carácter y seriedad, su uso se vuelve más discreto, aunque esto no quiere decir que al tratar de comunicar algo, me limite a simples expresiones del personaje y dejar este recurso a un lado. Pudiendo plasmarlas de forma sutil, dejando un poco de lado el estilo retro y cargado, recordando que la parte central de la viñeta debe ser siempre la ilustración y la historia, no los ruidos que se produzcan. Hay varias formas de plasmarlas:

Comprimiéndolas: Sugiere que el ruido es repentino, corto y breve.

Transparentes: Para no ocultar el fondo.

Centrados: Sugiere que la onomatopeya es la fuente.

Borde: Sugiere daños.

Sólido: La materia de origen nos remite al sonido.

Vocal: Contornos desiguales, nos expresa sonidos vocales.

Eléctrico: Sonidos agudos.

Y un largo etcétera, como cualquier parte de la composición, el uso e intención de las onomatopeyas está limitado sólo a su creador.



Fig. 48 Ejemplo de Onomatopeya, Cristobal el Brujo, Ensamble Comics.





apítulo III

*Un día vinieron a presentarse
delante de Jehová los hijos
de Dios, entre los cuales vino
también Satanás. (Job 1,7)*







Fig. 49 Miguel Arcangel tributo, Jonathan Carrillo Arce.

... Se entiende como cualquiera de los espíritus celestes, superior a la naturaleza humana, a que se hace referencia en la Biblia y también en otras religiones. Generalmente se le representa con alas; son los mensajeros de Dios entre los hombres... ¹



e los ángeles se ha escrito prácticamente cualquier cosa, y por lo general la lectura es poco seria.

Son de difícil comprensión debido a las implicaciones religiosas, místicas, e incluso personales que los envuelven. Para su comprensión y posterior aplicación en el plano gráfico, es necesario tener un conocimiento extenso sobre la teología antigua y medieval, la Kabbalah hebrea, la historia de religiones en lugares como Babilonia y Persia, la teosofía y el hermetismo. Ya que dichas teorías sostienen que los ángeles existen desde el principio del tiempo.

¹ Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado, Reader's Digest México, 20 Edición, 1983, pag. 177.

Con los primeros registros documentados de la presencia del hombre en el planeta, hay dibujos rupestres que se refieren a ellos. Éste creyó que no había espíritus buenos o malos, simplemente energías llamadas *manna*, que podían hacer el bien o el mal. Al emerger el cristianismo y otras religiones importantes, estas creencias fueron condenadas. Los ángeles más conocidos se encuentran entre los Sumerios, que muestran una imagen humana, pero con enormes alas que flotan sobre la tierra, arrojando sobre ella *agua de la vida* de un cántaro que lleva en sus manos. Los Babilonios hablaban de espíritus buenos, protectores ante la enfermedad y el mal y espíritus malvados, que atacan el alma y atormentan a niños e indefensos.

La creencia en ángeles y demonios se puede remontar a la antigua religión Persa donde había dos seres supremos: Ahura Mazda y su opuesto eterno Angra Mainyu. El primero representa lo bueno y el segundo representa el mal. Ambos tienen seguidores y criados, los ángeles sirven a Ahura Mazda, mientras que los demonios sirven a Angra Mainyu. Aquí surge por primera vez la distinción entre los espíritus buenos y los malvados; posteriormente los Persas de Zaratustra, manejan más o menos la misma doctrina de 2 fuerzas opuestas que luchan entre sí, cuyo poder es similar con Ormuz y Ahriman, las legiones de ángeles ya están abiertamente encaradas.

Los Siameses dicen que los ángeles poseen los 2 sexos y los dividen en 7 órdenes, encargándoles la guarda de planetas, ciudades y personas; incluso mencionan que al estornudar es cuando los ángeles escriben las faltas de los hombres. Entre las religiones principales (cristianismo, judaísmo e Islam), se cree que entre Dios y la humanidad hay seres intermediarios llamados ángeles. Entidades que realizan ciertas tareas para Dios y se piensa en ellos como mensajeros.

Como se ve el origen del concepto de los ángeles es muy variado, por ello basaré mi estudio en los 3 libros de las 3 principales religiones:



Fig. 50 Ángel, Panteón del Tepeyac, Jonathan Carrillo.

LA KABBALAH

Relaciona la cosmogonía de la emanación y la creación del universo, a través de esferas o planos, en los que relacionan números y letras del alfabeto como símbolos, fuerzas o poderes creativos, estas entidades se organizan en jerarquías en la cual las funciones están repartidas de acuerdo al nivel de *conciencia* que han alcanzado, las tareas se asumen voluntariamente y sirven como experiencia para el alma, y la vida, para adquirir destreza y manejo de distintas clases de energías sutiles (físicas, anímicas o cosmológicas) asumidas voluntariamente, y si bien dependen de jerarquías superiores, sirven para el desarrollo de la entidad angelical.

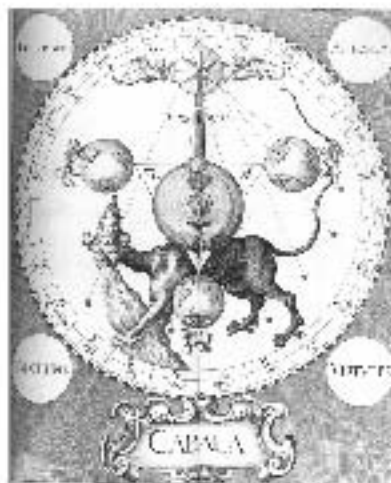


Fig. 51 Cabala, Anfang Exaltation, Steffan Michelspacher.

LA BIBLIA

El cristianismo primitivo con el que Jesús adocrinó al círculo de sus 72 elegidos y 12 apóstoles, se basó en tradiciones Egipcias, Persas (que están simbolizadas porque Él estuvo ahí y los reyes Persas lo visitaron) y sobretudo hebreas, provenientes de la Kabbalah esotérica, celosamente guardada en tiempos de ocupación romana.

Si nos guiamos por las Sagradas Escrituras o la tradición con raíces en la creencia Judío – Cristiana, al igual que la Islámica, los ángeles son las criaturas que Dios mismo creó desde el Génesis de la historia, antes aún del primer hombre y mujer. En el Viejo Testamento, los ángeles desempeñan el papel de mensajeros de Dios. También introduce al demonio principal, Satán. Sin embargo, no fue hasta el Nuevo Testamento que Satán fue retratado como Lucifer (realmente Satán y Lucifer son dos ángeles caídos separados), el primero de los ángeles caídos en rebelarse contra Dios. En el Nuevo Testamento, los ángeles están presentes en todos los acontecimientos importantes en la vida de Jesús. Aquí se convirtieron en más que simples mensajeros; se retratan como los agentes de Dios en traer el Juicio Final al mundo.

La misma Biblia judía del Antiguo Testamento, tiene 2 conceptos o tendencias básicas², la primera atribuye a un Dios externo, antropomorfo, autosuficiente y que gobierna solo y por sí mismo al universo, y presentado como autoritario y exigente, la otra tendencia la de los *Elohistas*³, dan lugar al Dios todopoderoso y lejano, y a una legión de entidades intermedias que administran y prestan asistencia a las demás entidades y aspectos. Mientras, que, por otro lado, la Biblia solo menciona los nombres de tres ángeles: Gabriel, Miguel y Rafael.

² Típicas de las distintas y muy numerosas sectas judías, como saduceos, fariseos, terapeutas, esenios, etc.,

³ Grupo de entidades que crean y mantienen conjuntamente el universo en un delicado equilibrio entre los distintos aspectos que cada uno representa.



Fig. 52 *Jacob Wrestling with the Angel*, Bible Illustration, Gustave Doré, 1865.

EL CORÁN Y LOS LIBROS APÓCRIFOS

El Corán y otros libros musulmanes nos hablan de ángeles y sus grandes poderes. *El libro de Enoch* nos revela los nombres de muchos ángeles, entre los cuales están también los ángeles caídos. Un gran compendio de ángeles ha llegado también hasta nosotros de otras fuentes menos conocidas, por medio de libros apócrifos como: *El Libro del Ángel Raziel*, *La Gran Clavícula de Salomón*, *La Pequeña Clavícula de Salomón* (también conocida como *Goetia*), *El Arbatel de la Magia*, *El Sexto y Séptimo Libro de Moisés*, entre otros.

Para concluir con esta parte, me gustaría mencionar un rasgo del Papa Urbano II quien en el concilio de Nimes⁴ decidió que los frailes y canónigos eran ángeles atendidos a anunciar las voluntades de Dios ... *Los monjes*, dice este canon, *¿no tienen por ventura las seis alas como los querubines?. Las 2 las figuran la capucha, las otras dos las mangas, y las restantes dos, lo demás del habito. ¡Ved ahí pues las seis alas!...*

⁴ Celebrado el 2 de Julio de 1096, fue convocado por el Papa Urbano II, en el cual deseaba encontrar en los monjes un apoyo en su tarea reformadora, proclamo de forma expresa y solemne que los monjes podían dedicarse ministerio pastoral.

Basándome en lo retomado de estos libros, a continuación daré definición, características, jerarquías y funciones de los ángeles, información que me será útil para comprender mejor el tema. Y a través de la cual plasmaré las ilustraciones requeridas para el proyecto.



Fig. 53 Ilustración Miniatura, Jami' al-Tawarikh, Persia, 1307.

LOS ÁNGELES POR DEFINICIÓN

La referencia más exacta de ángel, esta en la palabra *Malakah*, que significa mensajero y viene del hebreo antiguo. También se piensa que deriva de la palabra griega *Angelos* que significa *mensajero*. En el cristianismo, islamismo, judaísmo y otras religiones un ángel es un ser que actúa como mensajero, un asistente o agente de Dios, que imparte y/o realiza su voluntad.

Son seres sin cuerpo, inteligentes, con fuerza y bendición superior al ser humano, sujetos a un razonamiento determinado por la voluntad, *ya que lo que es racional está dotado de libertad y por eso el ángel, al tener razón e inteligencia, goza de libre albedrío pues todo lo que ha sido creado debe estar sujeto a cambio, en continua actividad incorpórea al servicio de Dios, sólo lo increado está fuera de la esfera de la mutabilidad. Gozan de una relación íntima con Dios, contemplándolo, amándolo, y elogiándolo en cielo.*^{5*} Se les envía con frecuencia como mensajeros a los hombres. Esencias del amor y la alegría, provienen del mismo corazón de Dios. Se dice que el Altísimo estableció los límites de las naciones según el número de los ángeles de Dios.

En cuanto a su sustancia sólo el Creador sabe en qué consiste y definirla, se cree que es etérea, una naturaleza creada y mutable, pues libremente pueden hacer el bien y progresar, o elegir el mal. No mueren ni tienen edad, son inmortales, no por naturaleza, si no, gracias al Don del Altísimo, *pues todo lo que tiene principio ha de tener un fin. Sólo Dios existe desde siempre. Quien ha creado el tiempo y se encuentra por encima de el, no está sujeto al tiempo. Los ángeles son luces espirituales que reciben su esplendor de esa primera Luz, que no tiene principio.*^{**} Existen desde la creación. Se aceptan generalmente como los guardianes de almas.

⁵ * ** Santo Tomás de Aquino (1225-1274), *Suma Teológica, Prima, varios fragmentos.*

Las inteligencias angelicales comprenden el sentido del cosmos intuitiva e inmediatamente; no lo aprenden con el tiempo, observación o razón. Ninguna información nueva puede penetrarles y cambiarla. Han elegido desarrollar la capacidad de existir con amor incondicional, ganando experiencia a través de muchos cursos de vida y formas de existencia. Los ángeles han creado el equilibrio contrario a las energías o acciones.

Es también una entidad libre, pero que se ha desarrollado en un largo plazo. Son parte del grupo de seres que se han desarrollado de luz y esencia pura. Aunque es divino por naturaleza, elige su trayectoria en el crecimiento adicional. Son profesores principales y pueden viajar y navegar en muchos niveles de la existencia. Están aquí para dirigir y enseñar cuando se está dispuesto a escuchar. Se aceptan generalmente como los guardianes de almas. Reciben la santidad no de su propia naturaleza, sino del Espíritu Santo. Gracias a la iluminación de Dios pueden predecir el futuro y no tienen necesidad de connubio. Aunque son generalmente divinos, se han demostrado ser falibles y propensos al pecado (uno de los ejemplos más notables de ello, es Satán y su ejército caído). Son poderosos y prontos a cumplir la voluntad de Dios; dotados de tal agilidad que se encuentran al instante allí donde Dios quiere. Cada uno tiene en custodia una parte de la tierra, preside a una nación o a un pueblo, según las disposiciones del Creador, dirigen nuestros asuntos y nos ayudan por Voluntad Divina, están por encima del hombre y se encuentran siempre en torno a Dios.

Contemplan al Altísimo en el grado en que el Señor se lo permite a cada uno y de este manjar se alimentan. Son superiores a nosotros porque son incorpóreos e inmunes a las pasiones corporales. Se transforman en todo lo que la divinidad quiere, y de este modo, se hacen visibles a los hombres, descubriéndoles los misterios divinos. Se encuentran en el Cielo, tienen la misión de alabar a Dios y cumplir su voluntad.

Los ángeles se dedican a responder a las necesidades de todas las entidades libres. Cada uno realiza su tarea asignada sin ninguna vacilación, gozan ofreciendo su sabiduría y dirección. Son incontables en su número. Están circunscritos en el sentido de que, mientras se encuentran en el Cielo, no están en la tierra, o si son enviados por Dios al mundo, no permanecen en el Paraíso. Pero no están sujetos a un lugar fijado por muros, puertas, vallas o cerraduras, ni son reducidos a unos confines precisos. Tampoco están vinculados a figura alguna; aparecen a lo que Dios quiere pero no como son, sino en la forma adecuada a la vista de quienes los ven. Por otro lado, sólo lo que es increado rechaza por naturaleza cualquier límite; las criaturas, por el contrario, están limitadas por los términos fijados por el Creador.

Hay ángeles alrededor de cada función que se pueda pensar, y muchos más. Así como cada ser humano tiene ángeles al lado suyo, sin excepción no hay límite a cuántos ángeles puede tener en la vida, así como lo que se les puede pedir. Están en todas partes y asisten con cualquier cosa que se desea. De hecho, si no hay ángel disponible para una tarea en particular, se crea uno como respuesta al deseo o rezo. Los ángeles son una extensión de Dios, el cual hace una visita personal, pero en una forma reducida.



*Fig. 54 Ángel del silencio, Panteón del Tepeyac,
Jonathan Carrillo.*

FISIONOMÍA

Esta parte es esencial para el proyecto, ya que uno de mis objetivos es alejar el retrato que generalmente se les da: con forma humana, vestidos con ropas largas y blancas, rodeados de luz brillante, con alas y nimbos (aunque también hay casos donde aparecen como hombres ordinarios).

Por otro lado es bien sabido que los espíritus celestiales adquieren distintas apariencias según su naturaleza, además de las jerarquía y/o el coro a que pertenecen. Todos son hermosos, pero variados, no todos presentan un encanto ambiguo con suaves curvas y risueños hoyuelos infantiles, tal como lo hacen en el arte griego o la pintura cristiana, por el contrario, los hay con barbilla cubierta de abundante pelo, miembros formados por vigorosos músculos, algunos carecen de alas, mientras otros tienen 2, 4, 6 o más, siempre en pares, incluso otros solo están formados por conjuntos de alas. Estas además fungen como símbolo de su naturaleza espiritual y autoridad Divina, además de permitirle viajar. Muchas veces las cualidades de un ángel son delicadas por lo que eligen formas femeninas o cuerpos masculinos con características femeninas en la cara.



Fig. 55 Operación Bolívar, Edgar Clement.

Adquieren no sólo el aspecto de hombres, sino, de muchas formas fantásticas. Un ejemplo notable era el ángel que adquirió el aspecto de un arbusto ardiente. Los menos favorecidos, presentan un aspecto monstruoso y adquieren formas de carros vivientes o ruedas de fuego, objetos, incluso del aire, la tierra o el trueno. Se les es permitido tomar cualquier forma física según sus necesidades inmediatas, por ello aparecerán con la forma que es mejor para nosotros.

No necesitan lengua, ni oídos, comunican las experiencias e ideas sin auxilio de estos, por medio de pensamientos, música, ambiente o cualquier forma para conseguirlo. Creados por medio del Verbo, recibieron su perfección a través del Espíritu Santo, según su dignidad y orden, cada uno recibió la gracia y la gloria correspondiente.



Fig. 56 Operación Bolívar, Edgar Clement.

Si analizo con cuidado el significado de cada uno de sus nombres podré entender que muchos terminan en *el*, *on* o en *ah*, por citar algunos, cada uno de estos sufijos significa algo diferente e importante de conocer. Aquellos ángeles que su nombre terminan en *el* son sinónimo de *hijo de Dios*, quiere decir que este ángel trabaja directamente con los asuntos de la consciencia del plano mental y sobre todo con el alma, entre ellos están por ejemplo: Miguel, Rafael, Gabriel y Uriel entre otros.

Ahora bien los nombres de los ángeles que terminan en *on* son sinónimo de grandeza y entre estos ángeles se encuentran: Metratón, Sandalfón, etc. Mientras que la terminación *ah*, como el ángel Leuviah, trabajan con la mente de las personas y otros seres, y pueden plasmar materialmente ya que brindan inspiración poética y artística, aumentan la memoria e inteligencia.



Fig. 57 Operación Bolívar, Edgar Clement.

Hay que recalcar el hecho que ni ángeles, ni los caídos mueren (o cuando menos poseen una vida muy larga), pero cuando los metales de otros iguales desgarran su cuerpo sutil, sienten un dolor más cruel que los dolores humanos, porque su carne es más delicada, y si algún órgano esencial es destruido, caen inertes, descomponiéndose poco a poco, y convertidos en nebulosa, flotan insensibles y dispersos durante luengas edades del éter frío, y cuando al fin recobran el espíritu y la forma, nunca guardan completamente la memoria de su vida pasada.

Por otro lado cuando la luz se une a su figura, esta adquiere diversos nombres: aura, aureola, nimbo, halo, gloria, etc., sirven como símbolo de la sabiduría Divina y símbolo divino de sacralización, el cual expresa poder, elección y/o santidad, emanan como guirnalda gloriosa de luz y usadas a veces por los ángeles principales.



Fig. 58 Aureola o gloria.

Dentro de su iconología se distingue principalmente entre nimbo, aureola y gloria. Siendo el mas común de ellos el nimbo, de forma circular y a veces reducido a un simple aro o nimbo con perspectiva. Se conforman por medio de líneas, triángulos, letras, diamantes, estrellas, etc., y dependiendo de ellos adquieren diferentes nombres: elevado, hexagonal, inscrito, incrustado, adornado, festeanado, etc.

Por su parte la aureola y la gloria, emanan en forma de rayos o flamas que circunda toda la imagen simbolizando a la luz divina.

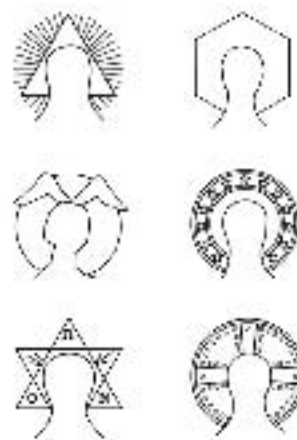


Fig. 59 Ejemplo de diferentes tipos de nimbos.

JERARQUÍAS

Para tener un mejor entendimiento de los ángeles es necesario conocer las jerarquías las cuales me darán mas pistas sobre su naturaleza. Con respecto a ellas, la mayoría de eruditos cree que los ángeles están divididos en coros bien definidos y dependiendo del coro del ángel, este tendrá honores y deberes separados.

Nadie puede realmente decir cuál es el número correcto de los coros angelicales. Hasta el Nuevo Testamento solamente había dos órdenes de los ángeles: los Serafines y Querubines. San Pedro amplió el número agregando siete nuevas órdenes que subían el número a nueve órdenes (desarrollo espiritual). El cual estaba arreglado según su importancia: Serafines, Querubines, Tronos, Dominaciones, Virtudes, Potestades, Principados, Arcángeles y Ángeles.

EL número de las órdenes angelicales se extiende a partir del 2 a 7 y de este a 12, siendo 9 el más común, y de cierta manera el correcto, si entendemos que esta información fue escrita en la Edad Media y en el principio de la iglesia cristiana.

El listado de la jerarquía angelical que aquí presento tiene un total de doce órdenes distintas de ángeles que alternadamente están bajo cuatro títulos importantes conocidos como coros.

Las 12 órdenes o reinos se relacionan directamente con la humanidad como densidades de energía o campos de realidad. La forma del cuerpo humano fue pensado para ser creado en semejanza de los doce santos, las doce órdenes de ángeles y los doce ángeles de la presencia. Cada orden gobierna un reino, cielo o plano de la existencia. Cada región o un domicilio de una orden de ángeles se ha llamado formación. Las formaciones eran los primeros reinos creados a partir de las emanaciones de Dios.

Son los principales dominios o reinos angelicales que fueron formadas como doce dominios. La estructura espiritual de cada dominio contiene doce orbes de luz. Cada orbe de luz esta dentro de una formación o de un dominio llamado *Sephira*, que es un aspecto o un principal de la *fuerza del conjunto de la existencia*^{6*} o de un portal de la luz. La tradición de los Kabbalistas habla de los diez portales de luz, que son los umbrales de la eternidad. En actualidad hay doce.

En combinación, los doce portales se llaman *Sephiroth*. Estos doce portales contienen los aspectos ligeros o principales de la *fuerza del conjunto de la existencia* dentro de cada uno. Todas las formas se componen de sus propias energías o *Sephiroth* combinadas. El *Sephiroth* también se conoce como el árbol de la vida. Se explica en las Escrituras que el árbol de la vida tiene doce ramas y reside en cada ser vivo en el centro, al lado o al costado de su *rio de la vida*. Esta sería el área, porción o posición del centro de cualquier ser vivo.

Cada jerarquía angelical tiene su propósito especial de existir, y ahora esta sección está destinada a considerar algunos detalles sobre ellos. Con el fin de definir visualmente a cada una de ellas.

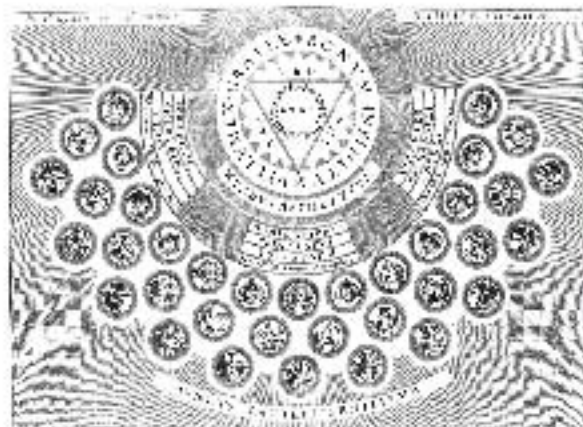


Fig. 60 *Mvndus Intelligentiarm, Opus medico-chymicum*, Johann Daniel Mylius, 1618.

6 * Dios.

PRIMER CORO

Presencias - Celestiales – Iluminados

El primer coro es *invisible* al igual que intangible, es la expresión cariñosa de la *fuerza del conjunto de la existencia*. Dentro de esta existen tres formas de seres de luz pura, que están por todas y en ninguna parte a la vez, siendo una *extensión* de Dios mismo. Este coro forma una clase de trinidad y los medios para que la *fuerza del conjunto de la existencia*, a través de su voluntad, sabiduría y luz divinas, sea guiada hacia los siguientes coros de ángeles y sus respectivas jerarquías, y posteriormente a los reinos físicos.

Estos coros angelicales se dividen en la medida como fueron entrando a la *fuerza del conjunto de la existencia*. La primera jerarquía de ángeles son los primeros compañeros para la *fuerza del conjunto de la existencia*, el segundo le siguió y así sucesivamente el tercero. En la actualidad entraron simultáneamente antes de que hubiera tiempo. Cada jerarquía adquirió diversos papeles y una variedad de deberes mientras obraron recíprocamente con el universo. Los primeros ángeles existieron como un resplandor brillante de luz, e irradiaron enorme amor por todas partes.

Presencias

La primera jerarquía son los compañeros de la *fuerza del conjunto de la existencia*, la cual se encuentra dentro de ellos. Están formados por un resplandor dorado de luz, su número siempre es de 12, y son conocidos por ello como los 12 santos. Cada uno de ellos posee principios ascendentes y descendentes de la creación. Se encuentran en constante equilibrio, armonía y sincronización entre ellos. Asisten a todos los ángeles en la sabiduría de las cosas.

Presencias: Akatriel, Astanphaeus, Jehoel, Miguel, Metatron, Phanuel, Sandalphon, Saraqael, Suriel, Uriel, Yefelah, Zagzagael.



Fig. 61 Presencias, Steliart Productions.

Celestiales

La segunda jerarquía son los ángeles encargados de mantener las conexiones entre el pensamiento y la sabiduría Divina, al igual que su manifestación en los reinos físicos. Están formados por un resplandor plateado de luz. Se revelan pocas veces ante los humanos e incluso a los propios ángeles. Están presentes a través de toda la existencia.

Celestiales: Astarael.

Iluminaciones

La tercera jerarquía comprende a los ángeles de forma física más alta. Mantienen y logran las emulaciones de luz y Sabiduría Divina a través de los reinos físicos en los cuales están presentes. Aparecen como seres de luz iridicente.

Iluminaciones: Sandalphon.

SEGUNDO CORO CONCILIADORES

Serafines - Querubines – Tronos

Son los Ángeles, que sirven como consejeros celestiales, tratan colectivamente al universo y las manifestaciones de Dios, funcionando en el más alto nivel astral. Algunos los ven como los ángeles de la *contemplación pura*. Esto significa que manifiestan su energía por medio del pensamiento puro. Poseen el conocimiento más profundo del Señor.

Serafines

Son los ángeles del amor, de la luz y del fuego, que rodean el trono de Dios y están en constante alabanza, se encuentran en el más alto plano celestial. Son los *ardientes* e *inflamados*, quienes estando tan cerca de Dios (entre ellos y Dios no hay ningún otro espíritu) arden más cuando más próximo le ven, indicando claramente su revolución incesante, perpetua e incansable, son un tipo de *Espíritu bienaventurado*. Se caracterizan por el ardor con el que aman las cosas divinas, por elevar y ensalzar a Dios. Son la vibración primordial del amor. Pertenecen al Coro más alto de la segunda jerarquía, ya que ellos no están hechos a imagen y semejanza de Dios, sino que son parte o esencia de Él, como hijos o hermanos menores. Son los que cantan sin cesar la música de las esferas, su misión primaria es circundar el trono de Dios en adoración perpetua hacia el Señor.

Ésta es una tarea que puede parecer monótona a los mortales, pero dada la naturaleza de los ángeles (quiénes tienen energías perfectas de la concentración), este es un placer de tal honor que solo ellos tienen alabando y cantando glorias al Señor, engrandeciendo el amor universal y regulando el movimiento de los cielos.

La captación de energía que poseen es muy elevada. Se les conoce como *Las Flameantes Serpientes Voladoras del Rayo*, *Serpientes de fuego del amor* o simplemente *Serpientes Ardientes*. Por ello se identifican con el fuego, las llamas dolorosas y el calor del infierno, pero su fuego es curativo. Son llamas que literalmente viven. La intensidad de su adoración y amor puro hacia Dios hace que cada ángel irradie tal cantidad de luz, que incluso otros seres santos, como los Querubines y Tronos, no puedan mirar sobre ellos. Según algunas versiones, el nombre deriva de las palabra *ser* que significa *Yo Soy, el que Soy* y el hebreo *rapha* que significa *sanador*.

Según la Biblia, el profeta Isaías vio Serafines durante una visión. Los gnósticos refieren que fueron los que en su forma de dragones dorados destruyeron Sodoma y Gomorra, bombardeando la ciudad con bolas de fuego.

La iconografía cristiana representa a los Serafines como seres alados al igual que todos los ángeles, pero éstos tienen la peculiaridad de poseer tres pares de alas. Aunque las apariciones en los reinos físicos son tan rápidas que sólo se contemplan 6 alas de luz con ojos. Según el cristianismo, son los seres más bellos del universo, y a eso se debe que su primer par de alas tape su rostro, pues solo Dios tiene derecho a contemplar tanta belleza. Con el segundo par de alas vuelan y el tercero cubre sus pies, pues simbolizan así la eterna humildad y amor debido sólo a Dios. Pueden tomar la figura humana pero, aun así, se les identifica con la serpiente o el dragón dorado que es un ser hijo de la luz. En el judaísmo, se les compara con serpientes doradas con 6 alas que tienen el poder de sanar.

Serafines: Cahetel, Jehuel, Jeliel, Kemuel, Sarasael, Sasnigiel, Vehuah.



Fig. 62 Serafines, Steliart Productions.

Querubines 7*

Son los guardianes de las obras de Dios, sus templos y caminos que conducen a una evolución espiritual y engrandecimiento de la conciencia. Tienen el don del discernimiento y expanden la luz espiritual por todo el cosmos, también se dan a la tarea de mantener los expedientes del Cielo y ver los detalles necesarios para mantener orden Divino.

Se consideran los guardianes de la Gloria de Dios, su principal tarea en la jerarquía celestial es cantar alabanzas a Dios pero también en el saber oculto, por el cual obtienen la responsabilidad de conducir el *Merkabah* (símbolo dominante del cielo: *el carruaje divino*). Se describen como el *Charioteer* de Dios, dirigiendo el Ophanim (ruedas), aunque siempre son más activos en la tierra, protegiendo las creaciones de Dios. Ninguna otra orden trabaja más fervientemente (solamente las energías son sus iguales en la dedicación al deber implacable). Si los seres humanos supieran apenas cuánto ha hecho el Querubín por ellos, ocupan la jerarquía más privilegiado del saber angelical.

Su nombre significa plenitud de conocimiento o rebotante de sabiduría. Son llamados así porque, cuando más cerca contemplan la claridad de Dios, más repletos están de una ciencia perfecta y así saben todas las cosas. Su extrema inteligencia y dignidad les permite conocer a Dios como ningún ser puede hacerlo.

En el Islam, fueron creados por el Arcángel Miguel para lavar todos los pecados de la humanidad. Son los primeros ángeles que aparecen en la Biblia, dentro del Génesis se les asignó la tarea de cuidar el este del Edén, para asegurarse de que nadie entrara después de la expulsión de Adán y Eva. Se representa a los Querubines como seres alados de aspecto humano, también los describen como esfinges asirias y están relacionados con los seres que Ezekiel vio en su visión (el toro, águila, humano y león alados). Una vieja descripción coloca al Querubín con cuatro caras y cuatro alas, que podrían ser una representación mítica que los asocia con los cuatro vientos. En el período del renacimiento se representaban como ángeles infantiles parecidos a bebés.

Querubines: Achaiah, Behemiel, Chayyiel, Efniel, Hahaiah, Hakaniah, Hariel, Haziél, Ithuriel Kerubiel, Sachiel, Zaphiel, Zephon.



Fig. 63 Querubines, Steliart Productions.

7* Ophanim o Hayyoth.

Tronos &

Esta jerarquía es confusa, a veces se colocan sobre los Serafines, y otras como Querubines. En la jerarquía angelical los Tronos se ubican en la primera tríada y en tercer lugar después de los Serafines y Querubines respectivamente. La jerarquía es dirigida directamente por el Creador. El ángel solar y el ángel de la Tierra que es el guardián de este planeta, cumplen también la función de Tronos.

Dentro de las creencias del catolicismo es una categoría de ángeles que sostienen el trono de Yahvé (de ahí su nombre), están tan llenos de la Gracia Divina, que en ellos se asienta Dios y decreta sus disposiciones, esta posición los hace los ángeles con mayor alcance al servicio del Señor, por ello tienen la tarea de disponer los Juicios Divinos, es decir realizan o satisfacen la justicia Divina. Crean, acatan y recogen energías positivas entrantes y salientes. La dispensación de la justicia es importante para los Tronos ya que envían energías curativas a las víctimas, al igual que el brillo de la luz en injusticia para llamar nuestra atención. A pesar de su grandeza, son intensamente humildes, una cualidad que permite dispensar la justicia con objetividad perfecta y sin el miedo del orgullo o de la ambición, porque son símbolos vivos de la justicia y de la autoridad de Dios.

Según algunos gnósticos, antiguamente éstos entes invisibles eran llamados *Espíritus de las Estrellas*. Llaman a este grupo a menudo también *Ophanim* (ruedas o *Galgallin*), del Merkabah de Dios ... *Las cuatro ruedas tenían bordes y tenían rayos, y sus bordes eran llenos de ojos redondos alrededor...*⁹ El *maná* de Dios se transporta de cierta manera a estos ángeles, que alternadamente pasan encendiendo el mensaje a los hombres y a los ángeles inferiores. Llevan un registro de las acciones del alma a lo largo del tiempo. Son también los constructores del orden universal.

⁸ Behe Elohim

⁹ Ezeq. 1:12-19

Los Tronos están dentro del grupo de ángeles de mayor tamaño y toman distintas formas siendo una de ellas la silla del Padre. Son veloces y de gran poder. Su forma es el aspecto físico más extraño del anfitrión celestial, son descrito como grandes ruedas, cubiertas de ojos, brillan intensamente con la luz, a la vez que cambian de colores (una explicación para esto, es que marcan el extremo del primer Coro, donde las emanaciones de Dios comienzan a adquirir formas materiales y como tal a existir en un estado de la transición). Son invisibles a los ojos humanos. En el Apocalipsis, los tronos serían lo que San Juan describe como *las cuatro bestias* o *una de las cuatro bestias* (tetramorfo), que San Juan durante una visión presencié los describe como 4 criaturas: el primero con rostro de águila (sabiduría), el segundo con rostro de toro (fuerza), el tercero con rostro de hombre (amor) y el cuarto con rostro de león (poder). Poseen cada uno tres pares de alas, cubiertos de ojos (como el dios Indra, de la India) y con seis alas. El autor también cuenta que nunca dejan de repetir: *Santo, santo, santo es el Señor Dios Todopoderoso, el que era, el que es y el que ha de venir*. Esto ya lo mencionaba antes de la era cristiana el judaísmo en el pasaje bíblico del Carro de Fuego de Ezequiel.

Tronos: Achusaton, Adoyael, Ambriel, Anazimur, Behe Elohim, Iehuah, Ofaniel, Sidkiel, Teiaiel, Tychagara, Yahel, Zabkiel, Zaphkiel.



Fig. 64 Tronos, Steliart Productions.

TERCER CORO GOBERNADORES

Dominaciones - Virtudes y Potencias

Ángeles que trabajan como gobernadores celestiales. Realizan las órdenes que consiguen de los Coros antes mencionados, asignando las tareas a los ángeles que se encuentran debajo de ellos.

Dominaciones ^{10*}

Son los Ángeles que se encuentran entre el límite de lo finito con lo infinito, integran el mundo material con el equilibrio y el orden espiritual. Rigen dominios de conciencia expandida que es imposible pasar, sólo los Tronos han pasado, el resto accederá cuando Dios los llame nuevamente a su seno, cuando el Universo sea reabsorbido.

Dentro de la séptima orden de ángeles están estos seres que distribuyen y mantienen conexiones entre todos los seres y cosas dentro de reinos físicos, gobiernan sobre todas las órdenes angelicales cargando la ejecución de los comandos del gran monarca. Se llaman Dominaciones los que superan en poder incluso a los Principados, porque presidir es estar al frente, pero dominar es tener sujetos a los demás. De manera que las milicias angelicales que sobresalen por su extraordinario poder tienen sujetos a su obediencia a los demás, por ello se les llaman Dominaciones.

Actúan como forma de gerencia entre el coro superior y el más bajo cuyo propósito es regular los deberes de los ángeles más bajos, manejando los detalles minuciosos de la vida y existencia cósmicas. Reciben órdenes de los Serafines y Querubines, dando a conocer a nosotros los comandos de Dios y aseguran el orden del cosmos.

Su virtud principal es el celo para mantener la autoridad del Rey de los Cielos. Solamente en ocasiones muy raras se revelan ante los mortales. Son dotadas con la capacidad de participar en los diversos aspectos corpóreos de la sinfonía; ven el mundo con un arsenal sin fin de ojos, son capaces de experimentar la vida de maneras que otros ángeles pueden imaginarse solamente, pero son también los más cercanos a la experiencia humana de muchas maneras.

En las tradiciones de Angelología, las Dominaciones son los primeros ángeles, por lo tanto los más viejos creados por Dios, se perciben a veces como viajeros, apareciendo en espacios y épocas extensamente separados. Usan el verde y oro, sus símbolos son la espada y el cetro.

Dominaciones: Abriel, Aha, Chamuel, Haaiah, Hashmallin, Hushmal, Muriel, Nithaian, Omael, Reiel, Seeiah, Therathel, Zacharael, Zachariel, Zadkiel, Zodkael.



Fig. 65 Dominaciones, Steliart Productions.

¹⁰ Hashmallin.

Virtudes ¹¹

La quinta jerarquía celestial, según Pseudo Dionisio. Se encuentran en la mas alta luz de los esotéricos. Se manifiestan en este universo como seres astronómicos grandes, que generan altas cantidades de luz. Dando nacimiento a las estrellas y los fenómenos celestes. El trabajo primario de las virtudes es mover cantidades masivas de energía espiritual al plano de la tierra y al sentido humano colectivo. Trabajan con el movimiento dirigiendo las energías elementales que afectan el planeta. Presiden específicamente los elementos del mundo y el proceso de la vida celestial. Dividen las estrellas, planetas y las galaxias de sí mismos, mantienen sus rutas divinamente designadas. En la tierra los ángeles mantienen un reloj sobre la naturaleza, marcando y dirigiendo cada faceta de la vida natural: lluvia, nieve, viento, etc.

Como si estos deberes no fueran bastantes, las virtudes también asisten a humanidad guardando tolerancia y valor dentro del corazón mortal. Animán a los seres humanos a que den vuelta siempre hacia lo bueno y ayudan a realzar la voluntad de la persona para aguantar la dificultad, sufrimiento y tener la fuerza personal para dar vuelta siempre hacia Dios, ayudan a la plasmación y concreción de las aspiraciones humanas. Son los espíritus que aportan los prodigios y milagros que reclaman las religiones, orden que reciben del Coro sobre ellas, pero también los entrelazan de cerca con los santos.

Virtudes: Ariel, Asaliah, Atuniel, Hahael, Hamaliel, Haniel, Peliel, Phi-Re, Sabrael, Tarshim.



Fig. 66 Virtudes, Steliart Productions.

Potencias

Ellos cuidan los planetas, el ordenen cósmico y el balance entre la materia y el espíritu. Mantienen las leyes fijadas en el movimiento de los que llamamos reinos físicos. Son encargados y profesores de las leyes, transmitiendo la información, depositando la verdad de todas las cosas que existen. Su misión es la de cuidar del Reino de Dios en cada uno de sus aspectos, ya que han recibido mayor autoridad para someter a los poderes o fuerzas adversas (demonios), a quienes reprimen para que no timenten, en cuanto pueden, a las almas de los hombres. Como todos los seres con libre albedrío, pueden hacer uso de su discernimiento para tomar partido por un camino u otro.

En las escrituras se dice que son los encargados de parar los esfuerzos de los demonios de derrocar el mundo. Sin embargo, también encargados de la historia humana. Se conocen como los ángeles del nacimiento y la muerte, organizan las religiones del mundo y envían la energía Divina para guardar los aspectos positivos del crecimiento de la religión. Trabajan con el sexto sentido humano, y son los ángeles de la advertencia.

¹¹ Tarshisim.

Son virtudes incorporadas, ya que no fueron creadas junto con las otras órdenes angelicales, sino fueron formadas durante la rebelión de Lucifer. Los ángeles más nobles y más puros, conducidos por el Arcángel Uriel, se convirtieron en una nueva clase de celestial, ángeles guerreros tan resueltos que no podrían ser corrompidos. Desde entonces, han sido la primera línea y la más importante en la defensa del cielo contra las hordas diabólicas. Es pues la policía celestial.

Según la tradición, son los guardianes de la paz y el orden, autoridades dinámicas que son una forma de fuerza que procura asegurar el orden en el mundo según la voluntad de Dios. Defensores impresionantes declarados del cosmos contra todo el mal y de los sostenedores de todo el orden y equilibrio cósmico. Son los guardianes de las trayectorias divinas, limpiando las rutas del cielo y la tierra. Asisten a cada alma para superar las tentaciones antes de que se inclinen para hacer el mal y hacerlo hacia la acción apropiada, asegurándose que las almas que salen del cielo mortal den alcance del mundo celestial con seguridad.

Algunos creen que los Tronos eran los primeros ángeles creados por Dios, sin embargo, esto discrepa con la teoría de que todos los ángeles entraron en existencia en un solo momento, al igual que la creencia de que las Potestades se crearon a partir de guerrear con las fuerzas malvadas.

Dado a su proximidad a las regiones infernales, existen más ángeles de las Potestades que de ángeles caídos, aunque quizás estos últimos los sobrepasen.

Los colores de las Potestades que los caracterizan son el verde y oro, su símbolo es una espada llameante.

Potestades: Adiririon, Agad, Dai, Eloha, Esabiel, Gene, Haamiah, Ofiel, Rehael, Verchiel.



Fig. 67 Potencias, Steliart Productions.

CUARTO CORO MENSAJEROS

Principados - Arcángeles - Ángeles

El cuarto Coro se encuentra involucrada íntimamente con los asuntos humanos, son considerados los ángeles de la tierra y los amigos del hombre. Ellos interactúan dentro y fuera de nuestras vidas, escuchando atentamente los asuntos humanos y sirviendo como los mensajeros celestiales. Estas tres órdenes angelicales cargan con las relaciones de la humanidad, y así *adivinar lo menos posible* entre todas las órdenes angelicales; de diplomáticos divinos a miembros de la sociedad divina. Este coro son los reveladores de políticas y los árbitros del gusto, trayendo la disciplina de estructuras abstractas al reino corpóreo.

Principados

Los ángeles de la décima jerarquía, son los guardianes, gobernadores y administradores de diferentes sistemas de gobierno, conducen espiritualmente a enormes grupos de personas a través de la historia, como razas, continentes, naciones, reinos, provincias, departamentos, distritos, ciudades, pueblos, aldeas, casas y otras creaciones humanas a gran escala. Los Principados también tienen a la religión bajo su cuidado. Ellos trabajan a nivel mundial hacia la reforma. Pueden encontrarse en cualquier parte, donde grupos de personas se congregan para el aprendizaje o la diversión. Vigilando de cerca las acciones de los gobernantes, reyes y jefes espirituales de los hombres, ordenándoles cuanto deben hacer; éstos son los que presiden en el cumplimiento de las divinas disposiciones, además de llevar la principesca moda la cual forman, en la medida de lo posible en la imagen de la fuente del principado.

La ejecución de los ángeles de este ministerio consiste en anunciar cosas Divinas. Bien sabido es que en la ejecución de cualquier acción hay principiantes y dirigentes, la dirección de estos, pertenece a las Potestades. Ellos trabajan junto con los ángeles de la guarda.

La función de los ángeles de la guarda es de ángeles protectores personales y los Principados son las administrativas o escritores técnicos. Son supuestamente dotados de mayor fuerza por Dios que los ángeles de la guarda y, por lo tanto, recibir el permiso más a menudo de tener una participación directa en los asuntos de la humanidad. Ellos utilizan sus incalculables fuerza de los cielos para mover los corazones y las mentes de los mortales con los que tienen contacto directo.

Trabajan con sus energías junto con grupos más grandes de diversos tipos o especies, con respeto al mundo visible de hombres. La religión y de la política también se guarda por ellos y *como tal, ellos asumen la libertad dada al acto, que pocos ángeles tienen debajo de ellos y son responsables de realizar, adivinando, los actos referentes a su área de jurisdicción. Finalmente, son dados a la tarea de manejar los deberes de los ángeles...*¹²

Los símbolos de los Principados son el cetro, la cruz, y la espada.

Potestades: Anael, Daniel, Gerviel, Hahiel, Paiel, Vehuel, Zariel, Zuriel.



Fig. 68 Principados, Steliart Productions.

¹² Pseudo Dionisio.

Arcángeles

Existe también, una jerarquía de seres espirituales muy grandes y radiantes, basada en los distintos nombres que se encuentran en la Biblia para referirse a ellos. A los Arcángeles les podríamos llamar los *asistentes de Dios*. Son ángeles que están al servicio directo del Señor para cumplir misiones especiales. Son los comunicadores entre Dios y el hombre para intervenir tan regularmente en asuntos de hombres y de mujeres, trayendo con ellos las bendiciones del Señor (al igual que los ángeles). Guían a grandes grupos de personas y ejércitos de un sector u otro. Tienen a su cargo la responsabilidad de cuidar el orden en los cuatro puntos cardinales, estando a cargo de los ejércitos celestiales en su batalla contra infierno. Son los jefes y supervisores de los ángeles que están a sus ordenes y trabajan constantemente para cumplir la palabra y orden de Dios. Se conocen por trabajar en diverso niveles dentro de las órdenes y pertenecen a menudo a uno de las otros jerarquías. Gozan el trabajar con los seres humanos cuando pueden. Crean y concentran energías tanto arriba y abajo del canal divino además de gobernar los asuntos de los mensajeros. Su presencia señala el gran cambio. Toman a veces la forma humana dentro de estructuras de poder para causar ocurrencias o cambiar los acontecimientos de la humanidad. Por si fuera poco son, quizás, el más confuso orden angélico, ya que su nombre se utiliza con frecuencia para prácticamente todos los seres angelicales que son superiores a los ángeles ordinarios. Esta confusión surge en torno a las antiguas tradiciones de manera que la división de los ángeles era simple: Ángel y Arcángel. No fue hasta más tarde que las jerarquías se definieron y muchos de los ángeles anteriormente denominados Arcángeles se les asignaron nuevos puestos.

Son uno de los pocos seres angelicales mencionados específicamente por el nombre en el Antiguo Testamento. Aún más específicas son las referencias en el Nuevo Testamento, como la Carta de Judas (1:9): ... *Pero cuando el Arcángel Miguel luchaba con el diablo disputándole el cuerpo de Moisés, no se atrevió a juicio a él, sino que dijo: El Señor te reprenda ...*

El número de Arcángeles ha sido durante mucho tiempo una fuente de gran debate entre angeólogos. Tradicionalmente existen siete Arcángeles aunque los que son y lo que hacen se ha dado de diversas maneras en diferentes religiones. Según la tradición hebrea son 7 los Arcángeles, pero en la Biblia solo se mencionan a 3. El Islam solo reconoce a cuatro, otros dicen que son doce. Pero estos cuerpos celestiales, encontramos a los más representativos dentro de la tri-religión (Católica, Islámica y Judía). Estos seres representan, como traté en el apartado de jerarquías, aquellos mensajeros de hechos monumentales, la defensa plena del Cielo, así como la muerte y la salud de todos los seres de la creación. Algunos de ellos representan la fuerza máxima del Cielo, ya que se encuentran en la mayor parte de las clasificaciones anteriores, ya sea en los regentes, el Shemahaphora, el Carruaje Divino, la Divina Presencia, etc.

Prácticamente todas las religiones principales han tenido su versión de los 7 Arcángeles, siendo algunos constantes y otros apareciendo en una sola ocasión en cada una de estas. Entre ellos se encuentran a los siete Arcángeles:

Regentes: Baruchiel, Barakiel, Chamuel, Sabrael, Sadkiel, Sariel, Shahakiel, Zaphkiel.

Divina Presencia: Camael, Jehudiel, Jeremiel, Hamon, Orifiel, Raguel, Remiel, Infiel, Sidriell, Zadkiel.

Enoc (versión etiope): Gabriel, Miguel, Rafael, Raguel, Remiel, Uriel, Zerachiel. Enoch (versión hebrea): Baradiel, Baraqiel, Gabriel, Miguel, Shachaqiel, Shatqiel, Sidriell.

Testamento de Salomón: Arael, Adonael, Gabriel, Iaoth, Miguel, Sabrael, Uriel.

Cristianos Gnósticos: Barachiel, Gabriel, Jehudiel, Miguel, Rafael, Sealtiel, Uriel.

En el Judaísmo: Gabriel, Miguel, Rafael, Raguel, Remiel, Sariel, Uriel.

En el Cristianismo: Baraciel, Gabriel, Jegudiel, Miguel, Rafael, Selafiel, Samael, Uriel.

San Gregorio el grande: Gabriel, Miguel, Orifiel, Rafael, Simiel, Uriel, Zachariel.

Pseudo-Dionisio: Chamuel, Gabriel, Jophiel, Miguel, Rafael, Uriel, Zadkiel.

Geonic Lore: Aniel, Gabriel, Kafziel, Miguel, Rafael, Samael, Zadkiel.

Magia Talismanica: Camael, Haniel, Gabriel, Miguel, Rafael, Zaphkiel, Zadkiel.

En la jerarquía de los ángeles bendecidos: Adabiel, Chamuel, Gabriel, Haniel, Miguel, Rafael, Zaphiel.

Islam (en el islam existen 4 y 7): Azrael, Gabriel, Israfel, Miguel o Azrael, Gabriel, Malik, Munkar, Nakir, Rafael.

Libro de Tobías: Gabriel, Miguel, Rafael, Raguel, Remiel (Jeremiel), Sariel (Seraquel), Uriel.

La Kabbalah revelada: Los 10 Sephiroth:

Metatron: Kether (Corona).

Ratziel: Chokmah (Sabiduría).

Tzaphkiel: Binah (Comprensión).

Khamael: Chesed (Piedad).

Khamael: Geburah (Fuerza).

Mikhael: Tiphereth (Belleza).

Haniel: Netzach (Victoria).

Raphael: Hod (Esplendor).

Gabriel: Yesod (Fundación).

Metatron/Shekinah (Methrattin):

Malkuth (Reino).

Mitología Persa:

Justicia o verdad.

Orden correcto.

Obediencia.

Prosperidad.

Piedad o sabiduría.

Salud.

Inmoralidad.

Príncipes predominantes de los Arcángeles en el orden celestial:

Barachiel, Barbiel, Jehudiel, Gabriel, Metatron, Miguel, Rafael, Satán (antes de su caída).

Otras fuentes:

Metatron, Raquel, Remiel o Jeremiel, Sariel.

Otros Arcángeles:

Anael, Barkiel, Ezekiel, Pazriel, Tiriell.

Entre estas clasificaciones se encuentran al parecer los 7 Arcángeles principales, los cuales son:

- Miguel (Quién como Dios): Coraje, fuerte defensa, divino, protector, escudo y espada.
- Gabriel (Dios es mi fuerza): Brigadier de las noticias y heraldo revelador de secretos, fabricante de cambios y trompeta.
- Rafael (Dios a sanado): Frasco de oro del bálsamo, ayuda y amo de lo curativo en la tierra.
- Uriel (Fuego de Dios): Emergencias, juicio, desfile y aclaración.
- Barachiel o Barakiel (Dios es mi Luz): El símbolo de la aclaración, supera la envidia y trae la iluminación.
- Seashell (Respuesta de Dios): Un Arcángel localizado en trabajos, diccionario de la mitología del folklore y símbolos.
- Jehudiel o Salatheel (Pregunta de Dios): Regla los movimientos de las esferas celestiales.

A su vez, de esta clasificación se encuentran a los 4 Arcángeles principales los cuales aparecen en los textos religiosos, ellos serían: *Miguel, Gabriel, Rafael y Uriel*. Están identificados con los cuatro elementos y los cuatro puntos cardinales, los cuales rigen. Los elementos y los puntos cardinales forman una rueda, un círculo de gran poder y magnetismo dentro del cual se encuentra el globo terrestre. Si se visualiza a la Tierra dentro de esta rueda solar, se puede ver que los cuatro arcángeles están parados en los cuatro puntos cardinales del planeta en forma de cruz. Cada uno de los Arcángeles tiene sus propios colores y atributos y una apariencia especial según la antigua tradición mística.

Arcángel San Miguel:

Su nombre significa *El que es como Dios* se considera el más grande de todos los ángeles, tanto en el judaísmo, como en el cristianismo y el Islam. Miguel es el ángel incorrupto e incorruptible, es el ángel preferido del Creador y el más poderoso. Es uno de los príncipes regentes de tres de los coros angelicales: los Serafines, las Virtudes y los Arcángeles. Es también regente del Cuarto Cielo, uno de los seis ángeles del arrepentimiento, ángel de la rectitud, de la compasión, de la santificación y príncipe de la Divina Presencia. Es también el ángel tutelar de Israel y de Alemania y se dice que fue el que dio las tabletas de los 10 mandamientos a Moisés en el Monte de Sinaí. En las enseñanzas sagradas Miguel se identifica a menudo con el Espíritu Santo, debido a su gran pureza.

Regente de Mercurio, de Leo, del Sur y del fuego, entre sus títulos está: *Príncipe de la Luz, Príncipe de las Virtudes, Príncipe de los Arcángeles, Guardián de la Paz, Protector Divino, Comandante en Jefe de las Huestes Celestiales, Ángel Guardián de la Iglesia Católica, Ángel Guardián de Israel, Ángel de la Tierra y Príncipe de Dios*, además del *Archiestratega Divino*. Es también el ángel que se le apareció a Moisés en el Arbusto Ardiente y el que rescató a San Pedro de la prisión y al profeta Daniel de la guarida de los leones. Se dice que es Miguel también él que ha de bajar del Cielo en el Juicio Final con la llave del Abismo sin Fondo, donde encerrará a Satanás durante mil años. Algunas tradiciones lo visualizan en el Séptimo Cielo rodeado de las huestes angelicales. En el Cristianismo Miguel se venera como el ángel benévolo de la muerte a través de quienes posible alcanzar el perdón de Dios y la inmortalidad. Es el ángel que guía las almas de los fieles a la luz eterna y también el que pesa las almas en el Juicio Final.

Es el que arrojó del Cielo a Lucifer y a los ángeles que le seguían y quien mantiene la batalla contra Satanás y demás demonios para destruir su poder y ayudar a la Iglesia militante a obtener la victoria final.

Se describe como un hombre joven de unos 25 años de edad. Su piel es clara con tonos dorados, sus ojos son verdes y su cabello es rojo, espeso y ondulado llegándole hasta el cuello. Miguel se viste de rojo y verde que representa el color del mediodía, con la espada, lanza o balanza en la mano y revestido por una coraza.



Fig. 69 San Miguel Fuerza de Dios, Ernesto Tamariz.

Arcángel San Gabriel:

Su nombre significa *Dios es mi Poder*. Gabriel es el ángel de la Anunciación, de la muerte y de la resurrección, de la venganza y de la compasión. Pero sobre todo Gabriel es el mensajero divino que revela la voluntad de Dios a la humanidad, es el mensajero de misiones especiales y portador de buenas noticias. Anunció a Zacarías el nacimiento de Juan, el Bautista y a la Virgen María, la Encarnación del Hijo de Dios, fue quien le dictó el libro del Corán al profeta Mahoma, inspiró a Juana de Arco a batallar por el rey de Francia en contra de los Ingleses en la llamada *Guerra de los Cien años*. Cuando el cuerpo humano perece, Dios envía a Gabriel a recoger al espíritu de esa persona para llevarlo a descansar y a buscar el perdón de sus pecados. Es también el que guía los espíritus a la tierra durante cada encarnación.

Según la tradición musulmana Gabriel tiene ciento cuarenta pares de alas, se viste de azul claro con reverses anaranjados. Representa a la tarde. Aparenta una edad de alrededor de 35 años. Su piel es tostada, sus ojos azul verde y su cabello bronceado le llega hasta los hombros. Este Arcángel se para en el Oeste que corresponde al elemento agua, que es donde se pone el sol y de esta manera sella la puerta donde mora el mal. La tradición esotérica dice que el Oeste es la puerta del mal porque al ponerse el Sol, la Tierra se cubre con el manto oscuro de la noche, identificado con las fuerzas malignas.



Fig. 70 San Gabriel Mensajero de Dios, Ernesto Tamariz.

Arcángel San Rafael:

Su nombre significa *Dios a sanado*, es el ángel de la alborada, regente del Segundo Cielo y uno de los Príncipes regentes de los Querubines y Arcángeles y jefe del Coro de las Virtudes. Pertenece a cuatro de los Coros angelicales: los Serafines, los Querubines, las Dominaciones y los Poderes. Su nombre es de origen caldeo y originalmente era Labiel. En la Iglesia Católica es conocido como el Médico Divino ya que se dice que tiene el poder de curar toda enfermedad por más seria que ésta sea, por ello es patrono de los médicos y de los viajeros, ángel que guarda al Árbol de la Vida, uno de los seis ángeles del arrepentimiento, ángel de la oración, de la alegría y luz. Es también el ángel de la ciencia, de la medicina, de la sabiduría y uno de los siete ángeles del Apocalipsis. Cuando Salomón pidió ayuda a Dios en la construcción del Templo, el Creador le regaló un anillo en el que estaba inscrito un pentagrama, el cual es una estrella de cinco puntas. Rafael fue el mensajero divino a quien Dios entregó este anillo para que se lo diera a Salomón. Es posible que la práctica de usar un pentagrama para invocar a los Arcángeles provenga de esta historia. Tiene un papel muy importante en la vida del profeta Tobías, al mostrarle el camino a seguir y lo que tenía que hacer. Tobías obedeció en todo al arcángel

San Rafael, sin saber que era un mensajero de Dios. Él se encargó de presentar sus oraciones y obras buenas a Dios, dejándole como mensaje bendecir y alabar al Señor, hacer siempre el bien y no dejar de orar.

El primer punto cardinal es el Este, que es donde sale el Sol cada mañana, y corresponde al elemento aire, regido por Rafael. Rafael se viste de amarillo con reverses violeta. Representa al amanecer y se describe como un adolescente muy bello de ojos azules y cabellos rubios ensortijados que forman una aureola dorada alrededor de su cabeza.



Fig. 71 San Rafael Medicina de Dios, Ernesto Tamariz.

Arcángel San Uriel:

Uriel es uno de los príncipes regentes de los Serafines y de los Querubines y es uno de los ángeles regentes del Sol. Es también uno de los príncipes de la Divina Presencia y el ángel de la salvación. Su nombre significa *Fuego de Dios*. Uriel es el ángel que protege del trueno y terror, rige los temblores de Tierra, los cataclismos y las explosiones volcánicas. Se dice que Dios lo envió a Noé para advertirle el diluvio universal. El poeta Milton en su obra *Paraíso Perdido* nos dice que Uriel es el ángel que más aguda tiene la visión, él que mejor ve el futuro ya quien nada se le esconde. Tal vez es por eso que se pide su ayuda en las enfermedades de la vista y para que dé más claridad mental.

El norte, corresponde al elemento tierra y es regido por Uriel. Es el ángel que cierra la rueda solar, el ángel de la tierra. Se viste de cuatro colores: verde oliva, verde limón, ladrillo, marrón oscuro o negro. Representa al anochecer. Su piel es morena, sus ojos castaños y su cabello castaño oscuro (casi negro), le pasa de los hombros. Uriel es el único de los cuatro arcángeles que tiene barba. Su barba es oscura, espesa y rizada pero no larga. Representa una edad entre los 40 y 45 años. Su símbolo es una mano que sostiene una llama.

Este último ángel es menos conocido que los otros tres, pero su influencia es inmensa en la tradición angélica.

Como es fácil ver en esta descripción de los cuatro Arcángeles, estos van madurando en edad según pasamos de un punto cardinal a otro y su apariencia física se va oscureciendo. Esto se debe a que la rueda solar simboliza el día. Desde que amanece hasta que oscurece. Es por eso que Rafael es rubio como el sol naciente y Uriel oscuro como la noche.



Fig. 72 San Uriel Centinela de Dios, Ernesto Tamariz.

Ángeles

Los Ángeles son colaboradores y auxiliares de los seres humanos, están a las ordenes de estos, no al revés. Su misión es la de alcanzar los favores y peticiones, así como proteger a los que necesitan ayuda para el bien de su alma. Los Ángeles están en todas partes: caminos, bosques, aire, tierra, fuego, agua, etc. No pueden mostrarse por propia voluntad ante las personas si éstas no lo solicitan. Se nutren de la energía del amor y de la mas alta luz. En cielo los Ángeles proporcionan un servicio valioso, en el cumplimiento apropiado de sus naturalezas como seres puramente espirituales y la voluntad del Creador. Estos ángeles de la Duodécima Orden de los Ángeles son los mensajeros que aparecen de diversas formas de vida en el mundo físico, incluyendo la de los Ángeles de la Guarda de la humanidad.

Los Ángeles de la Guarda son los ángeles que se asignan a un ser humano particular siendo nuestro propio ángel personal. Nos lo asignan en el nacimiento, y está constantemente presentes defendiéndonos cuando estamos en apuros, nos dirigen en la dirección correcta según nuestro plan de la vida, inspirándonos a que vivamos vidas mejores. Nuestros Ángeles del Guarda están constantemente en contacto con cualesquiera y todos los ángeles de los 12 Coros pasando los mensajes relevantes, y si pedimos ayuda de nuestro Ángel del Guarda, nos asisten, e invitan a que otros ángeles lo hagan también.

Pueden venir de cualquiera de los 12 Coros. Cada ángel tiene su función. Ninguno es mejor o más importante que los otros. Estos son los ángeles más accesible a los seres humanos y otras formas de vida, aparecen en los acontecimientos trágicos como compañeros espirituales. También ocasionalmente inspiran pensamientos e ideas. El Ángel de la Guarda es el ser que no solo es asignado a cada alma viva, sino también a los lugares, las iglesias, e incluso a las naciones. Ellos proclamaron el nacimiento de Cristo, aparecieron ante Abraham, Moisés, y a múltiples profetas y patriarcados en el Viejo Testamento. También observan toda la historia humana, quizás registrando cada acto humano, proporcionando una declaración clara del desarrollo de cada alma.

Los musulmanes creen que cada ser humano tiene 2 Ángeles de la Guarda de los cuales uno escribe el bien y el otro el mal, y estos ángeles son tan buenos, que cuando aquel que está bajo su guarda comete una mala acción, le dejan dormir antes de anotarla, esperando quizás se arrepienta al despertar. Los Persas dan a cada hombre cinco ángeles de la guarda, que están colocados, el primero a la derecha, para escribir sus buenas acciones, el segundo a la izquierda para escribir las malas, el tercero delante de él para guiarlo, el cuarto detrás para preservarle de los demonios y el quinto a la altura de su frente para mantener su espíritu elevado hacia el profeta. Otros hacen subir el número de los Ángeles de la Guarda hasta 160.

Los Ángeles pertenecen al cuarto y final coro, respetan el orden jerárquico que, de no cumplirlo, pueden ser castigados al igual que las almas encarnadas. El foco primario de su existencia, es la del vigilante y mensajero de la humanidad y del mundo, aunque son los más bajos seres angelicales (si uno acepta la idea de una organización angelical regulada), ellos sin embargo son los miembros del anfitrión Divino y poseen las cualidades profundas y hermosas dadas a ellos por su creador. Son seres de la espiritualidad pura y existen para

satisfacer las tareas dadas a ellos por Dios. El jefe entre éstos debe actuar como mensajero del Señor a la tierra y a los demás como guardas del alma humana.

Ellos, de hecho, son los comúnmente nombrados ángeles por nosotros, que los de un Coro más alto, porque su orden está más directamente en contacto con manifestado y cosas mundanas.

Ángeles: Adnachel, Damabiah, Sara-kiel.



Fig. 73 Ángel, Steliart Productions.

EMPIREO (EL CIELO)

Siguiendo con el entendimiento de la naturaleza de los ángeles ahora toca el turno del Cielo. Se dice que es la morada de los ángeles, los santos, las almas puras y Dios mismo. La noción de los 7 cielos aparece en el testamento de los doce patriarcas y del otro *Apocrypha* judío, y era familiar a los persas y a los babilónico antiguos. Los persas representaron el Todopoderoso en el más alto de los 7 cielos: *asentado en un gran trono blanco, rodeado por el Querubin con alas*. El Corán también habla de 7 cielos. A estos se les a dado diversos nombres por diferentes teólogos:

- Los siete cielos y los 7 infiernos.
- Las 7 mansiones celestiales y los 7 palacios de la oscuridad.
- Los 7 cielos y las siete tierras.

Éstos últimos serían similares a las tierras bajas y a las montañas de nuestro mundo. Los siete cielos se apilan uno sobre otro en línea recta, cada uno es regido por Príncipes y/o Regentes, que desempeñan diversas funciones, sus templos se llaman *hechalot*. Y en su cabida existen las artes, las ciencias, la educación y la eterna alabanza hacia Dios.

PRIMER CIELO^{13*}

Confina la tierra, se dice que el príncipe regente de este cielo es Sidriél y es gobernado por Arcángel Gabriel. Éste es el más bajo de los cielos. Confina nuestro mundo y se piensa que era el lugar de la vivienda de Adán y de la víspera. Este cielo que está en el primer y más cercano a los actos de la tierra como agente que sombrea para la tierra, las nubes, el viento y aguas superiores. Es aquí donde se encuentran todas las estrellas, por ello aquí residen doscientos ángeles astrónomos que guardan el reloj sobre las estrellas. En este cielo se ven legiones de ángeles de la nieve, del hielo y del rocío viviendo en esta vecindad. En el Apocalipsis de San Juan esta región se llama la *tierra prometida*.

¹³ Shamayim o Wilon.

Ángeles del Primer Cielo: Adidirion, Adarel, Alimiel, Amazimur, Anfial, Ashrulyu, Azfiel, Baliel, Bazathiel, Bazthiel, Boel, Corabael, Dahariel, Darquiel, Elich, Habbiel, Jabniel, Mahariel, Maskiel, Nahuriel, Pazriél, Quelamia, Sabroel, Sidriell, Urael, Valnum, Zebuliel.

Guardianes del Vestíbulo: Azfiel, Bazathiel, Mahariel, Maskiel, Sabroel.

Regentes: Jabniel, Pazriél, Sidriell, Urael, Zebuliel.



Fig. 74 Primer Cielo Shamayin, Steliart Productions.

SEGUNDO CIELO^{14*}

El segundo cielo es gobernado por los Arcángeles Rafael y Zachariel, su príncipe regente es conocido como Barakiel, y según Enoc, al igual que la tradición judía es aquí dentro de este cielo donde se encuentran prisioneros los ángeles caídos, que esperan el juicio final, en la oscuridad completa. También en este cielo es donde Dios colocó los planetas claro está, al lado opuesto de donde se encuentran los ángeles caídos. Este contemporáneamente se cree que es el lugar de vivienda de San Juan Bautista.

Ángeles del Segundo cielo: Abuionil, Admael, Alphariza, Anael, Armon, Baraliel, Bazazath, Calielll, Gallizur, Gavraeel, Hadra-niel, Raguel, Rafael, Zacharael.

Regentes: Anael, Baraliel, Gallizur.

¹⁴ Raquia.



Fig. 75 Segundo Cielo Raquia, Steliart Productions.

TERCER CIELO ¹⁵

En este cielo hay una división importante que mencionar: la mitad del tercer cielo corresponde al Infierno y la otra mitad es la que corresponde al Paraíso. El tercer cielo es único por muchas razones. Según Enoc, el Infierno se encuentra dentro de los límites norteños del mismo. Es gobernado encima por Anahel y tres Arcángeles: Jagniel, Rabacyel, y Dalquiel, regido por el príncipe Baradiel y es la residencia para el Arcángel Azrael (ángel islámico de la muerte).

La región del Norte tiene un río de llamas que atraviesa la tierra del frío y hielo, aquí los ángeles, cuyas faltas lo ameriten, son castigados. Las tierras meridionales son un paraíso generoso, dos ríos fluyen en esta región, el de la leche y miel y el río del vino y del aceite fluyen, es en estos donde se encuentra el *manna* en grandes cantidades (este es el alimento celestial que Dios envió a los judíos en su travesía en el desierto) Es importante mencionar que *manna* es una palabra hebrea y su significado es: ¿Qué es esto?. Se cree que aquí está el Edén, donde el árbol de la vida puede ser encontrado. El jardín celestial hermoso, es adonde todas las almas perfectas van después de la muerte y es guardado por 300 ángeles de la luz. También fue registrado que la entrada a este cielo es una puerta del oro.

¹⁵ Sagun o Shehaquim.

Ángeles del Tercer Cielo: Abuiori, Amamael, Amatiel, Amtiel, Ahrael, Abael, Azrael, Baraborat, Baradiel, Bazkiel, Bezriial, Coraniel, Coniel, Corniel, Dahavauron, Dalquiel, Deramiel, Elomnia, Famiel, Gedariah, Hosael, Ohazia, Oul, Penael, Penat, Rael, Rathanael, Ri-Baoyel, Saditel, Savuriel.

Guardianes del Vestíbulo: Amamael, Atiel, Amtiel, Basquiel, Dahavauron, Ohazia.

Regentes: Arahel, Abael, Dalquiel, Elomnia, Gedariah Ri-Baoyel.



Fig. 76 Tercer Cielo Sagun, Steliart Productions.

CUARTO CIELO¹

Regido por los príncipes Zahaquiel y Miguel. Es aquí donde se encuentra la *Jerusalén Celestial, El Templo y el Altar de Dios*. Es aquí donde, según Enoc, el jardín del Edén se encuentra realmente, y no en el tercer cielo. También es el lugar nativo de los ángeles

Ángeles: Abel, Agbas, Almon, Anhael, Amfiel, Arvial, Bachiel, Beatiel, Burchat, Capitiel, Charciel, Delial, Galmon, Gediel, Gvurtial, Kadosh, Oumriel, Paohdiel, Sapiel, Shakhakiel, Shamsiel, Vionatraba, Zagzael.

Guardián del Vestíbulo: Agbas, Almon, Amfiel, , Arvial, Kadosh, Paohdiel,

Regentes: Anhael, Gediel, Shamsiel, Zagzael.

¹ Machonon o Machen.

QUINTO CIELO ¹⁶

El quinto cielo es el hogar de Dios. La región hermosa meridional donde Dios puede ser encontrado, mientras que los límites norteros serían gobernados por Sandalphon el hermano gemelo de Metatron, Zadquiel es su príncipe regente. Esta región era un gran vacío de fuego y humo, que no tenía ninguna tierra firme arriba o abajo. Un lugar solitario y terrible en donde se dice que habitaban los ángeles caídos *Grigori* (vigilantes). En las regiones meridionales, es donde los ángeles cantan sus alabanzas a Dios durante la noche.

Ángeles: Adiriel, Afkiel, Agromiel, Baijel, Calzas, Dámela, Dargitael, Deharhiel, Drial, Fraciel, Friagne, Gadiel, Gambriel, Gatiel, Gevirion, Gradiel, Idrael, Irel, Jeniel, Kemuel, Ofael, Ósale, Rhaumel, Rifion, Sacriél, Safriél, Zaliel.

Guardián del Vestíbulo: Afkiel, Agromiel, Deharhiel, Drial, Gambriel, Gatiel, Idrael, Safriél.



Fig. 77 Quinto Cielo Mathey, Steliart Productions.

¹⁶ Mathey o Machon.

SEXTO CIELO ¹⁷

Es gobernado por el Arcángel Zachiel y sus príncipes subordinados Zebul (durante el día) y Sabbath (durante la noche), su príncipe regente es Gabriel. En este cielo es donde se guardan todos los infortunios de la humanidad (huracanes, tormentas, plagas, terremotos, etc.). Esta tempestuosa vivienda montada en nieve es hogar de los siete fénix y los siete Querubines que cantan las alabanzas a Dios. Una multiplicidad de otros seres angelicales también reside aquí. Es además la universidad del conocimiento de los ángeles, donde estudian un arsenal de temas incluyendo: astronomía, ecología, las estaciones y la humanidad.

Ángeles: Anpiel, Arasbarasbiel, Atufiel Bifiel, Dira, Igrimiel, Geburathiel, Gehegiel, Parziel, Rumiel, Sandalfan, Zachiel, Zebul

Guardianes del Vestíbulo: Arasbarasbiel, Atufiel, Gehegiel, Parziel, Rumiel,

Regentes: Sandalfan, Zachiel, Zebul.



Fig. 78 Sexto Cielo Zebul, Steliart Productions.

¹⁷ Zebul.

SÉPTIMO CIELO ¹⁸

El séptimo cielo es el más santo de los cielos santos. Araboth es gobernado por Arcángel Cassiel y el príncipe regente es Miguel. Aquí se encuentra la morada de Dios y su trono Divino, al igual que la morada de los espíritus de los seres humanos que no han nacido. Aquí se encuentran órdenes más altas de ángeles: los Serafines, Querubines y Tronos.

Ángeles: Adirah, Af, Afafiel, Agkagdiel, Akatrie, Akraziel, Alat, Amilfaton, Anapiel, Arapiel, Asbogah, Ashkamikael, Avriel, Cassiel, Deluhiel Dina, Domiel, Egion, Gafciel, Gedudiel, Gemial, Gorfimiel, Irin, Irin, Miguel, Kadishim, Labarfiel, Lehavah, Lifton, Pasisiel, Shermuil, Sotarasiel, Tagriel, Yomael, Zehanpuryuh.

Guardianes del Vestíbulo: Afafiel, Agkagdiel, Alat, Amilfaton, Arapiel, Avriel, Gafciel, Gedudiel, Labarfiel, Lehavah, Lifton, Pasisiel, Tagriel,

Regentes: Akatrie, Asbogah, Cassiel, Shermuil, Yomael,

En el libro de Enoc, el jardín de Edén y el Árbol de la Vida se encuentran en el tercer cielo. Eleva el número de los cielos a 10. Aquí el octavo cielo se llama Muzaloth. El noveno cielo, hogar de las 12 mansiones del zodiaco, se llama Kukhavim. El décimo es donde Enoc vio *la visión de la cara del señor*, llamada Aravoth (término hebreo para las 12 muestras del zodiaco).

He aquí los 7 cielos donde residen los ángeles, pero hay que aclarar que allí son sus moradas, porque los ángeles están presente en todo lo que los seres humanos hacen. También recordemos que los 7 cielos están identificados con los 7 planetas antiguos y que cada uno es regido por un príncipe angelical. En otras palabras los 7 cielos son nuestro sistema solar y Dios el universo.



Fig. 79 Septimo Cielo Araboth, Steliart Production.

¹⁸ Araboth.

FUNCIONES DE LOS ÁNGELES

Las diferentes funciones que realizan estos seres me ayudarán, una vez instalado en el plano gráfico, a distribuirlos correctamente dentro del mismo, por lo que consideré necesario hacer un pequeño análisis a continuación respecto a sus principales funciones:

SHEMHAMFORASH

Los grimoris medievales, coinciden que Shemhamforash es una corrupción de Shem – Ha – Mephorash, (en hebreo, significa literalmente, *nombre de extensión o nombre dividido*) este son los 72 nombres ocultos de Dios, que se encuentran escondidos dentro de 3 párrafos del libro *Exodus*.

Cada uno de estos 3 versos se compone de 72 letras. Si se escriben estos tres versículos uno por encima del otro, el primero de derecha a izquierda, el segundo de izquierda a derecha y el tercero de derecha a izquierda, se obtienen 72 columnas de 3 letras cada una. Cada columna es un nombre de Dios de tres letras formando un total de 72 nombres. De estos 72 nombres se sacan los nombres de los 72 ángeles. Los 72 nombres de los ángeles son creados cuando se les añaden los terminales de *Al* (severidad y juicio) y *YH* (misericordia y beneficencia), cada nombre de los ángeles contiene 5 letras, cada nombre de la deidad contiene 3 letras.

Los nombres que surgen son con los que habitualmente nos dirigimos a Dios, representan sus cualidades o acciones, no su esencia, la cual es inconcebible. por ejemplo: Mashíaj, es *Dios el Salvador*, Rajum es *Dios que se apiada*, Janun es *Dios misericordioso*, Shalom es *Dios pacífico*, a su vez, Elohim, Shofet, Dayan son nombres que se atribuye a Dios por su cualidad de juez, todos estos son nombres en función de lo que Dios hace y no lo por que es. Estos 72 nombres se dividen a su vez en 4 columnas de 18 nombres cada una. Estas columnas están bajo el dominio del Tetragrámaton:

La primera división esta bajo el dominio de la *YOD*. La segunda división esta bajo el dominio de la *HEI*. La tercera división está bajo el dominio de la *VAV*. La cuarta división está bajo el dominio de la otra *HEI*. Hay un solo nombre que representa lo que Dios es y surge cuando este es acomodado en un Tetragramatón (cuyo valor nos da 72), cuatro letras hebreas con las cuales se escribe en el *Torá*: *YHVH*, el que se escribe con las letras *YOD*, *HEI*, *VAV*, *HEI*, pues es un nombre improvisado para designar a Dios.

La recitación del Shemhamforash es usada en la ceremonia legendaria para crear un golem. *Y el ángel de Dios que iba delante del campamento de Israel, se apartó e iba en pos de ellos; y asimismo la columna de nube que iba delante de ellos se apartó y se puso a sus espaldas, e iba entre el campamento de los egipcios y el campamento de Israel; era nuble y tiniebla para aquéllos, y alumbraba a Israel de noche, y en toda aquella noche nunca se acercaron los unos a los otros. Y extendió Moisés su mano sobre el mar; e hizo Jehová que el mar se retirase por recio viento oriental toda aquella noche; y volvió el mar en seco, y las aguas quedaron divididas.*¹⁹

Estas entidades espirituales sirven a Elohim y a su obra creadora el hombre, ayudándoles a evolucionar y crecer espiritualmente. Están constituidos en 9 Coros, formados cada uno de ellos por 8 rostros, los que constituyen los 72 ángeles del universo.

Ángeles del Shehamphora: Acalah, Aladi-ah, Annauael, Ariel, Asaliah, Ashrulyu, Athanatos, Behael, Cabel, Cahethel, Calleil, Chavakiah, Dambiah, Eiael Elemiah, Enga, Haaiah, Habuiah, Hagios, Hahael, Hahalah, Hahuaih, Haiiaiel, Hakamiah, Hararael, Hariel, Haziél, Iahhel, Iehurah, Ieilael, Ieiaiél, Ielahiah, Ieliel, Ieratel, Ihiazel, Imahiah, Jabamiah, Jeliel, Jezaiel, Laoviah, Lehahiah, Lelahiah, Lelabel, Leuui-ah, Mahasiah, Mebahel, Mebahiah, Mehekiel, Melahel, Meniel, Mitzrael, Namael, Nelacael, Nemamiah, Nithael, Nithalah, Ohaiza, Omael, Pahaliah, Palatinates, Pathiel, Poiel, Rehael, Reiiel, Rochel, Seehiah, Sitael, Umabel, Vasariah, Vehuel, Vehuiah, Zoharariel.

¹⁹ Versos 19, 20 y 21, Capitulo 14 del Éxodo.

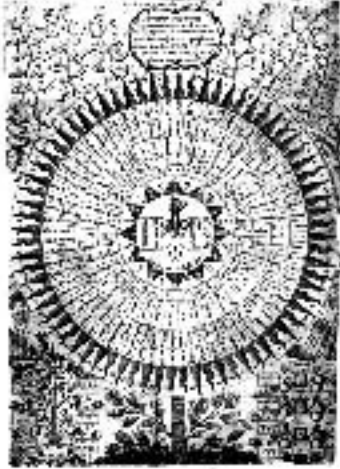


Fig. 80 Diagrama con los nombres de Dios, Oedipus Aegyptiacus, Athanasius Kircher, siglo XVII.

TRISÁGONO DIVINO (CORO CELESTIAL)

El Triságono (*Tres Veces Santo*) es llamado así en honor de la Santísima Trinidad. Es un himno estándar de la Liturgia Divina en la mayor parte de las Iglesias Orientales Ortodoxas e Iglesias Católicas Orientales, en el que se repite tres veces la palabra *santo*. Los más conocidos son:

Sanctus
Gloria in Excelsis
Triduo Angélico
Graecum.

En estos se elogia a Dios como el Poder de todas las cosas, el medio de Auto perfección, la Fuente de toda la Consumación y Satisfacción, de certidumbre y dicha, la Deidad para siempre que se inicia en sus propios misterios, el Padre Universal, que es el de las Grandezas de todas las cosas, las inmensidades o los Misterios Supremos, las Subsistencias del Divino Ser en el estado de la Divinidad pura.

Dentro del Cielo el Triságono Divino, se rige bajo la estructura de Orfeón el cual esta compuesto por millones de ángeles. Esta es una agrupación coral que se ha consolidado como entidad, una sociedad paralela en su organización a las sociedades angélicas y, como tal, dispone de cargos jerárquicos y cierto nivel de autonomía.

Se divide en tres turnos: mañana, tarde y noche, todo debe de estar a la perfección sonando continuamente, sin interrupciones, de no ser así se corre el riesgo de ser castigado por alguno de los directores.

Una característica del Triságono Divino es que, a pesar de estar integrados por millones de ángeles, la mayor parte de él está compuesto por Ephemeras, ángeles creados por Dios por un solo día para integrar el Triságono Divino, además de que sus integrantes a diferencia de otras sociedades, son continuamente movidos y convocados dentro de los millones de ángeles en el Cielo.

Ángeles del Triságono Divino: Asaph, Chayyel, Degalin, Gedudim, Hayliel, Jeduthun, Reman, Shamiel, Targas.



Fig. 81 The Heaven of the Fixed Stars, La Divina Commedia, Gustav Doré, 1867.

MERKABAH (CARRUAJE DIVINO)

Existen campos de energía que envuelven a cada elemento de la creación, los cuales irradian en su totalidad desde su concepción. La interrelación de estos campos proveen de orden y armonía a la estructura del universo. Afecta simultáneamente el espíritu, la mente, el corazón y el cuerpo, alineándolas por medio de un campo de energía cristalino que está compuesto de geometrías sagradas específicas: estrella pentagonal, tetraedro, octaedro, dodecaedro y comandos de velocidad que aceleran o desaceleran dicho vehículo, el Merkabah. De las figuras mencionadas el más representativo suele ser el *stella octangula* u octaedro estrellado, el cual asemeja una estrella de David en tres dimensiones, que junto con técnicas específicas es posible activar una especie de campo de energía con forma de *plátano* invisible que atraviesan los cuerpos. Una vez activado, es capaz de ayudar a acceder y experimentar otros planos de realidad o potenciales de vida.

El Merkabah a máxima velocidad se puede ver como un vehículo espacial o una galaxia, pero en realidad es solo luz polarizada, se le atribuyen cualidades de sanación, integra los aspectos femeninos (intuitivos y receptivos) y los masculinos (activos y dinámicos) de nuestra mente y espíritu, restaura el acceso y memoria hacia las posibilidades infinitas, genera una conexión íntima (*Portal Divino*) hacia Dios, a través de la cual entendemos que somos uno con el todo y el todo es uno con nosotros.

En la Biblia se le menciona como el vehículo del ascenso o rescate, el *trono-carroza* de Dios, un vehículo de cuatro ruedas conducido por cuatro Querubines, cada uno de la cual posee cuatro alas y cuatro caras: de un hombre, un león, un buey y un águila. Este cuerpo de luz está diseñado con el objeto de permitirnos pasar a través de las dimensiones, comunicarnos con los diferentes universos y, eventualmente, sacarnos de la tercera dimensión ante un Armagedón.

La palabra Mer-Ka-Ba está compuesta de tres palabras más pequeñas: *Mer*, *Ka* y *Ba*. Estas palabras, provienen del Egipto antiguo:

Mer: Se refiere a un tipo específico de luz. Durante la 18a Dinastía egipcia, se dio la reorientación de la religión hacia la adoración de un solo Dios de toda la creación. *Mer* era visto como dos campos contra rotatorios de luz girando en el mismo espacio. Estos campos son generados cuando una persona realiza unos patrones de respiración específicos.

Ka: El espíritu individual de cada ser.

Ba: Es la interpretación del espíritu de su realidad particular. En la realidad humana *Ba* se define generalmente como el cuerpo o la realidad física. En otras realidades en donde los espíritus no tienen cuerpos, refiere a sus conceptos o a su interpretación de la realidad en el reino en donde ellos existen.

Ángeles del Merkaba: Akatriel, Anafiel, Anapiel, Chayyiel, Gallisur, Nsurriel, Radweriwl, Reikbiel, Serapiel, Sofriyel, Sofriyel, Sopheriel, Soqued, Sstiel, Zehapuryuh.



Fig. 82 Merkabah Ezekiel's Vision, ilustración de *L' Histoire du Vieux et du Nouveau Testament*, Nicolas Fontaine, 1670.

DIVINA PRESENCIA

Es la representación de Dios en cada una de sus creaciones, la conexión mística, Divina y Piadosa, expresada en forma suprema de su propio y permanente sentido de Identidad Divina.

Ángeles de la Divina Presencia: Anapiel, Arapiel, Asoilu, Azbogah, Camael, Cochabiel, Dahavauron, Fanuel, Gabriel, Gallizur, Hamon, Hayliel, Iofiel, Jehudiel, Jeremiel, Miguel, Nathanael, Ofaniel, Ohazia, Oppaniel, Rafael, Raguel, Remiel, Sabaoth, Sasniguiel, Sidriell, Soquedhozi, Suriel, Tatrasiel, Tutresiel, Uriel, Zadkiel, Zagzagel, Zaksaliel, Zakun, Zasriel, Zathanael, Zehanpuryuh.

CREACIÓN DEL UNIVERSO

Según *La Gran Clavícula de Salomón* y *El Libro de Enoc*, estos son los 7 Arcángeles o Elohim, por medio de los cuales Dios creó el universo.

Ángeles de la Creación del Universo: Anabona, Anael, Adoil, Arkhas, Dordekeah, Iadalbaoth, Lumazi.

GUARDIANES DE LA PUERTA DEL INFIERNO

Según el Coran son 19 ángeles los cuales regulan y protegen la entrada del Infierno de las huestes infernales.

Ángeles Guardianes de las Puertas del Infierno: Abbaton, Al-Zamamiya, Nagrasagiel, Nasargiel.

JUICIO FINAL

El libro de *La Revelación de Esdras* y los musulmanes señalan 9 ángeles del Juicio Final, La Biblia menciona 7, estos irrumpirán provistos de sonoras trompetas en el Apocalipsis.

Ángeles del Juicio Final: Adriel, Aker, Arphugitones, Asrafil, Beburos, Etraphill, Israfil, Rafael, Rhamiel.

MUERTE

Son los encargados de anotar los nacimientos y borrar los nombres en la hora de la muerte, se encargan de separar el cuerpo del alma y son los encargados de la transformación del cuerpo a el espíritu. Empuñan la guadaña.

Ángeles de la Muerte: Abbaton, Adriel, Af, Azrael, Ezekiel, Gabriel, Hemah, Lahatiel, Sariel, Sauriel, Suriel, Yehuah, Zagzagel.

DESTRUCCIÓN

La tradición rabínica los señala como los enviados a la Tierra para castigar y purificar a los malvados, son los que tienen acceso a las bodegas donde se guardan todas las calamidades del ser humano (huracanes, terremotos, granizo, etc.).

Ángeles de la Destrucción: Af, Agaf, Camael, Hemah, Simkiel, Zaafiel.

EJECUTORES DE CASTIGOS

Son los guardianes del orden en el Cielo. Castigan el crimen y lo buscan entre los ángeles (cuando estos lo cometen) a los cuales reprenden a latigazos de fuego.

Ángeles Ejecutores de los Castigos: Amaliel, Anafiel, Chayyiel, Cheriour, Hasmed, Makatiel, Lahatiel, Raguel.



Fig. 83 Juicio Final, Martín de Vos, 1570.

IRA DIVINA

Son los ángeles encargados de desatar la *Ira Divina*, por mandato del altísimo, formados de fuego y cadenas, al igual que 16 caras.

Ángeles de la Ira Divina: Af, Affariel.

VENGANZA

Son los primeros doce ángeles creados por Dios y principales de la Divina Presencia.

Ángeles de la Venganza: Gabriel, Kerub, Miguel, Nathanael, Rafael, Uriel, Zathanael.

ORACIÓN

Están a cargo de recibir, contar y coronar las oraciones de los fieles, si tales rezos encuentran el digno, los besan y envían a las esferas superiores, ascendiéndolos hasta llegar al Trono de Dios.

Ángeles de la Oración: Abuliel, Ampiel, Azriel, Gedariah, Petahya, Shamshiel.

SOSTIENEN EL CIELO

Son el conjunto de ángeles que sostienen el Trono de Dios con 3 dedos.

Ángeles que Sostienen el Cielo: Athaphiel, Barattiel. Graphiel, Splenditenes.

CONSEJO SUPREMO DEL JUICIO DE LA CORTE DIVINA CELESTIAL

Son los más exaltados entre todos los Coros angelicales, se dice que uno sólo de ellos tiene más poder que todas las huestes celestiales, encargados de emitir los juicios en nombre de Dios.

Ángeles del Consejo Supremo del Juicio de la Corte Divina Celestial: Bikbiel, Irin, Irin, Qaddis, Qaddis, Serapiel.

CORTE CELESTIAL

Son los ángeles más temidos y respetados de las mansiones celestiales, sólo a través de ellos los otros ángeles pueden llegar a la Divina Presencia, sirven al Trono de Dios cuando éste pasa juicio.

Ángeles de la Corte Celestial: Kerubiel, Soterasiel.

MONARCAS SUPERIORES A METATRÓN

Ellos son los más exaltados príncipes, cuya grandeza es igual a la de todos los ángeles juntos, gozan de puestos superiores a Metatrón, son creadores, dirigentes y están solo por debajo del mismo Dios.

Ángeles Monarcas Superiores a Metatrón: Irin, Irin, Radweriel, Rikbiel, Sstiel, Vretil., Zehanpuryuh.

TRONO DE DIOS

Se refiere al reinado o soberanía de Dios sobre todas las cosas, y es opuesto al reinado de los poderes terrenales, son los que acatan directamente las ordenes del Creador, haciéndola retumbar sobre todos sus dominios.

Ángeles del Trono de Dios: Achusatón, Adoyahel, Amarzyom, Bael, Calliel, Chamyel, Chayo, Chuscha, Fanuel, Gabriel, Haseha, Israel, Parymel, Paschar, Quelamia, Rafael, Schaddyl, Schawayt, Schimuel, Semeliel, Soterasiel, Thronus, Temo, Tutrusial, Uriel, Uzziel. Yahel, Zavar.

CORTINA DEL TRONO DE DIOS

Estos son los que reciben las ordenes de expandir el mensaje por todos los terrenos que sean necesarios.

Ángeles de la Cortina del Trono de Dios: Alimiel, Asimos, Gabriel, Salmiya, Ozziel

ALTITUDES O PUNTOS CARDINALES

1ª Altitud: Alimiel, Barachiel, Gabriel, Heli-son, Lebes.

2ª Altitud: Apheriza, Armon, Genon, Geron, Gerelmon.

3ª Altitud: Eliphaniassal, Elomina, Gedobonal, Gelomiros, Taranava.

4ª Altitud: Barachiel, Capitiel, Deliel, Gebiel, Gediel.

ÁNGELES DE LOS ELEMENTOS

Estos ángeles rigen sobre los diferentes elementos y ciertos fenómenos naturales, tienen el poder de guiarlos y manejarlos a su voluntad, así como de dictar sus reglas siempre siendo respetuosos como con todas las creaciones de Dios, entre ellos encontramos los siguientes:

Viento: Amabiel, Chasan, Famiel, Glaura, Ruchiel, Samax, Varcán, Ouestucati.

Existen los ángeles que se encargan del cuidado de tres puertas en el Sur, en el Norte, en el Este y en el Oeste, de estas 3, una sopla los vientos para el bien y por las otras 2 soplan con violencia y fuerza para la tierra.

Por estas sopla el frío: graniza, escarcha, neva, cae rocío y lluvia.

Viento Norte: Gonael, Iahmel, Paniel, Tiel.

Viento Este: Janiel, Tirtael, Yarashiel.

Por estas sale el rocío, las lluvias y el viento.

Viento Oeste: Mltiel, Turmiel.

Viento Sur: Korniel, Nafriel, Nariel, Pruel, Qalbam, Qamiel, Qaniel.

Algunos ángeles con el poder que surge del viento y sus fenómenos son:

Huracán: Zaafiel

Granizo: Bardiel, Yurkemi.

Tormenta de Nieve: Ariel, Heiglot.

A continuación tenemos a los ángeles regentes de las aguas y sus vertientes:

Agua: Harudha, Mael, Taliyahad.

Lluvia: Af-Bri, Matarel, Matariel, Matatriel, Ridya, Zafiel, Zalbesael.

Tormenta: Zakkuel.

Ríos: Trsiel.

Arroyos: Nahaliel.

Los ángeles que ejercitan el control de la tierra:

Tierra: Arariel, Ashriel.

Precipicio: Zarobi.

Temblores: Raasiel, Rashiel, Suíel.

Torbellinos: Rashiel, Zabael

Montañas: Rampel.

Los que tienen poder sobre los fenómenos de la troposfera:

Cometa: Zekiel.

Relámpago: Zekiel.

Trueno: Ramiel, Raamiel

Los ángeles que controlan el fuego son: Anahel, Ardarel, Arel, Atuniel, Azer, Gabriel, Jehoel, Nathaniel, Serpa, Uriel, Zagzagel.



Fig. 85 Catedral del Arcángel Miguel, pintura siglo XIX.

ÁNGELES DEL TIEMPO

El ángel principal del tiempo es Eth, el cual se encarga como se supone de cuidar que el tiempo sea preciso y directamente o indirectamente rige sobre todas las estaciones, meses, días, horas, las cuales a su vez están regidas por otros ángeles, a continuación nombrados:

ESTACIONES DEL AÑO

Primavera (Talvi): Spugliguel, Amatiel, Caravaca, Core, Comissoros.

Verano (Casamaran): Tubiel, Alorid, Gargatel, Gajatel, Gaviel, Gurid, Tariel.

Otoño (Ardatel): Torquaret, Guabarel, Tarquam.

Invierno (Farlas): Attarib, Amabael, Ctararti, Certari, Oriares.

Regentes: Gedoel, Amatiel.

MESES

Enero: Cambriel.

Febrero: Barchiel.

Marzo: Malahidiel.

Abril: Asmodel.

Mayo: Ambriel.

Junio: Muriel.

Julio: Vachiel, Verchiel.

Agosto: Hamallel, Morael.

Septiembre: Zuriel, Mihr.

Octubre: Barbiel.

Noviembre: Adnachiél, Anfial.

Diciembre: Hanael, Nadiel.

DÍAS

Lunes: Abuhaza, Ahariel, Corabael, Darquiel, Habbiel, Phul, Sachiel, Valnum.

Martes: Dameal, Fraciel, Friagne, Miel, Modiniel, Ofael, Osael, Saoriel, Samax, Serapiel.

Miércoles: Abuori, Vel.

Jueves: Asasiel.

Viernes: Coniel, Famiel.

Sábado: Ahiel, Machator, Maymon, Orifiel.

Domingo: Aiel, Bodeat, Machasiel, Naromiél, Vionatraba.

HORAS

Día

1ª Hora: Heiglot.

2ª Hora: Sachluph.

3ª Hora: Gimarij.

4ª Hora: Ormael.

5ª Hora: Maroch.

6ª Hora: Joustriel.

7ª Hora: Pendroz.

8ª Hora: Osgaebial.

9ª Hora: Charms.

10ª Hora: -----

11ª Hora: -----

12ª Hora: Pharniel.

Noche

1ª Hora: -----

2ª Hora: Permaz.

3ª Hora: Sarquamich.

4ª Hora: Rimezin.

5ª Hora: Patrozin.

6ª Hora: Pammon.

7ª Hora: Rudosur.

8ª Hora: Cambill.

9ª Hora: Chermes.

10ª Hora: Vraniel.

11ª Hora: Iacoajul.

12ª Hora: -----

ÁNGELES SUBORDINADOS

En esta sección plantearé algunas jerarquías que existen directamente dentro de los cuerpos celestiales, de modo de quienes son los que dan y reciben órdenes directas de otros ángeles dentro del Empireo, pero hay que destacar que aquel que esta sobre todos ellos y prácticamente el único que dicta los mandamientos no es otro que Dios mismo.

Metatrón: Se conocen como los 72 nombres de Metatrón que no son otros que los espíritus que están bajo sus ordenes, como se aprecia su cantidad se debe no solo por el poder que este ángel ejerce en el Cielo, ya que es el mismísimo Canciller de este:

Tsahtsehiyah, Zerahyahu, Taftefiyah, Hayat, Hashesiyah, Duvdeviyah, Yahsiyah, Palpeltiyah, Havhavuviyah, Haviyahu, Veruah, Magirkon, Itmon, Batsran, Tishbash, Tishgash, Mitspad, Midrash, Matsmetsiyah, Patspetsiyah, Zevriyahu, Mitron, Adrignon, Metatron, Ruah Piskonit, Itatiyah, Tavgavel, Hadraniel, Tatriel, Ozah (Uzah), Eved, Galiel, Tsaftefiel, Hatspatsiel, Sagmagigrin, Yefefiah, Estes, Safkas, Sktas, Mivon, Asasiah, Avtsangosh, Margash, Atrapatos, Tsaftefiyah, Zerahiyah, Tamtemiyah, Adadiyah, Alaliayah, Tahsasiyah, Rasesiyah, Amisiyah, Hakham, Bibiyah, Tsavtsiyah, Tsalteliyah, Kalkelmiyah, Hoveh Hayah, Yehovah, Hayah, Tetrasiyah, Uvayah, Shosoriyah, Vehofnehu, Yeshayah, Malmeliyah, Vendaval, Raziya, Atatiyah, Emekmiyah, Tsaltselim, Tsavniyah, Giatyah, Parshiyah, Shaftiyah, Hasmiyah, Sharshiyah, Gevriyah.

Gabriel: Ahariel (asistente), Dubbiel (sustituto), Gamaliel (asistente), Hizkiel (asistente en la guerra), Kafziel (asistente en la guerra).

Miguel: Se dice que rigue 10 clases de ángeles, entre Arcángeles, Virtudes y Serafines, además de los ángeles conocidos como Eremiel y Erehim, entre sus principales colaboradores encontramos a: Nuriel (asistente), Zadkiel (asistente), Zehanpuryuh (general), Zophiel (espía).

Rafael: Regente de Arcángeles, Querubines y Virtudes, entre ellos encontramos: Ariel, Asaliah (asistente), Lahabiel (asistente).

Uriel: Además de los Querubines y Serafines tiene a su mando a: Ablati, Caila, Shamshiel (asistente).

Dalquiel: Oui.

Alimon: Reivtip, Tafthi.

Gargatel: Gaviek, Tariel.

Hayyel: Jehiel, Mtniel, Thuriel.

Kafsiel: Ahiel.

Sadkiel: Shinanim.

Ofaniel: Elioh.

Anael: Arbiel, Carsiol.

Beratiel: Cameron.

Graphiel: Barlyabel.



Fig. 86 Arcangel Miguel arrolla al diablo, Moldova, 1702.

BÓVEDAS CELESTES O MANSIONES DE LA LUNA

Para algunos antiguos Padres de la Iglesia, tales como Orígenes y Clemente de Alejandría, la luna era el símbolo viviente de Jehová: el dador de vida y de muerte, el que dispone de la existencia. Las 28 mansiones de la luna, tienen que ver con la entrada de la misma en diferente signos del zodiaco y constelaciones, acomodados de tal forma que coincidan con los 28 días que dura la órbita lunar. Los ángeles que rigen cada mansión en el universo son de gran importancia para conocer un poco mas acerca de sus funciones y origenes. Las mansiones se elaboran de varias formas, de acuerdo con el almanaque chino, árabe, hindú, etc. En base al estudio de estos, obtendré datos importantes que me ayudaran a definir mas acerca de su fisiología.

Primera mansión:

Ángel: Genial.
Llamado: Alnath (cuernos de Aries).
Signo zodiacal: Aries.
Efectos: El éxito de los viajes, Causas de las discordias.

Segunda mansión:

Ángel: Enediel.
Llamado: Allothaim o Albochan (el vientre de Aries).
Signo zodiacal: Aries.
Efectos: Ayuda en la búsqueda de tesoros, la retención de los cautivos y la siembra.

Tercera mansión:

Ángel: Anixiel.
Llamado: Achaomazon o Athoray (Pléyades).
Signo zodiacal: Aries.
Efectos: Ayuda a los marineros, caza recompensas y alquimistas.

Cuarta mansión:

Ángel: Azariel.
Llamado: Aldebaram o Aldelamen (ojo o jefe de Tauro).
Signo zodiacal: Tauro.
Efectos: Revela las causas de la destrucción y los obstáculos en los edificios, fuentes, pozos, minas de oro, además del sigiloso vuelo de los insectos, y engendra la discordia.

Quinta mansión:

Ángel: Gabriel.
Llamado: Alchatay o Albachay.
Signo zodiacal: Tauro.
Efectos: Promueve el regreso seguro de un viaje, la instrucción de los académicos, confirma edificios, da salud y buena voluntad.

Sexta mansión:

Ángel: Dirachiel.
Llamado: Athanna o Alchaya (la pequeña estrella de la gran luz).
Signo zodiacal: Géminis.
Efectos: Favorece la caza, ayuda al asedio de las ciudades y la venganza de los príncipes, destruye cosechas, obstaculiza la labor de los médicos.

Séptima mansión:

Ángel: Scheliel.
Llamado: Aldimiach o Alarzach (el brazo de Géminis).
Signo zodiacal: Géminis.
Efectos: Confirma la ganancia y amistad, rentable para los amantes, destruye los magistrados.

Octava mansión:

Ángel: Amnediel.
Llamado: Alnaza o Anatrachya (nubloso o nublado).
Signo zodiacal: Cáncer
Efectos: Provoca el amor, la amistad, y la sociedad de compañeros de viaje, aleja a los ratones, afecta a los cautivos y reafirma su prisión.

Novena mansión:

Ángel: Barbiel.

Llamado: Archaam o Arcaph (ojo del León).

Signo zodiacal: Cáncer – Leo.

Efectos: Da prosperidad a la cosecha y los viajeros, pone la discordia entre los hombres.

Décima mansión:

Ángel: Ardifiel.

Llamado: Algelioche o Albgebh (el cuello o la frente de Leo).

Signo zodiacal: Leo.

Efectos: Fortalece los edificios, alienta el amor y la benevolencia, ayuda contra enemigos.

Decimo primera mansión:

Ángel: Neciel.

Llamado: Azobra o Ardaf (cabello de la cabeza de león).

Signo modiacal: Leo.

Efectos: Bueno para los viajes, la ganancia por mercancía y redención de cautivos.

Decimo segunda mansión:

Ángel: Abdizuel.

Llamado: Alzarpha o Azarpha (cola de Leo).

Signo zodiacal: Leo.

Efectos: Da prosperidad de la cosecha, obstaculiza a la gente de mar, bueno para el mejoramiento de la servidumbre, los cautivos y los compañeros.

Decimo tercera mansión:

Ángel: Jazeriel.

Llamado: Alhaire (estrellas de perro o las alas de Virgo).

Signo zodiacal: Virgo.

Efectos: Ayuda a la benevolencia, la ganancia, los viajes, las cosechas, y la libertad de los cautivos.

Decimo cuarta mansión:

Ángel: Ergediel.

Llamados: Achureth, Arimet, Azimeth, Athumech, o Alcheymech (espiga de Virgo o cánula de vuelo).

Signo zodiacal: Virgo.

Efectos: Causa el amor de la gente, cura a los enfermos, es rentable para los marineros, dificulta los viajes por tierra.

Decimo quinta mansión:

Ángel: Atliel.

Llamado: Agrapha o Algrapha (cubierta o cubiertas de vuelo).

Signo zodiacal: Libra.

Efecto: Es beneficioso en la extracción de tesoros y en la excavación de pozos, ayuda en el divorcio, la discordia, la destrucción de casas y enemigos, obstaculiza los viajeros.

Decimo sexta mansión:

Ángel: Azeruel.

Llamado: Azubene o Ahubene (los cuernos de Escorpión).

Signo zodiacal: Escorpión.

Efectos: Bueno para los viajes, matrimonio, la cosecha, mercancías y la redención de cautivos.

Decimo séptima mansión:

Ángel: Adriel.

Llamado: Alchil (la corona de Escorpión).

Signo zodiacal: Escorpión.

Efectos: Mejora la mala fortuna, hace que el amor sea duradero, fortalece los edificios, ayuda a los marineros.

Decimo octava mansión:

Ángel: Egibiel.

Llamado: Alchas o Altob (el corazón de Escorpión).

Signo zodiacal: Escorpión.

Efectos: Causa discordia, seducción, conspiración contra los príncipes y los poderosos, promueve la venganza de los enemigos, libera a los cautivos, ayuda a la construcción de edificios.

Decimo novena mansión:

Ángel: Amutiel.

Llamado: Allatha, Achala, Hycula, o Axala (la cola de Escorpión).

Signo zodiacal: Escorpión.

Efectos: Ayuda en el asedio y toma de ciudades, y con la conducción de personas de sus lugares, la destrucción de los marineros, y la perdición de los cautivos.

Vigésima mansión:

Ángel: Kyriel.

Llamado: Abnahaya (una viga).

Signo zodiacal: Sagitario.

Efectos: Ayuda en la domesticación de animales silvestres, el fortalecimiento de cárceles, destruye la riqueza de las sociedades, obliga a una persona a entrar a un determinado lugar.

Vigésima primera mansión:

Ángel: Bethnael.

Llamado: Abeda o Albeldach (un desierto).

Signo zodiacal: Capricornio.

Efectos: Bueno para la cosecha, la ganancia, los edificios, los viajeros y causas de divorcio.

Vigésima segunda mansión:

Ángel: Geliel.

Llamado: Sadahacha, Zodeboluch, o Zandeldena (pastor).

Signo zodiacal: Capricornio.

Efectos: Promueve la fuga de la servidumbre y cautivos, ayuda a la curación de enfermedades.

Vigésima tercera mansión:

Ángel: Requiél.

Llamado: Zabadola o Zobrach (tragar).

Signo zodiacal: Capricornio.

Efectos: Divorcio, libertad de los cautivos, salud a los enfermos.

Vigésima cuarta mansión:

Ángel: Abrinael.

Llamado: Sadabath o Chadezoad (estrella de la fortuna).

Signo zodiacal: Acuario.

Efectos: Ayuda a la benevolencia de las personas casadas, la victoria de los soldados, perjudica e impide la ejecución y ejercicio de los gobiernos.

Vigésima quinta mansión:

Ángel: Aziel.

Llamados: Sadalabra o Sadalachia (mariposa o extendiendo sucesivamente).

Signo zodiacal: Acuario.

Efectos: Favorece el asedio y venganza, destruye a los enemigos, causa el divorcio, refuerza las cárceles y edificios, acelera a los mensajeros, une al hombre y la mujer para que él o ella no pueda cumplir con una obligación.

Vigésima sexta mansión:

Ángel: Tagriel.

Llamado: Alpharg o Phragal Mocaden.

Signo zodiacal: Acuario – Piscis.

Efectos: Causa unión y salud de cautivos, destruye cárceles y edificios.

Vigésimo séptima mansión:

Ángel: Atheniel.

Llamado: Alchara, Alyhalgalmoad.

Signo Zodiacal: Piscis.

Efectos: Aumenta cosechas, ingresos, y ganancias, cura enfermedades, obstaculiza la construcción de los edificios, prolonga las penas de prisión, Causa peligros para los marineros, ayuda a deducir las travesuras.

Vigésimo octava mansión:

Ángel: Amnixiel.

Llamado: Albotham o Atchaley (Piscis).

Signo zodiacal: Piscis.

Efectos: Aumenta las cosechas y mercancías, garantiza el buen viaje a través de lugares peligrosos, da alegría a las personas casadas, refuerza las cárceles, causa la pérdida de los tesoros.

Regentes: Abariel, Amnixiel, Amnodiel, Anael, Cabiél. Estos están relacionados directamente con los ángeles regentes de los signos del zodiaco, ambos rigen de una forma astrológica el carácter, templanza y relaciones tanto de los seres humanos como de los mismo ángeles.

Los ángeles del Zodiaco son:

Aries: Aiel, Gradiel, Sarachiel.

Tauro: Hagiél, Hamabiél.

Géminis: Sarachiel.

Cáncer: Cael, Muriel, Phakiel.

Leo: Guriel, Nachiel, Variel, Vergel, Zerachiel.

Virgo: Schaltiel.

Libra: Hagiél, Zaniel, Zuriel.

Escorpión: Barchiel, Gradiel, Manhiel, Riehol.

Sagitario: Adnachiél, Vhori.

Capricornio: Casuojiah, Hannuel, Sagdalon, Ubariel.

Acuario: Cabriel, Gambiel.

Piscis: Barchiel, Vacabiél.

Dentro de las Bóvedas Celestes también encontramos a los ángeles de las esferas Celestiales.

Sol: Arel, Chur, Galgaliel, Gauril, Gazardiel, Haludiel, Ishliha, Machasiel, Nachiel, Och, Varcán, Vionatraba.

Mercurio: Agbas, Ahaijj, Baraborat, Cochabiél, Miguel, Miel, Serapiel, Tiriel, Yehakel.

Venus: Adnai, Anael, Cenviil, Dagiél, Donquel, Gedemel, Hagiél, Hagith, Kedemel, Terapiel.

Tierra: Admael, Hadraniel, Phorlakh, Samuil, Suriel, Tebliel, Sidkiei, Rael, Penael, Rachiel, Yabbashael, Yerachmiel, Zechariel.

Luna: Elimiel, Lemanael, Levanael, Naromiél, Ofaniel, Onafiel, Pabael. Phul, Qafsiel, Yahriél, Yahel.

Marte: Amabiél, Barsabel, Barthabyes, Gradiel, Lamach, Rhaleg.

Júpiter: Adoniél, Asasiel, Bethar, Chismael, Guth, Hismael, Maltiel, Sachiel, Yofiel, Zadkiel.

Saturno: Orifiel, Sabathiel, Schebtaiel, Tzafliel, Valnum, Tzackiel, Sadkiel.

Regentes: Ganael, Apodrel, Camael.



Fig. 87 Mansiones de la Luna, Ilustración anónima.

DEMONIOS A MODO DE DEFINICIÓN

“Diabolus enim et alii dæmones a Deo quidem naturâ creati sunt boni, sed ipsi per se facti sunt mali ...”¹

Para empezar a hablar sobre los demonios, primero se tiene que ubicar el origen del mal, el Demonio. Algunos remontan su origen a las religiones animistas del siglo X a.C. en medio Oriente, citan un antiguo texto babilonio que describe un árbol sagrado custodiado por una serpiente; los griegos usaban la palabra *Daimon* como espíritu familiar o *Genio* como espíritu menor, con igual sentido. Otros parten del siglo VI a.C. Sus referencia es Zaratustra², el cual creo un Dios supremo al que llamo Ahura Mazda al igual que su contraparte Ahriman, fuerza maléfica representada por una serpiente que encabeza un ejercito de demonios. Ahura Mazda y Ahriman eran irreconciliables. Zaratustra busco así distinguir muy claramente el bien del mal y dio la libertada al ser humano de elegir entre uno y otro. Los esenios, secta judía que floreció en el siglo II a.C., autores de los celebres Rollos del Mar Muerto, adoptaron a Ahriman, introduciendo así el concepto del mal dentro del Judaísmo, ya que ellos no concebían una figura del mal, las desgracias que azotaban a los humanos eran castigos Divinos porque *Sathan*³, era un miembro activo y respetable del Consejo Celestial. Ciertamente atormentaba a los justos, acusándolos y someténdolos a distintas pruebas, pero esa era la misión que Dios le había confiado.

En *El Libro de Job*⁴, Sathan aparece como un servidor de Dios fiel y entregado, pero en *El Libro de Zacarias*⁵ cambia de actitud: se vuelve independiente y se dedica a martirizar a los justos por mero gusto. Finalmente, en *El Libro de la Sabiduría*⁶, escrito en el siglo I a.C., se vuelve tan malo que precipita la caída del hombre y la suya propia. Los exégetas de Satanás, por su parte, insisten que este nació con el monoteísmo. Las religiones politeístas no precisaban del demonio. Explicaban el mal de una forma muy sencilla: quienes tenían la culpa eran los dioses que se servían de los hombres para resolver sus conflictos. En cambio desde su origen, el monoteísmo tuvo que recurrir a un ser sobrenatural y maléfico para exonerar a Dios de la responsabilidad del mal.

Por otro lado los demonios han aparecido a través de toda la historia de la humanidad, pues todos los pueblos hacen remontar su origen, más lejos que el del mundo. Tomando formas muy arraigadas entre las civilizaciones, llámense pígemeos, esfinges, oráculos, fénix, o cualquier criatura o dios mitológico. Entre nosotros se oyen contar sus hechos, dichos, describir sus formas, hazañas, destrezas y mañas.

En un principio se admitían tres especies de demonios: los buenos, malos y neutrales, la cristiandad en sus inicios, solo concebía los del bien y el mal, actualmente los demonios son el sinónimo del mal, lo contrario a Dios y todo lo que a Él envuelve.

¹ El diablo y los otros demonios fueron creados por Dios con una naturaleza buena, pero ellos se hicieron a sí mismos malos, Cc. de Letrán IV, año 1215

² Profeta y reformador religioso que acabo con los múltiples Dioses, buenos y malos, de Persia.

³ Palabra hebrea que significa: Aquel que se opone.

⁴ Job 1.6-12, 2.1-8

⁵ Zac 3.2-10

⁶ Sab 2.24

La Biblia no habla acerca de la creación de estos seres (al igual que la de los ángeles), según se cree por su naturaleza inmortal y por ello incluso debe haber subsistido después de la ruina de los mundos anteriores a nosotros, pero habla continuamente de seres que provocaron y tentaron a la humanidad, ellos incitaron a Caín al asesinato de Abel, son los que incitaron al hombre a los crímenes que finalizaron en el diluvio universal, por ellos se perdieron Sodoma y Gomorra, hicieron erigir altares entre todas las naciones, excepto en el pueblo judío, no obstante, llegaron a recibir el incienso de Israel. Engañaron a los hombres por medio de oráculos y por mil presagios falsos, hasta la llegada del Mesías que incluso fue tentado por ellos. Son los que al final de los tiempos serán liberados sobre la Tierra, después del Apocalipsis.



Fig. 88 Diablo, Codex Gigas, siglo XIII.

CARACTERÍSTICAS

A pesar de que los demonios comparten atributos y características con los ángeles, existen algunas diferencias, por lo cual analizaré a continuación algunas de ellas:

Se les atribuye gran poder a los demonios, que los ángeles no siempre pueden contrarrestar, ya que a pesar de su caída aún lo conservan, incluso pueden dar muerte si se lo proponen. Tienen la libertad de ir a donde les plazca en un instante sin estar ligados a los confines del Infierno. Frecuentemente sirven para ejecutar la Justicia de Dios. Como ángeles que habían vivido cerca de Él, los demonios tenían un gran conocimiento y poder pero su caída los llevó a perder estos atributos, carecen de conocimiento, pero no de astucia superficial, cuya maldad reside no en su ser angelical, si no, en su falta de perfección.

Se sabe que toman cualquier forma que les plazca, desde el momento de su caída, la hermosura de los sediciosos se desvaneció, sus semblantes se oscurecieron y arrugaron, sus frentes se cargaron de cuernos, de su trasero salió una horrible cola, los dedos se armaron de garras encorvadas, la deformidad y la tristeza reemplazaron en sus rostros la gracia y cualquier impresión de dicha, sus majestosas y puras alas se tornaron en alas de murciélago. También se les relaciona con las profundidades de la tierra, lugar donde nace su identificación con los aspectos malévolos. El brillo rojizo del fuego del infierno, junto con el tinte de la tierra calcinada y el color de la sangre, llevó a su asociación con el rojo.

La oscuridad y la negrura son casi siempre identificadas con el mal, tiene un inmenso rango de asociaciones negativas y temibles: la muerte, lo subterráneo, el vacío, la ceguera, la noche asolada de ladrones y fantasmas. Psicológicamente representa las aterradoras e incontrolables profundidades del inconciente.

También se relaciona con la estupidez, el pecado, la desesperación, la suciedad, los venenos, y la plaga. El vacío, la nada y el caos, son otro conjunto de símbolos que el mito relaciona con los demonios.

Milton⁷ da a los demonios una belleza severa y majestuosa, aunque marchita desde su caída, añadiéndoles una estatura tan imponente, que según su cálculo, Satanás tendría mas de 40 000 pies. Los musulmanes creen igualmente que los ángeles y demonios son de una talla desmesurada, pero se hacen pequeños para vivir entre los hombres.

El caos, la aridez total, es el estado amorfo e indiferenciado que existía antes y durante los inicios del mundo. En cierto modo es bueno, pues representa la potencia creativa sin la cual nada podría existir. Pero también es malo, porque debe ser superado, construido y estructurado. El caos también se relaciona con el dragón y las serpientes, este último a través de la luna se asocia con la noche, la muerte y la sangre menstrual. La Luna creciente sugiere también cuernos, que simbolizan su poder principesco, pero también cargan una poderosa connotación negativa. Los cuernos hacen pensar en los peligros de las bestias salvajes o del toro que destripa a su víctima; sugieren la misteriosa y aterrizante animalidad: su asociación con la Luna no sólo implica fertilidad, si no también, noche, oscuridad y muerte. Las Sagradas Escrituras han conservado a los demonios con el nombre de ángeles, llamándolos ángeles de las tinieblas. Podría decirse que a pesar de los cuernos, cola y garras con los que se representan, los demonios conservan, un poco alterada, su forma angelical. Conocen el porvenir que transmiten por boca de brujas y adivinas, hacen de las tentaciones lo mas espantoso, multiplican las sutilezas y artimañas del diablo, excitan las tempestades, ahogan a los impíos, duermen con las mujeres, seducen por medio del poderoso con los hechizos del Infierno, en fin, tienen el poder de hacer todo el mal que les plazca.

⁷ John Milton (1608-1674) poeta y ensayista ingles, conocido especialmente por su poema épico "El Paraíso Perdido".

Se dice que los demonios pueden reproducirse entre sí, por lo cual su número es incrementado diariamente, además de que Dios envía continuamente a seres imperfectos a los infiernos, esto aunado con la larga vida que les da, ha creado una especie de sobrepoblación en este lugar maldito.

Se advierte según Miguel Psello⁸, ... *los demonios, ya sean buenos o malos, se dividen en 6 grandes secciones, los primeros habitan en regiones lejanas, los segundos vuelan en el aire que se encuentra alrededor de nosotros y tienen el poder de excitar las calamidades; los terceros son de la tierra, que se mezclan con los hombres y se ocupan de tentarlos; los cuartos son los del agua, habitan en el mar y los ríos para levantar en ellos las borrascas y causar los naufragios; los quintos son los demonios subterráneos, que obran los terremotos y las erupciones de los volcanes, hacen hundirse los pozos y atormentan a los mineros; los sextos son los demonios tenebrosos, llamados así porque viven lejos del sol y jamás se muestran en la tierra ...*



Fig. 89 *La tentación de San Antonio*, Salvador Dalí, 1937.

⁸ Miguel Psellos (1018-1078), humanista, político, filósofo, poeta, orador e historiador bizantino del siglo XI.

LA REBELIÓN DE LOS ÁNGELES

*nomen est officii, non naturæ ...*⁹

La diferencia primordial entre los ángeles y demonios surgió cuando algunos ángeles se rebelaron contra Dios y su autoridad. El resultado de la guerra fue que un tercio de los habitantes del cielo fueron desterrados (aproximadamente 133,306,668 ángeles). Algunas fuentes estipulan que la guerra ocurrió en el segundo día de la creación, mientras otros argumentan que la guerra se llevó a cabo después de que Dios creó al hombre. También se dice que el tiempo que tomó la caída de los ángeles rebeldes fue 3 segundos mientras otros creen que a Dios y a los ángeles leales les tomó nueve días enteros desterrar a los rebeldes.

Existen una serie de hipótesis acerca de la caída del Cielo, respaldadas en las religiones Cristiana, Católica y Judaica, entre ellas se encuentran las siguientes:

LA SOMBRA DE DIOS

Plantea un Dios con dos personalidades, una de ellas brillante y divina, mientras la otra es oscura y sombría; este lado oculto de Dios era el lado por el cual Él se comunicaba con los mortales porque si los mortales llegaran a ver su lado brillante morirían instantáneamente pues la radiación que emerge de Él los incineraría en el acto. La sombra se interpretó como la *Palabra* de Dios, después como la *Voz*, finalmente se convirtió en deidad con voluntad propia; al separarse el lado oscuro de Dios y convertirse en un ente individual, comenzó a tomar los aspectos como: destrucción, traición, tentación. Esto causó que el lado oscuro de Dios se convirtiera en Satán.

⁹ El nombre de ángel indica su oficio, no su naturaleza, San Agustín, uno de los cuatro más importantes Padres de la Iglesia Latina.

La palabra Satán, es una versión abreviada de la palabra hebrea *Ha-Satan* que significa adversario. Para el tiempo que la Biblia fue escrita completamente *Ha-Satan* se convirtió en sinónimo de Satán y se separó completamente de Dios y comenzó a ser conocido como el *Acusador*. Este Satán fue liberado y encontró un nuevo hogar y fue conocido como el *Príncipe de los Espíritus Malignos*.



Fig. 90 Satan, William Blake y Henry Fuseli, 1789.

LUJURIA

Los tres libros de Enoc, una serie de libros encontrados como supuestos complementos del Antiguo Testamento, en un verso del libro correspondiente al Génesis hace alusión a un evento que involucra la caída de los ángeles. Sucedió que Dios pidió a un grupo selecto de ángeles llamados *Grigori*, ayudarán a los Arcángeles en la creación del Edén. Al descender a la tierra vieron a las hijas de los hombres y quedaron fascinados con ellas. Al grado de revelar al hombre secretos como la astrología, la fabricación de armas y el embellecimiento del cuerpo por medio de perfumes y maquillajes. Se enamoraron de las mujeres, algunos las desposaron y tuvieron descendencia, los gigantes conocidos como *nephilim*. Esto enojó a Dios, tanto que maldijo a aquellos que traicionaron su confianza y los expulsó del Cielo.

Algunos fueron transformados en mortales otros fueron transformados en demonios. La historia es ligada al diluvio porque los nephilim crearon tal desorden en la tierra, al provocar muerte y destrucción que Dios tuvo que ahogar a el mundo entero para deshacerse de ellos.



Fig. 91 *Psyché et l'Amour*,
Francois Pascal Simon Gerard, 1798.

SOBERBIA

Lucifer fue el primer ángel y Serafín creado, el más grandioso. Fue dotado con más inteligencia y poder el cual solo era superado sólo por Dios mismo. Para probar esto Dios dotó a Lucifer con doce alas en lugar de las seis que todos los demás Serafines tienen. Su brillantez radiaba como la de ningún otro ángel y su belleza era incomparable con nada existente. Este poder cegó la mente de Lucifer, se convirtió en un ente ambicioso, egoísta y egocéntrico a tal grado que decidió mostrar a todos su poder: elevar su trono al lado de Dios, esto constituyo una gran afrenta pues ningún ser debía ser tratado igual al Señor ni a su grandeza, Lucifer al seguir con su posición instantáneamente fue arrojado del Cielo. La fuerza con la que fue expulsado ocasiono una gran explosión que llevó a Lucifer hasta el centro de la Tierra.



Fig. 92 *The Fall of Rebel Angels*, Luca Giordano, 1655.

REBELIÓN

Tal vez la más aceptada sea la que un grupo (y no solo Satanás) se atreviesen a creerse tan grandes como su Creador, y arrastraron en su crimen a un tercio del ejercito de los ángeles. Satanás el primero de los Serafines y el más grande de los seres creados se puso a la cabeza de la rebelión. Desde mucho tiempo gozaba en el Cielo de una gloria inalterable, y no reconocía a otro señor que al Eterno. Una loca ambición causó su pérdida; quiso reinar en la mitad del Cielo y sentarse en un trono tan elevado como el del Creador. Dios envió contra él al arcángel Miguel, con los ángeles que permanecieron en obediencia: una terrible batalla dio entonces en el Cielo. Los rebeldes fueron vencidos y precipitados al abismo.



Fig. 93 *La Caída de los Ángeles Rebeldes*,
Pieter Brueghel el Viejo, 1562.

LIBRE ALBEDRIO

Esta hipótesis fue planteada por primera vez por un miembro de la iglesia Griega: Origen de Alejandría¹⁰. Él creía que Dios creó a los ángeles todos iguales entre sí y libres para hacer y decidir. Al tener el poder del libre albedrío algunos ángeles comenzaron a distanciarse de Dios por su propia elección. Origen sostiene que aquellos que se alejaron poco permanecen en regiones cercanas a Dios, los que fueron más allá cayeron en aire más ligero convirtiéndose en ángeles. Los que se aventuraron a ir más allá en humanos y los que se apartaron más de Dios se convirtieron en ángeles caídos o demonios. Estos ángeles caídos son los que hicieron el Infierno.

Origen también afirma que aunque estos ángeles cayeron y se tornaron en humanos o demonios, no toda esperanza está perdida porque los hombres pueden convertirse en ángeles y los demonios pueden recuperar su apariencia angelical, pero no hay que olvidar que los ángeles pueden caer y transformarse en humanos y si se alejan lo suficiente pueden convertirse en demonios.



Fig. 94 *This greeting on thy impious crest receive,*
Paradise Lost, Gustav Doré, 1866.

10 Considerado un Padre de la Iglesia, destacado por su erudición y, junto con San Agustín y Santo Tomás uno de los tres pilares de la teología cristiana.

LA CREACIÓN DEL HOMBRE

Dios dispuso la creación de una criatura menos perfecta que los ángeles, que podía obrar bien y conocer al Creador: el hombre. Habiendo sido llamados los ángeles al consejo de Dios cuando quería formar al hombre, sus pareceres fueron diversos y Dios hizo a Adán sin saberlo ellos, para evitar murmuraciones. Sin embargo se quejaron con Dios, de haberle dado demasiado a Adán; pero Dios sostuvo la excelencia de su obra, por que el hombre debía alabarle en la tierra, como los ángeles lo alaban en el cielo. Entonces Dios les preguntó si sabían el nombre de todas las criaturas, y contestaron que no, entonces Adán apareció de repente y los confundió recitando todos sin titubear. Los ángeles callaron, pero algunos tuvieron envidia y perdieron al hombre precisándole a desobedecer. Por este motivo Dios los arrojó del cielo y se convirtieron en los demonios

Según algunas fuentes, la revolución iniciada en el Cielo entre los ángeles, habría de repetirse en el Infierno entre los demonios, como también lo haría en la Tierra entre los hombres.

Como se observa, las diferentes hipótesis tienen relaciones y relatos similares, pero a la vez se complementan, en base a este estudio realizaré mi propia versión en los capítulos siguientes.



Fig. 95 *Creación del hombre, Suplemento de Bergomensis*
Chronicle, 1486.

EL PECADO ORIGINAL

Adán y Eva, nuestros primeros padres, empezaron a gozar de una vida en un jardín de delicias, en el cual todo les era permitido, excepto el placer de tocar un fruto prohibido. Las Sagradas Escrituras decían que este fruto pendía de un árbol (muchos sabios sostienen que esta vedada fruta era el gozo de los placeres carnales), ante esto Satanás sintiéndose envidioso de la nueva creación de Dios, procedió a actuar en contra de ésta. Tomó la figura de una serpiente, el animal con mayor sutileza, y el ángel se presentó ante la mujer, incitándola a desobedecer a Dios. Eva fue seducida en un instante, sucumbió e hizo sucumbir a su compañero, para gozo del espíritu maligno. Nuestros primeros padres, culpables, fueron arrojados del jardín de los deleites, abandonados a los deleites a los sufrimientos, y condenados a la muerte. De aquí proviene pues que le debemos a Satanás y a su ingenio envidioso la fatalidad de morir, lo que nos permite dirigirle una buena porción de vituperios. Además, el diablo tuvo el poder de tentar a toda la descendencia para siempre; en caso de necesidad puede aún destacar al alcance de los humanos, tantos demonios como juzgue conveniente, y el hombre es la presa de los infiernos, todas las veces que cede a las sugerencias de los enemigos.



Fig. 96 Adam und Eve, Albrecht Dürer, 1507.

Tales fueron las consecuencias de las faltas de nuestros primeros padres, que recayeron en todo nosotros y se llama *pecado original*.

IALDABAOTH

Esta hipótesis se basa en *La rebelión de los ángeles* de Anatole France, en ella se relata un Dios limitado, ni eterno o infinito, poderoso pero no creador del mundo, solo lo pervirtió y se proclamó como el único Dios. Debido a su orgullo, es un demiurgo ignorante y vano, un simple administrador que marca lo proclamado como suyo con el sello de su espíritu imprevisor y brutal, mostrando una postura contraria a todo lo que era bueno y deseable: la libertad, la curiosidad y la duda. Por esta razón Satanás se rebeló, siendo al final superado por los ejércitos celestiales.

ENVIDIA

Milton sostiene que la guerra se originó, cuando Dios anunció el haber engendrado a su hijo único y por lo tanto a su igual, esto no complació a un puñado de ángeles dirigidos por el ángel más exaltado de la creación, ante el cambio de normas y leyes, además de verse despedido por el Creador resolvió rebelarse en contra de éste.



Fig. 97 The Fall and Judgment of Lucifer, Les Très Riches Heures du Duc de Berry, Pol de Limburg, siglo XV.

INFIERNO

Aquellos que han hecho el bien tendrán vida eterna y aquellos que han hecho el mal, fuego eterno ...¹¹

Parte esencial al momento de elegir el soporte es la elección del escenario a representar, ya que el mismo contendrá a los personajes y situaciones, este lugar por obvia elección sera el Infierno.

Dios desterró a los ángeles rebeldes lejos del Cielo, a un mundo que nosotros no conocemos, llamado comúnmente Infierno. La opinión común coloca a este lugar en el centro de la tierra otros afirman que los demonios habitan y llenan los aires, los colocan en las nieblas del mar, en el sol o en la luna, en profundidades horribles, en cuevas de Irlanda, en grandes agujeros. Milton quizá el más preciso coloca los infiernos muy lejos del sol y de nosotros.

Los antiguos, la mayor parte de los modernos, y sobre todo los cabalistas, colocan el Infierno en el centro de la Tierra. El doctor Surinden, en sus indagaciones sobre el fuego en el Infierno, pretende que este se encuentra en el Sol, *porque el sol es el fuego eterno*. Algunos han añadido que los condenados mantienen este fuego en una continua actividad, y que las manchas que se ven en el Sol, las producen el inmenso número de personas que ahí se envían.

Según Milton, el abismo donde fue precipitado Satanás está a tanta distancia del cielo como tres veces el centro del globo de la extremidad del polo. Se puede calcular la distancia: el sol, que se encuentra en el centro del sistema solar, dista de Saturno (el planeta más lejano conocido en los tiempos de Milton), 132 000 000 km, por lo tanto el Infierno se encuentra a 3960 000 000 km del cielo.

El infierno de Milton es un enorme globo rodeado de una triple bóveda de fuego devorador, y está colocado en el seno del antiguo caos y de la noche informe. En él se ven 5 ríos: el Estigio, execrable manantial consagrado al odio, el Aqueronte, río negro y profundo habitado por el dolor, el Cocito llamado así por los lastimeros gemidos que en sus fúnebres orillas resuenan, el ardiente Flegeton cuyas corrientes precipitadas en torrentes de fuego conducen a los corazones la rabia y la cólera y al final el apacible Leteo que pasea sus silenciosas aguas en cauce serpentino y tortuoso.



Fig. 98 *The Mouth of Hell, The Book of Hours of Catherine Clèves, The Pierpont Morgan Library, 1440.*

Se extiende más allá de este río una zona desierta, oscura y helada, incesantemente atacada por las tempestades y un diluvio de enorme granizo, que en vez de resistirse a caer, se levanta en montones, semejante a los ruinosos restos de una pirámide. El frío produce allí el efecto del fuego, y el aire helado que se respira quema y abrasa. Horribles pozos y abismos de perpetua nieve helada rodean este lugar de padecimientos e infortunios. Allí es donde los réprobos son arrastrados en determinado tiempo por las furias en sus alas de arpías. Sienten sucesivamente los malvados los tormentos de las 2 extremidades de la temperatura, tormentos que por su rápida sucesión son aún mucho más espantosos.

¹¹ Fragmento del Credo de Atanasio.



Fig. 99 Falls of Eternal Despair; Martin Wells Knapp, 1895.

Arrancados de su lecho de fuego devorador, son arrojados encima de montones de hielo; inmóviles, casi sin sentido, están lívidos y cárdenos sus miembros; su frío es como el de una fiebre consumidora, que hiela y abrasa a la paz, y de este lugar tan horrible son de nuevo arrojados en medio del brasero infernal. Así pasan continuamente de uno a otro suplicio, y para colmo atraviesan el Tántalo, esperando saciarse con sus aguas para disminuir su martirio, pero el agua fugitiva huye de sus labios que con tanto afán desean.

A la entrada del Infierno se encuentran 2 figuras horribles: una representa una mujer hermosa hasta la cintura, y termina en una larga cola de serpiente, retortijada en grandes anillos cubiertos de dura escama y armada en su extremo de un mortal y venenoso aguijón. Alrededor de sus riñones tiene atado con una gruesa cadena un enorme perro de 7 cabezas, que abriendo continuamente sus anchas gargantas, hiere los aires con los más espantosos aullidos. Este monstruo es el Pecado, hijo sin madre, salido de la mente de Satanás; en su poder se encuentran las llaves del Infierno. La otra criatura es un fantasma que carece de sustancia y miembros, negro como la noche, fiera como las furias, terrible como el infierno, agita en sus manos un espantoso dardo, su cabeza al parecer asemeja a una corona real. Este monstruo es Muerte, hija de Satanás y Pecado.

Luego que el hombre se hizo culpable, la Muerte y Pecado construyeron un sólido y largo camino sobre el abismo. Su inflamada boca recibió pacientemente un puente, cuya extraordinaria longitud se extendió desde las orillas del Infierno hasta el más lejano punto de éste. Con auxilio de esta comunicación los espíritus malignos pasan y recorren la tierra para corromper a los hombres.

Y si la morada de los réprobos es tan horrorosa, sus habitantes no lo son menos. Cuando con ronco y lúgubre sonido la infernal trompeta llama a los moradores de las eternas sombras, el Tártaro se estremece en sus negros y profundos abismos; el aire tenebroso responde con prolongados sonidos. Al momento los poderes del abismo corren con precipitados pasos: espantosos y horribles espectros, la muerte habita en sus ojos; algunos con figura humana, tiene los pies de animales feroces y cabellos entrelazados de culebras.

Se observan entre las criaturas: arpías, centauros, esfinges, gorgonas que aullan y devoran hidras, pitones y quimeras que vomitan torrentes de llamas; miles de monstruos extraordinarios y horribles, confundidos entre ellos, se colocan a la derecha e izquierda de su monarca. Sentado en medio de ellos, tiene en la mano un cetro tosco y pesado; su soberbia frente se encuentra armada de largos cuernos.

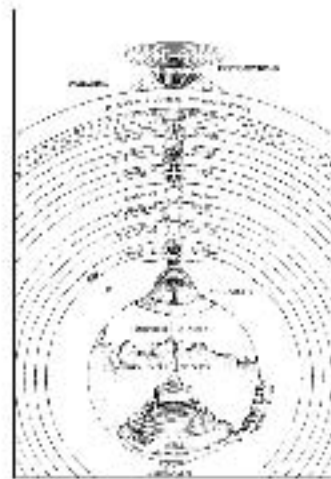


Fig. 100 Representación del Universo como se entendía en la Edad Media.

Una horrible majestad retratada en su feroz semblante, acrecienta el terror y redobla su orgullo. Su mirada, tal como un funesto cometa, brilla con el fuego de los venenos de que están hinchados sus ojos. Una barba larga, espesa y encrespada cae sobre su velludo pecho, su boca, de las que se desprenden gotas de sangre impura, se abre como un basto abismo, y exhala un corrompido y venenoso aliento envuelto en torbellinos de llamas y betunes. Al eco de su voz terrible el abismo tiembla, Cerbero calla aterrado, la hidra enmudece, el Cocito detiene el curso de sus aguas.

Dante¹² coloca la boca del infierno debajo de Jerusalén y la forma de éste es semejante, a un coro puesto al revés, formado por nueve círculos, y en cada uno de ellos los condenados son sometidos a distintas penas según la gravedad de los pecados. El espacio que se encuentra entre la puerta del Infierno y el río Aqueronte, se divide en 2 partes: en la primera están las almas de todos aquellos que vivieron sin reputación; en la segunda los niños muertos antes del bautizo, cuyas sombras arrojan continuos gritos.

A continuación describo brevemente los 9 círculos del Infierno, según Dante:

CÍRCULO 1

El círculo más externo del infierno es el Limbo, donde irán los *paganos virtuosos* y los no bautizados. Este espacio está conformado por un castillo rodeado de 7 muros denominado la *mansión de los justos*. Si no eres cristiano esto es lo mejor a lo que puedes optar.

CÍRCULO 2

Los lujuriosos y las personas utilizan el amor para bien propio. Aquí las almas son juzgadas por Minos y sumergidas en un gran torbellino incesante que los agobia en la eternidad y los mantiene en la soledad absoluta.

¹² Dante Alighieri (1265 -1321) poeta italiano. Autor de *La Divina Comedia*, obra fundamental en la transición del pensamiento medieval al renacentista.

CÍRCULO 3

Los glotones, soberbios y envidiosos. Su castigo es estar en el fango azotados por una fuerte lluvia *La Tormenta* y desollados por un cerbero de tres cabezas *El Cancerbero*.

CÍRCULO 4

Los pródigos y avaros. Condenados a chocar y mofarse unos con otros, arrastrados por enormes peso. En este círculo los clérigos, papas y cardenales están cubiertos por un manantial de aguas oscuras que generan un pantano.

CÍRCULO 5

Los orgullosos, los herejes, los libres pensadores y los materialistas viven en la ciudad de *Dite* (Plutón), conformada por el quinto y sexto círculo, a su entrada hay una gran puerta que forma parte de una muralla de hierro. En este punto, rodeando la ciudad, está la laguna Estigia, terriblemente fétida. Todo lo que queda dentro de ella está reservado para los que ejercen la maldad verdadera.



Fig. 101 *Dante and the Three Kingdoms*, Domenico di Michelino, Museo dell'Opera del Duomo, Florencia, 1465.

CÍRCULO 6

Los herejes. Aquellos que persisten voluntariamente en ignorar o contradecir los dogmas y la autoridad de la Iglesia pasarán su eternidad metidos en sepulcros de fuego.

CÍRCULO 7

Los violentos. El séptimo círculo está vigilado por el minotauro, dividido por tres círculos llenos de piedra y rodeados por un gran río de sangre. A partir de este espacio cada círculo empieza a tener divisiones que albergan una pena en particular.

Primer recinto: Los violentos. Su suplicio: el Minotauro. El centauro Nesopasa a Dante a través del Flegetón.

Segundo recinto: Los violentos contra sí mismos: los suicidas, los disipadores.

Tercer recinto: Los violentos contra Dios, contra la naturaleza y contra la sociedad.

CÍRCULO 8

Los fraudulentos, aduladores, corruptos, ladrones, falsos profetas, etc. Aquí son sometidos a terribles torturas. Comprenden diez fosas:

Primera fosa: Donde van a parar rufianes y seductores.

Segunda fosa: Reservada para los aduladores y los cortesanos.

Tercera fosa: Los simoníacos.

Cuarta fosa: Los adivinos.

Quinta fosa: Los que trafican con la Justicia, están sumergidos en agua hirviendo.

Sexta fosa: Los hipócritas, soportan capas de plomo dorado.

Séptima fosa: Los ladrones, padecerán mordidos por serpientes.

Octava fosa: Los consejeros, hechos llamas.

Novena fosa: Los escandalosos, cismáticos y herejes, todos ellos acuchillados.

Décima fosa: Los charlatanes y falsarios, les espera la lepra.

CÍRCULO 9

Los traidores. Según Dante, el peor pecado posible es la traición. En el noveno círculo y último, están los gigantes, masas brutales e inertes que son sepultados en la tierra, confundidos con torres. Dentro de él hay un pozo de cuatro zonas distintas oprimidas por hielos gruesos, en el se encuentra el constructor de la torre de Babel que impidió al mundo hablar la misma lengua. En el centro de la tierra, entre hielos que envuelven las sombras, está Lucifer con medio cuerpo fuera de la superficie glacial, masticando a Judas como juguete de plástico. Comprende cuatro recintos.

Primer recinto: La Caína, donde moran los traidores a sus parientes.

Segundo recinto: La Antenora, en los que están los traidores a su patria. Suplicio por el hielo.

Tercer recinto: La Ptolomea, reservado a los traidores a sus amigos y huéspedes.

Cuarto recinto: La Judesca, donde pasarán la eternidad traidores a sus bienhechores como Judas y Lucifer.



Fig. 102 *Lo Imperador del doloroso regno da Mezzo il Petto uscia fuor della ghiaccia, Inferno Canto 34, Jonh Flamax: The Illustrations for Dante's Divine Comedy, Jonh Flamax, 1794.*

DEMONOCRACÍA

*El gobierno de los demonios o la influencia in-
mediata entre ellos...*

Al igual que la selección de escenario, la jerarquización de los personajes será fundamental en la aplicación al plano gráfico. Para hacerlo a continuación analizaré la demonocracia, las jerarquías y las legiones.

Al mandar Satán a diablos y hombres pecadores, se debe pensar en un gobierno, que en efecto Satán posee. En cuanto tiene poder, tiene imperio/reino. De acuerdo con esto, existen entonces cuatro factores principales:

Territoriales: el Infierno y la Tierra.

Poblacionales: demonios y pecadores.

Culturales: invenciones, descubrimientos, teorías, obras de arte, etc.

De conciencia: inexistentes en el Imperio.

En base a ello, se creía que el Infierno tenía toda una escala jerárquica tomada de la organización existente en el medievo; se creó así una Corte Infernal, ordenada en jerarquías y por atributos determinados. La primera clasificación se conoce en 1467, y se ordena de la siguiente manera:

Demonios del destino.

Trasgos.

Íncubos y Súcubos.

Ejércitos u hordas que se desplazan.

Demonios domésticos.

Drudes.

Demonios nacidos de la unión con seres humanos.

Demonios engañosos.

Demonios que atacan a los santos.

Demonios que inducen a las viejas a ir al Aquelarre.

En 1589 se efectúa una nueva clasificación, de acuerdo a los siete pecados capitales con sus respectivos diablos instigadores:



Fig. 103 Maometto all'Inferno, Giovanni da Modena, Basilica di San Petronio, 1410.

Soberbia: Lucifer.

Avaricia: Mammón.

Ira: Satanás.

Lujuria: Asmodeo.

Gula: Beelzebú.

Envidia: Leviathan.

Pereza: Belphegor.

Una tercera división en 1608, se relaciona con los elementos naturales:

Demonios de las capas superiores del aire o del fuego; que jamás entran en contacto con los seres humanos.

Demonios de las capas inferiores del aire; que provocan las tormentas y otros fenómenos atmosféricos devastadores.

Demonios terrestres; que tientan a los hombres y viven en los bosques, las cuevas y los campos.

Demonios del agua; de naturaleza femenina y causantes de las muertes de los peces y ahogados, y también de los naufragios.

Demonios subterráneos; que originan los terremotos, las erupciones volcánicas, socavan los cimientos de las casas y vigilan los tesoros enterrados.

Demonios de las tinieblas o nocturnos; que evitan la luz del día, son negros y malvados, por lo que vale evitarlos.

A esto hay que agregar dos categorías:

Cinco demonios terrestres, que apresan a los seres humanos.

Cinco demonios infernales, que evitan la luz del día.

En 1613 se conoce un detalle de varios diablos con sus respectivos atributos, y los santos que han resistido a sus ataques:

Primera jerarquía:

Beelzebú (Altivez) - San Francisco.
Leviathan (Creencias anti-religiosas)
- San Pedro.
Asmodeo (Lujuria) - San Juan.
Baalberith (Asesinato y blasfemia)
- San Bernabé.
Astaroth (Pereza y vanidad)
- San Bartolomé.
Verrin (Impaciencia) - Santo Domingo.
Gresil (Impureza y suciedad)
- San Bernardo.
Sonnilon (Odio) - San Esteban.

Segunda jerarquía

Karo (In compasión) - San Vicente.
Camal (Lujuria)
- San Juan Evangelista.
Clavel (Pobreza) - San Martín.
Rosal (Sensualidad) - San Basilio.
Soplador (Desobediencia)
- San Bernardo.

Tercera jerarquía

Belial (Arrogancia)
- San Francisco de Paula.
Olivier (Ferocidad y codicia)
- San Lorenzo.
Juvart (Multilocación corporal)
- Desconocido.

Wierius^{13*} y muchos autores demonómanos, muy prácticos en el íntimo conocimiento de los infiernos, han descubierto que entre ellos se gobierna como en este mundo; que hay príncipes, nobles, plebeyos, etc. Han tenido también la ventaja de haber podido contar el número de demonios, y distinguir sus empleos, sus dignidades y su poder.

Otra clasificación, en 1801, establece poderes y dominios:

Mammón: Príncipe de los seductores.
Asmodeo: Príncipe de las venganzas viles.
Satanás: Príncipe de brujas y brujos.
Pitio: Príncipe de los espíritus mentirosos.
Belial: Príncipe de las injusticias y los fraudes.
Merihem: Príncipe de los espíritus pestilentes.
Abaddón: Príncipe de la guerra.
Astaroth: Príncipe de acusadores e inquisidores.

Según el *Grigorium Verum* nos indican que la jerarquía es la siguiente:

Primer nivel:

Satanás

Segundo nivel:

Beelzebú, Lucifer y Astaroth

Tercer nivel:

Lucifugo, Satanachia, Agaliareth, Fleuterry, Sargatanas, Nebirus, Mii-
rion, Belial y Anagaton.

13 Johann Weyer, alias Wier, Wierus, Piscinarius, llamado también Johannes, médico holandés, ocultista y demonólogo, discípulo y seguidor de Heinrich Cornelius Agrippa. El estuvo entre los primeros en publicar tratados en contra la persecución de brujas. Su trabajo más influyente fue *De Praestigiis Daemonum et Incantationibus C.a. Venificiis* (En las Ilusiones de los Demonios y en Hechizos y Venenos, 1563). Su trabajo incluye *Pseudomonarchia Daemonum* (El falso reino de los demonios), un apéndice a *De Praestigiis Daemonum* (1577).

Cuarto nivel:

Lucifugo que controla directamente a:

- Bael, Agares y Marbas.

Satanachia que controla directamente a:

- Pruslas, Arimon y Barbatos.

Agaliareth que controla directamente a:

- Buer, Gustatan y Botis.

Fleuretty que controla directamente a:

- Bathin, Purean y Abigar.

Sargatanas que controla directamente a:

- Loray, Balefar y Foran.

Nebirus que controla directamente a:

- Ayperos, Nuberus y Blayabolas.

Otras fuentes indican que es:

Primer nivel:

Satanás

Segundo nivel:

Beelzebú controla directamente a:

- Adirael, Agares, Arimon, Arimos, Los Golab, Bael, Barbatos, Marbas, Pruslas, Los Chaidiel, Ukobac, Nergal, Ascaroth.

Lucifer controla directamente a:

- Abigar, Agarea, Agalarieth, Guseyn, Botis, Buer, Bathym, Miirion, Purean.

Astaroth controla directamente a:

- Anagaton, Ayperos, Foran, Loray, Nuberus, Blayabolas, Los Gamchicoth, Balefar.

Tercer nivel:

Paymon controla directamente a:

- Abalan.

Baal controla directamente a:

- Harab-Serapel.

Balphegor controla directamente a:

- Los Tagaririm.

Duma controla directamente a:

- Dalkiel.

Sargatanas controla directamente a:

- Forau.

Lilith controla directamente a:

- Los gamaliel.

Lucifogo controla directamente a:

- Los ocultadores.

Satachia controla directamente a:

- Aamón.

Leonardo controla directamente a:

- Mullin.

Hoo-Para-Kraat controla directamente a:

- Aiwas.

Belial controla directamente a:

- Philothanus, Nahema, Los malvados, Adramelech, Los Samael.

Según Wierus se compone de un emperador que es Beelzebú, de 7 reyes, que reinan en los 4 puntos cardinales, y son Bael, Pursan, Byleth, Paymon, Belial Asmoday y Zapan, de 23 duques asaber: Agares, Busas, Gusano, Batymh, Eligor, Valefar, Zepar, Sytry, Bune, Berith, Astaroth, Vepar, Chas, Pricel, Muros, Alocer; de 13 marqueses: Lamon, Loruy, Naberus, Farreas, Rieve, Marchacias, Sabnac, Gamigyn, Arias, Andras, Androalf, Cimeres, Fénix; de 10 condes: Barbatos, Botis, Morux, Ipes, Furfur, Raym, Halfas, Vine, Decaridia, Zalcos; de 11 presidentes: Marbas, Buer, Glasialabolas, Forcas, Malfus, Gaap, Caim, Volac, Oze, Amy, Haagenty; de muchos caballeros, como Furcas, Brifons, etc.



Fig. 104 Ilustración de *El Paraíso Perdido*, John Marti, 1825.

La clasificación más completa es la difundida por Wierius en su *Sanctum Regnum*, en el cual se detallan los nombres y los cargos del *Gotha infernal*, el *Libro de Oro* de la nobleza demoníaca, y además la *Guía Oficial de los Altos Cargos del Estado del Diablo y de los Caballeros del Orden de la Mosca*. Según los demonólogos, Satán ya no es el soberano del Infierno, ahora ha quedado reducido a ser el *Jefe del Partido de Oposición*, ha sido destronado por Beelzebú, manda en su lugar, y debe reinar hasta el final de los siglos. El hecho es que apenas suena el nombre de Satán, repitiéndose en cambio los del partido dominante. Es como si los partidos opuestos se hubieran repartido el dominio del mundo y de los hombres, asumiendo Beelzebú el patronato de la superstición y Satán el de la razón.

Wierus ha hecho el inventario de la monarquía de Satanás con los nombres y apellidos de setenta y dos príncipes y de 7 405 920 diablos. A las creencias más santas la superstición las ha adulterado para siempre.

He aquí el estado actual del gobierno infernal:

Príncipes y grandes dignatarios: Beelzebú, jefe supremo del imperio del infierno, fundador de la orden de las moscas. Satanás, príncipe destronado, jefe del partido de oposición. Eurinomo, príncipe de la muerte y gran cruz de la orden de la mosca. Moloch, príncipe del país de las lágrimas, gran cruz de la orden. Plutón, príncipe de fuego, también gran cruz del orden y gobernador de las regiones inflamadas. Leonardo, gran señor de los sábados, caballero de la mosca. Balberito, gran pontífice, dueño de las alianzas. Proserpina, archidialesa, soberana princesa de los espíritus malignos.

Cuerpo de ministros del despacho: Adrameleck, gran casiller, gran cruz del orden de la mosca. Astaroth, tesorero general, caballero de la mosca. Nergal, jefe de la policía secreta. Baal, general en jefe de los ejércitos infernales, gran cruz de la orden de la mosca. Leviathan, gran almirante, caballero de la mosca.

Embajadores: Belphegor, embajador en Francia; Manmon, en Inglaterra; Belial, en Italia; Rimmon, en Rusia; Thamuz, en España; Hutgin, en Turquía, y Martinet, en Suiza.

Justicia: Lucifer, justicia mayor, caballero de la mosca. Alastor, ejecutor de las sentencias.

Casa de los príncipes: Verdelet, maestro de ceremonias, jefe de los eunucos del harem. Chamoos, gran chambelán, caballero de la mosca. Melchor, tesorero pagador. Nisroth, jefe de la cocina. Behemoo, asistente mayor. Dagon, gran panadero. Mullin, primer ayuda de cámara.

Gastos secretos: Robals, director de teatros. Asmodeo, superintendente de las casa de juego. Nibas, gran farsante burlesco. Antecristo, charlatán y nigromantito. Boguet, le llaman el *mono de Dios*.

Esta corte tiene también sus representantes en la Tierra, que son aquellos que en su nombre, persiguen a los desdichados mortales. Sus mandatarios son innumerables, pero cada uno de ellos tiene la misión particular de oponerse a los pasos de las víctimas que se les señalan.



Fig.105 *Bad Government Vices* Ambrogio Lorenzetti, 1338-9.

JERARQUÍAS POR COROS

Dios creó nueve Coros de ángeles: Serafines, Querubines, Tronos, Dominaciones, Principados, Virtudes, Potestades, Arcángeles y Ángeles, propiamente dichos. Toda esta celeste milicia era pura y jamás inducida al mal. Algunos no obstante, se dejaron tentar por el pecado ...¹⁴

El brujo Agrippa¹⁵ dice que había tantos ángeles malvados como buenos, que había nueve jerarquías de los buenos y nueve de los malos, a cuyo cargo estaban la repartición de las penas eternas entre las pobres almas pecadoras.

Los curiosos instruidos de todo lo que concierne a las cosas del Infierno, afirman que solo pueden llevar el título de príncipes y señores los demonios que antes fueron Querubines o Serafines. Las dignidades, los honores, cargos y los gobiernos les pertenecen de derecho. Los que han sido Arcángeles llenan los empleos públicos. Nada pretenden los que tan solo han sido Ángeles.



Fig. 105 *I Dannati*, Luca Signorelli, Capella San Brizio, Italia, 1499-1505.

¹⁴ *De occulta philosophia libri tres* (1531), Agrippa von Nettesheim, Cornelius.

¹⁵ Agrippa von Nettesheim, Cornelius (1486 - 1535). Médico, abogado, teólogo y mago. En su obra principal, *De occulta philosophia libri tres* (1531), recogió todo el conocimiento medieval sobre magia, astrología, alquimia, medicina y filosofía natural y lo respaldó teóricamente.

SEGUNDO CORO

Serafines - Querubines - Tronos

Son los Ángeles Caídos, que sirven como consejeros Infernales.

Serafines: Abigor, Abaddon, Abaddon, Asmodeus, Astaroth, Leviathan, Samael, Sem-yazza.

Querubines: Azazel, Balberith, Beelzebú, BEQA, Lauviah, Lucifer, Marou, Salikotal.

Tronos: Focalor, Forneas, Gressil, Murmur, Nelchael, Prufas, Raum, Sonneillon, Verrine.

TERCER CORO

Dominaciones - Virtudes y Potencias

Ángeles Caídos que trabajan como gobernadores infernales.

Dominaciones: Balaam, Marchosias, Nilaihah, Oeillet, Paimon, Rosier.

Virtudes: Agares, Barbatos, Barbiel, Belial, Pusron, Sealiah, Senciner, Uzziel, Fenix.

Potestades: Amy, Beleth, Bileto, Carnivean, Carreau, Gaab, Goap, Procell, Walt.

CUARTO CORO

Principados - Arcángeles - Ángeles

Ángeles Caídos, que sirven de mensajeros infernales.

Principados: Belphegor, Deadwords, Imamah, Nisroch, Nithael, Verrier.

Arcángeles: Ananael, Basasael, Mephistopheles, Rimmon, Rumjal, Sarfael, Zagiél.

Ángeles: Arakiba, Araquel, Araxiel, Arioch, Armans, Asael, Asbeel, Astoreth, Caim, Iuvar.



Fig. 106 Their summons called, from every band and squared regiment, by place or choice the worthiest, Paradise Lost, Gustave Doré, 1866.

OTROS ÁNGELES CAÍDOS

Abbadona, Adirael, Amudiel, Ananael, Anane, Araziel, Armers, Asbeel, Atarculph, Asael/Azael, Azaradel, Azazael, Akibeel/Azibeel, Azkeel, Azza, Badariel, Barakel, Baraqel, Batarel, Batraal/Batarjal, Busasejal, Chobaliel, Crocell, Crystoffer, Dagon, Danel/Daniel, Ertael/Ertrael, Exael, Ezeqeel, Flauros, Gadreel, Gurson, Hakael, Hosampsich, Iomuel, Kasdaya, Jeqon, Jetrel, Junier, Kasbeel, Kasdaye, Kokabel, Lehahiah, Mammon, Moloch, Mulciber, Olivier, Omiel, Orus, Ouza, Peneme, Penemue, Perrier, Phenex, Rabdos, Rahab, Ramuel, Salamiel, Regent, Rimmon, Rugziel, Sameveel, Samsavee/ Samsawi/ Sansapeel, Saraknyal. Sariel, Seriel, Shaftiel, Shamsiel, Simapesiel, Tabaet, Tamiel, Thammuz, Thausael, Traumiél, Tiril, Tumaél, Turael, Turel, Urakabameel, Usiel, Uval, Xaphon, Yomyael, Zavebe, Zefón.



Fig. 107 Hell at last, yawning, received them whole, Paradise Lost, Gustav Doré, 1866.

LEGIONES

Otra división importante que se encuentra dentro del Infierno son las legiones o ejércitos infernales. Sus fuerzas se componen de 6,666 legiones y cada legión de 6, 666 demonios, lo que hace subir su número a 44, 435, 556 a cuyo frente se encuentran 72 jefes, incluso este número se cree que es mucho más elevado. Este sistema se basa en las legiones romanas, que dominaban gran parte de Europa y Asia, en los tiempos en que empezaron a aparecer los primeros cristianos. Entre los principales jefes y su número de legiones encontramos a:



Fig. 108 Satan and his Legions Hurling Defiance Toward the Vault of Heaven, James Barry, 1792-1794.

Abigor: 60 Legiones.	Eligor: 60 Legiones.	Paimon; 200 Legiones.
Agares: 31 Legiones.	Estolas: 26 Legiones.	Pruffas: 26 Legiones.
Ammon: 40 Legiones.	Fenix: 20 Legiones.	Pursan: 22 Legiones.
Alocerio: 36 Legiones.	Flauros: 20 Legiones.	Raum: 30 Legiones.
Amducias: 29 Legiones.	Focalor: 30 Legiones.	Romwe: 19 Legiones.
Amy: 36 Legiones.	Foras: 29 Legiones.	Sabnac: 50 Legiones.
Andrialfo: 30 Legiones.	Forneus: 29 Legiones.	Shax: 30 Legiones.
Asmodeo: 72 Legiones.	Furgas: 20 Legiones.	Uval: 37 Legiones.
Ayperos: 36 Legiones.	Furfur: 26 Legiones.	Valfar: 36 Legiones.
Bael: 76 Legiones.	Gaab: 60 Legiones.	Vapula: 36 Legiones.
Barbatos: 30 Legiones.	Gomory: 26 Legiones.	Vepar: 29 Legiones.
Bathym: 30 Legiones.	Gusoino: 45 Legiones.	Vinio: 19 Legiones.
Belial: 80 Legiones.	Haagenti: 33 Legiones.	Volac: 30 Legiones.
Beleth: 85 Legiones.	Haborimo: 26 Legiones.	Walt: 36 Legiones.
Berito: 26 Legiones.	Halfas: 26 Legiones.	Zagam: 30 Legiones.
Bileto: 80 Legiones.	Ipes: 36 Legiones.	Zephar: 28 Legiones.
Bitru: 60 Legiones.	Loray: 30 Legiones.	
Buer: 50 Legiones.	Malfas: 40 Legiones.	
Bune: 30 Legiones.	Marbas: 36 Legiones.	
Caacrinolas: 36 Legiones.	Marchosias: 30 Legiones.	
Caraba: 30 Legiones.	Morax: 36 Legiones.	
Caym: 30 Legiones.	Nabero: 19 Legiones.	
Cerbero: 19 Legiones.	Orias: 30 Legiones.	
Crocell: 48 Legiones.	Orobas: 20 Legiones.	
Decarabia: 30 Legiones.	Otis: 60 Legiones.	



Sapítulo IV

*... sobre las alturas de la
nubes subiré, y seré semejante
al Altísimo. (Is. 14, 14)*





Fig. 109 Proceso del desarrollo de la ilustración.

A través de los capítulos anteriores se han revisado conceptos, figuras, términos y más; en éste procederé a utilizar lo recopilado para concluir con la propuesta de realización de la Novela Gráfica titulada *e*. Partiendo de lo visto en el capítulo 2, a continuación planteo en qué se basa mi proyecto:

La Novela Gráfica es una versión *madura* del cómic, a este término se le define como: *Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector*¹, la novela sigue exactamente los mismos preceptos, aunado a ciertas cualidades por excelencia de la misma: historia autoconclusiva, de tema adulto en formato de lujo. Recordando que es una evolución natural, un movimiento que trata de conferir al cómic como una disciplina artística *adulta*.

Aunque la mayoría de los expertos, consideran al comic como un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental, surgida paralelamente a la evolución de la prensa, como primer medio de comunicación de masas, ello lo delimitaría en tanto fuera reproducido por medios mecánicos y difundido masivamente, relacionando directamente su origen con el de la caricatura y la imprenta. Sin embargo, ejemplos de esto los podemos encontrar cientos e incluso miles de años antes. Podríamos decir que desde las pinturas rupestres, pintadas en las grutas de Francia, Italia, Argelia o China pueden ser consideradas como tal, ya que relatan historias mediante imágenes. Mas refinados los son, las pinturas Egipcia y Griega, los pergaminos japoneses, La columna Trajana, los códices prehispánicos, los tapices y vidrieras de la Edad Media, etcétera, ya que contienen una increíble riqueza escondida entre el inmenso catálogo de obras similares.

¹ Scott Mccloud,

Recordando que la Novela Gráfica: *Es un movimiento, no una forma, de tal manera que podemos hacer referencia a la historia de ésta, pero no se debe de aplicar la clasificación de manera retroactiva, ya que no se gana nada al tratar de definirlo o medirlo*, me permito retomar, a partir de los ejemplos anteriores, una forma de presentación no como se pensaría en formato de comic, si no, en un soporte en base a los Tapices, Códices o bien al más moderno: el Poster, enfocado a un grupo de personas de ciertos conocimientos, edad y profesión, digamos un grupo selecto. Por las características de la misma, se opta por un estilo que seguirán las ilustraciones de tipo oscuro.

Habrán elementos secundarios en las representaciones, como objetos, fondos, atuendos y referencias, sin embargo, éstos no estarán decorados en abundancia, sino de corte sencillo para resaltar los personajes y situaciones, todo esto respondiendo a la necesidad del guión. A continuación describiré las diferentes etapas por las cuales realicé la propuesta de la Novela Gráfica *e*.

MATERIALES

El paso siguiente es la elección del material y soporte con el que se plasmarán las imágenes. En este caso, los principales materiales que elegí fueron:

Papel Guarro Super Alfa de 350 grs.
Acuarelas Winstor & Newton.
Oro de 23k.

La elección de dichos materiales responde a las cualidades que cada uno posee. Por ejemplo, el papel Guarro lo elegí de algodón con un gramaje alto para que pudiese tolerar más la humedad; al ser la acuarela una técnica cuyo disolvente es el agua, el algodón del papel y el gramaje ayudan a que el agua se absorba con mayor facilidad y con la superposición de capas y transparencias, muy útiles al representar algunas transiciones en la imagen, que puede lograr la técnica, el papel no se rompa o arrugue al punto de no recuperar su forma original.

El formato original de las ilustraciones las dicta el tamaño del pliego del Guarro (70 x 112 cm), pues estas dimensiones se adaptan al formato buscado. Ya que las dimensiones permitirán trabajar varias figuras de tamaño pequeño; además que detalles como ojos o manos de los personajes no se perderán y serán distinguibles.

Otros materiales utilizados fueron:

Libretas y pedacearía de papel Bond, Albanelene, Fabriano y Guarro para bocetaje, lápices de diferentes calidades (los HB y los 2B fueron ideales para el trazo, pues si hay un error o una línea que ya no sirva y solo cree confusión pueden ser fácilmente borradas), pinceles de distintos grosores y calidades (planos, redondos, brochas, etc.) para poder darle diferentes texturas a la imagen y para trabajar elementos pequeños, esponjas, cutter y mascarilla líquida.



Fig. 110 Ejemplo de los materiales usados en la ilustración.

GUIÓN

HISTORIA APÓCRIFA: *EL LIBRO DE LOS INFIERNOS: "E"*.

Para realizar cualquier trabajo de ilustración hay que conocer e involucrarse con el tema, que en este caso es una historia totalmente original (formada en base a lo visto en el capítulo 3). Partiendo de la lectura y posterior familiarización y reconocimiento del carácter y perfil de cada personaje principal, se logra un mayor acercamiento entre como lucirán y sus características anímicas, es decir, que su físico represente dureza, delicadeza o decaimiento. El siguiente punto es el tema, que por supuesto determinará las acciones elegidas para ser representadas en la ilustración.

El Libro de los Infiernos se constituye de 3 Libros (capítulos), relatos pequeños que son básicamente narraciones *bíblicas*, los cuales explican el origen de los seres y eventos acontecidos a lo largo de la historia del Infierno. Cabe señalar que dicho libro apócrifo está especialmente escrito para este proyecto.

A continuación se reproduce íntegramente el *Libro I* a representar gráficamente:

PRIMER LIBRO DEL INFIERNO

Creación

En el Principio creó Dios los cielos, y las tinieblas estaban sobre la faz del Abismo.

Y dijo Dios: Sea la luz, y fue la luz momento en que todos los ángeles entraron en existencia en un solo momento.

Y creó Dios la expansión que por nombre llevo Cielo y al abismo nombro Infierno.

Y creó Dios al hombre a su imagen y semejanza a imagen de Dios lo creó, a su imagen hombre y mujer creó.

Mas hombre y mujer nunca hallaron armonía, la mujer se rebeló ante el hombre y marchó del huerto del Edén.

Entonces el hombre buscó entre toda bestia alguien con quien emparejarse pero no la encontró.

Y del fruto de su relación las hembras parieron a monstruos que pecaron contra todo pájaro del cielo, contra los peces del mar y las bestias de la tierra.

Entonces Dios prendió a los unicornios, dragones, quimeras y demás aberraciones y los arrojó al Abismo.

Primer Reino

Y llegó al abismo la primera mujer de Adán, que por nombre tuvo Lilith, que en el vientre llevaba a Baal, Behemoth y Leviathan, que engendraron junto con su madre a cientos de *lilin*; súcubos que engendraron con sus hermanos y padres a espectros, fantasmas, demonios y espíritus poblando la tierra infernal.

Y sucedió que Baal se levantó contra Asmodeo, Behemoth y Leviathan, y los derrotó, se alzó entre sus hermanos e hijos, y proclamase único soberano del Abismo, el cual llamó Infierno. Surgió así el Primer Reino.

Segundo Reino

Y los ángeles que no guardaron dignidad, abandonaron su propio hogar.

Y entonces descendieron del Reino de los Cielos, y llevaban a Belial por líder, llegaron los insurrectos al reino de demonios.

Y tomaron para sí el reino de Baal, que fue derrotado y expulsado a la región norte del Infierno, conocida como Tártaro, lugar de traidores y prisioneros, de hielo como fuego y lugar maldito entre los malditos, no así Lilith que recibió con los brazos abiertos a los nuevos soberanos, y propició el perdón de sus hijos.

Durante este tiempo las primeras ciudades se fundaron y la Capital Infernal llevó por nombre Pandemonium y su rey fue Belial.

Tercer Reino

Después hubo una gran batalla en los Cielos: Satanás y sus ángeles lucharon contra Miguel; y luchaban Satanás y sus ángeles; pero no prevalecieron, ni se halló lugar para ellos en el Cielo. Y descendieron un tercio total de los habitantes que eran 130 000 000.

Y fueron recibidos por Belial, con algarabía y festejos, poniendo a su disposición tierras tan enormes como alcanzara su vista, para que las gobernasen. Entonces los recién llegados pagaron sus atenciones, arrebatándole el Reino y erigieron a Satanás como gobernante.

Satanás en el trono, lleno de ira contra el Creador, se propuso hacer guerra contra el Cielo. Para disuadirlo el Todopoderoso abrió las fauces del Infierno, le dio las almas pecadoras y por empresa su castigo, hasta el fin de los tiempos, en que resucitarían para el Juicio Final.

Nombró gobernantes a Beelzebú, Lucifer y Astaroth y éstos nombraron a Lucifugo, Paimón, Baal, Satanachia, Agaliareth, Fleuretty, Sargatanas, Nebirus, Miirion, Belial, Duma, Satachia, Leonardo, Anagaton y Lilith a que pregonaran a toda criatura en el Infierno su tarea, y ellos eligieron a Bael, Agares, Marbas, Pruslas, Arimon, Barbatos, Buer, Gustatan, Botis, Bathin, Purean, Abigar, Loray, Balefar, Foran, Ayperos, Nuberus y Blayabolas para que lo ayudasen en su tarea.

Tiempo después los Grigori y sus hijos los nephilim, descendieron de la gracia a las tierras de humo y fuego. Expulsados por el diluvio descendieron.

Y gustosos aceptaron por monarca a Satanás y refinaron su Reino. Y todos revelaron secretos a su igual. Y el conocimiento fue grande y general por todos los confines del reino de Satanás. Pero hay del poderoso amo que su pueblo renegó y olvidó la empresa de hacer guerra con el Cielo.

Fin del primer libro del Infierno.

SEGUNDO LIBRO DEL INFIERNO

Imperio

Y a Satanás se le permitió hacer guerra contra el Cielo y sus santos y vencerlos. Más no cumplió con su tarea y fracasó.

Y a su regreso, derrotado y humillado, lo aprendieron, lo derrocaron, y fue arrojado al abismo en Abbadón. Finalizando el Tercer Reino y con esto el surgimiento del Imperio.

Después de esto Beelzebú se hizo emperador y fundó la Orden de la Mosca.

Y nombró príncipes y grandes dignatarios a Eurinomo, Príncipe de la Muerte y Gran Cruz de la Orden de la Mosca. Moloch, Príncipe del País de las Lágrimas, Gran Cruz de la Orden. Plutón, Príncipe de Fuego, también Gran Cruz de la Orden y gobernador de las regiones inflamadas. Leonardo, Gran Señor de los Sábados, Caballero de la Mosca. Balberito, Gran Pontífice, Dueño de las Alianzas. Proserpina, Archidiabla, Soberana Princesa de los Espíritus Malignos.

Adrameleck, Gran Casiller, Gran Cruz del Orden de la Mosca.

Astaroth, Tesorero General, Caballero de la Mosca. Nergal, Jefe de la Policía Secreta. Baal, General en Jefe de los Ejércitos Infernales, Gran Cruz de la Orden de la Mosca. Leviathan, Gran Almirante, Caballero de la Mosca. Justicia Lucifer, Justicia Mayor, Caballero de la Mosca. Alastor, Ejecutor de las Sentencias.

Y son 7 reyes: Paimón rey de Tártaro, Baal rey Gehenna, Zagam rey de Sheol, Bileto rey de Hades, Belial rey de Helheim, Pursan rey de Abbadón y Samael rey de Yahannam.

Beelzebú abandonó la idea de una nueva invasión. Estableció oligarquía entre Dios y él.

Y los Cielos mandaron a Apolión. Junto con sus huestes, como Virrey y embajador al cuidado de los intereses celestiales, postrado en Abbadón, cambio nombre a Moloch, gobernó los abismos profundos, convirtiéndose en guardián eterno de Satanás.

Mas no todos se sintieron satisfechos con lo dado, grupos inconformes con el gobierno surgieron, antiguos colaboradores de Satanás de ahí surgieron.

Entre ellos, Paimón general de Satanás, a los sublevados guío, tratando de establecer nueva monarquía con su líder a la cabeza.

Y el Imperio presentó batalla a Paimón; y trabándose el combate Paimón fue derrotado.

Y huyeron al Tártaro región tan poco prospera que, Beelzebú le dio para que gobernasen.

Oyendo los Grigori de la rebelión de Paimón, lideraron guerra contra Sheol, derrocando a su rey y nombrando Pontífice a Azazael.

Entonces marchó el Emperador Beelzebú con sus legiones contra los Grigori, provocando gran guerra, pelearon pues, los Grigori y vencieron haciendo gran mortandad a sus enemigos.

Y el Emperador cedió el Sheol a los Grigori a cambio de servirle y suministrar el manna.

Así dividido en tres naciones bajo el auspicio del Imperio, el Infierno quedó.

Fin del segundo libro.

VIÑETAS

El formato que elegí para plasmar la ilustración, es un rectángulo en posición vertical (dado por el propio soporte: papel Guarro de 70cm. x 112 cm.) En el cual, tracé los puntos en relación a la proporción áurea.² Con el fin de ubicar el centro del sustrato.

Para poder colocar los elementos iniciales de la composición. Primero dividiré el rectángulo en 4 puntos: A, B, C y D, estos a su vez multiplicados por el número de oro:

AB X .618

AC X .618

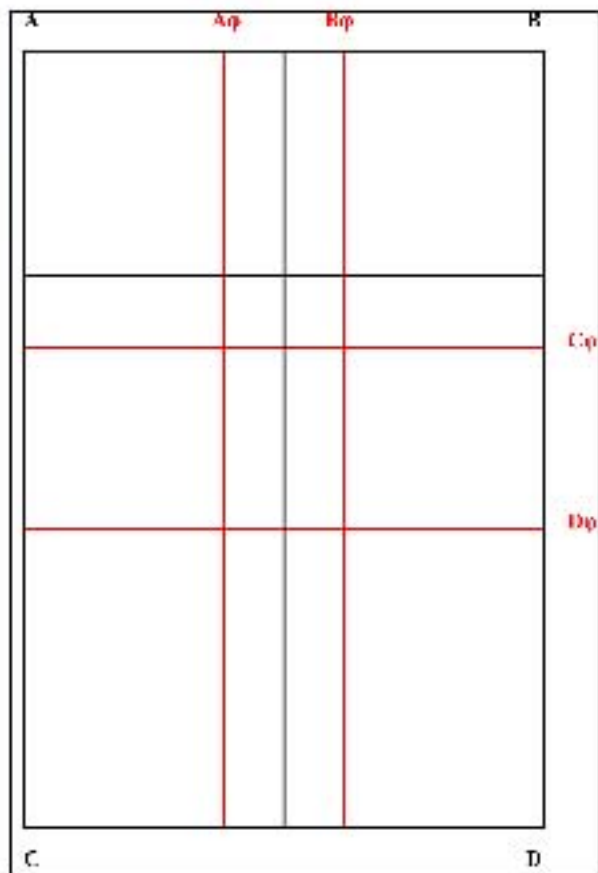


Fig. 111 Puntos trazados en relación a la proporción áurea.

Quedando la división tal como se muestra en la figura 111, será subdividida en:

Aφ X .618

Bφ X .618

Cφ X .618

Dφ X .618

Puntos áureos que servirán como apoyo posteriormente.

Así pues, queda lista la estructura básica, la que da claramente una división en forma de cruz, por lo que procederé a dividir el espacio restante para obtener partes iguales, esto a partir de tirar las líneas correspondientes entre los puntos simétricos, repitiéndose éstos en cada uno de ellos (fig. 112), produciendo así una red formal.

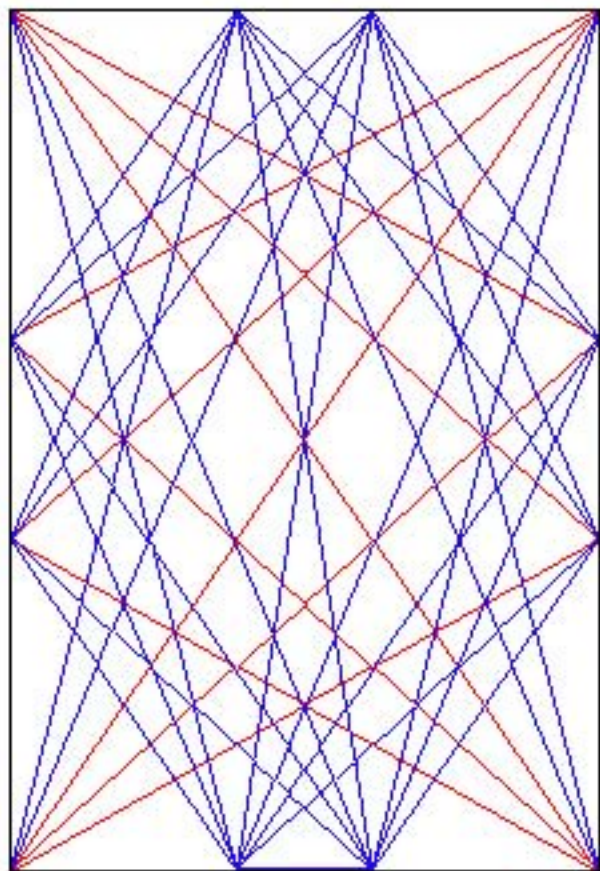


Fig. 112 Red formada a partir de los puntos áureos.

² El esquema estructural de la composición está fundamentado por el punto áureo (elemento básico para la composición, formal e informal) y formas geométricas.

Teniendo la red formada, procedí a trazar la estructura geométrica (fig. 113), realizada a partir del análisis de varias propuestas, consultadas y hechas anteriormente para su evaluación y posterior selección (figuras 114 a 121).

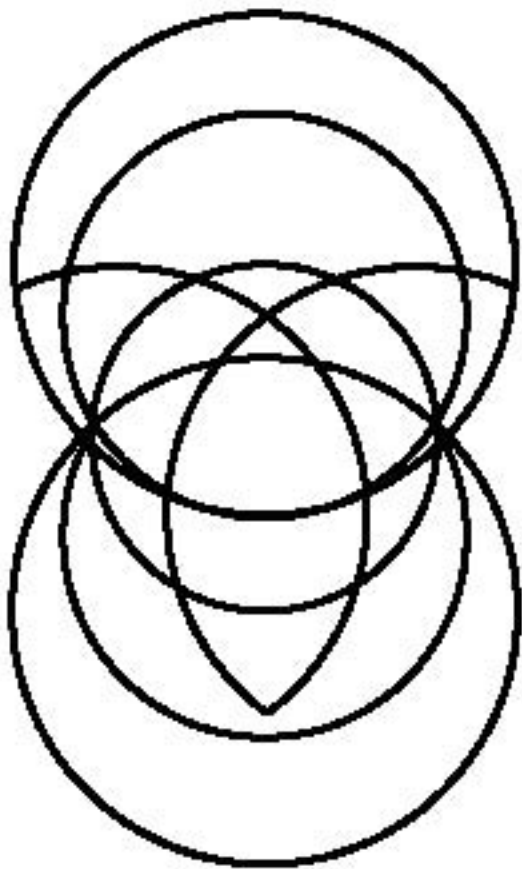


Fig. 113 Reticula final.

Eligí una estructura base formada por un círculo central, cuyo centro es el punto áureo situado entre $\phi A1$ y $\phi B2$, base de un par de círculos mayor entrecruzados entre sí. Dando un espacio delimitado, en el cual trazaré la figura principal: la triqueta: *Símbolo temprano de la Trinidad. Cada círculo tiene su propio centro, por lo cual están completos en sí mismos; al mismo tiempo cada uno tiene una gran porción en común con los demás círculos, aunque solo la parte central está cubierta por los tres círculos. En esa porción hay un nuevo centro que es el corazón verdadero de la figura.*^{3*}

3 * The Book of Signs, Rudolph Koch

Se le conoce también por ser un símbolo satánico, entre otros significados, se dice compuesto por el triple 6.

Para finalizar trazaré un par de círculos extras, esto con el fin de formar, junto con los círculos mayores, dos medias lunas. De esta manera ha quedado delimitada el área de trabajo, en la cual se observan algunas formaciones tales como: la triqueta, medias Lunas, pentagramas y figuras piramidales, símbolos del mal o símbolos satánicos (según el catolicismo moderno), etc.

El formato creado me dará, los espacios que contendrán las respectivas ilustraciones que necesito. Para esto es indispensable que defina las áreas a trabajar. Para empezar dividiré el plano en dos grandes partes: Cielo e Infierno.



Fig. 114 Opus Medico-Chymicum, Matthaus Merian, 1618.



Fig. 115 Vaughan Sculp, Theatrum chemicum britannicum, Elias Ashmole, 1652.

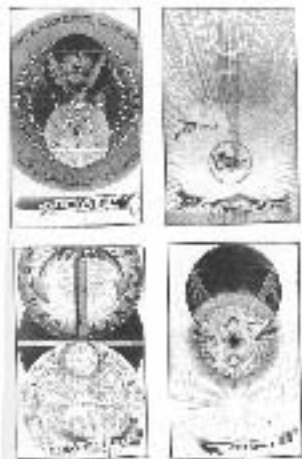


Fig. 116 Portadas de las obras teosóficas de
Jacon Böhme, 1682.

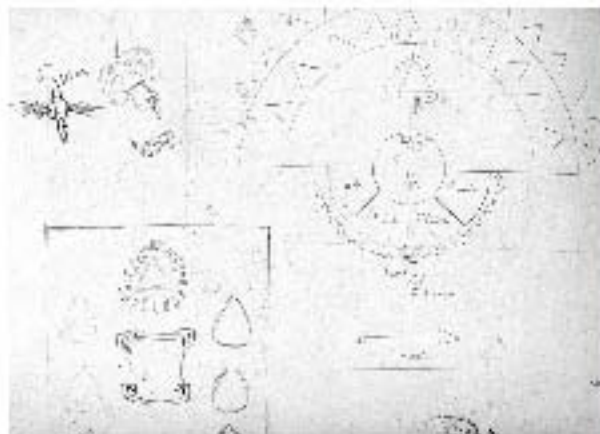


Fig. 119 Propuestas de viñetas, bocetos.

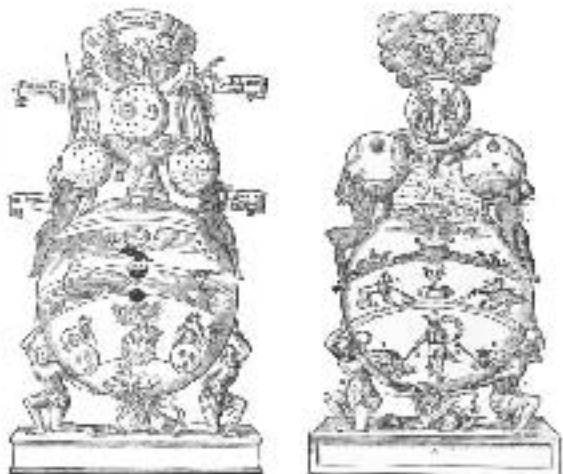


Fig. 117 Commentariorum alchymia, Andreas Libavius, 1606.

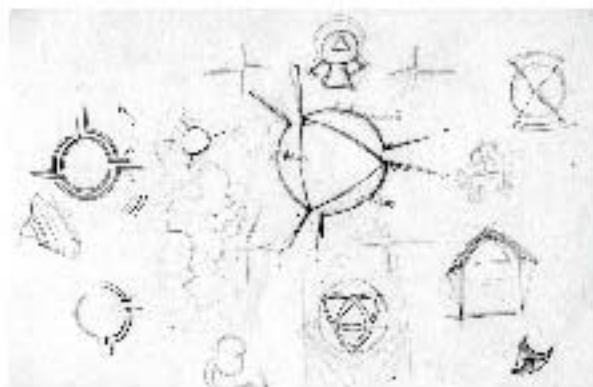


Fig. 120 Propuestas de viñetas, bocetos.

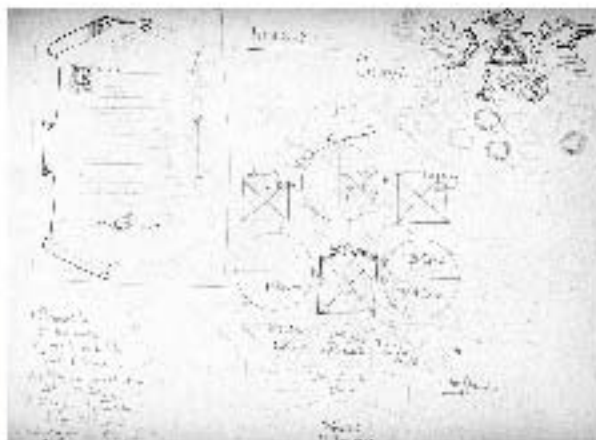


Fig. 118 Propuestas de viñetas, bocetos.



Fig. 121 Propuestas de viñetas, bocetos.

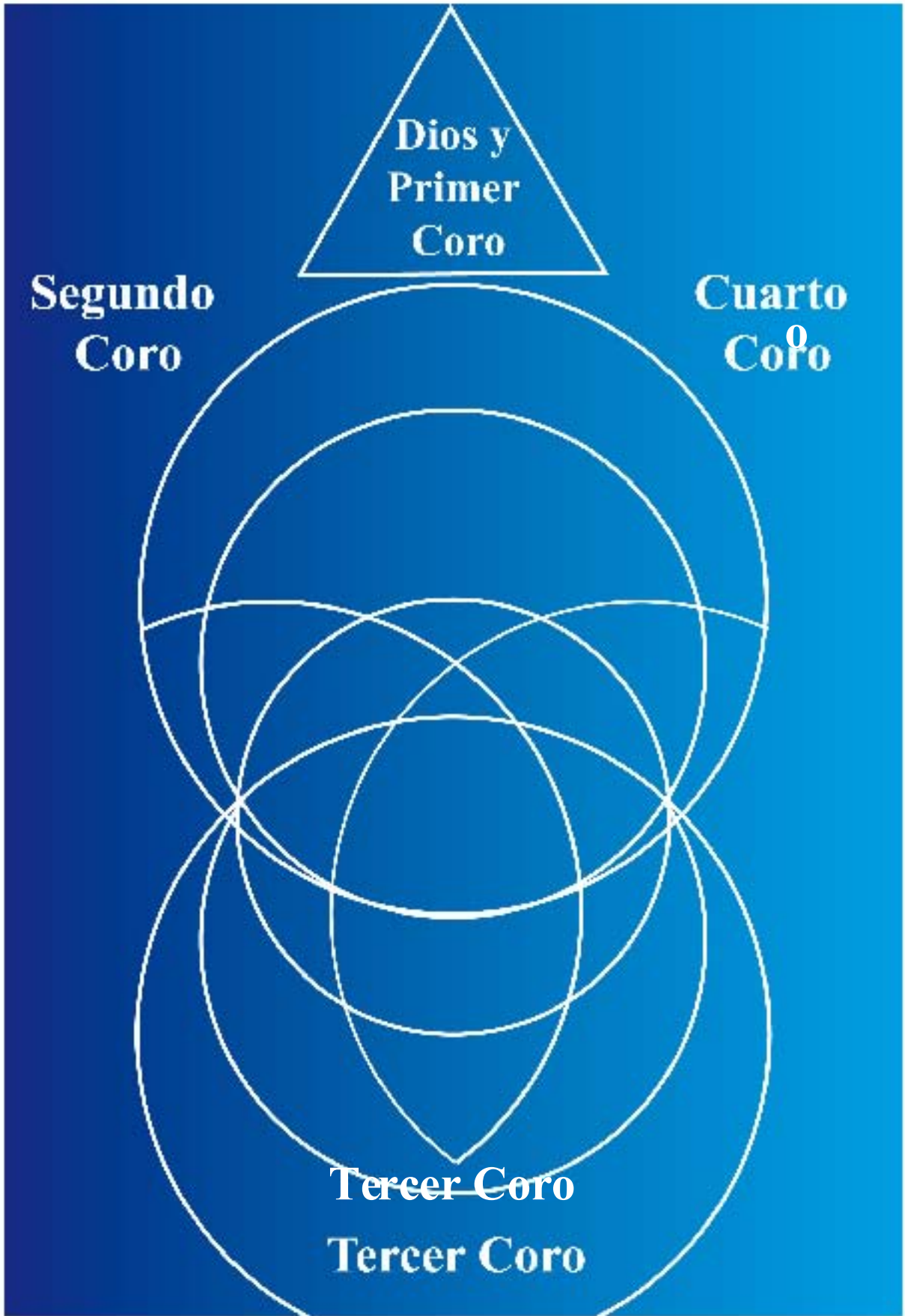
La mayor parte del Cielo esta situado en el exterior de la figura central, solamente una viñeta esta contenida por esta, por lo que la dividido en 4 planos:

Dios y primer Coro.

Segundo Coro.

Tercer Coro.

Cuarto Coro.



Por su parte el Infierno se divide en 10 grandes zonas:

Creación.

La influencia del hombre.

La influencia del Cielo.

Caídas.

Primer Reino.











Segundo Reino.

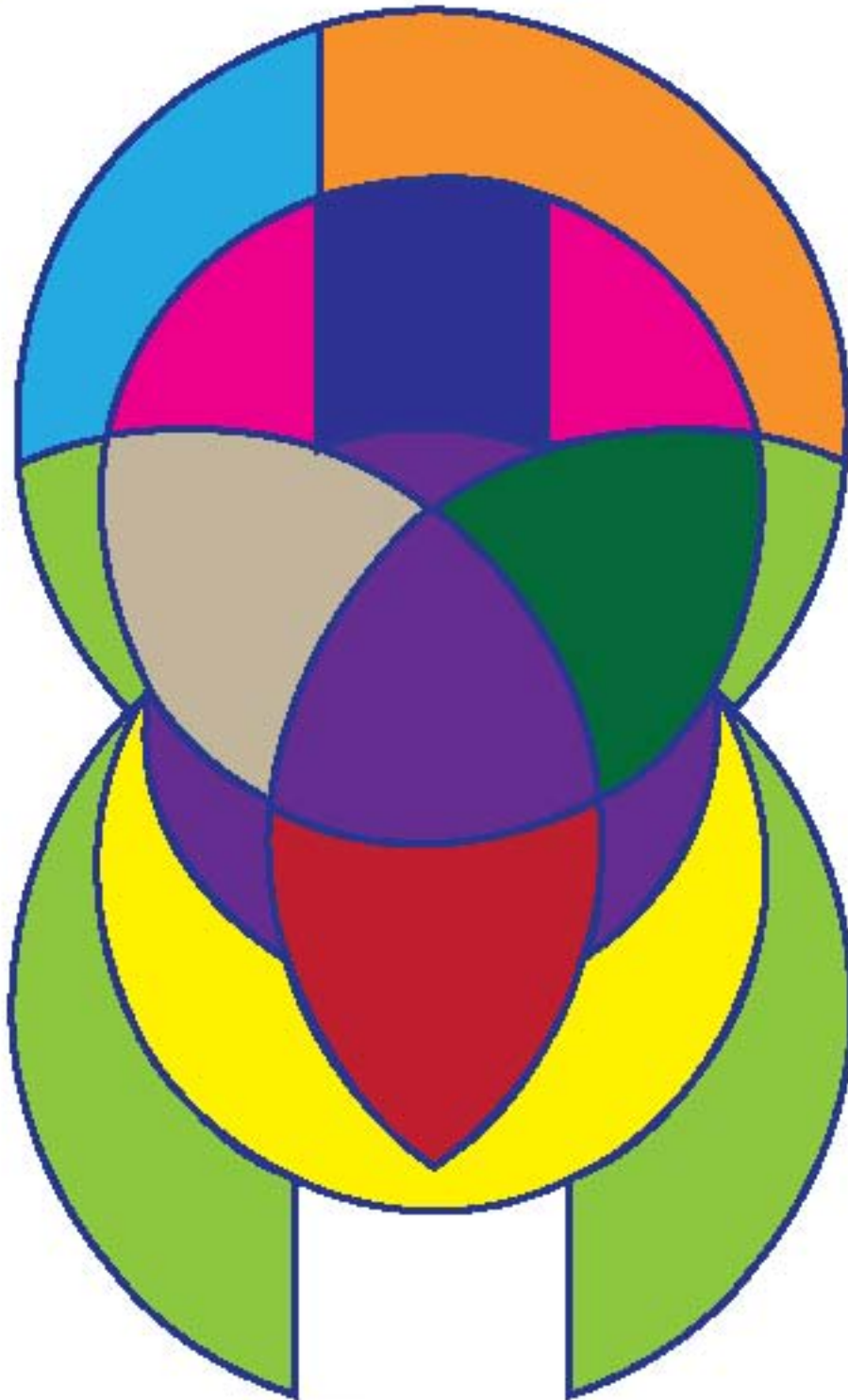
Tercer Reino.

Refundación.

Mapa.

Primer Gran Imperio.

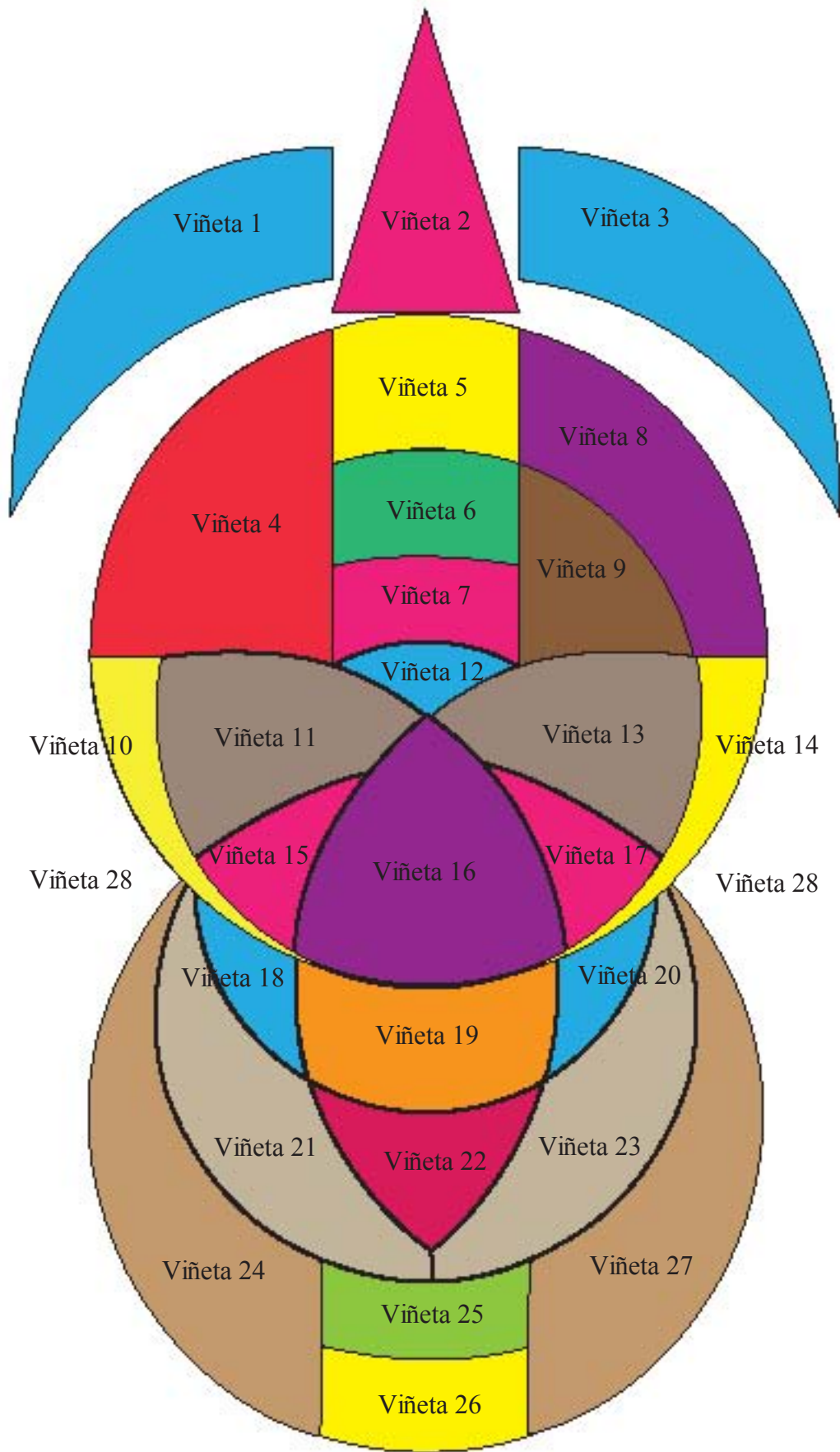
- | | |
|--|--|
|  Creación |  Segundo Reino |
|  La influencia del hombre |  Tercer Reino |
|  La influencia del Cielo |  Refundación |
|  Caídas |  Mapa |
|  Primer Reino |  Gran Imperio |



Hecha la segmentación por zonas, la dividiré por sectores, obteniendo un total de 28 viñetas.

El formato presenta una composición formal, basada en principios de simetría, donde intervienen cálculos matemáticos y geométricos, de esta manera el orden y dirección de los elementos está regida por estas formas y divisiones del formato.

Definido el espacio, ha quedado lista la primera etapa; en el siguiente apartado describiré los siguientes pasos realizados para entrar de lleno al desarrollo de las ilustraciones: bocetos, selección de imágenes y finalmente la ilustración.





DESARROLLO DE ILUSTRACIONES

Antes de empezar el desarrollo de las ilustraciones, hay que tomar en cuenta que para ilustrar este tipo de historias en las que intervienen personajes y situaciones míticas, hubo una documentación relativa al tema, previa y durante el proceso, por medio de fotografías, dibujos, videos, pinturas, grabados, etc., que sirven de apoyo visual para la elaboración de los personajes y su posterior representación en el escenario.

En base a ello tendré en cuenta ciertos parámetros (para la composición final) que me ayudarán durante el proceso de ilustración:

Elección de encuadre:

- Las ilustraciones más representativas, en su encuadre central deberán llevar de una u otra forma una estructura piramidal.
- En su mayoría los planos que utilizaré serán el close up y full shot, aun así, si se requiere, buscaré los mejores planos para intuir el movimiento y/o posiciones que requiera el personaje.

Elección de imagen:

- El nivel de representación (iconicidad) y/o estilo con que realizaré las ilustraciones, partirá de una media, amparada con un enfoque realista y reforzado con un poderoso dibujo, sin perder detalle en elementos claves dentro de la narración.
- El tres y sus múltiplos, serán una constante, ya sea en los personajes, encuadres o cualquier otro elemento dentro de la ilustración.
- Los estilos y detalle en la ilustración, según el segmento elegido, serán mas llamativos conforme la historia avance.

- En cuanto a las vestimentas, aunque basadas en la mitología cristiana y judía antigua y lo que lo circunda, no lo estará tanto, si bien tendrán ciertos rasgos, no las respetaré completamente.

Elección de palabra:

- Aunque no haré uso de este recurso dentro de la ilustración, de ser necesarios ocuparán ciertos espacios ya sea a manera decorativa o a manera de complemento de la imagen por medio de espacios de narración.

Elección de flujo:

- La lectura final, se hará de arriba abajo, de izquierda a derecha.
- Al ser una historia cronológica, dividida en partes diferentes entre sí, efectuaré la explicación siguiendo el orden de aparición de los párrafos en el guión, así es más fácil observar el desarrollo de cada uno de ellos.

La realización de bocetos esquemáticos es muy importante, ya que ayudan a visualizar el contenido de la ilustración, si bien ésta no será la imagen definitiva, da una visión más clara de la estructura y cómo empezará a aplicarse la composición, con el fin de que los elementos no luzcan como si estuvieran dispuestos al azar, pero que tampoco se vean forzados en las viñetas, es decir que estén acordes al formato o estructura seleccionada.

Una vez planteados los parámetros y precisadas las escenas a ilustrar, la dinámica que seguiré es representar los momentos más relevantes, que ayuden a contar la historia. Así pues, reconociendo los párrafos en las 28 viñetas correspondientes, la distribución ha quedado de la siguiente manera:

- Viñeta 1: Segundo Coro:
Conciladores.
- Viñeta 2: Dios Creador y
Primer Coro.
- Viñeta 3: Cuarto Coro:
Mensajeros.
- Viñeta 4: Creación de la luz / ángeles y
el Infierno.
- Viñeta 5: El pecado Original
Adán, Eva, la serpiente y
el árbol de la vida y la
muerte / conocimiento.
- Viñeta 6: Descenso de Lilith y los primeros
habitantes del Infierno.
- Viñeta 7: Primer Gran Rey del Infierno:
Baal.
- Viñeta 8: Descenso de las bestias.
- Viñeta 9: La tentación de los Grigori y
el diluvio universal.
- Viñeta 10: Primera Caída.
- Viñeta 11: Segundo Gran Rey del Infierno:
Belial y expulsión de Baal.
- Viñeta 12: Primer ser tetramorfo: Águila.
- Viñeta 13: Refundación del Tercer Reino.
- Viñeta 14: Tercera Caída.
- Viñeta 15: Destierro y fundación del Reino
de Paimón.
- Viñeta 16: Gran Imperio.
- Viñeta 17: Creación de la Patria Grigori.
- Viñeta 18: Segundo ser tetramorfo: Ángel.
- Viñeta 19: Puertas del Infierno.
- Viñeta 20: Tercer ser tetramorfo: León.
- Viñeta 21: Provincias del Infierno parte 1:
Helheim, Abbadón, Tártaro.
- Viñeta 22: Tercer Gran Rey del Infierno:
Coronación de Satanás.
- Viñeta 23: Provincias del Infierno parte 2:
Hades, Sheol y Yahannam.
- Viñeta 24: Segunda Caída.
- Viñeta 25: Provincias del Infierno parte 3:
Capital de Gehenna:
Pandemonium.
- Viñeta 26: Tercer Coro:
Gobernadores.
- Viñeta 27: Tercera Caída.
- Viñeta 28: Ornamentación.

A pesar de la gran cantidad de elementos, estos forman una unidad y a su vez resaltan por sí solos. Cuenta con características muy particulares y diferentes entre sí, los cuales daré por medio de contrastes, ritmo y dirección de cada componente de la ilustración. Haciendo que el centro de interés de las imágenes converja y se perciba hacia la parte central, a pesar de no estar ahí gráficamente.

COLOR

Es importante tener contraste en tamaño, posición, color, textura, etc., en cada uno de los elementos dentro de la ilustración los cuales ayudan a aumentar la variedad visual dentro de la composición.

En cuanto a los colores al hacer uso de ellos las sensaciones y ambientes adquieren mayor relieve, llenos de formas y espacios, objetivan a los sujetos, provocando que el espectador sea más conciente de la forma física, expresan disposición de ánimos, los tonos y modelados pueden conferir profundidad. Además es cierto, que las cualidades del color seguirán atrayendo con más facilidad que el blanco y negro. No vivimos en un mundo blanco y negro, por lo que el color siempre parecerá muy real a primera vista.



Fig. 122 Acuarela aplicada en la ilustración.

En el Cielo y el mundo terrenal solo usaré colores *primitivos*, basados en los encontrados en la pintura rupestre: morado, marrón amarillo, marrón rojizo, los cuales, usaré según el grado de humanidad o demonidad de los personajes.



Fig. 123 Acuarelas usadas en la ilustración.

Conforme avanza el relato, el uso de color se hará mas frecuente y variado por lo que recurriré a una amplia gama de tonos que abarcan los primarios así como sus análogos, se juega con los contrastes de tonalidades calidas y frías, (que abarcan colores amarillos, naranjas y rojos, así como azules, verdes y morados, respectivamente) para así, generar contrastes de temperatura, claridad, oscuridad, texturas, etc., lo que permite que resalten cada una de las formas, en armonía y unidad unos con otros.

Cabe destacar, que el uso del negro fue reducido, lo sustituí, prácticamente con colores fríos que permiten oscurecer el color sin ser tan agresivos: el verde, cuando se pretende ensombrecer sólo un poco el color; el azul, para intensificarlo un poco más; y el morado, para que se oscurezca aún más, lo más próximo al negro. En el caso de su aplicación utilizaré tinta china.

La aplicación del color la realizaré por medio de la acuarela, antiguo medio artístico de técnica flexible que genera una amplia gama de efectos visuales, por lo que resulta ideal para la representación gráfica que quiero lograr.

Los fondos serán totalmente ocupados por oro, sobrexaltando el mal gusto y exceso que caracteriza a los demonios. Mientras tanto los carriles que dejan la separación entre viñetas serán cubiertos con plata, metal noble y clave dentro de la protección contra el mal, que fungira como protector y encierro de estas huestes demoniacas.

Mientras tanto cabe destacar que la zona destinada a contener el *mapa Infernal* existe un humor que se desplaza alrededor de todas y cada una de los reinos, de color iridiscente, esto es el *manna*.



Fig. 124 Aplicación de la plata en los carriles.

PROPUESTA GRÁFICA

Una vez establecido los lineamientos de los elementos básicos del diseño, la organización perceptual y las figuras retóricas más simbólicas, a continuación detallaré el desarrollo de las ilustraciones, partiendo de la elección del segmento y la composición adoptada para la viñeta, además de hacer un breve resumen de la historia y las influencias que llevaron a su creación.

El resultado fue el siguiente:

VIÑETA 1:
SEGUNDO CORO: CONCILIADORES.

Y dijo Dios: Sea la luz, y fue la luz momento en que todos los ángeles entraron en existencia en un solo momento.

Objetivo: Representar las 3 jerarquías que forman el segundo Coro.



Fig. 125 Segundo Coro.

Por ser los encargados de los asuntos del Reino de los Cielos, se encuentran localizados en la parte superior del lado derecho de Dios (viñeta 2).



Fig. 126 Serafines, Ábside de Santa Maria d'Àneu, Maestro de Pedret, Siglo XII.

Por orden jerárquico se desplazan de derecha a izquierda en forma angular, formando la parte derecha del triángulo central del Cielo (Dios, primer, segundo y cuarto Coro).

Teniendo en cuenta que entre mas cercanos a Dios, los ángeles son menos comprensibles a la razón de los mortales y *arden* mas intensamente, traté de dotarlos lo menos posible de rasgos humanos y colores cálidos, haciendo referencia a su *ardor* a tal punto de quedar envueltos en llamas.

Justamente las llamas inspiraron la realización de los nimbos, compuestos por tres líneas, asemejan *llamas*, que sobresalen de ellos.

En cuanto a sus rasgos mas representativos me basé en las siguientes descripciones:

Serafines: Rodean el trono de Dios y están en constante alabanza, se encuentran en el más alto plano celestial, el primero de los *nueve coros*. Tienen la peculiaridad de poseer tres pares de alas, según el cristianismo. Su primer par de alas tapa su rostro, pues solo Dios tiene derecho a contemplar tanta belleza. Con el segundo par de alas vuelan y el tercero cubre sus pies pues simbolizan así la eterna humildad y amor debido solo a Dios (fig 126).

Al ser la jerarquía de las 3 más cercana a Dios, se despojó de su humanidad, reduciendo sus rasgos a solo 3 pares de alas tal como se observa en la fig. 127.



Fig. 127 Boceto de Serafines.

Querubines: Se consideran los guardianes de la Gloria de Dios. Su principal tarea es cantar alabanzas a Dios, pero también tienen gran conocimiento en el saber oculto, por lo cual obtienen la responsabilidad de conducir el Merkabah.

En el período del Renacimiento se representaban como ángeles infantiles parecidos a bebés (fig. 128).



Fig. 128 La Madonna Sistina, Raffaello sanzio, 1512-1514.

Para esta jerarquía conservé el rostro infantil, apenas sugiriéndolo e integrándolo a las alas de fuego.



Fig. 129 Boceto de Querubín.

Tronos: Categoría dirigida directamente por el Creador, sostienen su Trono (de ahí su nombre) y están tan llenos de la Gracia Divina, que por medio de ellos Dios decreta sus disposiciones, haciéndolos con la tarea de disponer de los Juicios Divinos. Es decir realizan o satisfacen la Justicia Divina del señor.

En el Apocalipsis, los Tronos serían lo que San Juan describe como *las cuatro bestias*: el toro, el águila, el león y el hombre (fig. 130). Poseen tres pares de alas, cubiertos de ojos. Más adelante los analizaré con mayor detalle.



Fig. 130 The Vision of Ezekiel, Raffaello Sanzio, 1518.

Cabe señalar que para su representación opté el colocar todas las cabezas juntas, haciendo evidentes los rasgos que distinguen un rostro del otro (fig. 131).



Fig. 131 Boceto de Tronos.

VIÑETA 2:

DIOS CREADOR Y PRIMER CORO.

En el Principio creó Dios los cielos, y las tinieblas estaban sobre la faz del Abismo.

Y dijo Dios: Sea la luz, y fue la luz momento en que todos los ángeles entraron en existencia en un solo momento.

Y creó Dios la expansión que por nombre llevo Cielo y al abismo nombro Infierno.

Objetivo: Representar a Dios Creador y las jerarquías que conforman el primer Coro.



Fig. 132 Dios Creador.

En esta viñeta aparece como figura principal Dios, acercándome un poco al modelo de Miguel Ángel (Capilla Sixtina) y mas aún al de William Blake (fig. 133), en ambas obras tenemos un Dios anciano pero de temple firme, musculoso, rodeado de luz y/o ángeles mientras extiende su brazo.



Fig. 133 Ancient of Days, William Blake, 1794.

Tomando en cuenta estas características para elaborar un boceto final (fig. 134), decidí ubicarla al centro del soporte en la parte superior, convirtiéndola en la figura principal. Acercándose a las profundidades, hincado con el brazo izquierdo extendido señala, anuncia y enjuicia con la mano la creación del Abismo, mientras en la mano derecha contiene a manera de cetro al Sol, primer objeto de culto, astro principal y creador de la vida. El cual nos recuerda la forma primitiva y verdadera de Dios: *la fuente del conjunto de la existencia*, además de relacionarlo con los llamados agujeros blanco⁴.

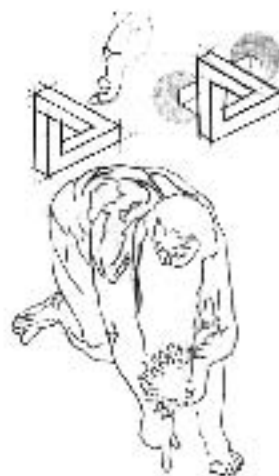


Fig. 134 Boceto de Dios Creador.

⁴ Región finita del espacio-tiempo, visible como objeto celeste con tal densidad que deforma el espacio pero que, a diferencia de los agujeros negros, deja escapar materia y energía en lugar de absorberla.

Justamente basándome en este último concepto, daré una idea mas universal de la figura de Dios por medio de sus colores, tomando en cuenta como base de la paleta *los pilares de la creación*⁵ (fig. 135).

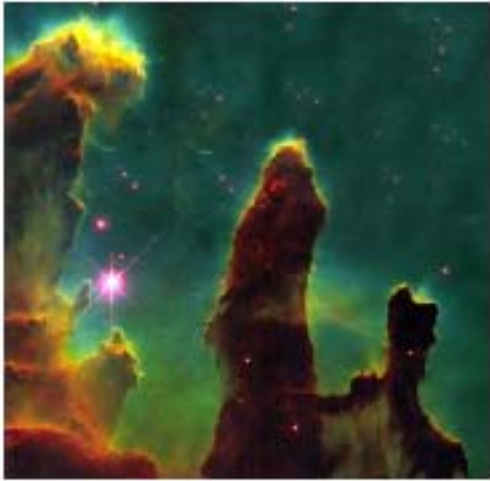


Fig. 135 Los pilares de la creación.

La figura resultante después del proceso (fig. 134), es a su vez coronada por un triángulo tripartido e infinito, aunque en un principio podría remitirnos al misterio de la *Santísima Trinidad*: Padre, Hijo y Espíritu Santo (fig. 136), más bien se refiere a el primer Coro: invisible al igual que intangible, la expresión cariñosa de la *f fuente del conjunto de la existencia*, materia y energía oscura⁶ que se mueve a través del Universo regulando sus funciones, invisible ante el ojo humano, dividida en 3 jerarquías tenemos a:

Presencias: Son los compañeros de la *f fuente del conjunto de la existencia*. Formados por un resplandor dorado, se encuentran en constante equilibrio, armonía y sincronización dentro del mismo Creador.

⁵ También conocida como la nebulosa Águila. Es un cúmulo estelar abierto, tan denso que en cuyo interior se forman estrellas.

⁶ Materia y energía hipotéticas de composición desconocida presentes en todo el Universo, cuya existencia puede inferirse a partir de los efectos gravitacionales que causa en la materia visible y el campo que expande el espacio.

Celestiales: Encargados de mantener las conexiones entre el pensamiento y la sabiduría Divina, al igual que su manifestación en los reino físicos. Están formados por un resplandor plateado de luz.



Fig. 136 Sylva Philosophorum, Manuscrito del siglo XVII, Cornelium Petraeus.

Iluminaciones: Comprende a los ángeles de forma física mas alta. Mantienen y logran las emulaciones de luz y Sabiduría Divina a través de los reinos físicos en los cuales están presentes. Aparecen como seres de luz iridiscente.

Las 3 jerarquías se encuentran dentro de un mismo triángulo (fig. 137), las cuales son representadas por el color de su respectivo brillo: oro, plata e iridiscente.

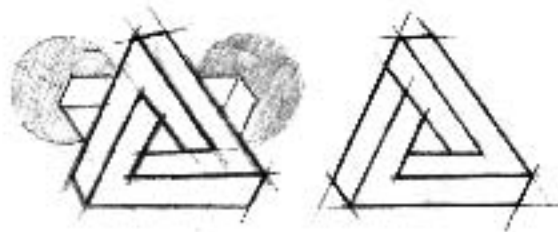


Fig. 137 Primer Coro.

VIÑETA 3:
CUARTO CORO: MENSAJEROS.

Y dijo Dios: Sea la luz, y fue la luz momento en que todos los ángeles entraron en existencia en un solo momento.

Objetivo: Representar las 3 jerarquías que forman el cuarto Coro.



Fig. 138 Cuarto Coro.

Del lado izquierdo de Dios, en la parte superior, por orden jerárquico se desplazan de izquierda a derecha en forma angular, siendo la parte izquierda que corresponde al triángulo celestial.

Los nimbos se presentan de frente, de una forma tradicional, con un círculo dorado alrededor de la cabeza.

Por ser los encargados de los asuntos de la Tierra, son los que mas conservan rasgos humanos:

Principados: Guardianes y administradores de diferentes sistemas de gobierno, conducen espiritualmente a enormes grupos de personas, traen consigo las Leyes de Dios lo cual les da autoridad sobre las otras esferas. Sus símbolos son el cetro, la cruz, y la espada.



Fig. 139 Mercury, Hendrick Goltzius, 1611.

Opté en basar su forma en el dios griego Hermes (fig. 139), ya que debido a que es la jerarquía mas alta dentro del Coro y su relación cercana a los hombres, los Principados pueden relacionarse directamente con los dioses de la antigüedad.



Fig. 140 Boceto de Principados.

Conservando el casco de Hermes, eliminé los símbolos principales de esta jerarquía, puesto que en otras se repiten (Dominaciones), sustituyéndolos finalmente por pliegos de papel donde llevan escritas las Leyes de Dios.

Arcángeles: Están al servicio directo del Señor para cumplir misiones especiales, comunicadores entre Dios y el hombre, se conocen por trabajar en diversos niveles dentro de las órdenes, pertenecen a menudo a una de las otras jerarquías. Tienen a su cargo la responsabilidad de cuidar el orden en los cuatro puntos cardinales por medio de los Ejércitos Celestiales en su batalla contra el Infierno.



Fig. 141 San Miguel, Guido Reni, 1636.

Sin ir mas lejos tomé las caracterización tradicional de los arcángeles dentro del arte: figuras aladas vestidos a la usanza romana y por lo general armados (fig. 141). Les agregue barba, además de colocar ojos dentro de las alas.



Fig. 142 Boceto Arcángeles.

Ángeles: Los menores de la escala jerárquica, son guardianes, consejeros y acompañantes del hombre. La función de los Ángeles de la Guarda es de protectores personales.



Fig. 143 Ángel, Panteón del Tepeyac, Jonathan Carrillo.

Siendo esta última la jerarquía mas cercana al ser humano, usé la representación mas tradicional del ángel promedio: figura humana con alas y vestimentas blancas, en posición de rezo (fig. 144).



Fig. 144 Boceto Ángeles.

VIÑETA 26:

TERCER CORO: GOBERNADORES.

Y dijo Dios: Sea la luz, y fue la luz momento en que todos los ángeles entraron en existencia en un solo momento.

Objetivo: Representar las 3 jerarquías que forman el tercer Coro.



Fig. 145 Tercer Coro.

En la base de la ilustración, en clara formación triangular se encuentran los ángeles designados a los asuntos del Infierno.

Tratando de humanizar un poco el Coro y debido a que la parte del Señor que mas presencia tiene en el Infierno es la mano poderosa, elegí una representación alquímica: *la mano de lo absoluto* (fig. 146).

Partiendo de diferentes tonalidades de verde como color en sus ropajes y las nubes que los rodean, agregué rasgos únicos en cada una de las jerarquías:

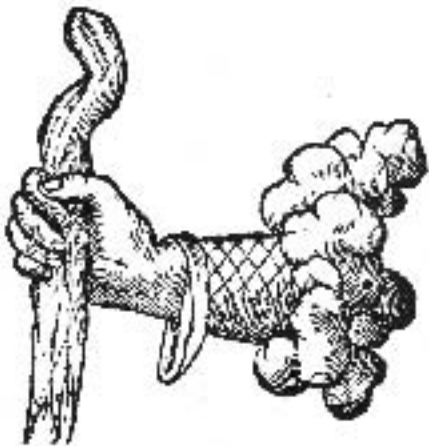


Fig. 146 La mano de lo absoluto.

Dominaciones: Tienen sujetos en su obediencia a las jerarquías de su Coro, haciendo cumplir las ordenes de Dios. Sus símbolos son la espada y el cetro.

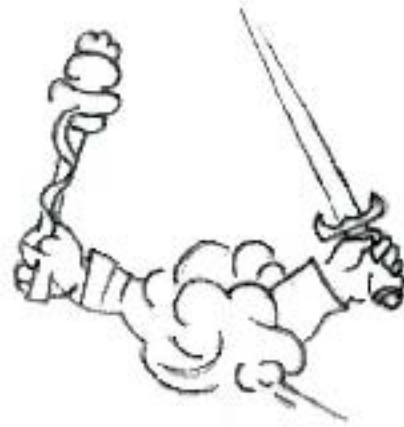


Fig. 147 Boceto Dominaciones.

Virtudes: Mueven cantidades masivas de energía espiritual (manna), manejan cada faceta de la vida infernal: lluvia, nieve, viento, fuego, etc., por medio de prodigios y milagros.



Fig. 148 Boceto Virtudes.

Potestades: Fueron formadas durante la rebelión de BEQA. Son los ángeles más nobles y puros, guerreros tan resueltos que no podrían ser corrompidos. Desde entonces, han sido la primera línea y más importante en la defensa del Cielo contra las hordas diabólicas. Es pues la policía celestial. Su símbolo es una espada llameante.

Al igual que las anteriores jerarquías, su distribución es de forma piramidal, con una excepción: el orden no es de izquierda a derecha, si bien empiezo con la jerarquía mas alta (Dominaciones), las Potestades le siguen no en orden, pero si en importancia en el Infierno, ya que son la mano armada. Por ello su nimbo es de forma hexagonal de *escudo*, adornado de color verde expone su papel de protectores.



Fig. 149 Boceto Potestades.

VIÑETA 5:

EL PECADO ORIGINAL: ADAN, EVA, LA SERPIENTES Y EL ÁRBOL DE LA VIDA Y LA MUERTE / CONOCIMIENTO.

Y creó Dios al hombre a su imagen y semejanza a imagen de Dios lo creó, a su imagen hombre y mujer creó.

Mas hombre y mujer nunca hallaron armonía, la mujer se rebeló ante el hombre y marchó del huerto del Edén.

Entonces el hombre buscó entre toda bestia alguien con quien emparejarse pero no la encontró.

Objetivo: Representar a Adán, Eva, el árbol de la vida y muerte / conocimiento y la serpiente.



Fig. 150 El pecado original.

Escena por excelencia del Génesis de la Sagrada Biblia (fig. 151), presenta la trinidad del Edén: Adán, Eva y el Árbol, este último posteriormente sería sustituido dando pie a una trinidad maldita: hombre, mujer y serpiente.



Fig. 151 The Stanza della Segnatura Ceiling: Adam and Eve, Raffaello Sanzio, 1511.



Fig. 152 Boceto Adan, Eva y árbol.

La viñeta surge directamente de la mano del Dios Creador (viñeta 1) e incluso es coronada por el resplandor de la Creación.

Distribuida nuevamente en posición piramidal, se aprecia en primera instancia del lado derecho se encuentra Adán, en posición de reposo e indiferencia, el cual extiende su mano izquierda hacia uno más de los regalos de Dios: Eva, mientras con su mano derecha sostiene el fruto prohibido.



Fig. 153 Boceto pecado original

Antes de continuar me gustaría aclarar que en esta viñeta, al igual que en la zona, se utilizó solo ciertos colores: marrón amarillo (femenino), marrón rojizo (masculino) y morado (sobrenatural), todos ellos colores primitivos. Por lo que la figura de Adán se compone de marrón rojizo simbolizando su masculinidad.



Fig. 154 Boceto pecado original.

Por su parte Eva se adorna con un marrón amarillo, en posición seductora, tentando a Adán, surge del fruto prohibido, en clara referencia al pecado que se avecina. El fruto que se encuentra detrás, toma la forma de granada, tercera fruta en orden de referencias al fruto prohibido⁷.

⁷ La primera y segunda son la manzana y el higo.



Fig. 155 Boceto Samael.

En forma de serpiente morada, se encuentra el tercer personaje. Conocido como Samael el Negro, se dice que fue el demonio que tentó a Eva en el cuerpo de una serpiente (fig. 155). Se encuentra en posición de intriga y soberbia, feliz por el triunfo que se avecina.

Por último al fondo de la escena se encuentra el *Árbol de la Vida y la Muerte* como el homónimo de Gustav Klimt (fig. 156), de múltiples ramas adornadas por 72 hojas, las cuales hacen referencia a los 72 nombres de Dios o *Shemhaforash*, utilizado para crear al mundo, lo cual nos revela que no solo es el *Árbol de la Vida y la Muerte*, sino también del *Conocimiento*.



Fig. 156 *Árbol de la Vida*, Gustav Klimt, 1905/09.

VIÑETA 6 Y 7:
LA TENTACIÓN DE LOS GRIGORI Y EL DILUVIO UNIVERSAL.

Tiempo después los Grigori y sus hijos los nephilim, descendieron de la gracia a las tierras de humo y fuego. Expulsados por el diluvio descendieron.

Objetivo: Representar el pecado de los Grigori y el Diluvio Universal.



Fig. 157 La tentación de los Grigori y el arca de Noé.

Historia originalmente narrada en el *Libro de Enoc*, relata la tercera caída debida a la lujuria; la relación carnal de los hijos de Dios con las hijas del hombre, que dio como resultado los nephilim, principal razón que da origen a uno de los pasajes más importantes del Antiguo Testamento: *el Diluvio Universal*.



Fig. 158 Cupidon et Psyché, Jacques-Louis David, 1817.

Los Grigori u observadores, son representados en forma de ojo, con un diseño influenciado en el arte de las catacumbas del cristianismo primitivo, contienen en su interior el reflejo de una mujer, referencia directa a su pecado.



Fig. 159 The dove sent forth from the ark, Gustave Doré, 1865.

En la parte inferior de la viñeta se encuentra la famosa *Arca de Noé*, ya inmersa en el diluvio, cuyas aguas impetuosas se desprenden de las lagrimas de los propios Grigori, revelándose como los responsables directos y a su vez ejecutores del castigo a la humanidad.



Fig. 160 Boceto arca de Noé.



VIÑETA 4:
CREACIÓN DE LA LUZ / ÁNGELES Y EL
INFIERNO.

En el Principio creó Dios los cielos, y las tinieblas estaban sobre la faz del Abismo.

Y dijo Dios: Sea la luz, y fue la luz momento en que todos los ángeles entraron en existencia en un solo momento.

Y creó Dios la expansión que por nombre llevo Cielo y al abismo nombro Infierno.

Objetivo: Representar a los primeros ángeles y la creación del Infierno.



Fig. 161 Creación de la luz / ángeles y el Infierno.

En el instante en que Dios creó la luz, en ese mismo momento surgieron los ángeles, siendo bendecidos por el libre albedrío, hecho que posteriormente propiciaría los primeros caídos.



Fig. 162 The creation of Light, The Holy Bible, Gustave Doré, 1865.

Basándome en el principio de la refracción de la luz, específicamente en el arcoíris (fig. 163), los ángeles se funden con los colores fríos (Cielo) y cálidos (Infierno) desplazándose de arriba a abajo, esto debido a que utilicé un arcoíris inverso⁸. Dando un significado más extraterrenal y a la vez universal, incluso se presta a relacionarse con lo seres diabólicos los cuales invierten la creación de Dios a manera de burla.



Fig. 163 Arcoiris inverso.

⁸ También conocido como arco circunzenital u ojo de Dios, presenta los colores invertidos debido a que los rayos del sol atraviesan cristales de forma hexagonal, ubicados en las nubes, que hacen que la luz surja invertida.

Dentro de la ilustración podemos observar 12 figuras⁹, conformadas por los colores que las rodean en franca descomposición de uno a otro, desplazándose hacia abajo (fig. 164). El hecho que los que se encuentran mas abajo tengan colores cálidos y se encuentren mas cerca al Infierno, denota la intención de caída dentro de la viñeta.



Fig. 164 Boceto de la creación de los ángeles.

Plasmada en el momento en que la luz se separa de las tinieblas, completa la viñeta el surgimiento de la región de lo imperfecto y desechado: el Infierno. Su creación está representada por las nubes y/o oscuridad que opaca la luz procedente de los ángeles (luz), inspirado en la Capilla Sixtina de Miguel Ángel (fig. 165), la mano inquisidora del Creador, cuyo índice extendido parte tajantemente la oscuridad del resplandor, corona el solemne momento, cabe destacar que agregué el resplandor desprendido del dedo como señal de creación.



Fig. 165 La Creación, Capilla Sixtina, Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni, 1512.

⁹ Número divino frecuente en la creación y referente a las 4 Jerarquías



Fig. 166 Boceto de la mano de lo absoluto.

VIÑETA 6:

DESCENSO DE LILITH Y LOS PRIMEROS HABITANTES DEL INFIERNO.

Y llegó al abismo la primera mujer de Adán, que por nombre tuvo Lilith, que en el vientre llevaba a Baal, Behemoth y Leviathan, que engendraron junto con su madre a cientos de lilin; súcubos que engendraron con sus hermanos y padres a espectros, fantasmas, demonios y espíritus poblando la tierra infernal.

Objetivo: Representar la llegada de Lilith al Infierno y los primeros habitantes.



Fig. 167 Descenso de Lilith y los primeros habitantes del Infierno.

Por una diferencia coital, Adán rechaza a Lilith y al no haber estado en la perfección del Paraíso, termina en el recién creado basurero de Dios: el Infierno, pero no va sola, en su vientre guarda los productos de su relación con Adán, junto con los cuales posteriormente procrea a los primeros habitantes del Infierno.



Fig. 168 Lilith, John Collier, 1892.

Lilith es por excelencia la mujer del pecado, seductora, independiente, creada al mismo tiempo que Adán (fig. 168), es representada de forma robusta, tal como la adorada en la antigüedad, la madre tierra (fig. 169), en su rostro la dualidad de sus sentimientos: el amor perdido y el amor encontrado, con el brazo derecho extendido trata de alcanzar a Adán y con la otra sostiene su abultado vientre. Ya en plena caída alrededor de ella la acompañan 3 estrellas o pentagramas, sus hijos.



Fig. 169 Venus Willendorf.



Fig. 170 Boceto del descenso de Lilith.

Mientras en la parte baja aparecen varias criaturas, seres grotescos con exageraciones humanas: un solo ojo, rostros en el vientre, cuernos, orejas gigantes, etc., seres recurrentes en relatos de los viajeros durante el medievo (fig. 171). Ellos son los primeros nativos, hijos del Infierno.



Fig. 171 Razas humanas, Gregor Reisch's *Margarita Philosophia*, 1517.

VIÑETA 8:
DESCENSO DE LAS BESTIAS.

Entonces el hombre buscó entre toda bestia alguien con quien emparejarse pero no la encontró.

Y del fruto de su relación las hembras parieron a monstruos que pecaron contra todo pájaro del cielo, contra los peces del mar y las bestias de la tierra.

Entonces Dios prendió a los unicornios, dragones, quimeras y demás aberraciones y los arrojó al Abismo.

Objetivo: Representar las primeras bestias del Infierno.



Fig. 172 Descenso de las bestias.

Dios creó a los animales, y Adán pervertió a las especies, el fruto de estas uniones no encajaron en el Paraíso, hubo muerte y destrucción dentro de este, por lo cual Dios decidió expulsarlos al Abismo.



Fig. 173 Matthäus Merian, *Historiæ Naturalis de Quadrupedibus*, 1657.

La escena presenta el bestiario y su relación con los 4 elementos de la antigüedad: grifo (aire), unicornio (tierra), pez obispo (agua), y ciempiés (fuego), seres creados por los mitos de diversas partes del mundo, se encuentran enredados entre ellos, por formas tubulares, remitiéndonos a serpientes, tentáculos y/o alimañas, seres de repugnancia y aversión, con el fin de representar la diversa fauna.

Al igual que en la viñeta 6, son señalados por la mano inquisidora del Creador, símbolo de su caída.

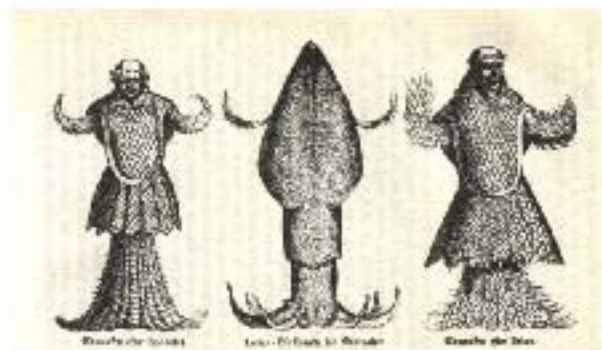


Fig. 174 Pez Obispo, Guillaume Rondelet, *Libri de Piscibus marini in quibus verae Piscium effigies expressae sunt*, 1554.



Fig. 175 Griffin, Martin Schongauer, 1475-1485.



Fig. 176 Boceto de bestiario.

VIÑETA 10, 14, 24 Y 27:
PRIMERA, SEGUNDA Y TERCERA
CAÍDA.

Objetivo: Representar las diferentes Caídas.



Fig. 177 Caídas.

Las *caídas* o *descensos* son los sucesos de mayor trascendencia, eventos que cambian el rumbo de la historia infernal, destruyen y erigen reinos por igual, son el origen de los habitantes más poderosos: Satanás, Beelzebú, Belial, los Grigori, los nefilim, etc.



Fig. 178 *The Fall of Phaeton*, From the series *The Four Disgracers*, Hendrick Goltzius, 1588.



Fig. 179 Detalle del Ripley Scroll, George Ripley, siglo XIII.



Fig. 180 Detalle del Ripley Scroll, George Ripley, siglo XIII.

Se presenta en un inicio por medio del plumaje desprendido de las alas de los ángeles mientras se precipitaban al abismo, esta ilustración se integra a las viñetas 4 y 11, funcionando a manera de enlace entre: *Creación de la luz / ángeles* – *Segundo Gran Rey del Infierno: Belial*, y enlaza las viñetas 9 y 13: *La tentación de los Grigori y el Diluvio Universal - Refundación del Tercer Reino*, dando continuidad al relato.



Fig. 181 Boceto de la caída.

No obstante las viñetas 14 y 27, que envuelve la parte inferior de la ilustración, debido a su importancia, ya que de ella se desprenden los personajes principales, se les agrega 2 elementos extra:

El ángel que cae y se levanta, 2 ángeles: uno descendiendo y otro alzándose, en júbilo o terror, según el significado que se les de. La única diferencia entre ellos son el color de las alas que muestran la dualidad del Infierno, ya sea aquel exotérmico (colores cálidos) o el endotérmico (colores fríos).



Fig. 182 Boceto de la caída.

El segundo elemento, son siluetas que descienden o elevan en gran número (nuevamente según la percepción del lector), es una representación menos abstracta de la Caída de los Ángeles. Tonos grises y naranjas, dan la impresión del efecto incandescente producido a la caída de objetos desde grandes alturas al contacto con la atmosfera, tal como los meteoros o estrellas fugaces.

Esta última viñeta está relacionada con la parte central, envolviendo por igual a Satanás y Beelzebú en sus respectivas representaciones.

VIÑETA 7:
PRIMER GRAN REY DEL INFIERNO: BAAL.

Y sucedió que Baal se levantó contra Asmodeo, Behemoth y Leviathan, y los derrotó, se alzó entre sus hermanos e hijos, y proclamóse único soberano del Abismo, el cual llamó Infierno. Surgió así el Primer Reino.

Objetivo: Representar la Coronación de Baal.



Fig. 183 Primer gran rey del Infierno Baal.

Encontramos a los 3 hermanos, en la parte central de la zona conocida como *Creación / Primer Reino*, en la imagen podemos observar a Baal al centro coronado, con expresión triunfadora y amenazante, sus hermanos enmarcan la escena con sus enormes cuerpos, dando a entender la aceptación y sumisión total a su nuevo Rey. De proporciones monumentales los 3 titanes se presentan:



Fig. 184 Behemoth and Leviathan, William Blake, 1825.

Baal (Bael, Balam, Baalam o Balem): Primer Rey del Infierno, diferentes interpretaciones le atribuyen tres cabezas aunque no todas coinciden: de gato, hombre coronado, sapo, cangrejo, carnero, o bien con ojos de fuego. En base a esto se decidió combinar varias de las cabezas y abstraerlas, obteniendo como resultado la fig. 186, finalmente su cuerpo se compone por patas de araña.



Fig. 185 Baal, Dictionnaire Infernal, Louis Breton, 1863.

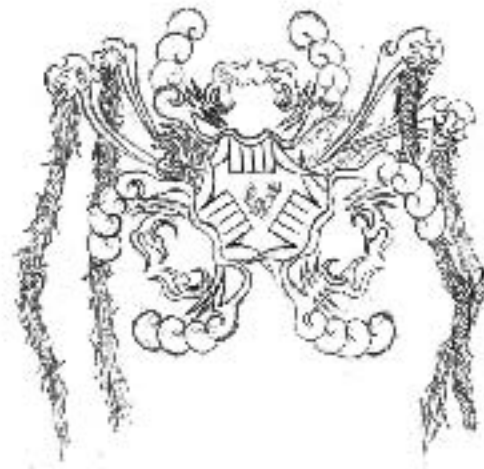


Fig. 186 Boceto Baal.



Fig. 187 Boceto de Baal.

Leviathan: Rey de las Bestias, temido por Dios y por los hombres por igual, se le asocia comúnmente con el Tiamat de Babilonia, la ballena Judía y la Hidra de Grecia. Andrógino de incontables tentáculos e infinitas bocas, como Gran Almirante gobierna las regiones marítimas de Beelzebú. Él es el Amo demonio de los Océanos, ninguna arma puede lastimarlo.



Fig. 188 Boceto de Leviathan.

Behemoth: Criatura colosal y maravillosa, que los judíos decían reservado para el deguste del Mesías. La Edad Media hizo de él, un demonio pesado y estúpido, ávido de golosinas y placeres de vientre. Gusano vil e insaciable se desplaza por el subsuelo y con su monumental boca devora todo aquello que encuentra a su paso.



Fig. 189 Boceto de Behemoth.

VIÑETA 11:
SEGUNDO GRAN REY DEL INFIERNO: BELIAL Y EXPULSIÓN DE BAAL.

Y los ángeles que no guardaron dignidad, abandonaron su propio hogar.

Y entonces descendieron del Reino de los Cielos, y llevaban a Belial por líder, llegaron los insurrectos al reino de demonios.

Y tomaron para sí el reino de Baal, que fue derrotado y expulsado a la región norte del Infierno, conocida como Tártaro, lugar de traidores y prisioneros, de hielo como fuego y lugar maldito entre los malditos, no así Lilith que recibió con los brazos abiertos a los nuevos soberanos, y propició el perdón de sus hijos.

Durante este tiempo las primeras ciudades se fundaron y la Capital Infernal llevó por nombre Pandemonium y su rey fue Belial.

Objetivo: Representar el Segundo Reino.



Fig. 190 Segundo Gran Rey del Infierno: Belial y expulsión de Baal.

Al llegar la primera oleada de ángeles al Infierno, rápidamente se posicionaron sobre los habitantes nativos, derrocando a Baal e instituyendo por líder a Belial, enamorado eterno y primer ángel desterrado al Infierno.

Belial: También llamado *Belhor, Baa-lial, Beliar, Beliall, Beliel*. Nombre derivado del hebreo *bliya'al* (inútil), también llamado *señor de la arrogancia*. Desde la Edad Media ha sido considerado como príncipe de los infiernos.



Fig. 191 Belial dancing before Solomon, del libro Jacobus de Teramo's *Das Buch Belial*, 1473.

Aunque creado después de Lucifer, algunos otros le atribuyen la paternidad sobre éste y fue el que lo convenció de rebelarse contra el Cielo, aparentemente el formaba uno de los 2 ángeles sentados en la Carroza de Fuego de Dios. Fue el primero en caer de rango, siendo el primero de los ángeles desterrados y posteriormente convirtiéndose en el rey del Infierno.



Fig. 192 Boceto de Belial.



Fig. 193 Boceto de Belial.

En la ilustración aparece Belial ya coronado como segundo Gran Rey del Infierno, con pose amenazadora, y adornado con un nimbo que toma la forma de su *sello*. Señala la expulsión de Baal, este a su vez va con el semblante lleno de miedo (contrario a su primera aparición) se aleja temeroso del Gran Nuevo Rey, al fondo se aprecian las 2 torres: primera construcción monumental del Infierno, símbolo absoluto y primitivo, adoptado por Belial y posteriores gobernantes, denotan el poder y fecundidad debido a su semejanza con cuernos.



Fig. 194 Boceto de Baal.

VIÑETA 19 Y 22:

TERCER GRAN REY DEL INFIERNO: CORONACIÓN DE SATANÁS Y LAS PUERTAS DEL INFIERNO.

Después hubo una gran batalla en los Cielos: Satanás y sus ángeles lucharon contra Miguel; y luchaban Satanás y sus ángeles; pero no prevalecieron, ni se halló lugar para ellos en el Cielo. Y descendieron un tercio total de los habitantes que eran 130 000 000.

Y fueron recibidos por Belial, con algarabía y festejos, poniendo a su disposición tierras tan enormes como alcanzara su vista, para que las gobernasen. Entonces los recién llegados pagaron sus atenciones, arrebatándole el Reino y erigieron a Satanás como gobernante.

Satanás en el trono, lleno de ira contra el Creador, se propuso hacer guerra contra el Cielo. Para disuadirlo el Todopoderoso abrió las fauces del Infierno, le dió las almas pecadoras y por empresa su castigo, hasta el fin de los tiempos, en que resucitarían para el Juicio Final.

Nombró gobernantes a Beelzebú, Lucifer y Astaroth y éstos nombraron a Lucifugo, Paimón, Baal, Satanachia, Agaliareth, Fleuretty, Sargatanas, Nebirus, Miirion, Belial, Duma, Satachia, Leonardo, Anagaton y Lilith a que pregonaran a toda criatura en el Infierno su tarea, y ellos eligieron a Bael, Agares, Marbas, Pruslas, Arimon, Barbatos, Buer, Gustatan, Botis, Bathin, Purean, Abigar, Loray, Balefar, Foran, Ayperos, Nuberus y Blayabolas para que lo ayudasen en su tarea.

Objetivo: Representar el Tercer Reino.



Fig. 195 Tercer Gran Rey del Infierno:
Coronación de Satanás y las Puertas del Infierno.

Satanás se convierte en el máximo gobernante del Infierno el Rey de Reyes, nombrado así por todos los rincones del Infierno. Mientras tanto temiendo su insaciable ambición por conquistar el Cielo de, su antes favorito, el Señor para distraerlo, le encomienda el castigo de las almas. Por lo que en este momento el Infierno abre sus voraces fauces para recibir a los pecadores, herejes, expulsados, etc.



Fig. 196 Witch and warlock attending on Satan,
del libro Pierre Boaistuau's *Histoires prodigieuses*, 1597.

La viñeta está localizada en la parte baja de la triqueta, diseñada de tal manera que parezca de cabeza, burla común a la creación de Dios, y a su vez esta inspirada en el coro invertido que recorre Dante junto a Virgilio en *La Divina Comedia*; cabe recordar, que se encuentra debajo del Emperador o bien actúa a manera de reflejo imperfecto del Imperio.



Fig. 197 Map of Whole Hell, Giovanni Stradano, 1587.

Satanás es presentado como un ser amorfo, cuenta con 4 grandes cuernos, un par salen arriba de la cabeza, el otro por medio de llamas a través de las cuencas donde correspondería los ojos, 2 fauces sobresalen en las mejillas, mientras debajo de ellas las lenguas bífidas envenenan al que lo escuche. Bajando por su rostro en sus fauces se ubica un ojo muy abierto, pendiente de los sucesos, todo esto es rodeado por un nimbo negro. Debajo de el se aprecian 4 brazos, el par de arriba en oración perpetua, mientras el par de abajo se encuentran en meditación.



Fig. 198 Boceto de Satanás.

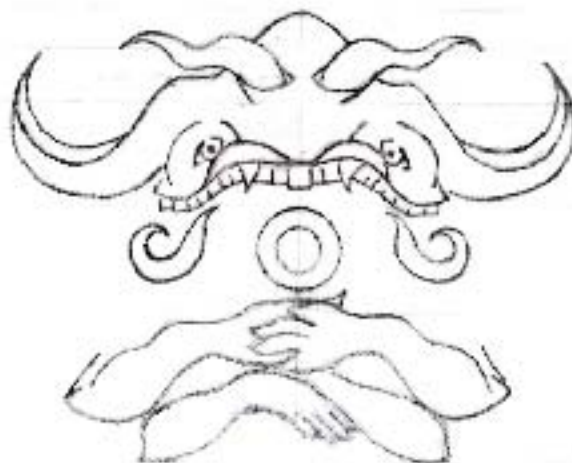


Fig. 199 Boceto de Satanás.

Imagen igualmente inspirada en la coronación de la Virgen (fig. 200), se aprecia la figura de Satanás coronada por 2 diablillos con una corona tripartida y color negro, rodeado por las 4 representaciones de sus sobrenombres más conocidos: la serpiente, el macho cabrío, la bestia y el dragón rojo. Desambiguación a los cuatro seres vivos que rodean el Trono de Dios.



Fig. 200 The Coronation of the Virgen, Guido Reni, 1607.

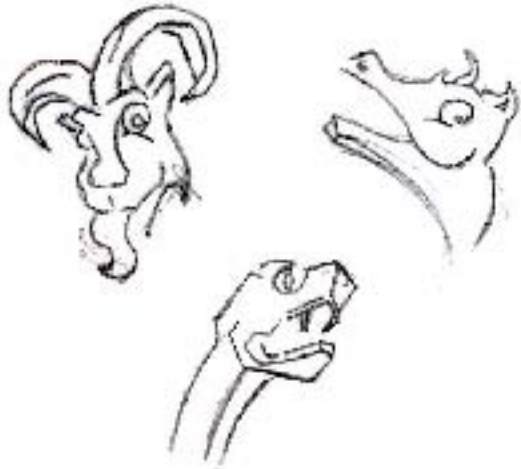


Fig. 201 Bocetos de bestia, serpiente y macho cabrío.



Fig. 203 The Dragon and the beasts cast into hell, Apocalipsis de Cloister, siglo XIV.

La parte alta de la imagen se adorna con las fauces abiertas del Infierno; basadas en ilustraciones del medievo, tales como las fig. 202 y fig. 203, de miradas furiosas y bocas repletas de colmillos, se aprecia como las almas pecadoras se adentran a su eterno castigo dentro del fuego eterno, almas plasmadas de múltiples colores al igual que los tonos en la piel en el hombre.



Fig. 204 Boceto de Bocas del Infierno.



Fig. 202 Belial returning to the gates of Hell, del libro Jacobus de Teramo's Das Buch Belial, 1473.

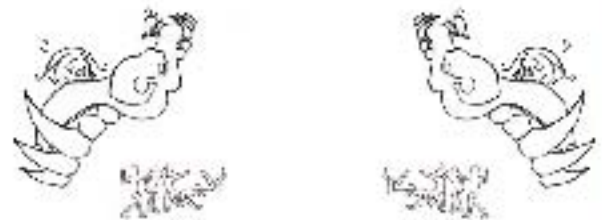


Fig. 205 Boceto de Bocas del Infierno.



VIÑETA 13: REFUNDACIÓN DEL TERCER REINO.

Tiempo después los Grigori y sus hijos los nephilim, descendieron de la gracia a las tierras de humo y fuego. Expulsados por el diluvio descendieron.

Y gustosos aceptaron por monarca a Satanás y refinaron su Reino. Y todos revelaron secretos a su igual. Y el conocimiento fue grande y general por todos los confines del reino de Satanás. Pero hay del poderoso amo que su pueblo renegó y olvidó la empresa de hacer guerra con el Cielo.

Objetivo: Refundación del Tercer Reino.



Fig.206 Refundación del Tercer Reino.

Al contrario de las previas incursiones de expulsados, los Grigori, acompañados de sus hijos gigantes nephilim, ayudan a Satanás a refinar su Reino, en lugar de tratar de arrebatarlo, emprenden grandes construcciones e introducen sistemas novedosos de corte administrativo, bélico, artístico, gubernamental, etc., llevando al Infierno una época de esplendor.



Fig. 207 El Coloso, Francisco Goya, 1808-1812.

Ubicada en la parte izquierda de la triqueta, en escena figuran los nephilim o derribadores, criaturas gigantes de tonos azulados, largas siluetas y diversos tamaños, se encuentran en plena construcción de lo que en un futuro se convertirá en el nuevo Pandemonium. Inspirada en la *Gigantomaquia*¹⁰ griega, levantan sobre sus hombros grandes rocas, pero al contrario de está llevan a cabo la construcción ubicada en el fondo, la cual una vez terminada dará inicio a la llamada Refundación.



Fig. 208 Gigantomachy, Ovid's metamorphoses book, Virgil Solis, siglo XIV.

¹⁰ Del griego antiguo γιγαντομαχία, literalmente: guerra de los gigantes, es un episodio en la mitología griega, donde Gea enfadada por la derrota de los titanes declaró la guerra a los dioses olímpicos, enviando a sus hijos, los gigantes al combate.

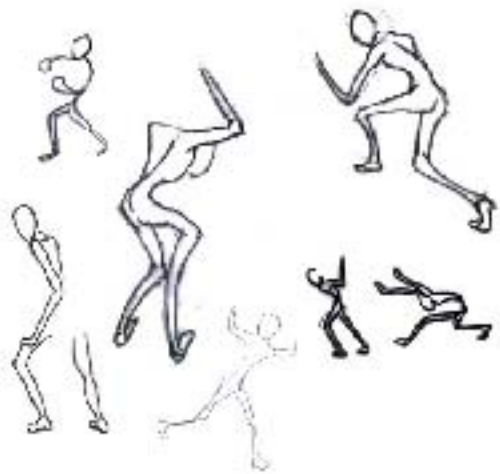


Fig. 209 Bocetos de nephilim.

En la parte superior se encuentra Satán, quien se asoma entre nubes nuevamente como burla a Dios, supervisando con júbilo la reconstrucción, mientras se rodea de 6 Grigori los cuales hacen lo mismo. Siendo 7 los observadores simbolizan la perfección de la alianza en la mejoría del Tercer Reino.



Fig. 210 Bocetos de nephilim.

VIÑETA 12, 18 Y 20:
PRIMER, SEGUNDO Y TERCER SER
TETRAMORFO: ÁGUILA, TORO Y ÁNGEL.

Y dijo Dios: Sea la luz, y fue la luz momento en que todos los ángeles entraron en existencia en un solo momento.

Objetivo: Representar a la jerarquía de los Tronos.



Fig. 211 Folio No. 27, *The Book of Kells*, 880.

El simbolismo bíblico animal, en ocasiones fue utilizado para representar cualidades divinas. En el Apocalipsis, los Tronos serían lo que San Juan describe como las cuatro bestias o una de las cuatro bestias, seres tetramorfos, que observó durante la visión presencié a 4 criaturas con tres pares de alas: el primero con rostro de águila (sabiduría), el segundo con rostro de toro (fuerza), el tercero con rostro de hombre (amor) y el cuarto con rostro de león (poder). Cualidades de Dios necesarias para contener y cuidar las hordas infernales. El mismo núcleo simbólico aparece en la visión del carro del profeta Ezequiel, con una lectura similar.

El águila dorada ha sido símbolo de la sabiduría de Yahvé. En la antigüedad se la relacionaba con las hierofanía¹¹. Bajo la figura de una ave fénix, majestuosa, de colores carmín y amarillo sobrevuela la parte superior del centro.



Fig. 212 Boceto de águila.

El león crinado fue todo un emblema de realeza y justicia. En la visión de Ezequiel simboliza la equidad de Dios, el Juez Supremo. Del lado izquierdo se asoma amenazante, mostrando los dientes y listo para dar el zarpa-zo.

La cara del hombre, es un símbolo patente del amor, cualidad superlativa de Dios como principio neutro que sólo Yahvé puede manifestar y que sólo el humano puede refractar. Esta representado por un Ángel tradicional.



Fig. 213 Boceto de león.

¹¹ Apariciones visibles de poderes misteriosos, usados frecuentemente como signos de mensajes divinos.

Por último el toro era ilustración del poder y redención de Yahvé y las fuentes fecundantes de la vida. Por lo que era común la representación en los altares de cobre de sacrificios de los patios del templo, de ahí su relación con Moloch. Este también es conocido como Apolión, virrey del Infierno y representante del Cielo, aparece ni mas ni menos que coronando a Beelzebú, a manera de aprobación, con 4 brazos, los 2 primeros sostienen la corona, mientras los otros 2 se alzan haciendo notar su poder sobre cualquier otro en el Infierno.



Fig. 215 Boceto de ángel.



Fig. 214 The Moloch Idol, with 7 chambers or chapels, Jonathan Swift, A Tale of a Tub 1704.

Todos se encuentran con una mira firme y/o posición agresiva (a excepción del toro) hacia la corte infernal dentro de la Coronación como Emperador de Beelzebú.

VIÑETA 15:
DESTIERRO Y FUNDACIÓN DEL REINO DE PAIMON.

Mas no todos se sintieron satisfechos con lo dado, grupos inconformes con el gobierno surgieron, antiguos colaboradores de Satanás de ahí surgieron.

Entre ellos, Paimón general de Satanás, a los sublevados guío, tratando de establecer nueva monarquía con su líder a la cabeza.

Y el Imperio presentó batalla a Paimón; y trabándose el combate Paimón fue derrotado.

Y huyeron al Tártaro región tan poco prospera que, Beelzebú le dio para que gobernasen.

Objetivo: Representar el destierro de Paimón al Tartaro.



Fig. 216 Destierro y fundación del reino de Paimón.

Ante el derrocamiento de Satanás, Paimón General en Jefe de las Legiones del ahora extinto Tercer Reino, se rebela contra el recién fundado Imperio, pero al no obtener respuesta ni apoyo de otros, si no la más fría de las indiferencias, decide auto desterrarse con sus tropas al Tártaro, región inhóspita pero dispuestos a gobernar. Beelzebú conforme, decide dejarlo en paz y tomarlo como súbdito.

Paimón: Rey de una parte del Infierno, leal a Lucifer, se presenta como hombre con hermoso rostro femenino, lleva en sus sienes una diadema brillante semejante a su sello¹² (fig. 217), mientras monta un dromedario. Antiguo General en Jefe de los Ejércitos de Satanás, tiene aún bajo su mando a 200 legiones, parte de la orden de los Ángeles y parte de las Potestades.

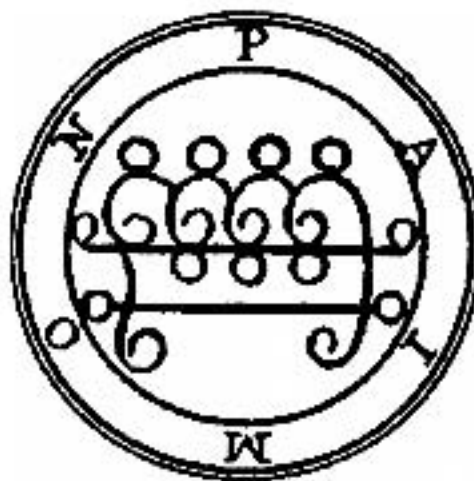


Fig. 217 Sello de Paimón, Lemegeton Clavicula Salomonis, siglo XVII.



Fig. 218 Paimón, Dictionnaire Infernal, Louis Breton, 1863.

¹² Signo al que deben lealtad la jerarquía infernal nombrado en el Ars Goetia del libro Grimorio del siglo XVII: Lemegeton Clavicula Salomonis.



Fig. 219 Boceto de las tropas de Paimón.



Fig. 221 Martyrdom of the Ten Thousand,
Palazzo Pitti, 1529-1530.

Ubicada del lado derecho del Imperio, las legiones de Paimón aparecen en plena marcha hacia el Tártaro, tal como en *Martyrdom of the Ten Thousand* (fig. 221) en primer plano un legionario guía las tropas, de fuerte figura viste ropajes carmín y empuña su lanza, representa el poder y orgullo que aún mantienen las tropas que marcha hacia su destierro, la formación se extiende por la viñeta hasta perderse de vista. Al fondo en la parte de arriba podemos observar el rostro del General Paimón, de mirada vacía, pero esbozando una sonrisa complaciente.



Fig. 220 Boceto de Paimón.

VIÑETA 17:
CREACIÓN PATRIA GRIGORI.

Oyendo los Grigori de la rebelión de Paimon, lideraron guerra contra Sheol, derrocando a su rey y nombrando Pontífice a Azazael.

Entonces marchó el Emperador Beelzebú con sus legiones contra los Grigori, provocando gran guerra, pelearon pues, los Grigori y vencieron haciendo gran mortandad a sus enemigos.

Y el Emperador cedió el Sheol a los Grigori a cambio de servirle y suministrar el manna.

Objetivo: Representar el Reino Grigori.



Fig. 222 Creación patria Grigori.

Ante el derrocamiento de Satanás del Reino del Infierno, los Grigori aprovechan la inestabilidad reinante en la transición de gobiernos e invaden la provincia de Sheol, derrocando a Balberito e imponiendo a Zagam como rey, fundan el Reino Grigori, convirtiéndolo en el centro religioso del Infierno.



Fig. 223 Michael binding Satán, William Blake, 1805

Del lado izquierdo del Imperio se ubica la viñeta, al fondo de esta se aprecia la enorme Catedral del Reino Grigori, 3 nephilim, se encuentran al frente de esta, el del lado derecho sostiene una lanza, el de la izquierda una llave, mientras el del centro trae en su mano derecha una cadena rota, símbolos inequívocos del poder que tienen legado por Satanás (fig. 223), mientras esperan su regreso. Además el nefilim del centro contiene en la palma izquierda a Azazael cuya mirada amenazadora, deja en claro el poderío de la nueva nación.



Fig. 224 Boceto patria Grigori.



VIÑETA 16: GRAN IMPERIO.

Ya Satanás se le permitió hacer guerra contra el Cielo y sus santos y vencerlos. Más no cumplió con su tarea y fracasó.

Ya su regreso, derrotado y humillado, lo aprendieron, lo derrocaron, y fue arrojado al abismo en Abbadón. Finalizando el Tercer Reino y con esto el surgimiento del Imperio.

Después de esto Beelzebú se hizo emperador y fundó la Orden de la Mosca.

Y nombró príncipes y grandes dignatarios a Eurinomo, Príncipe de la Muerte y Gran Cruz de la Orden de la Mosca. Moloch, Príncipe del País de las Lágrimas, Gran Cruz de la Orden. Plutón, Príncipe de Fuego, también Gran Cruz de la Orden y gobernador de las regiones inflamadas. Leonardo, Gran Señor de los Sábados, Caballero de la Mosca. Balberito, Gran Pontífice, Dueño de las Alianzas. Proserpina, Archidiablesa, Soberana Princesa de los Espíritus Malignos. Adrameleck, Gran Casiller, Gran Cruz del Orden de la Mosca. Astaroth, Tesorero General, Caballero de la Mosca. Nergal, Jefe de la Policía Secreta. Baal, General en Jefe de los Ejércitos Infernales, Gran Cruz de la Orden de la Mosca. Leviathan, Gran Almirante, Caballero de la Mosca. Justicia Lucifer; Justicia Mayor; Caballero de la Mosca. Alastor; Ejecutor de las Sentencias.

Y son 7 reyes: Paimón rey de Tártaro, Baal rey Gehenna, Zagam rey de Sheol, Bileto rey de Hades, Belial rey de Helheim, Pursan rey de Abbadón y Samael rey de Yahannam.

Beelzebú abandonó la idea de una nueva invasión. Estableció oligarquía entre Dios y él.

Y los Cielos mandaron a Apolón. Junto con sus huestes, como Virrey y embajador al cuidado de los intereses celestiales, postrado en Abbadón, cambio nombre a Moloch, gobernó los abismos profundos, convirtiéndose en guardián eterno de Satanás.

Objetivo: Replantar el Primer Gran Imperio.



Fig. 225 Gran Imperio.

Beelzebú derroca a Satanás del trono y se erige como el primer Gran Emperador, bajo el auspicio del Reino de los Cielos funda el Imperio Infernal y nombra a sus colaboradores.

La viñeta representa claramente la Coronación del Primer Emperador de los Infernos, la distribución tiene una clara influencia de las diferentes Coronaciones de la Virgen María, como la de Bernardo Bitti (fig. 227). En la cual Beelzebú funge como principal elemento. Siendo esta la viñeta con más elementos dentro de la ilustración, requeriré en mayor medida el análisis de cada uno de los personajes, así como algunos ejemplos basados en ilustraciones del *Diccionario Infernal*, donde reúnen características y parámetros a seguir a manera de instrucciones:

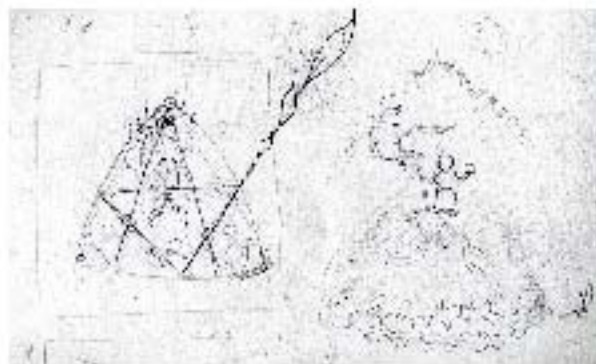


Fig. 226 Boceto Gran Imperio.



Fig. 227 Coronación de la Virgen, Bernardo Bitti, siglo XVI.

Beelzebú: Figura principal, autoproclamado como *El Señor de las Moscas*, haciendo honor a su título, se encuentra rodeado de podredumbre, aunque en estado larvario, las moscas recorren su cuerpo tanto físico como político, inmiscuidas en todos los rincones del Imperio son un recordatorio constante del Gran Emperador.

En franca burla contra algunas de las figuras principales del catolicismo, se presenta como un hombre, en edad plena, barbado y con cabello largo, coronado con una guirnalda de olivo en vez de espinas, en posición de bendición y a su vez de amor hacia sus fieles, con la mano derecha en el corazón y la izquierda a manera de compasión proyecta la podredumbre en lugar de la luz, cómodamente sentado, en posición no de sufrimiento, sino de gozo es rodeado de Ángeles Caídos, bendecido por el Cielo y amado por los Infiernos, es envuelto en vestimentas de colores portentosos y de estatus: ultramarino y púrpura rojizo, bien podría ser una acertada representación del Anticristo.

Por último, postrado a sus pies se encuentra un cráneo de dragón, fracturado e infectado de larvas, símbolo irrefutable de su victoria ante Satanás.



Fig. 228 Boceto Beelzebú.

Moloch: También conocido como Apolión, Virrey de los Infiernos, *Príncipe del País de las Lágrimas*, miembro del *Consejo Infernal*. Mandado por su Altísimo, para reconocer al Emperador Infernal, es una de las 4 criaturas vivientes: el toro, *el poder de Dios*. Es representado bajo la figura de una estatua de bronce con una cabeza de buey adornada con largos cuernos. Se encuentra arriba de Beelzebú dando la aprobación del Cielo al nuevo Emperador.



Fig. 229 Boceto Apolión.

Tomando como partida estas 2 últimas figuras, del lado derecho en forma descendente se encuentran:



Fig. 230 Boceto del cuerpo diplomático de Beelzebú.

Alastor: *Gran Ejecutor* de las sentencias del Emperador Infernal, cuyo cargo lo confunde a veces con el ángel exterminador. Demonio severo, que encarna la némesis y la felicidad. Por lo que cuenta con 3 cabezas descarnadas, 2 en perpetua seriedad, pero al ver su rostro completo la tercera sonrío en pleno.



Fig. 231 Boceto Alastor.

Eurinomo: Príncipe de la Muerte y segundo al mando, Se encuentra sonriente y soberbio a la derecha de Beelzebú, con el cuerpo hinchado, lleno de llagas, adornado con los colores propios de la putrefacción (morado y marrón), lo convierten en la personificación de la podredumbre.



Fig. 232 Boceto de Eurinomo.

Astaroth: *Archiduque del Occidente. Tesorero Infernal.* Aparece bajo la forma de un ángel coronado feo y enclenque, amorfo sin ojos. Procura la amistad de los grandes señores.



Fig. 233 Astaroth, *Dictionnaire Infernal*, Louis Breton, 1863.

Leonardo: *Amo de los Sabbat*. Demonio de primera jerarquía, *Gran Director de la Junta de los Brujos*, *Jefe de los Demonios Subalternos*, *Inspector General de la Brujería de la Magia Negra y de los Hechiceros*. Llámasele frecuentemente el *Gran Negro*; se presenta bajo la forma de un macho cabrío con 2 cuernos y una flama en la cabeza, los cabellos espeluznados, ojos redondos inflamados muy abiertos y barbado.



Fig. 234 *El Aquelarre*, Francisco de Goya, 1797 - 1798.



Fig.235 Boceto de Leonardo.



Fig. 236 Boceto de Leonardo.

Plutón y Proserpina: Archidiablos, el primero *Príncipe del Fuego*, *Gobernador General de los Países Inflamados*, y *Superintendente* de los trabajos forzados del tenebroso Imperio. Lo acompaña una corona negra.



Fig. 237 *Pluto*, Agostino Carracci, 1592.

Por su parte Proserpina funge como *Archiduquesa y Soberana Princesa de los Espíritus Malignos*. Pero ¡ah! del pobre Plutón, su esposa le ha arrebatado los títulos y funciones a su marido. Aún siendo un ser despiadado, no duda en mostrarse femenina, de cabello negro y mirada seductora, gusta de mostrarse con vestidos blancos, cuyo tocado es la piel de su marido.



Fig. 238 Boceto de Plutón y Proserpina.



Fig. 240 Boceto de Lucifer.

Del lado izquierdo del Emperador, de arriba hacia abajo se encuentran:

Lucifer: *Caballero Mayor y Justicia del Infierno*. Preside el Oriente, apareciéndose en la figura de un adolescente muy hermoso. Cuando esta enojado tiene encendido el rostro, y sin embargo no tiene nada de monstruoso. Lo adornan un tocado de plumas de pavo real de su lado derecho mientras por el izquierdo se asoma un cráneo de un gran felino de enormes colmillos.



Fig. 241 Boceto de Lucifer.



Fig. 239 Lucifer, *Dictionnaire Infernal*, Louis Breton, 1863.

Adrameleck: Presidente del *Alto Consejo de los Diablos* y es Canciller del Infierno. Se presenta bajo forma de acémila con torso humano y adornado con un colorido y llamante resplandor.



Fig. 242 Adrameleck, *Dictionnaire Infernal*, Louis Breton, 1863.



Fig. 243 Boceto de Adrameleck.

Baalberith: Demonio del segundo orden, *Dueño y Señor de la Alianza*, *Secretario General* y activista del Infierno, conservador de los archivos. Funge también como *Obispo de los Infernos*. Su cabeza es adornada por el cráneo de una bestia de largos cuernos.



Fig. 244 Boceto de Baalberith.

Nergal: *Jefe de la Policía Secreta* del tenebroso Imperio, aliado de Beelzebú. Primer espía honorario, bajo la vigilancia del Gran Justicia Lucifer. Su cargo lo envuelve en perpetuas sombras, que no demerita, sino que aumenta su percepción. Se envuelve en ropas de monje, que dejan entrever sus facciones de reptil con grandes y huecos ojos.



Fig. 245 Boceto de Nergal.

En la parte baja del lado izquierdo y derecho están las bases del Imperio: las fuerzas armadas, conformadas por los 2 antiguos titanes:

Leviathan: *Gran Almirante y Caballero de la Mosca.*

Baal: *Gran General en Jefe de las Legiones Imperiales de la Orden de la Mosca. Gobierna el Gehenna.*



Fig. 246 Boceto de Baal.

Mientras en la base de la coronación se encuentran los 7 Reyes, de izquierda a derecha:

Paimón: Rebelde del Imperio. Gobierna el Tártaro.

Belial: Segundo Rey del Infierno. Gobierna el Hellheim.

Zagam: Presidente del Sheol, tiene la apariencia de un toro con alas de grifo, le obedecen 30 legiones.



Fig. 247 Boceto de Zagam.

Samael (Asmoday, Asmodeo): Reina sobre el Yahannam. Sus consortes son Lilith, Naamah y Eisheth Zenumin. También conocido como el *Veneno de Dios*, título otorgado porque cumple con las ejecuciones de muerte, que Dios le comanda.

Bileto (Beleth, Byleth): Rey del Hades, muéstrase sentado en un caballo blanco o pálido, precedido por el sonido melancólico de trompetas y música de toda clase, es un temido guerrero.

Pursan: Gran Rey del Abbadón, aparece bajo la forma humana, con cabeza de león lleva una culebra, siempre furioso, va montando un oso, precediéndole el sonido de una trompeta. Cuando toma forma de hombre ésta es aérea.



Fig. 248 Pursan, *Dictionnaire Infernal*, Louis Breton, 1863.

La distribución de los personajes dentro del centro de la Triqueta y centro de la ilustración se hizo de la siguiente manera: Beelzebú se encuentra en el centro, mientras alrededor de él se encuentra su cuerpo gubernamental, del lado derecho de arriba abajo: Alastor, Eurinomo, Leonardo, Astaroth, Plutón, Proserpina, del lado izquierdo de arriba abajo: Lucifer, Adrameleck, Baalberith y Nergal. Por último debajo de su gobierno aparecen los 7 reyes del Infierno: Belial, Zagam, Samael, Bileto, Baal, Paimon y Pursan.

La distribución respeta de cierta manera no el orden, si no la fidelidad hacia el Emperador, por ello Lucifer y Alastor con miradas indiferentes se encuentran en la parte de arriba, lejos del Emperador, en cambio los fieles: Eurinomo, Leonardo, Adrameleck, Baalberith, Plutón, Proserpina y Nergal se encuentran en posiciones al centro y derecha e izquierda del Emperador, no así Astaroth que es el mas lejano dentro de la composición. Los cuernos en este momento han desaparecido, sustituidos por nimbos luminosos, semejantes a los de sus hermanos, constituidos por la triqueta, símbolo de su Imperio.



Fig. 251 Proceso de la ilustración Imperio.



Fig. 249 Proceso de la ilustración Imperio.



Fig. 252 Proceso de la ilustración Imperio.



Fig. 250 Proceso de la ilustración Imperio.



Fig. 253 Proceso de la ilustración Imperio.

VIÑETA 21:

PROVINCIAS DEL INFIERNO PARTE 1: HELHEIM, ABBADÓN, TÁRTARO.

Y son 7 reyes: Paimón rey de Tartaro, ... Pursan rey de Abbadón, ... y Belial rey de Helheim.”

Objetivo: Representar las provincias del Infierno del lado izquierdo.



Fig. 254 Provincias del Infierno: Helheim, Abbadón y Tártaro.

Tártaro: Se le conoce con este nombre al juicio de los ángeles caídos. Los seres que están en el Tártaro no son almas humanas, sino únicamente de naturaleza espiritual. Es la región mas fría del Infierno. La imagen nos muestra un palacio de arquitectura islámica, formado a partir de un iceberg.

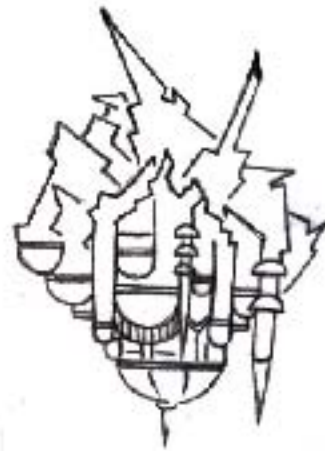


Fig. 255 Boceto de Tártaro.

Abbadón: *El Destructor*, en el libro de Apocalipsis es el ángel o estrella del abismo sin fondo que encadena a Satanás durante mil años. Aquí lo interpreto como el nombre de la región. Dicho ángel no es otro más que Moloch (Apolión), cuya figura de bronce con una cabeza de buey adornada con largos cuernos, da la imagen de esta región (fig. 256).



Fig. 256 Moloch, Oedipus Aegyptiacus por Athanasiu, 1653.



Fig. 257 Boceto de Abbadón.

Helheim: Reino de la muerte, ubicado en la parte más profunda, oscura y lúgubre, antigua Capital del primer Reino, aún conserva las 2 torres erigidas en la época de Belial.



Fig. 258 Boceto de Helheim.

VIÑETA 26:
PROVINCIAS DEL INFIERNO 2: HADES, SHEOL Y YAHANNAM.

Y son 7 reyes: ... Bileto rey de Hades, Zagam rey de Sheol, Samael rey de Yahannam
...

Objetivo: Representar las provincias del Infierno del lado derecho.



Fig. 259 Provincias del Infierno: Hades, Sheol y Yahannam.

Hades: Alude al Inframundo griego o bien al dios de los muertos. Esta región se encuentra dentro de las profundidades de las cavernas, inmersas en las grandes montañas infernales, cuyo acceso principal es anunciada por el paredón y sus previas columnas ubicadas a lo largo de la entrada.

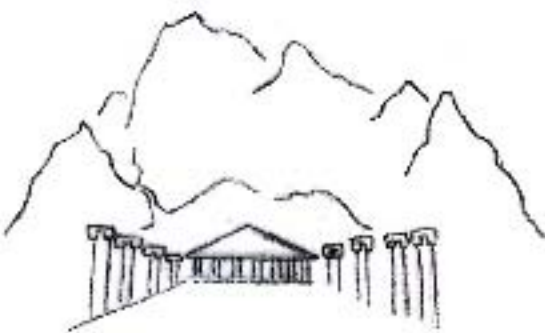


Fig. 260 Boceto Hades.

Reino Grigori (antes Sheol): Sepultura común de la humanidad, al que van a parar justos e injustos, según las creencias Judías. Es la región con mas carga espiritual, ahora dominado por los Grigori y sus hijos, tienen por centro de su Reino, una magnifica catedral, a la cual solo pocos tiene acceso, debido principalmente a que se alzan sobre los hombros de los mas grandes nephilim.

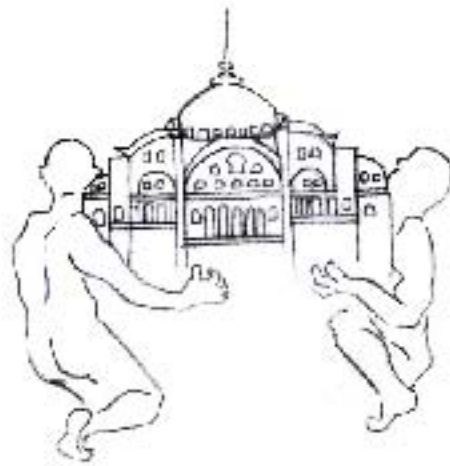


Fig. 261 Boceto Sheol.

Yahannam: Lago de fuego sobre el que pasa el puente que todas las almas deben cruzar para entrar en el. El Corán lo describe a fondo, para que los musulmanes tengan miedo y cultiven la piedad y humildad. Sobre sus aguas, delimitada por las intersecciones de los principales ríos Infernales, se encuentran 5 columnas llameantes, posicionadas en las puntas del pentagrama que sostiene la ciudad ubicada en su centro.

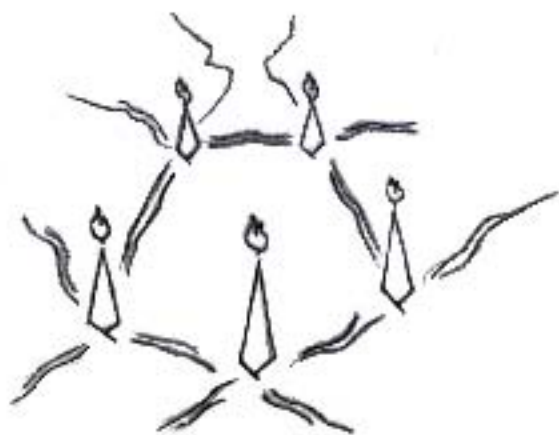


Fig. 262 Boceto Yahannam.

VIÑETA 28:

PANDEMONIUM, GEHENNA CAPITAL DE INFIERNO.

“... Baal rey Gehenna...”

Objetivo: Representar las Capital del Infierno: Pandemonium.



Fig. 263 Pandemonium, Gehenna capital del Infierno.

Gehenna: o Valle de Hinón era el nombre que recibía el valle usado como incinerador de basura cercano a Jerusalén; identificado por Jesús Cristo como el lugar donde: el gusano no muere y el fuego no se apaga¹³. Funge como el Estado Mayor del Infierno, cuya capital es el Pandemonium¹⁴, este se distingue por tener formaciones rocosas de gran altura similares a la Torre del Diablo (fig. 265), las cuales fueron convertidas, a la llegada de los Grigori durante la Refundación, en una ciudad de gran actividad e inmensamente poblada, de castillos y torres, rodeada de ríos y lagos de agua y fuego, además de una gran cantidad de manna, se divide principalmente en 3 inmensas partes, de izquierda a derecha: la Torre, el Puente y la Torre Menor.



Fig. 264 John Martin, Pandemonium, 1841.



Fig. 265 Black Hills, northeast of Wyoming, Devil's Tower.

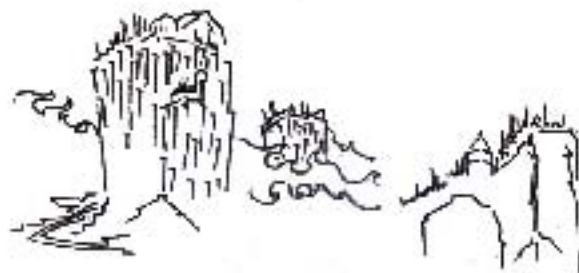


Fig. 266 Boceto de Pandemonium.

13 Marcos 9:44

14 Capital del Imperio Infernal, según Milton.



VIÑETA 28:
ORNAMENTACIÓN: LA HIGUERA DEL DIABLO.

Objetivo: Representar la ornamentación.

Para finalizar, opté por adornar el espacio exterior de la composición central, basado en las innumerables imágenes del Medievo que observé a través de todo este proceso, noté que si no en todas, en la mayoría se emplea el manejo de adornos alrededor de las ilustraciones. La llamada *marginalia ilustrada*, son aquellos elementos ornamentales que complementan la ilustración, cubiertos de diversos motivos vegetales entre los que se asoman formas animales y humanas, por lo general se han supuesto ajenas a cualquier sentido. En la etapa final de la Edad Media tuvieron un aumento no solo en los manuscritos ilustrados, si no en la escultura, arquitectura, ornamentación de sillas, etc., escenas con presencia humana, enfrentamiento de animales, seres monstruosos, juegos, etc., alcanzan grandes niveles. Al punto de pasar a ser mera ornamentación y perder su significado; ya desprendidas de cualquier justificación el artista solo se limita a transportar a otro soporte todo el repertorio de formas que llevaban las mismas portadas.

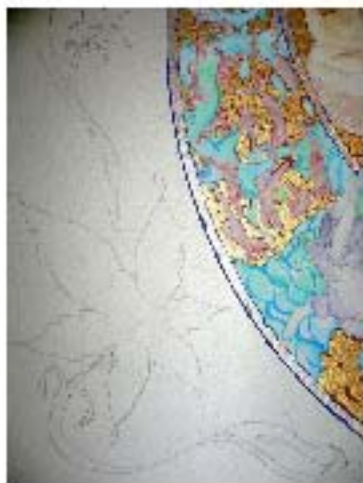


Fig. 267 Boceto de la ornamentación.

Debido a esto decidí revalorarla convirtiendo el espacio vacío, en una viñeta mas, adornándolo con motivos vegetales, para ello elegí el ricinus comunis, también conocido como higuera del diablo/demonio/infierno/infernal, es la planta de la cual se extrae el aceite de resino, además de un poderoso veneno. De hojas grandes con 6 lóbulos y dentadas, adquiere tonalidades magentas tanto en estas, como en los tallos y frutos, los últimos en forma de globos cubiertos de espinas.

Por sus características la utilicé a manera de ornamento alrededor del formato, compuesto por una enredadera a cada lado de la composición, muestra los siguientes elementos: 3 grandes hojas y 3 mas pequeña, ambas compuestas de 6 lóbulos, además de 3 racimos de fruto, intercalados entre si, tallos rojizos complementan la ornamentación.




































Fig. 268 Boceto de la ornamentación.

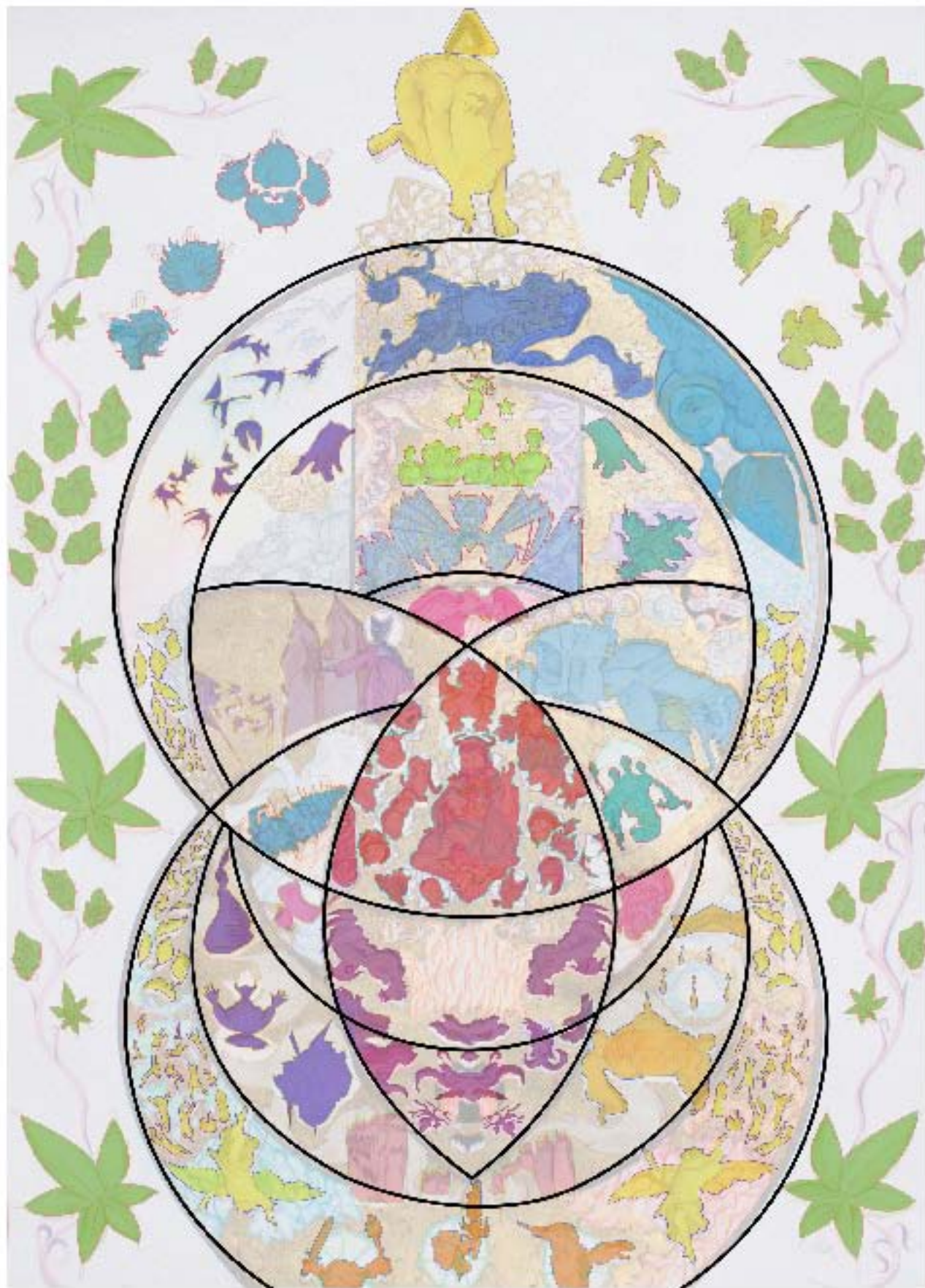




Ilustraciones
para la
Novela Gráfica
e.



 Unit 1 Columbus Columbus	 Unit 2 Columbus Columbus	 Unit 3 Columbus Columbus	 Unit 4 Columbus Columbus	 Unit 5 Columbus Columbus
 Unit 1 Columbus Columbus	 Unit 2 Columbus Columbus	 Unit 3 Columbus Columbus	 Unit 4 Columbus Columbus	 Unit 5 Columbus Columbus
 Unit 1 Columbus Columbus	 Unit 2 Columbus Columbus	 Unit 3 Columbus Columbus	 Unit 4 Columbus Columbus	 Unit 5 Columbus Columbus
 Unit 1 Columbus Columbus	 Unit 2 Columbus Columbus	 Unit 3 Columbus Columbus	 Unit 4 Columbus Columbus	 Unit 5 Columbus Columbus
 Unit 1 Columbus Columbus	 Unit 2 Columbus Columbus	 Unit 3 Columbus Columbus	 Unit 4 Columbus Columbus	 Unit 5 Columbus Columbus
 Unit 1 Columbus Columbus	 Unit 2 Columbus Columbus	 Unit 3 Columbus Columbus	 Unit 4 Columbus Columbus	 Unit 5 Columbus Columbus
 Unit 1 Columbus Columbus	 Unit 2 Columbus Columbus	 Unit 3 Columbus Columbus	 Unit 4 Columbus Columbus	 Unit 5 Columbus Columbus





CONCLUSIÓN

Llevar a acabo un proyecto de esta magnitud no es nada fácil, fue indispensable una fuerte investigación e inversión de mucho tiempo, luchando continuamente con los obstáculos generados por la misma propuesta, debido al amplio de la información a veces se volvía insostenible, justamente aquí es donde mi formación contribuyo al cumplimiento de mis objetivos.

Pero más que un trabajo, planteo una recopilación de hechos distintos, englobándolos en un trabajo, cuyo contenido es simbólico, con insinuaciones contemporáneas y de fácil apreciación, referentes no solo a la historia de la especie humana y de sus primitivos conceptos teogónicos. Se encuentra plagado de personajes enigmáticos, algunos identificables a la primera apreciación, el resto invita al lector a averiguar acerca de ellos, creando la inquietud por conocer mas acerca de ellos y reevaluarlos como figuras míticas objetos de estudio y no de repulsión.

Demostrar con este proyecto el hecho que el Diseño y la Comunicación Visual, aplicada correctamente, nos brinda nuevas formas de proponer cualquier cosa, cuyo límite solo es la creatividad del creador. Fue indispensable el error como parte central, ya que a pesar de tener el tema cubierto, los problemas en diseñar una gama tan amplia de personajes, además de un buen soporte gráfico que integrara satisfactoriamente con ellos, fue extenuante, pero la satisfacción al ver el resultado final fue el estímulo necesario para seguir adelante con este proyecto.

Es necesario tener una formación, además de una investigación completa y objetiva, para apoyar nuestro trabajo, el color necesario para resaltar ciertas características, su significado, el encuadre, los rasgo e incluso la actitud que se tiene hacia otros elementos dentro de la ilustración, haciendo de cada una de las viñetas no fuera independiente de otras, si no, al contrario dar la intención de interactuar con las demás, dar una correcta lectura y sobre todo hacer algo de interés y empatía hacia el observador.

La investigación, dió un acceso fácil a la creación del guión, parte significativa de mi trabajo lo cual fue la guía para crear las ilustraciones.

Hay que crear temas novedosos y restituir la imagen que se tiene del mal, el cual solo es reflejo de los males propios, como un inundación puede ser lo peor para unos, es lo esperado para otros.

Mientras se ha demostrado que el formato de Novela Gráfica puede ser realizado de diferentes formas, y no quedar en obtusas y variables definiciones, si no más bien tratando el tema con seriedad, objetividad y dedicación, nos dá más posibilidades de las que aparenta, hay que tratarla como una historia completa contada por medio de imágenes, la cual suele tener cierto grado de complejidad y que debe ser tratada como cual, sin importar el numero de paginas, la extensión o el estilo del dibujo.

Vimos diferentes aspectos que integran la ilustración con la Novela Gráfica, el como desarrollarlos plenamente y no caer en errores comunes, que alguien sin una formación adecuada puede caer fácilmente. Creando una gráfica comprensible, agregando el lenguaje y otros íconos del diagrama, demostrando que no solo se trata de saber dibujar, ni siquiera de tener habilidad, más que eso hay que sustentar el trabajo, a partir de una idea, buscar el formato más conveniente para plasmarla y obtener la información necesaria para sostener la idea principal, una vez hecho esto, aquí entra todo el trabajo de investigación el cual hay que estructurarlo, para darle forma conforme a nuestro oficio, y obtener finalmente la propuesta gráfica requerida.

Desde que empecé este proyecto he aprendido muchísimo acerca de los temas que engloba mi trabajo, y se que aún me falta bastante que aprender, ya que hay ínfimas posibilidades para la ilustración en diferentes medios, y yo tan solo he trabajado en uno, siempre habrá más de los cuales descubrir. Las posibilidades esta propuesta son muchas, ofrece enormes recursos exactitud, control, la posibilidad de comunicarse y ser escuchado por doquier, ya que lo único que se requiere es la necesidad de decir algo, el deseo de aprender y la habilidad de saber ver más allá del tabú y generar nuestra propia opinión.



BIBLIOGRAFIA

El Corán, 2009, 656 pp.

El Libro de Mormón, 1980, 614 pp.

La Santa Biblia, Brasil, Sociedades Bíblicas Unidas, 2005, 1141 pp.

Arnheim Rudolf, *Arte y Percepción Visual*, Madrid, Alianza Editorial, 1999, 512 pp.

Barash Moshe, *Teorías del Arte*, Madrid, Alianza Editorial, 1996, 311 pp.

Bernstein J. Richard, *El mal Radical*, Buenos Aires, Limond, 2004, 352 pp.

Burton Russell Jeffrey, *El Príncipe de las Tinieblas*, Chile, Editorial Andrés Bello, 1996, 349 pp.

Dante Alighieri, *La Divina Comedia*, México, Editorial Porrúa, 1997, 294 pp.

Canaday John, *Apreciación estética pintura*, México, SEP, 2008, 372 pp.

Chinn Mike, *Como Escribir una Novela Gráfica*, Barcelona, Norma Editorial, 2006, 128 pp.

Crowley Aleister, *Goecia la clave menor del Rey Salomón*, México, editora y distribuidora Yug, 2008, 101 pp.

De Plancy Collin, *Diccionario Infernal*, Volumen I, Barcelona, Casa Editorial Maucci, 1913, 539 pp.

_____, *Diccionario Infernal*, Volumen II, Barcelona, Casa Editorial Maucci, 1913, 539 pp.

Del Rio Eduardo RIUS, *La vida de cuadritos*, México, Editorial Posadas, 1998, 207 pp.

Dondis D. A., *La Sintaxis de la Imagen*, México, Editorial G. Gilli, 1998, 211 pp.

Doré Gustav, *Doré Angels*, New York, Dover Publications Inc., 2004, 75 pp.

_____, *Doré Bible Illustration*, New York, Dover Publications Inc., 1974, 241 pp.

Eco Humberto, *Cómo se hace una tesis*, España, Editorial Gedisa, 2006, 233 pp.

Ferrer Eulalio, *El lenguaje de las trilogías*, México, FCE, 2005, 402 pp.

_____, *Los lenguajes del color*, México, FCE, 1999, 420 pp.

Garibay Mora Ernesto, *Diccionario de Demonios y Conceptos Afines*, México, Prana, 2005, 146 pp.

Gombrich E. H., *Arte e Ilusión*, Madrid, Editorial Debate, 1998, 336 pp.

Graf Arturo, *Art of devil*, Corea, Editorial Parkstone, 2009, 255 pp.

Hall Edward T., *La Dimensiona Oculta*, México, Siglo XXI Editores, 1999, 255 pp.

Klossowski de Rola Stanislas, *El juego áureo*, España, Editorial Siruela, 2003, 324 pp.

Levi Eliphas, *Claves mayores y clavículas de Salomón*, México, Berbera Editores, 2006, 107 pp.

Lewis James R. y Oliver Evelyn Dorothy, *Ángeles de la A a la Z*, México, Oceano, 2007, 459 pp.

Lurker Manfred, *Diccionario de Dioses y Diosas, Diablos y Demonios*, Buenos Aires, Paidós, 1999, 428 pp.

Magnus Günter-Hugo, *Manual para dibujantes e Ilustradores*, México, Editorial G. Gilli, 1993, 152 pp

McCloud Scott, *Entender el cómic*, España, Astiberri ediciones, 2007, 216 pp.

_____, *Hacer cómics*, España, Astiberri ediciones, 2007, 266 pp.

Meggs Philip B., *Historia del diseño gráfico*, México, Trillas, 1998, 562 pp.

Milton John, *El Paraíso Perdido*, México, Editorial Época, 2005, 376 pp.

Moles Abraham, *La Imagen, Comunicación Funcional*, México, Trillas, 1999, 271 pp.

Monsiváis Carlos, Barajas Rafael, Vidargas Francisco, del Rio Eduardo, de *San Garabato al callejón del cuajo*, México, Editorial RM, 2009, 160 pp.

Muchembled Robert, *Historia del diablo*, México, CFE, 2009, 360 pp.

Munari Bruno, *Diseño y Comunicación Visual, Contribución a una Metodología Didáctica*, México, Editorial G. Gilli, 1998, 175 pp

Swann Alan, *Bases del Diseño Gráfico*, México, Editorial G. Gilli, 1993, 132 pp.

_____, *El Color en el Diseño Gráfico*, México, Editorial G. Gilli, 1993, 223 pp.

_____, *Como Diseñar Retículas*, México, Editorial G. Gilli, 1993, 144 pp.

The Pepin Press, *5000 Animals*, Amsterdan & Singapore, Agile Rabbit Editions, 2001, 288 pp.

_____, “Ancient Aztec Designs”, Amsterdan & Singapore, Agile Rabbit Editions, 2002, 112 pp.

_____, *Islamic Designs*, Amsterdan & Singapore, Agile Rabbit Editions 2002, 112 pp.

_____, *Mytholgc Pictures*, Amsterdan & Singapore, Agile Rabbit Editions, 2006, 485 pp.

_____, *Occult Images*, Amsterdan & Singapore, Agile Rabbit Editions, 2001, 272 pp.

_____, *Persian Designs*, Amsterdan & Singapore, Agile Rabbit Editions, 2002, 112 pp.

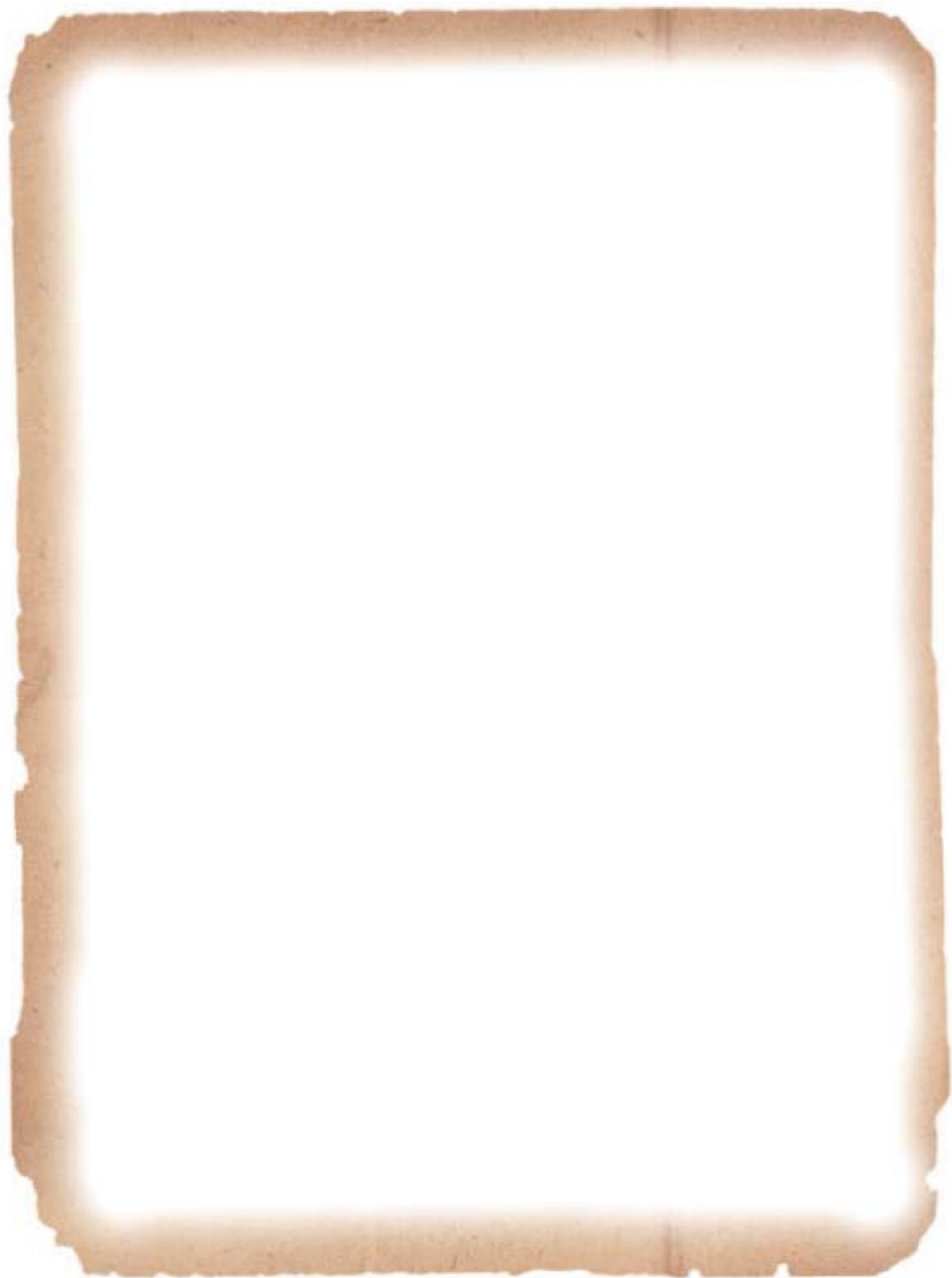
_____, *Skeletons*, Amsterdan & Singapore, Agile Rabbit Editions , 2002, 112 pp.

_____, *Turkih Designs*, Amsterdan & Singapore, Agile Rabbit Editions, 2002, 112 pp.

Yáñez Rivera Jesús, *Exorcismos en el Siglo XXI*, México, Ediciones Paulinas, 2002, 111 pp.

Wong Wucius, *Fundamentos del Diseño Bi - Tridimensional*, México, Editorial G. Gilli, 1993, 182 pp.





*Me hallaba en una imprenta, en el
Infierno, y vi el
método por el cual se trasmite el
conocimiento de
generación en
generación ...*

*El Matrimonio del Cielo y el Infierno,
William Blake (1757-1827).*