

33
241.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
Escuela Nacional de Artes Plásticas

**Los Señores del Anáhuac:
Historieta para la Sala Mexica
del Museo Nacional de Antropología**

**Tesis que para obtener el título de
Licenciado en Diseño Gráfico**

Presenta:

OMAR GARZA LÓPEZ

**Director de tesis:
Lic. Griselda González Reyes**

México, D.F. 1997

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
PÚBLICA Y CULTURA
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.



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.

AGRADECIMIENTOS

- Al Gran Jefe, el de allá arriba
- A mis padres, quienes hace tiempo tuvieron un vástago y lo han apoyado en todo momento ... ¡ah! extensivo a mis abuelos y demás familiares ... GRACIAS
- A mis hermanos, por apoyar y soportar al 'benjamín'
- A todos mis maestros, por impedir que me echara a perder, pese a mis intentos
- A la Mtra. Ma. Teresa Sepúlveda, por su gran ayuda y paciencia
- A Griselda, por atreverse a dirigir la tesis de un 'monero'
- A los cuates del CCL, por haber sido - y ser- parte de mis buenos momentos (y de los difíciles también)
- A los amigos colegas, por su amistad y ayuda, así como la multitud de rayas y manchas compartidas (sobre todo a los 'cófrades')
- A todos los amigos de muy, muy lejos, por su desinteresada amistad en esos tiempos tan especiales
- A todos los que, de una u otra manera, contribuyeron a que exista esta locura
- Y ¿Por qué no? ... a los antepasados de estas tierras, y a aquellos que hace 100 años se les ocurrió empezar a dibujar 'monos' ... a ellos, sin los cuales esto no sería posible...

...(y sin los cuales, tendría que haberme quebrado la cabeza buscando otro tema de tesis)...

INDICE

Introducción	3
I. Un vistazo al Museo Nacional de Antropología	
A. Antecedentes Históricos	4
B. Ubicación y Descripción	6
C. Perfil del Visitante	9
D. Museografía	10
E. Sala Mexica	11
II. La Historieta , de Viñeta en Viñeta	
A. Breve Historia de la Historieta	16
1. Historieta en México	20
B. El lenguaje de la Historieta	21
C. Historieta y Comunicación	24
D. La Historieta Aplicada	27
III. Proyecto: Los Señores del Anahuac	
A. Justificación del Proyecto	29
B. Guión Museográfico y Narrativo	31
C. Imagen Gráfica	33
1. Definición de Estilo	33
2. Características del Dibujo	34
3. Técnicas	37
4. Color	38
5. Formato	39
6. Imagen Global	39
D. Guión Técnico	40
E. Imágenes representativas	61
F. Presupuestos	66
Conclusiones	67
Glosario	68
Bibliografía	69

INTRODUCCION

La materia prima del **diseñador gráfico** siempre ha sido y será la **imagen**, la cual puede ser manipulada e interpretada de distintas maneras. Dependiendo del manejo que se haga de ella, se obtendrán o no las soluciones para cubrir un requerimiento específico.

Al igual que la imagen, las necesidades pueden ser de muy distintos tipos; las hay sólo formales y también conceptuales, o ambas a la vez.

Una vez definida la problemática, se utilizará tal o cual metodología para resolverla. Sin embargo, para satisfacer la carencia, es necesario que la solución sea entendida por aquellos hacia quien va dirigida, ésto es, utilizar un **lenguaje accesible**.

Cada soporte gráfico tiene su propio lenguaje, con sus propios códigos y normas; las variantes operarán según a quién se quiera dirigir. Uno de los medios que tiene una rica sintaxis es la **historieta**, pero ésta no ha sido aprovechada al máximo.

Los avances de la historieta han sido muchos, es cierto; sin embargo, hay campos que aun faltan por explotar. La combinación de **texto**, **imagen** y **secuencia** (características que, según distintos autores, definen el lenguaje del cómic) resultan ser poderosas herramientas de comunicación. Con ellas, es posible hacer el

'desmenuzamiento' de la carga semántica que tiene un objeto, una situación o un concepto.

Los elementos de las culturas prehispánicas son **polisémicos**; esto es, guardan varios significados. Si a este hecho agregamos el código propio de un guión museográfico, el resultado es más amplio. Este caso lo podemos encontrar en la **Sala Mexica del Museo Nacional de Antropología**.

La presente tesis tiene como objetivo el complementar (tanto **informativa** como **visualmente**) el contenido de dicha exhibición. La pauta será la **museografía** del lugar, así como la significación de las piezas, usando los elementos del cómic, con miras a crear una historieta en toda la extensión de la palabra.

El **primer capítulo** consta de un **análisis del Museo** y de la sala en cuestión. Cabe mencionar que dicho análisis no será muy detallado, pues sólo trata de cubrir los puntos necesarios para realizar el proyecto.

En el **segundo capítulo** se realiza una revisión del **cómic**, su **lenguaje**, su importancia en la comunicación, y sus aplicaciones.

La **realización de la historieta** es el objetivo del **tercer capítulo**. Para ello, se toman en cuenta la carga semántica de los elementos de la cultura mexicana, de modo que la historieta resultante sea congruente con la sala y consigo misma.

1. un vistazo al museo nacional de antropología

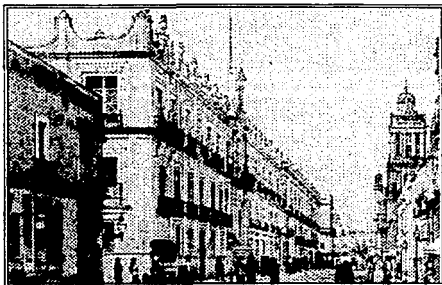


ANTECEDENTES HISTORICOS

El Museo Nacional de Antropología, tal como se conoce en la actualidad, es el resultado de los esfuerzos de distintos personajes e instituciones desde la época colonial hasta nuestros días. **Ignacio Bernal**, director de esta institución hasta 1972, menciona que el Museo nace de raíces filosóficas, psicológicas, sociales y políticas que permitieron su creación. Para entender este proceso, es necesario relatar la historia de cómo una idea se desarrolló hasta convertirse en el monumento que hoy existe.

Hay que remontarse a la segunda mitad del siglo XVIII, donde varios personajes ilustrados empiezan a interesarse por las antigüedades, dando así inicio a las primeras investigaciones de monumentos arqueológicos. Hacia 1775, el Virrey **Bucareli** ordena el traslado de documentos indígenas a la Universidad, así como grandes piezas de piedra, como la **Coatlicue** y la **Piedra del Sol**. A finales del régimen colonial, el Virrey **Iturrigaray** convoca la **Junta de Antigüedades**, la cual puede considerarse como el primer antecedente del Instituto Nacional de Antropología e Historia (**INAH**).

Ya en el México independiente, **Guadalupe Victoria** y **Anastasio Bustamante**, con la intervención del célebre historiador **Lucas Alamán**, crean el llamado **Museo Nacional**. En 1866, **Maximiliano** ordena el traslado del museo a la vieja casa de la calle de La Moneda, lugar donde permanecería hasta 1963.



Grabado del Museo Nacional . Antigua Casa de Moneda

El siglo XX trajo consigo la necesidad de un nuevo sitio donde se pudiera apreciar la vida indígena del pasado así como la actual. La idea del actual museo se estaba gestando.

La dirección del proyecto fue asignada al arquitecto **Pedro Ramírez Vázquez**, asistido por los arquitectos **Rafael Mijares** y **Jorge Campuzano**, supervisando el trabajo de 42 ingenieros y 52 arquitectos. La planeación del museo, tanto arquitectónica como museográfica, fueron resultado de tres años de estudios. **Antropólogos**, **museógrafos** y **pedagogos** prepararon el guión general del museo, así como el específico de cada sala.



Arq. Pedro Ramírez Vázquez

Pedro Ramírez Vázquez menciona: "la solución arquitectónica del Museo Nacional de Antropología tuvo presentes las necesidades específicas de su funcionamiento como museo, y la de alojar y mostrar con toda dignidad nuestros legados culturales, dentro de una expresión contemporánea que no fuese ajena a su origen"¹. Para la creación del recinto, se tomaron en cuenta la influencia del medio ambiente

¹RAMIREZ VAZQUEZ, Pedro, "Museo Nacional de Antropología" Tlaloc. México. 1968, p. 15

geográfico, la integración en el paisaje y la presencia de grandes espacios; todas estas características de las construcciones prehispánicas.

El sitio elegido fue el **Bosque de Chapultepec**, lugar de recreo desde tiempos aztecas, de fácil acceso para el visitante local y foráneo. La construcción se inicia en **febrero de 1963** en una superficie de cerca de **70 000 metros cuadrados** y un presupuesto de **170 millones de pesos**. La inauguración se llevó a cabo **19 meses después**, el **17 de septiembre de 1964**, a cargo del entonces Presidente de la República Lic. **Adolfo López Mateos**.

Jaime Torres Bodet, secretario de Educación Pública en esa época, dice que el Museo tiene **tres funciones** complementarias. La primera -la estética-obedece al requerimiento de presentar al espectador la obra del pasado tal cual es. La segunda es **didáctica**, que el estudioso comprenda el sentido social de las obras que lo cautivan; y la última, la **social**, se refleja en función de la actitud de las personas que vengan a recorrerlo. Como puede apreciarse, la **historia del Museo** no es tan grande como su tamaño; sus dimensiones físicas requieren un vistazo más detallado, por lo que el siguiente apartado se ocupará de una **descripción del lugar**.



Construcción del Museo Nal. de Antropología

UBICACION Y DESCRIPCION

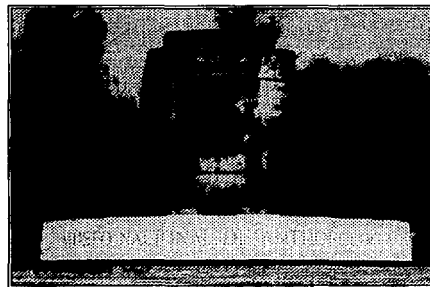
El **Museo Nacional de Antropología** es, sin lugar a dudas, uno de los **museos más importantes** del mundo. En su interior, se encuentra la colección de piezas prehispánicas más grande que existe. Sin embargo, su trascendencia no reside tan sólo en la acumulación de objetos, sino en el ser una obra arquitectónica donde el **pasado indígena** y el **México moderno** se fusionan, originándose así un reflejo de lo que es - o al menos, debiera ser- la cultura e identidad nacional.



Ubicación del Museo Nal. de Antropología

La superficie donde se construyó este centro mide aproximadamente **70 000 m²**, de los cuales **44 000** corresponden a los sitios **cubiertos** y **35 700** a los espacios al **aire libre**. Como se puede apreciar, es fácil darse una idea del gran tamaño de esta construcción y la rapidez (19 meses) con que fue realizada.

El **Bosque de Chapultepec**, zona en donde se ubica el Museo, resulta ser de muy **fácil acceso**, debido al gran número de vías y medios de transporte que existen para llegar a él. Su localización exacta se encuentra en **Paseo de la Reforma** y **Calzada Gandhi**, desde las cuales se aprecia su gran tamaño. Sin embargo, si la forma del edificio no resulta ser muy indicativa de lo que existe ahí, la colosal estatua de un **dios del agua** que se encuentra en la esquina de **Reforma** sí lo es.

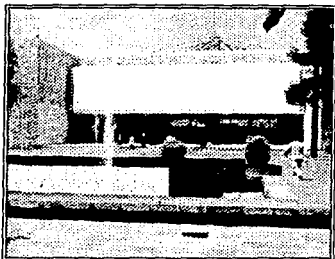


Escultura Monolítica en la entrada del Museo

Lo que se ve a continuación es una **gran plaza**, la cual señala que ese es el camino para entrar al Museo. Arriba de la gran entrada de cristal, se encuentra el **Escudo Nacional labrado**. En seguida está el **vestíbulo**, con la misma dimensión que la plaza externa; cubierto y limitado en sus cuatro lados. En el centro, se puede apreciar un área levantada debajo de la cual está la **Sala de Orientación** con una gradería desde la que puede verse un espectáculo multimedia que lo prepara a uno para la visita del museo. En el techo hay un **sol estilizado**.

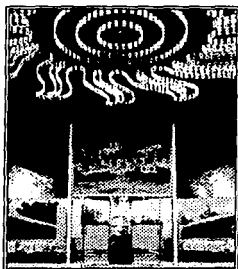
Al lado **derecho** del vestíbulo hay una gran sala de aproximadamente **1 500 m²** dedicada a exposiciones temporales, y junto a ella el **auditorio Jaime Torres Bodet**, con capacidad para cerca de 400 personas. En la planta de arriba, donde llegó a estar la Escuela de Antropología, se encuentran las **direcciones de Lingüística y Etnografía**, por mencionar algunas de las más importantes.

A la **izquierda** del vestíbulo se hallan la **tienda**, el **guardarropa** y otros **servicios**, y al fondo las oficinas generales. Encima de esto se encuentra la **Biblioteca "Eusebio Dávalos"**, con un acervo de cerca de **250 mil volúmenes**, así como una gran sala de lectura.



Patio exterior del Museo

En la **planta hundida** se halla un micromundo que hace posible la existencia del Museo. A la derecha, están las **bodegas de Arqueología, de Etnografía y de Antropología Física**. Junto a ellas están las **oficinas técnicas** y los **laboratorios** necesarios para realizar trabajos de investigación sobre nuevos hallazgos. Al lado izquierdo, se encuentran los **servicios escolares**, los cuales cuentan con varios salones dedicados a preparar a los niños en su visita al Museo.



Parte superior del vestíbulo

Para continuar la descripción, hay que ubicarse nuevamente en el **vestíbulo central**. Desde éste se entra, a través de un muro de cristal, al **gran patio** rodeado por las salas de exhibición. Arriba, sobre el marmol, se desarrolla en **estela** la peregrinación de los chichimecas y la fundación de la capital mexicana.

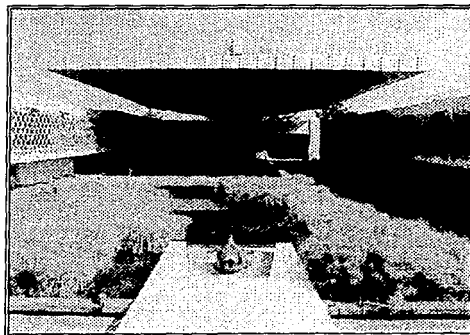
La parte delantera del Museo está cubierta por un enorme **techo de 82 X 84 m.** recibido en un solo apoyo central, recubierto por láminas de cobre esculpidas, donde se aprecia la obra del célebre muralista José **Chávez Morado**, simbolizando la

fusión de la cultura india y la española, así como la aparición de México en el mundo moderno. De arriba cae un círculo de agua que forma una fuente invertida.



'Paraguas' monumental en el patio interior

El enorme patio abierto que sigue tiene en el centro un **estanque rectangular** de poca profundidad. Dentro de este, sobre una plataforma, hay un **enorme caracol**, el cual se encarga de sonar cada hora.



Patio interior del museo

Los muros anteriores que rodean el patio son **lisos en la planta baja** y **adornados con celosía metálica en la alta**. El conjunto recuerda a las **fachadas mayas** con su parte interior, generalmente de **piedra lisa** y arriba íntegramente cubierto de **bajorrelieves geométricos, serpentinos** o con **esculturas**.

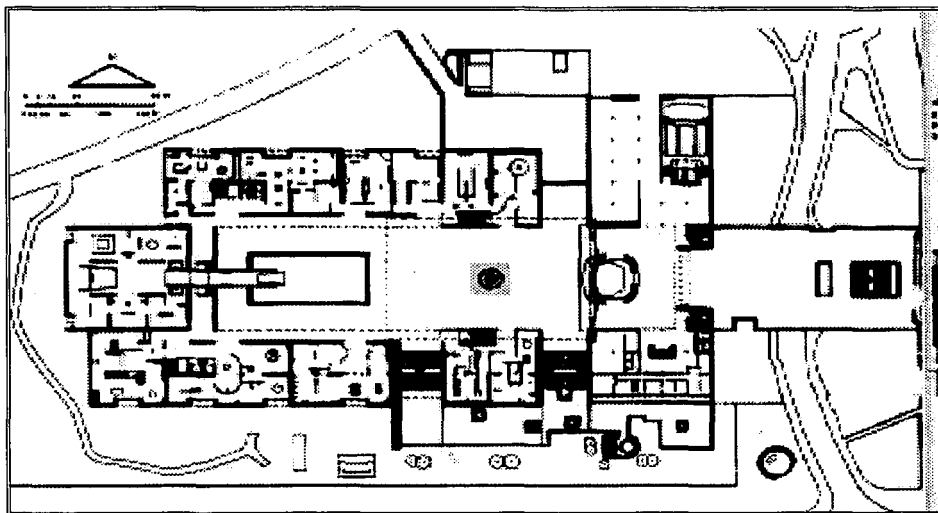
Ignacio Bernal dice que "este patio, además de bello, es importante, pues da un gran sentido de amplitud y de calma serena y sirve de salida ente cada sala. Así, el visitante puede recorrer a su antojo las salas del museo sin

necesidad de pasar de una a otra o de seguir un orden fijo"².

En todas las salas se encuentran pisos grises, mármol de santo Tomás, mármol blanco, aluminio y cristal. Aquellas de la planta baja (dedicadas a la **Arqueología**) siguen un orden tanto histórico como por áreas, completando un total de 12 salas. Las 11 de la **parte alta** (dedicadas a la **Etnografía**) corresponden hasta donde es posible a las del piso inferior.

Los **jardines adyacentes** a las salas de exhibición están plantados con la **vegetación** correspondiente a cada región. A su vez, se respetaron muchos de los árboles del Bosque de Chapultepec.

Como puede apreciarse, el despliegue de elementos de este Museo es impresionante; sin embargo, nada de ésto serviría si no fuera por la **presencia de la gente**, la cual acude por distintas motivaciones.



Plano del Museo

² BERNAL, Ignacio "Museo Nal. de Antropología: Arqueología" Aguilar, México, 1988 p. 28

PERFIL DEL VISITANTE

Un Museo tan grande como lo es el **Nacional de Antropología**, con los distintos servicios que presta, cuenta con una **gama muy amplia de visitantes**. Sin embargo, para efectos de este trabajo, serán divididos, para una mayor comprensión y de forma arbitraria, en **foráneos y locales**.

Se entienden por **foráneos** a aquellos visitantes que no son habitantes de la Ciudad. Estos, en su mayoría, son **turistas**. En el caso de los **extranjeros**, éstos entran en contacto con **elementos ajenos** a su propia cultura, los cuales les llaman poderosamente la atención. Por lo regular, realizan el recorrido con **textos-guías** que adquieren en sus países de origen o en México; mediante ellos tratan de relacionarse con estas civilizaciones. Para este tipo de visitantes, el Museo cuenta para su auxilio con servicio de **guías** que hablan **distintos idiomas**.

Aunque mexicanos, se entienden también por **foráneos** a aquellos que vienen de **provincia**. Los que pertenecen a este grupo tienen un cierto conocimiento -en mayor o menor grado- de las culturas que van a observar. Raras ocasiones utilizan guías, a menos que vengan en grupos turísticos. Pero incluso con este conocimiento previo, las piezas resultan también bastante impresionantes para ellos.

Por eliminación, se llamarán **locales** a los residentes de la Ciudad de México. También para efectos de clarificar el estudio, pueden dividirse en tres tipos: **escolares, habituales e investigadores**. Cabe aclarar que estos nombres no son estrictos ni absolutos, sino que fueron escogidos tan sólo para establecer una diferencia entre ellos mismos.

Entre los **escolares** se encuentran contemplados todos los **niveles de educación**, desde **pre-escolar hasta universitarios**. Estos

visitantes suelen ser en **grupos**, ya sea mediante el auxilio de un guía o de los propios profesores de clase. En otras ocasiones, los estudiantes sólo van a recabar información muy específica, por lo que no llegan a realizar un recorrido en forma. Para tales casos, el Museo cuenta con un **Departamento de Servicios Educativos** bastante completo, con un gran número de opciones para orientar a los **escolares** en su visita. El **acceso** para los escolares es **gratuito**.

Los llamados **visitantes habituales** son aquellos que van en sus **ratos libres**, sin más objetivo que el de pasar el tiempo. por lo que asisten generalmente los **domingos**. En muy raras ocasiones utilizan guías o realizan el recorrido con la ayuda del personal del Museo, pues su objetivo es más bien distractivo que informativo. Sin embargo, por cuestiones prácticas, un buen número hacen su **visita** de acuerdo al **guión museográfico** propuesto.

Por último, se entienden por **Investigadores** como todos aquellos que necesitan acceder al Museo para completar algún **trabajo** que no es de índole escolar. Estos buscan **información** mucho más **específica** que la de los escolares de bachillerato y universitarios, que se complementa, antes o después de la visita, con **textos especializados**. Este grupo no es privativo de los **locales**, pues a veces se encontrarán **investigadores** en el grupo **foraneo**.

El **contenido** de todo lo que hay en el Museo debe de ser de **fácil comprensión** para cualquiera de los grupos de visitantes antes mencionados, además de resultar ameno. Para ello, dentro del proyecto de conformación del lugar, la **museografía** fue minuciosamente cuidada. A continuación se hablará de la misma.

MUSEOGRAFIA

Pedro Ramírez Vázquez apunta que "la museografía (del Museo Nacional de Antropología) fue orientada con la intención de ofrecer una **representación científicamente exacta** y, al mismo tiempo, tan **atractiva visualmente** que una visita al museo fuese considerada como un verdadero **espectáculo**"³ ¿Quién no se ha impresionado la primera vez que entró a este museo? La combinación resultante de la **observación de las piezas prehispánicas**, la imponente **arquitectura** del edificio y el **guión museográfico** cuidadosamente realizado, hace que la visita resulte difícil de olvidar. Sin embargo, el impresionar no es el objetivo primario de este lugar, sino que busca cubrir otras necesidades.

Desde el **punto de vista museográfico**, el nuevo Museo de Antropología planteó por primera vez en México la **necesidad** de realizar una **exposición didáctica y científica** que fuera captado a **todos los niveles**, en que se mostrasen las **culturas antiguas** de México, así como las **culturas indígenas** que sobreviven a la evolución y desarrollo moderno. El problema no era simplemente conocer un aspecto de su vida, tal como su arte, sino cubrir los aspectos más diversos de cada cultura.

Una vez ordenado el material de investigación, se elaboraron guiones museográficos con el detalle y amplitud necesarios. Con éstos, se formó un conjunto de **monografías** sobre las culturas arqueológicas y etnológicas. Los **puntos básicos del temario** cubren un estudio del **ámbito geográfico**, la **interacción del ser humano con el medio natural** y con los elementos de su propia cultura, los **elementos de su vida** en todos los aspectos, las formas de la **vida comunitaria**, el **mundo mágico y religioso**.

El concepto de la **distribución general museográfica** fue ideado teniendo en cuenta la **secuencia lógica** de las culturas motivo de exhibición, el **carácter pedagógico** del museo y el **nivel del público** al que va dirigido. Así, se pensó en impartir al visitante una **síntesis** de la totalidad del

Museo, de manera que el espectador capte el sentido de unidad de éste, y al mismo tiempo dirija su atención hacia las exhibiciones de su propio interés.

Para mostrar el vastísimo material arqueológico se optó por un criterio de **división de salas** de acuerdo con la **individualización** de las diferentes culturas, con base en una **secuencia cronológica** y por **áreas geográfico-culturales**.

La **investigación previa** realizada por la asesoría pedagógica determinó el no limitarse a exhibiciones de objetos, sino complementar con todo el **material explicativo** que fuese necesario; utilizando para ésto **pinturas reconstructivas**, el uso de **maquetas** de escalas variables, un sistema de **dioramas**; **mapas, gráficas y dibujos** complementarios para localizaciones geográficas, áreas culturales, desarrollos históricos y aclaración de técnicas y procesos. A su vez, fueron integradas **obras de importantes personajes de la plástica**, como **Carlos Mérida, Jorge González Camarena, Pablo O'Higgins, Matías Goeritz**, entre otros.



"Las Razas", Mural de Jorge González Camarena

Dentro de la planeación arquitectónica y museográfica, existe una **sala** que ocupa un lugar **privilegiado**, donde la arquitectura ponderó en posición, dimensiones y proporción: la **Sala Mexica**, punto importante en esta tesis.

³ RAMIREZ VAZQUEZ, Pedro op. cit. pag. 29

SALA MEXICA

La Sala Mexica, diseñada por el museógrafo Iker Larrauri, es la más importante y mejor conocida del Museo. Ignacio Bernal menciona: "como el museo está en la Ciudad de México y en el Bosque de Chapultepec, es normal que en él tenga preponderancia ésta última civilización, cuyo primer asiento en el Valle de México fue el Cerro de Chapultepec y que más tarde fundó Tenochtitlan"⁴



Vista exterior de la Sala

Desde el gran patio central se puede admirar el sitio privilegiado que tiene esta sala: el estanque permite recordar el origen lacustre de este pueblo. Sobre el dintel exterior se ve una inscripción que dice: *Cemanáhuac Tenochcatlapan* (Todo el mundo es tierra Tenochca); esta frase ejemplifica algunas de las características del mundo mexica: militarismo e imperialismo.

La entrada al recinto resulta un espectáculo formidable, pues uno se encuentra con la visión arrolladora de la colosal Piedra del Sol; sin embargo, las tres piezas que se encuentran en primer plano son fundamentales puesto que representan puntos significativos de su cultura: primero se encuentra el jaguar de basalto donde se depositaban los corazones de los sacrificados, el cual ejemplifica la intensa religiosidad y misticismo ante el otro mundo y los dioses, así como el sacrificio humano; la segunda pieza, el caballero águila, representa la grandeza militar y los grupos superiores de la sociedad; por último, el "Teocalli de la Guerra Sagrada", representando el misticismo belicoso de los mexicas y su papel en la historia mexicana. Así, desde el primer momento, el espectador penetra en este mundo azteca trágico y brillante.



Jaguar de basalto. Sala Mexica

La sala puede ser visitada libremente; sin embargo, resulta ser más provechoso si se inicia el recorrido por la derecha. La descripción y análisis de cada uno de los objetos ahí presentes llevaría demasiado tiempo, de manera que sólo se hará mención de los temas principales que son tratados, así como los medios usados para su exhibición.

Lo primero que se encuentra es el origen de esta cultura, desde el inicio de su peregrinación hasta la fundación de Tenochtitlan. Para ello, se utilizan mapas donde se puede apreciar la localización de los poblados del Valle de

⁴ BERNAL, Ignacio op. cit., p. 121

México, así como la reproducción de un código donde se narra la migración de los chichimecas.

En segundo término, hay una serie de estatuillas de carácter realista donde se muestran las características físicas de los pobladores de esta región. Siguiendo el muro del extremo derecho de la sala, existen una serie de paneles donde se encuentran los nombres y glifos de todos los gobernantes del imperio mexica, haciendo hincapié en las acciones que realizaron para consolidar la expansión y supremacía de este civilización. A continuación está la réplica del penacho de Moctezuma, el cual simboliza la grandeza de los tlatoanis. Enfrente de los paneles antes mencionados, se observan una serie de piedras esculpidas que representan las guerras y conquistas, eje central del poderío azteca. Destaca de aquellas la llamada Piedra de Tizoc, donde se representa el sacrificio en un sentido imperial. En una vitrina cercana, se aprecian instrumentos utilizados para la batalla.

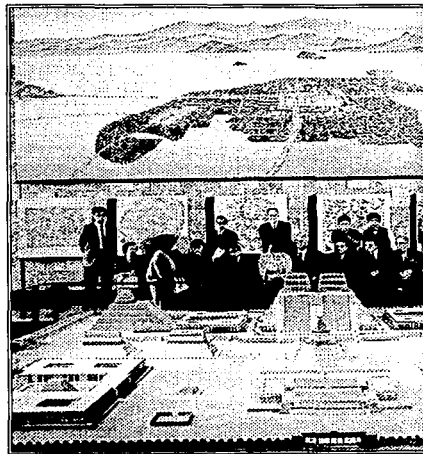


Piedra de Tizoc (detalle). Sala Mexica

Siguiendo el recorrido, aparecen un par de mapas, en los cuales se compara la extensión de la capital tenochca con la actual Ciudad de México. A la derecha de éstas, se encuentran elementos arquitectónicos empleados en esa época; remates de edificios, partes de acueductos y otras obras urbanísticas.

Enfrente de estas piedras, pegada a la pared, existe un gran cuadro que presenta una

panorámica de como debió ser Tenochtitlan, sobresaliendo dos características principales de esta civilización: la primera es la vida lacustre, representada con la presencia los restos de una balsa (medio de transporte); la segunda es el recinto ceremonial, mostrado más claramente en la maqueta de escala uno a cien que se encuentra enfrente. En esta, se cuidó hasta el último detalle, lográndose apreciar perfectamente los templos dedicados a **Tláloc** y **Huitzilopochtli**.



Maqueta del Centro Ceremonial en primer plano; representación de Tenochtitlan al fondo. Sala Mexica

Hasta el fondo del ala derecha, pegado a la pared posterior de la sala, se encuentran unos paneles que ilustran los productos que obtenían de la región (animales y plantas). A la izquierda está la reproducción de una hoja de la matrícula de tributos, mediante la cual controlaban lo que debían pagar los pueblos sometidos. En el costado izquierdo, aparece una vitrina donde se muestran los productos que los mexicas comerciaban con otros señoríos; entre estos objetos se hallan pieles de animales, semillas, plumas, mantas, etcétera.

Pasando a la parte posterior de la Piedra del Sol, hay una impresionante maqueta del mercado de Tlatelolco. En ella, se guarda hasta la más mínima semejanza, de manera que el visitante

pueda apreciar este mecanismo de la economía azteca.



Maqueta del mercado de Tlatelolco. Sala Mexica

En el ala izquierda, se distingue un p nel que ilustra aspectos de la **vida diaria**: **educaci3n**, **matrimonio**, etc tera. Al lado, se encuentran una serie de **esculturas de piedra** que representan a miembros de distintos niveles de la **organizaci3n social**.

En una de las esquinas de la sala, se pueden apreciar distintas **piedras labradas** que tuvieron **funciones ceremoniales** (braseros, piedras de sacrificio, aros de juego de pelota). En el extremo opuesto, existen **esculturas** que representan a varios de las **deidades** del pante3n mexica. A la derecha de  stas, sumamente ligado a los dioses, hay una vitrina con **objetos y estatuillas** relacionadas con el **sacrificio humano**.

Siguiendo el ala izquierda, se encuentra una gran **estructura de piedra** relacionada con la **agricultura** y la **hidr ulica**, as  como peque as figuras relativas a las mismas. Enfrente, hay una serie de **p neles** y piezas que ilustran los **conocimientos astrol3gicos y cient ficos** que pose a esta civilizaci3n.

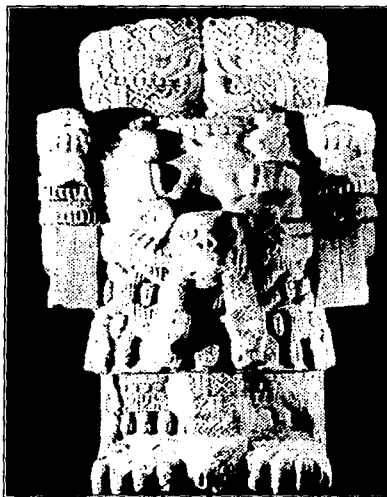
Atr s de estos  ltimos, existe una vitrina con distintas **piezas de cer mica** de distintos materiales y estilos, habiendo piezas de extraordinaria manufactura. A la izquierda, se pueden apreciar **esculturas de piedra** de motivos **animales**; serpientes, chapulines y coyotes, entre otros. Pegada a la pared izquierda, est n una serie de **objetos ornamentales**, as  como **herramientas** varias.

Enfrente de  stas, se distinguen varios **instrumentos musicales** con fines ceremoniales y

festivos. Tambi n existe una **escultura de Xochipilli**, dios del amor y la danza. En la parte de atr s, pegado a la entrada, hay un **panel representativo de la Conquista**, as  como varios objetos.

En la parte central de la sala, separadas de las dem s por **cuatro grandes paredes de piedra** (dos de cada extremo), se encuentran las piezas m s **importantes** de la exposici3n. Pegadas a los lados de los dos primeros muros, hay distintas **esculturas** que representan el concepto de la **muerte**; deidades y personajes de ultratumba se entremezclan. En el centro, se halla un **cuauhxicalli** (piedra de sacrificio).

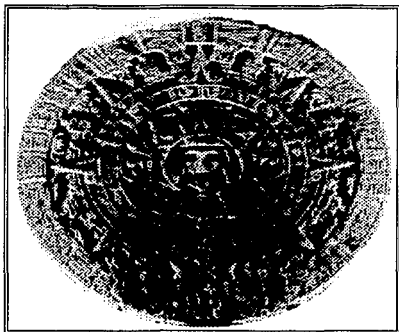
Entre los dos muros del lado izquierdo, se encuentra la **escultura** que representa a **Coatlicue**, diosa de la tierra, la cual est  considerada como la **piedra esculpida m s importante** de esta cultura. En el extremo opuesto hay una representaci3n en roca de **Xiuhcoatl** (serpiente de fuego), arma suprema de Huitzilopochtli.



Coatlicue. Sala Mexica.

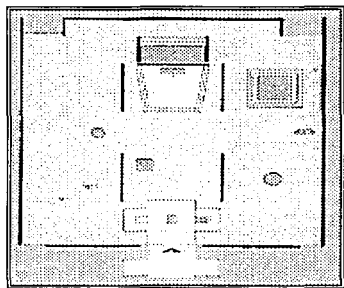
En el fondo, se muestra la pieza m s impresionante de la exhibici3n: la **Piedra del Sol**. A los lados, existen **p neles** donde se representa esta obra colosal, as  como una **explicaci3n** de cada uno de los **c rculos conc ntricos** que la forman.

Esta es la descripción de los objetos que se muestran en la sala, de manera que se pueda ubicar el tipo de piezas que ahí se encuentran; ahora, es posible desglosar algunos elementos vitales de la museografía.



Piedra del Sol. Sala Mexica

Como se había mencionado anteriormente, la sala puede ser visitada libremente; pero la presencia de los cuatro grandes muros divisorios marca un recorrido natural. De esta manera, se tienen dos alternativas: empezar por el lado derecho realizando la visita en el trayecto que forma una U, y luego pasar a la parte central a admirar las grandes piezas; o visceversa. Así, es posible apreciar todo lo expuesto sin saturarse ni confundirse.



Plano de la Sala Mexica

La gran altura del sitio ayuda a recalcar la grandeza de piezas como la Piedra del Sol y la

Coatlícue. La iluminación resulta muy importante, ya que logra resaltar la textura de las piezas, y se puede apreciar más el trabajo de la piedra. A su vez, los grandes monolitos que necesitan de algún tiempo para ser examinados, cerca tienen bancas para su correcta observación, además de que son un descanso para el espectador.

Esencialmente, se pueden distinguir cuatro niveles de presentación del material, de manera que el visitante pueda comprender lo expuesto:

En primer lugar, se tienen los artefactos comunes (vasijas, collares, armas, etcétera.); estos representan un legado material y tangible, donde se entra en contacto directo con elementos de la vida diaria de los aztecas. En segundo término, están las esculturas de piedra, desde la más pequeña hasta las colosales; mediante ellas se realiza el contacto con el mundo simbólico y místico de esta cultura, pues la carga semántica de estas piezas es grande. En tercer lugar están los cuadros, dioramas, ilustraciones y mapas; su presencia ayuda a acceder a los sucesos que no dejaron ninguna huella material (vida cotidiana, elementos de las transacciones tributarias, sucesión imperial); así como la visión de lugares y hechos de los cuales sólo se tienen relación por medio de grabados o narraciones orales y escritas. Por último, se encuentran un gran número de cédulas informativas que aportan todos los datos que el espectador requiere.

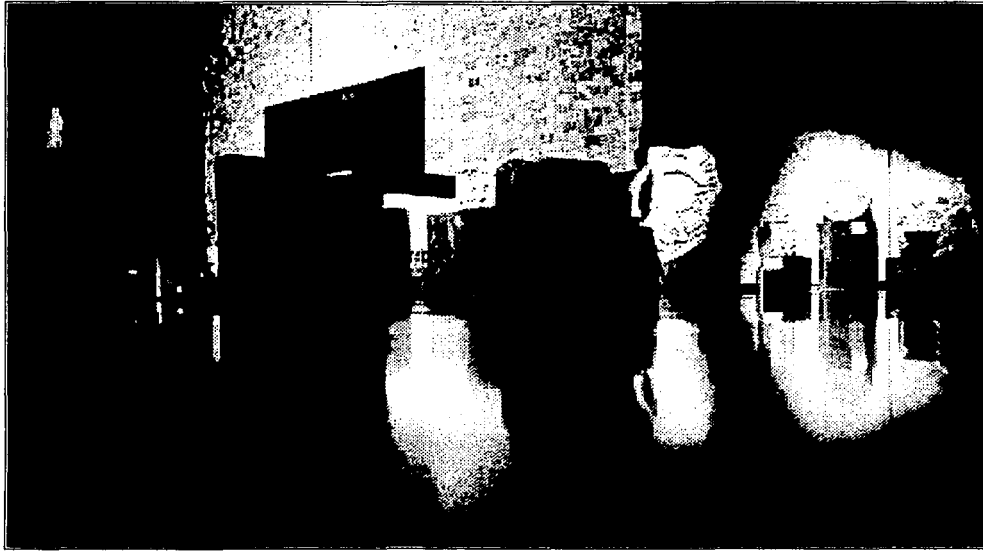
Esta sala (así como el Museo en general) está pensada como una exhibición científica donde se explica el desarrollo de una civilización, y no como una galería artística que muestra únicamente piezas. Es aquí donde toman sentidos todos los medios que fueron empleados en la museografía: de haberse querido hacer un museo de arte, probablemente se hubieran acomodado los objetos dependiendo de su valor estético, prescindiendo de esquemas, paneles y reproducciones. Sin embargo, la intención es otra, y la combinación de estos elementos permite tener una visión general de este pueblo, donde el arte ocupa un lugar importante, pero no es el eje principal.

Los materiales usados (mármol blanco, mármol de santo Tomás, cristal), lejos de competir con lo expuesto, armonizan con los demás elementos, dando un enfoque global, donde lo

moderno y lo antiguo se complementa, cumpliendo así con uno de los fines del proyecto de Museo.

La carga semántica que una sola pieza de la sala puede tener es inmensa, y posiblemente los elementos necesarios para explicarla en su totalidad ocuparían de todo un recinto . De ahí

surge el interés, mediante esta tesis, de realizar un documento que aporte (mediante el uso de imágenes) otra visión de los elementos de la sala. Para ello, se pensó en un medio visual que pudiera cumplir con estas expectativas: la historieta.



Vista interior de la Sala



2. la historieta, de viñeta en viñeta

BREVE HISTORIA DE LA HISTORIETA

La **historieta**, al igual que los otros *mass-media*, ha sido objeto de un gran número de **estudios**. Sin embargo, parece que los **investigadores** del llamado 'Octavo Arte' no se han puesto de acuerdo para dar una **definición** uniforme del **comic**; aunque coinciden en puntos que lo caracterizan. Por lo tanto, más que mencionar lo que es la **historieta** (pues el hacerlo de una manera categórica, simplemente agrandaría la lista de conceptos), se explicarán sus **principales características**, todas ellas con base en las nociones de los estudiosos del tema (Eco, Gubern, Rodríguez Dieguez, entre otros):

La **historieta** tiene un **mensaje predominantemente narrativo**; esto es, cuenta algo, sin importar quién o qué lo haga. Algunas veces son los mismos personajes, un narrador, un ambiente o una serie de acontecimientos; lo importante es que diga algo.

Una de sus características más importantes es que **integra texto e imagen**. Algunos autores utilizan más esta última que el texto, y otros lo contrario. Sin embargo, para que un comic sea considerado como tal, debe contar con estos dos elementos.

Es un **arte secuencial**; o sea, existe una sucesión de cuadros. Lejos de lo que mucha gente piensa, la **historieta** no está tan emparentada con la ilustración como con el cine, medio también secuencial; inclusive, ambos nacieron casi a la par.

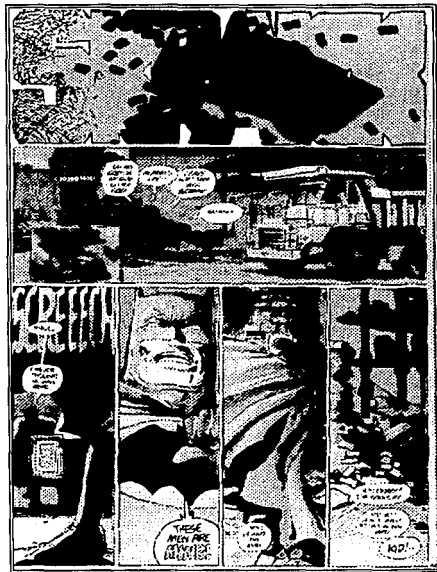
Utiliza **códigos definidos**. La **historieta** cuenta con un gran número de **signos**, tomando la mayoría del cine; sin embargo, varios de ellos son exclusivos del comic, e inclusive han sido utilizados por otros medios.

Es un **medio orientado a una difusión masiva**. Los tirajes actuales de comics en todo el mundo son grandes, habiendo material para todo tipo de lectores.

La **finalidad** de las historietas es, basicamente, **distractiva**. Sin embargo, el uso que se le puede dar -y se le ha dado- es vasto, tal como se verá adelante.

A grandes rasgos, estas son las características que podrían definir lo que es la **historieta**. La mayoría surgieron al mismo tiempo, pero otras se fueron desarrollando e integrando con los años. Algunas de las mismas, a su vez, existían con anterioridad, aunque aplicadas a otros medios.

Esta **integración de elementos** va de la mano de una constante **evolución**, motivo por el cual es necesario remontarse a los **orígenes** de este soporte gráfico, y poder apreciar el cambio experimentado.



Página de comic, con los elementos que la caracterizan

Aunque la **narración de historias** por medio de **dibujos** es tan **antigua** como el hombre mismo, no se les puede considerar **historietas**, pues sus **formas narrativas y visuales** se alejan demasiado de

las consideradas actualmente, aparte de no tener un código específico.

Es hasta el siglo XVII cuando se puede considerar un origen relativo, con la aparición de las llamadas "hojas volantes", las cuales se vendían en las ferias y mercados europeos para narrar historias picarescas, milagros, crímenes de la época, sucesos políticos o nuevas oraciones religiosas. Generalmente, contaban una historia breve y sin profundidad, pero de una manera secuenciada.

En 1865, el caricaturista alemán Wilhem Bush crea el comic "Max und Moritz", con las historias de un par de pilluelos traviesos. Esta se puede considerar la primera historieta como tal; pues ya cuenta con personajes fijos, argumento, secuencialidad, narrativa estructurada y algunos de los demás elementos propios de este medio.



"Max und Moritz", de Wilhem Bush

En Estados Unidos, en el año de 1895, se escribe otra página importante de la historia del comic: el dibujante Richard F. Outcault crea "The Yellow Kid", el cual comenzó a aparecer en las

páginas del "New York World", propiedad del periodista Joseph Pulitzer. Varios medios y autores, consideran a "The Yellow Kid" como la primera historieta que existe, pues fue la precursora en incluir los textos en globos, esto en 1896. Es por eso que se han marcado ya los 100 años del comic. Sin embargo, el título de Outcault como progenitor de este medio se encuentra en duda, y al parecer así seguirá siendo.

Pero el mérito de "The Yellow Kid" que no se puede cuestionar es el de su incursión en el medio editorial. A partir de este hecho, varios lectores empezaron a escoger los periódicos con base en estos primeros comics (siendo en ellos donde se originó el término). Esto produjo un auge de personajes de estas características, apareciendo gran cantidad de tiras, algunas de las cuales subsisten hasta nuestros días; tal es el caso de "Mutt y Jeff", "The Newlyweeds" ('Pancho y Ramona', en español), "Krazy Kat" (primera tira cómica que utiliza animales como personajes), entre otras.



"The Yellow Kid", de Richard F. Outcault

En 1904 sucede otro hecho importante en la historia de los comics: el dibujante Winsor McCay crea la tira surrealista llamada "Little Nemo in Slumberland", la cual puede considerarse como la primera de vanguardia; esta obra cuenta con un gran sentido onírico y un exquisito juego del espacio-tiempo. Además, contribuyó con la incorporación de un gran número de estructuras de la historieta. Actualmente, está considerada, pese a su poco éxito comercial en esa época, como una obra de arte.

Las primeras décadas del siglo XX significaron una estrecha relación entre las tiras

cómicas y la industria editorial, hasta que en 1929 aparece la revista "The Funnies", siendo la primera publicación exclusiva para historietas.

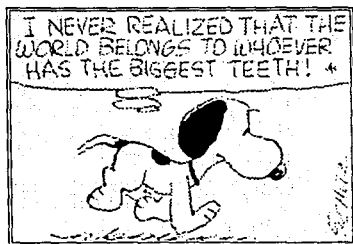
En este mismo año, hace su aparición el comic de acción, con los títulos de "Tarzán" (dibujada en un principio por Hal Foster) y "Buck Rogers" de Philip Nowlan y Dick Calkins (primera de ciencia ficción); así se inicia una moda que hizo crecer la industria de la historieta. Entre los mejores trabajos de este período se encuentran "Dick Tracy" de Chester Gould, "Flash Gordon" de Alex Raymond y "Prince Valiant" de Hal Foster.

Unos años más tarde, en 1933, los jóvenes Jerry Siegel y Joe Shuster crean el primer superhéroe de la historia: Superman. Este hecho marcó toda una línea que ha dictado hasta nuestros días, siendo intensificada en los 60's por Marvel Comics, con trabajos de Stan Lee y Jack Kirbie.



Superman, el primer superhéroe de los comics

En los años 40's, el comic estadounidense se estancó en los mismos temas. Fue a finales de esta década que surgió un nuevo giro; la que puede llamarse la historieta de corte intelectual.



Snoopy, creado por Charles Schulz

Dos fueron los principales exponentes: Walter Kelly, creador de la tira "Pogo" y Charles Schulz, autor de "Peanuts" (Carlitos). A partir del éxito de estos títulos, se fueron creando muchísimos más, contando entre los más famosos a "Garfield" (Jim Davis), "B.C." (Johnny Hart), entre otros.

Pero este cambio exigía contenidos más mordaces y críticos, surgiendo en 1952 la revista MAD, la revista satírica más importante que hay. En los sesentas, toda la sociedad estadounidense estaba cambiando, dando origen a movimientos de protesta; y, a su vez, al comix (como le pusieron sus autores). En 1967, Robert Crumb y Gilbert Shelton crean este tipo de historieta, la cual aparece en la prensa clandestina, dedicada a defender la droga, el sexo y la violencia, y a atacar al sistema imperante.



"Freak Brothers" de Shelton, representante del comix

Como puede apreciarse, Estados Unidos es imprescindible en la historia del comic, debido a que fue en esta nación donde se convirtió en una industria, y en un negocio bastante remunerador.

Pero en otros lugares también se escribían capítulos importantes del comic. En Europa, la historieta tuvo un desarrollo -a partir de los 30's- hasta cierto punto independiente de la industria norteamericana. Este apartado se centrará en el trabajo realizado en tres países de esta región: Francia, Italia y España.

Francia siempre ha contado con grandes dibujantes. En la década de los treinta, el historietista Hergé crea "Tintin", obra popularísima alrededor del mundo, la cual es actualmente considerada de culto. Otros dos extraordinarios comics son "Asterix", de Goscinny y Uderzo, y "Lucky Luke" de Goscinny y Morris. También

resultan importantes las oníricas historias del dibujante Moebius.



'Asterix', de Goscinny y Uderzo

Los dibujantes italianos se han destacado siempre por su trabajo; ejemplo de ello resulta ser el trabajo de **Milo Manara**, con su comic de fuerte **toque erótico**. Y si se habla de la historieta italiana, no puede dejar de mencionarse al célebre **Hugo Pratt**, con su legendario "**Corto Maltes**".

España, después de la fuerte **censura** que sufrió en el período franquista, comenzó a sobresalir en los comics gracias a toda una **nueva generación de autores**, los cuales realizaron trabajos de vanguardia. Entre ellos se encuentran **Carlos Giménez**, **Adolfo Usero**, **Hernández Palacios**, **Luis García**, la **mancuerna Ortiz-Segura**, entre otros. En el campo de la **historieta humorística** están **Kim**, **José Luis Martín**, **Ventura y Nieto**, por mencionar los más importantes.

Existe un país donde el comic ha resultado un auténtico "**boom**": **Japón**. Esta nación es la **primera productores de historietas** en el mundo. Actualmente, todo el planeta se encuentra sacudido por el fenómeno **Manga** (nombre que se le da en este país al comic), al grado de que muchos **dibujantes** tratan de imitar el estilo tan característico

de este "**género**"; encontrando '**Manga**' americano, '**Manga**' español, etc. Entre los principales autores están **Yoshiki Takaya** ("**Guyver**"), **Rumiko Takahashi** ("**Ranma 1/2**"), **Akira Toriyama** ("**Dragon Ball**"); y el más importante de ellos, **Katsushiro Otomo**, con su obra maestra "**Akira**".



'Manga', fenómeno del comic

Pero hay que regresar al continente americano. Varios países de **Latinoamérica** han generado una historieta bastante interesante. Una de las naciones que más destaca en este campo es **Argentina**; y como muestra está la famosísima "**Mafalda**" de **Quino**, "**Boogie el aceitoso**" de **Fontanarrosa**, y los trabajos de **Muñoz y Sampayo**.

De **Chile** es uno de los más célebres **argumentistas** de historieta, internacionalmente conocido: el escritor y cineasta **Alejandro Jodorowsky**. En **Perú**, el **comic social** de **Juan Acevedo** cuenta con una estructura bastante interesante. Por su parte, el **gobierno cubano** ha apoyado el desarrollo de la **historieta histórica**.

En todas estas naciones y a través de los años, el **lenguaje** de la historieta se ha ido **enriqueciendo y definiendo** ¿Pero cómo es este lenguaje? A continuación, se hará un breve estudio de este mismo.

LA HISTORIETA EN MEXICO

Así como en el resto del mundo, la **historieta surge en México a finales del siglo XIX**. Sin embargo, eran tan sólo **antecedentes**, pues eran **caricaturas** con fines **críticos**, los cuales constaban de una viñeta. Es hasta **1872**, en el periódico "**México y sus Costumbres**", donde el grabador **José Ma. Villasana** utiliza la **primera tira cómica** con trama y diálogos.

El **primer personaje de historieta** del país fue "**El Padre Cobos**"; este no fue ideado como tal, pero con el tiempo se fue integrando a las tiras. Sin embargo, el **primer carácter fijo** creado específicamente para este medio, surgió de la imaginación del gran grabador **José Guadalupe Posada**, el cual publicó en **1883** las aventuras de "**Don Chepito Marihuano**".

En el periodo que comprende de **1899 a 1938**, **Juan Bautista Urrutia** realizó los dibujos publicitarios para la **Tabaquería "El Buen Tono"**, utilizando para este fin el lenguaje de la historieta.

Pero los comics con personajes fijos no eran muy aceptados. Fue el **5 de julio de 1908** cuando el dibujante **Rafael Lillo** crea "**Las Aventuras de Adonis**", teniendo bastante éxito. Además, esta fue la **primera historieta** en presentar las **características** que definen el medio: globos, onomatopeyas, viñetas asimétricas, etcétera. De hecho, Lillo fue el creador del llamado '**globo de pensamiento**', con lo que sus personajes expresaban todo aquello que no decían en voz alta.

A partir de "**Adonis**", surgió una gran cantidad de **nuevas tiras y personajes** como "**Mamerto y sus Conocencias**", "**Chicharrín y el Sargento Pistolas**", "**S. M. Segundo I, Rey de Moscobia**", "**Chupamirto**", "**Nigulas y Liborio**", "**Adelaido el Conquistador**", "**Don Prudencio y Familia**", "**Don Catarino y su apreciable Familia**", entre otros.

La mayoría de los títulos antes mencionados surgieron al amparo de los periódicos circulantes. A lo largo de la **década de los 20's**, el emporio **Saylor's** dominó el mercado de la historieta con las

revistas llamadas "**Paquín**" y "**Chamaco**", las cuales eran una **combinación** de traducciones de **tiras estadounidenses** y colaboraciones de **dibujantes mexicanos**. Este dominio casi absoluto se vió roto con la **creación**, en la década de los **treintas**, de la **Editorial Vid**, en donde con dibujantes y libretistas nacionales (cabe mencionar a **Yolanda Vargas Dulche**, autora de historias como "**Lgrimas y Risas**", "**Yesenia**", "**Rarotonga**", etcétera) lograron elevar los tirajes a un **millón de ejemplares diarios**, además de ganar cifras estratosféricas.

A partir de estos hechos, fue que se creó lo que actualmente se conoce como **libro popular**, los cuales son cuadernillos muy **económicos** con historias del **pueblo**, donde la gran mayoría cayeron en el **mal gusto y la insipidez**. Era un mercado grande, pero con muy poca calidad.

Al igual que pasó en los Estados Unidos, la **historieta inteligente** hizo su aparición como contraparte de la anterior. En las décadas de los **50's y 60's**, autores como **Abel Quezada**; **Gabriel Vargas**, con su excelente comic "**La Familia Burrón**"; **Germán Butze** y sus geniales "**Supersabios**"; **Rius** con sus "**Supermachos**" y "**Agachados**"; crean un tipo de historieta distinta, cada uno en su estilo, con un gran **sentido de humor y crítico**.

En la **década de los setentas y los ochenta**, surgió una **nueva generación** de autores, con trabajos alternativos e inteligentes. Entre ellos podemos contar a **Jis, Trino, Clement, Ahumada, Magú, Luis Fernando, Peláez**, entre otros. Estos dibujantes se caracterizan por un gran manejo del montaje, dando un ritmo especial a sus historias.

En los años **noventa**, se ha empezado a consolidar un **mercado** para la historieta, ya que éste había **desaparecido** prácticamente en la **década de los setentas**. La prueba de este resurgimiento es la gran cantidad de **publicaciones** realizadas por **fanáticos**. Esto ha propiciado que, al igual que en todo el mundo, la historieta mexicana siga evolucionando...

EL LENGUAJE DE LA HISTORIETA

Como ya se había mencionado, las **definiciones** de la historieta son **extensas**, dependiendo del autor. Sin embargo, las **características** de este medio son **identificables**. Una de ellas es el **lenguaje**, o sea, el conjunto de signos convencionales que lo forman.

Para realizar un **análisis** completo (más no exhaustivo) de este tema, se revisará el **tipo de lenguaje** que usa el comic; posteriormente, se hará lo mismo con sus elementos.

Las **estructuras visuales** cuentan con un **discurso polisémico**, o sea, con varios significados. A su vez, la **historieta** maneja varios **lenguajes**: **verbal, icónico, elíptico**, etcétera; sin embargo, éstos se conjuntan para crear un **nuevo, propio** del medio. Este lenguaje cuenta con varias **unidades** dotadas de **significado**, las cuales son:

- **Unidad significativa**; la cual es la **viñeta**, **unidad mínima espacio-temporal** y de **montaje**. En base a ella giran las otras dos unidades.
- **Macrounidades significativas**; entre ellas están el **color**, la **estructura** y el **estilo del autor**; estas dependen de la **interacción** de las **viñetas** entre sí, y comprenden la **globalidad del objeto estético**. A su vez, están fuertemente ligadas con el **montaje**, el cual será revisado más adelante.
- **Microunidades significativas**; las cuales son todos los **elementos** que componen la **viñeta**.

La **viñeta** resulta ser el **punto clave** para comenzar el análisis. En ésta se **representa** un **espacio** donde pasa cierto **tiempo**, el cual **no** debe ser forzosamente **estático**, puesto que las **convenciones** del lenguaje y el **formato** pueden dar **dinamismo** a la **lectura** y a la **acción**. A su vez, cuenta con una **alta capacidad expresiva** y **estilística**, con **carga significativa**. La **viñeta** tiene un **continente**, el cual varía en cuanto las **líneas**, la **forma** y **dimensiones**; y un **contenido**, el cual es **icónico** y **verbal**.

Dentro del **contenido verbal** encontramos el **cartucho** (texto de **anclaje** y de **relevo**), el **diálogo** (inmerso en el **globo**) y las **onomatopeyas**. Ciertas

historietas **carecen** de **textos**; sin embargo, esto no significa que el elemento verbal está ausente, sino que es **sustituido** por lo **gestual**.

El **contenido icónico (imagen)** se puede dividir en dos: lo **qué se representa** en la **viñeta (sustantivo icónico)** y el **cómo se representa (adjetivación icónica)**. El **sustantivo** está **sujeto** al **grado de similitud** entre lo **dibujado** en la **viñeta** y lo **que representa** de la realidad; así, el **dibujo realista** será más **cercano** a la **realidad** que la **caricatura de animales 'humanizados'**, por ejemplo. Este **fenómeno** recibe el nombre de **nivel de iconocidad**.

La **adjetivación** de la **viñeta** está conformado por varios **elementos** que **'actuarán'** sobre el **sustantivo**, otorgándole un **sentido**, **esto es**, las **microunidades significativas**; entre ellas se encuentran el **encuadre**, los **personajes** de la historieta, el **decorado**, la **'viñeta en viñeta'**, el **gestuario** de los protagonistas, la **metonimia**, los **globos** o **bocadillos**, la **metáfora visual**, la **onomatopeya** y el **signo cinético**.

La **integración del contenido verbal** y el **icónico** permite la **elaboración global** del **mensaje**. Sin embargo, existen **dos problemas básicos** con respecto a los **códigos**.

El **primero** tiene que ver con los **elementos del contenido icónico**. Aunque hasta cierto punto son **convencionales**, el **estilo del autor influye** en el hecho de que los puede entender de **maneras distintas**, existiendo **diferencias** entre las **unidades** usadas por uno y otro dibujante. Por esto, debe **estabilizarse el código**, de manera que el lector no tenga problemas con su lectura.

El otro consiste, precisamente, en la **coexistencia de dos lenguajes** distintos. Las **imágenes** en una historieta son totalmente **expresivas**; mientras que los **textos**, al tener sólo entonación y pausas de carácter ortográfico, dependen del **énfasis del lector**. Así, el **lenguaje del comic** logra la **síntesis** de dos medios de expresión distintos, pero **aplicados** cada uno de ellos al **campo óptimo de comunicación** que maneja el lector.

Otro aspecto importante del lenguaje de la historieta es el **montaje**, el cual consiste en la **conexión de las viñetas para dar sentido a lo que se está narrando**. Este cuenta con dos puntos de vista: el **gráfico** y el **narrativo**.

El **montaje gráfico** corresponde al de **páginas entre sí**, al de **interior de estas**, y el de **viñetas**. Estas unidades gráficas son **macrounidades significativas**.

El **montaje narrativo** es comparable al del cine y comprende la **secuencia** (unidad de acción dramática), **escena** (unidad de tiempo y/o lugar) y la **viñeta**.

La **narración** se logra mediante la **yuxtaposición de viñetas**; dándose un 'antes' y un 'después'. La **lectura** de esta secuencia de viñetas se realiza de **izquierda a derecha** (de acuerdo a nuestra cultura). Una vez terminada de leer una 'hilera' de viñetas, se pasa al renglón inferior, y se repite la operación. Esta **trayectoria de lectura** se conoce como **líneas de indicatividad**, las cuales permitan que haya un orden para que la narración sea entendida.

La **conexión lógica** entre una viñeta y otra puede darse mediante los **espacios contiguos**, los **fundidos**, las **apoyaturas**, los **cartuchos** y los **textos en off**.

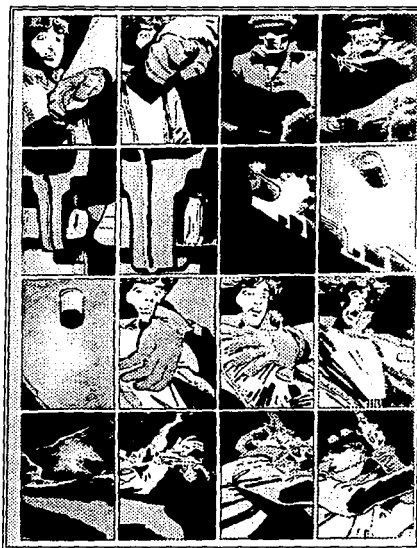
Las **estructuras espaciales** de montaje tienen que ver con el **espacio** existente entre **viñetas**. Estas son la **ampliación o concentración del encuadre**; las cuales tienen su analogía en el acercamiento y desplazamiento de la cámara cinematográfica.

Las **estructuras temporales** y **psicológicas** de montaje van más allá del plano gráfico, aunque hacen uso de éste para darse a entender. Las más importantes son el **ralenti**, el **flash back**, el **flash forward** y los **sueños y percepciones**.

Debido a este tipo de estructuras, la **narración** en un comic puede pasar de ser **lineal** (de lo que pasó a lo que pasará) a ser **paralela** (los tiempos se intercalan para dar más interés a la narración).

Aparte de la existencia de todos los elementos mencionados, existen ciertos puntos que deben considerarse. El **lenguaje** de la historieta es **elíptico**; o sea, constantemente da **saltos espaciales y/o temporales**. Además, debido a la **estaticidad de**

la **viñeta como imagen**, lo que sucede entre un cuadro y otro es **interpretado** en nuestro cerebro.



Uso del montaje en 'Dark Knight Returns', de Frank Miller

Aunque el **lenguaje** es **narrativo**, en ciertas ocasiones puede ser **descriptivo**, ésto con miras de crear un **ambiente**. Un ejemplo de descripción es el uso de la **macroviñeta** (viñeta de una sola página). En ciertas viñetas, resulta haber **contradicciones de tiempo y espacio**; por ejemplo, cuando en una viñeta apaisada se encuentran varios personajes, y la gestualidad del de la derecha no corresponde con el que debería presentar el de la izquierda, debido a que el primero se encuentra ya en el momento inmediato. Sin embargo, gracias a las **líneas de indicatividad** (la cual nos hace leer de izquierda a derecha y fijar la vista tan sólo en un punto a la vez), el **significado** se traduce de **espacio a tiempo**.

Como se puede apreciar, el **lenguaje** convencional de la historieta es bastante **complejo y completo**, al grado que sus **códigos** han sido utilizados por **otros medios audiovisuales**. Sin embargo, ya sean estos o el mismo comic, hacen uso de este lenguaje con un **objetivo: comunicar**.



ENCUADRE



GESTUARIO



ONOMATOPÉYA



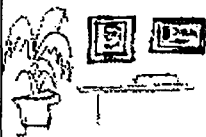
PERSONAJES



METONIMIA



SIGNOS
CINETICOS



ESCENARIO



GLOBO



VIÑETA EN
VIÑETA



METAFORAS
VISUALES

Elementos del comic

HISTORIETA Y COMUNICACION

Santos Zunzunegui dice: "el comic supone, sin lugar a dudas, uno de los medios expresivos más singulares de la cultura contemporánea"¹. Y así es, puesto que la historieta es uno de los famosos *mass media*; esos medios de comunicación que llegan a gran cantidad de personas. Así, los comics representaron el nacimiento del espacio plástico narrativo en la cultura de masas; imágenes como vía para comunicar a los grandes sectores.

Sin embargo, esta importancia de lo visual en el pueblo (la masa) no es algo que haya surgido en el siglo XIX. Tal como menciona Jesús Martín-Barbero, "las imágenes fueron desde la Edad Media el 'libro de los pobres', el texto en que las masas aprendieron una historia y una visión del mundo imaginadas en clave cristiana"². En esa época, las catedrales tenían grandes lienzos y figuras con escenas de la Biblia; mediante ellas, la gente que no sabía leer entraba en contacto con la palabra de Dios.

Posteriormente, con Gutenberg, nace la industria cultural: más personas tendrían acceso al "saber", debido a que éste es reproducido con la imprenta. Después, llegarían las máquinas, y según fueron avanzando los procesos de producción, los trabajadores y obreros de esas nuevas industrias iban adquiriendo mayor importancia como consumidores. Debido a esta entrada de la clase trabajadora como protagonista en la vida social, aparece la llamada cultura de masas, al igual que los medios de comunicación; resultado, a su vez, de las relaciones de producción capitalista. Uno de estos medios es el comic, y que, como dice Irene Herner, surge como un "lenguaje para ser consumido por las masas"³.

Como puede verse, la comunicación de masas siempre ha estado asociada a la industria,

siendo éste un hecho inevitable. Esto lleva a la creación de nuevas disciplinas que hacen de los medios su objeto de estudio; aparece el análisis del mensaje. Pero debido a este binomio industria-comunicación, la forma y el contenido de dichos medios están determinados por las leyes del mercado.

La hegemonía (Estado, intelectuales, empresarios) son los que se han dedicado a establecer contenidos y mensajes específicos en comics y los demás medios. La cultura de masas impuesta por los grandes consorcios de historietas propone casi siempre situaciones humanas sin conexión con los consumidores, pero que resultan ser modelos para ellos; les muestra lo que deben ser pero que nunca lo serán. El lector participa de la acción como espectador. Así, el producto final corresponde a los intereses de otros grupos; creándose una historieta popular, hecha para las masas, pero no por ellas. Por otro lado, está la censura como una forma de control y defensa de una estructura social determinada (en la mayoría de los casos es ejercida por el Estado).



'Capitán América- Batman' de John Byrne: ideologías ajenas

¹ ZUNZUNEGUI, Santos. "Pensar la imagen" Cátedra. Madrid, 1995 pag. 121

² MARTÍN-BARBERO, Jesús. "De los medios a las mediaciones" Gustavo Gili. Barcelona, 1987 pag. 119

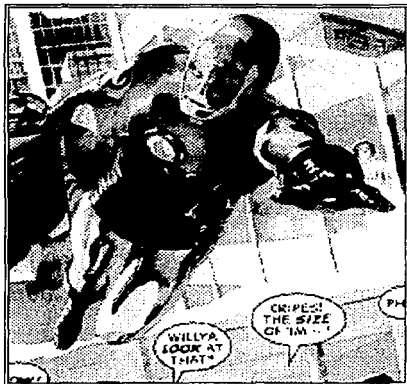
³ HERNER, Irene. "Mitos y Monitos" UNAM. México, 1979 pag. IX

Pero en ciertas ocasiones, son las **comunidades culturales** las que **intervienen** activamente en la esfera de la **producción de comics**, tratando de **introducir** en su mensaje otro tipo de **valores**. Es aquí donde aparece lo que puede llamarse '**historieta culta**', la cual tiene alto **nivel estético**, y ha llegado a ser considerada como un **género aparte**.

De esta peculiaridad se puede partir para tratar de responder la siguiente pregunta, planteada ininidad de veces: ¿El **comic** es una **forma de arte** o un **medio de comunicación**? ¿Qué es más importante en él, lo **estético** o el **mensaje**?

La **primera forma de expresión** del ser humano fue el **arte**. Lo **artístico** es y ha sido uno de los **lenguajes** más vivos de la **comunicación humana**, de ahí que es posible hablar de un **enfoque comunicativo** de las **prácticas artísticas**. Así, las artes tienen un **factor estético** y uno **comunicativo**.

Fernando Curiel menciona que la **historieta** y otros medios "al narrar una historia ... configuran un **mensaje (COMUNICACION)** dueño de **sentido (SEMIOLOGIA)** atinada o cretinamente **bello (ESTETICA)**"⁴, de manera que "los **comics** ... son medios de **comunicación 'lingüística'** y '**estéticamente**' **significativos**"⁵. De esta manera, se puede considerar a la **historieta** como un '**medio de comunicación artístico**'.



'Marvels' de Alex Ross: el arte en el comic

Pero hay que retomar el asunto de las **comunidades culturales**. Existen ciertos **estudiosos** que reconocen **tres 'niveles culturales'**: **alto, medio y bajo**; siendo este **último** el que asignan a la **masa** (y a los medios que consume).

En primer lugar, dichos **niveles de cultura** no dependen de **clase, complejidad, distinta validez estética o variaciones de estilos**; por ejemplo, un rico y un pobre pueden disfrutar de igual manera una pieza de Bach. Además, la **comunicación de masas** está considerada como la **comunicación de este siglo**, envolviendo a **todos** (o casi a todos) los **sectores de la sociedad**. Esto se debe a que los **medios de masas se adecuan** al '**gusto**' y el lenguaje de la **media**, introducen **nuevos lenguajes** y hacen **homogéneo el mensaje**. Más en específico, **Roman Gubern** dice que la **historieta**, debido a su estructura, "**garantiza su popularidad como medio de comunicación intelectualmente asequible**. Es este un **rasgo** característico de todas las **narrativas populares**, del que deriva justamente su **capacidad mitológica** y su **influencia sociopolítica**, gracias a los **mecanismos psicológicos de la proyección** y de la **identificación**"⁶.

No sólo hay **grupos** que hablan de distintos niveles de cultura, sino también los hay que hablan de la necesidad de la **existencia de géneros** dentro del **comic**. Sin embargo, ¿qué tan necesarias son dichas diferencias?. **Antonio Lara** menciona: "esta **clasificación** tiene, sobre todo, un **sentido práctico y utilitario**pero no tiene que ser llevado al extremo ... lo ideal sería que se desarrollaran **obras de alta calidad** que permitiera que **cualquier lector** encontrara el **nivel** que busca. La **industria editorial** ha propuesto frecuentemente **divisiones** ... en función de **estrategias comerciales** más que por otros criterios"⁷.

Ya se ha hablado de **producción** y criterios acerca de la **historieta**, pero ¿qué **mecanismos** usa para **comunicar**? Para ver el '**funcionamiento**' del **comic** como **medio de comunicación**, es necesario remontarse a la **imagen misma**.

Una **imagen** siempre **representa** algo y **expresa** otra cosa. Por **medio del desarrollo del arte**, se tiene acceso a su **carga expresiva**. **Erwin**

⁴ CURIEL, Fernando "**Mal de Ojo**" UNAM. México, 1989 pag. 16

⁵ Idem pag. 16

⁶ GUBERN, Roman. "**El lenguaje de los comics**" Península. Barcelona, 1981 pag. 178

⁷ RODRIGUEZ DIEGUEZ, José Luis. "**El Comic y su utilización didáctica**" Gustavo Gili. México, 1991 pag. 11

Panofsky reconoce tres niveles de contenido del arte:

El temático natural corresponde a la identificación de formas puras como representaciones. El convencional es el de la identificación de imágenes. El intrínseco se refiere a la identificación de actitudes. Los dos primeros niveles corresponden a la representación (qué se dice) y el último a la expresión (cómo se dice).

La historieta, al considerarla un medio artístico, cumple con estos niveles; siempre va a representar 'algo', y lo expresará de una manera específica (estilo, técnicas, etcétera). Aunado a esto, la estética define la manera de organizar el mensaje. Y si además se agrega que el comic es un medio de comunicación híbrido (imagen y texto), que toma elementos de otros medios para hacerlos propios, resulta ser una vía bastante expresiva.

Pero para tener estas cualidades, la historieta ha tenido que seguir ciertos convencionalismos para que su mensaje sea preciso y efectivo. El comic, visto como producto, es abstracto, de manera que pueda llegar a varios niveles. Para ello, recurre constantemente al uso de estereotipos (personajes, escenarios, situaciones). Así, al utilizar estándares y redundancias, puede mantener el interés de la historia en todo tipo de público. Sin embargo, como el espectro de los lectores es tan amplio, también lo son las distintas visiones; aunque se usen los mismos recursos, cada 'consumidor' obtendrá un mensaje distinto debido a su experiencia propia. Puede hablarse, entonces, de que la historieta es "parecida y variada".

El comic, a su vez, permite el acercamiento a otros medios de distintos 'niveles culturales', debido a que puede formar y llegar a estratos donde antes no era posible. Esta posibilidad ha crecido con la hegemonía de la televisión en los mass-media, puesto que el contenido y estilo de los comics se ha acentuado, teniendo como resultado una historieta de mayor calidad y más crítica.

Acerca del nivel de expresividad de la historieta, Antonio Lara menciona que "los medios visuales, y el comic lo es, aún no han alcanzado su nivel máximo...la edad de oro del comic está por venir"⁸. Lara también dice que "los medios son esencialmente ingenuos y que todo depende del uso

que hagamos de ellos"⁹. La historieta tiene tal nivel de expresividad que influye psicológicamente en el lector. Es por eso que ciertos sectores lo han usado como medio de evasión y de 'control'.



Rius, autor de historietas ácidas y críticas

En la actualidad, todos los que pertenecen a la sociedad se convierten en consumidores de una producción intensiva de mensajes; de esta manera, el control es generalizado. Por medio del comic, se induce a pensar de determinada forma. Inclusive, vemos cómo ciertos personajes se 'mitifican', o sea, resultan ser proyecciones de lo que se quiere ser, aunque no corresponda con la realidad del individuo.

Como puede apreciarse, los comics tienen el valor social como productores y reproductores de un modelo cultural; o sea, una ideología. Debido a esto, en la mayoría de las ocasiones es imposible desarrollar las potencialidades del comic como instrumento para elevar el nivel comunicativo y cultural de sus consumidores, debido a que su producción y distribución están en manos de la empresa privada. Por suerte, algunos sectores del gobierno y grupos autónomos han tratado de desarrollar un trabajo de manera independiente.

Los usos que se le han dado a la historieta han sido muy variados. Sin embargo, más allá de la dominación ideológica, de la simple diversión, han habido intentos de aplicar el lenguaje del comic con finalidades educativas, didácticas y culturales.

⁸ Idem pag. 11

⁹ Idem pag. 10

LA HISTORIETA APLICADA

Umberto Eco nos dice que la **historieta transmite** "un **mensaje** que se dirige simultáneamente a la **inteligencia**, la **imaginación** y el **gusto** de los propios **lectores**"¹⁰. De estos gustos brotan los **tópicos**, **temas** y **géneros del comic**. Sin embargo, existe uno en especial, al cual se referirá este apartado.

Este tipo de **historieta** es la **aplicada**, entendiéndose ésta como toda aquella cuyo **objetivo** no sea el de únicamente **entretener**, sino **aportar** algo más al lector. De esta manera, se engloban muchos **géneros**: **comic histórico**, **comic social**, **comic político**, **comic de arte**, **comic didáctico**, **comic cultural**, **comic experimental**, etcétera..

Para poder apreciar el **desarrollo** de la **historieta aplicada**, hay que revisar el pasado. En un principio, el **comic** se inició como una **forma de entretenimiento** y **publicidad**, sin concedérsele muchas veces algún **valor** de tipo **artístico** o **didáctico**. Fue hasta principios de la **Segunda Guerra Mundial** cuando los **ingleses**, preocupados por los continuos ataques alemanes a la ciudad, publican un **manual** para bombardeos. Este tenía la particularidad de ir **ilustrando** en **viñetas** que indicaban, paso a paso, los **movimientos** a seguir. Esta **historieta** sentó un **precedente** sobre el uso de este **medio** como **vía de educación**, que sería sumamente explotada poco después.

Sin embargo, el **comic crítico** y **social** se venía dando de cierto tiempo atrás en diversas parte del mundo. Durante el llamado '**Otoño del Terror**', período comprendido de agosto a noviembre de 1888, el **periódico** británico "**Punch**" publicó una serie de **viñetas** burlescas, en donde **criticaba** los pobres resultados que obtuviera **Scotland Yard** en su búsqueda del célebre 'Jack el Destripador'. Muchos otros **periódicos satíricos** siguieron este ejemplo y, a finales del **siglo XIX** y principios del **XX**, no hubo gobierno que no fuera duramente **criticado** en **caricaturas** e **historietas**. El **primer uso 100% ideológico** del **comic** se dio tiempo después, en la **Unión Soviética**,

durante el **período** de la **entreguerra**. Mientras **Einestein** realizaba sus **filmes propagandísticos**, aparece "**Los Cosacos**", serie de **aventuras** de una compañía de **cosacos** que combate a los **menchebiques**". Este **cuadernillo** es digno de mencionarse pues logra el **objetivo** que perseguía en ese momento el **gobierno stalinista**: realizar una **campaña propagandística** pro-bolchevique que resultara fácilmente **asimilable** por el grueso de la **población**.

Aunque todo **producto** de la **creatividad humana** va a **reflejar** el **modo de vida** de su autor y, por consiguiente, su **ideología** (circunstancias que ha servido para atacar duramente el **comic norteamericano**) "**Los Cosacos**" fue la **primera historieta** que **utilizó** concientemente **aspectos ideológicos** en su argumento.

Esta nueva **posibilidad** del género marcó una **escuela**, de la que los ejemplos sobran. A continuación, se mencionarán algunos **casos** característicos de este uso del **comic**.

¿Quién dijo que una **historieta** no puede **educar** y ser **entreteneda**? "**Asterix**", del guionista **Gosciny** y el dibujante **Uderzo**, es un formidable ejemplo de como **integrar** el **comic** en la **historia**. En sus páginas, se hallan las **aventuras** de **galos** y **romanos** en **forma humorística**.

Pero cuando de **crítica divertida** y **mordaz** se refiere, es necesario mencionar a la **satírica** "**MAD**" y los **comix** de **Shelton** y **Crumb**. Cada uno, en su peculiar estilo, realiza una **crítica** al **sistema** que pertenecen: el país más 'poderoso' del planeta.

El **socialismo** también ha hecho uso del **comic** para criticar a los Estados Unidos. Después de la **Revolución**, el **gobierno cubano** inicia la **publicación** de **comics**, consistentes en **parodias** de la **historieta yanqui**; así como **comics** de carácter **histórico** para toda América Latina.

En otros países de **Hispanoamérica**, se dio un fenómeno similar. En **Perú**, **Juan Acevedo**

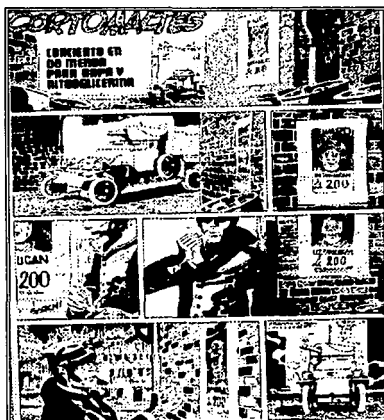
¹⁰ ECO, Umberto "Apocalípticos e Integrados" Lumen. Barcelona, 1988 pag. 175-176

.. **cosaco**. habitante de varios distritos de Rusia
menchevique. tendencia minoritaria del partido socialdemócrata ruso de principios de siglo

promueve la enseñanza de la historieta a grupos obreros y campesinos, que desarrollan luego comics con sus propios problemas y utilizando dibujos y textos de su creación. De esta experiencia, Acevedo dice: "la posibilidad de que la historieta se convierta en un bien común deviene en necesidad; en el que se habla de manera creciente acerca de la liberación de las conciencias, resulta fundamental el integrar el conocimiento y la práctica de los lenguajes contemporáneos como pertenencias comunes a todos los hombres"¹¹

Otro caso se encuentra en México. Eduardo del Río (Rius) desarrolla una historieta combinación de sátira de personajes y comic didáctico. Demuestra, de esta manera, que el lenguaje de la historieta es perfectamente compatible con una crítica política y con la exposición antisolemne de temas educativos. Su trabajo ha sido pionero para varios autores.

En España, la narrativa y la crítica van de la mano. Ya sea mediante la acción, el humor, la sátira u otros temas; la historieta española refleja la situación de su pueblo. Por otro lado, muchos autores han realizado adaptaciones de obras literarias al comic.



'Corto Maltes' de Hugo Pratt

Las aventuras pueden enseñar. Así lo demostró el maestro Hugo Pratt, que hizo que su

personaje Corto Maltes viajara por todo el mundo, mezclándose en revoluciones y movimientos sociales.

¿De cuántas maneras se puede presentar una Enciclopedia? Una de ellas puede ser la historieta, como lo demuestra "Proteo", la Enciclopedia francesa (tenía que ser) en comic.

Y volviendo a México, el gobierno ha realizado historietas sobre la historia del país, como lo fue la extensa serie de cuadernillos "Episodios Mexicanos" y la colección "México, Historia de un pueblo".



Ejemplo de historieta cubana

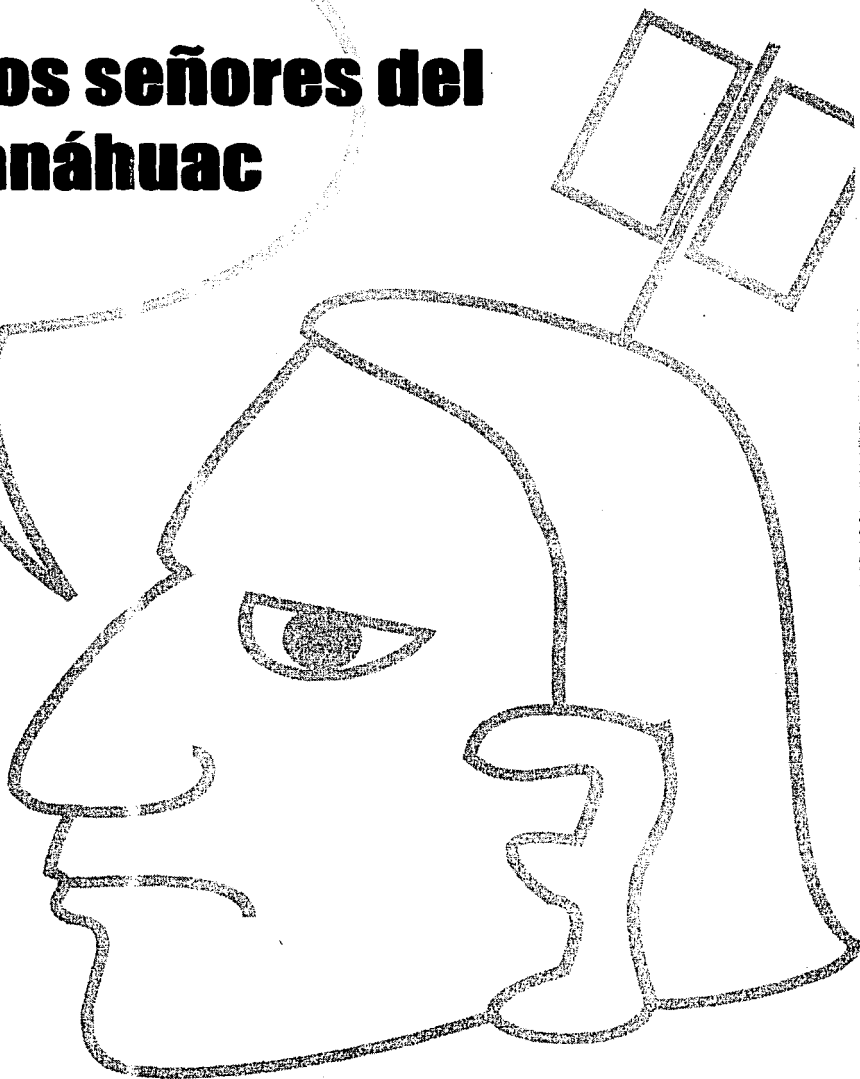
Como puede apreciarse, existen un sinfín de posibilidades, de las cuales muchas no se han explorado. Como dice Antonio Lara, "la historieta es un medio que está todavía en sus comienzos. Todo depende de cómo y para qué se emplee ... Hay muchos procesos que se ven mucho mejor a través de la narración secuencial que a través de cualquier otro medio"¹².

Uno de los campos que al parecer no han sido abarcados (y si se ha hecho, es sólo para el público infantil), es el de las historietas aplicadas como apoyo a la museografía de un sitio determinado. Y el objetivo de esta tesis es cubrir este espacio, trabajando sobre la Sala Mexica del Museo Nacional de Antropología.

¹¹ ACEVEDO, Juan "Para hacer historietas" pag 198

¹² op. cit. pag. 12

3. los señores del anáhuac



JUSTIFICACION DEL PROYECTO

La **cultura mexicana** tenía una **concepción** especial del mundo, **distinta** a la de la **cultura occidental** y moderna. Para los pueblos **prehispánicos**, la **existencia** era vista como una **relación** entre **tiempo-espacio-movimiento**, donde todo se encuentra marcado por el **cambio**. Una muestra de ello es la idea mexicana de la **vida** y la **muerte**, considerando cada una de ellas como un **eslabón**, unido a la otra.

A su vez, había una estrecha **correlación** del trinomio **tiempo-espacio-movimiento** con las **actividades** del hombre, manifestándose en su **contexto**, **vida comunal** y **vida diaria**. Así, todo ello se reflejaba en sus **esculturas**, **construcciones** y **piezas comunes**. (Por ejemplo; consideraban su ciclo **vital** similar al del **maíz**, principal sustento de esta civilización, por lo que lo representaban de distintas maneras).

Todo en la civilización mexicana tenía una '**estructura entretrejida**'; esto es, había una gran cantidad de **significados** en sus **obras** y **acciones**. Debido a ello, existían muchos **símbolos** para representarlos. Estos resultaban ser **parte** de su mismo **entorno** (la **serpiente**, por ejemplo, debido a su muda de piel, significaba **cambio**; los **colores**, a su vez, tenían **significados** específicos, trascendiendo del mero valor estético). Todo ello provocó una **síntesis** (tanto de **forma** como de **sentido**), donde **religión** y **vida diaria** se unen, y todo tiene su **correcto** (o correctos) **significados**.

Estos **puntos** me resultan muy **interesantes**, al grado de querer **expresar**, de una manera **personal**, la **visión** de su **existencia**, así como su **cultura**.

Para poder plasmar todo esto, era conveniente **apoyarme** en ciertas **imágenes** y **representaciones** que fueran las **pautas** para la **realización** del **proyecto**. Por ello, me incliné por la **Sala México**, puesto que guarda lo **esencial** de esta **civilización**, haciendo uso de una cuidada **museografía**; logrando que el **visitante** pueda, de alguna u otra manera, **involucrarse** con lo expuesto. Al entrar, uno se deja llevar por las formas, las imágenes, las luces, etcétera.

Sin embargo, en algunas piezas, hay ciertos **conceptos** que se encuentran **explicados** sólo con **textos** o **esquemas** simples; siendo que, con una **secuencia** de **imágenes** bien trabajadas, se tendría más idea de lo que se refiere.

Ahora bien, ¿Por qué usar el **lenguaje** de la **historieta** para **complementar** la **información** de una **sala** tan **grande** y **compleja**, como lo es la **México**? ¿Qué **utilidad** puede tener su **aplicación** en este sitio?

Como ya se había mencionado en un principio, la **carga informativa** y **semántica** que tiene dicha sala es **inmensa**. El **guión museográfico** empleado logra que el **visitante** tenga **acceso** a varios tipos de **mensaje**, siendo las **guías impresas** un **complemento** a esta información. Pero todas las guías son más o menos lo **mismo**; tan sólo refuerzan o aportan más a los datos e imágenes que se encuentran en la sala.

Sin embargo, no existe un **documento** que empleé la **narrativa** para hablar sobre el tema. Es cierto que los existentes utilizan una **cronología**, pero ésta consiste únicamente en un **orden** de la **información**.

En la **historieta**, en cambio, existe un **antes** y **después**; es decir, algo que **pasó**, que **está pasando** y que **pasará**. Esto es conocido como **diacronía** (**narración**), y ayuda a **reforzar** lo **aprendido** mucho más que un **texto científico**. Por otro lado, la historieta también presenta **sincronías** (**descripciones**); éstas ayudan a **comprender** un **ambiente** determinado, y si es con **imágenes**, es más claro aún. La **interrelación** entre **sincronía** y **diacronía** del comic lo convierten en un **medio** estupendo para el desarrollo de temas **históricos** y **políticos**.

El uso de las **imágenes** aclara muchas más cosas que las **explicaciones escritas**. Los **primeros libros** de los niños, por ejemplo, tienen un gran número de **ilustraciones**; este hecho ayuda a que **comprendan** la **historia** que les está siendo contada, y la cual es **reforzada** con el **texto**. El comic, al

combinar el lenguaje icónico y escrito, expresa mucho mejor los mensajes que se desean transmitir.

Aquí cabe aclarar que no se desea realizar un documento que supere a un texto especializado, ya que esto, en cuestión de tiempo y espacio, sería casi imposible. Lo que se trata es hacer un documento que complemente lo expuesto; no tanto desde el punto de vista informativo, sino del visual y el semiológico, mediante una visión personal de la cultura mexicana; aunque apoyada en la museografía y en documentos especializados, así como en una adecuada diagramación y guión literario. A su vez, se intenta que el lector se involucre con lo que está viendo a través de la historieta, de manera que comprenda mejor a la cultura que está observando.

A su vez, no se trata de datos ilustrados. La idea consiste en crear una historieta como tal, usando todos los elementos de su lenguaje y características que la definen; pero narrando la vida de esta cultura, de acuerdo al guión y disposición museográfica empleada. El resultado será un comic que aporte otra visión al contenido de la sala, que se pueda seguir a la par que se recorre, pero que al leerlo independientemente de la exposición adquiera un sentido propio.

Hechas estas aclaraciones, da inicio el proyecto como tal. Como primer punto, se analizará el guión museográfico, el cual será el eje narrativo de la historieta.



'México. Historia de un pueblo': comic con tema prehispánico

GUIÓN MUSEOGRAFICO Y EJE NARRATIVO

En el primer capítulo, se realizó una descripción del contenido de la sala **Mexica**. Esta se centró en la enumeración y disposición de los temas desarrollados en el recorrido, así como los elementos empleados para explicarlos. Tomando en cuenta tan sólo los tópicos y no los objetos, quedaría el orden como sigue:

ELEMENTOS CARACTERISTICOS
(Teocalli, tigre y caballero)
INICIO DE LA CULTURA (Primeros territorios)
CARACTERISTICAS FISICAS DE LOS MEXICAS
MIGRACION
EXPANSION Y SUPREMACIA (Gobernantes)
GUERRAS Y CONQUISTAS
OBRAS URBANAS
TENOCHTITLAN-TRANSPORTE
ECONOMIA
(Productos, tributación, comercio, mercado)
VIDA COTIDIANA (Matrimonio, educación)
ORGANIZACION SOCIAL
PIEZAS CEREMONIALES
DEIDADES
SACRIFICIO HUMANO
AGRICULTURA E HIDRAULICA
ASTROLOGIA Y CIENCIA
CERAMICA
ESCULTURA DE ANIMALES
PIEZAS VARIAS (Orfebrería, herramientas)
MUSICA Y DANZA
CONQUISTA
VIDA Y MUERTE
PIEZAS IMPORTANTES
(Piedra del sol, Coatlicue, Xiuhtotl)

Se debe aclarar que este listado se realizó tomando en cuenta uno de los dos recorridos mencionados en el primer capítulo; éste se debe a que la museografía no impone ningún orden de visita, pero propone recorridos lógicos (de acuerdo a la cronología). En este caso, y para facilitar la realización de la historieta, se escogerá el orden que aquí aparece.

Debido a la claridad de elementos utilizados para la exhibición de ciertos temas, en algunos de éstos no es necesario redundar más; por ejemplo, en el caso de las características físicas de los mexicas, las imágenes del comic resultan suficientemente claras para cubrir este tópico.

En otros casos, como el de la vida cotidiana, la información se limita a una ilustración y una cédula. Debido a la importancia del tema, se reforzará con más datos e imágenes más explícitas.

Por último, están los temas que cuentan con un gran número de elementos para su exhibición, pero que su importancia es tan grande, que es indispensable su presencia en la historieta. Sin embargo, el cauce que se le dará en el comic será distinto al de la museografía, de manera que la complemento y no sea tan sólo una copia de la misma. En ciertos casos, como el de la Piedra del Sol, se tratarán aspectos que, aunque presentes, no cuentan con un desarrollo profundo.



La piedra de la Xiuhtotl remite a la figura de Huitzilopochtli

A su vez, es necesario apuntar que la **disposición** de ciertos **temas cambiarán**, de manera que la **narrativa** de la historieta sea **más ágil**; aunque se tratará de **alterar lo menos posible** la concordancia con el guión museográfico. Tomando en cuenta estas apreciaciones, los **temas** quedan **dispuestos** como siguen:

ELEMENTOS CARACTERISTICOS
 MIGRACION
 EXPANSION Y SUPREMACIA (Gobernantes)
 GUERRAS Y CONQUISTAS
 OBRAS URBANAS
 TENOCHTILAN
 ECONOMIA
 MATRIMONIO
 EDUCACION
 ORGANIZACION SOCIAL
 DEIDADES Y SACRIFICIO HUMANO
 AGRICULTURA
 CIENCIA
 ARTESANIA (Escultura animal y cerámica)
 ARTES (Pintura y poesía)
 MUSICA Y DANZA
 DEIDADES DE LA MUERTE
 COATLICUE Y XIUHCOATL
 PIEDRA DEL SOL
 CONQUISTA

De este orden partirá el **eje narrativo** de la **historieta**. A la par, deben tomarse las siguientes **consideraciones**:

- El **nombre** de la **historieta** será '**Los Señores del Anahuac**'. Este, además de ser **corto** y **facilmente identificable**, encierra el **contenido general** del trabajo. A su vez, llevará un **subtítulo** que lo hará más específico, y será '**La vida de los mexicas**'.
- El **comic** **no contará** con ningún **personaje fijo**. Esto se debe a varias razones. En primer lugar, se trata de una **historieta única** que **no tendrá continuaciones**, por lo que no necesita de **personajes-guía**. Por otro lado, se hablará de toda una **cultura**; de manera que el **manejo** de uno o varios **individuos** a lo largo de toda la historieta, **dificultaría** en ciertas partes el **hilo narrativo**, pues se abarcarán muchos años y no se podría **justificar** la presencia de los **caracteres**.
- Para **abordar** ciertos **temas**, se recurrirá a ciertos **diálogos** entre **personajes ocasionales**. Cuando

no sea este caso, la **historia** será llevada por un **narrador en off**, ya sea mediante **apoyaturas** o **cartuchos**. En ciertas ocasiones, dicho **narrador** citará **textos mexicas originales** (de acuerdo al tópico tratado)

- Cada uno de los **temas tendrá relación** con el que lo **antecede y precede**, de manera que **no se formen vacíos** en la **narración**. Estos **lazos de unión** pueden ser mediante **texto, imagen** o elementos del **lenguaje del comic** (disolvencia, flash back, etc)
- En algunos tópicos se usará la **narración** y en otros la **descripción, dependiendo de si se quiere resaltar el contexto o el desarrollo de los sucesos**. Para el mejor **desarrollo** de ciertos aspectos, se hará uso de la **macroviñeta (viñeta de una sola página, totalmente descriptiva)**; mientras que para los **asuntos históricos** se recurrirá a la **narrativa**.
- Aunque la **Sala Mexica nunca aparecerá** ni será mencionada como tal en la **historieta**, si habrá **elementos** de ella en la **narración** (algunas de las piezas, traspolación de elementos como iluminación y estructura a la técnica gráfica)

Una vez marcadas todas las pautas, el siguiente paso es la **investigación**. Para ello, se tomarán los siguientes **textos** como **referencias generales**:

REFERENCIA TEMATICA

- EL PUEBLO DEL SOL , de Alfonso Caso
- LA VIDA COTIDIANA DE LOS AZTECAS, de Jacques Soustelle

REFERENCIA DE IMAGENES Y RELACIONES

- Escritos de Durán
- Códice Mendocino

REFERENCIA DE TEXTOS MEXICAS

- LOS ANTIGUOS MEXICANOS, de Miguel León Portilla

Posteriormente, una vez consultadas estas fuentes, se irá **investigando cada tema** más a fondo, consultando libros más **específicos** de cada uno de ellos. Con toda la **información** resultante (tanto texto como imágenes), se procederá a ir **formando el guión** como tal.

Pero **¿qué nivel de iconicidad** se usará? **¿qué técnicas, soportes y materiales?** En el siguiente apartado, se tratarán todos los **aspectos** relativos a la **imagen gráfica** del comic.

IMAGEN GRAFICA

1) DEFINICION DE ESTILO

Antes de definir un tipo de dibujo o estilo, es necesario sentar las bases - o autores- de los cuales se va a partir. Debido a que el tipo de **historieta** que se pretende hacer será la **primera** que realizaré con éstas características, el **estilo** que había **utilizado** no llena todas las **expectativas** del proyecto.

Para que el **comic** tenga el alcance deseado, es necesario **utilizar** un **dibujo** que vaya **relacionado** con el **tema** y con lo que se quiera **expresar**. Esto no se refiere a usar un **dibujo** que de como resultado una '**historieta prehispánica**', o sea, con los glifos usados en los códices.

El estilo que se busca es un **dibujo** que no llegue a un **nivel de iconocidad 100% realista**, ya que de ser así puede llegar a '**truncar**' la **expresividad** deseada; que tome **aspectos intrínsecos** a la **cultura mexicana** y logre mostrar la **cosmogonía** de esta civilización.

Un **movimiento pictórico** que cubrió este último punto fue el **muralismo mexicano**. La mayoría de sus **exponentes** lograron una **fusión** de las **tendencias revolucionarias** (tanto **temáticas** como **plásticas**) de comienzos del **siglo XX** con la **tradición indígena**.

Para efectos de la **historieta propuesta**, se hará un **breve análisis** de **tres miembros** de la corriente antes mencionada: **Siqueiros**, **Orozco** y **González Camarena**. Cabe aclarar que estos pintores se eligieron no por orden de **importancia**, sino por **intereses del autor**; aparte de que se **hablará** únicamente de los **aspectos** de su trabajo que se quieren **aplicar** al proyecto.

La obra de **Siqueiros** se caracteriza por su **gran sentido** de **dinamismo plástico**. Propone una **nueva concepción** del **espacio pictórico**, donde todas las **figuras** se encuentran en **movimiento**, logrando esto mediante la **presencia** de **diagonales** y muchos **puntos de fuga (poliangularidad)**, además de la **deformación** de algunos **personajes**.

En la **historieta**, el **movimiento** debe de estar **implícito** en la **viñeta**, así como una **buena composición** de elementos. Es por ello que la

técnica de **Siqueiros** resulta útil en este soporte gráfico, debido al **dinamismo** que se imprime en la **escena**. Por otro lado, **Siqueiros** cultivó el manejo de la **perspectiva fotográfica**, muy usada a lo largo de toda la vida del comic.



'El Tormento de Cuauhtémoc', de David Alfaro Siqueiros

De **Siqueiros** es el **movimiento**, y de **Orozco** la **fuerza del dibujo**. Su trabajo se basó en este en todas sus **posibilidades: lenguaje, soporte geométrico, trazo esquemático**. Logró **gran expresividad** mediante la **deformación** de los **personajes presentes** en sus **maurales**, tanto a nivel de **línea** como de **forma**. Su obra presenta **gran cantidad** de **simbolismos** (constantes, a su vez, en la **cultura mexicana**). El frecuente manejo de la **caricatura humana** por parte de **Orozco** **aumentaba** la **agresividad** y el **dramatismo** en su trabajo.



'La Patria', de José Clemente Orozco

La **inclusión** de **distintos niveles** de **iconicidad** como **medio de expresión** es **común** en la **historieta**, y aunada a la **fuerza del trazo** de **Orozco**,

puede ser un excelente conductor de la carga expresiva de la cultura mexicana.

Jorge González Camarena, aunque no tan célebre ni estudiado como los dos anteriores, realizó trabajos importantes. Logró gran armonía tanto en la forma como en la interrelación de elementos. Además, supo manejar los rasgos indígenas en los personajes de sus obras, imprimiéndoles gran emotividad. Utilizó colores intensos, los cuales se entremezclan en toda la superficie de sus trabajos, formando parte importante de la composición.

La forma de manejar el color, de armonizar los elementos en el plano y de usar la alegoría por parte de González Camarena, resultan un buen recurso para ser considerados al momento de hacer el comic.



'La Conquista', de Jorge González Camarena

Llegado a este punto, es necesario plantear dos cuestiones:

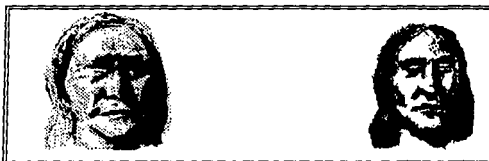
- Las características de las obras de los autores antes mencionados representan tan sólo una guía de lo que sería conveniente usar, sin representar una normativa; ya que esta tesis no trata del acoplamiento del trabajo de estos muralistas en una historieta. El alcance de estos resultados es deseable, pero no una exigencia.

- Por lo tanto, no se pretende crear un estilo híbrido de estos tres pintores, sino de tratar de adecuar las características de éstos al estilo del autor, de manera que se identifique un dibujo propio, el cual puede presentar características de la obra de estos muralistas, pero sin ser una condición.

El resultado final del dibujo, aplicado al lenguaje de historieta, se tratará en el siguiente punto.

2) CARACTERÍSTICAS DEL DIBUJO

El nivel de iconicidad a utilizar será el de la estilización. Se emplearán algunos recursos de la caricatura, pero no como ridiculización, sino para acentuar ciertas expresiones.

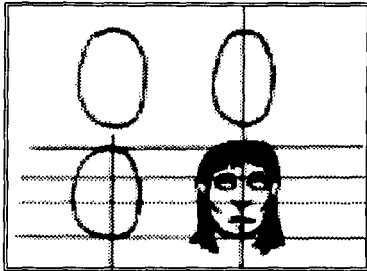


Distintos niveles de iconicidad de un mismo personaje

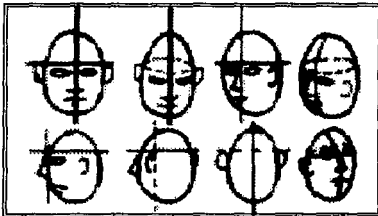
Podemos hablar de la representación de cuatro elementos distintos:

1. **Personajes;** específicamente, deidades y personas. Se exagerará el trazo de ciertas líneas, más no las proporciones, salvo que esto ayude a reforzar el concepto. Para acentuar la expresividad de algunas viñetas, se usará el alto contraste.
2. **Animales;** en los cuales se exagerará en lo que a rasgos y proporciones se refiere, ya que muchos de ellos tienen sentido simbólico y alegórico.
3. **Ambientes;** donde se incluyen construcciones y paisajes. En estos últimos, el color jugará un papel importante, pues irá lo más acorde posible con la significación que le daban a los mexicas. En las construcciones, la perspectiva será un poco deformada en los casos que se quiera expresar grandeza.
4. **Objetos;** que van desde mantas, utensilios, armas, etcétera. Sólo cuando se quiera dar emotividad a una viñeta, se exagerarán estos elementos.

En el caso del dibujo de individuos en la historieta, la construcción de la cabeza es esencial; pues es en ella donde se expresan todos los gestos de los personajes, siendo importantes en el lenguaje del comic. A su vez, es necesario denotar el 'movimiento' de los personajes, por lo que se debe cuidar el factor de dinamismo.



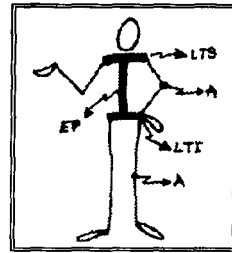
Para construir la cabeza, se parte de un óvalo atravezado por una línea vertical (eje vertical) y una horizontal (eje horizontal)



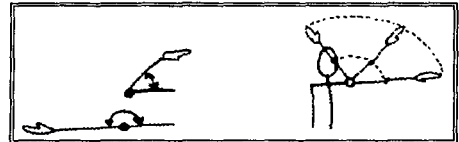
Los movimientos de la cabeza se logran variando la posición de los ejes de acuerdo a la posición del personaje



El 'plan' son las líneas que sirven para definir al caracter

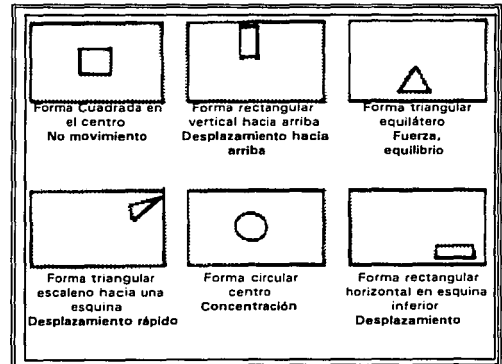


Las distintas posiciones que guardan el Eje Principal (EP), la Línea Transversal Superior (LTS), la Línea Transversal Inferior (LTI) y las Articulaciones (A) permiten que el personaje se 'mueva'



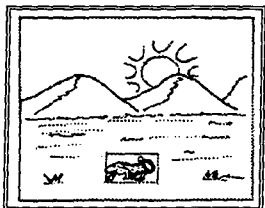
Los dos movimientos para las extremidades: el angular y el de rotación

Una vez resueltos los personajes, se debe cuidar la composición de la viñeta. No sólo la disposición de las figuras en el plano hará armoniosa la escena, sino también la forma que tienen. Por ejemplo:



Hay que revisar dos ejemplos concretos:

El movimiento del jaguar se ve lento y pesado, pues el espacio de arriba 'aplasta' a la figura, haciendo parecer menos dinámico su desplazamiento.



En cambio, en el siguiente, el ave guarda una forma triangular, cuyos lados más largos se juntan en dirección a una esquina de la viñeta. Su movimiento se ve muy rápido, como si fuera a ser arrojado de la escena.



Las posibilidades compositivas en el comic son inmensas desde el momento en que el ordenamiento armónico no se limita a la viñeta, sino a la interacción de estas entre sí.



'Fallutelli' de Divito: Composición estática

Esta historieta no se limitará al uso de viñetas cuadradas, sino que su forma será determinada por la escena misma. Por ejemplo, para expresar grandes espacios, es recomendable eliminar la línea para dar esa sensación de amplitud. Cuando se muestra el detalle de algo, el enmarcarlo en una viñeta circular ayuda a concentrar la lectura en ese punto. Para imprimir movimiento, conviene no encerrar todas las formas en la viñeta, sino dejar que ciertas partes de las figuras rebasen la línea del cuadro.



'Dark Knight Returns' de Frank Miller: Composición dinámica

Ya teniendo una buena calidad en el dibujo, es vital respaldarla con una técnica adecuada; puesto que una historieta que puede estar perfectamente dibujada, pero con una técnica mal lograda, resulta ser de mediano nivel.

3) TECNICAS

A lo largo de toda la historia del cómic, han habido técnicas que se han estandarizado, y más aún cuando su realización se maneja a nivel industrial. Lo habitual es lo siguiente: el dibujante realiza a lápiz el trazo; una vez terminado, se le da el acabado con tinta china negra mediante plumillas, pinceles y estilógrafos. Si el cómic va a llevar color, se realiza con tintas, trabajando por plastas; o bien introduciendo la imagen entintada en la computadora y coloreando por medio de ella.



'Crisis en las tierras infinitas' de George Pérez: historieta hecha con la técnica tradicional

Este es, como ya se había dicho, el procedimiento habitual en el ámbito industrial; sobretodo cuando la historieta es de publicación periódica y está sujeta a las leyes del mercado.

Sin embargo, en este medio hay excepciones. Varios autores (como Alex Ross, Moebius, entre otros) han experimentado con técnicas 'no tradicionales' (collage, acrílico, óleo, fotografía, etcétera), logrando resultados excelentes. Cabe aclarar que la mayoría de estas obras son comics cuya historia se desarrolla en un sólo número, sin continuidad.

Si bien es cierto que el uso de la computadora ha mejorado mucho la calidad de la

historieta comercial sin afectar la continuidad de su aparición en el mercado, no ha logrado -hasta ahora- superar la expresividad de los comics realizados mediante otras técnicas más cercanas a las artes plásticas y la ilustración tradicional.



'Marvels' de Alex Ross, comic realizado a la acuarela

La historieta que se pretende hacer será una publicación no periódica, de única aparición, la cual no estará sujeta a un calendario mensual o semanal de entrega. Así, exenta de esta 'exigencia' editorial, es posible aplicar en este proyecto una técnica 'no tradicional' de la historieta, aportando la expresividad que se busca al hablar de una cultura antigua, como la mexicana.



'Dark Knight Returns' de Miller, comic sin continuidad periódica

¿Y qué técnica se usará? En este caso será una que, aunque no muy común, resulta no alejarse mucho de la **mecánica tradicional** en la elaboración de un **comic**, como son las **acuarelas y tintas** (en este caso, **acuarelas concentradas**). Estas **alternativas** presentan las siguientes **ventajas**:

- A **diferencia** de otras **técnicas**, ofrecen **transparencia**, la cual otorga un **mayor brillo** al color.
- Se **aplican** en un **tiempo** relativamente corto y **secan** muy **rápido**.
- **Permiten** **pincladas y trazos espontáneos**, otorgando un mayor **carácter** a lo representado.
- Son **técnicas** que, **utilizando materiales** de buena **calidad** y con los **cuidados adecuados**, **resisten** bastante tiempo.
- Ambas se pueden **trabajar** de varias **maneras** como son la **pintura plana** (**trabajo por medio de capas**), **graduación** (**lograda mediante el uso de una mayor cantidad de agua**), a la **aguada** (**trabajo sobre papel mojado**) y con **pincel seco** (**pincel húmedo más no mojado**). Cada una de ellas da un **efecto especial**, según el **resultado** que se quiera obtener.
- En el caso de las **tintas** y las **acuarelas concentradas**, es posible **aplicarlas** con **plumillas** o **aerógrafo**; ésta última posibilidad da muy buenos resultados en lo que a **fondos** se refiere.
- La **acuarela** (**tubo y pastilla**) permiten la **saturation de pigmento**, la cual ofrece otras **posibilidades**.

Como se puede ver, las **opciones** son muchas. En el caso de este **proyecto**, se usará principalmente el **alto contraste** y **aguadas**. El **primero** es útil para cuando se quiere incluir **dramatismo** en algún momento de la **narración**, mientras que la **segunda** ofrece gran **colorido** a las **viñetas descriptivas**.

Para lograr ciertos **efectos** también se recurrirá al uso de **lápices de colores**, **gises pastel**, **navajas** y **solventes**.

En lo que a **soportes** se refiere, se usará **papel de algodón** (**fabriano**) **grueso**, debido a que este es **óptimo** para la **técnica** que se aplicará, además de contar con un **buen grosor**.

Las **técnicas** mencionadas implican un **correcto uso del color**. Sin embargo, en esta **historieta** éste tendrá gran **importancia**, como se explica a continuación.



Uso de la aguada para 'Los Señores del Anáhuac'

4) COLOR

A lo largo de la **historia del comic**, el **color** ha sido un **elemento intermitente**; a veces está y otras no. Algunas ocasiones **no aparece** por cuestiones **técnicas de reproducción**, o bien por **razones estilísticas**.

Pero lo cierto es que el **color** es un **medio expresivo** sumamente **importante**, y más en este **proyecto**. **Samuel Martí** menciona que "los **colores**, **números** y **direcciones** juegan un **papel primordial** en los **conceptos indígenas**"¹

En la **cultura mexicana**, cada **color** tenía su **significado** y su **razón de ser**. Cada **deidad** tenía varias **representaciones**, una de las cuales era la **gráfica**, que consistía en un **jeroglífico** y un **color** específico, los cuales eran **conocidos** por los **sacerdotes**. Al igual que cada **dios**, los **puntos cardinales** tenían una **tonalidad** característica; el **norte** era **negro**, el **sur** **azul**, el **oeste** **blanco**, el **este** **rojo** y el **centro** **verde**.

A su vez, cada uno de los **dios** y **puntos cardinales** estaba **relacionado** con ciertos **conceptos**, **animales** y **cosas**, a los cuales se les **reconocía** por el **mismo color**. Por ejemplo, el **negro** era el **color** de

¹ MARTÍ, Samuel "Símbolismo de los colores, deidades y rumbos" Estudios de Cultura Náhuatl. UNAM. Vol. II. México, 1960 pag. 117

la muerte , también asignado a su dios , **Mictlantecuhtli**, los distintos animales asociados a él - murciélagos, buhos, arañas- se representan con dicho color.

Los ejemplos abundan, pero lo importante es notar el significado que tenían los colores para esta civilización. Por ello, la presencia de éstos será muy cuidada en la historieta, de manera que el color usado corresponda con el concepto que se está tratando.

Otro aspecto que debe tenerse en cuenta es el formato.

5) FORMATO

El tamaño de la historieta será de 20 x 26cms., por lo que para su realización se trabajará en un papel 40% más grande, o sea, 33.3 x 43.4 cms; de modo que se puedan manejar los detalles sin ningún problema.

El comic será vertical y constará de 48 hojas (sin contar la portada ni la contraportada). La portada contendrá el título y una ilustración alusiva, la cual se extenderá por la contraportada, el contenido de la segunda de forros será a criterio del editor, y la tercera de forros tendrá la bibliografía usada para la elaboración del comic. Las 24 páginas serán utilizadas para la historieta.

La tipografía industrial suele quitar carácter a un comic, por lo que el tipo de letra usada para los textos será la propia del autor, cuidando que sea legible y de un tamaño adecuado.

Una vez teniendo en cuenta el dibujo, la técnica, el manejo del color y el formato, es necesario sentar algunos puntos sobre la imagen global.

6) IMAGEN GLOBAL

Una historieta debe de verse como una unidad. Su calidad total no depende del acierto en dos o tres aspectos; sino que es necesario tener un control de la imagen final.

Un error común en la realización de un comic es el barroquismo, o sea, la saturación de elementos, ya sea en una viñeta o en la totalidad de la hoja. Esto, lejos de elevar la calidad del trabajo, confunde al lector al grado de perder interés en la historieta.



Ejemplo de barroquismo

Un comic, por lo tanto, debe ser sencillo más no simple. Un correcto equilibrio entre el dibujo, el color, los textos y la composición; aseguran una obra integral.

Para este proyecto se utilizarán en cada viñeta únicamente los elementos necesarios, y los fondos serán lo más básicos posible. Las únicas viñetas que presentarán un mayor número de imágenes serán las descriptivas, sin llegar a la saturación.

Las reglas del juego están dadas. Ahora, el siguiente paso es adaptar la imagen gráfica a lo que se quiere contar, o sea la historia, que en este caso es la cultura azteca, mediante la elaboración del guión de la historieta.

GUION TECNICO

Aunque existen varios formatos para realizar guiones, no se podría hablar de alguno que sea estándar o absoluto. Cada guionista (o dibujante) se acostumbra a trabajar con uno determinado. Por ejemplo, hay desde quienes prefieren detallar la secuencia que forman determinadas viñetas, hasta los que trabajan en borradores directos que les entregan los dibujantes. Así mismo, hay quienes realizan una completa descripción de los personajes (tanto física como psicológica), como los que manejan dibujos bocetados con notas al margen. Sin embargo, todas estas maneras de trabajar tienen un común denominador: la mención (de una u otra forma) de los elementos del comic (globos, viñetas, onomatopeyas, etcétera).

A continuación se encuentra el guión de la historieta. Se utilizó un formato que contiene las notas necesarias para que sea dibujado, pero sin caer en muchos detalles, considerando que el guionista y el dibujante son los mismos. Más que nada, se presenta para tener una visión global de la historieta.

Las diagonales que separan ciertos diálogos y textos, representan que dichas frases se fragmentan en distintos cuadros o globos.

LOS SEÑORES DEL ANAHUAC

1.- Plano cerrado de dos Caballeros Águila, con un águila difuminada en segundo plano.

Texto Desde donde se posan las águilas.

2.- Plano frontal del tigre de basalto, mientras en segundo plano se muestra un jaguar devorando un corazón, ésto último en difuminado.

Texto Desde donde se yerguen los jaguares

3.- Panorámica de un sacerdote sobre una pirámide, levantando el corazón de la víctima, que yacerá en la piedra de sacrificios, todo en contraluz. La ciudad de Tenochtitlan abajo. En segundo plano y difuminado, el glifo de Tonathiu.

Texto El Sol es invocado / Sus elegidos, los mexicas, llegaron cuando sólo había tulares y carrizales aquí en esta tierra.../ Los que ahí ya estaban, se preguntaron: / ¿Quiénes son?, ¿De Dónde vienen?

4.- Viñeta en negro

Texto Aztlán

5...7.- Disolvencia a fragmentos de un códice sobre el Éxodo azteca. Cada viñeta será más clara, y con mayor acercamiento. Cada texto irá en una de ellas,

Texto Dicen que vinieron de Aztlán

Texto Un lugar al norte...

Texto Del cual salieron hace mucho tiempo.

8.- Panorámica de un gran valle, donde se apreciará al pueblo azteca en fila, siguiendo su peregrinar.

Texto "Yo le iré sirviendo de guía, yo les mostraré el camino.../ Esas fueron las palabras que su Dios, Huitzilopochtli, les dio para partir..."

9.- Contrapicado de la pirámide del Sol de Teotihuacan, mientras que en la base, dos indígenas señalan hacia arriba, admirados.

Texto En su camino encontraron pirámides muy grandes...

Indígena (al otro) ¡Mira, debieron ser alzadas por los dioses!

Texto Y a ese sitio lo llamaron Teotihuacan

10.- Plano general de los Atlantes de Tula, con algunos indígenas contemplando

Texto Pasaron también por Tollan.../... ahí habían habitado los toltecas, cuyo príncipe fue Quetzalcoatl.

11.- Plano general de varios artesanos, observando algunos trabajos plumarios

Texto Los habitantes eran gente experimentada, artistas de las plumas.../...Y los peregrinos aprendieron de lo que habían dejado.

12.- Detalle de varios pies, con bastones, caminando

Texto Pero había que seguir el camino.../ Pues ese no era el sitio señalado.

13.- Panorámica del Lago del Anáhuac, donde algunos indígenas arriban en primer plano.

Texto Fueron los últimos en llegar...

Indígena 1 (viendo el lago) ¡El gran lago!

Indígena 2 (Señalando al frente) Ya hay pueblos establecidos...

Texto Existían señoríos en Atzacapotzalco, Culhuacán, Coatlichan...

14.- Plano medio de varios indígenas, con rostros molestos. El de primer plano hace una seña de alto.

Texto Pero no fueron recibidos en ninguna parte.../ pues nadie conocía su rostro

Indígena (en primer plano) ¡Largo de aquí!

Texto En ninguna parte pudieron establecerse, pues siempre eran arrojados.

15.- Plano general de un valle, donde los aztecas empiezan a establecerse. En el fondo, difuminado, el glifo de la región.

Texto Luego fue que encontraron Chapultepec, donde se quedaron muchos años...

16.- Detalle de una macana golpeando un chimalli

Texto Hasta que...

17.- Plano general de un combate en sus últimos momentos, (fuego en algunos puntos, columnas de prisioneros, hombres aislados peleando etc.).

Texto La gente de Atzacapotzalco, Culhuacán y Xochimilco los atacaron, y los mexicas se vieron obligados a irse de ahí.../ La mayoría de ellos tuvieron que vivir en Culhuacán como esclavos...

18.- Plano general de un grupo reducido, arribando a una región árida, pedregosa e infestada de serpientes

Texto Los demás llegaron a Tizapán, tierra árida y llena de serpientes venenosas.

19.- Plano medio de un indígena comiendo un pedazo de serpiente asada, mientras en segundo plano se ve otra sobre un fogón, cocinándose.

Texto Pero eso no era obstáculo para el pueblo del Sol...

20.- Plano cerrado de dos guerreros combatiendo. En segundo plano se apreciará el calor del combate,

Texto Tiempo despues, Culhuacán hace la guerra la los xochimilcas.../ y sus súbditos mexicas combatieron a su lado.

21.- Plano americano de un guerrero, en la subjetiva de un indígena de alto rango.

Texto Con la victoria, pidieron cosas...

Guerrero ¡Oh, Gran Señor, te pedimos a tu hija, para convertirla en nuestra diosa!

22.- Plano abierto de la silueta de un hombre entre brumas. Alrededor se verán algunos indígenas expectantes, entre ellos el Señor de Culhuacán.

Texto Achitómetl, señor de Culhuacán, aceptó.../ Y cuando éste fue a adorar a la nueva deidad...

Achitómetl ¡El copal no me permite ver!

23.- Plano abierto de un sacerdote, que llevará a manera de ropa la piel de una mujer. A su alrededor, los indígenas se alejarán, horrorizados.

Texto ...se dio cuenta de que un sacerdote vestía la piel de su hija.

Achitómetl (globo para grito) ¡NO!

24.- Plano medio de Achitómetl, con expresión de furia.

Achitómetl (Globo para grito) ¿Quiénes son ustedes, culhuacanos? ¿No ven que han desollado a mi hija? ¡Démole muerte! ¡Acabemos con ellos! ¡Qué mueran aquí los perversos!

Texto Comenzó entonces la lucha

25.- Plano general de una batalla, con un arquero en primer plano.

Texto Los de Culhuacán persiguieron a los mexicas.../...los cuales fueron arrojados al agua

Arquero ¡A ellos!

26.- Plano general del grupo, peregrinando de nuevo en una zona semiárida

Texto Penetraron en el lago siguiendo a sus sacerdotes, los cuales tenían instrucciones de sus dios.../...anduvieron donde sólo había tulares y carrizales...

27.- Plano medio de un indígena, señalando a off

Indígena (Globo para grito, Énfasis) ¡AHÍ!

Texto ...hasta encontrar la ansiada señal

28.- Plano general de la llegada de los mexicas al lago, donde se verá en primer plano al águila sobre un nopal devorando a una serpiente.

Texto "Oh, mexicas, allí estará.../...allí dominaremos, nos encontraremos con los diversos pueblos.../...con nuestra flecha y escudo nos veremos con quienes nos rodean.../... a todos los conquistaremos.../ Pues aquí será nuestro poblado, México-Tenochtitlan..."

29...32.-Secuencia del águila en el proceso de devorar a la serpiente. Los **Textos** irán entre la división de cada viñeta.

Texto el lugar en que grita el águila...

Texto ...se despliega y come...

Texto ...el lugar en que es desgarrada la serpiente...

33...34.- Secuencia del águila levantando vuelo

35.- Plano general del pueblo mexica viendo al águila, que se aleja volando hacia un glifo solar, en lugar del Sol.

Texto ...les México Tenochtitlan, y acaecerán muchas cosas;"

36.- Plano abierto de tres indígenas acomodando atados de carrizo alrededor de la laguna

Texto "Aquí quiero mi templo"

Texto Una vez ahí, hicieron con carrizales un recinto a Huitzilopochtli

37.- Plano general de un indígena con la coa, sobre una chinampa.

Texto Tenochtitlan, la capital mexicana, había sido fundada.../...e iba creciendo velozmente

38.- Subjetiva de una comisión de indígenas, dirigiéndose a un cacique en una sala de audiencias.

Texto Con el tiempo, buscaron fundar un linaje...

Indígena (a cacique) ¡Señor, danos un cacique para hacerlo nuestro rey!

39.- Plano medio de Acamapichtli. En segundo plano, difuminado, irá su glifo

Texto Y los tenochcas reciben a Acamapichtli, de sangre culhua.../...siendo así su primer señor, y su nexa con la cultura tolteca, de la cual se consideraban herederos.

40.- Plano general de una pirámide ardiendo. En la base se verán varios guerreros victoriosos, llevando con ellos a varios prisioneros.

Texto Pero los mexicas estaban sujetos al poder de Atzacapotzalco y debían pagar tributos.../ ...por lo que lucharon junto a los tecpanecas en contra de Culhuacán y Tenayuca.

41.- Plano medio de Huitzilihuitl y Chimalpopoca, con sus respectivos glifos difuminados en segundo plano. En tercer plano, imágenes de batalla.

Texto Huitzilihuitl, y luego Chimalpopoca, sucesores de Acamapichtli, continúan haciendo la guerra contra los enemigos de Atzacapotzalco.../...luchan contra Cuauhnahuac y Texcoco.../...tiempo despues, muere Tezozomoc, señor de los tecpanecas.../Y Maxtla, su hijo, lo sucede...

42.- Plano americano de Maxtla, junto de la ventana de un templo.

Texto ...para ello, mató a su hermano.../...despues a Chimalpopoca, ejecutándolo en su propia ciudad.../...y así, convirtió a su reinado en una tiranía

43.- Plano medio de varios nobles, rindiendo reconocimiento a Itzcoatl, que tendrá tras él su glifo, difuminado.

Texto Maxtla era enemigo acérrimo de los tenochcas, y éstos se afligían cuando oían que los tecpanecas los harían perecer.../...en ese clima de angustia, Itzcoatl es nombrado como el nuevo tlatoani.

44.- Plano cerrado de Itzcoatl, recargado en una pared, con expresión preocupada. Atrás, varios nobles lo observan.

Texto El señor de Tenochtitlan tenía un gran peso en sus hombros...

Itzcoatl No hay otra salida que rendirse a Azcapotzalco

45.- Plano medio de Tlacaelel, hablando con otros nobles, Itzcoatl incluido.

Texto ...fue entonces cuando Tlacaelel, consejero de Itzcoatl, habló a los señores mexicas...

Tlacaelel ¿Qué es esto? ¿Tanta cobardía ha de haber que nos hemos de ir a entregar a Atzacapotzalco? Señor ¿Cómo permites tal cosa? habla al pueblo, buscando un medio para nuestra defensa y honor.

46.- Plano cerrado de Itzcoatl y otro noble, este primero con gesto decidido.

Texto Estas palabras hicieron que Itzcoatl cambiara de parecer.../... junto con Netzahualcoyotl, señor de Texcoco, planeó la guerra contra Maxtla.

Itzcoatl (a Netzahualcóyotl) ¡Juntos acabaremos con el hijo de Tezozómoc!

47.- Subjetiva de un ejército indígena, viendo a su contraparte frente a ellos, en actitud sumamente belicosa.

Texto Mexicas, texcocanos, y sus nuevos aliados, los de Tlacopan, atacaron Atzcapotzalco.../ ...Venciendo al tirano y a los tecpanecas.

48.- Plano medio de Nezahualcóyotl en el momento de sacrificar a Maxtla.

Texto Texcoco y Tenochtitlan eran libres.../...el rey Netzahualcóyotl pudo vengarse de quien había matado a su padre.

Nezahualcóyotl (globo para pensamiento) ¡Por fin, padre!

49.- Plano cerrado de tres nobles mexicas. En segundo plano la ciudad de Tenochtitlan al amanecer, y el glifo de la ciudad en lugar del Sol que sale.

Texto E Itzcoalt logró consolidar la cultura mexicana.../...ya era tiempo de emprender las conquistas que su dios les había dicho.

50.- Detalle de tres macanas al cruzarse sobre tres chimallis

Texto ...para ello, pactaron Tenochtitlan, Texcoco y Tlacopan.../...formando la Triple Alianza.../...con el fin de extender sus territorios.

51.- Plano americano de un sacerdote en actitud de sacrificar a una víctima en off

Texto Pero aparte de dominar pueblos, los dioses quieren sangre.../...por lo que hay que traer prisioneros para el sacrificio.

52.- Composición de la escena de un nacimiento en primer plano, sobre el difuminado de un Caballero Tigre.

Texto Esa es la norma de vida para los mexicas.../...para ello vinieron al mundo.

53.- Macro-viñeta en donde se verán escenas varias de una batalla, sobre puestas, de manera que se sugiera un combate muy sangriento.

Texto LA GUERRA / La guerra merodea por todas partes.../...los tenochcas no le temen.../...ese es su mandato.../...ESA ES SU GLORIA / Todos los mexicas son guerreros.../ su oficio es hacer cautivos./ Aquellos que mueran en batalla, alcanzarán el honor máximo.../ ...pues acompañarán al Sol en su recorrido.../...la misma suerte tendrán los que mueran en la piedra de sacrificios.

54.- Plano medio de un guerrero tomando a un prisionero de los cabellos. Este segundo estará hincado, y ambos tendrán expresión serena, casi mística.

Texto La sangre de los cautivos es necesaria para alimentar a los dioses, y por ello aquellos son tratados con todo respeto.

Guerrero He aquí a mi hijo bien amado

Cautivo He aquí a mi padre venerado

55.- Plano general de una batalla en un valle rodeado por montañas. En segundo plano, difuminado se verá el glifo correspondiente al sacrificio.

Texto En las batallas de conquista, se conseguían muchos prisioneros.../...pero aún en tiempos de paz, es necesario dar sangre al Sol, y mantener la guerra.../...para ello, los señores de Tenochtitlan, Texcoco y Tlacopan acordaron con otros pueblos la organización de combates con el fin de obtener cautivos.../...esta es la Guerra Florida

56.- Plano abierto del tlatoani, junto a varias mantas dobladas y personas a su alrededor con gesto de admiración. Al pie, un guerrero, de espaldas, hincado y en actitud de reverencia

Texto Siendo un soldado valeroso, se obtiene fama y fortuna.../...siendo un cobarde, deshonra y vergüenza

Tlatoani (al guerrero) Bien hecho, valeroso mancebo...

57.- Plano medio de varios guerreros en actitud de combate

Texto En la guerra, los plebeyos destacados pueden convertirse en nobles.../...la batalla es un honor, es una obligación.../...LO ES TODO

58.- Plano cerrado de Moctezuma, sobre una panorámica de Tenochtitlan. En segundo plano, el glifo del tlatoani, difuminado.

Texto Confrontación tras confrontación, Itzcoatl fue extendiendo el poderío mexica.../...a su muerte, Moctezuma Ilhuicamina continuó con las conquistas.../...además, hizo varias obras para la ciudad, como un acueducto y un dique.

59.- Plano general de una calle mexica durante la hambruna, con hombres exánimes tirados en el suelo, mujeres y niños gritando y gimiendo etc.

Texto Sin embargo, en su reinado, los dioses mandaron malas cosechas.../...produciéndose una gran hambruna

60.- Composición en donde se verá, en primer plano, una hilera de prisioneros; en segundo, Axayacatl en actitud protectora, mientras que en tercero el glifo difuminado del tlatoani.

Texto Axayacatl fue el sucesor de Moctezuma.../...logró vencer al pueblo vecino de Tlatelolco, convirtiéndolo en otro barrio de Tenochtitlan.

61.- Plano general del templo de Huitzilopochtli. Tizoc, en plano americano, dirige las obras. Tras de él, el glifo de su nombre, difuminado.

Texto Tizoc fue el siguiente señor tenochca.../...él fue el encargado de la reconstrucción del Gran Templo de Huitzilopochtli y Tlaloc...

62.- Plano abierto de Ahuizotl, en el acto de levantar el corazón de una víctima de sacrificio. Tras de él, su glifo difuminado.

Texto ...la tarea de inaugurarlos sería para Ahuizotl, el nuevo tlatoani.../ Para celebrarlo, se sacrificaron a veinte mil cautivos.../...además, extendió el imperio hasta Guatemala.

63.- Plano medio de Moctezuma Xocoyotzin, con su glifo difuminado en segundo plano.

Texto Al morir Ahuizotl en una inundación, lo sucede Moctezuma Xocoyotzin.../...su reinado fue un despotismo místico.

64.- Plano medio de Moctezuma, asustado, viendo un cometa en segundo plano. En tercero, y difuminados, se verán rostros de conquistadores españoles.

Texto Pero su misma superstición sería su ruina, en el momento que regresó "Quetzalcoatl".../...Moctezuma murió a manos de su propio pueblo, el cual lo acusó de entregar Tenochtitlan a los invasores.

Moctezuma (globo para pensamiento) ¿Q-Qué es esto?

65.- Plano medio de Cuitlahuac, postrado por la viruela, mientras que un criado lo atiende. Tras de él, y difuminado, su glifo.

Texto Cuitlahuac, como nuevo señor, toma la ofensiva.../...pero poco tiempo despues, muere de una enfermedad traída por los nuevos "dioses"

Criado (preocupado) ¡Oh, señor!

66.- Plano medio de Cuauhtemoc, tras de él, su glifo difuminado.

Texto Cuauhtémoc fue el último tlatoani...

67.- Plano abierto de dos guerreros, viendo hacia afuera de un templo. A lo lejos, se ve el lago, donde navegarán tres bergantines españoles

Texto ...intentó, sin éxito, de resistir el sitio que se impuso a la ciudad de Tenochtitlan...

Cuauhtémoc ¡Vienen por el lago, en casas flotantes!

68.- Ojo de pájaro a la ciudad de Tenochtitlan

Texto ...AH, TENOCHTITLAN.../...orgullosa de si misma, se levanta la capital mexicana.../...sus templos se elevan saludando a Tonathiu, el Sol.../...sus canales y calzadas son como arterias de un ser vivo.../...porque en realidad tiene vida.../...desde las primeras horas hasta las últimas hay actividad...

69.- Plano panorámico amplio de canoas pasando por un canal e indígenas caminando por una calzada

Texto Las chalupas recorren los extensos canales... /... las grandes calzadas albergan a los que van a pie

70.- Plano general amplio en contrapicado de varias indígenas (de distinta clase: mujeres, nobles, guerreros) caminando por una calle

Texto ...guerreros y mercaderes, artesanos y campesinos.../... todos recorren las calles de la ciudad camino a sus respectivos barrios, los calpullis...

71.- Plano abierto de un remero en su canoa. Al fondo se ve una choza, un niño y un campesino al lado de una parcela

Texto Las casas del pueblo son sencillas, y cuentan con su respectiva tierra de siembras.../...su vida es activa y humilde...

Niño ¡Padre!

72.- Plano general de una casa indígena de gran lujo con una mujer a un lado. A un lado pasan varios nobles caminando

Texto Cerca de las calzadas y el centro ceremonial, viven los nobles.../...sus casa son lujosas, con belllos jardines llenos de flores...

73.- Plano panorámico de un palacio indígena

Texto Pero no hay residencia tan hermosa como la del propio tlatoani.../...el palacio del Gran Señor.../ Ahí existen arsenales, tesoros, pinturas...

74.- Plano general de un jardín con gran cantidad de aves y plantas de distinto tipo. Un jaguar enjaulado en primer plano

Texto ahí pueden encontrarse todo tipo de plantas y animales...

75.-Plano medio de tres indígenas nobles mirando hacia arriba

Texto Sin embargo, hay construcciones más preciosas

76.- Plano panorámico del Templo Mayor , donde suben varias personas. Al fondo, se ven los glifos de Tláloc y Huitzilopochtli respectivamente.

Texto ...como lo son las casas de los dioses.../ Uno al lado del otro, se alzan los templos de Tláloc, señor de la lluvia; y Huitzilopochtli.../...sólo unos cuantos tienen el honor de subir sus escalinatas.../...sólo algunos llegan ahí, donde la sangre es ofrendada ...

77.-Detalle del tzomplantli (pared de cráneos).

Texto ... Donde los muertos presencian la grandeza...

78.- Plano general del templo de Quetzalcoátl, con un sacerdote vestido como este

Texto ...donde todos los dioses tienen su culto...

79.-Plano medio de un grupo de jugadores de pelota tratando de meter la bola en el aro que tienen al lado

Texto ...donde los hombres juegan para agrado de los señores...

80.- Plano medio de varios personajes (nobles y sacerdotes) ofrendando mantas e incienso a un ídolo, del cual sólo se ve la parte posterior

Texto ...donde las deidades reciben el tributo.../...el cual procede de cada uno de los cuatro rumbos del universo...

81.- Plano abierto de un grupo de embajadores revisando distintos tipos de mercancía, las cuales son mostradas por varios súbditos de un cacique

Texto Los funcionarios del imperio se encargan de recaudar estas cuotas.../ Sin embargo, con ellos no se mantiene tan sólo a los dioses.../...sino a toda la sociedad mexicana

Embajador Bien

Cacique 400 mantas

82.-Plano abierto en contrapicado de un comerciante viendo desfilar a varios cargadores

Texto También los comerciantes, los pochtecas, se encargan de abastecer con productos de regiones lejanas...

83.- Plano general de varios pescadores y cazadores de aves en el lago

Texto Al igual que los pescadores y cazadores de aves, que en el lago encuentran gran cantidad de piezas...

84.-Plano medio de un cazador tirando con arco a un venado

Texto Los cazadores de fauna mayor, a su vez, contribuyen a la economía mexicana...

85.- Siluetas de varios comerciantes acomodando su mercancía en el suelo

Texto ...y toda la mercancía, tanto de pochtecas como de pescadores, agricultores, artesanos y demás.../... llegan al mismo sitio...

Pochteca (a tameme) Pon esa carga ahí...

86.- Plano panorámico del mercado de Tlatelolco, donde hay un gran número de puestos y personas

Texto El mercado de Tlatelolco.../...miles de voces se funden en un leve murmullo.../...cientos y cientos de mercancías pasan de mano en mano.../...productos de todo tipo son adquiridos aquí...

87.-Plano abierto de un puesto de semillas y vegetales. A un lado se encuentra una mujer viendo la mercancía, y el vendedor al fondo

Texto ...semillas, cacao, maíz, frijol, chiles, cebollas, jitomates, hierbas, frutas...

Vendedor ¿Cuánto quiere?

88.- Plano general de dos puestos de pieles y telas, donde varios indígenas observan la mercancía que muestran los vendedores

Texto ...sandalias; pieles de jaguar, de puma, de zorra y de venado; telas y ropas...

89.- Plano cerrado de un puesto de plumas y de tintes

Texto ...plumas de águila, gavilán, halcón, quetzal; colores para teñir...

90.-Plano abierto de un vendedor de animales con varios especímenes en jaulas.

Texto ...iguanas, víboras, guajolotes, conejos, patos, perros y demás animales...

Vendedor Bestias de tierras lejanas

91.- Plano abierto de dos puestos de utensilios de diversos tipos, cada uno con su respectivo dependiente

Texto ...vasijas de barro cocido de todas formas y dimensiones, vasos y platos de madera pintada, hachas, cuchillos y material para construcción.../...entre miles de cosas más...

92.- Plano abierto de un demandante ante tres jueces que están sentados en una base. Un guardia está al lado.

Texto Todo se vende y compra en un perfecto orden...

Demandante ¡Me han dado menos semillas de las que deberían! ¡Pido justicia!

Texto ...los tribunales instituidos son la prueba de ello

93.- Plano cerrado de los tres jueces, estando uno de ellos al frente

Texto Tienes razón, esa no es la carga debida.. ¡Traigan al vendedor, que complete lo faltante y pague su multa!

94.- Plano medio de dos guardias deteniendo al vendedor, el cual tiene cara de sorpresa. Al fondo se encuentran los jueces

Texto ...y así es hecho

95.- Plano cerrado de un noble viendo varios esclavos

Texto También es posible conseguir esclavos en el tianguis... / ...pues no sólo se venden productos, sino hasta la propia persona

96.- Plano abierto de una mujer y su hija de doce años enfrente de un puesto. Ambas tienen algunas mercancías en las manos

Texto Igual de ordenada como el mercado, es la vida familiar

Madre Ya no compraremos más, hija, vamos a casa...

Hija Si, madre...

97.- Plano cerrado de la madre y la hija

Madre Hija mía, pronto tendrás edad para casarte...

98.- Similar a viñeta 97

Madre ...por eso, hay ciertas cosas que debes tener muy presentes cuando tomes marido, lo cual no tardará en suceder...

99.- Plano general de un remero en un canal. Al fondo, la silueta de madre e hija cruzando un puente.

Madre ...cuando te cases, obedece a tu esposo con alegría; no te enojas con él ni le vuelvas el rostro, ponlo en tu regazo y falda con amor, y no le seas fiera como águila o jaguar...

100.- Plano cerrado de la madre

Madre ...si en algo te causa pena, no riñas en ello, sino dícelo después en paz; no lo afrentes delante de otros, porque te echarás vergüenza; no descuides tu casa, y ayuda a tu marido a cuidar a los hijos y a los bienes, y no olvides seguir sirviendo a los dioses...

101.- Plano general de madre e hija al lado de una choza

Madre ...si haces, hija mía, lo que te he dicho, serás amada por todos, y especialmente por tu esposo... y con esto me descargo de la obligación que como madre te tengo...

102.- Plano cerrado de la hija

Hija Madre mía, mucho bien me haz hecho, y mal haría si no escuchara lo que me dices; te lo agradezco, madre, y lo tendré muy en cuenta...

103.- Plano general de una procesión matrimonial (de noche), donde al frente van los padres de la novia, enseguida una anciana cargando en la espalda a la contrayente, y después demás personas con antorchas en las manos.

Hija (en off) ..."para el día de mi boda"

Personas en procesión ¡OH, Bienaventurada moza!

Texto Parientes, amigos y demás personas participan en la celebración... / Acompañan a la novia en el cortejo, hasta la casa del novio ...

104.- Plano general de la casa del novio, el cual sostiene un incensario. Al fondo están los padres y familiares de este. En primer plano se ve a la novia de espaldas

Texto ...el futuro esposo recibe a los recién llegados con un incensario...

105.- Plano medio de los novios, cada uno con un incensario. Madre de la novia al fondo

Texto La doncella recibe otro y los contrayentes se ofrecen copal, en señal de respeto... / ...así, entran cantando y bailando a la casa...

106.- Plano medio de los novios dentro de la casa, recibiendo cada uno prendas de sus respectivas suegras. Una anciana al fondo

Texto Una vez ahí, tienen lugar los regalos de los suegros...

Suegra 1 (a novia) recibe este huipil y este enredo, hija mía...

Suegra 2 (a novio) recibe estas mantas, hijo mío...

107.-Plano abierto de los novios sentados en un petate, viéndose de frente. Una anciana está entre ellos sosteniendo las puntas de la ropa de cada uno de ellos. Otros ancianos se encuentran cerca. En primer plano, cabezas de los demás, los cuales observan la escena.

Texto Después, las ancianas toman la manta y el huipil de los novios...

108.- Plano cerrado de las manos de la anciana anudando las dos prendas.

Texto ...y así se convierten en marido y mujer...

109.- Plano americano de los novios sentados, dándole de comer al otro un tamal. Ancianos al fondo

Texto Comparten el primero de muchos alimentos en común...

110.- Plano general de toda la gente comiendo en el interior de la casa

Texto Y empieza la fiesta...

111.- Plano general de dos casas separadas por un canal (día). En la primera de ellas, alrededor están los familiares de los novios, y en la otra un padre con su hijo de ocho años

Texto Luego, vienen cuatro días de oración en la casa... / mientras, otros prosiguen su trabajo...

112.- Plano general de la segunda casa, con el padre y el hijo sentados. En primer plano están el rostro de una mujer y el canal.

Texto y la vida en familia

113.- Plano abierto del padre y el hijo. Están trabajando en un escudo, poniéndole plumas...

Padre Las plumas deben colocarse con mucho cuidado, hijo mío...

114.- Over-shoulder al hijo

Hijo ¿Cuándo podré entrar a la escuela, padre ...?

Padre Eres muy pequeño para ir...

115.- Plano medio del padre

Padre Somos nosotros, tus padres, los que ahora te damos consejos y te enseñamos las tareas que necesitas saber...

116.- Plano abierto del padre sosteniendo al hijo boca abajo, de manera que reciba el humo de una fogata con chiles

Padre (en off) "...y que, como sabes, te castigamos si es menester..."

117.- Plano general de padre e hijo. Se ve una porción de la casa

Padre ...pero en unos cuantos años irás al Telpochcalli, donde serán ahora guerreros los que te enseñen...

118.- Flash-forward del niño ya grande, escuchando con otros muchachos lo que les dice un guerrero.

Padre (en off) "...ahí aprenderás el arte de la guerra..."

119.-Flash-forward del niño en edad adolescente, el cual acompaña a un guerrero, cargando sus armas.

Padre (en off) "... y acompañarás a los grandes soldados en algunas batallas, llevando sus armas..."

120.- Flash-forward del niño bailando con otros jóvenes alrededor de una fogata, mientras varios músicos tocan detrás

Padre (en off) " en las noches, irás a las casas de canto,,, / ...ahí te enseñarán a bailar y a cantar en honor a los dioses... / ...pues recuerda que a ellos les debemos muchas cosas..."

121.-Over-shoulder al padre

Padre ...y por ello merecen nuestro respeto ¿comprendes?

Hijo Sí, padre

122.- Over-shoulder al hijo

Padre Pero, por ahora, debemos seguir trabajando, que tan sólo somos gente humilde, pues somos macehuales...

123.- Plano medio de padre e hijo. El padre sostiene el escudo.

Hijo ¡De grande, trabajaré la pluma como tú!

Padre Así es, hijo

124.-Over-shoulder al padre

Padre (globo de pensamiento) ¡oh, preciosa piedra, hijo mío! espero que llegues a ser un guerrero valeroso, puedas ser funcionario, un pilli, y así tus hijos nazcan nobles...

125.- Plano americano de un padre noble hablando con su hijo adolescente. Al fondo se ve la escuela, con un sacerdote en la entrada.

Padre (en off) "... y puedan ir al Calmécac"

Padre noble (a su hijo) Mira, hijo, que aquí no vas a ser honrado, ni obedecido, has de ser humilde...

126.- Over-shoulder al padre

Padre noble cada día cortarás espinas de maguey para hacer penitencia, y con ellas sacarás sangre de tu cuerpo, y harás ayuno... no tengas por pesado todo esto...

Hijo Lo tendré en cuenta, padre...

127.-Plano general de la silueta del padre viendo como su hijo es recibido por el sacerdote.

128.- Plano abierto del mismo sacerdote sentado conversando con los demás alumnos del Calmecac (interior del colegio)

Padre (en off) "...que así sea, hijo"

Sacerdote Deberán poner atención a todo lo que aquí se diga...

129.- Over-shoulder a los alumnos

Sacerdote se les enseñará astrología, las cuentas de los años, los versos...

130.- Plano cerrado del sacerdote

Sacerdote ...y los cantos divinos a los dioses, que son nuestros señores...

131.- Plano americano de Centeótl, sosteniendo una mazorca en la mano y rodeado de varias más .

Sacerdote (en off) "...cantarán a Centeotl, dios del maíz, nacido en la región de Tamoanchan, donde hay agua y humedad..."

132.- Plano medio de Xilonen, acariciando una mazorca.

Sacerdote (en off) "También a Xilonen, la mazorca tierna, nuestro sustento cuando apenas está naciendo..."

133.- Plano americano de Chicomecoatl, rodeada de plantas.

Sacerdote (en off) "Chicomecoatl, la de las siete mazorcas, diosa de los mantenimientos... / ...ella proporciona buenas cosechas y abundancia"

134.- Plano americano de Xipe Totec.

Sacerdote (en off) "Xipe Totec, nuestro señor el desollado, dios de la primavera y los joyeros, que hace que todo fructifique..."

135.-Detalle de agua y lluvia

Sacerdote (en off) "¿y qué sería de nosotros sin el agua, dadora de vida?..."

136.- Plano medio de Tlaloc y Chalchiuhtlicue. Lluvia y agua de fondo.

Sacerdote (en off) "Ella nos llega gracias a Tlaloc, señor de la lluvia, y su mujer Chalchiuhtlicue, señora del mar y los lagos... / su benevolencia nos proporcionan buenos frutos de la madre tierra... / ...pero su colera nos traen desgracias... / ...por ello, debemos siempre tenerlos satisfechos..."

137.- Plano general de Tlaloc lleno de flores y aves alrededor.

Sacerdote (en off) "El dominio de Tlaloc es el lugar llamado Tlalocan... / ...este es un paraíso donde la exhuberancia reina..."

138.- Plano medio de Xiuhtecuhtli, en medio de llamas.

Sacerdote (en off) "Igual de necesario que el agua, es el fuego; por lo que rendimos culto a Xiuhtecuhtli... /... él es el dios más viejo, por lo que es sabio..."

139.- Panorámica del sol saliendo.

Sacerdote (en off) "Dador de luz es también el resplandeciente..."

140.- Plano medio de Tonatiuh.

Sacerdote (en off) "él nos otorga vida ... / ...y por ello a Tonatiuh, dios del sol, le respetamos..."

141.- Plano abierto de Quetzalcoatl. Al fondo, se ve el glifo correspondiente a esta deidad.

Sacerdote (en off) "También cantarán a Quetzalcoatl, el príncipe sacerdote... / Es el señor de la penitencia y el auto sacrificio ... / él nos muestra como debemos ser... / lo encontramos en distintas formas..."

142.- Plano corto de Quetzalcoatl, con una mano alzada a una ráfaga de viento.

Sacerdote (en off) "El es Ehécatl, señor del viento..."

143.- Panorámica de unas montañas de madrugada, en donde sobresale el glifo de Venus.

Sacerdote (en off) "Es Tlahuizcalpantecuhtli, el señor de la casa de la aurora..."

144.- Detalle de unos pies, junto a los cuales se encuentran un montón de huesos a los que les cae un chorro de sangre.

Sacerdote (en off) "Es aquel que, con su sacrificio, creó a los hombres..."

145.- Plano abierto de Tezcatlipoca.

Sacerdote (en off) "Tezcatlipoca, el espejo que humea, también es gran señor, dios de la providencia..."

146.- Plano general de un hechicero al lado de una gran fogata. En primer plano, están un tecolote, una araña y un jaguar. En el cielo nocturno se ve el glifo del espejo que humea.

Sacerdote (en off) "Es también dios de la noche y los hechiceros..."

147.- Plano abierto del sacerdote, sentado, hablando con los niños

Sacerdote ... y a todos y cada uno de ellos se les debe procurar alimento...

148.- Viñeta múltiple donde se verá, al centro, una mano sangrante sosteniendo un corazón humano. Formando un círculo alrededor, y en el sentido horario, se verá un sacrificio gladiatorio, un sacerdote vestido con la piel desollada de una doncella, un arquero disparando sobre un prisionero atado, un

hombre sentado, clavándose espinas de maguey en los muslos, unos sacerdotes en una canoa, arrojando niños al agua, y la imagen de Tonatiuh. Los textos irán distribuidos de manera que armonicen con la imagen.

Sacerdote (en off) "...el cual es la preciosa sangre humana.../...y para dársela, existe el sacrificio."

Texto Cada dios recibe su tributo de líquido precioso.../...y hay muchas maneras de llevarse a cabo.../...Desde el personal hasta el comunitario.../...cualquier persona puede ser objeto de sacrificio./ Mediante la extinción de la vida, es que el Sol sigue iluminando la vida...

149.- Plano cerrado de un sacerdote

Texto ...pero pocas personas pueden sacrificar.../...como los sacerdotes...

150.- La toma se va a plano abierto, donde se ve al mismo sacerdote listo para celebrar el sacrificio. Cinco asistentes sostienen a la víctima sobre la piedra.

Texto ...ellos son los únicos que pueden matar a los demás en la piedra de sacrificio.../...los únicos que pueden tocar la sangre divina.../...de los pocos que pueden comer la carne de la víctima...

151.- Detalle al cuchillo, mientras es alzado hacia arriba, listo para soltar el golpe

Texto ...con gran reverencia, alza el cuchillo...

152.- Plano americano, a contraluz, del sacerdote descargando el golpe, que se hunde en el pecho de la víctima.

153.- Plano medio del sacerdote levantando la mano, con el corazón de la víctima en él.

Texto ...la vida es extraída...

154.- Ojo de pájaro de un cuerpo rodando por las escalinatas, dejando tras de sí un rastro de sangre

Texto ...el cuerpo inerte rueda...

155.- Detalle del sacerdote al depositar el corazón en un recipiente ritual.

Texto ...el corazón depositado...

156.- Plano medio del sacerdote, colcando la sangre con sus dedos en la boca del ídolo.

Texto ...y los dioses alimentados...

157.- Un amanecer entre montañas.

Texto ...y seguirá saliendo el Sol.../...y produciendo la tierra...

158.- Plano abierto de un campesino labrando la tierra con una coa

Texto ...la cual es trabajada con amor por el hombre.../...y aquella proporciona sus frutos.../...para el mantenimiento de los tenochcas y todo el imperio.

159.- Close-up del campesino, viendo a sus cosechas en segundo plano.

Texto Cada ciudadano tiene su chinampa para cultivar.../...es su deber y su sustento.

160.- Detalle de la coa al entrar en la tierra.

Texto Desde temprano, la coa empieza a acariciar los terrenos.../...asi como el agua los alimenta a diario...

161.- Plano medio de dos campesinos viendo al cielo, cubriéndose el rostro con la mano

Texto ...al igual que el Sol...

162.- Imagen del Sol.

163.- La imagen anterior se va a disolvenencia.

164.- Plano abierto de un sacerdote viendo a la Luna, con una fogata atrás. La Luna se complementará con la viñeta anterior.

Texto ...la lectura de los astros permite saber el destino de las personas, hechos y dias.../...los signos del calendario lo marcan...

165.- Plano medio de un sacerdote leyendo un amate, la imagen inscrita en un zodiaco mexicana

Texto ...fiestas, estaciones, sucesos importante.../...todo está calculado por los sacerdotes...

166.- Detalle de dos manos levantando a un niño recién nacido, sobre el glifo difuminado de su nombre.

Texto ...se saben los sinos de los recién nacidos...

167.- Detalle de un fuego ardiendo sobre el pecho de un hombre, mientras un sacerdote, en segundo plano, lo está avivando.

Texto ...se calcula el fin y el comienzo de un siglo, marcado por la aparición del Fuego Nuevo.

168.- Plano abierto de un sacerdote orando, alrededor de él, se verán los glifos difuminados de varios dioses.

Texto ...se manejan los nombres de los dioses.../...los signos con que los conocen los sacerdotes son ignorados por el pueblo.../...los comunes los conocen tan sólo por sus representaciones...

169.- Plano general de un taller de picapedreros, donde tres artesanos estarán trabajando.

Texto ...realizadas por los que trabajan el arcilla y la piedra.../...aunque también hacen figuras de todo tipo, como animales.../...dando forma a piezas de gran belleza...

170.- Plano cerrado de un alfarero trabajando una vasija.

Texto el alfafero, aquel que da ser al barro, pone esmero en las cosas.../...enseña al barro a mentir...

171.- Plano abierto de un orfebre, martillando una pieza.

Texto ...el orfebre, que conoce el rostro de las cosas, crea maravillas como los toltecas...

172.- Plano cerrado de un indígena, teniendo delante varias plumas y sosteniendo una.

Texto El artista de las plumas, el cual las escoge, las ordena, las pinta de diversos colores, las junta unas con otras...

173.- Detalle del dibujo de un códice, el cual está siendo pintado.

Texto El tlacuilo, el pintor, el artista, creador de cosas con el agua negra, conoce los colores, logra un perfecto acabado...

174.- Plano cerrado de un poeta, el cual sostiene una flor. Enfrente de su boca hay una virula.

Texto El poeta, portador de la flor y el canto, haciendo estallar las palabras...

175.- Plano general de varios danzantes bailando en círculos. En primer plano, sólo se ven la suela de las sandalias...

Texto La poesía está ligada al canto y la música, y el baile a estos dos... / En distintas fechas y por distintos motivos, los mexicas, tanto nobles como macehuales, se entregan a la danza... / ...de día y de noche los cuerpos se mueven... / Adornos y ropas de gran colorido saltan y se entremezclan...

176.- Plano medio de varios músicos tocando distintos instrumentos indígenas.

Texto Los músicos acompañan cada paso... / Danza y ritmo se vuelven vivo...

177.- Plano americano de Xochipilli y Macuilxóchitl entre un campo de flores.

Texto Xochipilli y Macuilxóchitl, señores de la danza, la música, el juego y el amor; presiden los festejos ... / ...pues son el espíritu de estos...

178.- Plano abierto de un "volador" vestido de pájero. Al fondo se ve el Centro Ceremonial y la plaza.

Texto Las maneras de celebrar a los dioses son muchas... / ...como aquellos que, personificando águilas, protegen al sol.../ y piden que vengan las lluvias...

179.- Plano cerrado de varios músicos tocando.

Texto Pero en esta, como en todas las demás fiestas... / ...nunca faltará la danza y la música...

180.- Panorámica de la plaza de Tenochtitlan de noche, donde hay una gente bailando a la luz de las antorchas

Texto ...hasta que llegue la noche...

181.- Plano general de una libre interpretación de Tlaltecuhltli "devorando" al sol.

Texto Y al caer esta, el sol es devorado por Tlaltecuhltli, el señor de la tierra... / él tiene grandes fauces, y garras en pies y manos... / ... y cuando el sol es tragado...

182.- Plano general de un gran valle con un río, donde habrá personajes descarnados, algunos con perritos. En el cielo se encuentra el glifo del sol muerto.

Texto ...empieza el día en el Mictlán, la tierra de los muertos... / ...aquellos que fallecen tienen que pasar varias pruebas.../...hasta llegar al descanso final.

183.- Plano americano de Mictlantecuhtli y Mictecacihuatl, rodeados de cráneos humanos.

Texto El señor de este dominio es Mictlantecuhtli, dios de los muertos.../...aquí gobierna junto a Mictecacihuatl, su mujer.../...ellos son, en este lugar, los más importantes.

184.- Vista de un bulto mortuario al ser incinerado.

Texto Sin embargo, este es el destino de aquellos que no son elegidos por el Sol.../...estos últimos son más afortunados.

185.- Plano general de varios guerreros en actitud belicosa. En segundo plano, el símbolo de Tonathiu

Texto Ellos acompañan al Sol en su recorrido por el cielo.../agitan sus armas y le cantan himnos.

186.- Detalle a una mano yacente, junto a un hilo de sangre que corre.

Texto Esta suerte es para los guerreros que mueren en la piedra de los sacrificios.../o bien, en batalla

187.- Vista de un colibrí en vuelo

Texto A los cuatro años, regresaban en forma de colibrí.

188.- Ojo de gusano al cadaver de una mujer, con el vientre sangrando. Junto a ella, una matrona sostiene a un recién nacido.

Texto Las mujeres muertas en parto tambien partician de este paraiso.../...convirtiéndose en las cihuateteo, "mujeres dioses"...

189.- Plano cerrado de unas guerreras del lado izquierdo, unos guerreros en el derecho, flanqueando un signo de Tonathiu

Texto ...son guerreras, las cuales reciben al Sol de manos de los guerreros.../...y lo acompañan hasta el ocaso...

190.- Plano abierto de dos seres femeninos de aspecto terrorífico.

Texto ...sin embargo, cuando las cihuateteo bajan a la Tierra, son fantasmas espantables.../...su aparición es de mal agüero, sobre todo para mujeres y niños...

191.- Imagen de varios rostros fantasmales, medio difuminados en un fondo obscuro.

Texto Igual de terribles son los Tzizimines.../...que son monstruos que aparecen en la noche...

192.- Over-shoulder de un tecolote cantando, mientras dirige la vista a una casa humilde.

Texto La obscuridad trae malos augurios.../,,,como el canto del tecolote, el llamado de la muerte...

193.- Vista de un amanecer, pero en vez del sol, se verá el glifo del dios muerto.

Texto Pero vida y muerte están estrechamente ligados.../...paravivir, hay que morir.../...la tierra, por ejemplo, hace nacer la vida, y tambien la quita.

194.- Plano abierto de Coatlicue, en una libre interpretación

Texto ...y señora de la tierra, la vida y la muerte, es Coatlicue, nuestra madre, así como de Huitzilopochtli

195.- Plano abierto de Coatlicue, como mujer humana.

Texto Coatlicue vivía en Coatepec, cerca de Tollan.../...llevaba una vida de retiro y castidad, cumpliendo penitencia.../...barriendo el templo que ahí había...

196.- Plano cerrado de Coatlicue, viendo una bola de plumón

Coatlicue ¿Qué será...?

197.- Plano americano de Coatlicue, poniéndose la bolsa en la faja que sostiene la falda

Coatlicue Lo guardaré en mi falderín, al rato veré que es...

198.- Plano medio de Coatlicue, de espaldas, buscando la bola en donde la puso.

Texto Pero cuando terminó de barrer, no la halló

Coatlicue ¿Dónde estará?

199.- Plano medio de Coatlicue, con expresión preocupada

Texto Y a partir de ese momento, quedó encinta

Coatlicue ¿Cómo pudo ser?

200.- Plano general de los Hitznahuac y la Coyolxauhqui

Texto Los hijos de Coatlicue, los cuatrocientos Huitznahuac, y la hermana de estos, Coyolxauhqui, se sintieron afrentados...

Huitznahuac 1 ¿Quién ha hecho ésto?
Huitznahuac 2 ¿Quién la dejó encinta?
Huitznahuac 3 ¡Nos afrenta, nos deshonra!

201.- Plano medio de los Huitznahuac. En primer plano, el rostro de Coyolxauhqui
Coyolxauhqui ¡Hermanos, nos ha ofendido, por lo que debemos matar a nuestra madre!
Huitznahuac 1 ¡Sí, démosle fin!

202.- Plano abierto de Coatlicue, llorando afligida.
Texto Cuando Coatlicue se enteró de ello, se afligió...
Coatlicue (globo de pensamiento) ¿Qué haré ahora? ¡Quieren matarme!

203.- Plano medio de Coatlicue, más positiva
Texto Pero su hijo, desde su seno, la confortaba
Hijo (en off) No temas, yo sé lo que tengo que hacer...
Coatlicue Hijo, tu voz aquieta mi corazón

204.- Plano medio de los huitznahuac con atavíos de guerrero, y Coyolxauhqui al frente.
Texto Y se prepararon Coyolxauhqui y los cuatrocientos hermanos, armándose y torciendo sus cabellos.../ ... con su hermana al frente, partieron...

205.- Plano abierto de la Coatlicue en trabajo de parto. En orimer plano, las nucas de los huitznahuac.
Texto Y una vez que llegaron a sacrificar a su madre.../ ...el prodigio nació...

206.- Plano medio de Huitzilopochtli en actitud de guerra (Esta viñeta se continúa con la siguiente).
Texto Surgió así Huitzilopochtli...

207.- Mano de Huitzilopochtli sosteniendo una serpiente en llamas a manera de macana.
Texto ...armado con la Xiuhcoatl, la serpiente de fuego .../ ...y arremetió contra los demás...

208.- Plano medio de Huitzilopochtli cortando la garganta de Coyolxauhqui.
Texto Cortó la cabeza de Coyolxauhqui...

209.- Plano general de Huitzilopochtli a la orilla de un barranco, mientras Coyolxauhqui cae al vacío.

210.- Plano abierto de Coyolxauhqui sangrando en el suelo, en una posición similar a la representación de esta en el Templo Mayor.
Texto ...y murió hecha pedazos...

211.-Plano medio de Huitzilopochtli cortando el pecho de un huitznahuac.

212.-Plano americano, con misma acción que la anterior
Texto Después, siguió a todos los huitznahuac, acabando con ellos uno por uno...

213.- Plano cerrado a la cara y hombro de Huitzilopochtli, brincando sangre a su alrededor.

214.- Plano abierto de Huitzilopochtli ante un huitznahuac hincado, en actitud suplicante.
Texto Pedían misericordia...

215.- Mismo que el anterior, pero clavando Huitzilopochtli su arma en el pecho del otro.

Texto ...pero Huitzilopochtli no los oía...

216.- Plano americano de Huitzilopochtli ante varios Huitznahuac muertos.

Texto Y una vez vencidos, tomó sus adornos y atavíos, y se los puso en señal de victoria...

217.- Panorámica de la luna y las estrellas, y del otro lado el sol con el glifo de Huitzilopochtli en su interior.

Texto Por ello, Huitzilopochtli combate a sus hermanos, las estrellas; y su hermana, la luna... /... y armado con la Xiuhcoatl triunfa, dando origen a un nuevo día ... / Sale el sol... / el quinto de los que han existido...

218.- Plano general de un bosque donde hay gigantes, y un sol con el glifo de un tigre. En uno de los extremos, un gigante está comiendo frutos que toma de un árbol.

Texto El primer sol era el sol de jaguar... / Tezcatlipoca se hizo astro para alumbrar .../ En ese tiempo, vivían gigantes .../ ...los cuales se alimentaban de bellotas y otros frutos silvestres...

219.-Plano americano de Quetzalcoatl golpeando al sol con una vara (Esta viñeta se enlazará con la siguiente).

Texto Un día, Quetzalcoatl golpeó a Tezcatlipoca con un bastón...

220.- Plano abierto de un tigre cayendo del sol, atacando a uno de los gigantes.

Texto Y cayó transformado en jaguar, devorando a todos los gigantes.../ ...y así quedó despoblada la tierra...

221.- Plano medio de algunos indígenas, sosteniendo uno de ellos una piña de pino. en el fondo hay árboles, montañas y el sol saliendo con un glifo de Quetzalcoatl.

Texto Quetzalcoatl su hizo entonces el sol de viento .../ Los nuevos hombres se alimentaron de piñones...

222.- Plano medio de un tigre dando un zarpazo al sol.

Texto Después de muchos años, Tezcatlipoca, como jaguar, derribó al sol de un zarpazo...

223.- Plano general de un gran ventarrón, arrancando árboles y llevándose a varias personas.

Texto Entonces se levantó un gran viento, y los árboles fueron derribados...

224.- Igual que el anterior, pero en lugar de hombres habrá un mono.

Texto La gran mayoría de los hombres murieron... / ...y los restantes se volvieron monos...

225.- Plano medio de tres hombres, y a un lado el sol con el glifo de Tlaloc.

Texto Tlaloc fue el tercer sol, el sol de fuego... / Los seres humanos de entonces, se alimentaban del llamado 'maíz de agua'...

226.-Plano general de una lluvia de fuego, donde varios árboles y personas se están consumiendo por las llamas.

Texto Pasados los años, Quetzalcoatl hizo que lloviera fuego.../ Los hombres perecieron...

227.- Plano medio de un guajolote. Atrás se ve a un hombre hincado entre llamas.

Texto ...y los sobrevivientes se volvieron guajolotes

228.- Plano cerrado de un par de indígenas, uno de los cuales ve al suelo y otro hacia arriba, cubriéndose la vista del sol. Al lado, en la orilla de una laguna, se observa el reflejo del sol con el glifo de Chalchiuhtlicue.

Texto Así, Quetzalcoatl quitó a Tlaloc y puso a Chalchiuhtlicue como sol de agua.../ Los hombres de esta era comían de la semilla llamada cencocopi...

229.- Plano general del cielo lloviendo. A un lado, el rostro de Tezcatlipoca.

Texto Tezcatlipoca hizo que lloviera en abundancia, de modo que se cayeron los cielos...

230.- Plano general de una inundación provocada por lluvia, donde hombres y demás cosas son arrasadas por el agua.

Texto Las aguas arrastraron a todos los habitantes...

231.- Plano general de varios tipos de peces.

Texto ... haciéndose de ellos los generos de peces que existen...

232.- Plano panorámico de la pirámide del Sol de Teotihuacan. Frente a ella, hay una gran fogata y varios personajes. Todo está oscuro.

Texto Nuevamente, no había sol... / Para remediarlo, los dioses se reunieron ... / ... se convocaron en Teotihuacan...

233.- Plano medio de cuatro dioses lujosamente vestidos.

Deidad 1 ¿Quién tendrá a cargo alumbrar al mundo?

Deidad 2 ¿Quién se hará cargo de que haya luz?

234.- Plano medio de Tecuciztécatl lujosamente vestido.

Tecuciztécatl Yo, Tecuciztécatl, tomo cargo de alumbrar al mundo...

235.- Plano cerrado de la Deidad 1

Deidad 1 ¿Quién será el otro? ¿Es que nadie se ofrece?

236.- Plano abierto de Nanahuatzin, el cual viste pobremente y está lleno de cicatrices.

En primer plano, la deidad 1 señalándolo.

Deidad 1 Sé tu el que alumbres, Nanahuatzin.

Nanahuatzin Si así me es mandado, lo haré

237.- Plano general de los dioses ante una hoguera. Al frente, Nanahuatzin, Tecuciztécatl y la deidad 1.

Texto Tecuciztecatl entregó ricas ofrendas... / Nanahuatzin, que era pobre y enfermo, sólo pudo ofrendar su sangre.../ Después de cuatro días de penitencia, llegó el momento ...

Deidad 1 ¡Venga, Tecuciztécatl, entra al fuego sagrado!

238 -241.- Serie de viñetas donde Tecuciztecatl se trata de arrojar al fuego, pero le da miedo.

Texto Intentó arrojarse, pero no tuvo valor...

242.- Plano general de Nanahuatzin en el fuego, con expresión de dolor. Al lado, Tecuciztecatl con cara de vergüenza.

Texto Era turno para Nanahuatzin, quién se arrojó al fuego sin dudar... / Pronto fue devorado por las llamas... / él sería el nuevo sol...

243.- Plano cerrado de Tecuciztecatl entre las llamas, con expresión de dolor.

Texto Tecuciztécatl se sintió avergonzado y se lanzó... /Se consumió rápidamente...

244.- Panorámica de unos montes de donde salen dos astros luminosos. En primer plano, un dios señala hacia ellos.

Texto Los dioses se inquietaron pues el astro no aparecía.../ hasta que por fin surgió.../ y casi inmediatamente salió la luna, que brillaba igual que el sol...

245.- Picado de un dios arrojando un conejo al cielo.

Texto Por ello, uno de los dioses arrojó un conejo al segundo astro...

246.- Panorámica del sol y la luna.

Texto ...quedando así su brillo opacado.../ Pero ni el sol ni la luna se movían...

247- Plano cerrado de tres dioses.

Deidad 1 ¿Cómo habremos de vivir? ¿no se mueve el sol?

Deidad 2 ¿Cómo haremos vivir a la gente?

Deidad 3 ¡Qué por nuestro medio se robustezca al sol! ¡Sacrifiquémonos , muramos todos!

248.- Sangre como si escurriera en un cristal.

Texto Y realizaron la inmolación...

249.- Panorámica del sol y la luna mexicana en el cielo.

Texto Así se empezó a mover el quinto sol, el sol de movimiento... / este sucumbirá en un día cuatro temblor, a causa de terremotos... / y espantosos monstruos bajarán del cielo para devorar a los hombres.

250.- Plano medio de varios soldados españoles a caballo

Texto Pero el fin llegó de otra manera.../ Supuestos 'dioses' llegaron a estas tierras...

251.- Plano abierto de un soldado español con una espada y un monje con una cruz, mostrándolas a un indígena hincado.

Texto Y cuando los tenochcas se dieron cuenta que tan sólo eran hombres... / ...era ya demasiado tarde.

252.- Plano cerrado de un caballero águila en gesto de batalla. Al fondo, la silueta del Templo Mayor y el sol.

Texto De esta manera, acabo el imperio mexicana.../ pero no su legado... / Y en tanto permanezca el mundo.../ ...no acabará la fama y gloria de México-Tenochtitlán.

IMAGENES REPRESENTATIVAS

En las próximas cuatro páginas se mostrarán las imágenes que definen de una manera más clara el proyecto. Como éstas representan distintas ideas que existen a lo largo del comic, no son una secuencia seriada.

En la primera página, está la portada de la historieta, donde se encuentra el título 'Los Señores del Anáhuac', así como el subtítulo 'La vida de los mexicas'. A su vez, tiene una imagen con el glifo del sol, así como un jaguar y un águila, animales con gran significación para el pueblo mexicana.

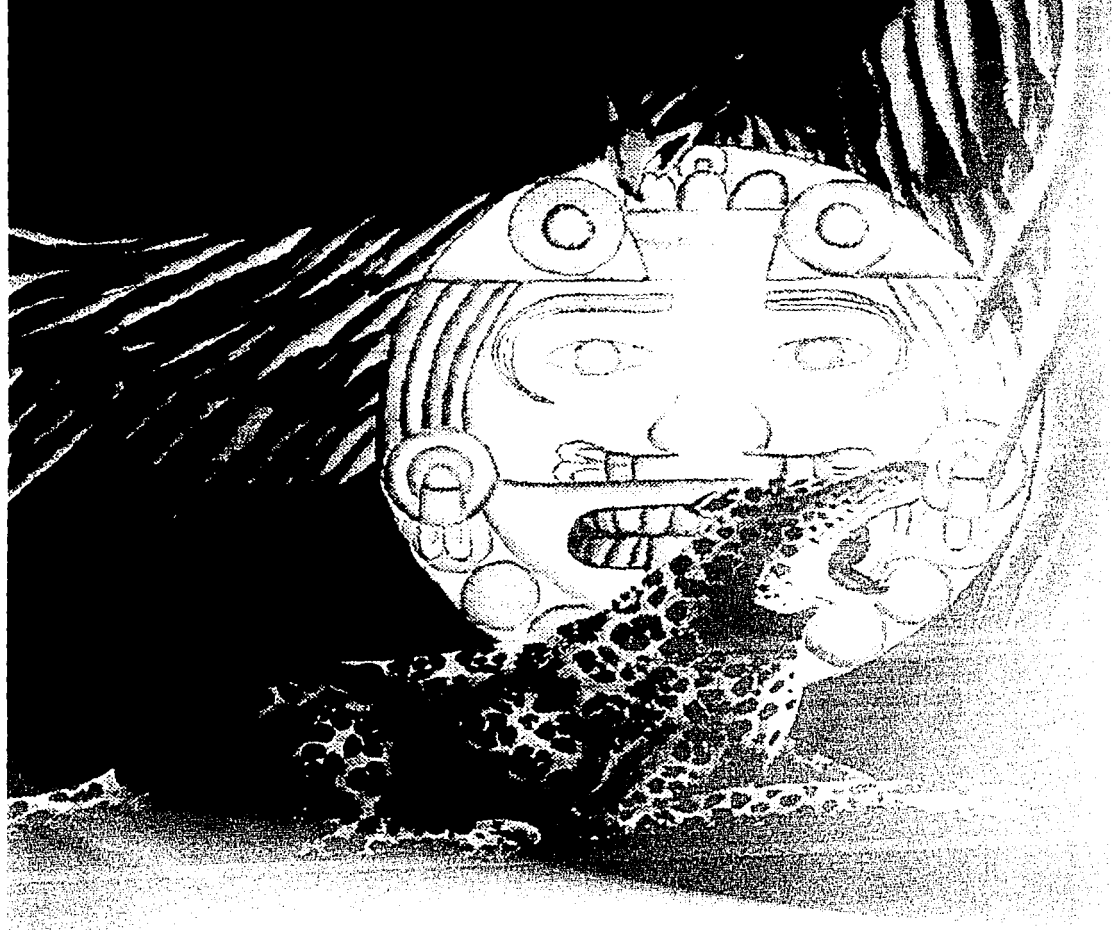
La siguiente es la que corresponde a la página 1 del comic, conteniendo las tres primeras viñetas. En ella, se encuentran los aspectos esenciales de esta cultura prehispánica: militarismo, sistema de clases y religiosidad.


Continúa con la página 6 de la historieta, con la imagen de las viñetas 28 a 35. En ella, se encuentra la mítica fundación de Tenochtitlan, así como textos originales que se refieren a la misma.

Por último, está la página 43, con las viñetas 218 a la 221. Aquí se representa la cosmogonía de los antiguos mexicanos al narrar la caída de uno de los cuatro soles anteriores de las leyendas mexicas, así


Los Señores del Anáhuac

LA VIDA DE LOS MEXICAS

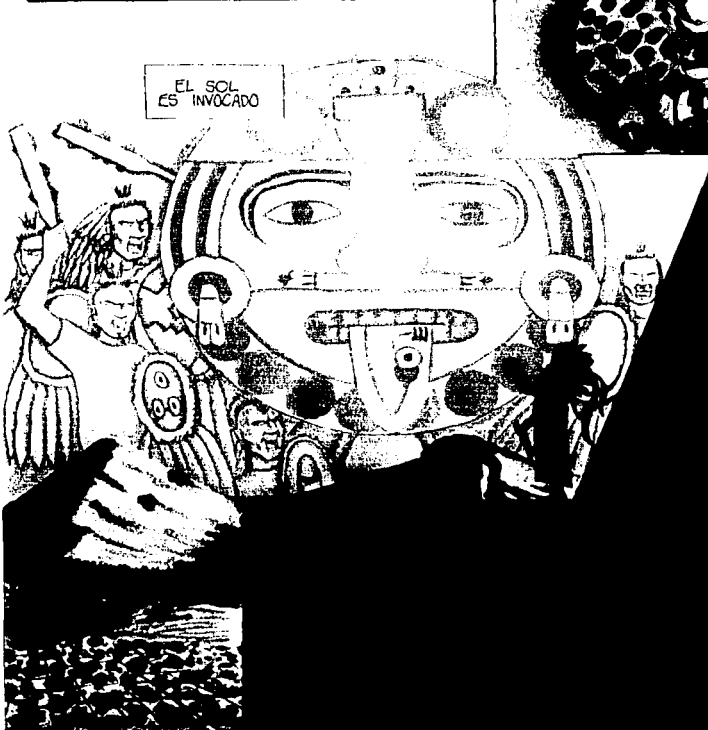




DESDE DONDE
SE POSAN LAS
AGUILAS...



DESDE DONDE
SE VERGLEN
LOS JAGUALES...



EL SOL
ES INVOCADO

SUS ELEGIDOS, LOS MEXICAS,
LLEGARON CUANDO SOLO
HABIA TULARES Y
CARRIZALES AQUI EN
ESTA TIERRA

LOS QUE AHÍ YA
ESTABAN, SE
PREGUNTABAN...

¿QUIÉNES, SON,
DE DONDE
VENEN?

"OH, MEXICAS.
AHI ESTARA..."

"ALLI DOMINAREMOS. NOS ENCONTRAREMOS
CON LOS DIVERSOS PUEBLOS..."

"CON NUESTRA FLECHA Y ESCUDO
NOS VEREMOS CON QUIENES
NOS RODEAN..."

"A TODAS LOS
CONQUISTAREMOS..."

"PUES AQUI SERA NUESTRO
POBLADO, MEXICO-TENOCHTITLAN..."

"EL LUGAR EN QUE
GRITA EL AGUILA..."

"SE DESPLIEGA,
Y COME..."

"EL LUGAR EN QUE ES
DESGARRADA LA SERPIENTE..."



"ES MEXICO-TENOCHTITLAN,
Y ACAECERAN MUCHAS COSAS!"

EL PRIMER SOL
ERA EL SOL DE
JAGUAR...

TEZCATLIPOCA
SE HIZO
ASTRO PARA
ALUMBRAR...

EN ESE
TIEMPO
VIVIAN
GIGANTES...

...LOS CUALES
SE ALIMENTABAN
DE BELLOTAS Y
OTROS FRUTOS
SILVESTRES

UN DÍA QUETZALCÓATL
GOLPEÓ A TEZCATLIPOCA
CON UN BASTÓN...

Y CAYÓ TRANSFORMADO
EN JAGUAR, DEVORANDO
A TODOS LOS GIGANTES...

Y ASÍ QUEDÓ
DESPOBLAR LA TIERRA...

QUETZALCÓATL
SE HIZO ENTONCES
EL SOL DE VIENTO...

LOS NUEVOS
HOMBRES SE
ALIMENTABAN
DE PÍMONES...

PRESUPUESTOS

Uno de los **objetivos** de esta tesis es que el **producto terminado** sea **accesible** para el público, **sin necesidad de sacrificar tamaño o calidad**.

En lo que al **proceso de impresión** se refiere, se investigaron los siguientes **precios** en las imprentas:

Selección de color interiores	\$ 13 608.00
Selección de color pasta (portada y cp	\$ 567.00
Formación interiores	\$ 14 580.00
Formación pasta.	\$ <u>658.00</u>
NEGATIVOS PARA IMPRESION	\$ 29 413.00
Impresión de interiores (millar)	\$ 5 760.00
Impresión pasta (millar)	\$ 550.00
Doble, corte y pegado	\$ <u>2 000.00</u>
IMPRESION (MILLAR)	\$ 8 310.00
3 600 pliegos Papel Bond 45 kg.)	\$ 2 275.00
300 pliegos Cartulina	\$ <u>1 050.00</u>
PAPEL (MILLAR)	\$ 3 325.00
IMPRESION Y PAPEL (MILLAR)	\$ 11 635.00

Otro **precio** que debe tomarse en cuenta es lo que se **cobrará por autoría**, que en este caso será de **\$20 000.00** contando el **material** usado para la elaboración, que no sobrepasa los **\$500.00**.

Así, el **costo de producción de un millar** de ejemplares (contando negativos) es de **\$41 048.00**. Debido a que el **tiraje de mil publicaciones** es muy **bajo** y elevaría excesivamente el costo de la historieta, se propone uno medio de **20 000 ejemplares**, de manera que se pueda vender a un

precio accesible, el cual esta pensando en **\$20.00**. Tomando estos datos, tendríamos el siguiente balance:

TIRAJE : 20 000 ejemplares
PRECIO EJEMPLAR: \$20.00

NEGATIVOS P/ IMPRESION	\$ 29 413.00
AUTORIA	\$ 20 000.00
PAPEL E IMPRESION (X20)	\$ <u>232 000.00</u>
COSTO TOTAL	\$ 282 000.00
VENTAS TOTALES	\$ 400 000.00
UTILIDAD	\$ 117 888.00

Según estos datos, el **tiraje mínimo** que se requiere vender para **cubrir el gasto** es de **14 106 ejemplares**, por lo que el **dinero recaudado** por cada publicación vendida arriba de esta cifra es **ganancia** para la **compañía editora**; sería deseable esta sea el propio **Instituto Nacional de Antropología e Historia**, pero es viable que cualquier **otra institución o compañía** que esté interesada la produzca.

En caso de que el **INAH** sea quien patrocine el proyecto, los **lugares** posibles de **distribución** serían las **tiendas** de los distintos **museos y sitios arqueológicos** de esta dependencia a lo largo de todo el país, así como **lugares** donde pueda tener **cabida** (tiendas de comics; librerías como Gandhi, el Parnaso; Sanborn´s).

En caso de ser otra la **editorial**, la **distribución** dependerá de los **canales** que para ello cuenta la **empresa o institución**.

CONCLUSIONES

Como se había mencionado, los **elementos** de la **sala Mexica** son **polisémicos**. La mayoría de las **piezas** tienen **varias lecturas**, las cuales se **ligan** entre sí por medio de la **museografía**, haciendo comprensible la visita.

Al convertir el **guión museográfico** en uno propio de la **historieta**, los **elementos** de la sala pudieron **representarse de manera gráfica**. A su vez, el uso de los **elementos del comic** - conocidos por los visitantes, debido a que de una u otra manera han estado en contacto con ellos - permite que todos lo presentado sea **accesible**, logrando otra **visión** de lo ahí expuesto.

Las **técnicas e imágenes** usadas en la **historieta**, por su parte, logran **informar** al lector acerca de la **cultura** que están observando; además de **involucrarse** en la misma. Así, lejos de ser un **texto científico**, el **comic** terminado permite **expresar aspectos de la vida y manera de pensar** de los **antiguos pobladores** del Valle de México. Esto es posible gracias al uso de las **unidades significativas** de la **historieta**, las cuales ayudan a que las **imágenes** no sean meras estampas, sino que nos **remitan movimiento**, que nos muestre a esta **cultura** como algo que estuvo **vivo**.

Tanto la **historieta** como el **contenido de la sala** se **complementan**, debido a que manejan el mismo eje y los mismos **significados**, sólo que **expuestos** de manera distinta. Por ejemplo, lo que en el Museo se ve como la colosal **Piedra del Sol**, en el **comic** es la **leyenda de los cinco mundos** que, según los mexicas, han existido, y cuyos **glifos** se encuentran contenidos en esta pieza. De esta manera, se tienen **distintas interpretaciones** de la misma cosa.

El **costo del producto** ya terminado resulta ser **accesible** para los distintos visitantes, así como **rentable** para aquel que lleve la tarea de **producirla**.

En resumen, se llegó a una **historieta** con **imágenes al alcance de todos**, las cuales **narran** los principales **aspectos de la vida** de esta **cultura**, utilizando un **dibujo atractivo** para el espectador. A su vez, puede observarse a la **par** que se **visita** la sala, **complementado** lo **contenido** en esta; pero también puede leerse en casa, **adquiriendo otro sentido**, pero sin perder **congruencia**.

Por otro lado, la **experiencia** como **diseñador** adquirida en este trabajo se centró en dos **puntos** principales: el **primero** fue en el **aspecto del manejo** de la **información**. Para un **diseñador gráfico**, es necesario **conocer** -a través de una profunda investigación- sobre aquello que va a **representar** mediante **imágenes**, de manera que estas **queden claras** al espectador. En este caso, se tuvo que manejar **información** muy **específica** sobre **antropología**, sin la cual no se hubiera podido alcanzar un **nivel óptimo** de calidad.

El **segundo** punto se refiere al **vaciado** de toda esta **información** de manera **gráfica**. Como se mencionó en la introducción, la **materia prima** del **diseñador gráfico** es la **imagen**. Para la **elaboración** de la **historieta**, existió un **proceso** llevado con sumo **cuidado**, de manera que los **dibujos expresen** lo que se encuentra en la sala, y posteriormente **integrarlos** en el **formato del comic**.

Aunque ya había **realizado historietas** **anteriormente**, esta fue la **primera** que representó una **recopilación** intensa de **información**, así como su **interpretación gráfica**. De esta manera, se realizó el **comic** como **proyecto específico de diseño**.

Por otra parte, al usar el **soporte gráfico** de mi **predilección**, o sea la **historieta**, para hablar sobre un **tema** que me interesaba **expresar**, obtuve **imágenes** que fueron más allá de mis **espectativas**, pues pude presentar en **dibujos y secuencias**, mi **visión** de la **cultura mexicana**.

GLOSARIO

APOYATURAS -son textos integrados en la viñeta que tienen como función aclarar su contenido.

CARTUCHO -es un tipo de apoyatura, pero ubicada entre viñetas consecutivas. Este, a diferencia de la anterior, enlaza más que comentar.

DECORADO- es la escenografía de la viñeta. La vestimenta de los personajes también se considera como parte de esta microunidad.

ENCUADRE- es la delimitación espacial de la imagen que se va a reproducir; en otros términos, es lo que se vería a través de una 'cámara' (este elemento está íntimamente ligado a la cinematografía). Al igual que en la industria fílmica, existen distintos planos, angulaciones, ubicación en el horizonte y visión subjetiva (como si el lector 'viera' a través del personaje); está última también tiene suma importancia, pues se usa como forma retórica.

ESPACIOS CONTIGUOS -son aquellos que muestran en viñetas sucesivas espacios que se suponen en un sólo plano.

FLASH BACK - es la unidad que supone un 'regreso' a hechos pasados (ya sea recuerdo, sueño o narración) por parte de un personaje. Para ello, el uso del color y la forma de la viñeta son importantes.

FLASH FORWARD - similar al *flash back*, pero representando hechos que ocurrirán en el futuro.

FUNDIDOS -es cuando una misma imagen se va volviendo negra o blanca en las viñetas posteriores. Es un recurso cinematográfico que no ha tenido mucho uso en el cómic, pero él cual es posible hallar en algunos trabajos de vanguardia.

GESTUARIO -está íntimamente ligado al talento gráfico del autor. Esta unidad nos indica los sentimientos, actitudes y estados de ánimo de los personajes. Existen dos tipos de gestuario: el funcional (presente en los caracteres que se encuentran en primer plano, resultando ser detallado) y el indicial (para los que estén en segundo plano, y sirven para crear ambiente)

GLOBOS o **BOCADILLOS**- son aquellos que contiene lo que dicen los caracteres; sin embargo, su contenido puede ser también icónico (una idea,

un pensamiento). Los globos son susceptibles de ser personalizados; esto es, de que su forma adquiera características especiales que vayan acorde al personaje o a lo que se dice. A su vez, el valor gráfico de los bocadillos en la composición de la viñeta es importantísimo. Cabe mencionar que estos, junto con las onomatopeyas, son los principales integradores de imagen y texto.

METAFORAS VISUALES -son convenciones estrechamente ligadas con el lenguaje; esto es, cuando se quiere dar a entender desamor, se habla de un 'corazón roto', cuyo dibujo será representado en la historieta de manera literal.

METONIMIA -tiene mucho que ver con las características psicológicas y físicas del personaje; consiste en la representación de valores mediante la exageración de rasgos. Así, en la mayoría de los casos, los villanos y antagonistas son feos y deformes.

ONOMATOPEYAS -son las unidades que tienen un valor gráfico-fonético, debido a que también pertenecen al contenido verbal. Estas representan un sonido (BANG, SPLASH, CLAP)

PERSONAJES- son los 'actores' de la historieta, los cuales representan una reducción de la realidad, debido a su nivel de iconicidad.

RALENTI -es la ilusión de un tiempo irreal. Por medio de una inclusión de viñetas extra en una secuencia, es posible alargar el tiempo; y viceversa. Este recurso proporciona dramatismo a la narración.

SIGNOS CINÉTICOS - son convenciones gráficas que representan movimiento, ya sea de un personaje o un objeto.

SUEÑOS y PERCEPCIONES -son hechos de carácter onírico e irreal dentro del contexto de la historieta.

TEXTOS EN OFF -suponen el diálogo de un personaje que no se encuentra en determinado escena.

'VIÑETA EN VIÑETA' -es un recurso muy utilizado cuando se quiere mostrar dos espacios distintos dentro de un mismo cuadro; tiene su equivalente en el flu televisivo.

BIBLIOGRAFIA

L. E. SALIR DE LA BIBLIOTECA

- ACEVEDO, Juan
"Para hacer historietas"
Popular. Madrid, 1984. 208 pp
- AURRECOECHEA, Juan Manuel; BARTRA, Armando
"Puros Cuentos. Vol. I"
Grijalbo. México, 1988. 291 pp
- BERNAL, Ignacio
"Museo Nacional de Antropología: Arqueología"
Aguilar. México. 1967. 418 pp
- BERNAL, Ignacio
"Tenochtitlan en una isla"
FCE. México. 1984. 167pp
- BLAKE, Wendon; CRONEY, Claude
"Pintar acuarelas"
Daimon. Madrid. 1981. 80 pp
- CARRILLO, Rafael
"Pintura Mural de México"
Panorama Editorial. México. 1981. 155 pp
- CASO, Alfonso
"El Pueblo del Sol"
FCE. México. 1971. 125 pp
- Código Magliabechi.
Akademische -Druck- u Verlagsanstalt.
Alemania.1970 77pp
- Código Mendoza. San Ángel Ediciones.
México.1979 194 pp
- CURIEL, Fernando
"Mal de Ojo"
UNAM. México. 1989. 218 pp
- CONRAD, Geoffrey W.; DEMAREST, Arthur A.
"Religión e Imperio"
Alianza CNCA. México. 1990. 308 pp
- DEL RIO, Eduardo
"La vida de cuadritos"
Grijalbo. México. 1984. 207 pp
- DURÁN, Diego Fray
"Historia de las Indias de Nva. España e Islas de la Tierra Firme"
Banco Santander. México. 1990. 546 pp
- ECO, Umberto
"Apocalípticos e Integrados"
Lumen. Barcelona, 1988. 360 pp
- FERNÁNDEZ, Adela
"Dioses Prehispánicos de México"
Panorama. México, 1983. 163 pp
- GONZÁLEZ TORRES, Yólotl
"El Sacrificio Humano entre los Mexicas"
FCE. México, 1985. 329 pp
- GUBERN, Roman
"El lenguaje de los comics"
Península. Barcelona. 1981.180 pp
- GUBERN, Roman
"La mirada opulente"
Gustavo Gili. Barcelona, 1987 418 pp
- HERNER, Irene
"Mitos y Monitos"
UNAM. México. 1979. 318 pp
- KRICKEBERG, Walter
"Mitos y Levendas de los Aztecas, Incas, Mayas y Muiscas"
FCE. México, 1992. 267 pp
- LEON PORTILLA, Miguel
"Los Antiguos Mexicanos a través de sus Crónicas"
FCE. México, 1972. 198 pp

- LÓPEZ AUSTIN, Alfredo
"La Educación de los Antiguos Nahuas -I"
 El Caballito. México, 1985. 159 pp
- MARTÍ, Samuel
"Simbolismo de los colores, deidades y rumbos"
 Estudios de Cultura Náhuatl. Instituto de Historia
 UNAM. Vol. II. México. 1960. 93-127 pp
- MARTÍN BARBERO, Jesús
"De los Medios a las Mediaciones"
 Gustavo Gili. Barcelona. 1987. 300 pp
- MICHELI, Mario de
"Siqueros"
 SEP. México. 1985. 100 pp
- MORENO, Manuel M.
"La Organización Política y Social de los Aztecas"
 SRA. México, 1981. 151 pp
- NORTON, Jonathan
"América Precolombina"
 Time Life. Madrid. 1980. 171-180 pp
- PIHO, Virve
"El Peinado entre los Mexicas: Formas y Significados"
 Tesis (Dra. en Antropología) UNAM
 Facultad de Filosofía y Letras. México, 1973. 362 h
- RAMÍREZ VÁZQUEZ, Pedro
"Museo Nacional de Antropología"
 Tlaloc. México. 1968. 257 pp
- RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis
"El comic y su utilización didáctica"
 Gustavo Gili. México, 1991. 168 pp
- SODI M., Demetrio
"Las Grandes Culturas de Mesoamérica"
 Panorama. México, 1980. 199 pp
- SOLIER, Wilfrido du
"Indumentaria Antigua de México"
 INAH SEP. México, 1979. 135 pp
- SOUSTELLE, Jacques
"La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la Conquista"
 FCE. México, 1970. 283 pp
- TIBOL, Raquel
"José Clemente Orozco: una vida para el arte"
 SEP. México. 1984. 188 pp
- VAILLANT., George C.
"La Civilización Azteca: Origen, Grandeza y Decadencia"
 FCE. México, 1973. 317 pp
- VARIOS
"El Juego de Pelota"
 INAH. México, 1986. 127 pp
- WOOD, Jim
"The Aztecs"
 Hamlyn London, 1992. 48 pp
- ZUNZUNEGUI, Santos
"Pensar la Imagen"
 Cátedra. Madrid. 1995. 260 pp