



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

EI TEMA DE LA MUERTE EN LA ILUSTRACIÓN MEXICANA. DOS PROPUESTAS GRÁFICAS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE MAESTRA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

OLGA ALICIA GÓMEZ MÉNDEZ

DIRECTORA:

DRA. MARINA GARONE GRAVIER
(SIB – IIB)

MÉXICO, D.F./CIUDAD DE MÉXICO 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

ÍNDICE

Introducción general	1
-----------------------------	---

Capítulo 1

Fundamentos teóricos para el desarrollo del proceso creativo de ilustración	3
------------------------------------------------------------------------------------	---

1.1. Introducción	4
-------------------	---

1.2. Mitología, mito; definición y función	4
--------------------------------------------	---

1.2.1. Taxonomía del mito, mitos de América: el mito del Popol Vuh, Xibalbá: viaje al inframundo	8
--------------------------------------------------------------------------------------------------	---

1.3. Leyenda, definición y función	9
------------------------------------	---

1.3.1. Narrativa mexicana y las leyendas coloniales: la leyenda de la “La Llorona”	10
------------------------------------------------------------------------------------	----

1.4. La alegoría y el arquetipo y su uso en la ilustración	11
------------------------------------------------------------	----

1.5. La triada signo: ícono, índice y símbolo y su uso en la ilustración	12
--------------------------------------------------------------------------	----

1.6. Contexto cultural: denotación y connotación, el mensaje manifiesto y el mensaje latente	14
----------------------------------------------------------------------------------------------	----

1.7. La ilustración y el ilustrador, definición y función	15
-----------------------------------------------------------	----

1.7.1. La ilustración: imagen como preservadora de conocimiento	18
-----------------------------------------------------------------	----

1.7.2. Taxonomía de la ilustración	20
------------------------------------	----

1.7.2.1. La ilustración de textos literarios	26
----------------------------------------------	----

1.7.3. La relación entre texto escrito e ilustración y el uso de las vías de comunicación en la ilustración	26
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

1.8. Conclusión	31
-----------------	----

Capítulo 2

La muerte en el arte mexicano: tres casos	32
--------------------------------------------------	----

2.1. Introducción	33
-------------------	----

2.2. Definición y relación entre los conceptos de cultura, muerte, inframundo, purgatorio e infierno	37
------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

2.3. Códice definición y función	41
----------------------------------	----

2.3.1. Productores de códices: autores anónimos	41
2.3.1.1. Materiales y procesos constructivos	42
2.3.2. Temas de los códices prehispánicos	42
2.3.2.1. Divinidades de la muerte presentes en los códices prehispánicos: Mictlantecuhtli y Yum Kimil	43
2.4. Referencias artísticas y biográficas de José Guadalupe Posada	52
2.4.1. Las calacas y calaveras	53
2.4.1.1. La calaca garbancera	59
2.5. Referencias artísticas y biográficas de Diego Rivera	60
2.5.1. Mural “Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central”: personajes	63
2.5.1.1. La Catrina	68
2.6. Conclusión	79

Capítulo 3

Proceso creativo de ilustración: dos propuestas gráficas	81
3.1. Introducción	82
3.2. Soportes, género editorial y la narrativa entre imagen y texto	83
3.2.1. La novela gráfica como soporte editorial para mitos	84
3.2.2. El libro de bolsillo como soporte editorial para leyendas	86
3.3. Análisis iconográfico de las referencias históricas, culturales y artísticas (gráficas) del tema de la muerte: Mictlantecuhtli, Yum Kimil, calaveras y calacas (calaca garbancera) y la Catrina, para el desarrollo de las propuestas gráficas	87
3.4. Ilustración de texto literario, propuesta gráfica 1: Mito del Popol Vuh, Xibalbá: viaje al inframundo	94
3.4.1. Abordaje para el proceso de ilustración de textos literarios: texto o contenido escrito, autor o biografía misma y título	95
3.4.1.1. Tratamiento literario del texto escrito: lectura, sinopsis, guión literario, guión técnico y story board	97
3.4.2. Registro verbal mediante el uso de la triada: ícono, índice y símbolo	117
3.4.3. La alegoría y el arquetipo en el mito de Popol Vuh, Xibalbá: viaje al inframundo	119

3.4.4. Ejes para el proceso de ilustración	119
3.4.4.1. Conceptual-temático	120
3.4.4.2. Icónico	120
3.4.4.3. Compositivo	128
3.4.4.4. Técnico-cromático/ tonal	136
3.4.5. Aplicación de los conceptos: denotación y connotación, el mensaje manifiesto y el mensaje latente, para la propuesta gráfica de mito	139
3.4.6. Uso de la relación entre texto escrito e ilustración y la aplicación de las vías de comunicación en la ilustración, para la propuesta gráfica de mito	140
3.4.6.1. Propuesta gráfica del mito: maqueta idea terminada	140
3.5. Ilustración de texto literario, propuesta gráfica 2, la leyenda de “La Llorona”	148
3.5.1. Abordaje para el proceso de ilustración de textos literarios: título, texto o contenido escrito, autor o biografía misma	148
3.5.1.1. Tratamiento literario del texto escrito: lectura, sinopsis: momentos y contenido narrativo	154
3.5.2. Registro verbal mediante el uso de la triada: índice, icono y símbolo	154
3.5.3. La alegoría y arquetipo en la leyenda de “La Llorona”	155
3.5.4. Ejes para el proceso de ilustración	156
3.5.4.1. Conceptual-temático	156
3.5.4.2. Icónico	157
3.5.4.3. Compositivo	160
3.5.4.4. Técnico-cromático/tonal	168
3.5.5. Aplicación de los conceptos: denotación y connotación, el mensaje manifiesto y el mensaje latente, para la propuesta gráfica de leyenda	169
3.5.6. Uso de la relación entre texto escrito e ilustración y la aplicación de las vías de comunicación en la ilustración, para la propuesta gráfica de leyenda	169
3.5.6.1. Propuesta gráfica de leyenda: maqueta idea terminada	169
3.6. Contratiempos, contrariedades y dificultades durante el proceso para ilustrar las dos propuestas gráficas	173

3.7. Descripción mediante el proceso de ilustración, las coincidencias y diferencias al sistematizar el proceso de ilustración para realizar las dos propuestas gráficas _____ 174

3.8. Conclusión _____ 174

Conclusión general _____ 175

Anexo 4

Propuestas gráficas _____ 179

Lista de figuras _____ 226

FUENTES DE CONSULTA

Bibliografía _____ 232

Hemerografía _____ 237

Tesis _____ 237

Conferencias y ponencias _____ 238

Referencias electrónicas _____ 238

Exposiciones y Museos _____ 241

Agradecimientos

Cabe mencionar que durante este viaje al que llamo maestría, tuve una gran cantidad de experiencias; unas alegres, unas difíciles, unas gratificantes y otras complicadas. Pero todas ellas infinitamente valiosas.

Además de agregar que:
a cada experiencia y persona conocida,
a cada una de las clases asistida,
a cada profesor que conocí,
a mis compañeros y amigos,
a mi familia,
a esta maravillosa Universidad,
les agradezco

y a mí misma me agradezco, por haber aceptado este reto y de cumplirlo y de no haber desistido dejándolo solo en el intento.

...Dejo este pedacito de mí,
y con él... les devuelvo lo mucho que me han dado,
a todos ustedes yo les doy las gracias.

O. A.



Introducción general

El tema de la muerte en la ilustración mexicana, que se le ha colocado como parte de las artes gráficas tiene antecedentes o referencias en las culturas prehispánicas, esto fue heredado por otros artistas y por otras disciplinas. Además se quiere como ilustrador, tener como referencia a esta tradición con una propuesta propia y diferente al tema de la muerte mediante un proceso de ilustración que además de ser complejo se vuelve específico a cada tema o texto a ilustrar.

La realización de esta investigación está basada en el tema de la muerte en la ilustración mexicana, se realiza un recorrido histórico y cultural de tres ejemplos del arte mexicano, que resultan ser tres referencias visuales en términos: artísticos, históricos y gráficos para dar cuenta de la creación de una propuesta personal a desarrollar. Estas son las siguientes: las deidades de la muerte en la cultura mixteca y del Valle de México, así como de la cultura maya; Mictlantecuhtli y Yum Kimil, que aparecen en Códice Borgia, Códice Laúd y Códice Dresde respectivamente, así como de las calacas, calaveras y la “calaca garbancera” de José Guadalupe Posada, además de la “Catrina” que aparece en el mural “Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central” de Diego Rivera. También se hace mención cómo estas referencias están ligadas entre sí, pues ellas son herencia de un legado artístico y pictórico con antecedentes en las culturas ancestrales, siendo que Posada retoma el tema de la muerte del arte prehispánico e indígena y Rivera retoma a su vez este tema, también del arte prehispánico e indígena y de Posada.

El tema de la muerte en estos referentes se relaciona con este trabajo de investigación acerca de la ilustración de textos literarios, textos que a su vez están relacionados con el tema de la muerte y con una tradición narrativa mexicana. Estos textos que son: el mito del Popol Vuh, en la parte que hace mención al inframundo y la leyenda de “La Llorona”, textos literarios que son totalmente distintos entre sí, en su forma y contenido, pero que en esencia y fondo coinciden en tratar este tema dentro del contexto cultural e histórico en que fueron llevados a cabo. Por otra parte para este proyecto se decide tomar en cuenta como base aspectos de mitología, que da a conocer elementos que proporcionan conocimiento: como valores, enseñanzas y experiencias.

Por lo que durante el proceso de ilustración se toman en cuenta los fundamentos del diseño para dar solución a dicho proceso, teniendo como referencia la disciplina de la ilustración que va más allá de algo meramente decorativo. Por lo tanto los fundamentos del diseño del que se hace uso para resolver una imagen o ilustración mediante dicho proceso para ilustrar, fungen como participes y base, como lo son: la composición, el color, el espacio, la técnica utilizada, etc., así como los ejes para ilustrar cada uno de ellos, nos brinda las posibilidades de construir y denotar una idea o mensaje para así connotar algo distinto, algo intencional, por lo que se puede mencionar que la denotación está acompañada de la





descripción y la connotación de la interpretación y de la comprensión, para guiar al lector a una lectura intencionada.

Para entender tanto al mito como la leyenda, se tomaron en cuenta dos conceptos: la alegoría y el arquetipo; el primero relacionado al arte de la pintura y el segundo relacionado a las narraciones extraordinarias. Posteriormente en relación con la semiótica, así como del uso de la tríada: índice, ícono y símbolo, del mensaje denotado y connotado; del mensaje manifiesto y latente, se desarrolla un discurso mediante la ilustración, junto con las vías de la comunicación. Por lo que para este proceso, el de ilustrar textos literarios; se describe el término de ilustración y el de ilustrador, así como de la importancia y la relevancia de ella como preservadora de conocimiento tanto en la ilustración de carácter objetivo (científico), pero esencialmente en la ilustración de textos literarios de un carácter subjetivo, en donde el conocimiento se da mediante, las experiencias, los valores, las enseñanzas, aprendizajes y moralejas difundidas y rescatadas mediante la relación texto escrito e imagen. Este tipo de ilustración de textos literarios se refuerzan mutuamente por medio de los mismos textos y viceversa, textos considerados narraciones importantes dentro de la narrativa universal y a la ilustración como una disciplina, propiamente dicho, en expansión.





CAPÍTULO

**Mi madre me contó que lloré en su vientre.
A ella le dijeron: tendrá suerte.
Alguien me habló todos los días de mi vida
al oído, despacio, lentamente.
Me dijo. ¡Vive, vive, vive!
Era la muerte.**

1

Jaime Sabines (1926-1999) poema del mito Poeta y político mexicano





Capítulo 1

Fundamentos teóricos para el desarrollo del proceso creativo de ilustración

1.1 Introducción

En este capítulo se abordaron los aspectos teóricos que dan soporte a la investigación, basados en otras disciplinas como lo son: Antropología, Mitología, la Semiótica y la Ilustración principalmente, siendo esta última el objeto de estudio del proyecto. Por otra parte se retomaron conceptos que son necesarios para la misma por mencionar algunos, que son los siguientes: mito, arquetipo, leyenda, semiótica, ilustración, entre otros. Además se menciona el contexto cultural en relación al aspecto de connotación, así como en la ilustración de textos literarios su relación con la preservación y difusión de conocimiento ya sean valores, ideas y preceptos. Para llevar a cabo un proceso para ilustrar hay que tener en cuenta ciertos elementos que fungen a su vez como fundamentos para dicho proceso.

Para la ilustración de un texto verbal escrito es necesario conocer qué características tiene este texto así como conocer qué es un mito y qué es una leyenda y en qué contexto cultural se originan estas narraciones: como es el caso de la cultura maya y de la narrativa mexicana colonial. Posteriormente unos de los aspectos importantes de estas narraciones involucran al arquetipo que se refiere a dioses o divinidades o humanos con algún poder superior o sobrenatural, la alegoría que se entiende como la representación de conceptos abstractos y al estereotipo que en un aspecto más humano es un personaje común y al que le suceden hechos y sucesos a modo de una importante experiencia, aprendizaje o moraleja.

Por lo tanto el arquetipo, la alegoría y el estereotipo en términos de la comunicación visual se comprenden y explican mediante signos ya sean estos: índices, iconos y símbolos, ya que los signos establecen en una imagen información que comunica un mensaje y que éste puede ser directo e indirecto, denotado y connotado, latente o manifiesto, para generar un trasfondo en el discurso de la ilustración con toda intención. Esto que se menciona anteriormente funciona como herramientas para el ilustrador, para que pueda llevar a cabo un proceso de ilustración de un texto literario mediante la imaginación, ya que el proceso para ilustrar, involucra reflexionar, comparar, analizar y proponer, procesos intelectuales que involucran conocimiento de un lenguaje, el de la imagen que es visual.

1.2 Mitología, mito; definición y función

Para la ilustración de textos literarios como lo son un mito y una leyenda, hay que ubicarlos en su contexto y su origen. La mitología término de origen griego está compuesto por dos palabras, *mythos* que significa discurso o palabras con actos y *logos* que significa palabra y también conocimiento. Por otro parte Lluís Duch da una definición más amplia del concepto mitología:





El concepto griego *mythología*, parece proceder de la expresión griega *mythous legein* (<decir, narrar mitos>), tiene un carácter profundamente heterogéneo, [...] El término parece poseer dos sentidos muy diferenciados, *mitología* se aplica a la simple colección de los mitos que son propios de determinada civilización [...] Por otra, la palabra posee un segundo sentido, que parece encontrarse más de acuerdo con la etimología: ciencia de la explicación de los mitos.¹

Además de que todas las culturas antiguas tuvieron sus propias historias sagradas, estas son conocidas como parte de la mitología y cultura de un pueblo en particular, estas historias han tenido un incalculable valor pues aún a la llegada de la revolución industrial y de los sistemas económicos y políticos, la mitología y el mito no han podido ser descartados totalmente del pensamiento del hombre.

Por otra parte como menciona Duch en su texto *Mito, interpretación y cultura* la mitología ha tratado de explicar los mitos, de estudiarlos y dar cuentas de esas historias sagradas consideradas importantes hasta hoy en día. Por otra parte la palabra *mytho* es de origen griego, que quiere decir lo que se ha dicho o relato y hace referencia a las historias sagradas de las culturas antiguas, como lo son la griega, egipcia, de mesopotamia, prehispánicas etc. Hay varias definiciones de lo que quiere decir el concepto de "mito²", varios autores dan su definición, algunas de ellas tienen concordancias y otras notables diferencias, lo que es importante para este proyecto es que los mitos son transmisores de conocimiento y no relatos de fantasía como creemos actualmente y hace referencia a las historias sagradas de las culturas antiguas, como lo son la griega, egipcia, de mesopotamia, prehispánicas etc. Con lo que explica Mircea Eliade con respecto al mito es que podemos tener la idea errónea de que el mito es una fantasía, pero no es así, pues para importantes culturas o civilizaciones, el mito ha regido su cosmovisión y al individuo mismo y al universo. De alguna manera para los que vivimos en esta época y sobre todo en las ciudades, los mitos puedan parecer fantasía e historias increíbles, pero para un ilustrador estas historias sagradas bien pueden ser terreno fértil para la creatividad, el de recrear el mito de manera gráfica sería como darle vida nuevamente. Quizá para el hombre moderno sea difícil comprender la existencia de él mismo y del mundo por medio del mito, pero si éste es una forma de conocimiento el hombre no puede negarse a conocer acerca de él. Es importante considerar la gran importancia que tiene el mito por su carácter simbólico, sagrado, histórico, etc.

Es por lo anterior que de alguna manera el mito puede explicar cosas que el hombre necesite saber, pero como ilustrador el representar un mito va más allá de sólo la palabra, este sería trasladado al lenguaje visual, por medio de ilustraciones, respetando su esencia y además el ilustrar un mito sería hacer que éste fuera accesible nuevamente a individuos de la sociedad. Si los mitos antiguos o la literatura sagrada de culturas ancestrales son rescatados por el lenguaje escrito, entonces es viable que estos puedan ser

¹ Lluís Duch (2002) *Mito, interpretación y cultura*. (Segunda edición). Barcelona, Empresa Editorial Herder, p. 82.

² Son varias las interpretaciones que dan varios autores con respecto al concepto de mito, algunos de ellos son: Duch, Henry F. Myers, Joseph, Campbell, G. S. Kirk, Karen, Armstrong, Blanca, Solares y Mircea, Eliade; en donde coinciden que los mitos son considerados como historias sagradas y que por lo tanto proporcionan modelos de conducta, para dar valor y significación a la existencia.





llevados a un individuo o a un grupo de ellos por medio de la ilustración. Por otra parte los mitos se dividen dependiendo su cultura y contexto histórico, como lo hizo el arte, en épocas pasadas, el de representar visualmente, los pasajes de estos textos sagrados, así como a sus héroes y sus contrapartes. También cabe mencionar que el mito en sí tiene un trasfondo, este puede ser astronómico, teológico o filosófico, como se ha explicado con anterioridad, los mitos son fenómenos que provienen de las culturas y que si bien por sus temáticas se puede comprender acerca de lo que es el mito, también se establece lo siguiente:

[...] los temas mitológicos que tratan de la estructura y la dinámica esenciales del cosmos los mitos de la creación, los mitos de la muerte, los de la resurrección y los mitos de polaridad [...] los mitos con los que se comprende el universo mediante imágenes antropomórficas, los temas serán el dios padre, la diosa y el héroe [...] la relación polar, recíproca o mutuamente sustentadora de sucesos y fuerzas que normalmente se consideran opuestos o básicamente separados los unos a los otros. Estas “oposiciones” incluyen no sólo la vida y la muerte, el bien y el mal, la luz y la oscuridad, sino también el organismo y su entorno [...] la materia y el espacio vacío, el conocedor y lo conocido [...] de modo que un término sólo existe conjuntamente con el otro.³

Una vez más cabe señalar que el mito no se puede comprender por medio del método científico o no en su totalidad, pues éste es escurridizo y cuando se pretende acercarse a él, parece que se va de nuestras manos como querer sostener el agua o el aire, el mito no se puede entender como una mera historia, lo dice Alan Watts, el mito incluye símbolos:

[...] Consiste en imágenes concretas que atraen la imaginación y que sirven de un modo u otro para revelar o explicar los misterios de la vida, existe un sentido en el que la imagen poética y la mítica revelan y ocultan al mismo tiempo. El significado se adivina en vez de definirse, es implícito en vez de ser explícito, se sugiere en vez de afirmarse.⁴

Por lo que si hablamos desde un punto de vista semiótico, el sentido de los mitos se *interpreta* y el valor del mito radica en que la interpretación de éste, por medio de cada individuo, será una experiencia única, no igual a la del otro o los otros, sino que su experiencia, se reafirma, a través de todo su ser, de su imaginación que se estimula por medio de sus sentidos, sensaciones, emociones, pensamientos, creencias e ideas. El mito no tiene por qué perder su valor en la época actual, donde predomina un pensamiento tecnológico y científico. Por medio del mito podemos comprender y expresar, lo que difícilmente se puede expresar sólo de manera científica, es la ciencia la que ha restado valor al mito,

³ Alan Watts (1990). Las dos manos de Dios. Barcelona, Editorial Kairos, p. 14.

⁴ Alan Watts, *op. cit.*, p. 18.





eso es porque las formas de pensamiento van cambiando con forme las épocas transcurren, lo que sí es que no se puede negar al mito como una forma de conocimiento.

El autor menciona que en los mitos se establece una imagen mitológica o mítica también denominada “arquetipo”, que se reconoce a su vez por medio de la imagen poética “metáfora”, como lo es en el lenguaje literario, ya que se menciona que el lenguaje poético es asociativo, pues permite que el individuo tenga participación psicológica, emocional y física con su entorno.

Es característico que el lenguaje poético le atribuya cualidades humanas a su entorno o a la naturaleza como por ejemplo:

El mar que abraza.

El viento que acaricia.

La estrella que enamora, etc.

Se puede entender que ninguna teoría es lo suficientemente vasta para estudiar los mitos en su totalidad, incluso se ha estudiado en ellos un carácter psicológico sobre todo desde el punto de vista del consciente e inconsciente.

Con respecto al tema de la muerte, este texto explica que la vida y la muerte se alternan y que forman parte de un solo proceso: el de la existencia. En la época actual han regido otros sistemas de pensamiento o de creencias, el de los hechos, el de la moral, en donde se nos hace creer; aunque no seamos conscientes de ello, de que tenemos miedo al universo y a su totalidad, que todo debe ser eterno y para siempre y la razón por la que le tememos es porque es un “misterio”; más no comprendemos que este misterio es maravilloso y que la vida y la muerte forman parte de él, más sin embargo por como pensamos es que le tememos, porque ese misterio no lo podemos asimilar tan fácilmente, aunque el pensamiento científico siga devaluando, al mito.

La siguiente cita hará reflexionar, sobre todo a los que están en el medio de las artes y del diseño y la comunicación visual, me dirijo a usted si en específico es ilustrador: “que los hombres todavía poetizan y crean mitos [...] a través de disciplinas, haciendo énfasis en la crítica literaria y artística”.⁵

Hay otra disciplina que también se ha involucrado en el estudio de los mitos y es la Gestalt, con su premisa de figura-fondo. Figura (cosa), Fondo (espacio), como por ejemplo en el mito se representa al héroe y al malo, ambos en equilibrio, uno no tiene más importancia que el otro; porque el héroe resalta en sí ciertas cualidades y el malo pone al límite las capacidades del héroe, el mito los envuelve a ambos como un conjunto.

⁵ Alan Watts, *op. cit.*, p. 36.





Además hay algo que el pensamiento científico no puede evitar, que percibamos y seamos conscientes de la complejidad de nuestro entorno, del universo; por lo tanto se vuelve más misterioso, intuitivo e imaginativo, eso lo hace atractivo y fascinante, para llegar a entender su polaridad, que es su caos a la vez que su belleza.

1.2.1 Taxonomía del mito, mitos de América: el mito del Popol Vuh, Xibalbá: viaje al inframundo

Los especialistas han clasificado a los mitos en dos apartados, el primero en mitos de la creación y mitos del mundo. Para Myers, los mitos de la creación comprenden: los mitos del África negra, de América de Caldea y Asiria, de China, de Egipto, de Escandinavia, de Gracia, de India, de Japón, de Oceanía, de los Países eslavos, de Persia, y de los mitos del mundo comprenden a la mitología Americana, Caldea y Asiria, Celta, China, Coreana y Tibetana, de Oceanía, del África negra, de los países Eslavos, de escandinava, española, fenicia, francesa, griega, india, inglesa, italiana, japonesa, persa, romana y populares.

Con respecto a la mitología de América, tenemos a los mitos de las culturas prehispánicas de Mesoamérica, por mencionar un ejemplo la cultura maya. Mito del Popol Vuh⁶ “libro del Consejo”, El Xibalbá, viaje al inframundo: los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué. Adrián Recinos esto es lo que menciona:

En el Popol Vuh pueden distinguirse tres partes. La primera es la descripción de la creación y del origen del hombre, que después de varios ensayos infructuosos fue hecho de maíz, el grano que constituye la base de la alimentación de los naturales de México y Centroamérica. En la segunda parte se refieren las aventuras de los jóvenes semidioses Hunahpú e Ixbalanqué y de sus padres sacrificados por los genios del mal en su reino sombrío de Xibalbay; y en el curso de varios episodios llenos de interés se obtiene una lección de moral, el castigo de los malvados y la humillación de los soberbios. Rasgos ingeniosos adornan el drama mitológico que en el campo de la investigación y expresión artística no tiene rival en la América precolombina. La tercera parte no presenta el atractivo literario de la segunda, pero encierra un caudal de noticias relativas al origen de los pueblos indígenas de Guatemala, sus emigraciones, su distribución en el territorio, sus conquistas y la destrucción de los pueblos pequeños que no se sometieron voluntariamente al dominio de los quichés. Para el estudio de la historia antigua de aquellos reinos indígenas los datos de esta parte del Popol Vuh, confirmados por otros preciosos documentos, el Título de los Señores de Totonicapán y otras crónicas de la misma época, son de inestimable valor⁷.

⁶ Hubert Howe Bancroft (1960). *The Native Races*, t. III, cap. II, citado por Adrián, Recinos. *Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché*. (Tercera edición). México, Fondo de Cultura Económica.

⁷ Adrián Recinos. (1960). *Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché*. México, Fondo de Cultura Económica, p. 16 y 17.





Ahora que conocemos acerca del mito del que habla el Popol Vuh, entonces podemos empezar a imaginar y tener en mente las ideas que darán vida a este mito de forma gráfica. Es muy importante tomar en cuenta a los personajes, lugares y en sí el desarrollo que va tomando la historia. Entonces se puede comprender al mito como transmisor y preservador de conocimiento. Posteriormente se establecen las diferencias que pueda tener el mito con la leyenda, cuáles son sus coincidencias y generalidades si las hay, así como sus diferencias.

1.3 Leyenda, definición y función

Leyenda⁸: (Del lat. *legenda*, n. pl. del gerundio de *legere*, leer). Relación de sucesos que tienen más de tradicionales o maravillosos. Las leyendas, fábulas o cuentos, están más relacionados a las creencias populares de un pueblo y estas leyendas pueden ser adaptadas dependiendo de cada población, siendo lo importante el mensaje que éstas dejan al ser narradas.

Para Mircea Eliade⁹, las leyendas y los mitos son dos categorías de narraciones pues ambas presentan historias en donde relatan una serie de acontecimientos que tuvieron lugar en un pasado lejano, en donde los mitos son considerados (historias verdaderas) mientras que las leyendas o cuentos son consideradas (historias falsas), aunque a las leyendas de les denomina como historias falsas, esta denominación no es despectiva pues la característica de la leyenda son las historias que cuentan las aventuras de un personaje y tienen un contenido profano y popular. Estas historias pretenden dejar un mensaje o enseñanza para quienes las conocen, este relato se ubican en un tiempo y espacio que resultan conocidos para un grupo de individuos y reafirma valores que son aceptados en un grupo, pueblo o cultura, para enfatizar valores y aprendizajes.

De alguna manera la leyenda ha tenido una función social muy importante pues por medio de ella se pueden transmitir experiencias que se pueden convertir en aprendizajes para quienes las escuchan o leen. Así mismo la leyenda o fábula resulta interesante para un ilustrador pues llevar esta historia al lenguaje visual necesariamente implica (como la ilustración de un mito) trasladar del lenguaje semántico o escrito al lenguaje visual y gráfico un texto de carácter literario que se presta a una gran variedad de interpretaciones, pensadas, estudiadas y analizadas por el ilustrador durante el proceso de realización. En la narrativa mexicana hay una gran diversidad de leyendas, cuentos populares y fábulas, durante la época colonial se heredó una tradición oral de las historias prehispánicas y una de esas leyendas es la de “La Llorona”, leyenda que es muy conocida y que se refuerza con los años.

⁸ Las leyendas que habitualmente se diferencian de los mitos por su carácter secular, se consideran con frecuencia como un registro no escrito de la historia de la tribu. Actúan no sólo como valioso instrumento educativo, sino que son igualmente útiles para mantener un sentido de la unidad y del valor del grupo. [...] Anatole France (escritor francés) dijo: De las leyendas sacan todas las ideas necesarias a su existencia. No necesitan muchas; y unas pocas fábulas sencillas bastarán para reunir en el mismo gremio millones de vidas.

⁹ Mircea Eliade. (2000). *Aspectos del mito*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, p. 19.





1.3.1 Narrativa mexicana y las leyendas coloniales: la leyenda de la “La Llorona”

La narrativa mexicana se refiere a la tradición literaria que ha tenido el país a lo largo de su historia, esta narrativa se ha visto influenciada también por hechos históricos, políticos, ideologías y artísticos, pues bien se puede considerar a la “narrativa¹⁰ como el arte de narrar considerado como un género en sí mismo. Con lo que respecta a las leyendas coloniales, el trabajo de Vicente Riva Palacio¹¹ (1832-1896) y de Juan de Dios Peza¹² (1852-1910) fue notable, pues durante el año de 1882, el país estaba dividido entre la lucha de positivistas y liberales románticos; en ese año también fueron publicadas las “leyendas y tradiciones”¹³ en el diario *La República*¹⁴. Cuando aparecen publicadas estas leyendas aparecen firmadas con el seudónimo de “Cero”¹⁵, estas son algunas de las leyendas publicadas: “Don Juan Manuel”, “El callejón del muerto”, “La mujer herrada”, “El llano del diablo” y “La Llorona”¹⁶, etc.

Lo que se puede decir con respecto a estas leyendas es que tanto Riva Palacio como De Dios Peza, tenían un gusto en su literatura por lo sobrenatural y maravilloso, esto seguiría presente en la narrativa de los siguientes años y de próximos escritores, y aunque los positivistas criticaban estas leyendas por considerarlas fanáticas y llenas de supersticiones; estas leyendas no pudieron ser de alguna manera dejadas en el olvido totalmente, pues Riva Palacio¹⁷ menciona que el conservó siempre su gusto por este género narrativo [...] por qué aquellas leyendas de tradición oral no están contaminadas por la historia y la erudición, porque estas historias eran portadoras de una profunda sabiduría necesaria para la vida.

Este es un fragmento de la “Llorona” de Vicente Riva Palacio y Juan de Dios Peza:

Como popular conseja,
por más de doscientos años
con misterio referida
y escuchada con espanto,

¹⁰ Ariel Saldaña Paris (2012). *Un nuevo modo. Antología de narrativa mexicana actual*. (Primera edición). México, Universidad Nacional Autónoma de México, p. 7.

¹¹ Vicente Riva Palacio, escritor mexicano, descendiente por parentesco materno de Vicente Guerrero; fue abogado, militar, periodista, crítico agudísimo, novelista, historiador y poeta y por ser un hombre de ideas liberales le temieron Juárez, Lerdo y hasta Porfirio Díaz.

¹² Juan de Dios Peza, escritor mexicano ahijado de Vicente Riva Palacio; hombre de ideas liberales estudio en la Escuela Nacional Preparatoria, alumno de Ignacio Rodríguez el “Nigromante” (uno de los principales pilares del estado laico mexicano, hijo de José Lino Ramírez insurgente durante la Independencia de México), dedicó parte de su vida al periodismo figuró entre los grandes poetas liberales de México.

¹³ Leyendas coloniales escritas por Riva Palacio y De Dios Peza.

¹⁴ Diario y/o periódico fundado por Ignacio M. Altamirano (defensor del liberalismo) escritor mexicano de poesía y novela.

¹⁵ Con este seudónimo firmaban sus obras tanto Vicente Riva Palacio como Juan de Dios Peza.

¹⁶ Esta leyenda de “La Llorona” está escrita en verso a diferencia de otras versiones y consta de nueve capítulos.

¹⁷ Vicente Riva Palacio, Juan de Dios Peza (1996). *Tradiciones y leyendas mexicanas*. (Tercera edición). México, Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora, Universidad Nacional Autónoma de México: Coordinación de Humanidades, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes: Dirección General de Publicaciones, Instituto Mexiquense de Cultura, pp. 19 y 28.





la historia de la Llorona
por tradición ha pasado
de los padres a los hijos
y de los propios extraños.
Hubo tiempo en que ninguno
puso en duda el triste caso,
y aunque de diverso modo
los curiosos lo narraron;
todos estaban conformes
en convenir que sonando
en catedral media noche
desde el más distante barrio
de la ciudad, recorría
en curso veloz y vago,
de un extremo a otro extremo
de la garita a palacio,
una mujer misteriosa,
vestida siempre de blanco.¹⁸

Ya que tenemos presentes y conocemos los textos literarios tanto del mito como de la leyenda, se toma en cuenta a la alegoría y al arquetipo y posiblemente su contraparte, el estereotipo. La alegoría fue muy utilizada en la pintura sobre todo de la romántica, se usó como medio para representar conceptos abstractos a la que se le agregaban atributos, virtudes, cualidades o defectos, como por ejemplo la representación de la justicia, del amor o de la muerte.

1.4 La alegoría y el arquetipo y su uso en la ilustración

La alegoría¹⁹ del griego *allegorein*, puede ser utilizada como elemento retórico ya que puede ser explicada mediante el uso de metáforas, también la alegoría es un modo de representación: “Ella trata de atracciones calificadas de cualidades, o del territorio moral, difícilmente representadas físicamente [...] la justicia, el amor, la muerte.”²⁰

Para Schwartz el significante con respecto a la alegoría, no debe ser arbitrario, en cuanto al significado este es difícilmente comprensible por un medio directo, este suele ser un concepto complejo o idea

¹⁸ Vicente Riva Palacio Juan de Dios Peza. (2009). *Literatura: Narrativa mexicana, “Tradiciones y leyendas mexicanas” (La Llorona)*. <http://www.descargacultura.unam.mx/app1?sharedItem=7807>.

¹⁹ La alegoría pretende dar una imagen a lo que no lo tiene, para poder visualizar lo abstracto, hacer visible lo conceptual.

²⁰ Fernando Schwartz (2008). *Mitos, ritos, símbolos*. (Primera edición). Buenos Aires, Biblos, p. 100.





abstracta. La alegoría ha estado presente en la historia del arte pues ha servido para representar ideas abstractas con una serie de cualidades o atributos. El término de arquetipo es de origen griego *arjé* que quiere decir principio u origen, está relacionado con conceptos filosóficos ligado a la cultura griega como Zeus, dios griego por mencionar un ejemplo. El arquetipo es el representante de alguna virtud, y así también de defectos, para explicarle al ser humano el sí mismo, otros ejemplos de arquetipo pueden ser el anciano sabio, la madre tierra, el niño divino etc.

Esto es lo que menciona G. S. Kirk, citando a Jung: “El arquetipo es una tendencia a formar [...] representaciones de un motivo, representaciones que pueden variar muchísimo en detalles sin perder su modelo básico [...] Desde luego son una tendencia, tan marcada como el impulso de las aves a construir nidos, o el de las hormigas a formar colonias organizadas”.²¹

Un ejemplo de arquetipo sería la diosa madre (Coatlicue) dadora de vida y un estereotipo es por ejemplo la Cenicienta (la joven pobre sufrida que se enamora de un príncipe y se casa con él y vive feliz para siempre). Por otra parte para Mircea Eliade el arquetipo está definido por un modelo ejemplar a seguir, así como también el arquetipo precede a la existencia misma de la creación, al origen de todo.

Entonces se puede decir que el arquetipo es el ideal a seguir, es un modelo ejemplar del cual se pueden obtener importantes experiencias y aprendizajes, el arquetipo no tiene fronteras principalmente en lo cultural pues, en cada pueblo o civilización lo ha habido, por ejemplo el arquetipo del dios de la muerte en las culturas prehispánicas es Mictlantecuhtli (centro de Mesoamérica) o Yum Kimil-Ah Puch para los mayas.

1.5 La triada signo: ícono, índice y símbolo y su uso en la ilustración

El signo tiene dos funciones: la de designar algo y la de presentar de un modo peculiar l presentado “debe designar una entidad, hacerla presente al entendimiento”²², en su función de designar algo recibe el nombre de referencia y su segunda función es la de sentido, el término referencia está relacionado con la denotación y el término de sentido está relacionado con el de connotación, así que a referencia y sentido son las dimensiones del signo, la denotación describe , mientras que la connotación implica interpretación y comprensión . Entonces los signos son unidades significativas que toman la forma de las palabras, de imágenes, de sonidos, de gestos o de objetos, tales cosas se convierten en signos cuando les ponemos significado y la ciencia que se ocupa de estudiar los signos es la semiótica.

²¹ G. S. Kirk, *op. cit.*, p. 337.

²² Mauricio Beuchot (1979). *Elementos de semiótica*. México. (Primera edición). Universidad Nacional Autónoma de México, p. 18.





El término semiótica²³ viene del griego *semiotike*, está estrechamente relacionada con la semiología estudio de los signos en la vida social con respecto a la teoría general de los signos. También la semiótica tiene como objeto de interés el estudio de los signos, hacia una teoría de los signos o a un arte de los signos. A los signos también se le puede llamar representamen cualquier cosa que determina a otra, como objeto ya que hace las veces de lo que representa e interpretante conocido como signo mental. La semiótica de Pierce consta de los siguientes tres elementos (Triada²⁴):

Índice: cualquier cosa que atraiga la atención es un índice, cualquier cosa que nos sobresalte es un índice, nombre propio, nombres demostrativos, índice-indicador, instrucciones. Ícono: oración que puede representar a su objeto, representamen cuya cualidad representativa es una primeridad de él en tanto primero cosa lo vuelve apto para ser un representamen, (signo).

Ícono única manera de comunicar una idea –ícono- en que se parece a un objeto.

Símbolo: representamen cuyo carácter representativo consiste precisamente en que él es una regla que determina a su interpretante, signos convencionales, reglas generales: un símbolo es una ley el símbolo no tiene un significado general, el símbolo tiene muchos significados, los símbolos crecen.

En cuanto a los símbolos estos suelen ser más complejos puesto que se prestan a diferentes y variadas interpretaciones. Se puede considerar que el símbolo²⁵ es una representación de una realidad que se asocia con una convención socialmente aceptada. Con lo que respecta al símbolo y su interpretación es necesario mencionar un aspecto importante que es “el sentido”, aquello que el autor quiere decir al usar una “n” cantidad de signos para representar algo según sea cual fuere el discurso. El símbolo²⁶ puede “reunir” o “volver a juntar” las partes de un objeto que sirve como signo de reconocimiento, también significa aquello que transporta, sus cualidades son las de reunir y ser un mensajero, transmite una realidad abstracta a un mundo objetivo y racional a los sentidos.

Por otra parte Tzvetan Todorov²⁷ en su texto *Simbolismo e interpretación* menciona un término relacionado con lo visual en términos de la imagen: simbolismo gráfico, simbolismo independiente al sentido de las palabras y lo lingüístico y más bien relacionado al simbolismo de lo visual. Puesto que el

²³ La semiótica misma, al igual que las otras ciencias, se remonta a la antigüedad. De este modo, este concepto se empleaba en la medicina de la Grecia clásica en el diagnóstico y el pronóstico de las enfermedades por medio de los signos [...] En los escritos de Platón encontramos diversos comentarios semióticos. Para él la diferencia estriba en: el signo (semeion), el significado (semainómenon) y el objeto (pragma). Se trataba de establecer relaciones entre el signo y su significado y el hecho específico.

²⁴ Luz del Carmen Vilchis (2012). *Antología comentada de textos de semiótica aplicada al diseño gráfico*. (Segunda edición). México, EMPHASIS, pp.136 y 137.

²⁵ Figura retórica o forma artística especialmente frecuente a partir de la escuela simbolista a finales del siglo XIX.

²⁶ Fernando Schwartz. (2008). *op.cit*, p. 93.

²⁷ Tzvetan Todorov. (1992). *Simbolismo e interpretación*. (Primera edición). Venezuela, Monte Ávila Editores, p. 53.





símbolo puede tener varios o múltiples significados, éstos estarán en relación al contexto social y/o cultural en el que estén inmersos, por lo que es necesario especificar sobre el concepto de connotación, y su relación con el símbolo. Para Schwartz el plano de los símbolos es el de la imaginación, no del desorden y de la anarquía, los símbolos se organizan para constituir un lenguaje coherente y sistemático, para Adrian Frutiger²⁸, lo simbólico es un valor no expreso, intermediario entre la realidad reconocible y el reino místico e invisible de la religión de la filosofía y de la magia y que media entre lo consciente e inconsciente. Por lo tanto el simbolismo es una forma de conocimiento y de lenguaje, es una forma indirecta de conocimiento ya que el símbolo es la manera en que representamos algo, por medio de la interpretación cuando ese algo no se puede tocar o medir directamente o cuando ese algo no es material o no se le puede ver o aunque nuestros sentidos como la vista y el tacto no resultan suficientes. Es entonces el símbolo el resultado del desarrollo indirecto de conocimiento, de la abstracción y de la imaginación.

Para entender al signo como tal hay que entender su contexto, los signos no son cosas que aparecen por ahí pues con ellos el hombre ha construido su realidad, la semiótica que se encarga de estudiar a los signos comprende tres dimensiones: la sintáctica (descripción de los elementos en este caso de la imagen y/o ilustración a manera de un vocabulario y reglas), la dimensión semántica que relaciona (aspectos de significación, se involucran todos los elementos de la imagen y/o ilustración) y la dimensión pragmática (vínculo con el receptor, público al que va dirigido el producto) y es el contexto cultural donde se comprende la connotación de un discurso, de un mensaje como texto visual.

Por lo que la representación de un texto escrito, como un mito y una leyenda en el lenguaje visual de la imagen como la ilustración, se establece mediante aspectos denotativos y connotativos, en un discurso por medio de un mensaje mediante elementos como lo son los signos: índices, íconos y símbolos.

1.6 Contexto cultural: denotación y connotación, el mensaje manifiesto y el mensaje latente

Uno de los importantes estudiosos de la semiótica que hace referencia hacia el contexto cultural es Umberto Eco²⁹. Sí entendemos por denotación el significado básico de un concepto o palabra como por ejemplo: nube, sabemos que es vapor acumulado en el cielo, pero cuando hablamos de connotación, cada quien va a referirse a ese algo o alguien conforme a su propia experiencia, nuevamente con el concepto de nube, alguna persona podrá referirse a ella como, un algodón, algo suave, a alguien más le podrá referir una tormenta, una experiencia agradable o desagradable, etc.

²⁸ Adrián Frutiger. (2002) *Signos, símbolos, marcas, señales*. México, Editorial Gustavo Gili, 8ª ed, p. 177.

²⁹ Filósofo italiano que ha se ha distinguido como literato, semiólogo y comunicólogo, conocido por su novela histórica “El nombre de la rosa” además de gran medievalista, también escribió el texto “La estructura ausente” y “Cultura y semiótica”.





Estos dos conceptos de denotación y connotación usados en el Diseño Gráfico o la Comunicación Visual, son muy importantes pues son necesarios a la hora de comunicar visualmente una imagen, ya que la connotación tiene que ver con aspectos culturales y sociales y es necesario cuidar el sentido que se le da a la misma. Para Umberto Eco³⁰ la cultura es un referente en el ámbito social porque ella hace que ciertos actos o hechos dentro de una sociedad se vuelvan relevantes e importantes.

En cuanto a la imagen y a la ilustración se refiere, los conceptos de denotación (mensaje objetivo del signo) y connotación (mensaje subjetivo del signo-simbólico) se relacionan con los términos de mensaje manifiesto y mensaje latente. Para María Acaso el mensaje manifiesto es la información explícita, la que el espectador cree que está recibiendo y el mensaje latente es la información implícita, que el receptor recibe de verdad pero sin darse cuenta o sin ser consciente de ello.

Es viable considerar que en la ilustración de textos literarios, mediante el texto escrito y visual se denota el mensaje o mensajes pues este es latente y objetivo, pero también a la vez como en una especie de trasfondo se da la connotación como un mensaje latente, que flota en el ambiente de la narración y en el ambiente creado por la ilustración aunque el lector y/o receptor no lo note. Pues dentro de la narración verbal o visual se suscitan hechos o acontecimientos que van generando ideas, preceptos, valores y aprendizajes que el lector y/o receptor va a adquirir a modo y/o manera de emociones, sentimientos y experiencias y que la ilustración sobre todo por ser un lenguaje visual y al relacionarse con la estética enfatiza aún más esas sensaciones, ya sea con lo bello, lo feo, lo sublime, la unidad, lo trágico, lo grotesco, lo cómico, etc. Por lo tanto el aspecto de connotación está relacionado con el de interpretación y comprensión lo que implica procesos mentales como el de la imaginación.

Para María Noel Lapoujade³¹ el concepto de imaginación es complejo y éste se puede desarrollar y crecer dentro de la magia o la ciencia, pero también establece una diferencia entre la fantasía y la imaginación, la fantasía incluye operaciones psíquicas en ella se crean imágenes, pero éstas no se reproducen, y mucho menos construyen la realidad, más bien la alteran, porque la fantasía crea otra realidad; sustituye una realidad por otra. Mientras que la imaginación tiene un poder modificador, la fantasía lo tiene como de agregación, ambas niegan y transgreden lo real. La imaginación reordena, reestructura y recrea, y la fantasía propone otra realidad, donde los objetos están sujetos a sus propias reglas o normas.

1.7 La ilustración y el ilustrador, definición y función

La ilustración es la acción y efecto de ilustrar. Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro o publicación comúnmente periódica con láminas y dibujos además del texto que suele contener.

³⁰ Umberto Eco. (2009). *Cultura y semiótica*. Madrid, Circulo de Bellas Artes, Ediciones Pensamiento, p. 93.

³¹ María Noel Lapoujade. (1988). *Filosofía de la imaginación*. (Primera edición). México Siglo XXI Editores, p. 135-161.





Por otra parte la acción de ilustrar viene del latín *illustrare*, dar luz al entendimiento, aclarar un punto y/o materia con palabras o imágenes.

Para Martínez Moro³² la ilustración gráfica como disciplina ha cumplido el papel de reunir los intereses de la estética, de la información y del conocimiento. Así es pues que la ilustración tiene una intencionalidad, pues dicha intención está relacionada con la función que ésta pretende representar, la ilustración como menciona puede ser de carácter científico, literario, poético y publicitario, es aquí donde se puede decir que el carácter que tenga la ilustración podrá ir desde la objetividad hasta la subjetividad, con una gama infinita entre ambas, ir desde lo figurativo hasta la síntesis.

La ilustración es entonces la disciplina de la comunicación visual que, interpreta por medio de códigos visuales e imágenes asociadas con el lenguaje escrito, el contexto universal del conocimiento, valiéndose de recursos estéticos y diversas técnicas de representación gráfica³³. Ilustración: a partir del latín *illustrare*, derivado de *illustris-illustre*, que significa valorar, iluminar, aclarar, dar luz, lo que desde el punto de vista intelectual y literario valdría por explicar, completar y describir una idea a través del complemento del dibujo, eso es la ilustración para María Rius³⁴ pues ésta tiene su lenguaje y éste es narrativo por excelencia, que tiene vida propia, independientemente del texto que lo acompañe.

Para Teresa Durán Arméngol³⁵ la ilustración es un arte instructivo, porque enriquece el conocimiento visual, porque interpreta y complementa un texto, y porque clarifica una idea. Y las cualidades que rescata Arméngol de la ilustración son que ésta puede reconstruir otra o muchas realidades, en otros tiempos y espacios, en un pasado, presente o futuro, en mundos reales o irreales. Con la ilustración se puede advertir, enfatizar o persuadir, así como rescatar ideas o valores.

Además con respecto a la función de la ilustración está la de informar, comunicar ideas y conocimiento, así como de preservarlo, pues en cuanto a información podemos comprender una serie de datos y el conocimiento engloba esa información, ya que el conocimiento implica una experiencia o aprendizaje que puede ser considerado dependiendo del contexto como algo verdadero y auténtico. Para otro autor que es Martin Colyer³⁶, la ilustración existe desde hace mucho tiempo como medio de representación, haciendo referencia a los artistas que se encargaban de pintar retratos, batallas, animales etc., siendo ésta utilizada como medio decorativo, explicativo o como medio de documentación.

³² Juan Martínez Moro. (2004). *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*. España, Ediciones Trea, p. 6.

³³ José Luis Acevedo Heredia (2010). *Síntesis, Ponencia, Seminario. Orientación profesional*. ENAP/UNAM, México.

³⁴ María Rius. (2010). "Texto e imagen en imaginación y técnica". *Ponencias del primer Simposio. Premi Internaconal Catalunya del il·lustració*, citado por Síntesis, Ponencia, Seminario. Orientación profesional. ENAP/UNAM, México.

³⁵ Teresa Durán Arméngol. (2005). "Ilustración, Comunicación, Aprendizaje". *Revista de Educación*, núm. extraordinario, España, p. 240.

³⁶ Martin Colyer. (1994). *Como encargar ilustraciones*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, pp. 8-13.





Colyer menciona también que la ilustración ha sabido sobrevivir que no desapareciera y fuera relegada pues ella también se apoyó en la fotografía y en los avances tecnológicos para ir evolucionando. Y en definitiva la ilustración lleva consigo esa cualidad de poder interpretar lo que una necesidad en específico le demande.

La ilustración actualmente es realizada y usada como concepto y no como un recurso, la importancia de ella radica que en cada ilustración, en cualquiera de los ámbitos ya sea científico o literario por mencionar algunos; ha requerido de especializarse tanto en su proceso de realización, como en el de producción, la ilustración tiene gran importancia y relevancia pues parte de su naturaleza es difundir información, y también *conocimiento* y dicho conocimiento no necesariamente tiene que ser de carácter científico, la ilustración literaria también puede difundir conocimiento.

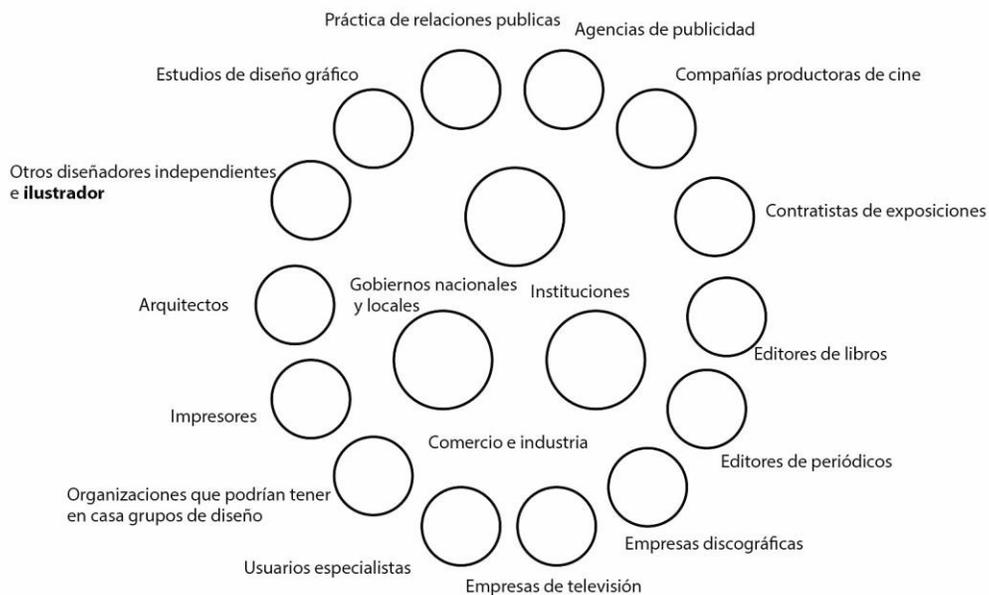


Figura 1. La ilustración como disciplina.

Por otro lado es necesario comprender en qué área se desarrolla un profesional de la ilustración, para Terence Dalley³⁷, son tres áreas necesarias para que la ilustración como disciplina se desarrolle a través de diseñadores e ilustradores, estas son: los gobiernos nacionales y locales, las instituciones de diversa índole pero sobre todo académicas y la industria y el comercio, el ilustrador generalmente se mueve en estos terrenos como académico o como Freelance (desarrollando su profesión de manera independiente). (fig.1)

Por su parte el ilustrador con su conocimiento de la sintaxis o lenguaje de la imagen de la forma, la luz, el color y la perspectiva, de la composición, de la simetría, así como del uso de éstos como signos y de

³⁷ Terence Dalley. (1981). *Guía completa de ilustración y Diseño: técnicas y materiales*. Madrid H. Blume, p. 106.





las técnicas de representación gráfica etc., puede interpretar y desarrollar una imagen, o crearla por sí, llevando a cabo la idea, para que dicha imagen sea considerada una ilustración.

Un ilustrador debe ser un profesional en la realización y desarrolló de una ilustración, y que no sólo debe quedarse en el aspecto práctico dominando perfectamente bien una técnica ya que para elaborar una ilustración es necesario tener una sólida base teórica y conceptual, ya que una ilustración es un discurso en sí misma, por lo que el aspecto teórico resulta fundamental.

Raquel Tibol³⁸ se refiere al quehacer del ilustrador como un arte: pues el ilustrador no debe acentuar al texto sino subrayarlo para que exista un dialogo entre texto e ilustración, imagen que dignifique la parte escrita. Es entonces que el quehacer del ilustrador es muy complejo y que por lo tanto debe tener amplios conocimientos con respecto a la realización de una imagen y del mensaje de ésta.

1.7.1 La ilustración: imagen como preservadora de conocimiento

Es necesario mencionar lo que planteó Martínez Moro, lo que históricamente arte y ciencia buscaron sus propios caminos en los cuales cada disciplina desarrollo sus teorías y conocimientos, pero también es innegable que de ellas han surgido otras disciplinas que han aportado también conocimiento. Los profesionales como lo son los artistas, los diseñadores, los creativos y los ilustradores, en algún momento han planteado de dónde surgió el diseño gráfico o el diseño y la comunicación visual, pues podrán estar de acuerdo que la unión entre arte y ciencia ha dado como resultado que hoy en día haya una disciplina como lo es el diseño y sus diferentes ramas o especialidades y un ejemplo de ellas es la ilustración.

Se puede decir que la ilustración se ha ido redefiniendo con el paso del tiempo pues como menciona este autor, la ilustración dejó de ser algo meramente decorativo u ornamental para ser parte fundamental de una categoría, la del conocimiento. La ilustración forma parte de nuestra cultura, que es en gran parte visual, ya que esta rige gran parte de la forma en que vivimos y comprendemos el mundo.

Por otra parte es histórica la relación que ha existido entre la literatura y la imagen, como lo son los libros ilustrados y estos libros con sus ilustraciones han preservado y difundido conocimiento, no un conocimiento de tipo científico; sino un conocimiento distinto, de carácter mítico, simbólico y filosófico. En la literatura se pueden encontrar narraciones con aprendizajes, moralejas y valores, ya sean explícitos o implícitos; inherentes a la condición humana, este conocimiento está dado mediante el arquetipo y también por el estereotipo, ya sea esta narración un mito, leyenda, cuento, fábula, etc., pues estas narraciones fomentan cualidades a la vez que defectos de los personajes en la historia narrada.

³⁸ Crítica e historiadora argentina que se interesó por el movimiento muralista mexicano, quien realizó investigación del quehacer plástico del arte en México.





En cuanto a las historias de literatura ilustradas, los personajes o el sujeto o sujetos que desarrollan la acción tienen una vivencia, la cual puede ser positiva o negativa, que es a la vez recompensada o castigada y que partiendo de estos preceptos es donde se origina lo prescindible de la narración que son comportamientos de dichos personajes, que realzan, valores o defectos a manera de experiencia nueva a quien lo lee, a manera de conocimiento, pues en las ilustraciones los personajes se hacen presentes e interactúan, en donde se toman en cuenta aspectos personales, sociales, culturales, ideológicos, existenciales, etc.

La imagen (ilustración) es un fragmento del mundo, de la realidad y ésta puede persistir y perdurar a través del tiempo, la ilustración de un texto escrito puede favorecer al lector, si así se requiere; pues puede desarrollar su imaginación y ampliar su visión de las cosas, pues las imágenes clarifican y explican lo que en un momento dado las palabras no. Además la ilustración o ilustraciones pueden mostrar lo que las palabras no pueden expresar, pero también es un hecho que las ilustraciones expresen también lo que las palabras o texto escrito refieren, puesto que éstas documentan e informan, ya de por sí sobre el lenguaje verbal, porque al lector: “Los libros ilustrados proporcionan información visual que les permite conocer objetos o personas existentes o inexistentes o trasladarse a tiempos remotos o futuros”³⁹.

El término imagen tiene su origen en el latín *imago*, la imagen puede ser una representación de algo real o imaginario. Una imagen que acompaña a un texto se le denomina ilustración, ya que esta imagen puede tener cierta función y dirigida a cierto público. Las imágenes pueden tener la función de convencer, señalar, persuadir, etc. En la comunicación visual sobre todo en la realización de ilustraciones para textos literarios, hay una combinación de texto e imagen para que funcionen juntos, para comunicar visualmente se hace uso de las imágenes, la imagen se compone de signos (índices, íconos y símbolos). Los tipos de imágenes están relacionadas con la manera en la que fueron realizadas, como puede ser por medio del dibujo, de una estampa, de una foto o de logotipo. Por lo que estos son ejemplos de los tipos de imágenes: ilustraciones, fotografías y multimedia.

En consecuencia la imagen es un concepto complejo a lo que distintos autores dan diversas características, para Justo Villafaña⁴⁰ la imagen posee unos componentes materiales (como por ejemplo el soporte que la contiene), así como elementos formales (orden, estructura y significación), mientras que las estructuras cualitativas de la imagen se encuentran en el espacio y el tiempo. Para Jacques Amount las imágenes existen en el tiempo, las imágenes no temporalizadas, que existen idénticas a sí mismas en el tiempo o que las modificaciones que llegan a tener son muy lentas, las imágenes temporalizadas que se modifican con el transcurso del tiempo sin que el espectador tenga que intervenir ya sea por su

³⁹ Nuria Obiols Suari (2005). *Mirando cuentos: lo visible en lo invisible en las ilustraciones de la literatura infantil*. (Primera edición) Barcelona, Laertes, p. 39.

⁴⁰ Justo Villafaña. (2000). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid, Ediciones Pirámide, 3ª reimpresión, pp. 49 y 50.





presentación o producción, por otra parte también menciona a la imagen fija y su contraparte, la imagen móvil, la imagen única y la imagen múltiple y la imagen autónoma y la imagen en secuencia.

Por otro lado para Abraham Moles⁴¹, la imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico que constituye uno de los componentes principales de los medios masivos de comunicación y que este universo de imágenes se divide en fijas y móviles, por lo que la imagen comprende un grado de figuración, grado de iconicidad (escala de abstracción, así como también grado de complejidad. Los tipos de imágenes son: el dibujo con trazos, con sombreado, con colores, la fotografía no retocada, la fotografía retocada, reconstruida, la colección (multiplicidad de imágenes parciales, la fotografía sobrecargada (retoque con pluma) y la falsificación fotográfica (segunda intención). Con lo que respecta a la ilustración de textos literarios, este autor menciona que se han realizado ilustraciones bien adaptadas al texto escrito pues evocan las mismas connotaciones y tienen la misma carga emocional, a lo que corresponde el principio de congruencia. Por lo tanto “entender un lenguaje implica dominar una técnica; pero este dominio supone un conocimiento [...] de las reglas funcionales del idioma. [...] Entender un lenguaje es saber lo que se dice. Y tal saber es [...] una operación estrictamente intelectual, en la que los signos que se generan son signos formales”⁴², es decir son conceptos, son ideas. Además la ilustración se divide y se clasifica en una diversidad de tipos, la ilustración de textos literarios es la que resulta importante en este caso, para llevar a cabo la propuesta de ilustrar un mito y una leyenda.

1.7.2 Taxonomía de la ilustración

En este apartado se mencionan los tipos de ilustración así como las características de cada una de ellas, pero antes es importante mencionar que dentro de esta área del conocimiento, la ilustración puede oscilar entre la objetividad y la subjetividad y todas las posibilidades que hay entre ambos conceptos. Esta taxonomía se retoma de Martin Colyer⁴³, que deriva de los usos y aplicaciones que se le ha dado a la ilustración, tomando en cuenta áreas como la científica, publicitaria, fantástica, de autor, didáctica, lúdica, informativa, arquitectónica, editorial y literaria; habrá otros autores que establezcan una taxonomía distinta.

Científica y Técnica

Este tipo de ilustración requiere de máxima objetividad, es figurativa y/ o realista o se puede decir también hiperrealista, este tipo de ilustración transmite conocimiento de carácter científico requiere de extrema objetividad pues una de sus funciones es la de explicar o ser didáctica, este tipo de ilustración

⁴¹ Moles Abraham. (2009). *La imagen. Comunicación funcional*. México, Trillas, p. 24.

⁴² Alejandro Llano (1999). *El enigma de la representación*. (Primera edición). España, EDITORIAL SÍNTESIS, p. 136.

⁴³ Martin Colyer. (1994). *op. cit.*, p.62-127.





puede poseer características como la entomología, médica, botánica, etc. puede estar relacionada con la ingeniería, con las ciencias duras por mencionar algunos ejemplos. (fig.2)

Publicitaria

La Ilustración publicitaria tiene como característica principal la persuasión, su carácter icónico puede ir de lo figurativo a la síntesis media, tiene como función convencer de que el espectador necesita “algo” pues la finalidad de la publicidad en cuestiones mercadológicas es vender. (fig. 3)

Fantástica

La ilustración fantástica está relacionada siempre a historias de otros mundos, ya sean estos de otra galaxia o de seres mágicos, de recrear y dar vida con la ficción a lo que no existe. Este tipo de ilustración recrea personajes que por medio de la ficción son creíbles, personajes mitad humanos mitad bestias o animales, personajes que pueden tener poderes o manipular la naturaleza. Por otra parte también recrea lugares lejanos, recónditos y/o desconocidos. (fig.4)

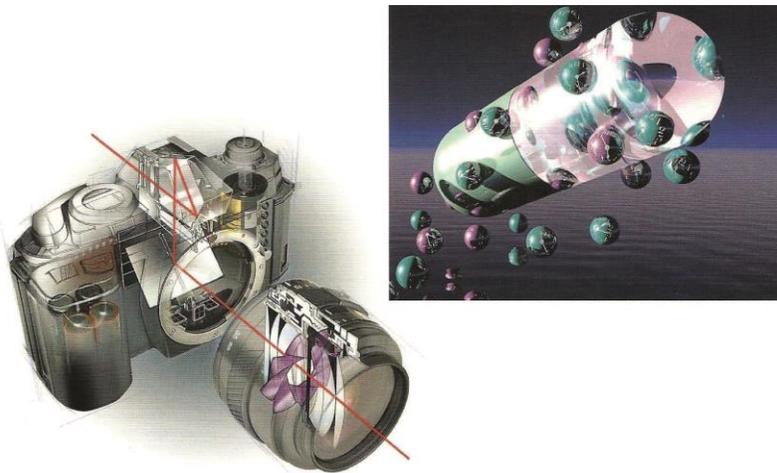


Figura 2. Ejemplos de ilustración científica y técnica.



Figura 3. Ejemplos de ilustración publicitaria.





Figura 4. Ejemplos de ilustración fantástica.

De autor

Este tipo de ilustración es realizada por ilustradores que refieren su obra más como una obra plástica en sí, muchas de estas ilustraciones corresponden más a un carácter de manifestar cuestiones personales y/o sociales, estas ilustraciones pueden también encontrarse como obra propia en exposiciones. La novela gráfica, la historieta, el comic entran dentro de esta selección, ya que se hace uso de los recursos del estilo artístico de cada ilustrador así como de sus dotes también como de escritor en algunos casos. (fig.5)



Figura 5. Ejemplos de ilustración de autor.





Didáctica

Este tipo de ilustración, de carácter didáctico está relacionada a aspectos pedagógicos y de la enseñanza, puede ir desde un carácter figurativo como manuales muy complejos, o ir a síntesis media, como manuales para enseñar un idioma a un público infantil etc. (fig.6)

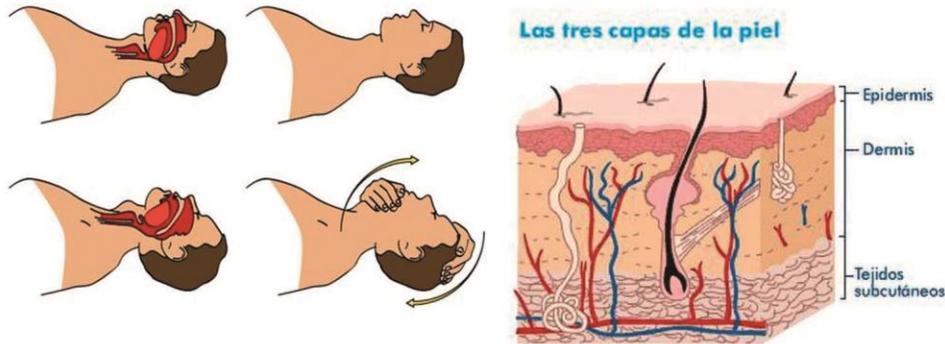


Figura 6. Ejemplos de ilustración didáctica.

Lúdica

La característica de esta ilustración es que tiene que ver con el esparcimiento y con el juego, un claro ejemplo son los juegos de cartas o juegos de roll, también por mencionar otro ejemplo las cartas de tarot que hay de distintos tipos. También hay juegos de mesa en los que está presente este tipo de ilustración. (fig.7)



Figura 7. Ejemplos de ilustración lúdica.

Informativa

La ilustración informativa, se refiere a estadísticas, señalética, gráficos y diagramas, también a este tipo de ilustración se le puede conocer como infografías, su mensaje debe ser muy claro y objetivo, no permite la duda ni el doble significado. (fig.8)



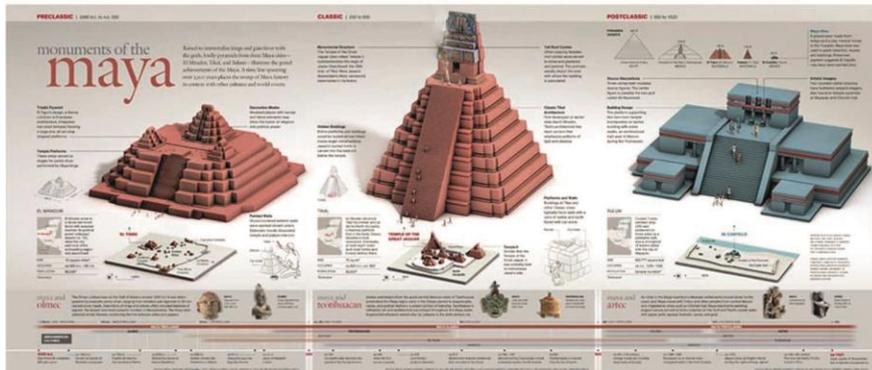
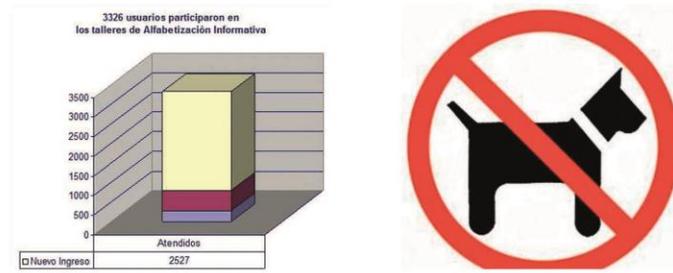


Figura 8. Ejemplos de ilustración informativa.

Arquitectónica

La ilustración arquitectónica que en parte es realizada por arquitectos o diseñadores industriales y que tienen el carácter de planos o croquis, son dibujos realizados en blanco y negro. Hay ilustraciones en esta área que incluyen reconstrucciones históricas muy objetivas de edificios, ciudades o monumentos. (fig.9)

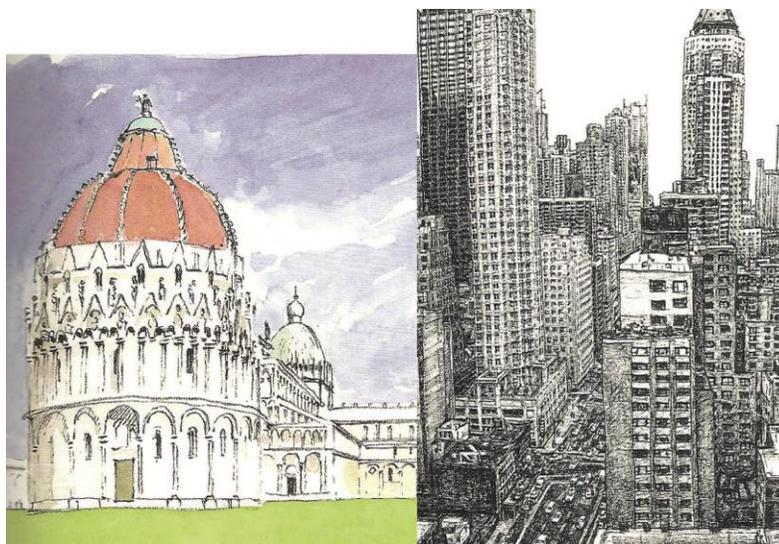


Figura 9. Ejemplos de ilustración arquitectónica.





Editorial

Podemos encontrar a la ilustración editorial como una industria que ha tenido un impacto histórico en la humanidad, pues ha dado origen a una diversificada industria de los impresos desde panfletos, folletos a los más sofisticados libros y revistas. Este tipo de ilustración tiene que ver con una cuestión de carácter editable como en el periodismo, artículos de fondo, ensayos, reportajes, por lo que es primordial mencionar a la caricatura política; considerando también el “Hard News”, noticias crudas que requieren de un amplio criterio. (fig.10)



Figura 10. Ejemplos de ilustración editorial.

Literaria

Este tipo de ilustración siempre está relacionada con la ilustración de cuentos, novelas, historietas, comics, novelas gráficas, poemas etc. Este tipo de texto permite una ilustración paralela y no literal o reiterativa, este tipo de ilustraciones, así como la fantástica ofrecen una interpretación visual de dicho texto para el lector o el espectador, pues es capaz de recrear mundos o seres, da vida a lo que no existe y lo hace creíble y que a diferencia de la ilustración fantástica, el texto escrito forma parte de la morfología de la ilustración, pues existe un complemento y armonía entre imagen y texto. (fig.11)



Figura 11. Ejemplos de ilustración literaria.





1.7.2.1 La ilustración de textos literarios

Es conocido que en la ilustración mexicana por su parte ha tenido referencias muy importantes dentro de su historia, siendo estas culturales y artísticas, (con respecto al tema de la muerte) las *calacas* y *calaveras* de Posada y *La Catrina* que pintara Rivera en su famoso mural Sueño de un tarde dominical en la Alameda Central son importantes referentes artísticos tanto plásticos como temáticos, pues representan esa idea mítica y cosmogónica que ancestralmente ha tenido el hombre con respecto al tema de la muerte en sus historias sagradas.

Anteriormente las imprentas novohispanas utilizaban el grabado para reproducir libros con temas como la filosofía, la teología, la medicina, el derecho etc. Y que además fue necesario que muchos de estos libros estuviesen ilustrados, para un mejor entendimiento del texto o contenido escrito. Como menciona de la Torre Villar también a partir del surgimiento de la imprenta y sobre todo del libro empiezan a surgir ilustraciones que van acompañando dicho texto, incluso portadas. A partir del libro empieza a surgir una industria editorial que requiere de la ilustración, de textos ilustrados en diferentes disciplinas, además de que también la ilustración sirvió como medio para realizar fuertes críticas en periódicos y panfletos al gobierno y sociedad de su época, como lo hiciera en su momento Posada y Rivera. Así como se valió Posada del arte prehispánico para hacer grabados de calacas, Rivera se interesó en los mitos prehispánicos como el Popol Vuh, en donde realizó diecisiete acuarelas acerca de este texto que se editaron e imprimieron en Japón.

No cabe duda de que ha habido un gran interés por ilustrar textos de las culturas prehispánicas o de sus historias sagradas, estos textos, tanto mitos como leyendas están aún presentes dentro de nuestra cultura y que hay una necesidad de representarlos visualmente. Es así que artistas como Diego Rivera tuvieron esa necesidad de ilustrar la historia sagrada de los mayas, pero este mito ya en forma escrita tuvo que ser ilustrado para tratar de difundir y rescatar su contenido. Por lo que respecta a la ilustración de textos literarios: “Un texto, o discurso, se hace simbólico desde el momento en que, mediante un trabajo de interpretación, le descubrimos un sentido indirecto”⁴⁴, pues en la ilustración de un texto literario se encuentra un mensaje manifiesto o denotado (sentido directo) y un mensaje latente o connotado (sentido indirecto), que implica interpretación y comprensión a la vez que otro sentido y/o significado, lo que le da a la ilustración carácter de simbólico.

1.7.3 La relación entre texto escrito e ilustración y el uso de las vías de comunicación en la ilustración

La relación imagen texto comenzó a darse en los primeros manuscritos antiguos llevados a cabo por escribas, tanto en oriente como en occidente, por lo que se ha ido dando una evolución entre esta

⁴⁴ Tzvetan Todorov, *op. cit.*, p. 19.





relación texto verbal e imagen, ya que los libros ilustrados también han ido evolucionando. Es sabido que las personas tienden a percibir primero la información visual y posteriormente la información del texto escrito, pues la información visual se recibe al instante como de golpe. Pero esta relación debe estar pensada, analizada para que imagen y texto se complementen y no difieran entre sí.

Como menciona Nuria Obiols Suari “Texto e ilustración son un matrimonio de verdad”⁴⁵, por lo que la relación del texto con la ilustración requiere ser equilibrada. La ilustración como lenguaje visual resulta ser el anclaje o gancho para el lenguaje verbal y escrito, por lo que la imagen está en colaboración con él, además de que texto e ilustración aumentan, desarrollan y confirman, emociones, sensaciones, experiencias, valores y aprendizajes en el lector.

Cuando el ilustrador se encuentra frente a una problemática a resolver en cuanto a la relación texto e imagen, dependerá en ocasiones de que tanto se preserve el texto escrito, pues hay libros en los que el texto es predominante y hay libros ilustrados donde la imagen habla como en los libros de lectura multiplicada es por eso que la ilustración puede enfatizar y reiterar al texto mismo, pero también puede omitir y aportar más información de la que ofrece el propio texto.

En la relación texto e imagen, la ilustración hace visible lo invisible, el pronunciarse o hacer referencia hacia una acción, hecho y suceso ocurrido en la narración verbal., puesto que la imagen se manifiesta y también habla. En algunos textos: “el ilustrador como lector directo y primero, toma el texto y no sólo lo lee, lo analiza, lo interpreta, sino que también ofrece datos en la imagen que agrandan la lectura y la multiplican”⁴⁶. También este autor menciona que las ilustraciones que acompañan a un texto pueden volar solas lo que quiere decir que en sí mismas son independientes ya que ofrecen información extra y que en ocasiones no es necesaria para comprender la narración, así que el resultado final, será lo que habrá establecido el ilustrador al analizar el texto escrito. Para Istuan Schritter⁴⁷, la voz del ilustrador habla desde el discurso de la imagen dentro del cuerpo del libro, ya que se consideró a éste únicamente como espacio por excelencia de las letras.

Teresa Durán Armengol⁴⁸ también menciona la relación que se da entre texto e ilustración, pues establece que por medio del dibujo y el color, la ilustración puede hacer evidentes características al espectador sobre un personaje o lugar y que los libros ilustrados no privan al lector de la acción de imaginar, pues la ilustración tiene un discurso propio para desarrollar potenciales en el lector, la ilustración constituye entonces una herramienta de comunicación y de interpretación del texto escrito.

⁴⁵ Nuria Obiols Suari, *op. cit.*, p. 69.

⁴⁶ Istuan Schritter (2005). *La otra lectura. La ilustración en los libros para niños*. (Primera edición). Buenos Aires, Universidad del Litoral, Lugar Editorial, p. 57.

⁴⁷ Istuan Schritter, *op. cit.*, p. 64.

⁴⁸ Teresa Durán Armengol, *op. cit.*, pp. 243-244.





Sin embargo, para la ilustración de un texto escrito, es necesario conocer las vías de comunicación de la ilustración, Teresa Durán Armegol menciona las siguientes: la vía objetiva (donde el ilustrador actúa como cronista documental, pues estas ilustraciones están inmersas en el ámbito científico, es una ilustración hiperrealista y este tipo de ilustración ofrece verosimilitud de lo narrado o descrito en ella misma).

La vía subjetiva es una ilustración de carácter introspectivo pues el ilustrador no nos informa de lo que ha visto sino de cómo lo ha visto, aquí el ilustrador nos dice de cómo ve y vive, se comunica con los lectores o receptores a partir de su propia poética visual, sus ilustraciones resultan estar fuera del tiempo y de nuestro contexto, se aleja de los parámetros recibidos en su aprendizaje y como resultado su obra cuesta trabajo interpretarla objetivamente. (fig. 12)

La vía de la empatía afectiva es la manera más general de ilustrar por decirlo así porque dice Durán: es la manera cariñosa, amigable de ilustrar y de conseguir la mayor complicidad afectiva del lector. En este tipo de ilustración existen las formas redondeadas, la cara y cabeza de los personajes sobresalen, tienen ojos grandes, sonríen y sus pies y manos son muy pequeños en relación con el rostro y los colores utilizados sobresalen porque son brillantes y saturados, este tipo de ilustración se utiliza para ilustrar textos infantiles. (fig. 13)



Figura 12. Ejemplo de ilustración de la vía subjetiva, dios de la mitología nórdica.





Figura 13. Ejemplo de ilustración de la vía de la empatía afectiva, leyenda de la “Llorona” para niños.

En la vía de la empatía ingeniosa el ilustrador usa su arte creando trampas ingeniosas, como retos intelectuales al sentido común y experiencia del lector, como desafíos a su inteligencia, para ello el ilustrador puede proponer juegos de perspectivas o una lectura laberíntica, puede esconder un trasfondo en escenas secundarias y formar un contrarrelato a parte del relato, en esta parte puede tomarse en cuenta lo que menciona Acaso acerca del mensaje latente y manifiesto cuando el ilustrador crea o refuerza un mensaje a parte del que las propias palabras textuales narran; en este tipo de ilustración se puede distorsionar la anatomía, el movimiento y las proporciones, aquí el ilustrador trastoca la experiencia personal del lector por la experiencia propuesta por la imagen además de que hay una carga persuasiva en ella para hacer que lo imposible sea posible. (fig. 14)



Figura 14. Ejemplo de ilustración de la vía de la empatía ingeniosa, ilustración de leyendas, mitos y cuentos folklóricos latinoamericanos III.

La vía de la señalética esta vía ofrece poca o ninguna narratividad y este tipo de ilustraciones se usa en unidades sueltas y sin fondos, el ilustrador utiliza esta vía para comunicar al lector indicios, el factor de temporalidad en este tipo de ilustraciones no existe, y si esta ilustración forma parte de algún libro, la





prioridad la tiene el texto escrito, ya que la comunicación se establece mediante iconos ya que las ilustraciones tienen poca correlación entre sí. (fig. 15)



Figura 15. Ejemplo de ilustración de la vía de la señalética.

En la vía semiológica es la que por medio de la ilustración se abren caminos a la investigación visual y gráfica, pues se experimentan con recursos del lenguaje visual hasta lograr componer un relato singular, además esta vía ofrece tratamientos visuales únicos. (fig.16)

En el caso de la ilustración de mitos y leyendas como textos literarios, es viable el hacer uso de las siguientes vías para desarrollar la propuesta gráfica: la vía de la empatía afectiva y la vía de la empatía ingeniosa, puesto que ya se conoce en que consisten estas vías de comunicación y son viables para la ilustración de un mito y leyenda.



Figura 16. Ejemplo de ilustración de la vía semiológica. Reproducción del texto de Popol Vuh, por Diego Rivera.





1.8 Conclusión

Descritos con anterioridad los fundamentos teóricos que son los que dan soporte al desarrollo de la propuesta grafica éstos permiten reflexionar sobre el proceso que un ilustrador lleva a cabo antes de entrar directamente a empezar a bocetar o bosquejar ideas. Estos fundamentos proporcionan bases sobre lo que se debe conocer al respecto de la ilustración de un texto escrito. Por lo tanto los textos escritos literarios tienen características diferentes, el mito y la leyenda tienen coincidencias pero no son ni idénticos ni iguales en esencia. Por otra parte de qué manera se comprende un mito y leyenda, pues es mediante la forma en que éstos son representados, por lo que la alegoría y el arquetipo son de utilidad como herramientas para llevar a cabo la ilustración de dichos textos, mediante un proceso creativo que incluye a la imaginación y del propio desarrollo de la imagen con elementos como lo son signos para describir, interpretar y comprender la ilustración propiamente, porque en relación a la ilustración, tanto el lenguaje escrito y el icónico, nos dirigen hacia el signo y su relación con el diseño, porque tanto la ilustración y diseño como disciplinas están inmersos dentro de nuestra cultura visual y que por medio de ellos, son también los medio para transmitir y preservar dicha “cultura” y “conocimiento”.





CAPÍTULO

Después un ruido sordo, azul y numeroso,
preso en el caracol de mi oreja dormida
y mi voz que se ahogue en ese mar de miedo
cada vez más delgada y más enardecida.

Xavier Villaurrutia, Fragmento: "Nocturno Muerto" (1903-1950)
Poeta mexicano

2





Capítulo 2

La muerte en el arte mexicano: tres casos

2.1 Introducción

Es fundamental conocer el contexto histórico y cultural de las referencias históricas y artísticas del tema de la muerte como antecedentes gráficos de la ilustración mexicana. Por lo que de alguna manera todos los sucesos y hechos que dieron paso a la historia de este país, influenciaron o determinaron el arte mexicano, pues en el territorio de Mesoamérica que fue poblado por el hombre donde comienzan histórica, artística, y culturalmente los importantes vestigios que sirvieron de inspiración y apoyo al arte. De las antiguas culturas que poblaron el territorio estas abarcaban tres importantes áreas: Aridoamérica, Oasisamérica y Mesoamérica (fig. 17), fue en esta última que se pobló hacia el 2 500 a.C., donde florecieron las importantes culturas prehispánicas que hoy en día podemos apreciar y admirar por su legado.⁴⁹



Figura 17. Mapa de América del norte y América Central: ubicación geográfica de Mesoamérica, Aridoamérica y Oasisamérica.

Entre las culturas prehispánicas había aspectos comunes a ellas, como en su cosmovisión, así mismo compartían algunas ideas afines en cuanto a la guerra, el sacrificio y por ende el ciclo que hacía que toda

⁴⁹ Pablo Escalante Gonzalbo (2004). *Nueva historia mínima de México*. (Primera edición). México, D.F., El Colegio de México, pp. 11-57.





existencia continuara, es decir la vida y la muerte. Esas ideas y pensamientos se trasladaban a diversas manifestaciones culturales: elaboración de códices, a la arquitectura, a la escultura, a la pintura mural, a la orfebrería, etc., los cuales reflejaban la manera y el contexto histórico y social en el que habitaban.

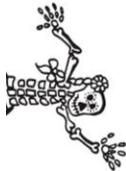


Figura 18. Mapa de la República Mexicana. Culturas prehispánicas y su ubicación en los estados.

Entre las culturas más sobresalientes podemos denominar a la olmeca que fue la primera civilización que se diseminó por el territorio de Mesoamérica, a la que siguieron los zapotecos, teotihuacanos, mayas, mixtecos, totonacas, toltecas, tarascos, mexicas, entre otras. (fig. 18 y 19).

En todas estas culturas la guerra y la ocupación de las ciudades fueron una constante, así como el sacrificio y sus referencias hacia la muerte como por ejemplo la ciudad de Tula fue la primera en Mesoamérica en utilizar el *tzompantli*, es decir un muro el cual contenía ensartados cráneos humanos, además había dioses o divinidades que exaltaban o hacían referencia a ella como por ejemplo: el dios Mictlantecuhtli o señor del inframundo que aparece en el código Borgia, así como la diosa Mictecacihuatl, también está la ciudad zapoteca de Mitla o lugar de los muertos, además también en la cultura maya esta Yum Kimil señor de la muerte.





	2500	1200	100 a.C.	d.C.	200	600	900	1200	1521	
Culturas	Preclásico				Clásico			Posclásico		
	Temprano (2500 a.C.-1200 a.C.)	Medio (1200 a.C.-500 a.C.)	Tardío (500 a.C.-200 d.C.)		Temprano-Protoclásico (100 a.C.-200 d.C.)	Clásico (200 d.C.-650 d.C.)	Tardío-Epiclásico (650 d.C.-900 d.C.)	Temprano (900 d.C.-1200 d.C.)	Tardío (1200 d.C.-1521 d.C.)	
Olmeca	Alrededor de (1500 a.C.-1000 a.C.) Tabasco, Chiapas, Oaxaca, Guerrero y Veracruz. Principales Ciudades: San Lorenzo, La Venta y Teopontecuanitlán.									
Zapoteca					Alrededor de (500 a.C.-1200 d.C.) Puebla, Guerrero y Oaxaca. Ciudad principal: Monte Albán.					
Mixteca					Alrededor de (1500 a.C.-1521 ó 1523 d.C.) Puebla, Guerrero y Oaxaca Ciudad principal: Mitla.					
Tarasca								Alrededor de (1200 d.C.- 1600 d.C.) Michoacán Ciudad Principal: Pátzcuaro.		
Teotihuacana	Alrededor de (100 a.C.-200 d.C.) Estado de México Teotihuacán.									
Maya					Alrededor de (2000 a.C.-1600 d.C.) La cultura maya fue una de las últimas en ser conquistadas por Hernán Cortés. Chiapas, Tabasco, Campeche, Yucatán y Quintana Roo. Principales Ciudades: Palenque, Chichen Itzá, Uxmal, Copán.					
Totonaca					Alrededor de (300 d.C.-1519 d.C.) Veracruz Ciudad Principal: Tajín.					
Tolteca								Alrededor de (900 d.C.-1200d.C.) Pachuca Ciudad Principal: Tula		
Mexica- Azteca								Alrededor de (1100 d.C.-1521 "Caída de México Tenochtitlán") Ciudad de México y Estado de México Ciudad Principal: Tenochtitlán.		

Figura 19. Líneas de tiempo. Cronología de las culturas prehispánicas de México.



Después de la conquista se generó un intenso proceso de modificación, sustitución y adaptación de creencias religiosas que tuvieron un fuerte impacto en la producción ideológica y artística de la Nueva España a lo que posteriormente después se sucedieron otros cambios históricos en el que la Nueva España se hace independiente a causa de importantes movimientos políticos y sociales con el movimiento de independencia, hecho histórico que transcurre durante el siglo XIX.

Ya con una vida independiente, el territorio de México tiene un proceso de adaptación a la nueva vida que su población comienza a tener, al ya no estar sometidos a la monarquía española y es también donde el territorio de México pierde grandes áreas en el norte por la guerra que enfrentó con Estados Unidos. Posteriormente en otro periodo histórico de México también durante el siglo XIX Benito Juárez lidera el movimiento en contra de la monarquía de Maximiliano, éste es derrocado por Benito Juárez y posteriormente es fusilado. En lo que se refiere al clero este sector apoyó fuertemente la candidatura de Juárez y en el año de 1858 se convierte en el presidente de la República Mexicana. En el año de 1871 se vuelve a postular a la presidencia pero algunos políticos lo acusaron de haber realizado un fraude electoral, es cuando aparece la figura de Porfirio Díaz, donde se dice que lo traiciona, pidiendo la no reelección. Después Díaz llega al poder y su época como gobernante se le conoce como “Porfiriato” estando 34 años como presidente de México y que la filosofía de dicha época se le conoce como “Positivismo”.

Es entonces que durante este siglo surge un gran artista grabador que empieza a utilizar las calacas y calaveras y la Catrina en sus grabados para hacer una severa crítica de su tiempo, es José Guadalupe Posada (1852-1913). Sus grabados tienen como figura central a la muerte que es representada con sus calacas, calaveras y catrinas⁵⁰ grabados que han perdurado en el pensamiento del mexicano pues la idea de la muerte no le es ajena, principalmente por la forma en cómo se refiere y convive con ella, en los dichos populares se dice que el mexicano no se burla de la muerte; ni se ríe de la muerte, sino que se ríe “con” ella.

Como se mencionó, Posada crítica la política de su tiempo, para lo cual emplea la imagen de un cráneo en lo general sin referirse a una persona en particular. Sabiéndose que el tema de la muerte es un aspecto que atañe a cada ser vivo, podemos decir que culturalmente el mexicano la tiene muy presente en su imaginario, pues en ocasiones a falta de igualdad y justicia social la muerte se lleva sí a todos incluyendo a los malos políticos, ladrones, adinerados o pródigos que ven a la sociedad y cultura nacional como un peldaño para un beneficio personal.

Posada aprendió el oficio desde muy pequeño, pues su obra es muy amplia, enriquecedora plástica y artísticamente, pues por ser referencia del arte mexicano, en cuanto a la temática su obra no tiene

⁵⁰ La Catrina originalmente llamada *La Calavera Garbancera*, es una figura creada por José Guadalupe Posada y bautizada por el muralista Diego Rivera.





límites en tiempo, tanto en su momento como hoy en día su obra se encuentra muy presente y técnicamente, el grabado le dio esa viabilidad para que sus ilustraciones pudieran llegar y ser vistas por todos los sectores de la sociedad mexicana y así mismo ser referente plástico e ideológico para otros grandes artistas.

Es también que durante el siglo XIX, se sucedieron otros hechos históricos y políticos que marcaron la vida nacional como lo fue la presidencia de Porfirio Díaz y sus numerosas reelecciones para obtenerla, que sumaron un periodo de alrededor de 35 años hasta que fue exiliado a Francia, durante su periodo político hubo una gran represión hacia la prensa, sobre todo la prensa ilustrada y que también se realizaron importantes rebeliones campesinas que ya para el siglo XX se daría a conocer el movimiento de la revolución mexicana. Esas grandes revueltas campesinas y políticas fueron el contexto histórico en el que vivió el artista Diego Rivera (1886-1957), que es otro ejemplo de la muerte en arte mexicano es él que con su mural “Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central” (1974 para el Hotel del Prado en la Ciudad de México) en donde aparece la “Catrina”, pues el Rivera la retoma a manera de alegoría igual que Posada, para hacer visible lo conceptual o lo simbólico.

Es Diego Rivera quien le da cuerpo a la “Catrina” a la calaca que Posada había realizado al tratar de plasmar en sus grabados a las garbanceras que portaban sombrero con plumas, como una crítica a las indígenas o mestizas que deseaban ser como sus patronas por preferir, la comida y los platillos de otro país y como se ha mencionado antes, Diego Rivera le da cuerpo a la “calavera” que Posada había ilustrado con sólo un rostro en forma de calaca y sombrero elegante y que hasta ahora es muy conocida en cada región del país, ya sea en las ciudades o en provincia. Aunque haya diferencias de diversa índole en la sociedad mexicana, en esencia y en su imaginario hay tradiciones, leyendas, mitos, ideas así como pensamientos que la identifican culturalmente y que hacen que su sociedad tenga una forma particular de referirse al tema de la muerte principalmente en el arte y en lo que a la ilustración se refiere.

Como por ejemplo el arte prehispánico tiene en sus códices, ejemplos maravillosos en donde podemos encontrar plasmada la idea de representar a *la muerte*, así como el arte de Posada con sus grabados de *calacas* y *calaveras*, además también con el mural *Sueño de una tarde dominical en la alameda central* de Diego Rivera.

2.2 Definición y relación entre los conceptos de cultura, muerte, inframundo, purgatorio e infierno

Debido a la importancia de tomar en cuenta la época en la que vivimos y el contexto histórico en el cual nos desarrollamos. Las costumbres y tradiciones que tiene cada pueblo, país o ciudad y por lo tanto la forma de pensar y/o actuar ya sea de una manera colectiva o individual constituyen la cultura en la que





estamos inmersos. Por lo que el término cultura⁵¹ del latín *cultūra*, refiere al conjunto de conocimientos, ideas, formas de actuar, que permite a alguien desarrollar su juicio crítico, por otra parte refiere el conjunto de modos de vida y costumbres, conocimiento y grado de desarrollo artístico, científico, industrial en una época o grupo social, además de considerarse el conjunto de manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo. Pues es necesario hacer referencia al texto de Clifford Geertz *La interpretación de las culturas* especialmente lo que menciona del concepto *cultura* y el papel que ésta desempeña en la vida social:

El concepto de cultura que propugno [...] es esencialmente un concepto semiótico [...] creyendo que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que el mismo ha tejido, considero que la cultura es esa urdimbre y que el análisis de la cultura ha de ser por lo tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones [...] Entendida como sistemas de interacción de signos interpretables⁵².

Se puede comprender que la cultura existe, y que aunque no sea algo tangible (los productos de la cultura pueden serlo: como la creación de un objeto a lo que se le conoce como “cultura material”) es posible encontrar diversas expresiones de ella, por ejemplo las pinturas rupestres así como el dibujo y las diversas manifestaciones visuales del hombre actual, en donde posteriormente se desarrollaran el diseño y la comunicación visual y la ilustración.

Por lo que la observación en todas las disciplinas es muy importante, y primordial mencionar de nuevo que de ella deriva parte fundamental del quehacer de todo profesional y en el caso del artista, creativo, del diseñador o ilustrador no son la excepción pues es del entorno social, o del contexto histórico en el cual está inmerso y de donde obtiene o abstrae para desarrollar ideas que de manera paralela van ligadas al entorno socio cultural.

Algo que menciona Clifford Geertz⁵³ es que en las sociedades existentes cada hombre es único y que las relaciones que éste establece con otros individuos no son necesariamente iguales, es por eso que hay una gran variedad de manifestaciones (en cuanto al terreno del arte y diseño por ejemplo) pues estas dependerán o están determinadas por lo que este individuo haya aprendido, los aspectos genéticos de su persona y su entorno social y económico, por mencionar también incluso el moral, el religioso, político y el ideológico.

Lo anterior para un profesional del arte, del diseño o de la ilustración es importante su contexto cultural saldrán probablemente sus manifestaciones creativas, y que de alguna manera estas manifestaciones

⁵¹ <http://www.rae.es> (2013). *Diccionario de la lengua española*. Real Academia Española, España.

⁵² Clifford Geertz (2006). *La interpretación de las culturas*. (Décimo primera edición). Barcelona, Gedisa Editorial, pp. 20-27.

⁵³ Clifford Geertz (2006), *op. cit.*, p. 57.





estarán comprometidas ya sea en el terreno científico, artístico y hasta filosófico. Por lo que cada creativo, diseñador, o ilustrador insertará su obra en alguno de estos ámbitos, ya sea como trabajo dirigido a un sector de público en específico e incluso como obra personal. Pues todo lo anterior será manifestación de la cultura en la que se ha desarrollado y forma parte como individuo y como medio para expresarse. Es así que la humanidad culturalmente es amplia y diversa en sus expresiones ya sean estas de carácter, visual, gráfico o artístico. Con lo que respecta al concepto de *muerte*, tiene origen en el latín, *mortis*. Quiere decir cesación o término de la vida. En el pensamiento tradicional, significa la separación del cuerpo y del alma. Por otra parte ésta ha sido representada con la figura del esqueleto humano, como símbolo de la muerte. En las culturas prehispánicas la muerte no era un fin y mucho menos se pensaba que únicamente sólo existía una vida y muerte física, Maurice M. Cotterell en su texto *La reencarnación de los dioses mayas*, menciona que al morir un individuo dependiendo de su muerte (inframundo)⁵⁴ era el lugar al que llegaría su esencia o alma por llamarlo de alguna manera. Se menciona que estos lugares podían ser el Tamoanchan: el lugar en donde iban los bebés que morían al nacer, Tlalocan: el lugar de Tláloc y de la lluvia, Omeyocan: Ometeotl, equivalente al concepto de cielo en el cristianismo y catolicismo; la dualidad de lo femenino y lo masculino también equivale a lo que se conoce como Adán y Eva y el Mictlán: en este lugar iban todos los que morían de otra manera (no guerreros, no las cihuateteo, mujeres muertas en parto consideradas diosas guerreras por su valentía que acompañaban al sol del mediodía en adelante hasta el anochecer). Estas ideas o conceptos son comunes a las sociedades mesoamericanas, estas rigieron el pensamiento de ellas, como ejemplo tenemos a la cultura maya, la mixteca zapoteca, por mencionar algunas.

A Tamoanchan se le identifica tanto con la parte más alta del cosmos como con el inframundo, pues es el lugar de las oposiciones:

En las culturas prehispánicas al mundo le corresponden veintidós pisos, trece que están relacionados con el cielo, en el último de ellos se encuentra el Omeyocan, nueve pisos descendentes relacionados con el inframundo, con el último piso se iba al Mictlán, la superficie donde habitan los hombres se le denomina Tlaltipac.⁵⁵

El concepto de *inframundo* corresponde al pensamiento de las culturas prehispánicas ancestrales, Mercedes de la Garza⁵⁶ en su texto *La religión maya* establece la hipótesis de que el inframundo es un repositorio de “energías de muerte” que más adelante se transformarían de nuevo en “energías de vida”. En las culturas prehispánicas:

⁵⁴ Maurice M. Cotterell (1998). *La revelación de los dioses mayas*. (Primera edición). Barcelona, Ediciones Martínez Roca, p. 49.

⁵⁵ Mauricio Orozpe Enríquez (2010). *El código oculto de la greca escalonada*. México, Ciudad Universitaria, Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, p. 69.

⁵⁶ Mercedes de la Garza Camino y Martha Lia, Nájera Coronado. (2002). *Religión maya*. Editorial Trotta, Madrid, p. 25.





Los búhos y los tecolotes son los mensajeros de los “señores” dueños de los sagrados lugares, pero además pueden ser mensajeros de los demonios, porque si a alguien le llega a cantar un búho cerca de su casa, puede ser anuncio de mala suerte o de muerte para algún familiar, quiere decir que esos pájaros nocturnos representan dos cosas el bien y el mal.⁵⁷

En la cultura maya quiché se le conoce al inframundo como Xibalbá y a los seres que viven en él se les denomina como Xiba⁵⁸ nombre dado a los seres sobrenaturales malignos demoniacos (los cuales se alimentan de carne humana), son los señores del mal de Xibalbá en el texto antiguo del Popol Vuh. Ya después con la sincretización de las culturas prehispánicas con la occidental proveniente principalmente de España, el concepto de inframundo se modificó pues el catolicismo era regido por otras ideas, pero para Maurice M. Cotterell no había tantas discrepancias entre el concepto de inframundo y de purgatorio:

Una vez allí, se encontraban con la diosa de la inmundicia: Tlazolteotl⁵⁹, la gran mosca domestica que comía suciedad. Allí vivía con su consorte Ahuiteotl⁶⁰ (el de la inmundicia y los vicios), [...] Aquí la diosa de las moscas, purgaba los pecados de los pecadores en ceremonias durante las cuales escuchaba sus confesiones, aligerando así la culpa que pesaba sobre sus corazones. De aquí salió la palabra *purgatorio* y la diosa paso a ser conocida como *la diosa de los corazones* una vez purgados sus pecados, los pecadores podían reencarnarse en los brazos de Coatlicue⁶¹ la diosa de la Tierra y empezar otra vida y tener otra oportunidad de purificar el espíritu.

En el *purgatorio* que viene del latín *purgatorius* que quiere decir que purifica, en la religión católica este lugar o estado es de quienes habiendo muerto en gracia de Dios necesitan aún purificarse para alcanzar la gloria. En la Divina Comedia de Dante Alighieri⁶² tiene que ir subiendo escalones en donde las almas tienen que expiar sus pecados. Así pues el purgatorio⁶³ establece una especie de purificación del alma, para que esta pueda alcanzar el siguiente nivel.

Posteriormente el concepto de *infierno* es creado y utilizado para los que al morir tengan que ser condenados y castigados por sus actos en vida, serán torturados eternamente hasta que según los textos bíblicos ocurra el día del juicio final y estas almas sean salvadas y rescatadas de ese lugar por Dios. El

⁵⁷ S/A (1992). *El Popol Vuh en el Pincel Mágico de X'un Gallo*. (Primera edición). José Patrocinio, González Blanco Garrido, gobernador del Estado de Chiapas. Gobierno constitucional del Estado de Chiapas. México, Distrito Federal, p. 16.

⁵⁸ José Alejos García (1998). *Wajalix Bat'an*. (Primera edición). México, Universidad Nacional Autónoma de México, p. 79.

⁵⁹ Conocida como diosa de la fertilidad, así como de la lujuria y de las pasiones.

⁶⁰ Dios de los vicios y vagos.

⁶¹ Diosa de la falda de serpientes, madre de todos los dioses, deidad de la Tierra.

⁶² Escribió en poema la obra de la Divina Comedia en donde hace menciones con respecto al infierno, el purgatorio y el cielo como el Paraíso. El Purgatorio se divide en siete cornisas, donde las almas expían sus pecados para purificarse antes de entrar al Paraíso.

⁶³ Los que van al Purgatorio lo hacen en la desembocadura del Tiber, donde les esperan ángeles, siendo éste el único medio para la salvación del hombre.





término *infierno*⁶⁴ donde se vería a la adolorida gente, tiene origen en el latín *infernum*, lugar donde los condenados sufren, después de morir siendo castigados por toda la eternidad, este lugar como lo menciona *La Divina Comedia* tiene siete niveles y el último de ellos está regido por Lucifer, en el infierno llegan las almas que han cometido las peores atrocidades, como matar o asesinar y más aún traicionar como lo hizo Judas al entregar a Cristo a los fariseos.

2.3 Códice definición y función

Los códices son documentos que las civilizaciones prehispánicas de México desarrollaron para plasmar acontecimientos, hechos o aspectos relevantes de su cultura o pensamiento, estos códices se realizaban a mano, las pinturas contenidas en estos códices son una gran fuente de información y nos dan referencia sobre todo aquello que estas culturas realizaban, en cuestiones cotidianas, religiosas, políticas, e históricas de su vida.

Se llama códices, del latín: *codex*- libro manuscrito, a los documentos pictóricos o de imágenes realizados como productos culturales de las grandes civilizaciones maya, azteca, mixteca, zapoteca, otomí, purépecha, etc., que surgieron y desarrollaron en Mesoamérica. Los códices son fuentes históricas de primera mano en lo que las sociedades indígenas, por intermedio de escribas con la habilidad para pintar con gran maestría, dejaron constancia fiel de sus logros y avances culturales y científicos e informaron sobre una multitud de aspectos, como las creencias religiosas, los ritos y ceremonias, la historia, el sistema económico y la cronología, entre muchos otros.⁶⁵

2.3.1 Productores de códices: autores anónimos

Se sabe que hay una gran tradición indígena, en cuanto a la realización de códices en Mesoamérica, pero muchos de estos códices a la llegada de los conquistadores fueron destruidos, pocos de ellos se salvaron de desaparecer. Los códices que realizaron estas antiguas civilizaciones son ejemplo de la gran maestría que tenían las personas que los producían: los *tlacuilos* y los *ah wooh* (los primeros en el área central de México y los segundos en el área maya) aunque estos documentos son esencialmente anónimos pues se desconoce el nombre de a quién hayan pertenecido, sí pertenecían a la sociedad en general, a la colectividad pues los contenidos representados en los códices tenían gran importancia y era necesario documentarlo.

⁶⁴ Dante Alighieri (2009). *La Divina Comedia*. México. (Primera edición). Editorial Porrúa, Sepan Cuantos, no. 15, p. 9.

⁶⁵ Joaquín Galarza (2002). "Los códices mexicanos". *Arqueología Mexicana*. (Vol. IV núm. 23). México D.F., Editorial Raíces, pp. 6 y 7.





Además de que es importante mencionar que estos escribas tenían grandes habilidades al pintar y su preparación era desde muy jóvenes, pues a lo largo de su vida dedicarían mucho tiempo a la elaboración de dichos manuscritos: “se les llamaba *tlacuilos* (del verbo náhuatl *tlacuiloa*), porque escribían pintando. Sus escritos eran anónimos, porque no firmaban sus documentos ni indicaban sus nombres.”⁶⁶

Estos *tlacuilos*, preservaban la información por medio de sus pinturas y para que dicha información se conservara por largo tiempo, ésta se plasmaba en el códice, por otra parte ellos recibían una preparación especial, podían permanecer en instituciones o lugares especializados para la elaboración de una gran cantidad de códices, los lugares donde se guardaban estos manuscritos fueron llamados *amoxcalli*, (de *amoxtli*, libro y *calli*, casa).

2.3.1.1 Materiales y procesos constructivos

Si nos atenemos a sus materiales y procesos de producción, los códices, eran realizados con piel de animales así como también de fibras naturales de plantas con las cuales se creaba una especie de papel, para poder escribir y pintar sobre su superficie, conocido como “papel amate” que hoy en día se sigue elaborando en regiones indígenas de México; con pigmentos que tenían origen mineral, vegetal o animal. Además hay varios tipos de manuscritos o códices en donde varía su forma y tamaño, se encuentra el manuscrito a manera de biombo, el manuscrito en forma de tira, el de rollo, y el de lienzo.

2.3.2 Temas de los códices prehispánicos

Hay manuscritos que tienen como temas la religión, el calendario, así como ritos y ceremonias, cantares; en ellos es posible encontrar la representación de sus dioses y las ceremonias realizadas para ellos, así como la posibilidad de adivinar sobre el futuro, por otra parte hay códices que tienen temas históricos, en donde se representa personajes de alto rango o dinastías de algunos pueblos, así como nacimientos, casamientos, conquistas y muertes de dichas dinastías, también funcionaron como anales o crónicas, además de los manuscritos genealógicos.

Cabe mencionar que con respecto a la escritura indígena y la elaboración de códices, éstos tenían estrecha relación con el calendario de 260 días que tiene por nombre *tonalpohualli*, Durante la colonia la producción de códices continuó ya que éstos cumplían ciertas funciones sociales, política y culturales; por ejemplo: los de temas genealógicos servían para defender derechos en cuestiones de herencia, también hay los manuscritos que tenían la función de mapas, para representar cerros, lagunas, ríos, caminos, poblaciones etc., los manuscritos económicos hacen referencia mostrando propiedades, terrenos con medidas así como a los propietarios o a las personas a quienes pertenecían dichas tierras;

⁶⁶ Joaquín Galarza, *op. cit.*, p. 8.





y por último están los códigos etnográficos en donde se muestran principalmente las tradiciones indígenas, el modo en cómo vivían, su indumentaria y vestimenta.

Volviendo a los códigos prehispánicos hay que tener en cuenta que la información que proporciona la iconografía del México Antiguo, sobre todo en los códigos, sirve para conocer y comprender aspectos que fueron desconocidos y algunos que aún lo siguen siendo, en ellos.

Las formas permiten reconocer el estilo, en tanto que los signos que configuran el sistema de comunicación de conceptos se afincan en las creencias, en los ritos, en las cosmovisiones que dan unidad a la civilización mesoamericana. Las formas son mutables y en lapsos mensurables, los símbolos cuando cambian, pueden tardar siglos en alterar su apariencia y su significado [...] Un breve reconocimiento de los estilos artísticos prehispánicos en México, en sus rasgos fundamentales, mutantes y permanentes, permitirá la comprensión más justa de lo que fueron y de lo que hoy en día significan las grandes creaciones de nuestros antepasados [...]⁶⁷

Es importante la relación que tienen los temas plasmados en estos manuscritos que son los códigos, sobre todo en el Códice Borgia; el cual en una de sus imágenes tiene la representación del dios Mictlantecuhtli, que el señor del inframundo o de la muerte y así como del Yum Kimil o Ah Puch dios de la muerte en la cultura maya y de la influencia de esta temática y la representación de la muerte para con otros ejemplos del arte mexicano.

2.3.2.1 Divinidades de la muerte presentes en los códigos prehispánicos: Mictlantecuhtli y Yum Kimil

Los códigos del grupo Borgia comprenden varios manuscritos los cuales son: el Códice Borgia⁶⁸, el Códice Vaticano B, el Códice Féjerváry Mayer, el Códice Laúd⁶⁹ y el Códice Cospi; de los cuales el Códice Borgia y por su representación que contiene de Mictlantecuhtli resulta tener gran relevancia para esta investigación, pues como se sabe Mictlantecuhtli es el señor del inframundo y/o de la muerte.

Los códigos del grupo Borgia comprenden varios manuscritos los cuales son: el Códice Borgia, el Códice Vaticano B, el Códice Féjerváry Mayer, el Códice Laud y el Códice Cospi; de los cuales el Códice Borgia y

⁶⁷ Beatriz de la Fuente (2002). "Las artes del México antiguo". *Arqueología Mexicana*. (Vol. X núm. 55). México D.F., Editorial Raíces, pp. 26 y 27.

⁶⁸ Para el lector que esté interesado sobre más información acerca del Códice Borgia, puede consultar la edición facsimilar que cuenta con un volumen de estudio e ilustraciones a color: S/A. *Códice Borgia: una guía para un viaje alucinante por el inframundo*. Madrid, Biblioteca Apostólica vaticana: Testimonio Compañía Editorial, 2008. También puede consultar el siguiente texto: *Códice Borgia. Comentarios al Códice Borgia*. México, Fondo de Cultura Económica, 1963.

⁶⁹ Otra recomendación, si el lector también está interesado en abundar sobre el Códice Laúd, puede consultar el siguiente texto:

Anders, Ferdinand; Jansen, Maarten; Reyes García, Luis. *Códice Laúd. La pintura de la muerte y de los destinos*. Austria. Akademische Druck-Verlagsanstalt y México, Fondo de Cultura Económica, 1994. Así como también el texto: Martínez Marin, Carlos. *Códice Laúd*. México INAH, 1961.





por su representación que contiene de Mictlantecuhtli (fig.20) resulta tener gran relevancia para esta investigación, pues como se sabe Mictlantecuhtli es el señor del inframundo y/o de la muerte. Con lo que respecta al códice Borgia, no se sabe con exactitud el origen de su procedencia y tampoco es posible saber la fecha en que este códice fue realizado, pero lo que si se considera viable es que haya sido creado antes del florecimiento de la cultura mexicana. El códice Borgia lleva este nombre por el Cardenal Borgia quien rescato este manuscrito de ser quemado, posteriormente este códice fue trasladado a la Biblioteca Apostólica Vaticana, éste códice es considerado un calendario ritual y físicamente estas son algunas de sus características:

Los códices del grupo Borgia están hechos de animales: El Códice Borgia, una vez desplegado, tiene 10 m de largo, y plegado consta de 39 hojas, de las cuales 38 se pintaron por los dos lados. Dichas hojas miden 26.5 cm de largo y 27 de ancho. Las cubiertas originales, que seguramente fueron de madera, ya no se conservan. El Códice Borgia es uno de los más hermosos del México Antiguo. Sus dibujos, aun en los más mínimos detalles, están realizados con toda precisión. Los colores esplendidos y variados, fueron aplicados, con todo cuidado.⁷⁰



Figura. 20 Deidades de Mictlantecuhtli y Quetzalcóatl o también denominado Ehecatl.

⁷⁰ Nelly Gutiérrez Solana (1990). *Códices de México. Historia e interpretación de los grandes libros pintados prehispánicos*. (Segunda edición). México D.F., Panorama Editorial, p. 29.





Este códice tiene una gran importancia ya que posee información sobre dioses siendo considerado un manuscrito de augurios y presagios y con cuestiones relacionadas con la adivinación así como prácticas de carácter mágico y mitológico, de contenido religioso llamado tonalpohualli o calendario ritual de 260 días, que ha tenido la utilidad de reconstruir el panteón de las culturas del valle de México así como de comprender algunos de los rituales contenidos en el códice.

Mictlantecuhtli es uno de los dioses que aparece en el códice Borgia, pues este códice es parte importante como fuente de información principalmente para el estudio del panteón del centro de México, pues tiene como temáticas al calendario de 260 días, los 20 signos de los días, los 9 señores de la noche y el periodo venusino, así como partes del códice que hacen referencia a ceremonias y/o rituales, que hasta ahora siguen siendo de difícil y compleja interpretación. Este códice contiene deidades, rituales y símbolos que los sacerdotes o adivinos consideraban podían afectar la suerte de los días que este códice representaba. Por ejemplo hay partes muy interesantes de este códice (fig. 21) que hace referencia al sacrificio y a la muerte, en el inframundo, las deidades que lo gobiernan se muestran como calaveras y los dientes al descubierto. A estas deidades o señores de la noche se les conoce como: Xiuhtecuhtli, Itztli, Piltzintecuhtli, Centeotl, Mictlantecutli, Chalchiuhtlicue, Tlalzolteotl, Tepeyollotl y Tláloc.



Figura 21. Lámina del Códice Borgia, donde están representados los nueve Señores de la noche.

No es raro que en la mitología mesoamericana formen parte de los señores de las horas nocturnas divinidades asociadas al mundo cálido y celeste, pues recordemos por un lado, que el sol baja a iluminar el inframundo y sus esencias se pueden manifestar en el mundo inferior y las





divinidades del mundo inferior pasen también a formar parte de los señores de las diurnas, como es el caso de Mictlantecuhtli y Tláloc.⁷¹

La lámina 56 del Códice Borgia (fig.20) representa un “Axis Mundi” o eje del mundo, en ésta lámina están representados las veinte trecenas, donde se ubican las deidades de Quetzalcóatl Ehécatl y donde se encuentran los signos relacionados a la trecena del oriente y del poniente, que tienen que ver con la fertilidad y Mictlantecuhtli donde se ubican los signos de los inicios de la trecena del norte y sur, rumbos relacionados con la muerte y la noche.

Como se mencionó anteriormente la lámina comprende dos ejes: norte-sur y oriente-poniente, y que este manuscrito o códice, se dice, tiene relación con el periodo de gestación del ser humano⁷² que correspondería a los 260, días que comprende el Tonalpohualli o calendario ritual. Mictlantecuhtli preserva los huesos de los antiguos antepasados que es la materia inerte y Quetzalcóatl Ehécatl los trae nuevamente a la vida con su sangre, la sangre se su pene. Aquí es donde encontramos el principio de polaridad que se mencionó en la parte de los mitos, la polaridad de vida-muerte, muerte-vida, Quetzalcóatl representando al Omeyocan (cosmos) y Mictlantecuhtli representando al Mictlán (inframundo).

El sacrificio o auto sacrificio, con la sangre, con el corazón, con la muerte y la vida son parte importante en las creencias de los antiguos mexicanos, que la dualidad siempre estaba presente y constante momento a momento, instante a instante por lo que el sacrificio era una de las maneras en que esta dualidad podía, debía y seguía continuando, es decir vivir-morir y morir para renacer.

Por otra parte existía en las culturas prehispánicas una estrecha relación entre el sacrificio y la guerra, se dice que entre los antiguos mexicanos desde muy pequeños sobre todo en la cultura azteca, que tiene gran herencia de las culturas del centro de México; se les enseñaba el oficio de soldado, de guerrero y que el sacrificio estaba más allá de cuestiones físicas o materiales. El sacrificio estuvo siempre presente en las culturas ancestrales, es por ello que las referencias hacia la muerte fue la dualidad. La creencia en la dualidad; es decir, el bien y el mal; el día y la noche, la vida y la muerte estaba aferrada a la mente indígena. Quetzalcóatl, el dios de la vida y Mictlantecuhtli, el dios de la muerte, unidos por las espaldas.

En la primera de las láminas el atuendo de Quetzalcóatl es de una gran complejidad y presenta sus atributos característicos: máscara bucal, pectoral en forma de caracol seccionado, orejera con un gancho y los símbolos de autosacrificio; en su tocado la espina y el fémur. El dios de la muerte muestra también todos sus elementos particulares: su curioso gorro cónico, su rostro

⁷¹ Mauricio Orozpe Enríquez, *op. cit.*, p. 79.

⁷² Mauricio Orozpe Enríquez, *op. cit.*, p. 201.





cadavérico con la lengua salida y su orejera en forma de mano humana. Su báculo tiene como remate otra mano humana.⁷³

Los antiguos mexicanos representaban a la muerte gráficamente y el ejemplo de ello es el dios Mictlantecuhtli, como explica Nelly Gutiérrez Solana al describir al señor del inframundo, se puede hacer la relación de un cuerpo humano a la expresión latina *post mortem*, es decir después de morir, un cuerpo inerte ya sin vida que va directo hacia la descarnación, pues los huesos y el cráneo han perdurado histórica y culturalmente al hacer la representación simbólica de la muerte. Por otra parte hay otras formas en la que se representa al señor de los muertos, un ejemplo de ello, ver a un hombre decapitado con su cabeza sostenida en una mano y con la otra sosteniendo un hacha haciendo referencia al signo de la muerte al *miquiztli*.

También había otras maneras en la que lo antiguos mexicanos representaban dicha dualidad y como ejemplo tenemos que en ciudades prehispánicas importantes centros construidos para el desarrollo del juego de pelota, probablemente como alternativa a la guerra pero con el mismo fin, el del sacrificio y por ende como consecuencia de él, la muerte.

Mictlantecuhtli, también devora hombres y en otras representaciones abre el pecho de sus víctimas y también amenaza con oscurecer al sol, siempre relacionado con huesos de piernas, de brazos, manos y cráneos, por otra parte el animal como lo es el tecolote que por ser un animal nocturno está asociado a la noche y a la muerte, pues es hasta hoy en día que en el pensamiento indígena este animal es considerado como de mal augurio o de mal agüero, pues se dice que al cantar esa ave y al rondar a una persona está podía caer enferma y morir.

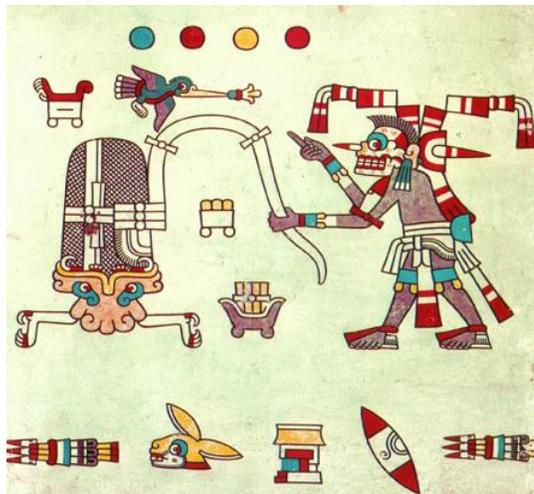


Figura 22. Lámina 31 del Códice Laud, donde aparece representada la deidad de Mictlantecuhtli.

⁷³ Nelly Gutiérrez Solana, *op. cit.*, pp. 44 y 45.





En el Códice Laúd, en la lámina 31 (fig. 22) y su relación con el inframundo: esta lámina pertenece a la sección que se le denomina “el dominio de la muerte”:

En el *Códice Laúd* encontramos múltiples referencias a la cosmovisión que aquí hemos tratado de esbozar. Allí están las deidades importantes para la muerte y para la vida, así como las oposiciones de los colores. Pensamos que los sacerdotes que manejaban este manuscrito se preocupaban también de la medicina y de la actitud correcta de los hombres frente a la muerte, a los ancestros y a las fuerzas de la naturaleza que nos rodean. Al igual que los otros libros del Grupo Borgia, este códice contiene los pronósticos para los diferentes periodos de tiempo en que dichas deidades hacen valer su influencia y poder, y prescribe, a la vez, los remedios rituales.⁷⁴

En esta lámina están representados la deidad de Mictlantecuhtli y las fauces de la tierra, en el texto de Ferdinan Anders⁷⁵ se describe que en esta lámina; esta deidad, marca el tiempo en que la muerte causa entierros, mencionando lo siguiente: Mictlantecuhtli deposita el fardo mortuorio, controla la sepultura en las fauces de la tierra. Ofrendas. Sustento, amor y gloria. En la imagen aparecen los signos de: Tochtlí, Casa y Pedernal. Pero aquí, en esta sección del *Códice Laúd* el tema no parece ser la muerte misma, ni el descenso del difunto al más allá, sino más bien la influencia de Mictlantecuhtli sobre la vida, con una serie de pronósticos relacionados con brujos y sacerdotes, niños y padres, parteras y preñadas, ancestros difuntos y gobernantes. Las escenas también prescriben ofrendas para las deidades de la Muerte. En otras palabras, estas páginas nos muestran los "aspectos liminales" de estos segmentos del tiempo, periodos en que el contacto con la muerte y con el "Otro Mundo", en general, es calificado en términos mánticos.

La muerte siempre está presente en la cosmovisión del México antiguo, sin día no hay noche y sin noche no hay día por lo tanto la relación vida-muerte movía todo pensamiento mítico y religioso, para la renovación y preservación de toda existencia, tanto terrena como divina. Además el Códice Borgia hace constar de la gran tradición mesoamericana en la elaboración de estos manuscritos, pero es su carácter simbólico el que lo hace más relevante y valioso, se puede decir que hay toda una herencia histórica y cultural con respecto a la representación de la muerte. Es el misticismo el que rige en las representaciones de este códice así como su carácter ritual, así como una gran exaltación hacia los seres divinos y mágicos.

Por otra parte hubo y hay una necesidad de seguirla representando, la figura del dios Mictlantecuhtli, así como de las demás divinidades contenidas en este códice resulta de gran complejidad principalmente porque se desconocen muchos aspectos al tratar de interpretar por medio de estos manuscritos

⁷⁴ Ferdinan Anders y Maarten Jansen. (1994). *Códice Laúd. La pintura de la muerte y de los destinos*. México, Fondo de Cultura Económica, pp. 138-160.

⁷⁵ Ferdinan Anders y Maarten Jansen, *op. cit.*, p. 168.





pictográficos lo que en su totalidad significan. Pero también es un hecho que el estudio iconográfico que grandes estudiosos como Alfonso Caso⁷⁶ y sus investigaciones sobre los códices mixtecos, nos da un amplio panorama de lo que estos contienen.

El hombre ha tenido una necesidad de saber que sucede con la muerte, los antiguos mexicanos la representaron, le dieron forma y le dieron nombre, es en el Códice Borgia donde se le representa, si a la muerte y el nombre del Señor del inframundo, es Mictlantecuhtli, debido al pensamiento antiguo de las culturas prehispánicas en sus creencias había una estrecha relación entre la vida y la muerte es por eso que su contraparte y complemento es el Señor de la vida y su nombre es Quetzalcóatl. (fig. 23)



Figura 23. Deidades: Mictlantecuhtli y Quetzalcóatl.

En los pueblos de Mesoamérica la guerra era una cuestión de subsistencia, pues sus creencias y religión la exigían paralelamente a la realización de sacrificios, de los guerreros capturados o del autosacrificio de los guerreros vencedores, por tanto la idea de buscar la permanencia, en un pensamiento mítico era la de recurrir a las divinidades, las cuales regían toda la cosmovisión del mundo indígena, fue entonces que surgió la idea de representar a la muerte y el lugar en donde las personas que yacen sin vida tienen que ir, a esta divinidad como lo es el dios Mictlantecuhtli, se le dieron características propias para ser representada, tanto de manera gráfica, como simbólica; representación que se quedaría impregnada en el imaginario del mexicano hasta hoy en día, he aquí un fragmento aquí de la literatura que hace referencia a las culturas prehispánicas, en relación a la muerte.

La caída de Quetzalcóatl (obra dramática en tres actos) Margarito Palacios Maldonado:

Mictlantecuhtli, temeroso, se acerca a su trono y tomó la pose de un gran rey, haciendo ademanes para que sus guardias se pongan alertas. Poco a poco el zumbido se acerca, lo mismo que la luz intermitente y van bajando de intensidad hasta casi desaparecer. Quetzalcóatl y Xólotl entran por el lugar donde provenía el zumbido y la luz. Al reconocerlos, Mictlantecuhtli abandona su actitud temerosa y se adelanta para recibirlos.

⁷⁶ Alfonso Caso, fue un importante arqueólogo mexicano, que realizó estudios acerca de la iconografía de las culturas prehispánicas de México, como la zapoteca, mixteca y mexicana.





Mictlantecuhtli: Bienvenido a este tu reino, poderoso señor, oh gran príncipe creador de dioses.

Quetzalcóatl: Oh, gran príncipe del inframundo, yo te saludo, señor Mictlantecuhtli.

Mictlantecuhtli: Oh, gran señor, siento mucho no tenerte una bienvenida decorosa. Pero no sabía de tu visita.

Quetzalcóatl: Mi embajada es imprevista, señor del inframundo; y temo que no sea grato su objetivo.

Mictlantecuhtli: Nada que venga de tu voluntad justa, señor me desagrada. Aquí está tu siervo para lo que reclames.

Quetzalcóatl: He venido, poderoso señor del inframundo, por los huesos preciosos que aquí guardan los dioses [...] Tu reino es de los muertos. Pero he aquí que los huesos preciosos son el tesoro que guardan los dioses para las nuevas creaciones [...]⁷⁷

Por otra parte en lo que concierne a la cultura maya, y a su panteón, a sus deidades, en el códice de Dresde⁷⁸ (fig. 24) se menciona a una deidad que es muy importante para el panteón maya y es el dios de la muerte y se le conoce como *Kimil*⁷⁹. El dios de la muerte en los mayas también es conocido como *Kizin* (el apestoso y el flatulento), Yum Cimil o Yum Kimil (el señor de la muerte), o Kimi (muerte) y también es conocido con el nombre calendárico de Hun-Camé o (Uno-Muerte), Hun Ajaw (Uno- Señor), Dios A y Ah Puch (el descarnado).

L. E. Sotelo Santos⁸⁰ menciona en su texto *Los dioses del códice Madrid* una descripción del dios maya de la muerte, esta descripción se basa en las características corporales, en su atavío que comprende: maquillaje, prendas de vestir y adornos); sus actividades o ámbito, sus acciones y acompañantes. El dios de la muerte tiene la espina vertebral expuesta y mostrando los dientes. Las características corporales de Yum Kimil por Sotelo Santos son: se le representa con un cráneo descarnado, ojos redondos con

⁷⁷Margarito Palacios Maldonado (2006). *La caída de Quetzalcóatl (obra dramática en tres actos)*. (Primera edición). México, Villahermosa Tabasco, Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, p. 34.

⁷⁸ Nuevamente si el lector desea más información acerca del Códice Dresde, puede consultar los siguientes textos: Thompson, Jhon Eric Sidney, Sir. *Un comentario al Códice de Dresde: libro de jeroglíficos mayas*. México, Fondo de Cultura Económica, 1988. Y el texto de: Fahsen, Federico y matul Daniel. *Los Códices de Dresde, Paris y Grolier*. Guatemala, Liga Maya Guatemala, Amanuense, edición facsimilar, 2007.

⁷⁹ Federico Fahsen y Daniel Matul (2007). *Los códices de Dresde, Paris y Grolier*. (Primera edición). Guatemala, Liga Maya Guatemala, Amanuense, edición facsimilar, 2007, p. 32.

⁸⁰ Laura Elena Sotelo Santos. (2002). *Los dioses del códice Madrid. Aproximación a las representaciones antropomorfas de un libro sagrado maya*. Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras e Instituto de Investigaciones Filológicas, 1ª ed. México, Distrito Federal, p. 50.





aparición de orbita de un cráneo, dentadura y mandíbula visibles, columna vertebral visible y en ocasiones las costillas también son visibles.

Este dios representa a la muerte pero él no está muerto, presencia de puntos a lo largo del cuerpo “manchas de putrefacción”; pueden por otra parte recordar las manchas que presentan algunas serpientes, su ámbito es el inframundo, es quien preside la destrucción, condición para que se dé el renacimiento y la renovación, el reino de los muertos es su residencia, se trata de un lugar húmedo y oscuro en donde se gesta la vida nueva.

Con esta descripción del dios de la muerte en la cultura maya se comprende el pensamiento mítico que se tenía con respecto al concepto de “muerte” como parte fundamental del ciclo regenerador de la vida y la existencia. Tanto las deidades de *Miclantecuhli* y *Yum Kimil* representan el concepto de muerte más allá de la vida y muerte físicas.

Como es de saberse, el *Códice Dresde* tiene secciones, de augurios y ceremonias para las mujeres, así como rituales para la siembra, una sección importante de este manuscrito está reservado para el astro de venus y eclipses. Se considera que este *Códice* tiene su origen en el estado de Yucatán, este documento se cree es muy bello por su hechura y elaboración, se nota que fue pintado con mucho cuidado y maestría.

Los colores principales son negro y rojo, pero además tiene detalles pintados con otros colores como el azul que con el tiempo se ha convertido en un azul verdoso. También tiene colores como el amarillo y marrón café.⁸¹

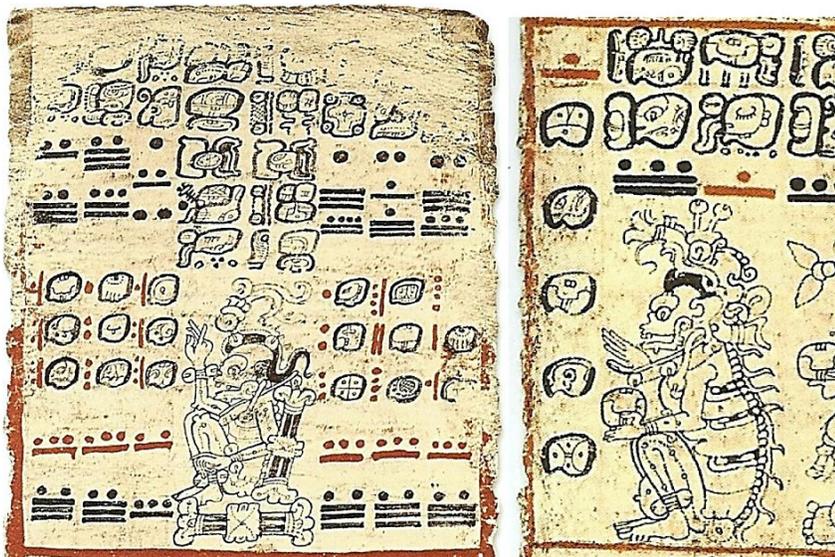


Figura 24. *Códice Dresde*, deidad *Yum Kimil*, dios A.

⁸¹ Federico Fahsen y Daniel Matul, *op. cit.*, p. 30.





En la última sección del códice se encuentra la deidad de la muerte conocida por el nombre de Kimil, como por ejemplo en las páginas 12, 13 y 53 también conocido como dios A. esta deidad de la muerte, aparece repetidamente en este códice y se le relaciona con las actividades de muerte, con el inframundo, con el Xibalbá, recordemos que este manuscrito está relacionado con los augurios ya sea positivos o negativos, más aspectado a lo segundo ya que se interpreta esta deidad se ubica en las láminas en donde se hace referencia al periodo de secas. El mal augurio corresponde a no ser una buena temporada, ya que este códice menciona los periodos de venus, de la lluvia y el maíz.

2.4 Referencias artísticas y biográficas de José Guadalupe Posada

José Guadalupe Posada nació el 2 de febrero de 1852 en el estado de Aguascalientes, tuvo por padres a Petra Aguilar y a Germán Posada, fue en 1873 donde dirigió y trabajó en una escuela en León Guanajuato, hasta el año de 1887, en ese mismo año viajó a la capital la ciudad de México; su primer trabajo estuvo en la calle de Santa Teresa y luego se cambió a la calle de Santa Inés no. 5. Posteriormente estuvo trabajando en la Casa de Vanegas Arroyo en donde por ejemplo hizo miles de trabajos para “El Ahuizote” y “El hijo del Ahuizote” entre otros.

La vida de artista estuvo siempre presente en Posada, gran trayectoria ha tenido su obra, y fue el grabado su técnica por excelencia, temáticamente estridente fue su obra pues ésta hacía fuerte eco en la sociedad. Inagotables parecían ser las obras de Posada hasta que un día su entrañable Catrina, la muerte, la calaca huesuda y flaca se lo llevó el 20 de enero de 1913, en esa fecha dejó el artista de existir mientras que en algún momento se ha tratado de describir la obra de Posada, como libre de todo academicismo, creando un lenguaje propio.

Son muy diversas las calacas y calaveras que realizó José Guadalupe Posada, ellas están presentes en sus ilustraciones, vestidas y revestidas a la usanza de aquella época, estas calacas expresan y reflejan mucho sobre la vida y las costumbres de México. Estas calacas son señoras y señores de pueblo a la vez que otras son personas de la clase social más alta, pues las calacas o calaveras se diversifican para dar sentido a muchas de las críticas que el grabador hizo al momento histórico en el que vivió. Los grabados de Posada estuvieron presentes en la vida cotidiana mexicana, hacia grabados para relatos, de sucesos que acontecían en aquel momento que podían ser asesinatos, terribles crímenes, anécdotas políticas, cancioneros, ilustraciones para diplomas, cartas para los enamorados, imágenes para algunas marcas de cerillos, cuentos y más.

Qué importantes se volvieron las calaveras y calacas en la obra de Posada y la manera tan acertada para expresar un sentir, no cabe duda que era un gran observador de la sociedad y de su cultura, un crítico que siempre hacía un juicio acertado a cada situación, a cada momento y a cada persona, pero sobre todo, es la gran obra que realizó para que le valiera ser considerado un gran artista, pues en su arte encontró una manera particular para comunicar, un lenguaje visual netamente mexicano. Es





notablemente como Posada estaba presente siempre como un gran observador de su entorno tanto así que el también grabador Leopoldo Méndez realiza un retrato de él, donde Posada en toda su trayectoria de grabador e ilustrador capturó la esencia de los hechos históricos que le acontecían. Es relevante mencionar que la información sobre la vida y obra del grabador Posada su trayectoria y su arte no cabe duda que tenía una manera muy particular de comunicar visualmente. (fig. 25)

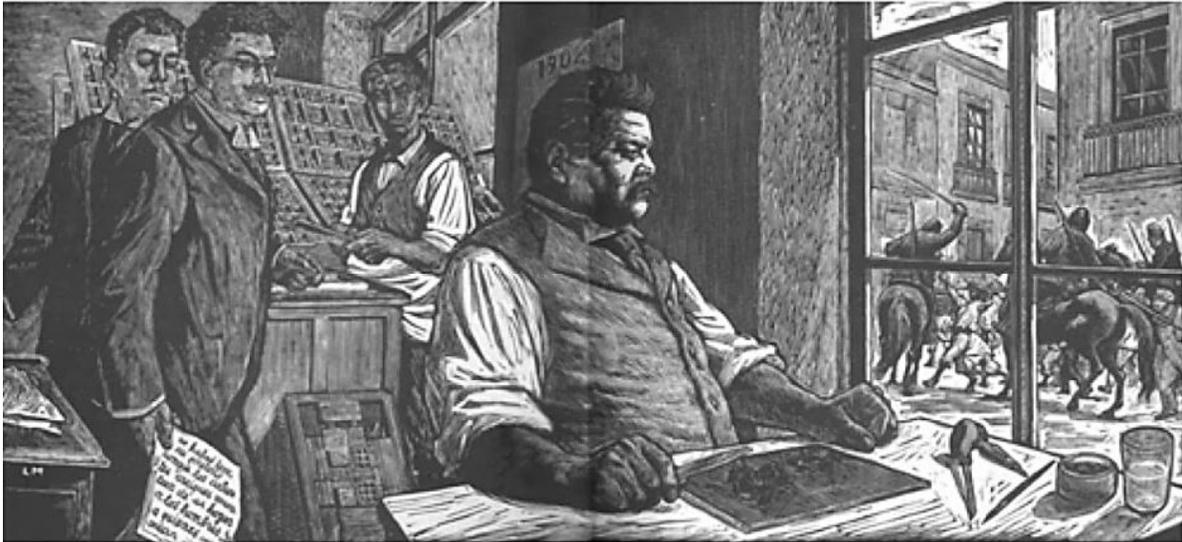


Figura 25. Grabado donde aparece posada realizador Leopoldo Méndez.

Las calacas y calaveras de Posada fueron indudablemente vistas por todos los sectores de la población mexicana, no se le escapaba nadie, porque incluso esa calaca, calavera, esqueleto o conjunto de huesos personificados podían representarlo a él, a ella, a los de allá y a uno mismo, porque estas “huesudas” como también de las denominaba, calaban hondo en el pensamiento de la sociedad mexicana.

2.4.1 Las calacas y calaveras

Y en cuanto a la obra del grabador estas son algunas de las calacas que son parte del acervo que dejó Posada: históricamente los temas religiosos siempre han estado presentes en la sociedad mexicana, así que de alguna manera había que ilustrar dichos temas, pues era muy común que en las iglesias se vendieran impresiones de oraciones, rosarios y letanías para los santos sobre todo cuando las misas realizadas eran para algún finado y sobre todo la representación de la muerte o de algún espíritu, que una vez más como los antiguos mexicanos es representada gráficamente por medio de esqueletos, calacas y calaveras. Estos dos grabados están realizados, de una manera espontánea expresando cuidadosamente los sentimientos de cada personaje incluso las calacas expresan, sorpresa, o la sensación que el espectador pueda comprender de la escena en base a su experiencia. (fig. 26)

Estas calacas son otros ejemplos de los grabados que realizó José Guadalupe Posada, por muchas veces más, la muerte sería el personaje ideal para representar dichas situaciones, pues ella mantenía una carga





simbólica sobre todo como heroína y justiciera. Por ejemplo el muy conocido drama romántico en donde don Juan Tenorio es el personaje principal, representa en la vida cotidiana y en muchas sociedades aquel hombre que en su camino tendrá a muchas mujeres seducidas, pues bien parte de la obra ocurre en un panteón en donde aparecen sombras y espíritus de difuntos, pues qué mejor que usando la ironía, Posada representa a don Juan Tenorio como una calaca, a ver si muerto seguiría burlando las honras de muchas féminas. (fig. 27)

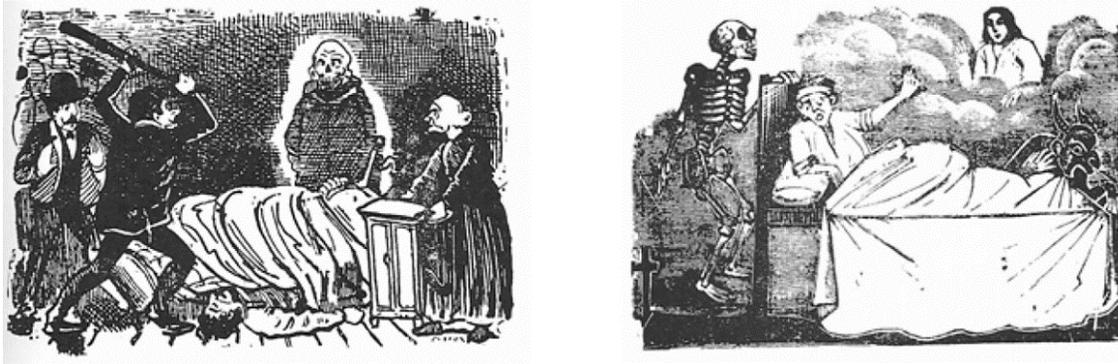


Figura 26. Grabados de calacas y calaveras.



Figura 27. Grabados de calacas y calaveras.

Ese

discurso, de una muerte que hace justicia hizo eco en las personas que lo viesen, el ejemplo es esta calavera hace alusión a don Juan Tenorio y a los muchos “juanes” que andan ahí por la vida queriendo ser como el Juan de dicho drama romántico, no sea que la huesuda flaca, se les aparezca y haga justicia y no hay nada mejor que tenerla como amiga, por eso “una a salud de la muerte” como la representaría el maestro Posada en su grabado.

Los temas políticos y religiosos no podían escapar a la maestría y habilidad del dibujo del maestro Posada, sobre todo con la calaca que representa al ejército federal siempre vacilante dependiendo de líder dirigente y al Clero, representado con una calaca también, en donde son reconocibles en sus ingeniosos trazos la indumentaria propia de un líder militar y de la iglesia propiamente, así como una representación de las clases sociales, la gente de la aristocracia y la gente de pueblo. (fig.28 y 29)





Los trazos en los grabados de Posada son espontáneos, recargados en momentos y ligeros en otros, sus formas irónicas y chuscas refuerzan y complementan el discurso ya de por sí fuerte utilizando la representación de la muerte, diversificando su significado y obligando al espectador a remover su consciencia y a despertarla. Cuántos se atreverían a desafiar principalmente al gobierno, sobre todo a militares, políticos y guerrilleros en un país donde las revueltas sociopolíticas y crímenes estaban a la orden del día, pues Posada fue uno de ellos y su obra es la muestra.



Figura 28. Grabados de calacas y calaveras.



Figura 29. Grabados de calacas y calaveras.

Los sectores populares de la sociedad también fueron representados en la obra de este artista, la población indígena no fue la excepción, lo que se puede apreciar en estos impresos es que el grabado como técnica de representación gráfica le dio a Posada la maestría y versatilidad necesarias para desarrollar sus ilustraciones; trazos precisos, claros y oscuros y contrastes acordes a temáticas que reflejaban problemáticas concernientes a todos los sectores de la población. Según el escritor Octavio Paz, Posada reflejó en sus ilustraciones, crímenes pasionales, catástrofes, robos, importantes festividades, así como



Figura 30. Grabados de calacas y calaveras.





personajes del imaginario popular, brujas, diablos y calacas, así como grandes obras de la literatura universal como *El Quijote de la Mancha*. (fig. 30)

Una de las grandes cualidades del arte de Posada es que retoma elementos como las calaveras, las calacas, los esqueletos, los cráneos, presentes en el arte prehispánico y los incluye en sus obras recontextualizando a la mítica y ancestral imagen de la muerte, ya de por sí impregnada en el imaginario del mexicano, que no desapareció durante el periodo de la conquista y que Posada retomarí y daría nuevamente fuerza y presencia.

Ciertamente la ingesta de pulque, curado y otras bebidas ofrecían al que muchas penas tenía el olvidarlas aunque fuera solo temporalmente, en estas ilustraciones (fig. 31) Posada nos muestra cómo es que se daban estas situaciones, como es que la ingesta de bebidas alcohólicas puede provocar la muerte de quien las acostumbra de manera común, pues el alcoholismo crónico tiene una consecuencia y es por supuesto morir, ya sea por enfermedad o porque las pasiones estuvieron al límite durante la verbena o la parranda, pues un dicho popular dice: “el muerto a la sepultura, y los vivos a la diablura”.⁸²

Estas calacas son diferentes entre sí, cada una de ellas tiene una expresión, un gesto, una reacción, simplemente hay que observar las expresiones y gestos de estas calacas cuando bailan, cuando quieren otro curado y cuando están cegadas por la ira. Estos grabados son realmente muy hermosos (aunque la primer portada no se asegura que fuera de Posada) la segunda parece estar en negativo resulta ser muy interesante cómo utiliza el espacio para realizar sus composiciones sobre todo del elemento principal que es la muerte, resultan ser ilustraciones muy expresivas y de alguna manera surrealistas, pues Posada retoma a la muerte, la trasforma y enriquece. (fig. 32)



Figura 31. Grabados de calacas y calaveras.

Es interesante la calavera⁸³ que está muy bien arreglada con sus flores y su tocado, pues habría más versiones de ella, como la calaca que posteriormente se reconocería por el nombre de la Catrina, con un sombrero de plumas y una gran sonrisa.

⁸²Herón Pérez Martínez (2013). *Índice de mexicanismos, refranero*. <http://www.academia.org.mx/dicrefran/DICAZ/m.htm>.

⁸³ Prácticamente todas las ilustraciones de *La Patria Ilustrada* de 1889 están firmadas por Posada, una coqueta calavera acicalada con moños mira al lector de frente, esta estampa es una primera versión de la famosa calavera Catrina.





La calavera que esta ataviada con su bello sombrero (fig. 33) y con una gran sonrisa empezó a circular en panfletos y periódicos, pues esta calavera garbancera sería en lo adelante parte de la cultura popular y que como una obra póstuma está la llamada Calavera Catrina, impresa en 1913 y que se convirtió en uno de los “símbolos nacionales”.⁸⁴

Muy expresivas que son la calacas de Posada, estas impresiones muestran un ejemplo de la unión de dos lenguajes con un sentido irónico particular muy arraigado del mexicano, por una parte el lenguaje semántico como lo son los versos (corridos) (fig. 34 y 35) y el lenguaje plástico y gráfico que les imprimió su grabador. Otro ejemplo de la crítica de estos impresos que arrasa con todo personaje de la revolución es la imagen se encuentran muchas calacas descontentas, muerte es lo que han provocado los diferentes líderes que han participado en la revolución.

Estos tres personajes se encuentran representados es este impreso, cada uno en un plano correspondiente en la composición, primero Zapata, luego Madero, en tercero muchas calacas representando personas fallecidas, posteriormente Pino Suárez (fig. 36) y detrás el paisaje con la luna que complementan la ilustración, cada uno de ellos con su debida importancia correlacionada al plano que cada uno tiene.



Figura 32. Grabados de calacas y calaveras.



Figura 33. Grabados de calacas y calaveras.

⁸⁴ S/A (2012). “Invitan a conocer a Posada”. *El Porvenir*. Monterrey Nuevo León. (Edición especial), http://www.elporvenir.mx/notas.asp?nota_id=630360.





Figura 34. Grabados de calacas y calaveras.



Figura 35. Grabados de calacas y calaveras.



Figura 36. Grabados de calacas y calaveras.





2.4.1.1 La calaca garbancera

Esta es la calaca (fig. 37) que ilustró Posada que con el tiempo se convertía en un icono muy importante de la cultura nacional, tanto así que hoy en día esta imagen ha traspasado fronteras, territoriales, culturales y artísticas. La calavera garbancera tuvo un homenaje en el 2010 por haber cumplido 100 años, en 1910 fue realizada por Posada y hay un cortometraje llamado “Hasta los huesos” de René Castillo, que hace alusión a la calaca “catrina” y al inframundo.⁸⁵

José Guadalupe Posada con el tiempo fue encontrando las formas para comunicarse con la sociedad mexicana que era un mosaico tan heterogéneo de clases sociales, la garbancera, esta calaca ha sido también inspiración para otros grandes artistas, para escritores, poetas, pintores, etc. He aquí algo que realizó Carlos Monsiváis para don Lupe. (fig. 38)



Figura 37. Grabado de la calaca garbancera.

Gran artista es José Guadalupe Posada, su obra resulta inigualable, las influencias indígenas en su obra son notables gráfica y temáticamente, por otro lado, deja un legado muy importante pues otros artistas tendrían su obra como referencia para seguir renovando el arte mexicano, como el pintor muralista e ilustrador Diego Rivera.

⁸⁵ René Castillo (2013). Hasta los Huesos- cortometraje. <http://www.youtube.com/watch?v=vvtBVhB3byk>.





Voy a dar un pormenor
de Guadalupe Posada
el artista más mejor,
el genio de la estampada.

En Talleres cochambrosos
don Lupe veloz pulía
los grabados portentosos
donde el pueblo renacía.

La Calavera Catrina
con sus huesos se engalana,
dicen que la muy endina
ni de viva fue tan vana.

El motín de calaveras
se resiste al cementerio.
Si son muertos de a de veras
¿por qué darles cautiverio?

Y Posada al infinito
multiplica sus creaciones.
Graba para siempre el mito
y sus hermosas legiones.



Figura 38. Poema a José Guadalupe Posada por Carlos Monsiváis. En la fotografía aparece el grabador con su hijo Sabino Posada Vela de 17 años de edad.

2.5 Referencias artísticas y biográficas de Diego Rivera

En lo que respecta al arte mexicano la pintura mural del siglo XX, a principios de los años 1920 cobró identidad y relevancia a través de la obra de grandes pintores como el Dr. Atl, Siqueiros, Orozco y Rivera. Son las revueltas campesinas y políticas las que influyen temáticamente el arte de los muralistas:

Los artistas del muralismo mexicano no estuvieron ni artística ni intelectualmente aislados de la sociedad mexicana. Después el movimiento revolucionario de 1910-1920, desempeñaron un papel central en la vida cultural y social del país. Más que una revelación del yo individual, los murales expresaron desde el principio el carácter comunal de la experiencia nacional. Los murales de los artistas no podían comprarse ni venderse, pues se creaban y comisionaban como elementos permanentes de algunos de los edificios públicos más importantes de México.⁸⁶

⁸⁶ Desmond Rochfort (1999). *Pintura Mural Mexicana. Orozco, Rivera, Siqueiros*. (Primera edición). México, Noriega Editores, p. 7.





Los movimientos sociales tuvieron estrecha relación con la pintura mural sobre todo por aquellas revueltas políticas por las que estaba inmerso el país, las condiciones sociales y las diferencias ideológicas sobre todo enmarcaban parte de las temáticas de la pintura mural mexicana.

Por otra parte una característica primordial del arte de la pintura de los grandes muralistas como Rivera, Orozco y Siqueiros es que sus obras salieron del caballete y del academicismo de las escuelas de arte para trasladarse a los espacios públicos, pinturas que tendrían como característica primordial la monumentalidad. Hubo todo un proceso en el tiempo, espacio e ideologías para que en el arte mexicano se pudiera enriquecer con la pintura mural nuevamente, nada ajena a la historia mexicana sobre todo con las pinturas murales de los importantes recintos de las culturas prehispánicas.

La obra de Diego Rivera fue también amplia pues realizó diversos murales en México y el extranjero, pues es notable en su pintura por supuesto la influencia del arte renacentista italiano, precursor de un estilo propio y de la ilustración mexicana como lo hiciera su mentor José Guadalupe Posada.

En parte de su obra se encuentra presente la idea ancestral mexicana de la renovación de la existencia, de un renacimiento de las ideas míticas adaptadas a una sociedad que comienza a tener indicios de modernidad, pues es en el mural *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central* en donde podemos visualizar de manera más explícita la representación de la muerte gráficamente hablado, pues otro ejemplo es el mural *el Día de los Muertos*, (fresco), en el muro sur, Patio de las Fiestas, (SEP) Secretaría de Educación Pública, en la Ciudad de México, (1923-1924), que resulta tener un sentido callado y místico. Estos son otros ejemplos de las obra muralista de Diego Rivera que hacen referencia al tema de la muerte, principalmente haciendo referencia a la tradición del “día de muertos”:

Día de Muertos, (óleo sobre aglomerado), Museo nacional de Arte Moderno. MAM-INBA, Ciudad de México (1944). (fig.39)

Día de muertos-la ofrenda, (fresco), Secretaría de Educación Pública, Tribunal de fiestas: planta baja pared sur, Ciudad de México (1923-1924). (fig.40).

El pintor Diego Rivera (Diego María Concepción Juan Nepomuceno Estanislao de la Rivera y Barrientos Acosta y Rodríguez) nace el 8 de diciembre de 1886 en el estado de Guanajuato y muere el 24 de noviembre de 1957 en la Ciudad de México. Rivera tuvo una extraordinaria carrera artística, su obra rebasó las fronteras territoriales de México, pero fue en este país en donde su obra tuvo gran relevancia artística e ideológica. Sus obras llenas de color y simbolismo, hablan del hombre que tenía un sentimiento profundo y sincero hacia la cultura ancestral de México, su trayectoria personal y artística, hablan de la creatividad del pintor. El arte de Diego Rivera no encontró fronteras, su obra se expandió por Europa y Estados Unidos, sus murales fueron realizados con la intención de que el arte del muralismo llegara a todos sin excepción, es un arte que no se compraría ni sería adquirido sólo por unos cuantos,





por eso el pueblo (campesinos, obreros, indígenas, mestizos) fueron sin duda alguna tema de reflexión para el artista y la sociedad.



Figura 39. Mural de Diego Rivera del "Día de muertos" 1944.

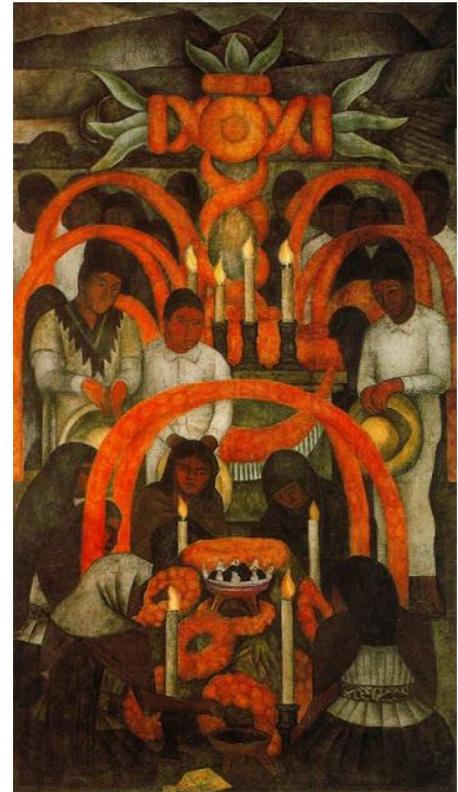


Figura 40. Mural de Diego Rivera "Día de muertos-la ofrenda" 1923-1924.

Diego Rivera odiaba tanta indignidad en el país así como la injusticia, tuvo ideas revolucionarias, negar sus ideales expresados en su obra, era negarse así mismo, fue un reaccionario de la burguesía y de la vida pródiga de las clases adineradas. La cultura mexicana tan apreciada y valorada por él, se convirtió en tema principal de su obra plástica a la par de los demás grandes artistas de la pintura mural. Los importantes recintos prehispánicos han guardado en sus muros la herencia cultural histórica de los antiguos antepasados, Rivera encontró en la pintura mural tanto prehispánica como renacentista el medio y el lenguaje para desarrollar un nuevo arte, un arte que no se vende y que no compra, un arte que es de México y para México.

Su obra tuvo todo un proceso, diferentes estilos artísticos, se encuentran en ella: el estilo renacentista, la influencia plástica de Posada, el arte prehispánico, el cubismo, entre otros pues sus bocetos, apuntes, ilustraciones muestran la génesis del artista es decir parte de su proceso creativo y artístico. La importancia del mural de Diego Rivera *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*, es primordialmente artística y cultural. Artísticamente retoma elementos gráficos como el símbolo de la calavera, de la calaca garbancera, se lo apropia y le da otro sentido en su obra y culturalmente uno de





sus personajes centrales que es la “Catrina” sigue presente en el imaginario del mexicano, junto con la tradición del día de muertos y la leyenda de la “Llorona”.

2.5.1 Mural Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central personajes

Grandes obras son las que se realizaron durante el siglo XX en México, los grandes edificios y palacios nacionales permanecen con la obra muralista que expresaba una idea de nacionalidad mexicana, la obra de Diego Rivera por ejemplo tiene la influencia de varios estilos artísticos, pero es una de ellas *Sueño de una tarde de domingo en la Alameda Central*, (fig.41) en donde el artista expresa tres de las etapas históricas más importantes de México. Este mural realizado por Diego Rivera, representa la historia de México desde su particular punto de vista, él era también un crítico de la sociedad y de las políticas que en ese entonces impregnaban al país, estos son los personajes que el artista representó en esta obra. (fig. 42)

El mural tiene las siguientes características: es una pintura al fresco que mide 65.42 metros cuadrados 4.175x 15.67 que fue terminado el 13 de septiembre de 1947. Con lo que respecta al mural se puede mencionar lo siguiente: es en la parte o lado izquierdo en donde se puede apreciar a personajes con vestimentas coloniales y a personajes del siglo XIX, a primera vista resulta reconocible la figura de Sor Juana Inés de la Cruz, con personajes de la inquisición española, se sabe que en el tiempo de la colonia la Alameda fungió como sede de la Inquisición, Ya en la parte del lado derecho del mural está representada una multitud que se rebela contra la opresión, sobre todo colonial y dictatorial, en la parte central de la obra Diego se retrata como niño, tomado de la mano de la calavera “Catrina” que a la vez toma del brazo al grabador José Guadalupe Posada cuyo arte influenciaría fuertemente a Rivera sobre todo por la tradición plástica y gráfica de calacas y calaveras. La historia de México ha estado plagada de revueltas y rebeliones, así como de ideologías que han ido en apoyo del campesino así como también del obrero y también ha tenido por tradición cultural que los diferentes estratos sociales han festejado acontecimientos ocurridos en la historia de este país. Es entonces que este mural a manera de línea del tiempo narra paralelamente pasajes históricos relevantes de la patria mexicana a la par que también se ven reflejadas ideas y sentimientos personales de Diego Rivera, tan así que recrea su historia personal representando su infancia como un niño tomado de la mano de la muerte, la “Catrina” a la vez que ella toma del brazo a uno de los grandes artistas y grabadores del arte mexicano que es José Guadalupe Posada. La Catrina que se convertiría en un símbolo nacional y cultural, la que el grabador dio rostro y a la misma que Rivera dio cuerpo. La Catrina dama que ya de por sí estaba presente en el imaginario de la sociedad dotada aún con facultades y características que se le conocen desde el México prehispánico.

Así como el dios de la muerte el señor Mictlantecuhtli y Yum Kimil, las calacas y calaveras de Posada y la Catrina que más tarde retomaría Rivera para su mural *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*, la muerte ha estado presente en estos tres ejemplos del arte mexicano, herencia del México





ancestral que ha sobrevivido a la conquista, a la vida independiente a grandes rebeliones y a la revolución y a la modernidad.

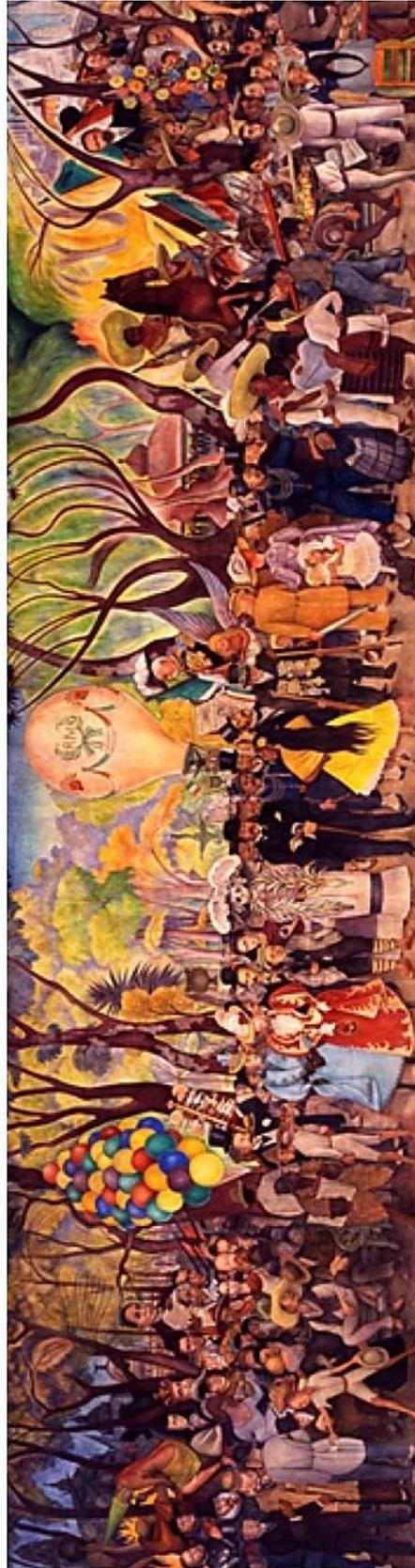


Figura 41. Mural "Sueño de una tarde dominical en la Alameda central" de Diego Rivera.



Mural de Diego Rivera "Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central"



- | | | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 1. José María Vigil y Robles | 23. Viejo ex militar conservador | 45. Joaquín de la Cantolla y Rico | 67. <Lic. Izo> estudiante de leyes |
| 2. Guillermo W. de Landa y Escandón | 24. Emperatriz Carlota | 46. La revoltosa, chiutlahua legítima | 68. Estudiante de la Esc. de aspirantes de Tlalpán |
| 3. Jesús Luján | 25. Maximiliano de Habsburgo | 47. Nicolás Zuñiga y Miranda | 69. General Victoriano Huerta |
| 4. Hernán Cortés | 26. General Mariano Rodríguez | 48. Porfirio Díaz | 70. General Manuel Mondragón |
| 5. Luis de Velasco II | 27. General Miguel Miramón | 49. <Alferez> Lobo Guerrero | 71. Presidente de la República ¿Plutarco Elías Calles?/
¿Miguel Alemán? |
| 6. Juan Fray de Zumárraga | 28. Francois Achille Bazaine | 50. Matrimonio extranjero con dos niños | 72. El hombre de los cientos de millones |
| 7. Quemadero de la Santa Inquisición | 29. General Mariano Escobedo | 51. Gendarme | 73. El México Moderno |
| 8. María Violante de Carvajal | 30. Papelerito vendiendo <el Imparcial> | 52. Banda de policía | 74. Francisco I. Madero |
| 9. Iglesia de San Diego | 31. Globo | 53. Familia pobre | 75. Zapatista |
| 10. Sor Juana Inés de la Cruz | 32. Dulcero | 54. Joven obrero | 76. Juan Pablo, nieto de Diego Rivera |
| 11. Raterillo | 33. Caramelero | 55. Charro dormido | |
| 12. Anciano dormido | 34. Manuel Gutiérrez Nájera | 56. Vendedor de fruta | |
| 13. Antonio López de Santa Anna | 35. Lucecita Díaz | 57. Juan Sánchez Azcona | |
| 14. Winfiel Scott | 36. Carmen Romero Rubio de Díaz | 58. Manuel Martínez | |
| 15. Agustín de Iturbide | 37. José Martí | 59. Autorretrato, niño de clase media | |
| 16. Pabellón Morisco | 38. Diego niño | 60. Vendedora de tortas compuestas | |
| 17. Anciana Viuda | 39. Frida Kahlo | 61. Ruth Rivera Marín | |
| 18. Pelado borracho | 40. La calavera catrina | 62. Rosa Rolanda de Covarrubias | |
| 19. Benito Juárez | 41. Ricardo Flores Magón | 63. Guadalupe Rivera Marín | |
| 20. Ignacio Manuel Altamirano | 42. José Guadalupe Posada | 64. Guadalupe Marín | |
| 21. Ignacio Ramírez | 43. Librado Rivera | 65. Vendedor de rehilos | |
| 22. Leandro Valle | 44. Gendarme | 66. General Francisco J. Mujica | |

Figura 42. Lista de personajes que plasmó Diego Rivera en el mural "Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central"





Importante legado es este mural para el arte mexicano, es sabido que Diego Rivera tenía un origen muy variado, pues tenía herencia española, judía, portuguesa, italiana, india, pero es la cultura mexicana la que él reconoció como suya, la que le daría la fuerza creadora, la que impulsaría su arte, la que respiraría y vería en lo más profundo de su ser en toda su extensión, en todas sus experiencias y cotidianidad. Además cabe mencionar que en el pensamiento de Diego Rivera fue naciendo una visión revolucionaria que involucraría ideales como los de justicia, igualdad, reconocimiento de la cultura ancestral y de los indígenas, ideas revolucionarias que estarían presentes en la forma de pensar del artista, pero también presentes en su obra muralista.

Rivera llegó a participar en revueltas y huelgas estudiantiles pues es en la Academia de San Carlos donde empiezan a surgir inquietudes políticas y sociales. Es en sus viajes a Europa es donde adquiere nuevas y diferentes experiencias, pero es en México nuevamente donde retomaría el sentir de una idea cultural nacional, lo que le llevaría a continuar expresando ideales de justicia, modernidad, igualdad y reconocimiento a la historia mexicana. Con la obra de Diego Rivera, el arte mexicano tendría un ejemplo más el cual hace referencia a la muerte, de forma simbólica y plástica. Este mural realizado por Diego Rivera, narra pasajes de la historia mexicana representándolos a la usanza de un domingo en la alameda, pues es en ella en donde se ven enlazados todo los sectores de la sociedad en donde tradicionalmente los domingos son días de paseo principalmente en el corazón de la ciudad que es la Alameda Central. En el mural *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*, están narrados importantes acontecimientos históricos y estos son los personajes que aparecen plasmados en él⁸⁷.

EL LADO IZQUIERDO DEL MURAL HACE REFERENCIA A PERSONAJES DE LA ÉPOCA COLONIAL Y EL SIGLO XIX. (fig. 43) (Listado)

Hernán Cortés: (1845-1547)

Luis de Velasco II: (1550-1564)

Juan de Zumárraga: (1468-1548)

Mariana Violante de Carvajal: (XX-XX)

Sor Juana Inés de la Cruz: (1651-1695)

Winfield Scott: (1786-1866)

Agustín de Iturbide: (1783-1824)

Antonio López de Santa Ana: (1794-1876)

Jesús Luján: (XX-XX)

José María Vigil: (1829-1909)

⁸⁷ Los personajes de este mural son retomados de los textos de "Diego Rivera: obra mural completa" y "Diego, Rivera. Raíces iconográficas: mural Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central". Si el lector está muy interesado sobre los personajes que aparecen en este mural y saber más acerca de sus biografías puede consultar estas fuentes bibliográficas en donde encontrara información más detallada.





Guillermo de Landa y Escandón: (1848-1927)

Los personajes de la banca: estos personajes son anónimos, posiblemente conservadores que añoraban el tiempo del imperio que tuvo Maximiliano, se puede notar que hay hombres que representan distintas clases sociales, pues cuatro de ellos tienen sombreros distintos, el primer anciano usa un bastón, el otro es un ladronzuelo, que tiene el brazo levantado para sacar algo del bolsillo de otro personaje, el siguiente se encuentra agachado con la cabeza entre sus manos y con los brazos recargados en sus rodillas vestido con una túnica ¿algún representante del clero?, no se sabe exactamente, a lado de este personaje se encuentra otro hombre que está dormido, que representa al vicio, el otro hombre sentado también permanece dormido con la cabeza agachada y luego el último personaje permanece descalzo con un periódico bajo el brazo a los que se les conocía como “papeleritos” y a los que ahora se les conoce como periodiqueros.

LOS PERSONAJES DE LA REFORMA Y DEL SEGUNDO IMPERIO. (fig. 44) (Listado)

Benito Juárez: (1806-1872)

Ignacio Manuel Altamirano: (1834-1893)

Ignacio Ramírez: (1818-XX)

Leandro Valle: (1833-1861)

Emperatriz Carlota: (1840-1927)

Maximiliano de Habsburgo: (1832-1876)

General Miguel Miramón: (1832-1867)

Francoise Achille Bazaine: (1811-1863)

General Mariano Escobedo: (1826-1902)

PERSONAJES DEL PORFIRIATO. (fig. 45) (Listado)

Joaquín de la Cantoya y Rico: (1829-XX)

Nicolás Zúñiga y Miranda: (1865-1925)

General Lobo Guerrero: (XX-XX)

Porfirio Díaz: (1815-1915)

LOS PERSONAJES DE LA REVOLUCIÓN MEXICANA. (FIG. 46) (Listado)

Gendarme, Revolucionario, una familia de campesinos indígenas, que son reprendidos por el gendarme o policía y un indígena que porta la vestimenta de un obrero: sobre estos personajes no hay mucha información, sobre todo acerca de lo que quiso expresar Diego Rivera con estos personajes, posiblemente es que los indígenas son menospreciados en la sociedad por ciertos sectores.

PERSONAJES DEL MÉXICO MODERNO. (fig. 47) (Listado)





Francisco J. Mujica: (1884-1954)

Estudiantes (Escuela de Tlalpan): los uniformes militares del siglo XX

Victoriano Huerta: (1850-1916)

Manuel Mondragón: (1859-1922)

Francisco I. Madero: (1873-1913)

Plutarco Elías Calles: (1877-1945)

Miguel Alemán: (1900- 1983)

Maximino Ávila Camacho: (1891-1945)

2.5.1.1 La Catrina

PERSONAJES CENTRALES DEL MURAL. (fig. 48) (Listado). En esta sección del mural, nos interesa la genealogía que hace Diego Rivera para él mismo partiendo de las influencias artísticas y temáticas de Posada, con la calaca garbancera, la muerte; personaje que se apropia Diego, que en su mural denomina la “Catrina”.

Diego Rivera (niño): Diego Rivera niño está vestido a la usanza de la clase social pudiente, su ropa es muy fina como la de los niños del siglo XIX que vestían muy elegantemente.

La Catrina (Calavera): Una de las tantas calacas y calaveras que realizó el grabador José Guadalupe Posada en la serie *Las Calaveras*, calaca que hacía referencia a las garbanceras, las calacas y calaveras que gráficamente representan a la muerte.

Frida Kahlo: (1907-1954) nace en la ciudad de México (Coyoacán), muere el 13 de julio de también en la ciudad de México, en su adolescencia tomo clases de modelado y dibujo y aprende la técnica del grabado, es en el año de 1926 que inicia las pinturas de sus autorretratos, le gustaba vestir la indumentaria de Tehuana, en el año de 1925 sufre un grave accidente, Frida contrajo matrimonio con Diego Rivera el 21 de agosto de 1929, era comúnmente verla portar ropa tradicional mexicana.

Ricardo Flores Magón: (1873- 1922) nace en Oaxaca, muere en Estados Unidos, el 20 de noviembre, pública sus desacuerdos en contra de Porfirio Díaz en el periódico *El Demócrata*, sus ideas eran liberales, tampoco concordaba con las ideas de Madero, publica un manifiesto revolucionario por el cual fue sentenciado a 20 años de prisión.

Librado Rivera: (1868-1932) nace el 17 de agosto en San Luis Potosí y muere el 1 de mayo en la ciudad de México, estudió en la Escuela Nacional de Maestros, fue opositor del porfirismo, dirigió el Partido





Liberal Mexicano, colaboró con *El Hijo del Ahuizote* y *Regeneración*, por sus ideas liberales fue perseguido y encarcelado.

José Guadalupe Posada: (1852-1913) nace el 2 de febrero y muere el 20 de enero, grabador e ilustrador, famoso por sus calacas y calaveras, es su vida y obra los que tienen gran influencia en Diego Rivera, trabajo por varios años en la imprenta de Vanegas Arroyo, su obra se calcula en más de quince mil o veinte mil grabados, Posada fu el gran ilustrador de la vida mexicana.

Hay otros personajes que aparecen en el mural, personajes que de alguna manera también son importantes pero resultan anónimos al no haber referencias sobre ellos. En síntesis estos son los personajes que aparecen en el mural de Diego Rivera, son 76 los personajes mencionados en diversas fuentes, hay otros personajes que aparecen en el mural que fueron familia de Diego y otros más de los cuales no hay suficientes referencias en la obra *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*, así se hace comprensible el discurso del pintor, reflejar y expresar un sentir con respecto al país (fig. 49) en el que ha crecido, y todos los sucesos que le han dado forma e identidad a México. Fue una extensa investigación la que realizó Rivera para la creación de este mural, pues involucrar a cada uno de los personajes históricos en una narración que Rivera articuló para referirse a la sociedad e historia mexicana. Ya la parte central del mural expresa más una idea de fantasía con respecto al pintarse como niño a lado de un personaje mítico como la muerte junto con un artista cuya obra le daría identidad plástica al arte

Por otra parte hay referencias que hablan sobre la influencia que recibió Diego Rivera del Grabador e ilustrador José Guadalupe Posada y de sus calacas y calaveras en su mural *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*:

La intención de Diego de crearse una genealogía artística a partir de Posada queda plasmada en el mural *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*: en el centro de esta obra, Rivera retrata a Posada de bastón y bombín, paseándose del brazo con su calavera Catrina, quien lleva de la mano a Diego, caracterizado como un niño con su vestido de domingo. Este conjunto es como un retrato de familia donde el grabador popular es el padre, la calavera de artesanía la madre y el muralista el hijo; como para enfatizar que se trata de un cuadro familiar.⁸⁸

Por lo que importante fue en su vida, la relación artística y personal, sentimental que tuvo con Frida Kahlo conocida por su arte surrealista, compartieron muchas experiencias en sus vidas, pero es hasta 1945 que ambos tuvieron serios problemas de salud, la salud de Diego Rivera se había deteriorado bastante para entonces.

⁸⁸ Rafael Barajas Durán, *op. cit.*, p. 32.





Rivera realiza cuatro intentos para pertenecer nuevamente al partido comunista las cuatro ocasiones es rechazado, pues los dirigentes no perdonaron nunca que el pintor realizara murales para los Estados Unidos país en conflicto con los países comunistas, incluso decide realizar un mural que es enviado a China para ganar nuevamente la simpatía comunista pero fue en vano, el mural fue enviado pero se desconoce que sucedió con él, incluso se ignora su destino final. Es en septiembre de 1955 que Rivera sufre un coagulo en la sangre y una flebitis que le paraliza el brazo derecho, le encomienda a su gran amigo Carlos Pellicer completar su gran colección de piezas de arte prehispánico.

La muerte lo encontró en su casa y estudio del terreno adquirido en el Anahuacalli, el 24 de noviembre de 1975. Sus murales son ciertamente una obra de belleza plástica inigualable, impregnada de gran simbolismo, es reconocido como uno de los grandes artistas contemporáneos, siendo Diego Rivera un genio de la pintura.

La importancia del mural de Diego Rivera, con respecto a sus personajes centrales y en relación con el tema de la muerte, es el personaje de la “Catrina” y la relación que tiene actualmente como símbolo representativo de la cultura mexicana desde lo ancestral hasta lo actual. A este personaje se le relaciona con la tradición del “Día de muertos”, en la delegación Xochimilco y la delegación Tláhuac de la Ciudad de México, también, se le ha llegado a relacionar con la leyenda de la “Llorona” en el sentido de que se le representa a ambas con el rostro de una calavera. El mural *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*, tendrá como referencias, la vida histórica de la nación en sus diferentes etapas, a la vez que la ideología del pintor manifiesta en su obra un arte para todos y monumental, con ideas ancestrales a la vez que modernas y de progreso. Pero eso no quiere decir que se haga de lado el personaje de la “Catrina” que le ha dado identidad a la cultura y tradiciones de México.⁸⁹

⁸⁹ En relación a la “Catrina” y la “Llorona” en Xochimilco. Leyenda nombrada patrimonio cultural de la humanidad en 1987 por la UNESCO. Embarcadero de Cuemanco, Delegación Xochimilco. Poblado de San Andrés Mixquic, Delegación Tláhuac. Secretaría de Cultura, Gobierno del Distrito Federal, 2015. Durante la tradición del día de muertos del 30 de octubre por la noche, se reciben a los difuntos niños, también se le conoce como la llegada de las ánimas, se habla sobre la tradición de las ofrendas, su origen y su significado y su sincretismo con la religión católica, en donde se hace mención al personaje de la “Catrina” y de la “Llorona”.



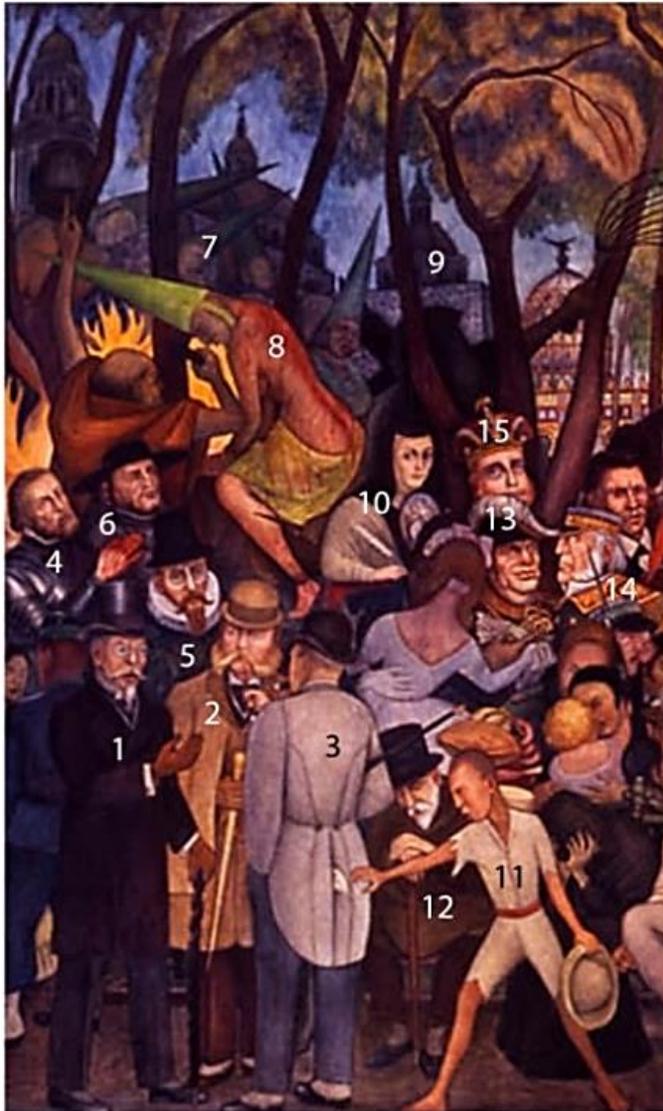
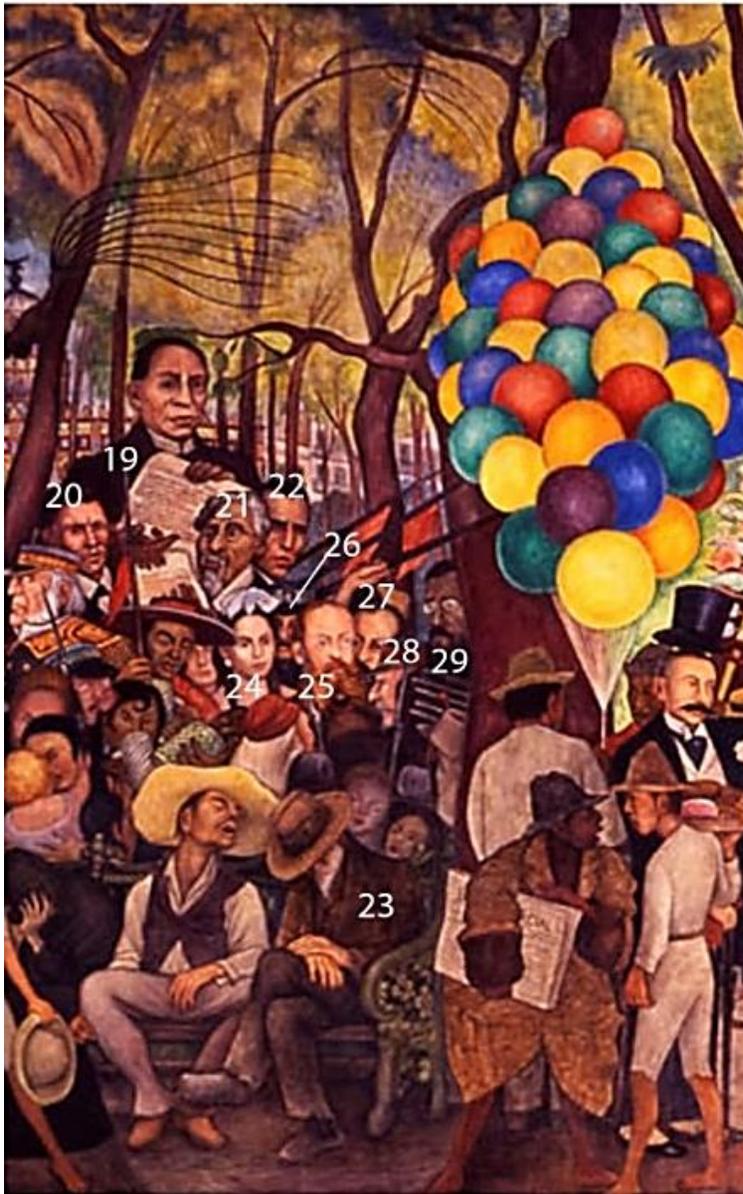


Figura 43. Personajes de la época colonial y siglo XIX.

Personajes:

1. José María Vigil y Robles
2. Guillermo W. de Landa y Escandón
3. Jesús Luján
4. Hernán Cortés
5. Luis de Velasco II
6. Fray Juan de Zumárraga
7. Quemadero Santa Inquisición
8. María Violante de Carvajal
9. Iglesia de San Diego
10. Sor Juana Inés de la Cruz
11. Raterillo
12. Anciano Dormido
13. Antonio López de Santa Anna
14. Winfield Scott
15. Agustín de Iturbide





Personajes:

- 19. Benito Juárez
- 20. Ignacio Manuel Altamirano
- 21. Ignacio Ramírez
- 22. Leandro Valle
- 23. Viejo exmilitar conservador
- 24. Emperatriz Carlota
- 25. Maximiliano de Habsburgo
- 26. General Mariano Rodríguez
- 27. General Miguel Miramón
- 28. Francois Achille Bazaine
- 29. General Mariano Escobedo

Figura 44. Personajes de la Reforma y del Segundo Imperio.



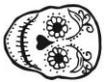


Figura 45. Personajes de la época del Porfiriato.

Personajes:

- 45. Joaquín de la Cantoya y Rico
- 46. La revoltosa chiutlahua
- 47. Nicolás Zuñiga y Miranda
- 48. Porfirio Díaz
- 49. <Alferez> Lobo Guerrero
- 50. Matrimonio Extranjero





Personajes:

- 51. Gendarme
- 52. Banda de policía
- 53. Familia pobre
- 54. Joven obrero
- 75. Zapatista

Figura 46. Personajes de la revolución mexicana.





Figura 47. Personajes de la época del México Moderno.

Personajes:

- 66. General Francisco J. Mujica
- 67. <Lic Izo> estudiante de leyes
- 68. Estudiantes de la Escuela de aspirantes de Tlalpán
- 69. General Victoriano Huerta
- 70. General Manuel Mondragón
- 71. Presidente de la República -¿Plutarco Elías Calles? ¿Miguel Alemán?
- 72. El hombre de los cientos de Millones
- 73. El México moderno
- 74. Francisco I. Madero
- 76. Juan Pablo Nieto de Diego Rivera.





Personajes:

38. Diego niño

39. Frida Kahlo

40. La calavera catrina

41. Ricardo Flores Magón

42. José Guadalupe Posada

43. Librado Rivera



Figura 48. Personajes centrales. Genealogía que se crea Diego Rivera a partir de la influencia artística de Posada y la calavera "Catrina".



Voy a contarles el corrido
de un mural en la Alameda
que pinto Diego Rivera
pa' retratar nuestra historia.

Armado con su pincel,
el maestro Rivera
nos compartió en esta obra
su pensamiento de izquierda [...]

El gran Diego Rivera,
nuestra gloria nacional
a los sesenta y un años
imaginó este mural [...]

Mi Alameda, señores,
es un teatro genial
donde hallaran el resumen
de la historia nacional [...]

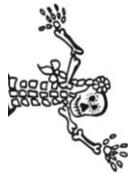
La alegría mexicana
y la fiesta nacional
con sus succulentos antojos
engalanan el mural [...]

Son personajes centrales
la calavera catrina
que con sus plumas y flores
se nos disfraza de rica.

De su brazo encontramos
al buen maestro Posada
azote inmisericorde
de la sociedad mexicana.



Figura 49. Fragmento de un domingo en la Alameda" por Ricardo Pérez Escamilla.





La importancia del mural de Diego Rivera y la relación de éste con la “Catrina” y “la Muerte” es que reafirma en un México moderno y multicultural la imagen de la muerte, su representación, la idea del inframundo como lugar de reposo de los muertos, pues plasmó en sus murales el día de muertos o de todos los santos, tradición que sigue muy presente y arraigada en nuestro país, ya sea en las ciudades o en provincia, principalmente en las comunidades indígenas. Por otra parte el sincretismo cultural de la cultura prehispánica y europea, hicieron que la idea de la muerte se transformara, pero que en esencia permaneciera su misticismo. Rivera retoma de Posada el tema de la muerte, tema que tiene una larga herencia cultural desde el México prehispánico. En el día de muertos, resurge la idea ancestral de la muerte, sigue estando presente, cuando los difuntos visitan sus ofrendas. Por otra parte en cuanto a la literatura también resurgen los mitos y leyendas que reafirman esta tradición, que hablan del “Inframundo”, la “Llorona”, La “Catrina”; la “Muerte”.



Figura 50. La “Llorona” de Xochimilco, Embarcadero de Cuemanco, Ciudad de México, 2014.



Figura 51. Escena de la representación de la “Llorona” de Xochimilco, Embarcadero de Cuemanco, Ciudad de México, 2014.





Figura 52. Escena de la "llorona cuando grita y se escucha su lamento, la "Llorona" de Xochimilco, Embarcadero de Cuemanco, Ciudad de México, 2014.

2.6 Conclusión

Histórica y culturalmente se pueden apreciar claros ejemplos del tema de la muerte en el arte mexicano, es en el arte prehispánico, en el arte de José Guadalupe Posada y también en el arte de Diego Rivera la notable influencia temática y gráfica de dicho tema.

El tema de la muerte ha estado arraigado al pensamiento mítico ancestral de las culturas prehispánicas, pensamiento que ha sido heredado y enriquecido con trascurso del tiempo y de la historia. Es en las tradiciones que culturalmente se puede apreciar cómo es una sociedad, cómo es un país.

La historia de México hace constar la evolución del arte y como se ha concebido desde la época prehispánica hasta la época moderna, los importantes manuscritos prehispánicos que son los códices, las ilustraciones de José Guadalupe Posada y la obra muralista de Diego Rivera, le dieron identidad al arte mexicano.

México al ser un país que tuvo grandes rebeliones e intervenciones extranjeras en su vida histórica y cultural, y que de alguna manera éstas se involucraron en el ambiente intelectual y artístico del país, ejemplos que se tienen son los del arte prehispánico, la obra de Posada y Rivera que le dan la identidad que su sociedad requería, y que por otro lado es muy particular la manera en cómo el pueblo mexicano concibe a la muerte, pues en ella está implícita la renovación de la existencia. No es la visión fatalista y triste de la muerte que tiene el mexicano en su imaginario, es una muerte alegre, mítica y ancestral sobre todo de gran respeto. Es Mictlantecuhтли, las calacas y calaveras populares así como la Catrina los que han tenido presencia significativa como tema de la muerte, en el arte mexicano en cada una de sus etapas históricas.

Por otra parte, estéticamente los rasgos que aportan tanto códices, con las deidades de la muerte, así como las calacas, calaveras y la "Catrina" son: la forma del cráneo como elemento fundamental para representar la muerte (símbolo), representado por una de las formas gráficas o figuras reconocibles en





todas las culturas y épocas como lo es el círculo, esta figura conforma el cráneo y las cuencas de los ojos. En los códices el uso de la línea es predominante, mientras que en las calacas y calaveras de Posada, la forma se comprende también mediante sombras y luces, también en sus grabados es notable el uso de la línea, como contorno y como ashurado. En el mural de Rivera donde aparece la “Catrina”, predomina también el uso del cráneo, como está representado el rostro de la “Catrina”, la “Muerte”, y que la vestimenta y el contexto que le dio, la han hecho representativa visualmente de nuestra cultura. Todas estas representaciones de la muerte, han sido ejemplos visuales que han predominado en el imaginario de nuestra sociedad, mientras que las imágenes en los códices son más complejas, las calacas y calaveras de Posada son más espontáneas, mientras que en el mural de Rivera la “Catrina” tiene una representación más figurativa, más realista.

El tema de la muerte ha tenido presencia en el arte mexicano como se ha mencionado anteriormente, éste lleva implícita de manera simbólica y natural un retorno o regreso de la vida, es el ciclo que mueve toda la existencia en el mundo en el que habitamos y que actualmente tiene presencia en las tradiciones mexicanas y por supuesto también en el ámbito intelectual y creativo de artistas y diseñadores, que hoy en día aún con todos los avances científicos y tecnológicos que ha tenido la humanidad, no se ha logrado descifrar y comprender el concepto de “muerte”.

Pero es en el arte y la ilustración en dónde podemos encontrar referencias hacia este tema y de alguna manera las posibilidades de continuar con la tradición artística de dichas referencias plásticas. Es en el arte prehispánico con el señor del inframundo así como con la Catrina, que es parte de la obra de Posada y Rivera, que se pueden encontrar los ejemplos hacia el tema de la muerte, de alguna manera se puede decir que la muerte se siente y se vive y que es muy complejo el tratar de definirla.





CAPÍTULO

Con el dolor de la mortal herida,
de un agravio de amor me lamentaba,
y por ver si la muerte se llegaba,
procuraba que fuese más crecida.

Sor Juana Inés De La Cruz (1651- 1695), Fragmento: “Con el dolor de la mortal herida” Poetiza de la Nueva España (México)

3





Capítulo 3

Proceso creativo de ilustración: dos propuestas gráficas

3.1 Introducción

En este capítulo se hace mención principalmente a la propuesta gráfica a realizar, dicha propuesta está basada en el mito de Popol Vuh en la parte en que los personajes principales (Los gemelos Hunapú e Ixbalanqué) hacen el viaje al inframundo así como también de la leyenda de La Llorona (considerada como patrimonio cultural).

Para realizar una ilustración debemos conocer de antemano el tipo y la finalidad que tenga ésta, para el proceso se tomó en cuenta los siguientes aspectos o cinco ejes que son los siguientes:

1. Eje temático conceptual: que está basado en un contenido y género, que tiene una finalidad, una función o intención, así como se realiza la pregunta de qué efecto se desea provocar con dicha ilustración.
2. Eje icónico: aquí se establece una relación de los niveles de iconicidad o representación con el dibujo o imagen a realizar para que estos en determinado momento nos lleven a un estilo.
3. Eje compositivo: en este eje se plantea las relaciones espaciales y el contexto para dicha ilustración.
4. Eje técnico y cromático/tonal: donde se puede establecer la línea, tono y color, así como las relaciones instrumento superficie (solución temática, así como la visualización de refuerzos semánticos y a la adjetivación.

Para la realización de esta propuesta gráfica es necesario hacer mención acerca del proceso de ilustración, de su origen y resultado para así dar cuenta de la propuesta final. La elaboración de la propuesta gráfica está basada en un proceso de ilustración tanto técnico como conceptual apoyando de alguna manera dicho proceso en los fundamentos teóricos que mencionamos en nuestro capítulo 1.

También respecto a los cuatro ejes mencionados, se establecen también la relación semántica, sintáctica y pragmática:

Semántica, que comprende el contenido o gramática visual o la descripción de los elementos, el contenido del texto escrito: mito de desarrolló en una novela gráfica, que tiene como tema la muerte y el inframundo de la cultura maya, donde se representan las deidades de la muerte, así como de los gemelos que participan en el juego de pelota, así como del mismo tema en la leyenda de la “Llorona”.





Sintáctica: que comprende los aspectos de significación, el mito del Popol Vuh, texto de la literatura universal, de carácter simbólico, donde el aspecto figura-fondo y mensaje manifiesto y latente, expresan la importancia, belleza y sabiduría del texto escrito, así como la relación del juego de pelota como elemento de carácter ritual iniciático, además de las fauces de la serpiente, como entrada al inframundo y la relación de estos elementos con fuerzas complementarias como lo es el inicio y el final de un ciclo, como referencia a la existencia universal. Del mismo modo se toma en cuenta el trasfondo del texto de la leyenda figura-fondo y mensaje manifiesto y latente.

Pragmática: El realizar una novela gráfica en donde se pueden conjuntar la parte narrativa de la literatura como lo es el mito con el arte de la ilustración para darle un nuevo enfoque a la historia con un público que cada vez es más conocedor de este género de la novela gráfica, así como de la leyenda con un libro de bolsillo que esté al alcance de un mayor público.

Por otro lado es importante mencionar como abordar la lectura de nuestro texto literario:

Lectura selecta (nuestro texto a ilustrar), decodificación del texto lo que corresponde a: literatura más lectura más intención, por lo que es necesario: estar en guardia ante los prejuicios, ante la lectura tema, detenerse y profundizar y confiar en la ficción. Con lo que respecta a nuestro texto literario este puede ser: mitología que enaltece la divinidad, lo fantástico es lo sagrado, cuento popular en donde lo relevante es lo ordinario y en donde lo cotidiano es protagónico, las leyendas parte mitología y cuento popular con la interpretación personal. Las fábulas que tienen una enseñanza oculta, una moraleja pues los animales son humanizados. Pues bien entonces nuestros textos literarios (tanto el mito, como la leyenda) con respecto a los puntos anteriores quiere decir que debemos estar libres de prejuicios y confiar en la ficción para darles vida a dichas historias.

3.2 Soportes, género editorial y la narrativa entre imagen y texto

La rama que es el diseño editorial, ésta encarga de la planeación y desarrollo de diferentes publicaciones impresas, como los son libros, revistas, periódicos, etc. en el diseño editorial se busca si así es requerido lograr una unidad armónica entre texto e imagen, agregando además un valor estético a la publicación, el soporte de las diferentes publicaciones es el papel, pero este tiene una gama de posibilidades desde el gramaje, hasta su tono (blanco, beige), textura y apariencia, entre otros aspectos; la elección adecuada del papel realza y destaca los diseñado e impreso en él, ya sea en blancos y negros, en escala de grises o a todo color.

Como se mencionó anteriormente la relación que hay en la narrativa entre imagen y texto dependerá en parte de la publicación de la que se trate, en el género editorial domina preponderantemente el texto escrito, el texto de lectura domina toda la disposición de los diseños, como lo son algunos libros, periódicos, revistas ya sean análogos o digitales, pues el texto escrito para la continua lectura es





dominante. Pero por otra parte dentro del género editorial se ha revolucionado en otro tipo de publicaciones, en donde la relación texto imagen se hace mucho más compleja, como lo son los libros ilustrados y la novela gráfica. Por otra parte para realizar un producto de diseño, es necesario conocer qué tipo de producto o mensaje se va a dirigir y realizar y para quien es ese producto, con lo que respecta a la novela gráfica: el usuario o lector que gusta de este género es un público adulto, pero al mismo tiempo sucede que la novela gráfica y comic están en un proceso de evolución y de confirmarse como favorito de cierto público, es cierto que también el público que lo adquiere se está ampliando. Se han dado casos y se seguirán dando que un público muchos más joven se haga fan a la novela gráfica y que al mismo tiempo se haga coleccionador de ellas. Aunque el público se hace más joven en edad, su criterio es amplio pues los temas que llega a tocarla novela gráfica son fuertes y crudos y hasta violentos.

Y por otro lado, el libro de bolsillo referente a su público es, usuario lector, público de jóvenes; aficionados a determinados géneros literarios; (leyendas poesía). Edad 17 años en adelante. El producto es un libro de bolsillo que se comercializa con un formato manejable y con un precio considerable (accesible) pues admite cualquier tipo de género, tema, materia o información, despierta curiosidad y ha facilitado el acceso a determinadas obras al público en ediciones de alto costo. (Ejemplo de libros de bolsillo Editorial Aguilar).

En relación sobre la preferencia por los libros de bolsillo, partidarios de la opción de ‘pagar un poco más’ por un volumen bien editado”, teniendo en cuenta que la buena edición no es sólo la tapa dura, sino el papel, la composición del texto y las ilustraciones, entre otros elementos. No existe una definición precisa y de valor universal del “libro de bolsillo” pero cabe señalar alguna de sus características: Uno de los pilares básicos de la edición de bolsillo es el ser más accesible, económicamente hablando; sin embargo, se trata de algo más que lectura a buen precio. Por otro lado, en el pequeño libro de bolsillo cabe de todo, o casi de todo.

3.2.1 La novela gráfica como soporte editorial para mito;

La “Novela gráfica” es un término controvertido, que puede referirse tanto a un formato de publicación como a un tipo moderno de historieta surgida a finales del siglo pasado. En su sentido más estricto, puede definirse por los siguientes rasgos:

Formato de libro, un único autor y más raramente un grupo de ellos, una única historia, extensa y con tendencia a la violencia y pretensiones temáticas de la literatura, con recurso al subjetivismo autobiográfico, diferentes tiempos narrativos, etc., y es destinada en parte a un público maduro o de amplio criterio. La novela gráfica es la evolución de un género como lo es el cómic. La naturaleza del formato de viñeta, destinaba y en ocasiones condicionaba la mayoría de las historias a un público juvenil, sin más aspiraciones que entretenerse. Sin embargo, escritores con inquietudes creativas vislumbraron





las ilimitadas posibilidades estilísticas, espaciales y visuales que ofrecía el formato, y comenzaron a crear otro tipo de contenido. Y empezaron a forjar el término novela gráfica.

Es así que ésta se distingue del cómic en distintos aspectos. La novela gráfica, al igual que una novela literaria tiene una historia con un principio y un fin, a diferencia de las largas y secuenciadas historias del cómic. El tamaño de los tomos no tiene límite de páginas, pues puede ser tan grande como la historia lo requiera. Pero lo más sobresaliente son las temáticas.

Muertes violentas, crisis sociales y económicas y políticas a nivel mundial, catástrofes nucleares, guerras mundiales (Maus), los conflictos en Oriente Medio (Persépolis), también hay temáticas de tragedias, de decadencia humana, algunas resaltan la temática de dioses y divinidades, lo sobrenatural y así de variados son los temas que abarca el género.

Gracias a la seriedad en el tratamiento de los guiones, aunado a sus propuestas visuales, la novela gráfica ya cuenta con reconocimiento no sólo del público, sino también de distintas publicaciones o concediéndole destacados reconocimientos.

Por ejemplo Watchmen, escrito por Alan Moore está considerada dentro de las 100 mejores novelas de todos los tiempos según la revista TIME. Otro destacado ejemplo es Maus, la recreación que Art Spiegelman hace sobre la huida de su padre de los campos de concentración nazis, que le valió obtener un premio Pulitzer. En México la novela gráfica tiene también ejemplos de lo que en este género se ha realizado, Tony Sandoval, Bernardo Fernández (Bef), Edgar Clement, Patricio Betteo, Rius, Jis, entre otros.

Por lo pronto, la novela gráfica ha dado espacio a los relatos autobiográficos, los tratamientos documentales y la experimentación autorreferencial: se ha ocupado de reflexionar sobre su lenguaje con sus propias herramientas. Es, literalmente, una zona de riesgo. Investigador del tema y profesor de la UNAM, Andrés Alba comenta: “Hay una diferencia entre un texto ilustrado y una narrativa gráfica. En la primera, una ilustración es un pasaje que complementa un punto de vista literario; en la segunda la imagen y la voz literaria deben estar integrados. Texto e imagen se resignifican mutuamente”⁹⁰

La novela gráfica atrae y llama mucho la atención de los lectores, primeramente por las temáticas de la historia y por la estética y estilo que tienen sus ilustraciones, es entonces que sigue aún en formación y reafirmandose como un género importante tanto en la literatura como en lo visual.

Por otra parte al cómic (termino anglosajón) se le denomina también tebeo o historieta, el primer término es muy usado en España, a la historieta se le define como una serie de dibujos que constituyen un relato de diversa índole, puede incluir texto escrito o no incluirlo, mientras que la novela gráfica se le

⁹⁰ Christian Gómez (2014). “La Novela Gráfica”. <http://www.revistacodigo.com/los-artistas-de-la-novela-grafica-en-mexico/>





conoce como el comic literario. Todos los elementos que conforman el lenguaje del cómic se han ido dando con el paso del tiempo. El comic es un medio, es un lenguaje, es un medio de comunicación de masas. Por lo que la novela gráfica se dio a conocer como un medio de comunicación para un público variado y diverso desde el infantil hasta el joven y adulto. Posteriormente este medio se fue haciendo popular entre un público adulto y de amplio criterio. Se dice que la novela gráfica se da como un movimiento artístico dentro del comic y su legitimación como expresión artística y cultural. Lo que hace complejo el término de novela gráfica es que en ella se comprenden diferentes lenguajes, el de la imagen que es la ilustración, de la caricatura, de la pintura, el de temporalidad el de la literatura y de la narrativa así como el de la poesía, y el de la imagen y temporalidad juntos que sería el del cine y el del teatro.

Entre las características generales del comic se pueden encontrar las siguientes:

Componentes del relato: encontramos los personajes, el espacio, la realización de la página, el tiempo o temporalidad, la página es el primer nivel de lectura, luego se da el de la viñeta y después al texto escrito. Los temas de la novela gráfica como se mencionó anteriormente son complejos, son temas históricos, periodísticos, personales como autobiográficos y el de las adaptaciones de narraciones literarias. La novela gráfica comprende las siguientes unidades significativas: Formato, estructura de la novela gráfica, propuesta de color o tonal, estilo del artista, posteriormente las viñetas, la representación del espacio y del tiempo, así como elementos que comprenden la viñeta: globos, ruidos, ángulos, iluminación y en cuanto a los personaje su forma de vestir y expresarse.

Como elementos importantes en el cómic (aspectos generales) encontramos el globo (también se le conoce con el nombre de ballon y las didascalias que tienen como función integrar el texto escrito, sus formas pueden ser variadas desde ovaladas, hasta de formas más elaboradas. La viñeta comprende el espacio o lugar donde se representa algo imaginado, la transición de viñeta a viñeta puede ser por medio de una acción o de un tema. Hay un amplio debate con respecto al tema del cómic y sus diferentes denominaciones, lo que si es que también se le conoce como arte secuencial, puesto que comprende lenguajes diversos y complejos como lo son: el arte de la narrativa de la palabra escrita, el de la fotografía, el del cine, el del teatro, el de la música y de la pintura. Los elementos que comprenden la novela gráfica son: los recursos pictóricos, la profundidad y la perspectiva; de la fotografía: el encuadre o ángulos (puntos de vista); el del teatro el uso de la palabra y la gestualidad; del cine: el movimiento y signos de movimiento, movimientos de cámara, escenas etc.; el de la música con el ritmo y el de la gráfica: con la construcción de la página, del texto escrito, de la imagen, de la viñeta etc.

3.2.2 El libro de bolsillo como soporte editorial para leyendas

En cuanto al libro de bolsillo, este se comercializa a través de un formato manejable y con un precio considerable (accesible), ya que admite cualquier tipo de género, tema, materia o información, despierta curiosidad y ha facilitado el acceso a determinadas obras al público en ediciones de alto costo. Uno de





Los pilares básicos de la edición de bolsillo es el ser más accesible, económicamente hablando; sin embargo, se trata de algo más que lectura a buen precio. Por otro lado, en el pequeño libro de bolsillo cabe de todo, o casi de todo.

Por lo que este tipo de libro facilita la elaboración de una propuesta que tenga como contenido un texto literario, en particular: una leyenda, la de La Llorona.

En cuanto al trabajo reflexivo en torno al tema, surge la posibilidad del rescate de la leyenda y del mito (nuestros textos literarios a ilustrar) tiene una idea relacionada con la muerte como una de sus ideas principales. Con lo que respecta a la industria editorial es viable encontrar las temáticas en torno a las leyendas y los mitos. Estos son unos ejemplos de editoriales que publican temas acerca de mitos y leyendas, colecciones: Editores Mexicanos Unidos, Selector, El gato de Hojalata, Fondo de Cultura Económica, Trillas, entre otras.

3.3 Análisis iconográfico de las referencias históricas, culturales y artísticas (gráficas) del tema de la muerte: Miclantecuhtli, Yum Kimil, calaveras y calacas (calaca garbancera) y la Catrina, para el desarrollo de las propuestas gráficas.

Referencias visuales:

Origen: Lám. Del códice Borgia: Deidad Miclantecuhtli, Señor de la muerte o del inframundo en la cultura mixteca y del valle de México. (fig. 53)



Figura 53. Códice Borgia: Deidad Miclantecuhtli, Señor de la muerte o del inframundo en la cultura mixteca y del valle de México.





1. *Elementos de diseño:* En relación a las categorías estéticas: espíritu (unidad y sublime). En cuanto a la composición, las deidades como elementos principales se encuentran ubicadas al centro del formato, la cuenta de los días y de los meses están rodeando a las deidades, hay simetría y armonía en la imagen. En cuanto a la lectura de la imagen esta es compleja pues una persona de hoy en día no sabría por dónde comenzar la lectura de la imagen ni cuál es su sentido, pero el hombre prehispánico tuvo una forma de leer sus imágenes y el sentido que le dio a éstas. La técnica fue pintar a mano esta representación con pinturas realizadas a base de resinas, naturales o animales, en el color, predominan los rojos, los verdes y los amarillos, hay una relación del color armónica pues los tres son colores primarios, y el rojo con el verde son complementarios. La imagen está finamente pintada y delicadamente delineada. La función pragmática fue la de representar importantes deidades y conservar de manera gráfica la cuenta del calendario ritual.
2. *Análisis preiconográfico o registro visual* (Umberto Eco y María Acaso) aspectos denotativos, descripción. Mensaje manifiesto: En esta lám. Aparecen dos deidades, la de la derecha (posiblemente Quetzalcóatl o Ehecatl), la deidad de la izquierda es Mictlantecuhtli, señor del inframundo, deidades altamente ataviadas, en la parte superior e inferior de las deidades aparecen círculos en rojo, y a la derecha e izquierda aparecen representaciones de los meses en el calendario ritual prehispánico.
3. *Análisis iconográfico registro visual* (Umberto Eco y María Acaso) aspectos connotativos. Mensaje latente: En esta imagen se representan dos deidades importantes en el panteón de las culturas de Mesoamérica del valle de México. Estas deidades representan la dualidad de la vida-muerte. Esta lámina proviene de un calendario ritual de 240 días, en donde se encuentran representados cada uno de los meses. Esta lámina está cargada de gran simbolismo y de gran complejidad.

Origen: Lám. Del código Dresde de la cultura maya, Yum Kimil, Ah Puch o Hun Camé, Señor del inframundo y de la muerte. (fig. 54)

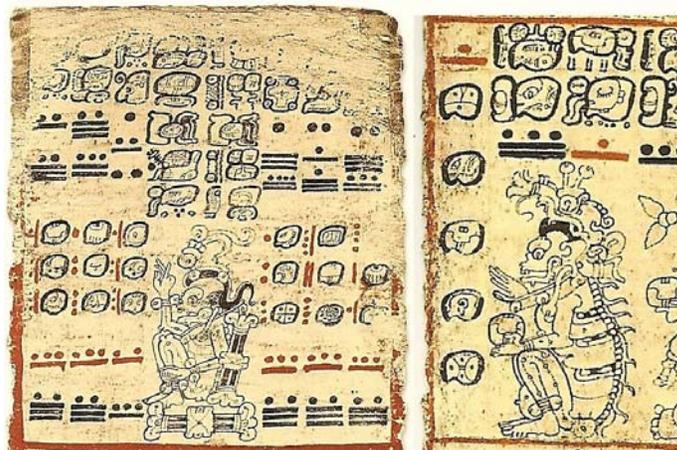


Figura 54. Código Dresde: Deidad Yum Kimil, Dios A, Señor de la muerte o del inframundo en la cultura maya.





1. *Elementos de diseño*: En relación a las categorías estéticas: (unidad y sublime). Esta representación hay equilibrio y armonía, entre los jeroglíficos y las deidades, esta representación se encuentra trazada a línea y los numerales y glifos aparecen en negro y rojo, estos tonos son los que predominan en la imagen, pero hay otras láminas, en donde el uso del color es más elaborado destacando la importancia de algunas deidades con tonos azules verdosos, terracotas y amarillos. La imagen se encuentra trazada de perfil, el trazo de la línea parece más libre no tan rígido. La función pragmática de esta imagen está ligada al almanaque astrológico que es este códice, teniendo al señor del inframundo como una de las deidades principales.
2. *Análisis preiconográfico o registro visual* (Umberto Eco y María Acaso) aspectos denotativos, descripción. Mensaje manifiesto: En esta lám. Del códice Dresde se encuentra representada una de las deidades importantes del panteón maya que es Yum Kimil, señor del inframundo, aparece representado de perfil, en cuclillas, donde se puede notar que tiene un gran tocado en su cabeza, así como elementos repetidos y consecutivos (círculos) en su espalda, así como una serie de puntos en su cuerpo, un gran ojo y boca.
3. *Análisis iconográfico o registro visual* (Umberto Eco y María Acaso) aspectos connotativos. Mensaje, latente: Esta lámina está cargada de gran complejidad ya que este códice se considera un importante almanaque prehispánico, ya que en él se encuentran datos astronómicos de los cuales destacan los ciclos de la luna y de venus, así como de eclipses. Esta deidad tiene la característica de tener esos cortes en su cuerpo, así como la espina dorsal que se nota en su espalda, así como la órbita del ojo y la boca descarnados. Contiene glifos y numerales que corresponden al calendario de 260 días, este códice señala aspectos como el de la agricultura, cacería, el periodo de lluvias en el caso de esta lámina el aspecto que connota esta deidad es negativo pues se le relaciona con el periodo de secas.

Origen: Lám. Del códice Laúd, Deidad Mictlantecuhtli, Señor del inframundo y de la muerte. (fig. 55)

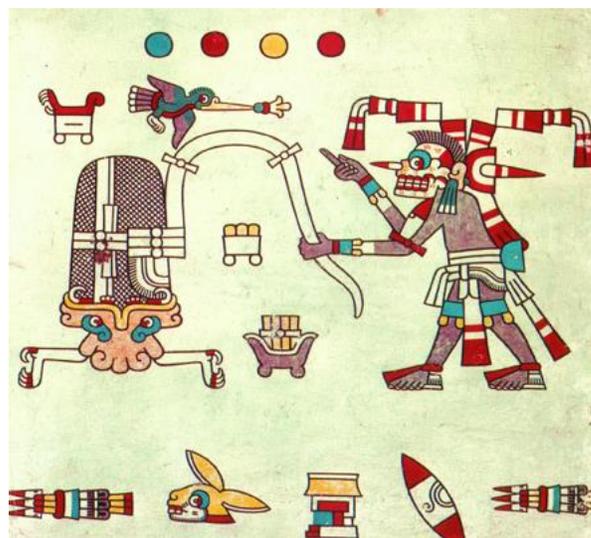


Figura 55. Códice Laúd, conocido como el Códice de la muerte. Deidad Mictlantecuhtli.





1. *Elementos del diseño:* En relación a las categorías estéticas (unidad y sublime) en esta lámina hay equilibrio entre las figuras representadas, se puede notar una simetría entre lado derecho e izquierdo, hay un uso muy bien realizado de la línea, del contorno de cada una de las figuras, así como del uso del color: rojo, amarillo, un tono pardo (gris, café) y un azul verdoso. También hay elementos huecos o vacíos que denotan la ausencia de color. La aplicación de esos colores son planos y uniformes.
2. *Análisis preiconográfico o registro visual* (Umberto Eco y María Acaso) aspectos denotativos, en este códice está representada la deidad de Mictlantecuhtli, en una lámina del manuscrito que es conocido como el “códice de la muerte”. Esta deidad aparece con el rostro cadavérico, pero el resto de su cuerpo no representa signos de estar muerto, su cuerpo es como el de un hombre vivo (comparado con la imagen del códice Dresde, donde la deidad de la muerte aparece totalmente esquelética). El color de la piel de Mictlantecuhtli es el mismo que en parte tiene lo que son las fauces de la tierra.
3. *Análisis iconográfico o registro visual* (Umberto Eco y María Acaso) aspectos connotativos. Al igual que la figura anterior, esta lámina está cargada de una gran complejidad, este códice también se considera un almanaque, en donde gran parte de su contenido está representada la deidad de la muerte: Mictlantecuhtli. En esta escena aparecen los signos de conejo animal relacionado al monte, pedernal y casa, así como una vasija en el centro de la imagen, que se puede considerar como una ofrenda.

Origen: La calaca o calavera garbancera, grabado de Posada, donde realiza una crítica social. (fig. 56)



Figura 56. Calaca garbancera, realizada por Posada.





1. *Elementos de diseño:* En relación a las categorías estéticas: Espíritu, cómico (ironía, risa, alegría). La composición está dirigida al centro del formato, donde el personaje de la calaca ocupa casi todo el formato. Esta ilustración está realizada en (litografía) grabado en planchas de metal. La tinta está en tono negro, sobre papel de algodón. El trazo que se realizó sobre la plancha de metal es meticuloso y muy detallado, en cuanto a la función pragmática, esta ilustración tuvo la función de una crítica social, hacia la sociedad, pueblo y gobierno.
2. *Análisis preiconográfico o registro visual* (Umberto Eco y María Acaso) aspectos denotativos, descripción. Mensaje manifiesto: En este grabado está representado un cráneo, al que se le nota una sonrisa, se observan parte del cuello de los hombros que son huesos (esqueleto) la calaca lleva puesto un sombrero adornado de plumas y flores
3. *Análisis iconográfico o registro visual* (Umberto Eco y María Acaso) aspectos connotativos. Mensaje, latente: En esta ilustración Posada hace una crítica social a su época alrededor de 1888 en adelante donde ya domina la técnica del grabado. Al autor le toca vivir toda una serie de revueltas e intervenciones políticas, entonces con sus grabados hace una crítica social a la injusticia, a la pobreza y a la desigualdad. Posada criticó mucho el porfirismo. Ocurrían muchas muertes y asesinatos por las revueltas, así que realizó una serie de grabados donde usó esqueletos para dichas críticas, luego se empezaron a hacer populares estas calacas, esta calavera garbancera la realizó para exponer y criticar a las mujeres que acompañaban a sus patronas o amas, y se les llamaba garbanceras porque preferían vestir como las extranjeras y comer los platillos extranjeros a los nacionales.

Origen: La catrina, realizada por Rivera, en donde el artista retoma las calacas de Posada sobre todo la “garbancera” para darle un nuevo sentido a la “muerte”. (fig. 57)



Figura 57. La Catrina, realizada por Diego Rivera y que es referencia en las tradiciones del Día de Muertos en México.





1. *Elementos de diseño:* En relación a las categorías estéticas: En relación a las categorías estéticas: Naturaleza, bello, (elegante, gracia). En cuanto al mural en general el artista representó tres épocas importantes de la vida nacional, la colonia, las leyes de reforma y el México moderno, la lectura de la imagen corresponde a cada una de las épocas representadas. Por otra parte la “muerte” o Catrina está ubicada en el centro del formato donde el autor la destaca y le da importancia, además el uso del color es armonioso, es cálido y la luz va dirigida a este personaje central que es la Catrina la cual se destaca por los tonos claros de su vestido. Como función pragmática la representación de la muerte como Catrina fue para reafirmar una herencia cultural y artística en el autor.
2. *Análisis preiconográfico o registro visual* (Umberto Eco y María Acaso) aspectos denotativos, descripción. Mensaje manifiesto: Rivera realizó esta pintura donde representa a un esqueleto vestido con finas ropas y sombrero, lleva un adorno de plumas y su sombrero es elegante el cual luce flores y también plumas, el vestido está en tonos claros.
3. *Análisis iconográfico o registro visual* (Umberto Eco y María Acaso) aspectos connotativos. Mensaje, latente: La Catrina como la llamó Rivera, representa a la muerte, elegante, fina y alegre, el autor realiza una genealogía a partir de esta representación de la Catrina como una herencia cultural prehispánica y artística como herencia al legado artístico de Posada. Esta calaca refleja con su atuendo a un México moderno pero que también tiene presente su herencia prehispánica al llevar en su cuello un adorno de plumas, este adorno es una serpiente de plumas que hacen referencia a las deidades de Mictlantecuhtli y Quetzalcóatl, la dualidad vida-muerte.





PROPUESTA GRÁFICA

¿Es que en verdad se vive aquí en la tierra?
¡No para siempre aquí!
Un momento en la tierra,
si es de jade se hace astillas,
si es de oro se destruye,
si es plumaje de ketzalli se rasga,
¡No para siempre aquí!
Un momento en la tierra.

Nezahualcóyotl, Poema: "Pensamiento", Poeta Azteca





3.4 Ilustración de texto literario, propuesta gráfica 1: Mito del Popol Vuh, Xibalbá: viaje al inframundo

El mito del Popol Vuh es una historia sagrada de la cultura maya, la cual es considerada de gran valor histórico y cultural, parte de esta narración hace referencia a un viaje al inframundo, dónde los Señores que reinan ese lugar son los señores de la muerte, ellos son los que se encargan de llevar las enfermedades a las personas y cuando se encuentran reposando en su recinto están atentos a lo que sucede arriba sobre todo cuando escuchan que alguien está jugando al juego de pelota. Este mito que es la primer propuesta grafica a ilustrar se basa en lo que sucede en el inframundo en el lugar de los muertos, los señores del inframundo llevan la muerte y las enfermedades a los humanos, ellos tienen un aspecto desagradable y como se describe en la referencia s visuales el señor maya de la muerte, representa a la muerte pero no está muerto. En cuanto al *aspecto filosófico* de este mito se encontró lo siguiente:

Parte importante en este mito del Popol Vuh, sobre el viaje al inframundo son: el juego de pelota y su relación con la greca escalonada, hay áreas arqueológicas mayas en México, como en la ciudad de Tajín, de la cultura totonaca, en donde la forma que delimita la cancha del juego de pelota se le relaciona con el símbolo de la “T” o con el símbolo de la “Cruz”; a este símbolo se le relaciona con lo terreno y lo celeste. Además al juego de pelota se le relaciona con la serpiente, con lo divino: inframundo y supramundo y lo terrenal. El juego de pelota tenía la característica de ser un ritual iniciático de índole chamánico, pues en este juego se representa la muerte y el renacimiento. También se considera que las fauces de la serpiente está relacionada con una cueva, a lo que se le denominaría: la entrada del inframundo, esta cueva conecta con el mundo exterior e interior.

En el juego de pelota, en lo que es el centro del mismo, al verse llevado a cabo el juego, es como si los astros hicieran sus movimientos celestes, de ir y venir; la noche y el día, a la vez que el anillo del juego de pelota está también representado por una serpiente y que simbólicamente cuando la pelota pasa por el aro es que la Tierra se comía al Sol (como en un eclipse), el aro también representa la entrada la inframundo.

Características de juego de pelota, este juego tiene su origen en Mesoamérica y las culturas que se desarrollaron en ella dieron cabida a este juego-ritual ancestral, el juego de pelota está ligado al aspecto filosófico del mito, ya que en primer lugar este juego tenía un carácter ritual y de iniciación. Se jugaba con una pelota de hule, la importancia de este juego era cuando se celebraba en ceremonias religiosas, como en el juego de “ulama” que se practica en zonas o comunidades del estado de Sinaloa, es importante mencionar que en el juego de pelota, ésta representaba a los astros y su movimiento por la bóveda celeste, sobre todo del sol, de la luna y de venus, ya que los ciclos de estos astros están representados en los almanaques o códices prehispánicos. En la práctica del juego, éstos tendrían que





golpear la pelota con las caderas, codos y rodillas, también se cree que se podían utilizar los antebrazos, también se cree que una de las finalidades del juego de pelota era el sacrificio. La vestimenta para el juego de pelota incluía un tocado, una especie de guantes o protectores para los brazos, así como un taparrabos o especie de falda en donde a veces se incluía unos protectores para la cadera realizados de cuero, también se menciona que en algunos casos se incluía rodilleras a manera de protección y en diversos estados o regiones del país como Estado de México, Veracruz y Chiapas por mencionar algunos ejemplos, tuvieron ciudades como Tajín, Teotihuacán, y Bonampak se encuentran recintos en donde se practicó el juego de pelota, como ejemplo en el texto del Popol Vuh se relaciona al juego de pelota con el sacrificio humano. El simbolismo del juego de pelota se le relaciona con la guerra, el sacrificio y la astronomía, por lo que en este mito el juego de pelota resulta ser una transición entre la vida y la muerte.

3.4.1 Abordaje para el proceso de ilustración de texto; literario; texto o contenido escrito, autor o biografía misma y título

Para el abordaje de este texto escrito, se toma en cuenta al autor, la biografía del autor y el texto mismo, así como cuestiones históricas que hablen de ellos. En el caso de este mito se desconoce que haya tenido un autor por lo tanto se tomó en cuenta al texto escrito para tenerlo como referencia y base para desarrollar la propuesta gráfica, esta narración consta de cuatro partes: la primera tiene nueve capítulos, la segunda consta de catorce capítulos, la tercera consta de nueve capítulos y la cuarta tiene diez capítulos. La parte en donde se hace mención al inframundo y a los señores que reinan este lugar son del capítulo ocho al catorce de la segunda parte. Después de que se sabe de qué manera se aborda el texto (parte que se describe posteriormente) escrito comienza un tratamiento que se la da al mismo para su análisis, este tratamiento consta de un guión literario, de un guión técnico, para desarrollar un story board y a partir de esto empezar a desarrollar el boceto para la novela gráfica. También del tratamiento literario que se le va dando al texto escrito, se obtienen personajes, lugares, se detallan sucesos, hechos, circunstancias, además de cómo es la personalidad o características psicológicas de cada personaje. Ilustrar entre lo literal y lo paralelo quiere decir, que se puede ilustrar teniendo referentes de la realidad misma a la vez que lo paralelo nos permite imaginar personajes de otras épocas, de otros mundos, de otros tiempos. En las propuestas gráficas se recrean personajes de distintas épocas y de otros lugares, así como los sucesos a los cuales se enfrentan dichos personajes. Estas dos propuestas dan cuenta de una interpretación acerca del tema de la muerte como mensaje latente, como tema sutil, sugerente, la idea la muerte escondida pero siempre presente, en ambos relatos, pues hay que confiar en la ficción. (fig. 58)

Cabe mencionar que para la elaboración de una novela gráfica es necesario tomar en cuenta elementos del lenguaje fílmico: un elemento principal para el lenguaje fílmico es el movimiento, ya sean estos continuos o repetidos, los diálogos y el tiempo: que comprenden el texto escrito o verbal, que implica un ritmo de lectura; las didascalias: diálogos y globos, que también impregnan ritmo a la lectura, tanto





al texto escrito como el de la imagen,; la temporalidad, pues este aspecto de da en ambos aspectos del texto

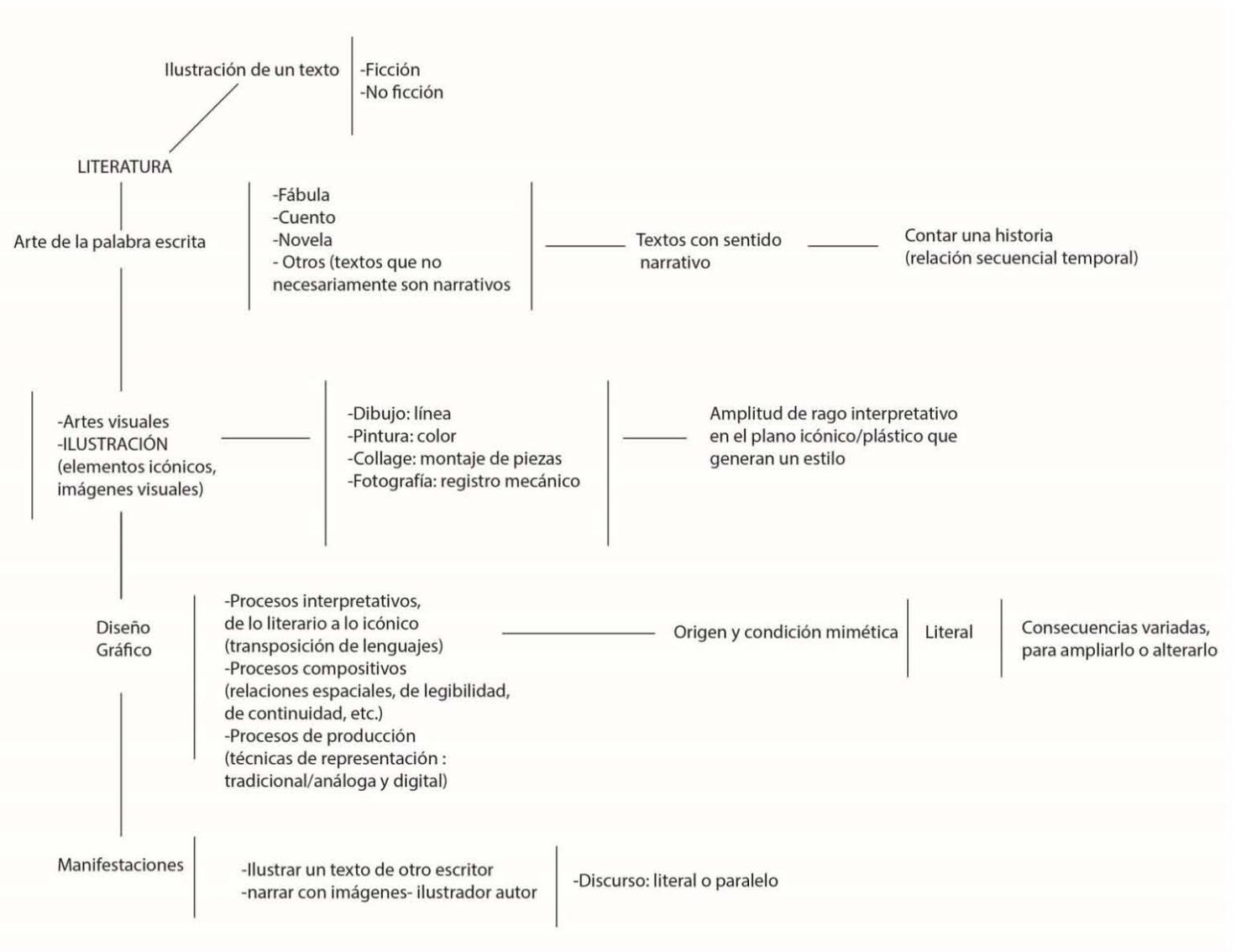


Figura 58. Ficha técnica sobre la ilustración de textos escritos.





escrito y de la imagen y de la alternancia entre ambos; la escena: representa la distinción entre el tiempo representado y el tiempo relatado; los encuadres que tratan de representar el ritmo de una sucesión de escenas para lograr una intención determinada.

También como arte del lenguaje cinematográfico se pueden mencionar los siguientes: el cambio de lugar y de ángulo, de encuadre, de tiempo tanto pasado como futuro y de acciones paralelas que se van dando dentro de la historia o relato. Cabe mencionar que la escena o una secuencia de ellas se componen de planos y encuadres a manera de modificar el tiempo y el espacio, haciendo uso de la perspectiva, como en el dibujo o la pintura o la fotografía. El tiempo y el espacio se refuerzan por medio del movimiento o ritmo ya sea que la imagen este sin movimiento, fija o estática o con movimiento o en una secuencia. El léxico cinematográfico toma elementos del léxico fotográfico como lo son: la angulación, la profundidad de campo, la inclinación y la iluminación.

El movimiento es un elemento fundamental del lenguaje cinematográfico, ya sea como movimiento interno, cuando algo se mueve dentro de la propia escena y el movimiento externo como en la secuencia de imágenes. Por otro lado el ritmo es un elemento asociado al movimiento y el espacio, aspecto que debe adecuarse al contenido de la escena. Por otra parte en el cine se da la imagen sonora, pues este elemento complementa e integra la imagen visual, como algo estético y de expresión artística. Además los diálogos se consideran elementos importantes del guion cinematográfico, pues estos están ligados a la acción de los personajes y de las escenas, a la vez que dan sentido para la comprensión de la historia o del relato.

Otro aspecto relevante del lenguaje cinematográfico es el tema del relato en relación al espectador, pues este relato debe ser inteligible sin dejar de ser muy elemental, este relato debe ser verosímil y creíble para que el espectador se identifique con la historia. Para finalizar lo referente al léxico fílmico se menciona la nomenclatura técnica, esta nomenclatura se comprende de lo siguiente campos y planos, así como movimientos de cámara (panorámica) (travelling) y angulaciones, donde se hace uso de la perspectiva tomando en cuenta el punto de vista del objeto.

3.4.1.1 Tratamiento literario del texto escrito: lectura, sinopsis, guión literario, guión técnico y story board

La idea temática de un guión tanto literario como técnico tiene relación con el contenido del propio texto a lo que también se le conoce como contenido de la obra. Los contenidos o temas son teóricamente infinitos y estos pueden ser de carácter ideológico-racional o emotivo-sentimental, pues la idea temática central es el núcleo que justifica todos los elementos presentes en la obra. Por lo que el tema es el punto de vista desde el que se considera la trama o narración que se nos cuenta. Partes importantes del tratamiento literario son: el guión literario y el guión técnico:





Sinopsis: Al redactar la sinopsis deben cumplirse las siguientes condiciones: cada hecho debe ser típico y característico, no genérico; cada hecho con relación al precedente debe hacer progresar la narración.

Guión literario: narración ordenada de la historia incluyendo acción y diálogos, pero exenta de cualquier indicación técnica. Por lo que a partir del guión literario surge el guión técnico.

Guión técnico: añade datos técnicos necesarios, incluye todas las indicaciones que se consideran útiles, puesto que el guión es una (guía técnica), es la última de las fases narrativas en el proceso creativo de la obra, este guión es un verdadero plan detallado de todo el film.

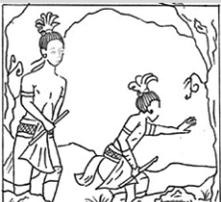
El guion literario, es un texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película o historieta o de un programa de radio o de televisión. Es decir, un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra dramática requiere para su puesta en escena, para el guión literario hay que tomar en cuenta la siguiente:

- Argumento (idea de la historia).
- Guión (historia ya desarrollada, indicando los personajes y la acción, para el dibujante).
- Diálogos y cajas de narración, para rotulado.

Con lo que respecta al guión técnico, se trata de un documento de producción que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere. En él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back (en el caso del cine), efectos especiales, iluminación etc.

GUIÓN LITERARIO⁹¹ - GUIÓN TÉCNICO⁹²

MITOS Y LEYENDAS DEL POPOL VUH: CAPÍTULOS VIII- XIV (CORRESPONDIENTES A LA SEGUNDA PARTE)

Escena	Descripción	diálogos	Imagen, viñeta, aspectos técnicos
Secuencia 1 Día: descenso y saludo a los señores de Xibalbá (Hunahpú e Ixbalanqué)			
1	Hunahpú e Ixbalanqué marchan cada uno con su cerbatana bajando en dirección a Xibalbá (mucha vegetación).		 <p>Plano: americano. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>

⁹¹ Este guión literario está basado en el texto de Popol Vuh, de Adrián Recinos.

⁹² Este guión técnico está basado en el texto de Popol Vuh, de Adrián Recinos, que es resultado del planteamiento de escenas, descripciones, diálogos, imagen y aspectos técnicos.



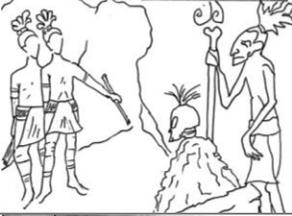
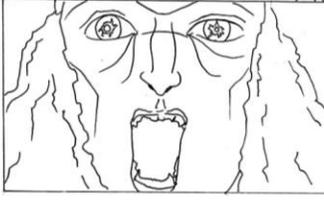


2	Pasan por un río de sangre que atravesaron con sus cerbatanas.			<p>Plano: de detalle. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
3	Llegan a una encrucijada de cuatro caminos.			<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
4	Enfrente del camino negro hay unos hombres.			<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
5	Hunahpú e Ixbalanqué encuentran a un mosquito.	Hunahpú: pícalos uno a uno, chupa la sangre de los hombres que están allí. Mosquito: muy bien.		<p>Plano: de detalle o close up. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
6	Adelante en el camino negro hay unos muñecos de palo sentados y cubiertos de adornos.			<p>Plano: detalle. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
7	El mosquito comienza a picar uno a uno a los muñecos de palo.	Muñeco de palo: ¡hay! ¿Quién me ha picado?		<p>Plano: detalle. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
8	Todos los hombres o muñecos de palo son picados y dicen sus nombres.		Sin escena	



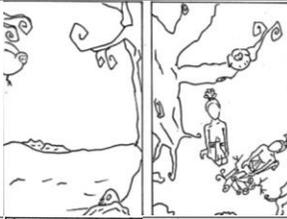
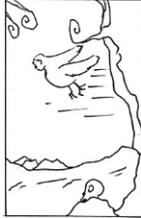
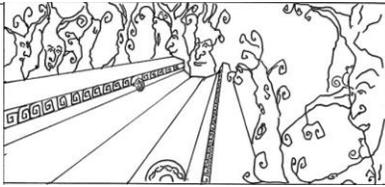
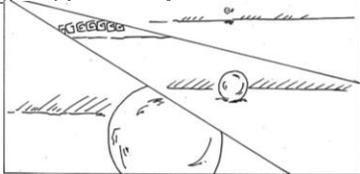
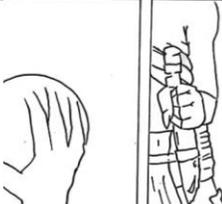


Capítulo 3. Proceso creativo de ilustración: dos propuestas gráficas

9	Hunahpú e Ixbalanqué llegan a donde estaban los de Xibalbá.	Voz de Xibalbá: ¡salud al Señor que está ahí sentado! (hecho de palo). Ixbalanqué: ¡ese no es Señor, es un muñeco de palo.		Plano: medio. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
10	Hunahpú e Ixbalanqué a lado de los Señores enojados por que los gemelos descubren sus nombres.	¡Salud Hun-Camé!, ¡Salud Vucub_Camé!		Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
11	Los Señores de Xibalbá molestos, tratan de engañar a los dos muchachos, para que sean vencidos, Primera prueba de Xibalbá.	Vucub- Camé: id a aquella casa a la Casa Oscura.		Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
12	Hunahpú e Ixbalanqué se encaminan a la Casa Oscura por un pasillo y estrecho y oscuro		Sin escena	
13	Rostro de Hun-Camé	Hun-Camé! mensajeros!		Plano: detalle. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
14	Llegan los mensajeros y Hun-Camé les señala lo que tienen que darle a los muchachos	Hun-Camé: envíadle estos a los muchachos.		Plano: medio. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
15	Los mensajeros se encaminan hacia la Casa Oscura al encuentro con Hunahpú e Ixbalanqué.	Mensajeros: estas son sus rajas de pino y tienen que devolver este ocote y os cigarros al amanecer.		Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
16	Alrededor de Hunahpú e Ixbalanqué es toda oscuridad y agachados, en lugar de ocote y cigarros colocan plumas rojas de guacamaya y a los cigarros les pusieron luciérnagas.			Plano: Primer plano. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color, vestuario.





17	Toda la noche los dan por vencidos los de Xibalbá. Tenían unas caras de alegría.			Plano: primer plano. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
18	Después los mensajeros van a buscar a los jóvenes a la Casa Oscura y a lado de una roca están intactos el ocote y los cigarros.	Mensajeros: dadnos el ocote y los cigarros intactos. Hunahpú: tomadlos ahí están.		Plano: plano medio. Ángulo: ángulo en picado. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
19	Los mensajeros se dirigen por el mismo camino de regreso a donde estaban los señores a dar parte de lo sucedido.	Mensajeros: Señor, los jóvenes no pericieron en la Casa Oscura Hun-Camé: ¿Cómo es posible? Esos dos hacen arder de ira nuestros corazones, decidles que nos reuniremos en el lugar de juego de pelota.		Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
20	Se reunieron todos los Señores junto con los muchachos en el centro del juego de pelota.			Plano: primer plano. Ángulo: en picado. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
Secuencia 2 Noche: juego de pelota con los Señores de Xibalbá				
21	En el centro de juego de pelota Hun-Camé con la pelota en las manos.	Hun-Camé: ¡vamos a jugar a la pelota!, usaremos la nuestra!		Plano: medio. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
22	El Señor de Xibalbá arroja la pelota que rebota y se va saltando por todo el suelo mientras que los Señores quieren dar muerte a los jóvenes con cuchillo de pedernal (Vucub-Camé tiene en sus manos el cuchillo)	Hunahpú: venimos aquí porque pactamos jugar a la pelota y vosotros ¿nos queréis dar la muerte?		Plano: genera, americano y plano detalle. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
23	Rostro de Hun-Camé, molesto y sarcástico.	Hun-Camé: no os marchéis, disculpadnos, sigamos jugando usaremos vuestra pelota. Ixbalanqué: está bien.		Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.



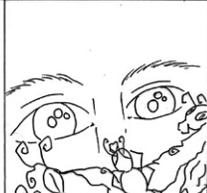
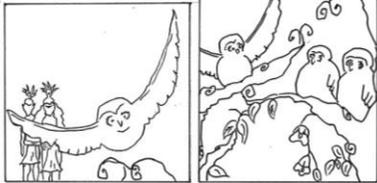
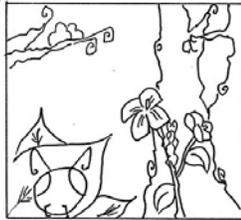
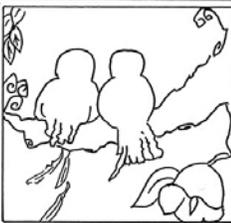
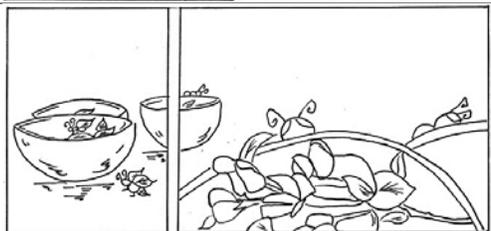


Secuencia 3 Día: juego de pelota con los Señores de Xibalbá			
24	Continúa el juego de pelota durante todo el día. La pelota va y viene.		<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
25	Hunahpú e Ixbalanqué meten la pelota en el anillo de Xibalbá, por lo cual termina la partida, son los Señores los que salieron vencidos		<p>Plano: general y plano americano. Ángulo: frontal y normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
26	Derrotados los Señores se reúnen	<p>Vucub-Camé: ¿cómo haremos para vencerlos?</p>	<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
27	Los Señores se dirigen a los muchachos, los muchachos se despidieron	<p>Hun-Camé: Ustedes han ganado el juego de ahora, por favor id a juntar y a traernos temprano cuatro jícaras de flores. Hunahpú: ¿dinos qué clase de flores? Vucub-Camé: Un ramo de chipilín colorado, uno blanco, uno amarillo, y un ramo de carinimac. Hunahpú: cuando volvamos de madrugada jugaremos de nuevo a la pelota.</p>	<p>Plano: general. Ángulo: normal y frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
28	Los gemelos se dirigen por el camino que los lleva hacia la casa de las navajas segundo lugar de tormento de Xibalbá.		<p>Plano: primer plano. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
Secuencia 4 Noche: La Casa de las navajas, recolección de flores por las hormigas en jardines de Xibalbá			





Capítulo 3. Proceso creativo de ilustración: dos propuestas gráficas

29	Hunahpú e Ixbalanqué en el jardín de los Señores a los Zompopos	Ixbalanqué: vuestras serán las carnes de todos los animales, venid, id a traernos todas las clases de flores para los Señores.		Plano: detalle. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
30	Las hormigas van a traer las flores de los jardines de los Señores.			Plano: detalle. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
31	Los Señores a los guardianes de os jardines, luego estos se van.	Hun-Camé: tened cuidado con nuestras flores, no os dejéis robar por los muchachos.		Plano: medio y general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
32	Los guardianes, no sienten a las hormigas que les robaban las flores.			Plano: detalle. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
33	Los dos guardianes (mochuelo, búho) no sienten que los zompopos les cortan las alas y las colas.			Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
34	Zompopos que entre sus dientes acarrear las flores llenando las cuatro júcaras con flores, húmedas de rocío.			Plano: general y plano detalle. Ángulo: normal y frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.

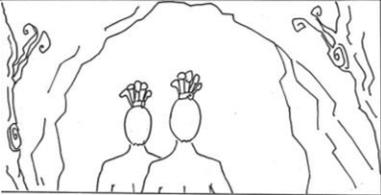
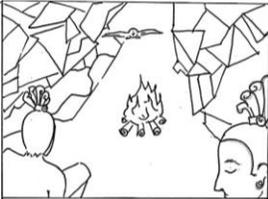
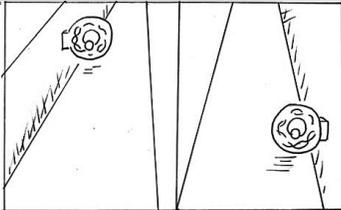




35	Amanece, los mensajeros llegan donde están los muchachos estos muestran las jícaras con flores.			<p>Plano: primer plano. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
36	Mensajeros y muchachos se dirigen a donde están los Señores, las flores que llevan los jóvenes son realmente hermosas.			<p>Plano: americano y plano detalle. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
37	Los rostros de los Señores de Xibalbá paliden están molestos.			<p>Plano: general. Ángulo: frontal normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
38	Hun-Camé y Vucub-Camé molestos, Hun-Camé les habla a los mensajeros.	Hun-Camé: ¡traed a los guardines!		<p>Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
39	Los guardianes en presencia de los Señores.	Hun-Camé: ¿por qué habéis dejado robar las flores?		<p>Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
40	Los guardianes asustados	Guardián: nuestras colas también han sufrido		<p>Plano: plano de detalle. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
41	Hun-camé muestra apenas una sonrisa en su rostro y Vucub-camé permanece serio, y los Señores les rasgan la boca en castigo por dejarse robar las flores. Así son vencidos nuevamente los Señores.			<p>Plano: general y de detalle. Ángulo: frontal y normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color, vestuario.</p>
Secuencia 5 Día: juego de pelota con los Señores de Xibalbá				

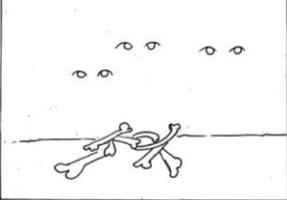




42	Los Señores y los muchachos juegan de nuevo a la pelota a tantos iguales, terminado el juego convienen jugar nuevamente a la madrugada siguiente.		Sin escena
Secuencia 6 Noche: La casa del frío			
43	Hunahpú e Ixbalanqué entran en la casa del frío que está llena de granizo		 <p>Plano: americano. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
44	Hunahpú e Ixbalanqué con troncos viejos hacen una fogata y cuando amanece están vivos		 <p>Plano: medio. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento color, vestuario.</p>
45	Los mensajeros van a buscar a los muchachos luego regresan con los Señores	Hun-Camé: ¿no han muerto aún?	 <p>Plano: primer plano. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
Secuencia 7 Día: juego de pelota			
46	Los Señores y los muchachos se enfrentan nuevamente en el juego de pelota.		 <p>Plano: plano medio. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
Secuencia 8 Noche: La casa de los jaguares			
47	Los gemelos entran a la casa de los jaguares.	Hunahpú: no nos mordáis jaguares.	 <p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>





48	Los gemelos les arrojan huesos a los jaguares, que se precipitan sobre los huesos.			 <p>Plano: general y plano medio. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
49	Los Señores en su casa están alegres.	Vucuv-Camé: ya les comieron las entrañas, a hora ya les están triturando los huesos, jajajajaja.		<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
50	Los gemelos salen con bien de la Casa de los Jaguares, Ixbalanqué acaricia a un jaguar.			<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
51	Los mensajeros espiando les avisan a los señores.	Mensajeros: no han muerto. Hun-Camé: ¿de qué raza son éstos? ¿de dónde han venido?		<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
Secuencia 9 Día: ¿juego de pelota con los Señores de Xibalbá?				
Secuencia 10		La Noche: La Casa del fuego		
52	Los gemelos entran a la Casa del Fuego, sólo fuego ardía, sólo ardían las brasas y la leña.			<p>Plano: primer plano. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color, vestuario.</p>
53	Mientras tanto en la casa de los Señores ellos se burlan de los muchachos.	Hun-Camé: esos muchachos van a morir allí en la Casa del Fuego.		<p>Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>

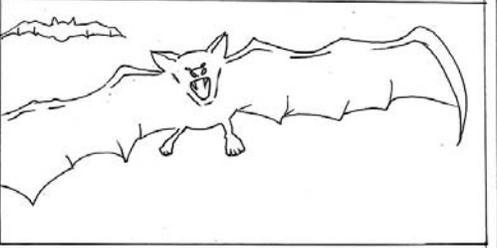
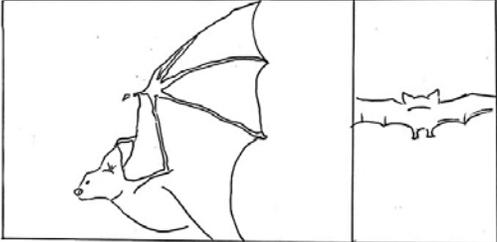
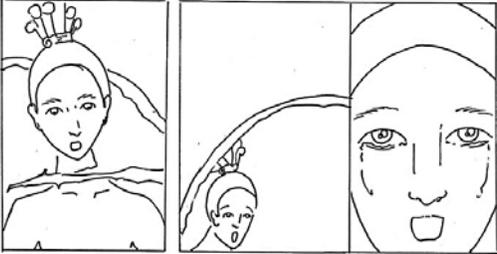
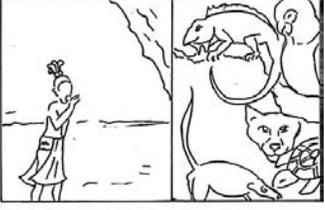




54	Los gemelos salieron con bien de la Casa del Fuego.			<p>Plano: americano. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
55	Los mensajeros dan parte de los sucedido a los Señores			<p>Plano: medio. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
56	Los de Xibalbá están desilusionados.			<p>Plano: plano detalle. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
Secuencia 11 Día: ¿juego de pelota con los Señores de Xibalbá?				
Secuencia 12 Noche: La casa de los murciélagos				
57	Se encaminan los gemelos a la casa de los murciélagos, los murciélagos descansan colgados en la cueva.			<p>Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
	Los gemelos deciden dormir dentro de sus cerbatanas.			<p>Plano: medio. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>

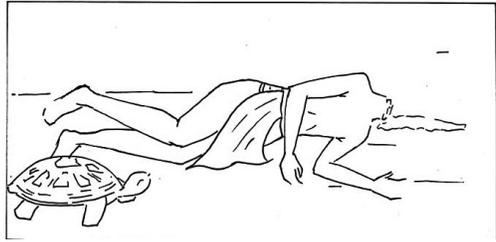
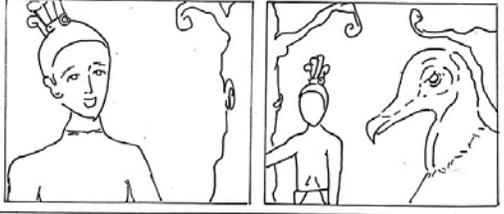




<p>58</p>	<p>Afuera de las cerbatanas empiezan a revolotear los murciélagos por todos lados.</p>	<p>Murciélagos: quilitz, quilitz. Ixbalanqué: ¿comenzará ya a amanecer? ¡mira tú! Hunahpú: tal vez sí voy a ver.</p>	 <p>Plano: general. Ángulo: en contrapicado. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
<p>69</p>	<p>A) Decapitación de Hunahpú por Camazotz. Hunahpú tiene ganas de ver afuera de la cerbatana, al instante de corta la cabeza Camazotz y su cuerpo queda decapitado. Hunahpú no se mueve.</p>	<p>Ixbalanqué: ¿no ha amanecido todavía?</p>	 <p>Plano: general y medio. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
<p>60</p>	<p>Ixbalanqué no se mueve, está sorprendido.</p>	<p>Ixbalanqué: ¡desgraciados de nosotros! Estamos completamente vencidos.</p>	 <p>Plano: general y plano detalle. Ángulo: normal y frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
<p>61</p>	<p>Los mensajeros fueron a colgar la cabeza sobre el juego de pelota por orden de Hun-Camé y Vucub-Camé y todos los de Xibalbá se regocijan.</p>		 <p>Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
<p>62</p>	<p>Mientras tanto Ixbalanqué llama a todos los animales.</p>	<p>Ixbalanqué: vengan a animales, vengan todos, vengan todos los animales pequeños, díganme ¿Cuál es su comida?</p>	 <p>Plano: primer plano y general. Ángulo: normal y frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>





63	Los animales responden al llamado.		Sin escena
64	B) Ixbalanqué fabrica para Hunahpú una cabeza de tortuga. Detrás de los animales se queda la tortuga contoneándose, llegando y colocándose al extremo del cuerpo, tomando la cabeza del cuerpo de Hunahpú.		 <p>Plano: plano medio. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
65	En la nueva cabeza de Hunahpú le aparecieron ojos.		 <p>Plano: plano detalle. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
66	Muchos sabios y dioses bajan del cielo: zopilote, el corazón del cielo (Huracán) sobre la casa de los murciélagos.		 <p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
67	El nuevo rostro de Hunahpú es hermoso y pudo hablar.	Hunahpú. Está oscureciendo. Ixbalanqué: así es Hunahpú. Ixbalanqué: oscurece de nuevo viejo. El Zopilote (Señor del tiempo): está bien.	 <p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
Secuencia 13 Día. Hechos centrales de la estadía de los hermanos en el mundo subterráneo.			
68	A) <u>Juego de pelota: Hunahpú recupera su cabeza (refiriéndose a la conciencia).</u> A la frescura del amanecer Hunahpú tiene una cabeza verdadera.		 <p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
69	Los gemelos hablan entre sí y se ponen de acuerdo.	Ixbalanqué: no juegues tú a la pelota Hunahpú, has únicamente como que juegas, yo lo haré todo.	Sin escena





70	Ixbalanqué le da sus órdenes a un conejo.	Ixbalanqué: anda a colocarte sobre el juego de pelota, quédate allí sobre el encinal cuando te llegue la pelota sal corriendo inmediatamente y yo haré lo demás.		Plano: primer plano. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
71	Enseguida amanece y los dos muchachos fueron a jugar a la pelota.			
72	La cabeza de Hunahpú está colgada sobre el juego de pelota.			Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
73	Arrojan la pelota los Señores de Xibalbá, e Ixbalanqué le sale al encuentro.			Plano: plano medio. Ángulo: en picado. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
74	La pelota va derecho al anillo y de un salto se dirige al encinal.			Plano: detalle y plano medio. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
75	El conejo sale al instante y va saltando, los de Xibalbá corren a perseguirlo.			Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
76	Ixbalanqué se apodera de la cabeza de Hunahpú y en su lugar coloca el caparazón de la tortuga sobre el juego de pelota.			Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.

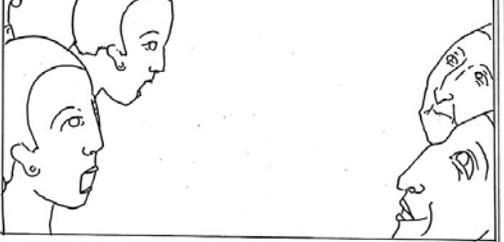
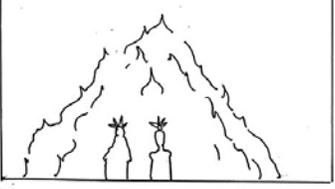
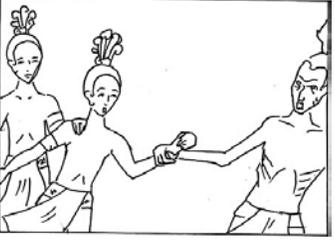




77	Hunahpú ya tiene su cabeza verdadera y los dos muchachos están contentos.			<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
78	Los de Xibalbá encuentran a pelota entre las encinas.			<p>Plano: general. Ángulo: en contrapicado. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
79	Hun-Camé les habla a los gemelos.	Vucub-Camé: venid acá, aquí está la pelota nosotros la encontramos.		<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
80	Comienzan nuevamente a jugar a la pelota Los Señores y los gemelos.			<p>Plano: medio. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
81	Ixbalanqué le lanza una piedra a la tortuga, la cual se viene al suelo y cae en el patio del juego de pelota hecha mil pedazos.			<p>Plano: plano de detalle y general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
82	Vucub-Camé está molesto.	Hun-Camé: ¿Quién ira a buscarla (cabeza)? Los demás Señores: (sólo hubo silencio).		<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>

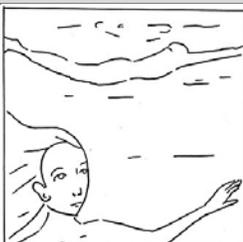




83	Los Señores están molestos porque son vencidos.			<p>Plano: plano de detalle. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
84	<p>B) <u>Muerte en la hoguera de Hunahpú e Ixbalanqué.</u> Los gemelos no murieron de los tormentos de Xibalbá y conversan con dos adivinos Xulú y Pacam. Los gemelos tienen conocimiento de su muerte.</p>	<p>Ixbalanqué: todos los de Xibalbá se han reunido, usarán la hoguera para darnos muerte, he aquí nuestras instrucciones. Si os vienen a consultar acerca de nuestra muerte y que seamos sacrificados ustedes diréis. Hunahpú: Será bueno que arrojen sus huesos al río, así conviene que mueran, conviene moler sus huesos en piedra y arrojados al río, para que se vayan por todos los cerros pequeños y grandes.</p>	 <p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color, vestuario.</p>	
85	Se despiden los adivinos de los gemelos.	Xulú/Pacam: Hasta entonces.	Sin escena	
86	Hacen una gran hoguera los de Xibalbá.			<p>Plano: medio. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color, vestuario.</p>
87	Hun-Camé se dirige a los mensajeros.	Hun-Camé: id a donde están los muchachos para que sepan que los vamos a quemar.		<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
88	Llegan los muchachos junto a la hoguera, allí Vucub-Camé quiere obligarlos a divertirse.	<p>Vucub-Camé: bailemos. Hun-Camé: tomemos nuestra chicha y volemós cuatro veces cada uno encima de la hoguera. Hunahpú: no tratéis de engañarnos, tenemos conocimiento de nuestra muerte. ¡Oh! Señores</p>		<p>Plano: americano. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
89	Los gemelos juntándose frente a frente, extendiendo los brazos, se inclinan hacia el suelo y se precipitan a la hoguera y así murieron los dos juntos.			<p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>

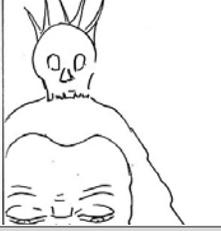
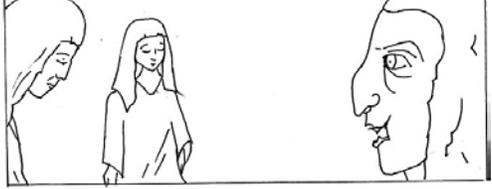




90	Todos os de Xibalbá se llenaron de alegría.			Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
91	Hun-Camé contento les habla a los mensajeros.	Hun-Camé: traed a Xulú y Pacam.		Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
92	Hun-Camé les habla a los adivinos.	Hun-Camé: Decidme qué hacer con los restos de estos muchachos. Xulú/Pacam: conviene moler sus huesos en la piedra, enseguida arrojadlos al río.		Plano: americano. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
93	C) <u>Dispersión de las cenizas de los gemelos en el agua.</u> Vucub-Camé muele los huesos, Hun-Camé los arroja a río.			Plano: plano de detalle. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
Secuencia 14 Renacimiento en el río.				
94	Los huesos molidos no van muy lejos asentándose en el agua			Plano: primer plano. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color, vestuario.
Secuencia 15 Día: como jóvenes muy hermosos				
96	Los gemelos se convierten en hermosos muchachos fondo del río.			Plano: plano medio. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color color, vestuario.

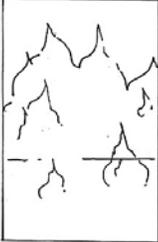




96	Después los muchachos tienen rostros avejentados y aspecto Al quinto día vuelven a aparecer y son vistos por la gente. Miserablemente con vestidos de harapos			Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario de los gemelos cambiό.
97	Los gemelos con apariencia de juglares obran muchos prodigios, queman casas, se despedazan así mismos y se a conocer por todas las regiones.			Plano:americano. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color, vestuario de los gemelos cambiό.
98	Hun-Camé a los mensajeros.	Hun-Camé: hacedlos venir hasta aquí con halagos.		Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
Secuencia 16 Día del triunfo.				
99	A) <u>Los gemelos aparecen como dos viejos andrajosos y con sus trucos de juglares vencen a los Señores de Xibalbá.</u> Llegan los muchachos ante los Señores con aire encogido e inclinando la frente, haciendo reverencia y humillándose, con aspecto de vagabundos.	Hun-Camé: ¿de dónde venís? Ixbalanqué: no lo sabemos Señor, no conocenos la cara de nuestra madre, ni la de nuestro padre. Hun-Camé: esa bien ahora haced vuestros juegos para que os admiremos, os daremos vuestra recompensa y no tengáis miedo ¡bailad! Haced rimeró la parte en que os matáis, quemad mi casa, haced todo lo que sabéis, nosotros os admiraremos. Despedazad a mi perro y que sea resucitado por vosotros.	 <p data-bbox="954 1150 1482 1444">Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario de los gemelos cambiό.</p>	
100	Ixbalanqué sacrifica al perro, escurre sangre por el cuello del perro.	Ixbalanqué: está bien.		Plano: general. Ángulo: en picado. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color, vestuario.

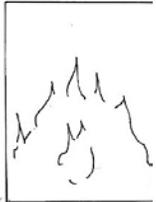




101	Después Ixbalanqué toca la frente del perro y este resucita muy contento moviendo la cola.			Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
102	Hun-camé impresionado.	Hun-Camé: quemad ahora mi casa. Hunahpú está bien.		Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color, vestuario.
103	Los gemelos incendian la casa de Hun-Camé, nadie se quemó.			Plano: primer plano. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color, vestuario.
104	Hun-Camé y Vucub-Camé impresionados	Hun-Camé :matad ahora a un hombre, sacrificadlo		Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
105	Los mensajeros traen a un hombre que permanece atrapado en Xibalbá,	Ixbalanqué: muy bien		Plano: medio. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.
106	Ixbalanqué levanta en lo alto el corazón del hombre, un instante después es resucitado y el hombre se alegró grandemente.			Plano: de detalle y general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario de los gemelos cambió.
107	Todos los Señores tienen cara de asombro.			Plano: de detalle. Ángulo: frontal.

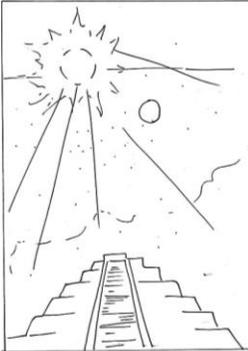




			<p>Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
108	Hun-Camé y Vucub-Camé, les hablan a los vagabundos (los gemelos)	Hun Camé: sacrificaos ahora a vosotros mismos. Vucub-Camé: si ahora mismo.	 <p>Plano: general. Ángulo: en picado. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
109	Ixbalanqué sacrifica a Hunahpú, uno por uno fueron desmembrados sus brazos y sus pernas, fue separada su cabeza, su corazón arrancado y arrojado a la hierba.		
110	Hun-Camé y Vucub-Camé están fascinados.	Ixbalanqué: ¡levántate!	 <p>Plano: general. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
111	Hunahpú vuelve a la vida.	Hun-Camé: haced lo mismo con nosotros, sacrificadnos, despedadnos uno por uno. Ixbalanqué: está bien después resucitaremos.	 <p>Plano: de detalle. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, el vestuario de los gemelos cambiá.</p>
112	Hunahpú e Ixbalanqué primero sacrifican al jefe Hun-Camé rey de Xibalbá y muerto él se apoderan de Vucub-Camé y no los resucitan. Los demás de Xibalbá se asustan y se ponen en fuga luego de que ven a los dos Señores muertos y sacrificados.		  <p>Plano: en picado y general. Ángulo: normal y frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color, vestuario.</p>
113	Así son vencidos completamente todos los de Xibalbá.		 <p>Plano: general. Ángulo: contrapicado. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, el vestuario de los gemelos cambiá.</p>
114	B) <u>Ascensión en compañía de 400 muchachos, que se convierten en estrellas</u> <u>Hunahpú e Ixbalanqué se convierten en el sol y la luna.</u> Hunahpú mira hacia arriba.	Hunahpú: oíd nuestros nombres, os diremos también los de nuestros padres, pues son aquellos que matasteis, Hun-Camé y Vucub-Camé, nosotros somos los vengadores de los dolores y sufrimientos de nuestros padres, en consecuencia los acabaremos a todos vosotros,	 <p>Plano: general. Ángulo: en picado. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, el vestuario de los gemelos cambiá.</p>





		os daremos muerte y nadie escapara.	
115	Al instante caen de rodillas los de Xibalbá	Hunahpú: puesto que ya existe vuestro poder, ni vuestra estirpe y tampoco merecéis misericordia, será rebajada la condición de vuestra sangre, no será para el juego de pelota, a no nos apoderareis repentinamente de los hombres.	 <p>Plano: primer plano. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color.</p>
116	Así comienza la destrucción y los lamentos de los de Xibalbá.		
117	Hunahpú e Ixbalanqué honran a sus padres en el sacrificadero del juego de pelota donde permanecen sus restos.		 <p>Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
118	Con el rostro inclinado Hunahpú e Ixbalanqué	Ixbalanqué: vuestros nombres no se perderán, así será nosotros somos los vengadores de vuestra muerte, de las penas y los dolores que os causaron los Señores de Xibalbá- Hunahpú: ¡oh! Hun-Hunahpú, ¡oh! Vucub-Hunahpú.	 <p>Plano: general. Ángulo: frontal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: color, vestuario.</p>
119	Luego los muchachos suben en medio de la luz (aurora) y al instante de elevaron al cielo, junto con los cuatrocientos muchachos muertos en Xibalbá, que se convierten en estrellas, uno de los gemelos es convertido en el sol y el otro en la luna, entonces se ilumina la bóveda del cielo y la faz de la Tierra.		 <p>Plano: primer plano. Ángulo: normal. Tiempo: Continuo. Elementos a respetar: acento de color.</p>

3.4.2 Registro verbal mediante el uso de la triada: ícono, índice y símbolo

Para el desarrollo de las propuestas gráficas se toma en cuenta el modelo de Umberto Eco⁹³ que recibe el nombre de <Modelo de análisis estructural de los mensajes>, este modelo establece lo siguiente con respecto a la estructura interna del mensaje, ya sea escrito o visual:

⁹³ Luz del Carmen Vilchis (2002). *Antología comentada de textos de semiótica aplicada al Diseño gráfico*. (Primera edición), citando a Umberto Eco, “Modelo de análisis estructural de los mensajes” en Florence Toussaint. *Crítica de la información de masas*.





El registro visual: que hace referencia a las imágenes (ya sean estas de un anuncio, o de ilustraciones de un texto <libro ilustrado, historieta, novela gráfica> etc.). En el registro visual con respecto a la imagen, se establece lo que objetivamente está ahí, las denotaciones, lo que se puede describir de la misma. Y por otra parte también están las connotaciones, nos dan ideas que la misma imagen sugiere así como el contexto cultural de la misma. En el registro visual se va a encontrar que la imagen está compuesta por una serie de índices, iconos y símbolos acompañados entre sí, que van a dar o comunicar al receptor una idea o mensaje.

El registro verbal: o también mensaje escrito, se van a encontrar palabras que hacen referencia a un sujeto, a un objeto, o a una idea (signos) por lo que del texto escrito se toman a los signos para expresar o comunicar un mensaje. Por lo que del modelo de Eco se toma primeramente el registro verbal, con palabras clave (signos) que tienen relación entre sí y que a su vez se relacionan con las categorías estéticas, para posteriormente desarrollar el registro visual como propuesta gráfica.

Mediante la elaboración del guión literario y del guión técnico, se toman en cuenta a los personajes y a los lugares donde ocurren los hechos:

Lugares: Xibalbá (inframundo), río de sangre, juego de pelota, casa de las navajas, jardín, casa del frío, casa de los tigres, casa del fuego, casa de los murciélagos, cerbatanas, encinal, río (fondo del agua), hoguera, jardín, sacrificadoro del juego de pelota, bóveda del cielo y faz de la tierra.

Personajes: señores de palo, señores del inframundo Hun-Camé y Vucub-Camé, gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, mensajero (búho), hormigas cortadoras (zompopos), guardianes de los jardines (búhos), tigre, murciélagos, tortuga, zopilote, conejo, Xulú y Pacam, perro y hombre sacrificados, dos huérfanos vagabundos, sol, luna y estrellas.

Para el desarrollo del relato el concepto de Xibalbá o de inframundo fue importante pues la historia de los personajes ocurre en este lugar: Xibalbá es el peligroso inframundo habitado por los señores malignos de la mitología maya. Se decía que el camino hacia esta tierra estaba plagado de peligros, era escarpado, espinoso y prohibido para los extraños. Este lugar era gobernado por los señores demoníacos Vucub-Camé y Hun-Camé de acuerdo al legendario libro "Popol-Vuh". El camino se nos describe como un descenso por unas escaleras muy inclinadas que desembocan en la orilla de un río el cual recorre barrancos y jícaros espinosos. A continuación hay otros ríos e incluso uno de sangre, para después abrirse un cruce de cuatro caminos: uno rojo, otro blanco, otro amarillo (o verde en el caso de Hunahpú e Ixbalanqué) y otro negro. El último es el que se dirige a Xibalbá, exactamente a la sala del consejo de los Señores de Xibalbá. En cuanto a las pruebas que los Señores de Xibalbá hacían pasar, el Popol Vuh nos cuenta que eran muchos los lugares de tormento y los castigos de Xibalbá: el primero era la Casa Oscura, "en cuyo interior sólo había tinieblas"; el segundo la Casa del Frío, donde "un viento frío e insoportable





soplaba en su interior”; el tercero era la Casa de los tigres, donde los tigres “se revolían, se amontonaban, gruñían y se mofaban”; el cuarto la Casa de los murciélagos, donde “no había más que murciélagos que chillaban, gritaban y revoloteaban en la casa”; el quinto se llamaba la Casa de las Navajas, “dentro de la cual sólo había navajas cortantes y afiladas” En otra parte del Popol Vuh dice que hay una sexta casa llamada la Casa del Calor, "donde sólo habían brasas y llamas". En cuanto a los personajes de los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué llevan atuendo del juego de pelota, en las culturas prehispánicas de Mesoamérica, como en la maya por ejemplo el juego de pelota era importante tanto para su cosmovisión y forma de vida, el atuendo generalmente consistía en un taparrabos, en el que en ocasiones se le agregaba protectores de cadera que eran realizados de cuero (piel de animal), también en ocasiones se portaba una especie de cinturón también de cuero, también se llegaron a utilizar una protección para el antebrazo, así como para las rodillas o las piernas.

3.4.3 La alegoría y el arquetipo en el mito de Popol Vuh, Xibalbá: viaje al inframundo

Como se mencionó anteriormente la alegoría es un modo de representación en el arte principalmente en la pintura, lo que pudo hacer comprensible el concepto idea de la muerte, ya que este concepto es un término muy complejo por tener un origen abstracto, además de que el tema de la muerte puede ser representado con la alegoría, pues puede manifestar tanto cualidades como atributos. En el caso del mito la alegoría posibilita la representación del tema de la muerte como lo siguiente: la muerte es representada por los señores del inframundo o de Xibalbá. Estos Señores son deidades encarnadas, y aunque ellos representan a la muerte, no están muertos puesto que tienen corazón y en el momento en que estos son sacrificados y es arrancado su corazón y arrojado y quemado en el fuego, es para que estos Señores no vuelvan a renacer, porque ellos llevaban enfermedades, peste y muerte a los hombres. Además en relación con la alegoría y como complementación a ella, en cuanto a atributos, está el arquetipo, término mencionado en la mitología, ya que con ese concepto se puede entender el conocimiento que transmiten dichas narraciones en los mitos. El arquetipo representa algo superior a las posibilidades humanas (tanto en lo positivo como en lo negativo de vida y existencia, puesto que es un ideal y un modelo ejemplar de conducta y de moral. El arquetipo exalta deidades-divinidades en todo su ser y esplendor tanto en sus atributos positivos o negativos como se mencionó. En este caso del mito de Xibalbá el arquetipo está en relación al concepto de muerte con los Señores del inframundo y de los héroes hermanos gemelos, los Señores son poderosos pero no invencibles, pues también pueden morir. Estos Señores son temidos y han reinado en el inframundo desde tiempos inmemoriales, ya que con ellos se lleva a cabo el juego de pelota que manifiesta el ciclo de la existencia de vida y de muerte.

3.4.4 Ejes para el proceso de ilustración

Para llevar a cabo el proceso de ilustración de tomaron en cuenta los ejes: conceptual temático, icónico, compositivo, técnico y práctico. Durante este proceso, es necesario tener presente las referencias





visuales del tema del cual estamos tratando que sea la muerte. Partiendo de estas referencias, se puede tener ya esbozos de lo que se piensa desarrollar como una propuesta, mediante la imaginación, que es un proceso creativo que implica reflexión y análisis. Por otra parte este proceso es largo y complejo ya que permite clasificar, analizar información, este proceso se basa en fundamentos teóricos para poder llegar a aspectos prácticos para su elaboración. Este proceso implica el análisis de un texto literario, la cantidad de texto que éste involucra, así como que tipo de publicaciones sacan a la venta este tipo de narraciones como lo son los mitos. El aspecto compositivo está en relación al producto editorial que se va a elaborar, por otra parte el aspecto técnico va a reforzar el tema del que se trate mediante atmosferas y adjetivaciones.

3.4.4.1 Conceptual-temático

El eje temático: o también conceptual, en una secuencia narrativa conformada por 120 escenas, el mensaje manifiesto o denotado, se da por medio de la competencia en el juego de pelota que tienen los gemelos (semidioses) y los señores del inframundo, así como de las capacidades de los primeros por superar obstáculos y peripecias al entrar al inframundo, el mensaje latente o connotado se da una lucha por medio del ritual de juego de pelota, entre la vida y la muerte, por medio de sucesos narrativos que se dan por medio de la tragedia y el sacrificio. Por lo tanto la tragedia y el sacrificio, así como los personajes que son semidioses, en donde se tratan aspectos como la magia, la adivinación, el regresar después de a muerte; son términos que se relacionan con las categorías estéticas, así se refuerza el contenido escrito con una estética en el lenguaje visual.

Además se comprende que por estilos sean las formas artísticas que captan la esencia y contexto histórico de la cultura que las desarrolla, pues estas formas artísticas nacen o son nacidas por concepciones culturales, ideológicas, religiosas, éticas y filosóficas, científicas y tecnológicas, que van rigiendo su modo de concebir su existencia y pensamiento. En base al cuadro realizado de las categorías estéticas la propuesta realizada (novela gráfica) está basada o las incluiría en las siguientes categorías: feo (repugnancia, dolor, deformación), Unidad (fantástico, enigma-misterio), Sublime (admirable), Cómico (sátira), Trágico (fatal, muerte), Grotesco (extravagante y ridículo). Un aspecto importante en el comic y la novela gráfica es el lenguaje de temporalidad que tienen como base la armonía y la repetición. El relato del comic consta de personajes. Espacio, sucesos y de tiempo. Uno de los lenguajes de la novela gráfica o del comic es la ilustración, pues se basa en el dibujo, por medio de la línea, pura o modulada, de relleno (sombreado, tramado o mancha, de color (con o sin línea de contorno).

3.4.4.2 kónico

Referencias visuales secundarias: señores de Xibalbá y los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué:





Señores del inframundo

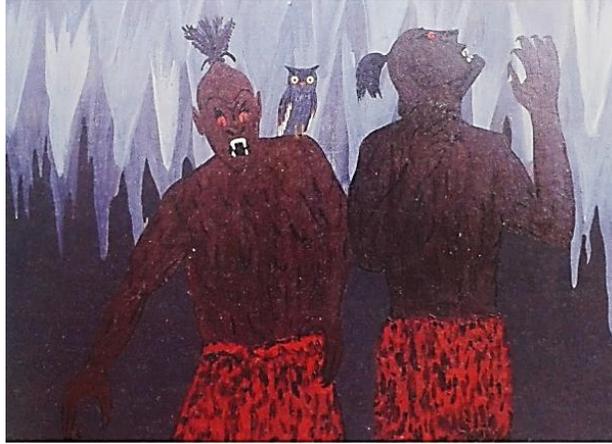


Figura 59. Señores del inframundo, Xibalbá.

(fig. 59)

Contexto: ilustración de libro.

Grado icónico: 8-9 escala e iconicidad de Abraham Moles.

Categoría Estética: feo (desagrado, repugnancia, deformación, satisfacción). Unidad (enigma, misterio).Trágico: (fatal, absurdo, humillación, derrota, fracaso). Grotesco: (ridículo)

Señor Hun-Camé del inframundo



Figura 60. Hun-Camé

(fig. 60)

Contexto: Video de las batallas de los dioses.

Grado icónico: 8-9 escala e iconicidad de Abraham Moles.

Categoría Estética: feo (desagrado, repugnancia, satisfacción). Unidad (enigma, misterio, sortilegio).Trágico: (fatal, absurdo, humillación, derrota, fracaso).





Juego de pelota entre los Señores del inframundo y los gemelos

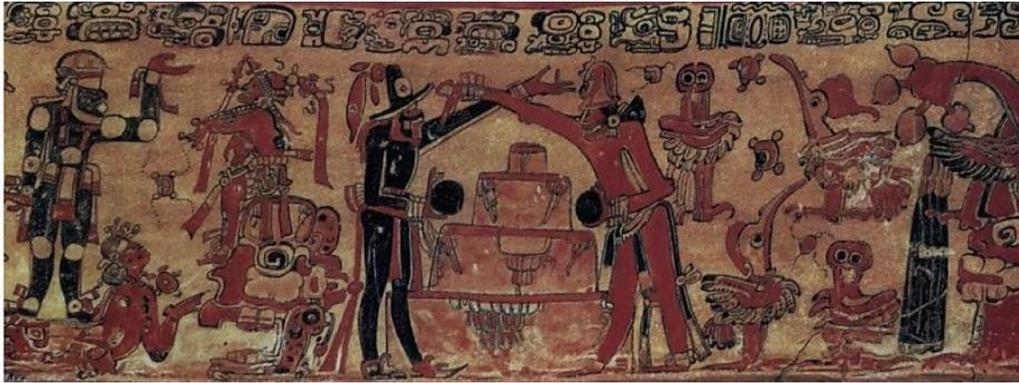


Figura 61. Juego de pelota entre los Señores del inframundo y Hunahpú e Ixbalanqué.

(fig. 61)

Contexto: relieves del juego de pelota de Copán, Honduras realizados en el siglo XVI.

Grado icónico: en la escala de iconicidad de Abraham Moles no queda muy establecido en que apartado se establecen las pinturas murales y escritura simbólica, puesto que es una escritura que formó parte de otra cultura y no corresponden a nuestra escritura y lógica. Pero hay figuras o formas reconocibles como lo son los árboles (hombres de palo), los búhos y los señores del inframundo, así como los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué.

Categoría Estética: Unidad (enigma, misterio, suspenso).

La creación del universo por Diego Rivera



Figura 62. La creación del universo por Diego Rivera, mito del Popol Vuh.

(fig. 62)

Contexto: Imagen de Diego Rivera: la creación del universo, acuarela.

Grado icónico: similar al caso anterior.

Categoría Estética: Bello-hermoso (armonía, perfección, equilibrio). Unidad: (maravilloso, fantástico. Sublime (majestuoso, extraordinario).





Los héroes hermanos, Hunahpú e Ixbalanqué



Figura 63. Los hermanos Hunahpú e Ixbalanqué.

(fig. 63)

Contexto: ilustración de libro.

Grado icónico: 9-8, escala de Abraham Moles.

Categoría Estética: Bello-hermoso (armonía, equilibrio). Unidad: (maravilloso, fantástico. Sublime (misterio).

Los gemelos cuando resucitaron



Figura 64. Los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, cuando resucitaron con una apariencia diferente.

(fig. 64)

Contexto: ilustración de libro.

Grado icónico: 8-9 escala e iconicidad de Abraham Moles.

Categoría Estética: Feo: (desagrado, repugnancia y satisfacción). Cómico: (ironía). Trágico: humillación y absurdo) Grotesco: (ridículo).





Rey Pakal



Figura 65. Rey Pakal, cultura maya.

(fig. 65)

Contexto: escultura maya.

Grado icónico: 8-9 escala e iconicidad de Abraham Moles.

Categoría Estética: Bello-hermoso (armonía, perfección, equilibrio). Unidad: (maravilloso, fantástico. Sublime (majestuoso, extraordinario).

Lámina 32 del Códice Borgia, los pedernales y la oscuridad



Figura 66. Casa de la oscuridad y los pedernales, Códice Borgia.





(fig. 66)

Contexto: ilustración de manuscrito antiguo, códice.

Grado icónico: nuevamente no queda muy establecido en que apartado se establecen las pinturas murales y escritura simbólica de las culturas prehispánicas.

Categoría Estética: Unidad (enigma, misterio).

En esta lámina no. 32 del Códice Borgia, está representada la casa de los pedernales, se menciona en el mito maya del Popol Vuh donde existen referencias a la casa de las navajas, a la casa del hielo y a la casa de los murciélagos así como la casa oscura. En esta última casa es donde a los hermanos les suceden las vicisitudes más difíciles, pues aquí es donde uno de ellos pierde su conciencia y necesitan salir bien librados de esta casa, que le implica a los gemelos un gran esfuerzo principalmente de voluntad y sacrificio. En esta lamina del Códice Borgia se representan a los pedernales en donde también se ve representado la imagen de la deidad de Mictlantecuhtli, es sabido que la representación de los pedernales implica sacrificio o auto sacrificio. En el recuadro rodeado por los pedernales se representan nueve escenas, la más importante de ellas ubicadas en el centro. Esta lámina tiene como característica el uso del color rojo, del amarillo y de un tono verdoso. Se dice que en esta lámina indica uno de los nueve rituales representados en éste códice es el rito del templo de Ciuacoatl. Se dice que la deidad representada en el centro es Tezcatlipoca rojo y negro y que las serpientes o culebras que aparecen a lado de él vaticinan el pasado y el futuro, También se dice que la deidad representada aquí es el dios cuchillo de pedernal y que sus rayas rojas y blancas caracterizan a la víctima de sacrificio y también al trabajo en el campo, lo que implica cortar maíz, también el pedernal o cuchillo se asocia a los guerreros. En la cabeza, brazos y piernas de esta deidad hay pedernales, estos representan las cuatro direcciones y el centro, de uno de los pedernales del pecho sale Quetzalcóatl, lo que indica que se dará inicio al nuevo ritual, A esta deidad con cabeza de pedernal se le conoce con el nombre de Itztli, que es el segundo señor de la noche.

Definición	Ejemplos varios
0- Descripción en palabras normalizadas con formas.	Ecuaciones y fórmulas
1- esquema de vectores en los espacios puramente abstractos.	Gráficas vectoriales en electrotécnica: triángulo de Kapp, polígono de Blondel.
2-Esquema de espacios complejos.	Esquema de estática gráfica, representaciones sonográficas.
3- esquema de formulación.	Fórmulas químicas, sociogramas.
4- organigrama o block esquema.	Organigrama de una empresa, series de operaciones químicas.
5- Esquema de principio (electricidad y electrónica).	Plan esquematizado del metro de Londres, plan de cableado de un receptor de TV.
6- Vista deslumbrada.	Objetos técnicos en manuales de ensamblado o de reparación.
7- esquema anatómico o de construcción	Corte anatómico, mapa geográfico.





8- dibujo o fotografía llamado "desviados" (operación visual del universal aristotélico)	Carteles, catálogos y fotografías técnicas. (criterio de continuidad del contorno y de cerrazón de la forma).
9- Fotografía o proyección realista sobre un plano.	Catálogos ilustrados y carteles. (Proyección y perspectiva, medias tintas y sombras).
10- esquema bi o tridimensional, representación concebida bajo la anamorfosis.	Mapas de tres dimensiones, globo terrestre, mapa geológico,
11- Modelo bi o tridimensional a escala.	Exhibiciones artificiales.
12- El objeto mismo.	El objeto en la vitrina de la tienda, la exposición.

Ya teniendo toda esa información y base teórica la investigación iconográfica nos aporta datos sobre todo visuales para tener un soporte en cuanto al bocetaje se refiere. Después de todo ese proceso de investigación y de documentación, sigue la relación que tenemos de la ilustración con el estilo y cómo éste a su vez va ligado con las categorías estéticas.

Podemos entender por estilo, el modo de hacer las cosas en un espacio y momentos determinados relacionados también con las categorías estéticas (fig.67). Por lo que primeramente para tener una idea clara con respecto a la ilustración y la relación que tiene con un estilo, la historia del arte puede indicarnos y aclararnos como ha sido el desarrollo de los estilos artísticos y como todo esto ha influenciado e incluso determinado a la ilustración ya sea de carácter subjetivo o de carácter objetivo, por lo que es necesario hablar sobre el estilo y la relación que llega a tener con ella. Se puede decir que los estilos artísticos ya conocidos en el pasado cultural de la humanidad pueden ser definidos como <estilos históricos> y a los estilos que actualmente podemos encontrar en evolución y desarrollo se les puede definir como estilos modernos, esto es lo que menciona K. D. Hartmann en su texto Historia de los estilos artísticos:

Entendemos por estilos históricos las cualidades que caracterizan las distintas fases del arte en los tiempos pasados y según esto, los estilos modernos designaran las direcciones y tendencias que informan la vida artística del presente. El estilo moderno se encuentra todavía en un periodo de evolución y desarrollo, mientras que los estilos históricos constituyen normas cerradas y definitivamente constituidas, es decir, las reglas que han predominado periodos en los siglos pretéritos.⁹⁴

Un elemento importante en la novela gráfica es el estilo del ilustrador, así como los niveles de iconicidad que este establezca ya que van desde un nivel máximo de realismo, a la abstracción total pasando por la caricatura.

⁹⁴ K. D. Hartmann (1932). *Historia de los estilos artísticos*. (Tercera edición). Barcelona, Editorial Labor, p. 9





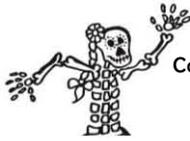
En ese eje se toma en cuenta la caricatura en el comic o novela gráfica ya que la deformación expresiva es importante a la hora de empezar a realizar bocetos.

CATEGORÍAS ESTÉTICAS Sánchez Vázquez, Dacal Alonso, Juan Acha

Objetivismo estético		Subjetivismo estético											
Naturaleza		Espíritu											
Bello (normalmente su opuesto es lo feo)		Feo		Unidad		Sublime		Cómico		Trágico		Grotesco	
Subcategorías													
Hermoso	Gracia	Elegante											
Armonía	Espontánea	Pulcro	Desagrado	Maravilloso	Majestuoso				Comedia				Extravagante
Perfección	Ironía	Tesura	Repugnancia	Mágica-prodigio	Imponente				Cómico		Fatal		Ridículo
Equilibrio	Regocijo	Exquisito	Dolor	Suspense	Solemne				Jocoso		Siniestro		Vulgar
Ritmo	Encanto	Delicado	Deformación	Fantástico	Colosal				Chistoso		Lugubre		Absurdo
Ornamento	Coquetería	Ángel	Satisfacción	Fabuloso	Magnífico						Pavor		Compasión
Quietud	Picante	Marchosera	...	Sortilegio	Admirable				Agradable		Convulso		Humillación
...		Enigma-misterio	Extraordinario				Risa		Terror		Angustia
							Placer		Absurdo		Derrota
									Ironía				Fracaso
									...				Muerte
								

Figura 67. Tabla de categorías estéticas.





3.4.4.3 Compositivo

El eje compositivo, tiene que ver con el acomodo de texto e imagen, en este caso el texto e imagen van en relación al uso de viñetas en donde se coloca el texto o diálogos de la historia, así como el énfasis que se pone en una escena por su tamaño dentro del formato, ejemplo de propuesta gráfica:



Figura 68. Propuesta gráfica de mito, páginas 1 a la 4.



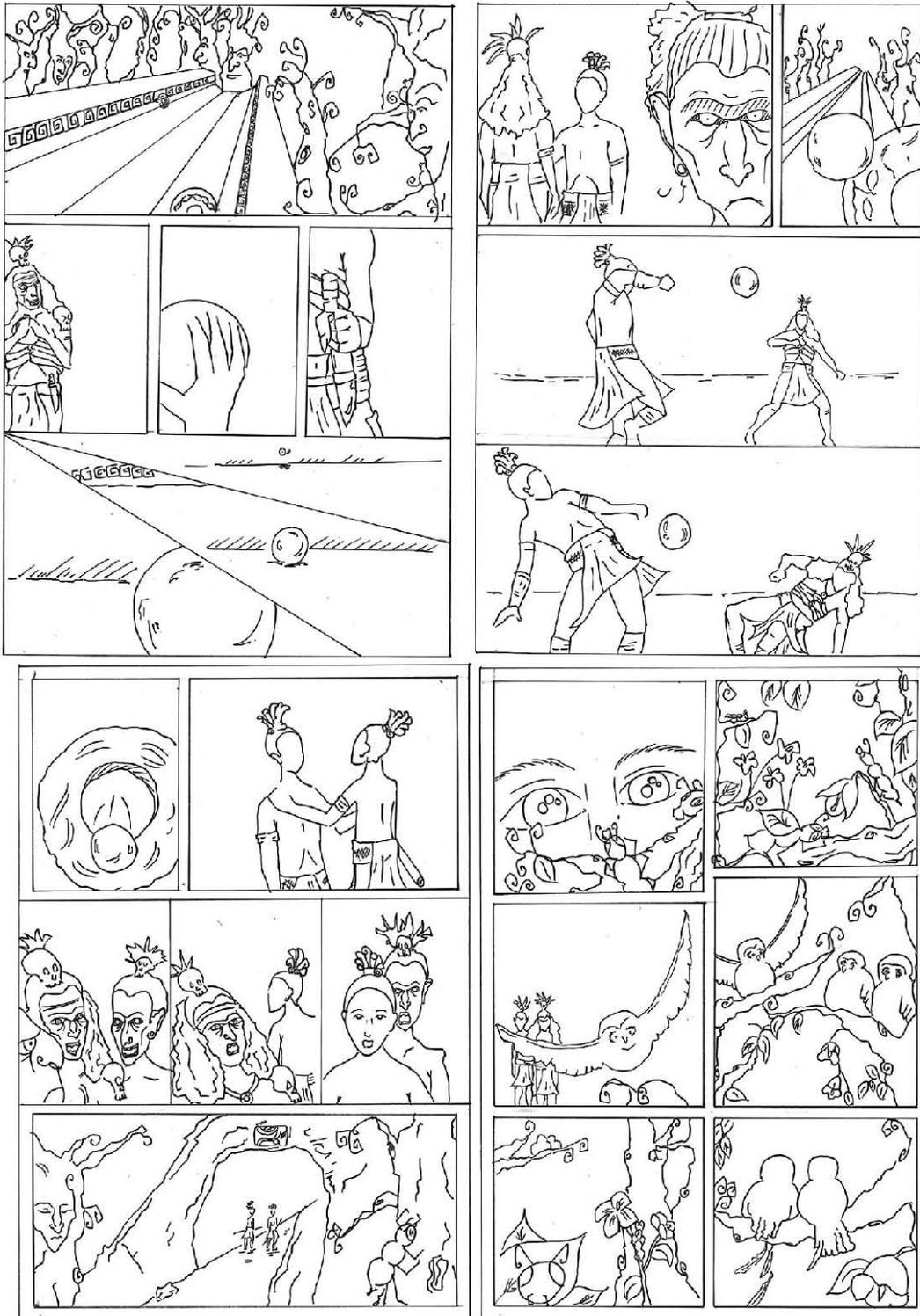


Figura 69. Propuesta gráfica de mito, páginas 5 a la 8.



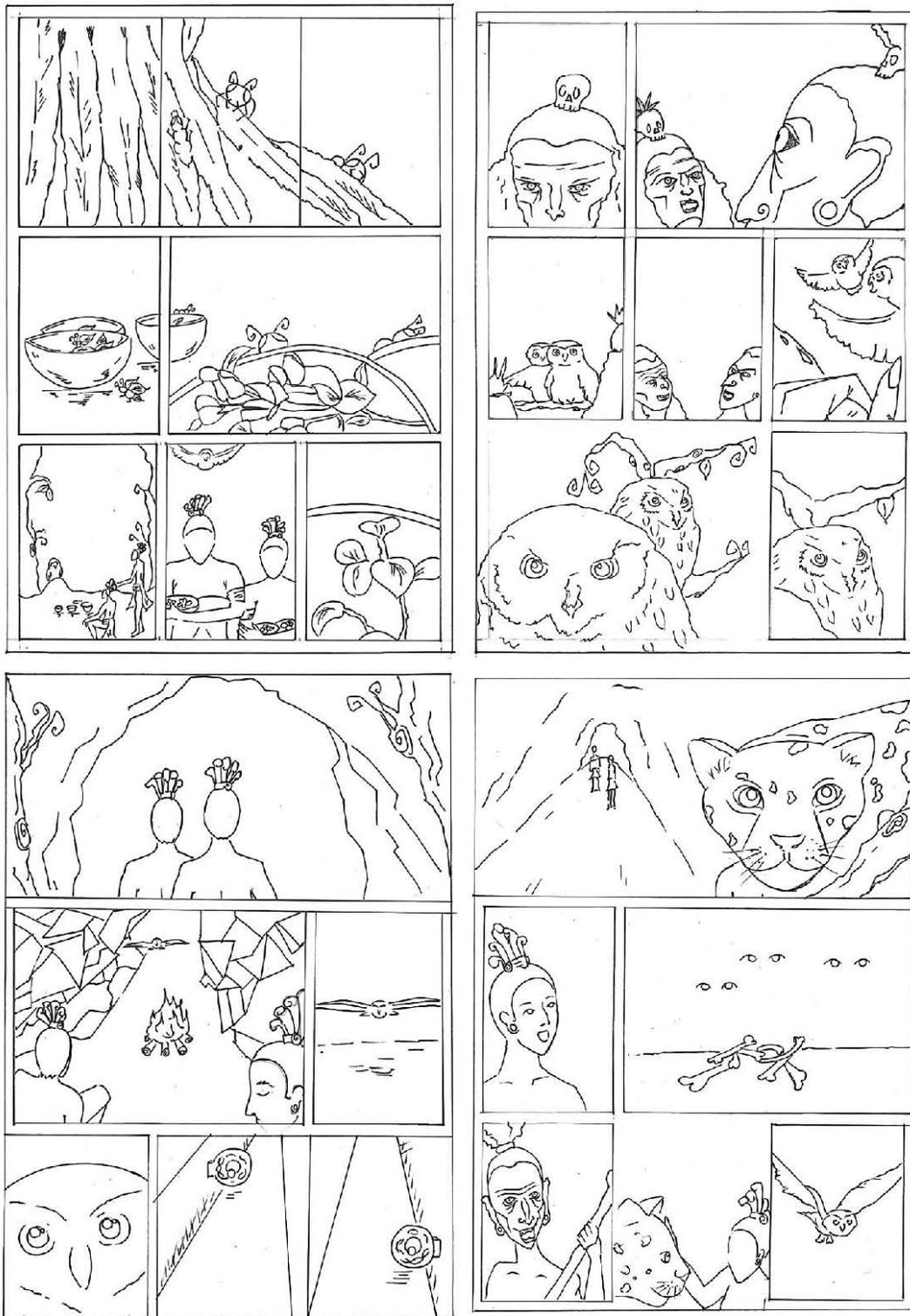


Figura 70. Propuesta gráfica de mito, páginas 9 a la 12.



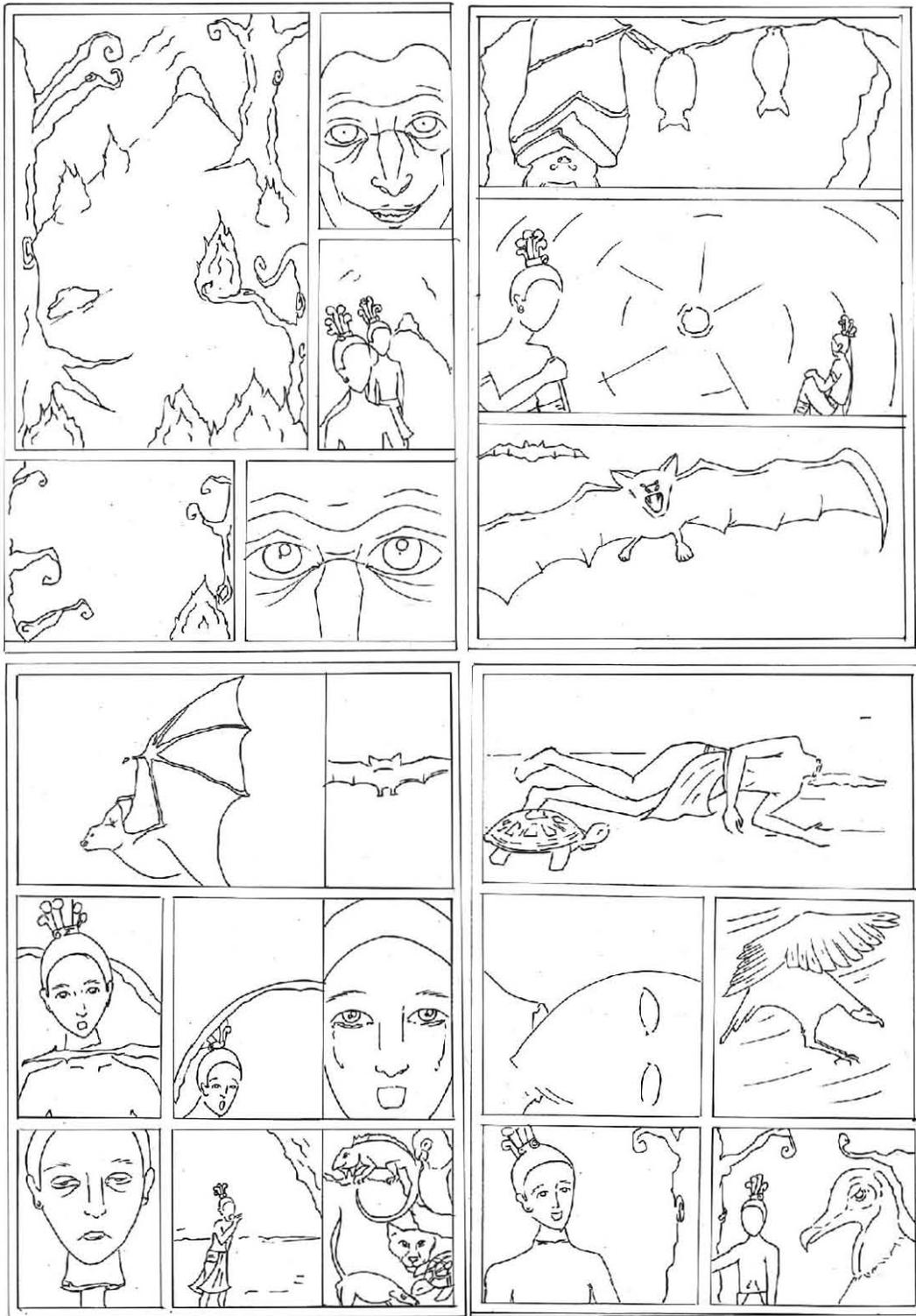


Figura 71. Propuesta gráfica de mito, páginas 13 a la 16.



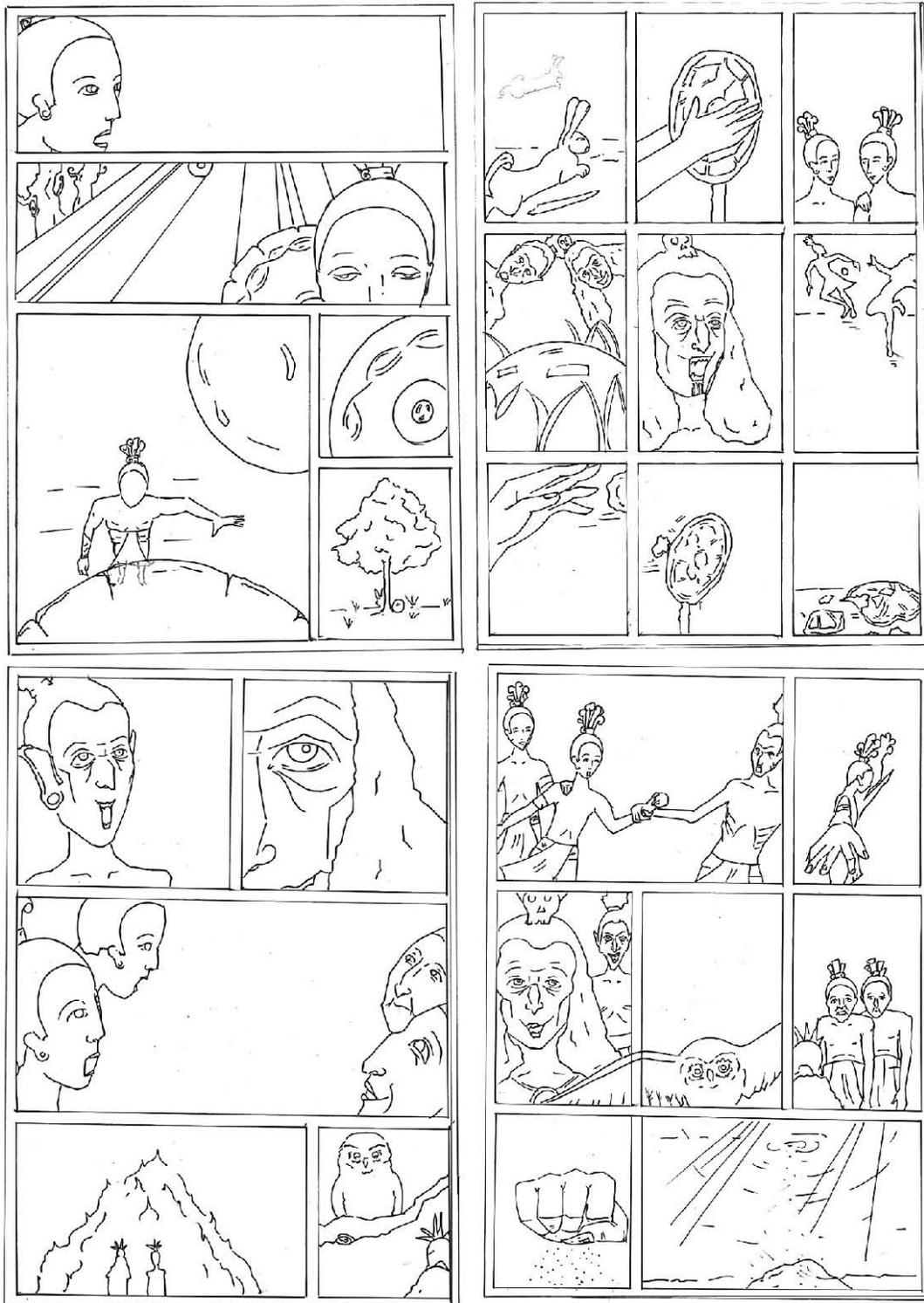


Figura 72. Propuesta gráfica de mito, páginas 17 a la 20.





Figura 73. Propuesta gráfica de mito, páginas 21 a la 24.



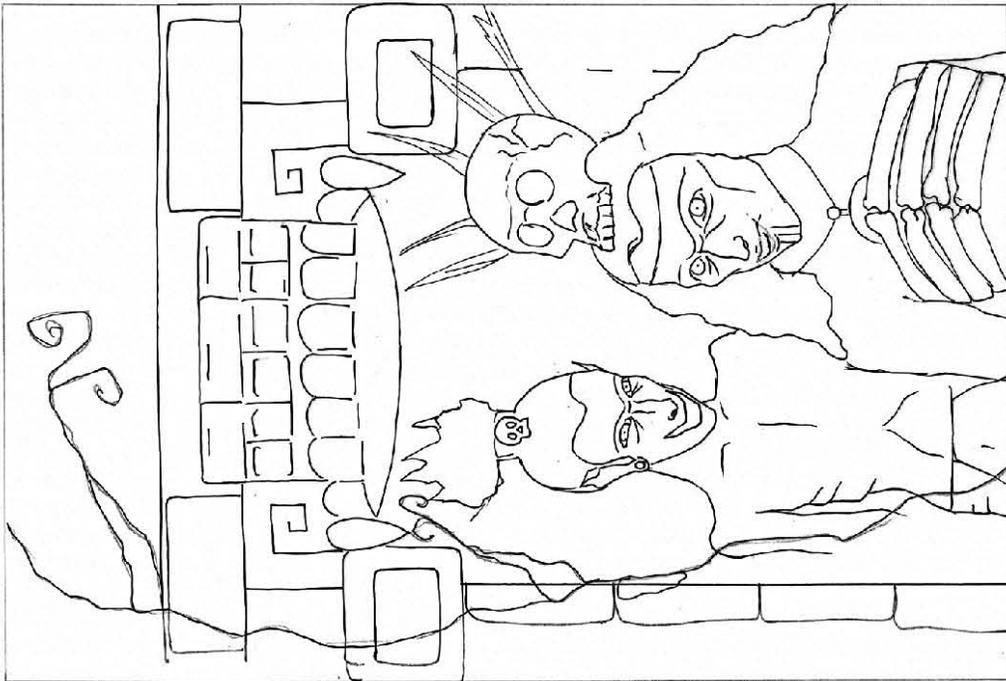
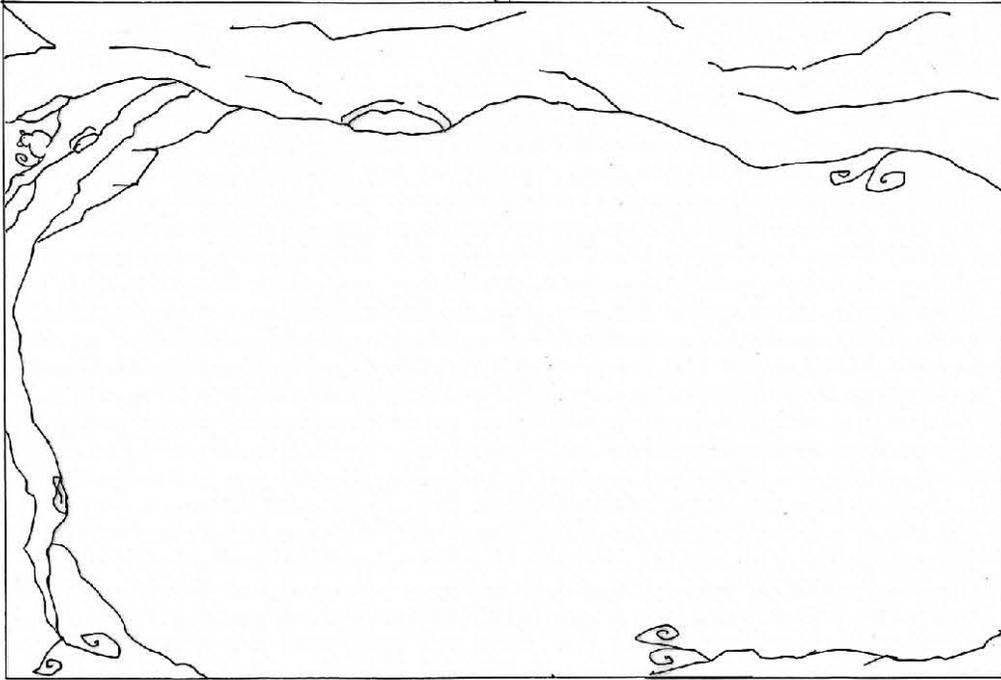


Figura 74. Propuesta gráfica de mito, portada y contraportada.





Eras ITC Medium, 9 puntos, interlineado 10.8 puntos, interletrado: automático.



Century Gothic, 6 puntos, interlineado 7.9 puntos, interletrado: automático.



Franklin Gothic Book, 6.82 puntos, interlineado 8.19 puntos, interletrado: automático.



Arial, 6 puntos, interlineado 7 puntos, interletrado: automático.

Figura 75. Prueba con diferentes fuentes tipográficas.





El formato está dividido en una retícula o cuadrícula de nueve segmentos, de los cuales surgen en su división o unión el tamaño que va tomando cada escena. El aspecto compositivo importa mucho la estructura de la publicación o formato, Por otro lado hay otros elementos que forman parte del lenguaje del comic y novela gráfica como lo son: la viñeta (representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje del comic como maqueta. El encuadre, la angulación, la iluminación, el vestuario son elementos también presentes.

Además hay otros elementos que son convenciones muy específicas en el lenguaje del comic y novela gráfica: el globo (convención utilizada en comics y novela gráfica destinada gráficamente al texto del diálogo o al pensamiento del personaje y su forma puede ser variada. Las onomatopeyas (que son fonemas con valor gráfico que sugieren sonidos al lector como una acción o ruido). Y las didascalias (no corresponden a los diálogos, mas sin en cambio son parte de la narración pues son indispensables para comprender la acción, pues tienen la función de prolongación de la lectura), estos son a grandes rasgos los elementos que conforma una novela gráfica y/o comic.

Por otra parte la gestualidad y la palabra se acompañan están presentes en la realización de una novela gráfica, así como un elemento destacado en ella y del cine que es el movimiento por medio de signos. En el eje compositivo Barbieri menciona aspectos como la pintura (perspectiva, profundidad, ausencia de ella, el encuadre, la gráfica, es decir la construcción de la página). Elementos importantes en la novela gráfica son: las viñetas, las didascalias y los globos, así como los signos de movimiento.

3.4.4.4 Técnico-cromático/tonal

El eje técnico- cromático: relación de contraste o armonía, por lo que relación del color en armonía, hace por una parte, énfasis a la literalidad (como lo es la selva) y por otro lado a un aspecto de ficción (inframundo)⁹⁵ por medio de los complementarios (verde óxido y tierra siena, paleta que se muestra como prueba de color realizada).

A lo que en el aspecto pragmático también se toma en cuenta la relación texto-imagen que es más directo pues cada viñeta cuenta con su propia ilustración y texto, por otra parte este aspecto también está en relación a la salida como medio de reproducción para la difusión que es la novela gráfica, con respecto al lenguaje del comic y de la novela gráfica, se describe dos partes importantes: los lenguajes

⁹⁵ El inframundo o lugar de los muertos, tiene la característica de ser un lugar callado, silencioso, casi oscuro, con algunas reminiscencias de algún tipo de existencia. Este lugar puede ser seco o húmedo, no hay casi luz, el inframundo es las entrañas de la tierra, por lo que puede haber humedad, falta el aire y llega a ser nauseabundo. En algunas películas animadas que hacen referencia al lugar de los muertos (como por ejemplo; “El fantástico mundo de Jack”, “El cadáver de la novia”, “La princesa y el sapo”, “La cenicienta”, “Maléfica”) representan este lugar en tonos verdosos, el lugar de los muertos o de los espíritus con el color verde como signo de muerte.





de la imagen y los lenguajes de temporalidad. En cuanto al lenguaje de la imagen se menciona los siguientes: el dibujo, el color, las técnicas.

En este caso se llevaron a cabo pruebas de color que es la siguiente: (fig. 76)



Figura 76. Prueba de color con acrílico.

Posteriormente de la prueba de color, se realiza una prueba de técnica con diferentes materiales: este corresponde a acuarela. (fig.77)



Figura 77. Prueba de color con acuarela.





Esta segunda prueba, corresponde a acrílico: (fig. 78)



Figura 78. Prueba de color con acrílico.

Se realizó una tercer prueba en donde se utilizaron ambos materiales, acrílico y acuarela (líquida) ya que ésta tiene tonos más brillantes que la de pastilla, siendo este el resultado: (fig. 79)



Figura 79. Prueba de color con acrílico y acuarela.

El uso de color puede ser decorativo o funcional, en nuestro caso es la segunda opción es completamente funcional ya que con su uso como se mencionó antes podemos crear atmosferas y reforzar conceptos, porque puede realzar, disimular, clasificar o enriquecer. El color también introduce una dimensión espacial, ya que los colores cálidos como el rojo o el naranja sobresalen, mientras que los colores fríos





como los azules y violetas retroceden, pues también los colores pueden variar en intensidad o saturación.

Por otra parte los colores tienen connotaciones simbólicas, connotaciones en las que nos podemos basar para comunicar en una especie de lenguaje universal y por otra parte los colores son más fáciles de recordar que las palabras.

En cuanto al eje práctico, la realización de una novela gráfica en su elaboración y sobre todo el ilustrarla es un proceso que lleva tiempo, hay proyectos de este tipo que tardan hasta más de un año en realizarse, pero el poder disfrutar de una novela gráfica como espectador es muy gratificante creo que es una manera muy directa y poderosa de llegar al público. Como ilustrador el realizar la propuesta para una novela gráfica resulta ser muy gratificante porque este género te permite una gran variedad de posibilidades creativas y visuales.

Por último el trabajo final queda de la siguiente manera: realización de novela gráfica (19 cm de ancho x 27.5 cm de largo), basada en el viaje a Xibalbá del Popol Vuh, los lugares y ambientes son la selva maya y las cuevas o grutas así como las entrañas de la tierra (inframundo). La elección del color principalmente está basada conceptualmente de que el inframundo es un lugar mágico de seres sobrenaturales, es el lugar de los muertos es casi oscuro totalmente, además de ser nauseabundo denso y falta el aire. Los Señores del inframundo provocan temor, son repugnantes y causan dolor a veces ellos son ridículos y caprichosos, los gemelos semidioses Hunahpú e Ixbalanqué son inteligentes, honestos, nobles y habilidosos conocen de la magia el enigma y el misterio, son la armonía y representan al supramundo. El estilo del dibujo o de la ilustración más bien dicho, está entre lo figurativo y la síntesis, pues la línea que es una tradición en la historieta, novela gráfica y cómic da mucho de la forma de los ambientes y personajes. Aunque las características de la ilustración fantástica la novela gráfica permite grandes y amplias posibilidades visuales. La técnica a usar entonces es acrílico, acuarela líquida y estilógrafo.

3.4.5 Aplicación de los conceptos: denotación y connotación, el mensaje manifiesto y el mensaje latente, para la propuesta gráfica de mito

Tanto en el texto escrito, como en las imágenes de la propuesta gráfica se puede encontrar (en lo que al lector se refiere) que al comenzar a leer y recorrer las páginas de la propuesta gráfica, dará cuenta de que empezará a interpretar y comprender lo que observa, por lo que empezará a dar sentido a lo leído y visto en base a su experiencia, entonces empezará a connotar ya sea conscientemente o inconscientemente (principalmente), pues en el mito hay mensajes manifiestos como lo son la hermandad, la maldad (ya el lector connotará los suyos propios) pero en un trasfondo o segundo discurso o también mensaje latente se encuentra la atmósfera del tema de la muerte, acompañando a los personajes a lo largo de toda la narración o de la historia.





3.4.6 Uso de la relación entre texto escrito e ilustración y la aplicación de las vías de comunicación en la ilustración, para la propuesta gráfica de mito

Ya se mencionó que la relación entre texto e imagen en la novela gráfica es compleja y muy particular, pero para la realización de la misma se requirieron las vías de comunicación en la ilustración: la vía de la empatía afectiva, pues uno de los propósitos es que el lector llegue a apreciar a los personajes de los hermanos y por otro lado a sentir ya sea agrado o desagrado con los señores de inframundo pues son malos, son vengativos, provocan daño, pero también en un momento dado son risibles y ridículos.

3.4.6.1 Propuesta gráfica del mito: Maqueta, idea terminada.

Portada y contraportada: (fig. 80)

Las páginas completas de la novela gráfica se pueden encontrar en la parte de anexo.

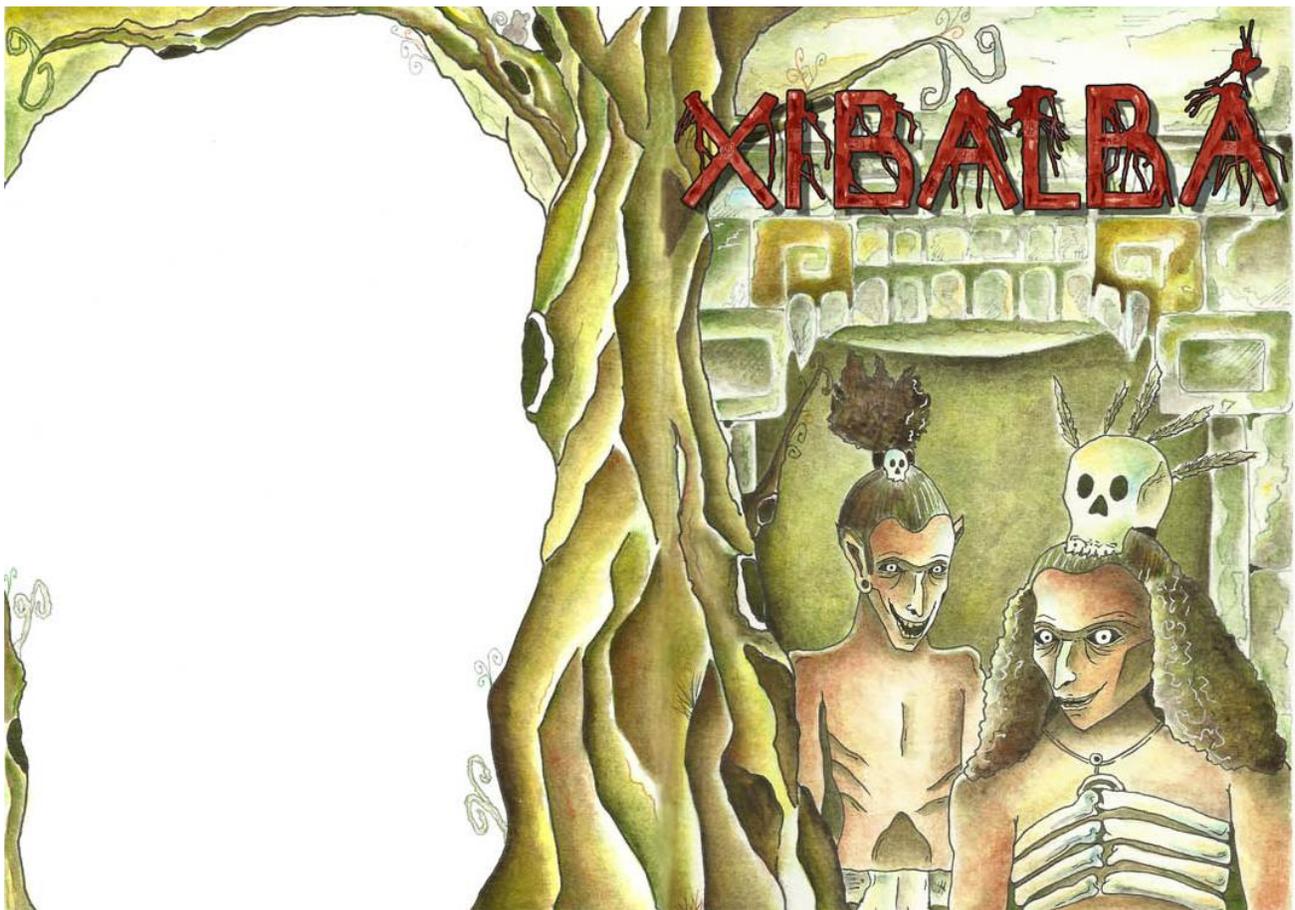


Figura 80. Portada y contraportada, novela gráfica.





La descripción y justificación de esta propuesta gráfica es la siguiente:

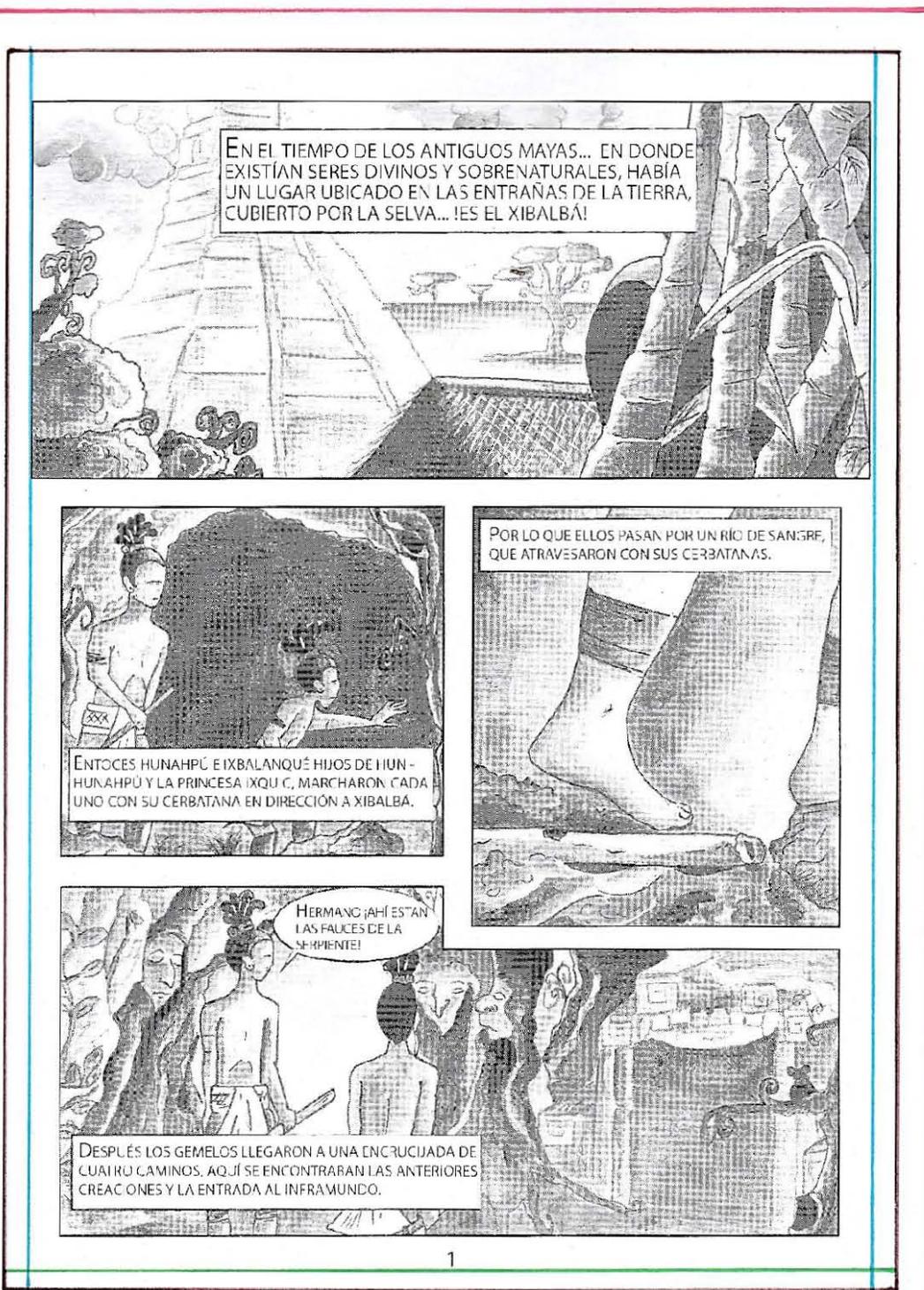


Figura. 81 Diagramación de página de novela gráfica.



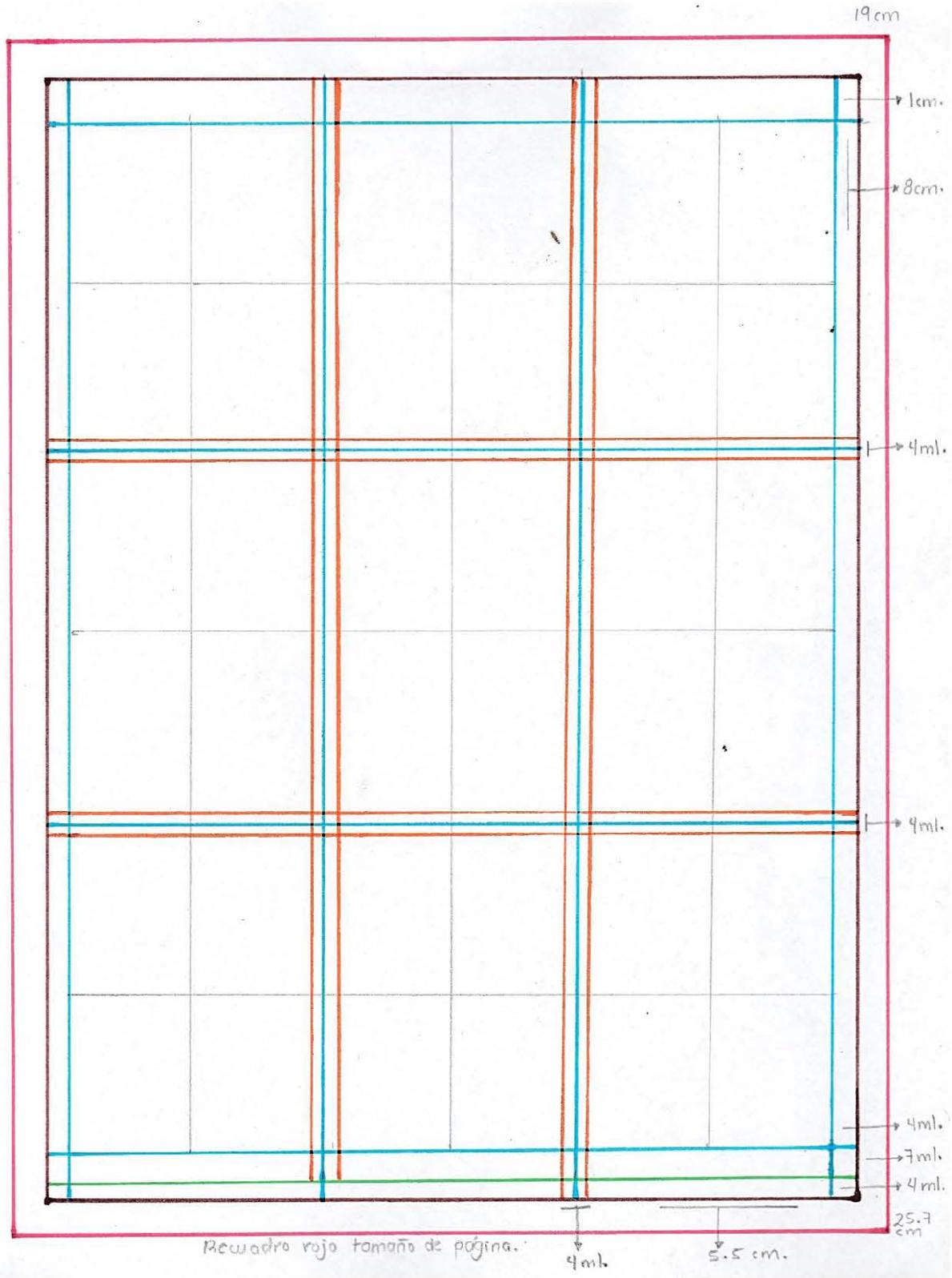


Figura. 82 Diagramación de página de novela gráfica.





Dimensiones de lo diseñado, propuesta gráfica de mito:

En mito de Popol Vuh, es un texto de la literatura universal, considerado como de gran importancia por la cultura maya quiché, que lo elaboró, como por los aspectos culturales propios de esta civilización y para el desarrollo de esta propuesta gráfica para este texto escrito y su proceso de ilustración se explica lo siguiente:

Dimensión sintáctica

Descripción, contenido de los elementos, mensaje latente: denotación. Se llevó a cabo un *registro verbal*: del texto escrito, éste se dio mediante la triada índice (cualquier cosa que atraiga la atención o indique algo), ícono (manera de comunicar una idea, en que se parece a su objeto) y símbolo (es una regla, es universal). Por lo que del texto escrito se tomaron en cuenta los referentes para el lugar de Xibalbá o el inframundo y la relación de éstos con el tema de la muerte, todo lo anterior de manera descriptiva, abundar en personajes, lugares, ambientes, objetos y se determinaron como estos elementos fungieron como índices, íconos y símbolos. En el *registro visual* (que se refiere a la propuesta gráfica realizada) aparecen una serie de viñetas en donde los personajes relevantes de la narración son cuatro: los Señores de Xibalbá, Hun-Camé y Vucub-Camé, así como los hermanos gemelos Hunahpú e Ixbalanqué; la historia se desarrolla por el paso de cinco casas en que los hermanos tienen que superar una serie de pruebas, junto con la práctica del juego de pelota. Esta propuesta de realizó mediante el registro verbal del texto narrado, con el tema de la muerte mediante el registro y la realización de un guion literario.

Dimensión semántica

Aspectos de significación, organización de los elementos, connotación, dar sentido, mensaje latente, aspecto de figura-fondo. En el *registro verbal*, se tomó en cuenta que el tema de la muerte es un concepto abstracto y que mediante la explicación del arquetipo de este concepto en relación al mito se pudo comprender, tanto por los Señores de inframundo como por el lugar de Xibalbá, así como por las cosas que ocurren en ese lugar, es decir las acciones acontecidas; como por mencionar un ejemplo: el juego de pelota, ya que el significado filosófico de este juego en relación con el mito es la renovación de los ciclos de la existencia, así como del desplazamiento de la pelota, simboliza el movimiento de los astros en el firmamento y también de como las fauces de la serpiente simbolizan la cueva que es la entrada del inframundo. En el *registro visual*, se propuso, la elaboración de viñetas que junto acompañadas por el texto escrito narran los sucesos que acontecen en el inframundo, así como las vicisitudes por las que pasan los hermanos gemelos al enfrentarse a los Señores de Xibalbá.

En la propuesta gráfica se decide tomar elementos que fungen como índices, íconos y símbolos como apoyo visual para el desarrollo de la misma. Estos aspectos de la semiótica anteriormente mencionados y que en la propuesta gráfica se representaron, por mencionar algunos casos: como por ejemplo los cráneos a la vez que fungieron como indicadores de muerte también son símbolos que expresan lo mismo, las fauces de la serpiente indican la entrada al inframundo, dichos elementos connotan ideas y





son los que dan sentido al *aspecto filosófico* de este mito. Para dar otro ejemplo, en el mito se mencionó el lugar que corresponde a la casa de los murciélagos, en donde los hermanos esperan que amanezca, pues todo permanece en oscuridad; uno de los hermanos Hunahpú decide asomarse, pues permanece adentro de su cerbatana y en cuestión de un instante un murciélago lo decapita y se desprende la cabeza de Hunahpú.

En cuanto a la semiótica y la triada: índice, ícono y símbolo: los hermanos, los murciélagos y la cerbatana fungen como íconos pues son los personajes y el lugar de los cuales se desprende la acción. El murciélago y la sangre indican que Hunahpú está muerto, así como su cabeza desprendida. Pero en el *aspecto filosófico*, Hunahpú no pierde la cabeza físicamente, aunque en la imagen visual así lo parece, lo que Hunahpú pierde es su conciencia y su hermano Ixbalanqué le ayudará a recuperarla en el transcurso del próximo encuentro de juego de pelota. Ahora bien el campo o la cancha del juego de pelota, también explicado mediante la triada, refieren un sentido y un significado y este es el *aspecto filosófico* que también está presente como un mensaje latente, como un trasfondo, explicado mediante la relación figura-fondo. La narración de la historia tanto verbalmente como visualmente se equilibran con el sentido y significado de la misma, mencionando nuevamente el juego de pelota, la serpiente simboliza la relación y unión del inframundo, el mundo terreno y el supramundo, pues la serpiente es la cueva que significa que es la entrada al inframundo, la pelota indica el movimiento de los astros en el cielo ya que ésta, hace referencia al sol, la luna y venus; astros que son muy importantes en los calendarios prehispánicos, pero sobre todo al concepto o término de “movimiento”, ya que para que los ciclos de la existencia vida-muerte los astros tienen que moverse, desplazarse y cumplir sus ciclos y esto es lo que representa el ícono pelota.

Además de tener un carácter ritual y chamánico y de iniciación para quienes lo realizan, en este caso los hermanos gemelos, también estos personajes representan a los astros del sol y la luna, se tiene referencia de que Ixbalanqué representa a la luna por sus habilidades chamánicas o de brujo y de Hunahpú el sol, porque aun perdiendo su conciencia y de permanecer en tinieblas o en la oscuridad, la recupera y de nuevo ve la luz, es decir la sabiduría.

Para poder explicarlo anterior (de los cuales se dieron unos ejemplos) se tomaron en cuenta los aspectos de las *vías de la comunicación*: Con la vía de la empatía afectiva, para provocar en el lector una emoción ya sea agradable o desagradable, sobre todo con los Señores del inframundo. En relación al texto del mito se describe a estos personajes como malvados y vengativos a la vez que resultan impredecibles y ridículos, estos conceptos se relacionaron con la tabla de las categorías estéticas (fig. 67), así como también con esta vía de la comunicación que es la de la empatía, para tratar de provocar en el lector una emoción intencionada.

En cuanto a los ejes del proceso de ilustración:

Temático conceptual: en este eje es donde se retomó el aspecto connotado de la narración del mito, del mensaje latente, el trasfondo de la historia. En la narración se menciona que los Señores del inframundo,





así como los semidioses hermanos gemelos, tienen enfrentamientos al realizar el juego de pelota como se ha mencionado anteriormente. El juego de pelota tiene un carácter connotado, simbólico, un mensaje latente y que con respecto a los términos figura-fondo, este carácter corresponde a ser de tipo ritual, divino y de iniciación. Hay una relación del juego de pelota con el inframundo y con el ciclo de los astros y sus movimientos en el firmamento, así como de los hermanos gemelos al practicarlo por tener un carácter iniciático, pues los sucesos narrados que se dan son de tragedia, sacrificio, valor y triunfo.

Icónico: En relación a la tabla de las categorías estéticas (fig. 67) sobre los conceptos que establece, así como para la realización de los personajes tanto por la descripción verbal del texto escrito, para dar cuenta de la descripción visual, también mediante la triada índice, ícono y símbolo, basados también en la escala de iconicidad (el no. 8 y 9 - dibujo o fotografía llamado “desviados” operación visual del universal aristotélico y fotografía o proyección realista sobre un plano). Las imágenes o viñetas que aparecen en esta propuesta se realizaron para que fueran figurativas, que tuvieran un sentido literal (mímesis) para darle verosimilitud y credibilidad a la historia y a los personajes.

Compositivo: En cuanto a las imágenes y al formato de la página, en este eje el aspecto compositivo se da por medio de la composición interior de cada una de las viñetas realizadas y por otro está el de la composición de las páginas para el desarrollo de la lectura. La composición de las viñetas se dio por el elemento del story board, mediante el uso del plano, del ángulo, etc. Por otra parte la composición de la página se dio por medio de una retícula que consta de nueve módulos, estos a su vez se subdividen, a partir de esta retícula se da la distribución para cada una de las viñetas, en cada una de las páginas, algunas viñetas son más grandes que otras esto es para hacer un énfasis determinado en esa imagen. El recuadro que envuelve o comprende la retícula no aparece visualmente aunque sí en la diagramación, esto es para evitar hacer la lectura de las viñetas y la vista de las páginas rígidas e iguales, los espacios en blanco; lo que se denomina calle en el lenguaje del comic, hacen que visualmente la lectura de toda la página no sea monótona, estos espacios en blanco dan fluidez cada una de las páginas, los espacios en blanco evitan el aburrimiento y la fatiga visual. Por otro lado como elementos importantes de la composición de cada una de las páginas está el texto escrito que va incluido en los globos como en la figura (75), el uso de la línea como elemento característico del cómic, todo lo anterior es para dar sentido y enriquecer tanto la lectura del texto escrito, como la lectura visual complementándose ambas.

Cromático-tonal: En este eje, la relación del color se dio en aspecto de armonía, haciendo énfasis a la realidad, a la literalidad, para darle credibilidad a la ficción, aspecto importante de la historia. Este eje es para darle sentido al lugar del inframundo como algo que existe y es real, como el lugar de los muertos, un lugar de reposo, de descanso, callado y silencioso, casi oscuro, en algún momento dado este lugar es de un tono verdoso pues es el lugar de los muertos o de los espíritus. Para eso se hicieron pruebas de color, tratando de encontrar el tono de verde adecuado así como su complementario, se hicieron pruebas en acuarela y con acrílico, posteriormente se hizo una tercer prueba combinando ambos materiales, ya que el uso de ambos resultó totalmente funcional. Además la función del color es más





para reafirmar reforzar una atmosfera o ambiente que algo meramente decorativo, ya que se comprendió que los colores son más fáciles de recordar que el texto escrito.

Dimensión pragmática

Es el vínculo con el receptor, publico destinatario y producción. Ya que la novela gráfica permite una gran variedad de posibilidades creativas y visuales y que además es un medio muy apreciado y valorado por un público que va creciendo, se decidió retomar este mito y la historia que en él se narra, para plasmarlo en el lenguaje del cómic, para sacarlo del libro convencional como algo meramente histórico, sino de darle un nuevo enfoque visual y escrito. Ya que con la novela gráfica como medio de comunicación este texto se ve enriquecido, ya que permite una variedad de lenguajes en conjunto. Si nuestra propuesta gráfica se imprime en papel bond de 90 gramos de (70x95 cm) saldrían 11 cortes por pliego, por lo que serían necesarios 2 pliegos para la impresión de esta novela gráfica, si el papel es couche mate que mide (72x102 cm) de 150 gramos, saldrían 13 cortes por pliego, por lo que serían necesarios 3 pliegos para la impresión de esta propuesta.





PROPUESTA GRÁFICA

Tú me mueves, Señor; muéveme el verte
clavado en una cruz y escarnecido;
muéveme el ver tu cuerpo tan herido;
muévenme tus afrentas y tu muerte.

Fray Miguel de Guevara, soneto: Fragmento "No me mueve, mi Dios"
poeta religioso del México colonial e independiente.

2





3.5. Ilustración de texto literario, propuesta gráfica 2, la leyenda de “La Llorona”

Dentro del proceso de ilustrar un texto es necesario ubicar dichas ilustraciones en un soporte editorial, ya que esto está relacionado con el plano de lo pragmático, con un usuario o audiencia y con un plano de producción así como también de difusión. Para lo anterior se toma en cuenta como soporte editorial el libro de bolsillo quedando este como establecido para realizar nuestro proyecto de ilustración. Dentro del género editorial el libro de bolsillo ofrece importantes ventajas para su realización ya que en él se pueden incluir cualquier tipo de temas, además de ofrecer una fácil reproducción, con excelente calidad, siendo este de accesible costo, las medidas de algunos de estos libros son de (8 ancho x12 cm de largo), en el formato vertical, estas medidas pueden variar.

En cuanto al trasfondo de este texto, se considera tiene un *trasfondo religioso* hace referencia a elementos como lo son los santos y los demonios, en términos generales también menciona a la iglesia o clero, tiene una atmosfera de sobrenatural ya que se habla de espíritus y almas que penan, de almas condenadas que sufren por algo que cometieron en vida, sin encontrar descanso o paz en relación con el purgatorio o el infierno. En este texto se habla de la mujer que es la “Llorona” además de que la narración de este texto es muy hermosa, habla sobre la vida de una mujer joven que comete el error de enamorarse de un hombre que no es de su misma clase social y además es de diferente raza, pues ella es humilde y mestiza; tiene que vivir con las murmuraciones y la desaprobación por parte de la iglesia o del clero y de la sociedad.

Además ella pierde la razón al darse cuenta de que el hombre del que está enamorada se va a casar con una mujer de buena posición social y que es de la misma raza que la del hombre del que ella ama, entonces ella se ciega y llega a su hogar a cometer el asesinato por el cual queda condenada, tanto en vida como después de muerta. El trasfondo de la narración da a entender que ella después de muerta seguirá penando y seguirá condenada a sufrir a penar por siempre sin encontrar el descanso eterno; el arrepentimiento ya no tiene cabida en la historia pues esta mujer ya fue condenada por la justicia del hombre y por la justicia de dios por el asesinato cometido.

3.5.1 Abordaje para el proceso de ilustración de textos literarios: título, texto o contenido escrito, autor o biografía misma

La Llorona: El texto de la leyenda de “La Llorona” tiene como autores a Vicente Riva Palacio (1832-1896) y a Juan de Dios Peza (1852-1910):

En medio de la lucha entre positivistas y liberales románticos, a principios del año 1882, comenzaron a ser publicadas las “leyendas y tradiciones” [...] fueron cinco las que del 2 de enero





al 27 de marzo de aquel año aparecieron en La República, firmadas por “Cero”⁹⁶, pseudónimo que para la famosa serie los “Ceros” del mismo diario, compartieron Riva Palacio y de Dios Peza. Pasaron a formar parte del libro *Tradiciones y leyendas mexicanas*, publicado en 1885. De entre los liberales prisioneros del pasado, la excepción era el general Vicente Riva Palacio, por su inteligencia, su tolerancia, su enorme prestigio militar y su amplia visión del mundo. Por eso le temieron Juárez, Lerdo y hasta Porfirio Díaz. Abogado, militar, periodista, crítico agudísimo, novelista, poeta, historiador [...].⁹⁷

Por otra parte tanto Riva Palacio como De Dios Peza fueron grandes poetas, De Dios Peza fue médico de profesión, se hizo prologuista y escritor, él fue el alumno predilecto del gran pensador mexicano Ignacio Ramírez el “Nigromante”⁹⁸ en la Escuela Nacional Preparatoria, Riva Palacio fue Nieto Vicente Guerrero por parte de su madre, entonces tanto Riva Palacio y de Dios Peza son conocidos como importantes intelectuales con cierto carácter insurgente en su obra. Por otra parte se tomó en cuenta el texto escrito: Análisis de los textos: este texto consta de nueve capítulos, teniendo un inicio, desarrollo y desenlace.

⁹⁶ “Cero” fue el seudónimo con el que firmaban su obra literaria tanto Vicente Riva Palacio como Juan de Dios Peza.

⁹⁷ Vicente Riva Palacio y Juan de Dios Peza (1999). *Tradiciones y leyendas mexicanas*. (Tercera edición). México, Instituto de Investigaciones Dr. José Luis Mora, Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de Humanidades, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes-Dirección General de Publicaciones, Instituto Mexiquense de Cultura, pp. 11-28

⁹⁸ Escritor, poeta, periodista, abogado, político e ideólogo liberal mexicano.





“La Llorona” de Vicente Riva Palacio y Juan de Dios Peza:

Capítulo I

Como popular conseja,
por más de doscientos años
con misterio referida
y escuchada con espanto,
la historia de la Llorona
por tradición ha pasado
de los padres a los hijos
y de los propios extraños.

Hubo tiempo en que ninguno
puso en duda el triste caso,
y aunque de diverso modo
los curiosos lo narraron;
todos estaban conformes
en convenir que sonando
en catedral media noche,
desde el más distante barrio
de la ciudad, recorría
en curso veloz y vago,
de un extremo al otro extremo
de la garita a palacio,
una mujer misteriosa,
vestida siempre de blanco,
un alma en pena, sujeta
por sus enormes pecados
a seguir en este mundo
vertiendo a gritos su llanto.

Contaban que aquel espectro
deteniendo el raudal paso
lanzaba un grito, un gemido
tan hondo, que el más osado
no le escucho sin que en tierra
cayera de aliento falto.

De la noche en el silencio,
como un eco funerario,
se dilataba ese grito
de la ciudad por los ámbitos.

Y mil veces los que en vela
por el placer o el cuidado,
después de sonar las doce
la aguda queja escucharon,
santiguábanse devotos
y alguna oración o un salmo
rezaban para aquella alma
y por su eterno descanso.

Quien juraba haberla visto
cruzar veloz por el atrio
de la Seo, a igual hora
que otro la vio en San Pablo.

Y quien perdió el sentido
refería conturbado,
porque oyó el grito terrible
tan distinto y tan cercano,
que el ropaje del espectro
rozó crujiendo su brazo.

¡Qué reflexiones tan hondas,
que diversos comentarios,
qué sesudos pareceres,
que juiciosos tan encontrados
hacían en los corrillos
niños, jóvenes y ancianos!

Tiempos felices aquellos
siempre llenos de milagros,
siempre en comercio directo
con algunos de los santos,
siempre viendo apariciones
de ánimas que andan penando
y que dan mucho dinero
de algunas misas en cambio.

Pactos escritos con sangre
en que se obligaba al diablo,
a trueque de darle un alma
(que era suya de antemano)
a dar al nuevo devoto
ya la dama, como a Fausto,
ya poder, como a Roberto,
o ya como a san Cipriano,
los secretos de la magia
y la clave de los astros.

Todo esto en aqueste siglo
cuyo término contamos,
no pasa de una conseja
que apenas en el teatro
resalta si se presenta
fray obediente forzado.

Pero ya de reflexiones
los lectores no harán caso,
y a fe que razón les sobra
que el prólogo está muy largo,
y es fuerza entrar en materia
refiriendo lo que antaño
acerca de La Llorona,
oyeron tontos y sabios,
y el lector tenga paciencia
que está de fe perdonado,
pues basta que se divierta
aunque declare que es falso.

Capítulo II

Esbelta como el palmero
que en las orillas del lago
se columpia al leve impulso
de los céfiros de mayo;
blanca como azucena
cuyo cáliz de alabastro,
con oro y purpura vela
la lumbré del sol de ocaso;
con ojos negros y ardientes,
con el cabello rizado
que baja en revueltas ondas
sobre unos hombros de mármol;
con labios rojos y frescos
como flores de granado,
luciendo como diadema,
sobre todos sus encantos,
el poderoso atractivo
de los juveniles años,
tal es Luisa, la hechicera,
que en un rincón apartado
de callejuela sombría,
en pobre y oscuro cuarto,
vive llena de contento
y sin temer los engaños
del mundo que siempre ha sido
para las hermosas, daño.

La fama de su belleza
se va veloz dilatando
desde la clase más pobre
hasta los próceres más altos.

No hay galán que no procure
ya de frente, ya al soslayo,
mirar el rostro hechicero
de aquel arcángel humano.

La desierta callejuela
que antes infundiera espanto,
se llena de rondadores
en las noches, y no es raro
escuchar trovas y endechas
de galán apasionado
que siempre acaban con riña
y cuchilladas y escándalo,
que sobre las piedras deja
memoria, en sangrientos rastros.

Pero la puerta de Luisa,
cual lápida de un osario,
cerrada siempre aparece;
ni siquiera rumor vago
tras ella la gente escucha,
ni de luz un leve rayo
denuncia entre las rendijas





que alguien habita en el cuarto.

Capítulo III

Al fondo de la calleja
hay sobre el muro un retablo,
y un farolillo que cuelga
penosamente alumbrando,
a costa de algún devoto,
la tosca imagen de un santo.

En largas y oscuras noches
cuando el barrio sosegado
no escucha de los galanes
ni la música ni el canto;
cuando está la calle sola
y el viento corre silbando
y se ocultan las estrellas,
y en el triste campanario
las lechuzas agoreras
callan, sintiendo azotados
por la monótona lluvia
los negros muros el claustro,
entonces, entre el silencio,
se escuchaban unos pasos
como de alguien que venía
con misterioso recato;
y al mismo tiempo la puerta
de Luisa, con gran cuidado
y poco a poco, se abría,
y una mujer con un manto
cubierta, de allí saliendo
iba hasta el pie del retablo,
y juntos los dos pasaban
las horas, término dando
a la cita, antes que el alba
dejara asomar sus rayos.

Capítulo IV

Una mañana, la gente
que madruga con el gallo,
comenzó a dar la noticia
a los vecinos del barrio,
que a su vez de puerta en puerta
repitiéronla asombrados,
de que Luisa, aquella noche,
por un accidente extraño,
se había perdido, y estaban
ambas puertas de su cuarto
abiertas, y dando indicio,
no de robo ni de asalto,
sino de pensada fuga
y de convenido rapto.
En México la noticia
corrió veloz como el rayo,

dándole más proporciones
mil diversos comentarios.

Todos, para no ver nada,
iba siquiera de paso
a la mísera calleja
motivo de tal escándalo.

Quien se acercaba a la puerta,
quien se fijaba en el santo,
para que le diera nuevas
como testigo del caso.

No faltó quien se atreviera
a explicar sin gran trabajo
el desconocido lance
haciéndose en ello práctico.

También títulos y nombres
de condes y mayorazgos
en boca de los curiosos
se escuchaba por lo bajo.

Y hasta hubo algún atrevido
que sin mostrar embarazo
nombre dijo del culpable
que pudo haberle costado
a salir a la picota
o recibir sobre un asno
cuando menos tres arrobas
de azotes por temerario.

Al fin, a las malas lenguas
refrenó el tiempo, que plazo
tienen las murmuraciones
cual todo lo que es humano.

En la ciudad, poco a poco,
la gente se fue olvidando
de la hermosura de Luisa,
de su galán ignorado,
de trovas y serenatas,
de cuchilladas y de rapto.

Y volvió la estrecha calle
como en los tiempos de antaño,
a estar triste y en silencio
sin concurrencia ni escándalo,
y sin más luz en las noches
que el farolito del santo.

Capítulo V

¡Qué dulce pasa la vida
Del amor bajo el amparo!
¡Qué ligeros van los días!

¡Qué fugaces van los años!

Cuéntanse apenas las horas
cuando faltan los halagos
no queriendo detenerlas
sino acelerar su paso.

Para el que vive en amores
ni hay memoria del pasado,
ni en lo porvenir hay sombras,
ni hay en el presente engaño;
el alma se reconcentra,
y ni el tiempo ni el espacio
tienen más que un solo punto
en el que fija su encanto.

Han transcurrido veloces
de nuestra historia seis años,
desde que México supo
que de un amor ignorado,
cediendo sin duda alguna
a impulso terrible y mágico,
la bella Luisa una noche
desapareció de su barrio.

Más lo que ninguno supo
aquí a descubrirlo vamos
que el tiempo todo descubre,
y él pulso el misterio en claro.

Era el amante de Luisa
un mancebo muy bizarro,
discreto, de nobles prendas,
de opulenta casa vástago,
con treinta abriles cumplidos,
gastador, valiente y franco.

Llamábanse el tal mancebo
don Nuño de Montes-Claros,
de estatura corpulenta
y de grandes ojos garzos.

Precavido en sus intentos
dio cima a su amor bastardo
escondiendo aquel tesoro
de gracia, en sitio apartado,
y allí formó el tierno nido
que el mundo buscaba en vano.

Luisa fue madre tres veces,
y bajo su dulce amparo
crecían aquellos niños
siendo su constante halago,
rubios como las espigas





que el viento mueve en el campo
cuando del sol del otoño
las dora el ardiente rayo;
Luisa en el fondo del alma,
cual de ponzoñoso dardo,
iba sintiendo una herida
que ya tornaba en amargo
su existir antes tranquilo,
su amor, antes sosegado.

Aquella pasión ardiente,
aquel anhelo, aquel ávido
empeño con que mostraba
su intenso amor Montes-Claros.

Poco a poco, sin que Luisa
diera lugar a tal cambio,
sin que tampoco don Nuño
lograr pudiera explicarlo,
tornándose fue en desvío
de tal suerte, que hasta el hábito
de verla todos los días
vino a perder, y dejando
correr hasta una semana,
llegaba, y al breve rato
volvía a salir, sin cuidarse
de la herida del agravio
que Luisa, humilde, callaba
vertiendo oculto llanto.

Capítulo VI

Una noche en que la luna
iba serena alumbrando,
cuando el toque de la queda
vibraba en el campanario,
dulcemente iluminado
por el fulgor apacible
que inunda todo el espacio,
junto a la abierta ventana
y con un niño en los brazos,
con la mirada perdida
en el horizonte vago,
donde apenas se dibuja
el gigantesco sudario
de nieve, que a los volcanes
les sire de eterno manto,
está la amante de Luisa,
y por su semblante pálido
resbala un rayo de luna
que, en sus lágrimas brillando,
con ellas baja hasta el rostro
del niño que en el regazo maternal
duerme y no siente la amarga
lluvia de llanto

Así transcurre una hora,
la madre sigue llorando,
del niño apenas se escucha
el respirar sosegado.

Más de repente, las once
se oyen sonar, y con rápido
movimiento, se alza Luisa;
deja con gran sobresalto
en su cuna al niño, y luego
en negro mantón de paño
se envuelve y sale a la calle,
y sin detener su paso
llega frente a la casa
donde vive Montes-Claros;
mira que por los balcones
un torrente desbordado
sale de luz y se escucha
la música de un sarao.

Ve que se cruzan mil sombras
y oye ese murmullo vario
que denuncia el regocijo
con frases, música, cantos,
movimientos de parejas,
risas y chocar de vasos,
todo interrumpiéndose a veces
nutridas salvas de aplausos.

Estática queda Luisa
y duda si está soñando:
¿por qué tan alegre goza
quien la deja hundida en el llanto?

Cobra valor, se aproxima
a la casa, y de un lacayo,
de los cien que entran y salen,
resuelta detiene el paso.

-¿Queréis decir, le pregunta,
¿por qué tiene fiesta el amo?
-¡Calle! Le responde el otro,
de esta pregunta me pasmo.

¿Quién en la ciudad ignora
que, con inmenso boato,
esta mañana a las nueve
en la Iglesia del Sagrario
celebró su matrimonio
don Nuño de Montes-Claros?

¡Vaya que estáis atrasada
de noticias...nos miramos!

Se marchó aquel hombre, y Luisa
quédose como de mármol;
ni una lágrima en los ojos,
ni un gemido entre los labios,
y así, yerta, muda, inmóvil,
estuvo en pie largo rato.

Después se acercó a la puerta
y entre la gente del patio
se deslizó como de sombra
a la escalera llegando.

Subió por ella deprisa
uno tras otro peldaño,
siguió erguida y misteriosa
por el corredor más amplio,
no sin que a muchos llamara
la atención de su porte extraño;
en la puerta de la sala,
del cortinaje de raso,
oculta tras de los pliegues,
miró con asombro y pasmo
a don Nuño y a su dama
en un riquísimo estrado,
hablando amorosamente
y entrelazadas sus manos.
¿como las manos de Luisa
y las de Nuño otros años,
entre ardientes juramentos
convulsivas se enlazaron,
allá en la callada noche
en la calleja del barrio
sin más luz que el farolillo,
ni más testigo que el santo!

Capítulo VII

Airada, inflexible, fiera,
volvió Luisa sin reparo
a verse sola en la calle,
y veloz, como el arco
parte la flecha, del sitio
se aleja, y en breve espacio
llega adonde no se escuchan
los rumores del sarao.

Y sin embargo, en su oído
van distintos resonando
y delante de sus ojos
contempla vivo aquel cuadro.

Camina y llega a la casa,
se acerca al antiguo armario,
abre un cajón y en él busca
y halla un puñal que olvidado





dejó allí Nuño una noche.
Lo empuña, cruza un relámpago
espantoso por sus ojos;
corre al lecho en que soñando
están sus hijos y, loca,
arranca con fiera mano
la vida a los tres, y corre,
cubierto de sangre el manto,
por la ciudad silenciosa
hondos aullidos lanzando.

Capítulo VIII

Presurosa va la gente
al ver el triste espectáculo
que le ofrece la justicia,
que a garrote ha condenado
a una mujer que dio muerte
a sus tres hijos, y el caso,
como es natural, produjo
en el pueblo gran escándalo.

Desde que lució la aurora
la plazuela en que el caldoso
se levantó, estaba llena
de gente del populacho,
que allí aguardaba el instante
de ver consumarse el acto:
ni recogida ni triste
sino bulliciosa, y dando pruebas
de que no le impone temor suplicio
tan bárbaro.

Ya comienza a impacientarse
la muchedumbre, que en mayo
los rayos del sol abrasan
y están las doce sonando;
y no obstante, nade piensa
en retirarse, que hay ánimo
de contemplar cómo expira un tigre
con rostro humano.

Es en las madres más vivo
aquel empuño y más franco
su enojo contra la madre
indigna del dulce encargo.

Por fin de una campanilla
se oye el sonido cercano;
la gente se arremolina,
y en medio de ella cruzando
pasa el lúgubre cortejo
que lleva a Luisa al cadalso:
los cabellos en desorden,
el rostro descajado,
y sobre el desnudo pecho

reliquias y escapularios;
camina penosamente
llevada por dos hermanos
de una santa cofradía
auxiliar de ajusticiados.

De aquella mujer hermosa
que fue de don Nuño encanto,
no se mira en el rostro
ni los más ligeros rasgos.

Llega hasta el horrible sitio
siempre con los ojos bajos,
oyendo a los sacerdotes
que van por ella rezando;
pero al subir al patíbulo
alza la faz con espanto
y reconoce su casa
y se yergue, y de sus labios
brota un terrible alarido
que a todos infunde pismo:
con un temblor convulsivo
levanta al cielo las manos
y se desploma en seguida
como cuerpo inanimado.

Las gentes de la justicia
al ejecutar el fallo
lo hicieron ya en un cadáver
contraído y demacrado.

Capítulo IX

Es fama que aquella tarde
Llevaron al camposanto
Seguido de gran cortejo
Y entre salmodias y cantos
Los restos del ya famoso
Don Nuño de Montes-Claros,
Y agregan que, desde entonces,
En las noches se ha escuchado
el grito de la Llorona,
que es Luisa, y anda penando,
sin hallar para su alma
un momento de descanso,
como castigo a su culpa
desde hace trecientos años.





3.5.1.1 Tratamiento literario del texto escrito: lectura, sinopsis, momentos y contenido narrativo

Tabla de análisis de texto, desarrollo conceptual /momentos narrativos:

Capítulo	Personajes, ambientes, acciones, expresiones
I	Llorona, curiosos, catedral, media noche, barrio, ciudad (1820-1850), garita-palacio, mujer de blanco, espectro, noche, devotos, atrio, apariciones, sangre, diablo, santo, san Cipriano, mujer misteriosa vestida de blanco, espectro, osado, Noche, ciudad, en vela, devotos, alma, espectro, brazo, corillos, tiempos felices, santos, apariciones de ánimas, misas, pactos, sangre, diablo, alma,
II	Esbelta, ojos negros, cabello rizado, juveniles años, Luisa hechicera, callejuela sombría, galán, arcángel humano, desierta callejuela, rondadores, noches, apasionado, riña, cuchillada, piedras, sangrientos rastros, puerta, cuarto.
III	Fondo calleja, muro, retablo, farolillo, imagen santo, oscuras noches, barrio, calle sola, triste campanario, lluvia, claustro, mujer con manto, farolillo, doncel gallardo.
IV	Gente, vecinos del barrio, puerta, Luisa, noche, México, mísera calleja, santo, condes, mayorazgos, culpable, malas lenguas, ciudad, galán, trovas, estrecha calle, triste silencio, farolito del santo.
V	Dulce vida, amor, alma, sombras, historia, amor ignorado, Luisa, barrio, amante, mancebo, discreto, nobles prendas, opulenta casa, treinta abril, gastador, valiente, franco, Nuño de Montes-Claros, amor bastardo, sitio apartado, tierno nido, madre, niños, pasión ardiente, Luisa, Nuño.
VI	Noche, luna, alumbrando, campanario, tranquilo aposento, ventana abierta, niño, mirada perdida, horizonte vago, volcanes, lágrima, madre llorando, once, sonar, calle, casa, Nuño, balcones, sombras, murmullos, regocijo, música, cantos, movimientos de parejas, vasos, aplausos, Luisa, casa, amo, ciudad, iglesia, matrimonio, lágrima, sobra, cortinaje de raso, dama, Luisa, Nuño, manos, enlazaron, callada noche, calleja barrio, farolillo, santo.
VII	Luisa, calle, ojos, casa de Luisa, antiguo armario, cajón, puñal, noche, relámpago, ojos, hijos, sangre.
VIII	Gente, triste espectáculo (asesinato), justicia, muerte, hijos, pueblo, aurora, plazuela, populacho, muchedumbre, madres, enojo, campanilla, lúgubre, cortejo, rostro desencajado, reliquias escapularios, hermanos, santa cofradía, mujer hermosa, Nuño, horrible sitio, rezando, cuerpo inanimado, gentes, de la justicia, cadáver contraído, demacrado
XI	Camposanto, gran cortejo, salmos, noche, grito Llorona, Luisa, alma.

3.5.2 Registro verbal mediante el uso de la triada: índice, icono y símbolo

Los conceptos o palabras clave en su mayoría están relacionados con las siguientes categorías:

Feo: repugnancia, dolor, desagrado, sufrimiento.

Unidad: Magia suspenso, fantástico, enigma, misterio.

Trágico: fatal, siniestro, lúgubre, tristeza, pavor, terror, humillación, angustia, derrota, fracaso, venganza y muerte. Así mismo el texto tiene una atmosfera que expresa melancolía y nostalgia.





Bello: gracia, encanto, ángel. En cuanto a la propuesta gráfica a desarrollar se tomaron en cuenta las siguientes categorías: Bello: hermoso (quietud), gracia (encanto), elegante (delicado); Feo, dolor; Unidad: suspenso, misterio; Grotesco, desfiguración, Trágico: fatal, lúgubre, humillación, angustia, derrota, tristeza, melancolía, nostalgia y muerte.

Con lo que respecta al desarrollo conceptual, se toma en cuenta los momentos narrativos del texto como lo son los personajes, ambientes, acciones y expresiones, por otra parte dentro de la historia se analiza el planteamiento, el desarrollo, el clímax y el desenlace.

Con lo que respecta al desarrollo conceptual, se toma en cuenta los momentos narrativos del texto como lo son los personajes, ambientes, acciones y expresiones, por otra parte dentro de la historia se analiza el planteamiento, el desarrollo, el clímax y el desenlace.

Además dos conceptos clave, el cual tiene el texto hace referencia en su contexto histórico, que se consideran importantes para dar sentido a las ilustraciones son: melancolía y nostalgia (tristeza). Estos dos conceptos los imprime el autor al narrar la historia de “La Llorona” porque de alguna manera este texto de la narrativa mexicana está relacionado con la corriente de la época en la que vivieron los autores que fue el Romanticismo, dando pie a una nueva corriente en la narrativa mexicana que es el modernismo y en lo adelante al costumbrismo, por eso se considera que este texto tiene un gran valor histórico narrativo y literario, pues es importante rescatarlo por medio de la ilustración para darle vigencia.

El tratamiento literario para los libros ilustrados también lo menciona Nuria Obiols Suari⁹⁹, pues menciona que en la narración se desarrolla la obra y lo que le ocurre sujeto o personaje puede ser positivo o negativo y que su conducta se vea castigada o recompensada, lo que da como resultado la reafirmación de valores y por lo tanto de nuevas reflexiones y aprendizajes (no importando la edad del lector, pero eso es muy común en un público infantil).

3.5.3 La alegoría y arquetipo en la leyenda de “La Llorona”

En el caso de la leyenda de “La Llorona” la alegoría también es necesaria para representar el tema de la muerte visualmente, en cuanto a la leyenda, este texto proporciona una moraleja o enseñanza y la manera de tratar de representar el tema de la muerte en este texto sobre todo al final del relato, es por medio de un ente, espíritu, fantasma o espectro, ya que la muerte no viene de una deidad o ser superior, sino de un humano, de un mortal, es la muerte de una mujer, que por medio de una situación sobrenatural, explica valores y enseñanzas que se dan por medio de la tragedia y que terminan en

⁹⁹ Nuria Obiols Suari, *op. cit.*, p.134-138.





muerte en el plano físico a la vez que sobrepasa esa realidad para dar a entender otra que es la del plano sobrenatural., la del mundo de los espíritus o de los difuntos condenados a penar por sus sufrimientos. En relación al arquetipo, la muerte se anuncia en todo momento en forma de tragedia, presente en el ambiente de la historia, en esta leyenda, que se da por medio de una historia de amor y que al final tiene como resultado un castigo, en la “muerte” del personaje principal, en donde la narración hace énfasis en las consecuencias no físicas, sino espirituales, “la Llorona” no es la muerte como tal. Lo que si es que ella representa el mundo de los espíritus, el mundo de los muertos que sufren, ella es castigada y está penando condenada a ese martirio a través de los tiempos.

3.5.4 Ejes para el proceso de ilustración

El proceso de ilustración es este caso, también depende de las características que tiene el libro de bolsillo que generalmente tiene medidas de 8 por 12 cm, pero que puede variar, Las medidas de nuestro libro son (13 cm largo x 9cm de ancho), dependiendo de la cantidad de texto que suele ser predominante en un libro. Por otra parte los libros ilustrados que acompañan mucho texto cuando son como en este caso de literatura suelen contener ilustraciones en blanco y negro para que puedan esos libros ser reproducidos sin ser muy costosos., por lo que el proceso de ilustración se fundamenta en las mismas bases que en el anterior, pero hay particularidades en lo que se vuelve diferente también.

3.5.4.1 Conceptual-temático

Todas las palabras o conceptos clave de cada uno de los momentos narrativos de la historia se relacionan con los conceptos de la tabla de las categorías estéticas. De cada capítulo surge un concepto clave aparte, que relaciona el momento narrativo con la categoría estética en cuestión.

El eje temático: o también conceptual, en el cual por medio de signos, se transmite un mensaje, este mensaje está en relación y congruencia con el texto escrito, en la serie de ilustraciones elaboradas hay una secuencia narrativa, que también de manera visual van contando los sucesos que acontecen en la historia. En cuanto al mensaje están los siguientes: el mensaje manifiesto y latente: el mensaje manifiesto o denotado, el receptor al conocer el relato, se dará cuenta que es una historia de amor, de drama, dentro de un contexto de misterio y nostalgia, pero en cuanto al mensaje latente o connotado el receptor se dará cuenta que en este mensaje está presente la tragedia y la muerte.

Capítulo I	Historia, misterio, miedo, susto, religioso.
Capítulo II	Bello, misterio, gracia, pasión, furia, melancolía, nostalgia, tristeza.





Capítulo III Capítulo IV	Tenebroso, desolado, sombrío, soledad. Curiosidad, incertidumbre, acusar, lujo, secreto, silencioso, misterio.
Capítulo V	Nostalgia, melancolía, misterio, elegante, culpa, intriga., pasión.
Capítulo VI	Serenidad, intriga, frustración, desesperación, angustia, desilusión, sorpresa, incredulidad, secreto.
Capítulo VII	Incredulidad, desilusión, ira.
Capítulo VIII	Fatalidad, tragedia, muerte, enojo, piedad, fatalidad
Capítulo XI	Misterio, enigma.

3.5.4.2 kónico

Referencias visuales secundarias:

Es necesario que para la realización del bocetaje y de las primeras ideas gráficas, se tome en cuenta la tabla realizada de las categorías estéticas basada en tres autores: Juan Acha, Dacal Alonso y Sánchez Vázquez.

Portada de cuentos de la “Llorona”

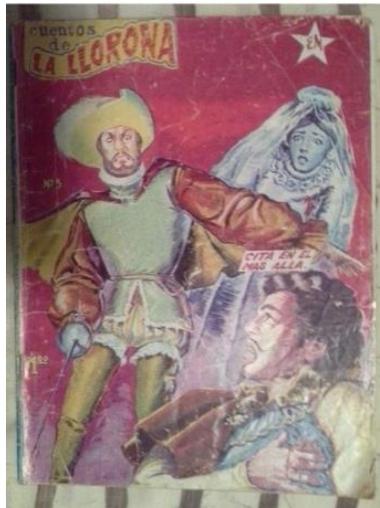


Figura 83. Cuentos de la "Llorona"

(fig. 83)

Contexto: ilustración de libro.

Grado icónico: 8-9 escala e iconicidad de Abraham Moles.

Categoría Estética: Unidad: (suspense) Trágico: (fatal, lúgubre, pavor, humillación, angustia, derrota, fracaso).





Tradiciones y leyendas de la Colonia



Figura 84. Portada de la "Llorona"

(fig.84)

Contexto: ilustración de libro.

Grado icónico: 8-9 escala e iconicidad de Abraham Moles.

Categoría Estética: feo (desagrado, repugnancia, satisfacción, dolor). Unidad (suspenso, enigma, misterio).Trágico: (fatal, humillación, derrota, fracaso).

Portada distinta de la "Llorona"



Figura 85. Portada distinta de la "Llorona"

(fig. 85)

Contexto: ilustración de libro.

Grado icónico: 8-9 escala e iconicidad de Abraham Moles.

Categoría Estética: feo (desagrado, repugnancia, satisfacción). Unidad (suspenso, enigma, misterio).Trágico: (siniestro, lúgubre, muerte).





La “Llorona en la época prehispánica”



Figura 86. Imagen de a Llorona en la época prehispánica.

(fig.86)

Contexto: ilustración. Ilustración del código Florentino.

Grado icónico: 8-9 escala e iconicidad de Abraham Moles.

Categoría Estética: Hermoso (quietud), elegante (delicado), Unidad (enigma y misterio).

Esta imagen: que pertenece al Códice Florentino y según don fray Diego Durán, en el reinado de Moctezuma II, él contemplaba una serie de sucesos que le daría fin como mandatario, en relación a presagios que vaticinaban el final de su imperio. Se dice que una mujer recorría las calles de la ciudad de noche y que gritaba y gemía llorando quejidos lastimeros por sus hijos, en algunos casos se le conoció a esta mujer “Llorona” con el nombre de Tonatzin: nuestra otra madre. Esta imagen resultó ser la adecuada para retomarla y a partir de ésta realizar una propuesta. Porque en relación de las categorías estéticas representa quietud y delicadeza, a pesar del sufrimiento de llorar por sus hijos.

Definición	Ejemplos varios
0- Descripción en palabras normalizadas con formas.	Ecuaciones y fórmulas
1- esquema de vectores en los espacios puramente abstractos.	Gráficas vectoriales en electrotécnica: triángulo de Kapp, polígono de Blondel.
2-Esquema de espacios complejos.	Esquema de estática gráfica, representaciones sonográficas.
3- esquema de formulación.	Fórmulas químicas, sociogramas.
4- organigrama o block esquema.	Organigrama de una empresa, series de operaciones químicas.





5- Esquema de principio (electricidad y electrónica).	Plan esquematizado del metro de Londres, plan de cableado de un receptor de TV.
6- Vista deslumbrada.	Objetos técnicos en manuales de ensamblado o de reparación.
7- esquema anatómico o de construcción	Corte anatómico, mapa geográfico.
8- dibujo o fotografía llamado “desviados” (operación visual del universal aristotélico)	Carteles, catálogos y fotografías técnicas. (criterio de continuidad del contorno y de cerrazón de la forma).
9- Fotografía o proyección realista sobre un plano.	Catálogos ilustrados y carteles. (Proyección y perspectiva, medias tintas y sombras).
10- esquema bi o tridimensional, representación concebida bajo la anamorfosis.	Mapas de tres dimensiones, globo terrestre, mapa geológico,
11- Modelo bi o tridimensional a escala.	Exhibiciones artificiales.
12- El objeto mismo.	El objeto en la vitrina de la tienda, la exposición.

En este eje las ilustraciones corresponden al grado de iconicidad alto, pues el grado de figuratividad se acerca al realismo, pues las formas son reconocibles. Por otro lado el grado de complejidad de las ilustraciones está en relación a cantidad de información que estas proporcionan. El grado de normalización de las ilustraciones o de universalidad tiene que ver a que los signos contenidos en ella son reconocibles por un público o receptor.

3.5.4.3 Compositivo

El eje compositivo, tiene que ver con el acomodo de texto e imagen, para que ambos estén en armonía y equilibrio y por otra parte la composición de la imagen y de la lectura que esta ofrece al receptor, cada una de las ilustraciones realizadas tiene su propia lectura, en general obedecen a la lectura occidental (de izquierda a derecha) pero si el receptor leyera la imagen al contrario (derecha a izquierda) no tendría inconveniente ya que lo importante es que los signos que conforma la imagen sean comprendidos por él. En este caso la relación imagen texto en la página es para que ambas formen una unidad y el texto escrito no pierda legibilidad y así el lector pueda integralmente dirigir su vista tanto al texto como a la ilustración. Por lo que la regla de tercios para dividir el formato se usó para determinar la composición de la página que resultó adecuada para la propuesta gráfica.





Bocetaje propuesta libro de bolsillo:

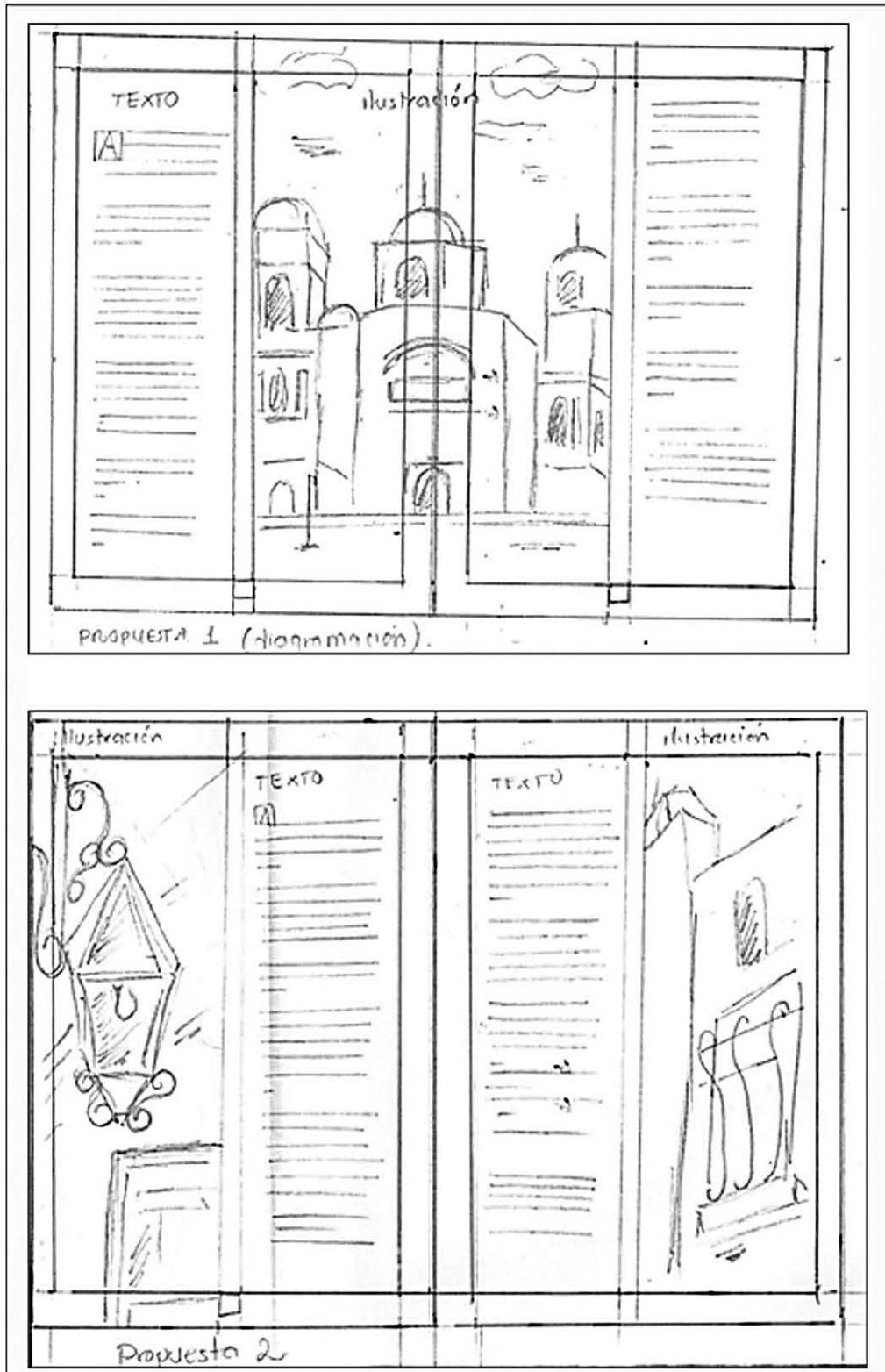


Figura 87. Propuestas gráficas para leyenda.





Las ilustraciones:

El bocetaje de las primeras ideas para las ilustraciones se dio a partir del texto escrito como se mencionó anteriormente, de este texto se tomaron palabras clave, que son conceptos que nos remiten a signos (índices, iconos y símbolos), por lo que de estos conceptos están basados los bocetos, estos son algunos ejemplos:

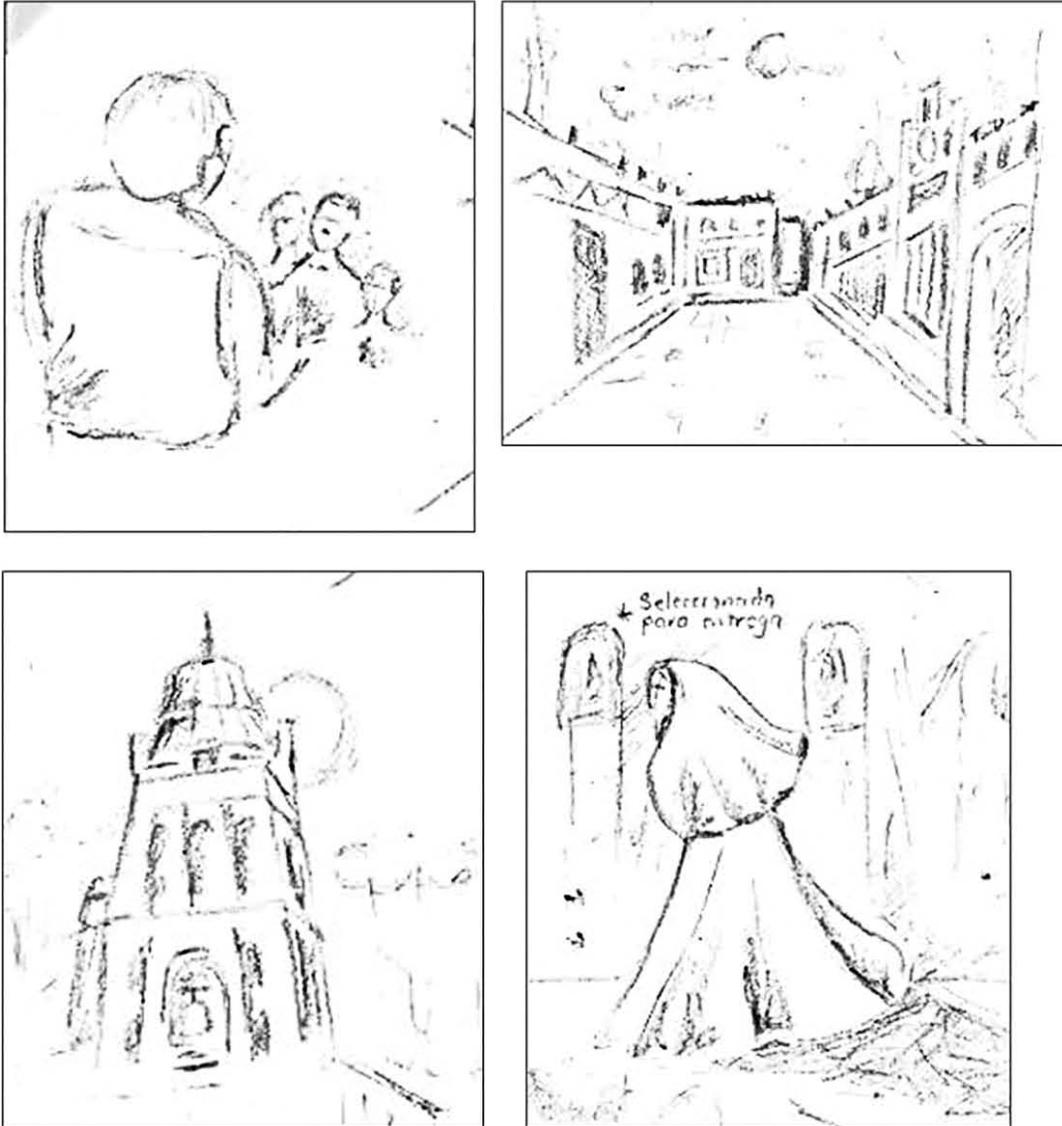


Figura 89. Bocetos para ilustraciones de la leyenda.



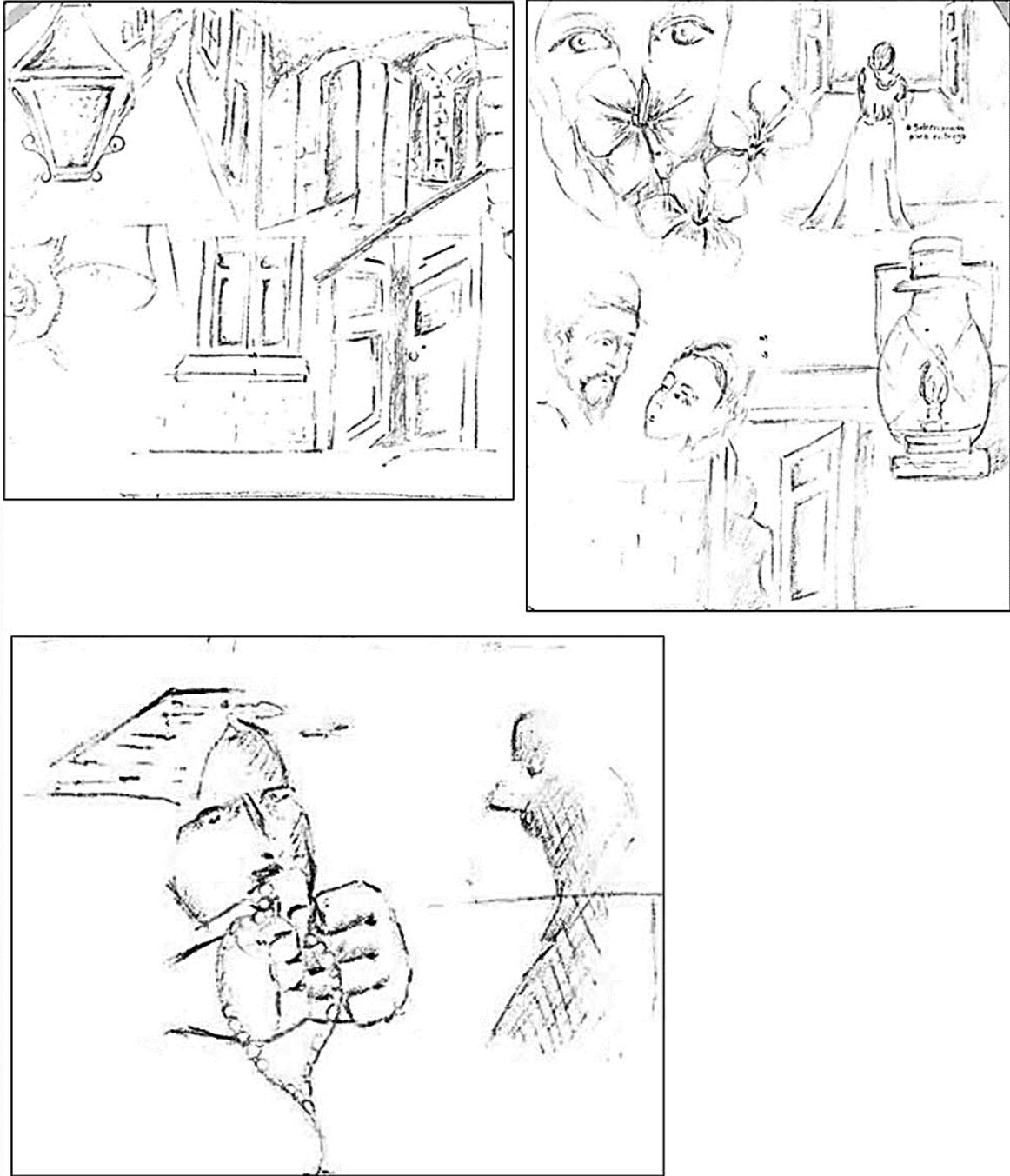


Figura 90. Bocetos para ilustraciones de la leyenda.





Figura 91. Bocetos para ilustraciones de la leyenda.





*LA LLORONA I

I

Por más de doscientos años con misterio referida y escuchada con espanto, la historia de la Llorona por tradición ha pasado de los padres a los hijos y de los propios extraños. Hubo tiempo en que ninguno puso en duda el triste caso, y aunque de diverso modo los curiosos lo narraron; todos estaban conformes en convenir que sonando en catedral media noche, desde el más distante barrio de la ciudad, recorría en curso veloz y vago, de un extremo al otro extremo de la garita a palacio, una mujer misteriosa, vestida siempre de blanco, un alma en pena sujeta



por sus enormes pecados a seguir en este mundo vertiendo a gritos su llanto. Contaban que aquel espectro deteniendo el raudo paso lanzaba un grito, un gemido tan hondo, que el más osado no le escuchó sin que en tierra cayera de aliento falto.

De la noche en el silencio, se dilataba ese grito de la ciudad por los ámbitos.

Y mil veces los que en vela por el placer o el cuidado, después de sonar las doce la aguda queja escucharon, santiguábanse devotos y alguna oración o un salmo rezaban para aquella alma y por su eterno descanso.

Gazmond, 11 puntos, interlineado [1]
de 11 puntos, interdecreado de -40 puntos.

[1]

*LA LLORONA I

I

por más de doscientos años con misterio referida y escuchada con espanto, la historia de la Llorona por tradición ha pasado de los padres a los hijos y de los propios extraños. Hubo tiempo en que ninguno puso en duda el triste caso, y aunque de diverso modo los curiosos lo narraron; todos estaban conformes en convenir que sonando en catedral media noche, desde el más distante barrio de la ciudad, recorría en curso veloz y vago, de un extremo al otro extremo de la garita a palacio, una mujer misteriosa, vestida siempre de blanco, un alma en pena sujeta



por sus enormes pecados a seguir en este mundo vertiendo a gritos su llanto. Contaban que aquel espectro deteniendo el raudo paso lanzaba un grito, un gemido tan hondo, que el más osado no le escuchó sin que en tierra cayera de aliento falto.

De la noche en el silencio, se dilataba ese grito de la ciudad por los ámbitos.

Y mil veces los que en vela por el placer o el cuidado, después de sonar las doce la aguda queja escucharon, santiguábanse devotos y alguna oración o un salmo rezaban para aquella alma y por su eterno descanso.

Georgia, 10 puntos, interlineado [1]
de 11 puntos, interdecreado de -40 puntos.

[2]

Figura 92. Bocetos para ilustraciones, texto y tipografía de la leyenda.





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

La Llorona. - Capítulo I

*LA LLORONA I

I

por más de doscientos años con misterio referida y escuchada con espanto, la historia de la Llorona por tradición ha pasado de los padres a los hijos y de los propios extraños. Hubo tiempo en que ninguno puso en duda el triste caso, y aunque de diverso modo los curiosos lo narraron; todos estaban conformes en convenir que sonando en catedral media noche, desde el más distante barrio de la ciudad, recorría en curso veloz y vago, de un extremo al otro extremo de la garita a palacio, una mujer misteriosa, vestida siempre de blanco, un alma en pena sujeta



[1]

por sus enormes pecados a seguir en este mundo vertiendo a gritos su llanto. Contaban que aquel espectro deteniendo el raudo paso lanzaba un grito, un gemido tan hondo, que el más osado no le escuchó sin que en tierra cayera de aliento farto.

De la noche en el silencio, se dilataba ese grito de la ciudad por los ámbitos.

Y mil veces los que en vela por el placer o el cuidado, después de sonar las doce la aguda queja escucharon, santiguabanse devotos y alguna oración o un salmo rezaban para aquella alma y por su eterno descanso.

[2]

Craamy Gbotic, 9 puntos, interlineado de 11 puntos, interdecreto de -50 puntos.

Tradiciones y Leyendas Mexicanas

La Llorona. - Capítulo I

*LA LLORONA I

I

por más de doscientos años con misterio referida y escuchada con espanto, la historia de la Llorona por tradición ha pasado de los padres a los hijos y de los propios extraños. Hubo tiempo en que ninguno puso en duda el triste caso, y aunque de diverso modo los curiosos lo narraron; todos estaban conformes en convenir que sonando en catedral media noche, desde el más distante barrio de la ciudad, recorría en curso veloz y vago, de un extremo al otro extremo de la garita a palacio, una mujer misteriosa, vestida siempre de blanco, un alma en pena sujeta



[1]

por sus enormes pecados a seguir en este mundo vertiendo a gritos su llanto. Contaban que aquel espectro deteniendo el raudo paso lanzaba un grito, un gemido tan hondo, que el más osado no le escuchó sin que en tierra cayera de aliento farto.

De la noche en el silencio, se dilataba ese grito de la ciudad por los ámbitos.

Y mil veces los que en vela por el placer o el cuidado, después de sonar las doce la aguda queja escucharon, santiguabanse devotos y alguna oración o un salmo rezaban para aquella alma y por su eterno descanso.

[2]

Anál, 9 puntos, interlineado de 11 puntos, interdecreto de -50 puntos.

Figura 93. Bocetos para ilustraciones, texto y tipografía de la leyenda.





En cuanto a esta propuesta gráfica se toma en consideración la estructura del párrafo, la legibilidad del texto mismo, así como la unidad texto e imagen. Por otra parte en la composición de la página se referencia a los párrafos justificados tanto a la derecha como a la izquierda para integrar al texto la ilustración, en algunos casos las ilustraciones ocupan la página completa y por otro aparece una columna de texto y la imagen. Más sin embargo el ritmo del texto es muy variado e inconstante pues el texto consta de nueve capítulos de diversa longitud, algunos son demasiado largos y otros son demasiado cortos. Por esa razón se optó por justificar texto e imagen como se mencionó anteriormente.

3.5.4.4 Técnico-cromático/tonal

El eje técnico- cromático: relación de contraste o armonía, se utilizó la relación de contraste, la técnica de tinta china, con el alto contraste se usaron para enfatizar una atmosfera de misterio y tragedia, relacionado con las categorías estéticas, para provocar en el lector una llamada de atención por medio de la fascinación, cuando el receptor se detenga a observar las ilustraciones. En el aspecto pragmático se refiere a la relación texto-imagen y del acompañamiento entre ambos por otro lado está la cuestión de la salida que van a tener las ilustraciones como medio de reproducción o difusión, que en esta propuesta es un libro de bolsillo (13cm largo x 9cm ancho).



Figura 94. Propuesta gráfica realizada con tinta china y estilógrafo.





3.5.5 Aplicación de los conceptos: denotación y connotación, el mensaje manifiesto y el mensaje latente, para la propuesta gráfica de leyenda

En cuanto a los elementos connotados en las ilustraciones, el lector tiene un amplio margen de interpretación, pues las ilustraciones realizadas en alto contraste en blanco y negro enfatizan una atmósfera de misterio, ya que formas irregulares aparecen en las ilustraciones que pueden sugerirle al lector una gran variedad de posibilidades. El texto escrito tanto como las ilustraciones hace mención a una historia de amor, a una época de nostalgia y melancolía como mensaje manifiesto, pero como mensaje latente hay una atmósfera de tragedia, de dolor, de fracaso y de humillación pero sobre todo de muerte de misterio y de enigma.

3.5.6 Uso de la relación entre texto escrito e ilustración y la aplicación de las vías de comunicación en la ilustración, para la propuesta gráfica de leyenda

Con lo que respecta a las vías de la comunicación en la ilustración se tomaron en cuenta la vía de la empatía afectiva, para conseguir afectividad con el lector por medio del personaje de La Llorona (se tomó como referencia principalmente la imagen de la Llorona del códice florentino) en tanto a que la joven tiene cabeza casi redonda, ojos expresivos, boca sonriente y manos delicadas. Así como la vía de la empatía ingeniosa, porque a propósito se pusieron trampas visuales para que el lector haga uso de su ingenio e interprete en base a su experiencia fantasmas, espíritus y almas en pena), pues no hay un uso de la perspectiva como tal, por medio de figura alargadas se dio espacio y profundidad a la imagen. Por otra parte hay una ilustración que resulta ser un acento a diferencia de todas y es porque en primer lugar está en color rojo y es totalmente abstracta porque es una mancha que tiene una forma libre y orgánica a lo que seguramente el lector connotara como sangre, pero también con la tragedia de un asesinato y de muerte, esta ilustración se puede ubicar en la vía semiológica.

3.5.6.1 Propuesta gráfica de la leyenda: Maqueta, idea terminada.

Portada y contraportada: Las páginas completas del libro de bolsillo se pueden encontrar en la parte de anexo.



Figura 95. Portada y contraportada de la leyenda.





La descripción y justificación de esta propuesta gráfica es la siguiente:

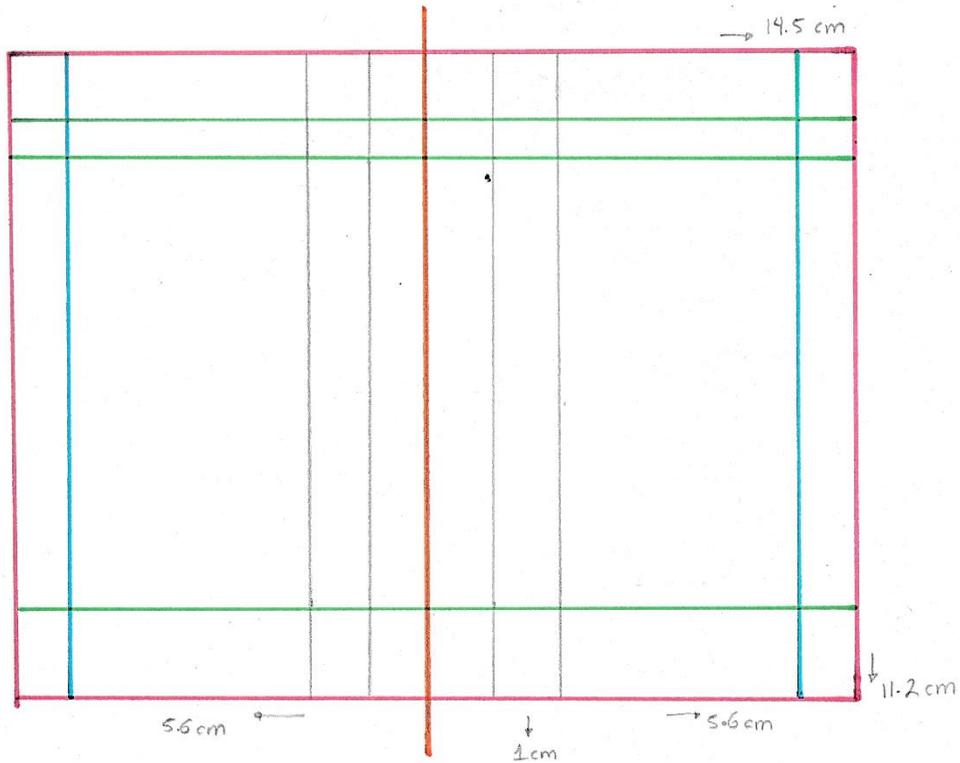


Figura 96. Diagramación de página de leyenda.

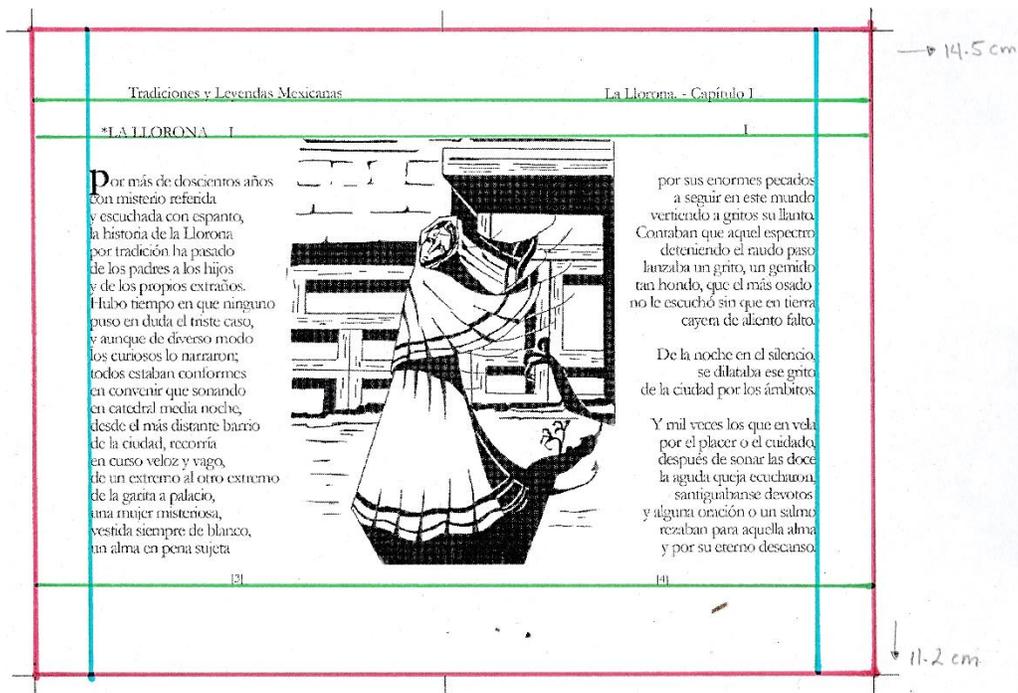


Figura 97. Diagramación de página de leyenda.





Dimensiones de lo diseñado, propuesta gráfica de mito:

La leyenda de la “Llorona es un texto de la literatura y narrativa colonial mexicana y para el desarrollo de esta propuesta gráfica para este texto escrito se llevó a cabo lo siguiente:

Dimensión sintáctica

Descripción, contenido de los elementos, mensaje latente, denotación, se llevó a cabo también un *registro verbal* del texto escrito mediante momentos narrativos y también con el uso de la triada índice, ícono y símbolo, se tomaron las palabras o conceptos clave de este texto ya que está escrito en verso lo que lo enriquece literariamente, se hizo una relación de las palabras clave como lo fueron: lugares, personajes, objetos, adjetivos, etc., para tener una relación descriptiva de la narración. En cuanto al *registro visual*, en esta propuesta gráfica se decidió abundar en los personajes y objetos a llevar a cabo, y determinar cómo estos elementos se relacionan con la triada de índice, ícono y símbolo, para el desarrollo de la propuesta visual, ya que la historia cuenta con nueve capítulos con una dimensión diferente en extensión.

Dimensión semántica

Nuevamente en cuanto al *registro verbal*, en términos de connotación y de mensaje latente y del trasfondo del texto escrito, se tomó el tema de la muerte mediante el término del arquetipo/ estereotipo, ya que el personaje de la “Llorona no representa ninguna deidad, pero sí a una mujer común, que detrás de sus acciones deja una importante lección, en cuanto a lo connotado y mensaje latente, tenemos que el mensaje de este texto resulta ser de carácter religioso o teológico, ya que el trasfondo del texto se refiere a un mundo espiritual que habla de almas, espíritus y del diablo, de oraciones y plegarias, así como del purgatorio, ya que las almas condenadas tienen que expiar sus pecados y ganar méritos para dejar de penar. También en este texto se hace hincapié en que existe un mundo espiritual como se mencionó anteriormente solo que este mundo está en relación a los santos a los demonios; a lo sobrenatural. Y que por otra parte también por medio de las palabras o conceptos clave es como se llevó a cabo la relación con la triada de Pierce.

En esta propuesta gráfica se retoma el texto escrito para el mensaje latente o connotado o trasfondo mediante el *registro visual* y se toma en cuenta nuevamente los conceptos clave para la elaboración de la propuesta gráfica así como los momentos narrativos de la historia o relato, estas palabras clave hacen referencia a la triada índice, con y símbolo, como por ejemplo: espanto como índice de miedo, Llorona como ícono, triste como un indicador de una emoción o sentimiento, los santos como íconos, la muerte como símbolo etc. En sí la historia y el trasfondo de la misma dieron lo que entendemos como mensaje connotado, mensaje latente y figura-fondo, lo que da aspecto religioso y teológico al relato, por





mencionar un ejemplo la frase “pactos escritos con sangre en que se obliga a trueque de darle un alma”, como trasfondo estas palabras anteriores expresan el hecho de practicar la magia, de realizar rituales que van en contra de la iglesia católica y que no permite, la frase expresa algo de esotérico, para lo que la iglesia y la inquisición sería brujería o satanismo, por otra parte habla de mundos espirituales en donde las almas de los difuntos van, sino expían sus pecados o se arrepienten van al infierno a ser torturados por los demonios que dominan cada uno de los niveles de ese lugar y por otro lado el cielo, en donde los seres celestiales habitan como dios y los santos y las personas que en vida fueron buenas, y por otro lado el purgatorio, en donde las almas tienen que expiar sus pecados para poder así obtener los méritos y ascender al cielo y no vagar en el limbo. Para explicar lo anterior se hizo uso de la vía de la empatía afectiva, así como de la vía de la empatía ingeniosa.

La vía de la empatía afectiva se utilizó para lograr en el lector emociones que lo identifiquen con la historia y el personaje de la “Llorona”, además de la vía de la empatía ingeniosa, que tiene que ver con el hecho de que las ilustraciones que se realizaron funcionen como trampas visuales para el lector, para que las interprete en base a su experiencia una atmósfera de espantos y fantasmas.

En cuanto a los ejes del proceso de ilustración:

Temático-conceptual: En este eje también se toma en cuenta el aspecto connotado o mensaje latente y el trasfondo de la misma narración, como se ha mencionado anteriormente, el hecho de mencionar a santos y al diablo implica un carácter religioso, teológico y esotérico de la misma historia, no cualquiera invoca al diablo y mucho menos sabe cómo hacerlo, además del tema de la muerte latente en la historia como tragedia y fatalidad, a parte de las apariciones que en la propia iglesia se manifiestan, así como el hecho de que una persona pueda llegar a la locura y cometer actos reprobables y que el ser humano se mueva en medio de dos mundos espirituales, el del bien y el del mal, el de dios y el del diablo y que a final de cuentas la iglesia junto con su inquisición preside las ejecuciones ya sea por brujería o por actuar contra quienes hayan cometido actos abominables como en el caso de esta historia.

Iconico: También se hizo referencia a la escala de iconicidad al no. 8 y no. 9, pues las propuestas de las ilustraciones aparecen encajan en dicha descripción pues son figurativas y tienen un sentido de literalidad, de mimesis, para también darles credibilidad. En esta propuesta se retoma la fig. 86 (la “Llorona del código florentino”), esta imagen resultó ser muy interesante y hermosa ya que expresa visualmente el sufrimiento de dicha mujer por la expresión de su rostro y de sus manos, es entonces que a partir de esta imagen se realiza la propuesta gráfica.

Compositivo: en relación a las imágenes y a la configuración de las páginas del librito, la composición de las imágenes se dio por medio de un formato rectangular, cada una de ellas parte de un punto visual





para tener su propia lectura, su propio recorrido visual, que además tienen una secuencia en relación al texto que acompañan.

En cuanto a la composición del formato de la página ésta se llevó a cabo en la elaboración de ilustraciones que compositivamente complementan el formato del librito, en una retícula de tres columnas o módulos como lo explica la fig. 96 y 97, dependiendo de la relación con el texto escrito, éstas se ubican ya sea en la primera, segunda o tercer columna. Se utilizó la fuente Garamond de 11 puntos, ya que la mancha de texto no compite con la ilustración, en cuanto a los negros y blancos de la misma.

Técnico cromático-tonal: En este eje se hace la relación con la vía de la comunicación de la vía de la empatía ingeniosa, pues se pretendió trastocar la experiencia del lector por medio de formas sugerentes que se prestan a diversas interpretaciones, para lograr lo anterior, se decidió que las ilustraciones fueran en alto contraste en blanco y negro, para dramatizar más las imágenes, también para exagerar algunos de los elementos de las ilustraciones como por ejemplo, las sombras, éstas no siguen ningún parámetro de perspectiva, simplemente es la relación que se tiene de luz y sombra y como se mencionó anteriormente es para exagerar y dramatizar la sensación del espacio con luz y sombra, además de que el hecho de que las ilustraciones fuesen en blanco y negro tiene fines prácticos de producción.

Dimensión pragmática

El libro de bolsillo o librino también como se le conoce, en un momento dado se hizo popular, después cayó en desuso, pero actualmente está retomando fuerza,; debido a que su formato lo hace muy accesible y cómodo, este formato de libro resulta muy accesible económicamente hablando, también este libro se presta para realizar obras de autor, artísticamente hablando, tanto literariamente como visualmente, ya que los libros diminutos resultan ser de un carácter curioso para el lector y causar fascinación también, ya que el libro de bolsillo permite muchos temas en su contenido, así como el arte de ser ilustrados también. En un papel bond de 90 gramos (70x95 cm) salen 38 cortes por pliego, así que para imprimir nuestro libro serían necesarios 2 pliegos de papel. Su público va desde el infantil, juvenil y adulto, sus temas son variados des de educativos, didácticos, lúdicos, científicos y artísticos, principalmente su contenido es literatura como es en este caso sobre leyendas.

3.6 Contratiempos, contrariedades y dificultades durante el proceso para ilustrar las dos propuestas gráficas

Surgieron varias contrariedades al tratar de realizar las dos propuestas gráficas, primero el tratar de ordenar el proceso de ilustración fue complejo y difícil, porque sí se llega a tomar nota, de lo que se está realizando o realizó, por eso se tuvo un cuaderno de trabajo o bitácora, pero aun así, tratar de enlazar las ideas, con los bocetos, con la teoría resultan como tratar de armar un rompecabezas o también como





quien trata de deshacer un nudo (y peor cuando las personas escriben sus apuntes y tienen una letra no muy agraciada y después quiere tratar de descifrar lo que anotó). Otro inconveniente al tratar de ilustrar los textos fue el de pensar que con ilustrar el tema de la muerte podría realizar mi propuesta muy vagamente en el sentido de no reflexionar en el texto literario, ni en la cantidad de texto ni en las publicaciones que tratan estos temas. En primera instancia se pensó en realizar una propuesta únicamente, pero como ilustradora, es como puede comprender y porqué es que dos textos se ilustran de manera distinta y/o diferente; si no lo llevo a cabo o lo realizo, pensándolo de manera hipotética y teórica, no lo iba a comprender del todo, entonces, por eso se hicieron dos propuestas gráficas, pues llevándolas a cabo en términos reales y no sólo hipotéticos (llevarlas a la práctica para compararlas) fue que se reflexionó en el proceso y durante el proceso de porqué cada texto se ilustra de diferente manera. Al principio del proyecto no se pensó en realizar dos propuestas gráficas, pero fue el proceso mismo, el que nos llevó a ellas.

3.7 Descripción mediante el proceso de ilustración, las coincidencias y diferencias al sistematizar el proceso de ilustración para realizar las dos propuestas gráficas

Las coincidencias que se dieron durante los dos procesos de ilustración, fueron que se pudo sistematizar el proceso para ilustrar, mediante los cuatro ejes: temático-conceptual, icónico, compositivo y técnico – práctico., pero a la vez la sistematización de este proceso que va de lo general a lo particular, hizo que se establecieran coincidencias y también particularidades, en cada uno de los procesos, pues ilustrar el tema o la idea de la muerte resultó ser una labor bastante compleja, pues los textos literarios ilustrados tienen contextos totalmente diferentes, distintos y particulares.

3.8 Conclusión

Mediante el proceso de ilustración se tomaron consideraciones que llevaron a realizar dos propuestas gráficas con el tema de la muerte, con sus particularidades cada una de ellas, pues el proceso se hace particular en cada propuesta y puede diferir para la realización de una imagen, es entonces que al analizar las referencias como antecedentes a la ilustración mexicana que tienen como tema la muerte, se llegó a la reflexión de que tanto en el arte como en la literatura mexicana, “La muerte” es un tema presente y que las propuestas gráficas que se realizaron y llevaron a cabo dan cuenta de ello, sólo que en las propuestas gráficas el tema de la muerte está latente, es una atmósfera, está siempre presente en las historias narradas tanto con texto escrito e imagen. Que mediante el registro verbal y el uso de la triada: índice, ícono y símbolo, así como del uso de las vías de la comunicación se logró determinar conceptos clave para que éstos estuvieran relacionados con las categorías estéticas y así poder tener una idea establecida con el eje temático y conceptual.





Conclusión general

Complicado resulta, el hacer una ilustración y que ésta se encuentre inmersa de manera integral en un proceso que la justifica desde que se tiene la intención de ilustrar, hasta llegar a producto terminado. Durante la investigación del contexto cultural del tema de la muerte en la ilustración mexicana, tanto en el arte como en la ilustración como en la literatura el tema está presente como un legado cultural e histórico, también artístico y gráfico. Además durante el proceso de ilustración se puede hacer referencia a los errores que se han ido cometiendo y rectificarlos, así como también el de los aciertos. En los textos literarios ilustrados, el uso del mensaje latente fue de gran relevancia la idea fue sugerir la temática de la muerte y analizando las referencias gráficas del cráneo, ya que se sabe es símbolo universal que representa a la muerte; ya que la forma del cráneo está comprendida por una de las formas que es muy reconocida visualmente y es el círculo. Por otra parte debido a que los señores de la muerte representan la muerte sin estar muertos y La Llorona no es la muerte en sí, sino que es más bien un espíritu, “un alma en pena”, “un fantasma”, pero sí forman parte del mundo que la “muerte” domina, un mundo místico, divino, a la vez que trágico y misterioso. Por esas razones el mensaje latente, y la connotación fueron las herramientas para realizar y sugerir el tema de la muerte al lector.

Durante el proceso de ilustración se estableció porqué cada texto (mito del Popol Vuh y de la leyenda de “La Llorona”) requirió ser ilustrado de forma distinta tomando en cuenta los siguientes ejes:

- el temático-conceptual,
- el icónico,
- el compositivo,
- el técnico-cromático o tonal

Mediante el proceso de ilustración se estableció que cada una de las propuestas tuviera un soporte editorial derivado del propio proceso de ilustración. Las propuestas gráficas, se describen mediante un desarrollo preiconográfico e iconográfico, así como por sus elementos de diseño, y en relación también con las categorías estéticas. Las tres imágenes o referencias tienen en común el símbolo del cráneo que universalmente es identificado para representar el concepto de “muerte”, así como también los huesos nos indican la idea de muerte.

Para este trabajo ambos textos escritos se analizaron de forma distinta, ya que estas narraciones tienen particularidades entre sí. El mito se abordó mediante una lectura, sinopsis, guión literario, un guión técnico y un story board, tomando importancia el concepto de inframundo “Xibalbá” también fue necesario tomar referencias visuales secundarias por lo que se estableció una tabla de conceptos en relación con las categorías estéticas, ésta relación se basó en las características propias de los personajes





y los conceptos de la tabla de categorías estéticas. Que permiten, se tomarán como feos, con misterio, con lo trágico y con lo grotesco.

Por otro lado el abordaje del texto de “La Llorona” se dio a través del autor, de su biografía, así como del título de la leyenda, se llevó a cabo una lectura general, una sinopsis y se establecieron los momentos y contenido narrativo. Mediante el registro verbal, se hizo uso de la triada: índice, ícono y símbolo, se tomaron conceptos o palabras clave, para también hacer la relación con las categorías estéticas. En este texto también se tomaron referencias visuales secundarias y el cráneo también apareció como símbolo de la muerte. En ambos casos el tema de la muerte se representa en las referencias visuales con el símbolo del cráneo o calavera, ya que es un signo que independientemente de su contexto histórico y cultural indica muerte. Pero en las propuestas gráficas se buscó hacer algo diferente y dejar que el mensaje latente tomara mayor relevancia durante el proceso de ilustración. Mediante el uso de la antes citada triada: índice, ícono y símbolo, se llegó a la resolución de que los personajes tuvieran como indicador un de algo sobrenatural, es decir, de muerte, unas líneas marcadas en el rostro debajo de sus ojos, así como el iris de color claro, (opuesto al iris normal).

Además ni en el mito ni en la leyenda, el símbolo del cráneo aparece en sus rostros para representar la muerte. En el caso del mito el tema de la muerte se dio mediante la referencia del lugar del inframundo, también como lo es el aro del juego de pelota, la cancha del mismo juego de pelota, las fauces de la serpiente y los mismos Señores y hermanos gemelos (cuando uno de ellos fue decapitado), es decir el tema de la muerte flota sugerido en el ambiente de la historia, aunque no esté directamente representado con un cráneo. En cuanto al texto escrito de la leyenda, se llegó a sugerir por medio de una silueta, con su guadaña, pero tampoco se usó como referencia gráfica al cráneo y al igual que el mito el tema de la muerte se sugiere mediante una atmósfera, en ninguno de los dos casos se usó la referencia del cráneo para sugerir el rostro de un personaje, lo que sí fue que en el caso del mito los Señores del inframundo usan en sus cabellos cráneos como tocados a manera de índices o indicadores de tema de la muerte.

Por lo se concluye que en relación a las propuestas gráficas, en ambos casos se denotaron mensajes mediante la imagen y el texto escrito, ya que hay un mensaje manifiesto, directo y objetivo, pero se buscó dar mayor relevancia al mensaje latente, a la connotación, el mensaje subjetivo e indirecto que puede ser consciente (dependiendo de la experiencia del lector con el tema) pero que en gran medida resulta ser inconsciente y tener mayor fuerza. Este mensaje latente en ambos casos se reforzó con las vías de la comunicación, pues se buscó establecer una empatía afectiva con el lector, a la vez que ingeniosa, para trastocar la experiencia del lector mediante una carga persuasiva en un tema tan ancestral como complejo y misterioso como lo es el tema de la muerte.





Finalmente se puede decir, que los aportes de esta investigación fueron significativos de manera disciplinaria en relación a la maestría y que fueron los siguientes:

Como un nuevo hallazgo metodológico, fue el establecer un análisis sobre cómo abordar el texto escrito cuando este es de carácter literario, porque es necesario tomar en cuenta el trasfondo que tenga dicho texto, es decir hacer énfasis en la relación figura-fondo del texto, su mensaje manifiesto y latente, ya que así se puede comprender el carácter del texto a ilustrar: sea filosófico, esotérico, astronómico, teológico, religioso, etc., y que además también interviene la función poética del propio texto, ya que esto hace más complejo el abordaje del mismo para el proceso de ilustración ya que a la vez permite varios y distintos niveles de interpretación, que pueden oscilar entre la objetividad y la subjetividad, ya que estos textos se interpretan, pues son de carácter simbólico. Por otra parte llevar un registro mediante conceptos del texto escrito y clasificarlos dentro de la triada: símbolos iconos e índices, hizo posible la relación de estos con las categorías estéticas, para establecer una concordancia entre texto escrito e imagen.

Además como un hallazgo proyectual, fue la realización de dos propuestas gráficas, para que la investigación tuviera un carácter teórico así como también práctico (lo que hace más complejo y elaborado el proyecto de investigación, pues como diseñadores e ilustradores ambos aspectos son fundamentales, hay que teorizar pero sin dejar de producir) y que mediante las propuestas gráficas se buscó establecer porque cada texto se ilustra y aborda de distinta manera, ya que el proceso de ilustración se va sistematizando en términos generales, pero también a la vez van surgiendo particularidades propias de cada texto literario.

En cuanto a los hallazgos iconográficos, gráficamente se decidió no recurrir al símbolo del cráneo, símbolo de la muerte, para representar la “muerte”, sino más bien sugerirla en la atmosfera de la narración de cada una de las imágenes, de intentó ser sutil y sugerente con el tema de la muerte y no llegar a la obviedad de usar el cráneo como tal. Ya por último quiero mencionarle al lector de manera muy respetuosa que el tema de la “muerte” trastoca susceptibilidades, en algún momento dado hemos tenido que pronunciar esta palabra, porque ha tocado la puerta de nuestra vida y sin más se ha decidido a entrar. Más allá de hablar de este tema como algo terrenal, trágico y grotesco, me permití hablar de “ella” como algo místico y misterioso, pero por medio de los sentidos, la podemos comprender: se puede oler, probar, escuchar, sentir y ver. Se puede oler si percibimos el aroma del humo de copal y de la flor de cempasúchil, se puede probar y saborear con un delicioso pan de muerto, se puede sentir si un escalofrío recorre la piel, se puede escuchar si se está atento a las plegarías y se puede ver. Sí se puede ver y le pido al lector que permita al ilustrador, pintor, artista; ser sus ojos y que por medio de ellos se dé la oportunidad comprender, aprender y darse una opinión, sobre lo que ellos representen acerca del tema de la “muerte”, por lo que también este proyecto de investigación fue pensado como un homenaje a la tradición mexicana ancestral “del día de muertos”, así como al arte prehispánico, a los artistas de Posada y Rivera.





Viene la muerte echando rasero,
se lleva al joven, también al viejo,
la muerte viene echando parejo,
no se le escapa ni un pasajero ...

... Mueren obispos, mueren profetas,
mueren vicarios y confesores,
ya no los curan ni los doctores,
ya no les valen las ampollitas,
mueren cantantes, mueren poetas...

...Se muere el rico y el jornalero,
también se lleva al talabartero
y al carpintero con más ventaja
porque hasta él mismo se hace su caja...

“Viene la Muerte Echando Rasero” Canción popular





ANEXO

La muerte es algo que no debemos temer porque,
mientras somos, la muerte no es y cuando la muerte
es, nosotros no somos.

Antonio Machado (1875-1939) Poeta y prosista español

4



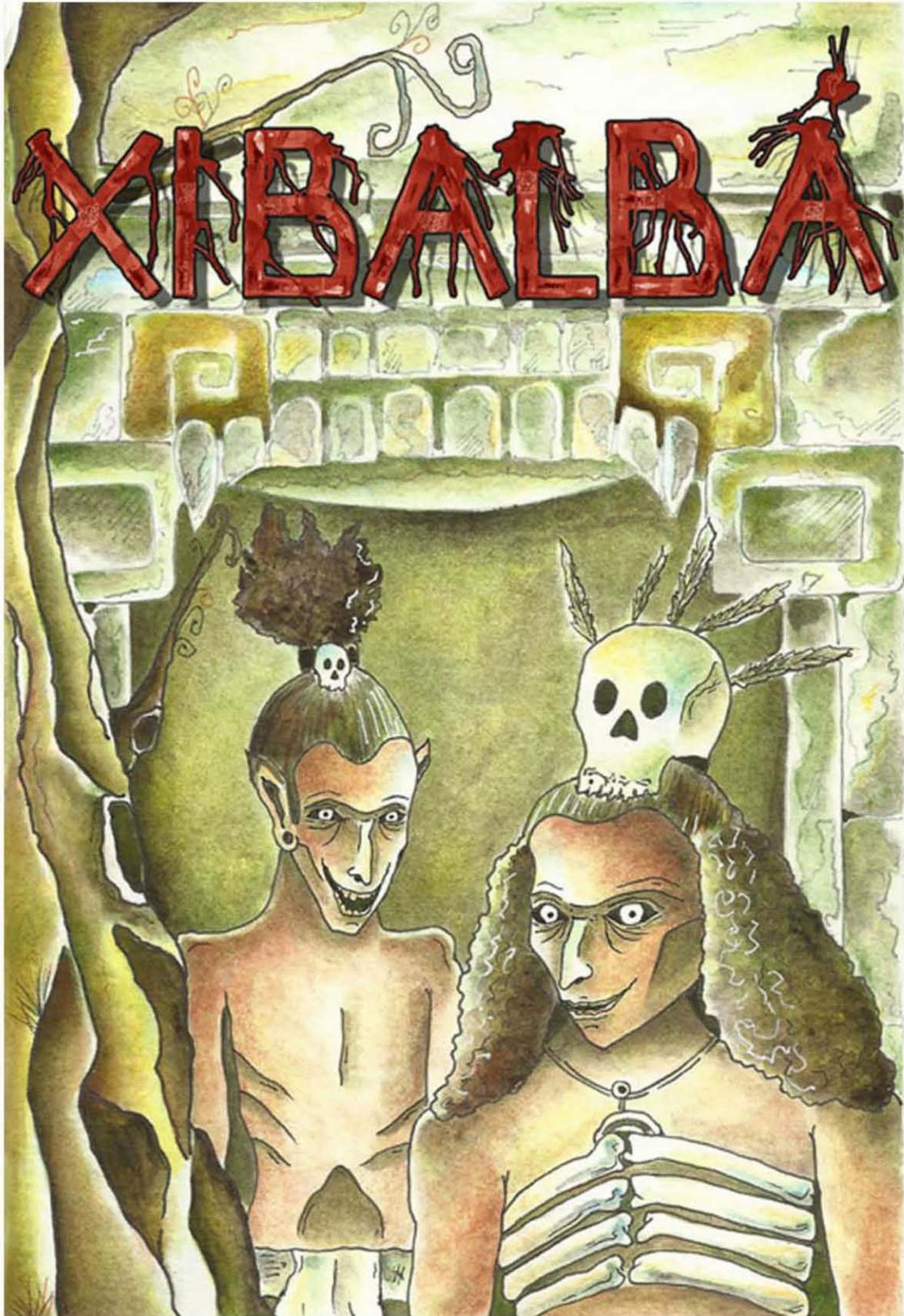
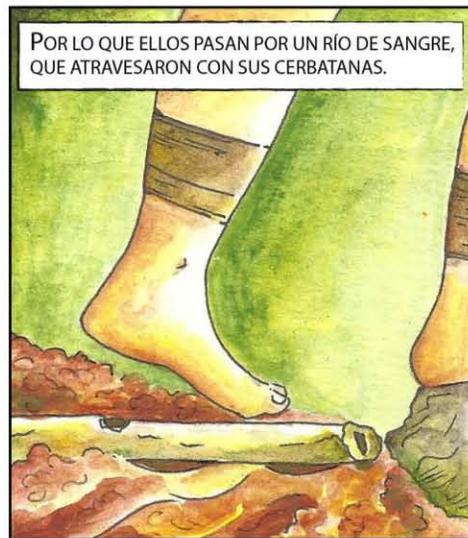
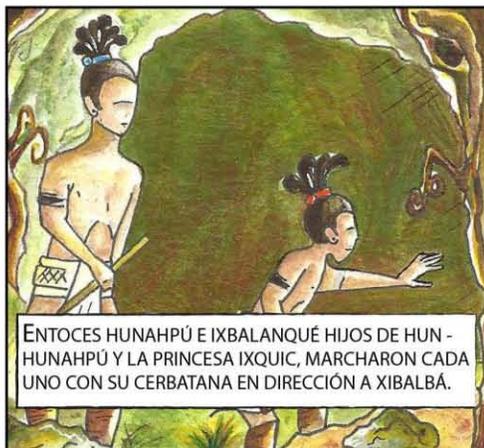


Figura 98. Propuesta gráfica 1, mito.





1

Figura 99. Propuesta gráfica 1, mito.





Figura 100. Propuesta gráfica 1, mito.





Figura 101. Propuesta gráfica 1, mito.





Figura 102. Propuesta gráfica 1, mito.



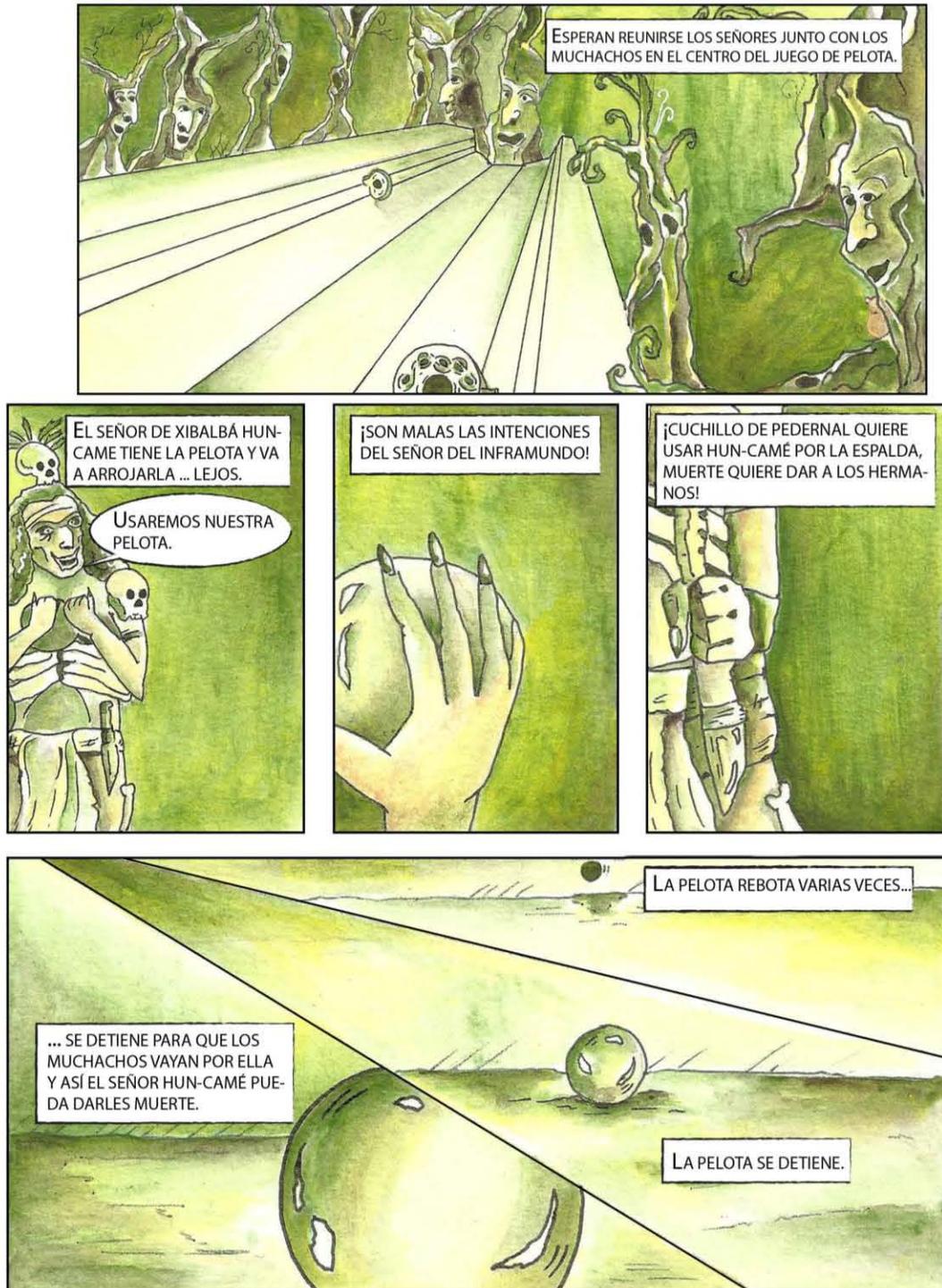


Figura 103. Propuesta gráfica 1, mito.



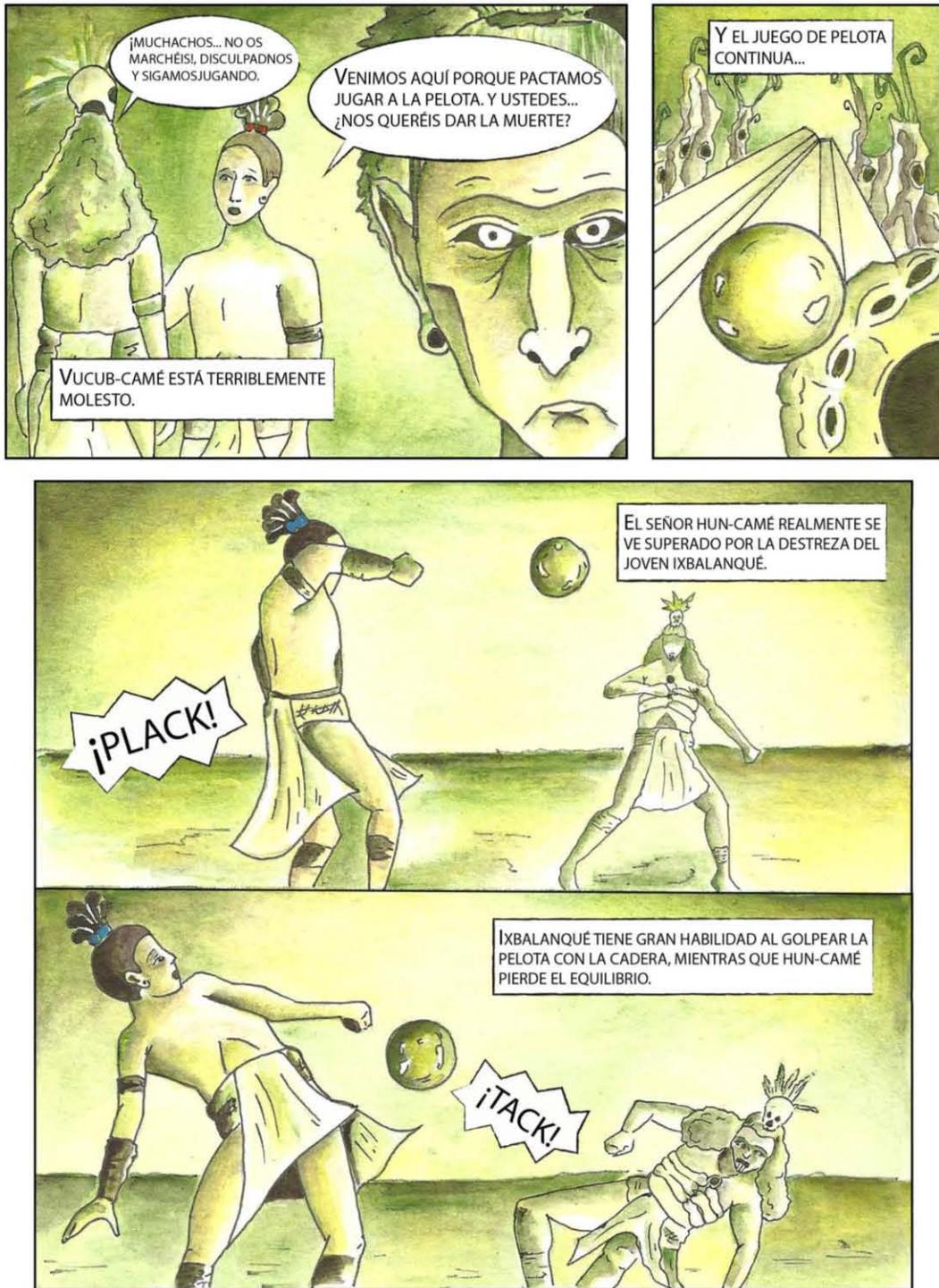


Figura 104. Propuesta gráfica 1, mito.



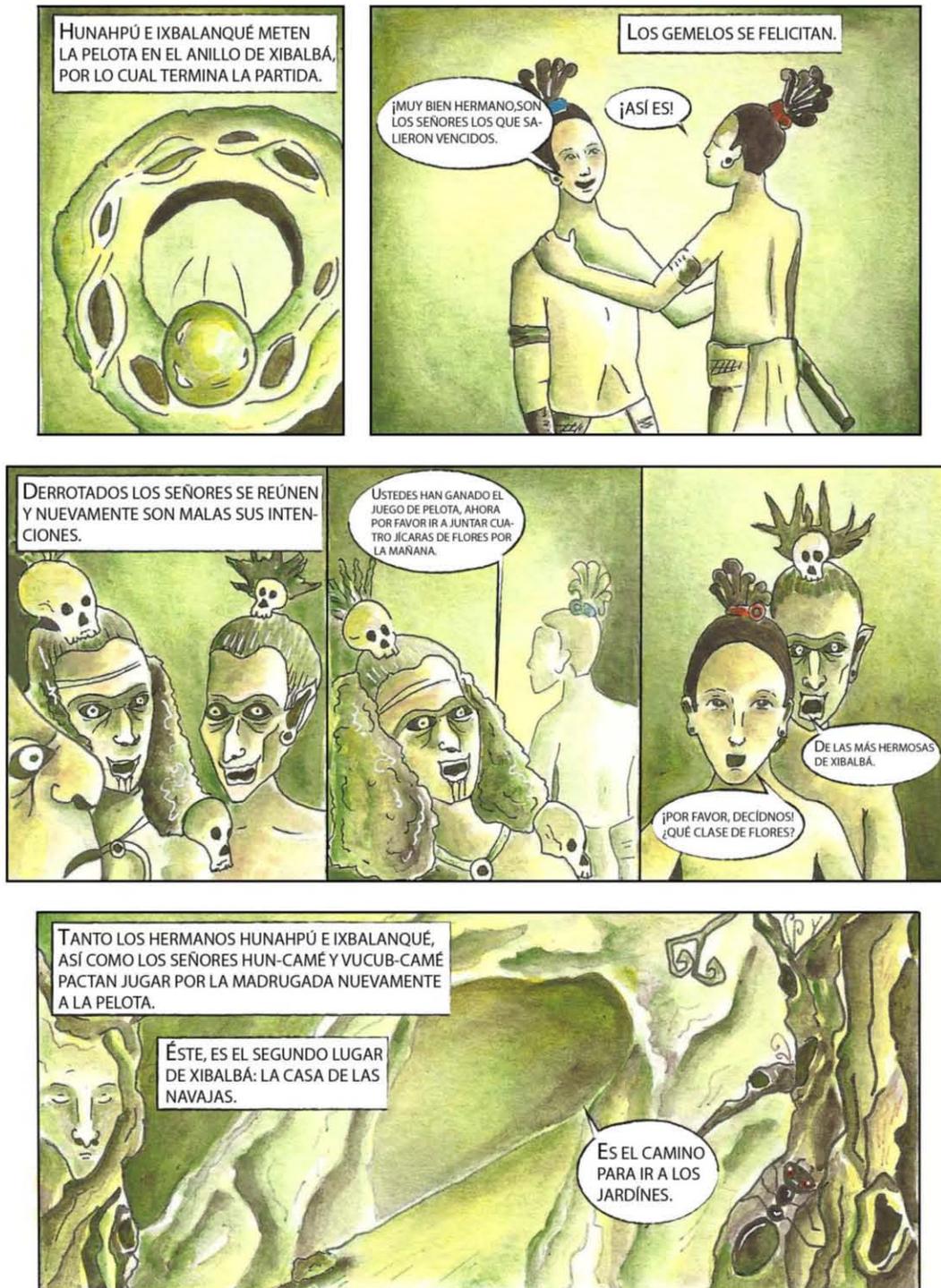


Figura 105. Propuesta gráfica 1, mito.



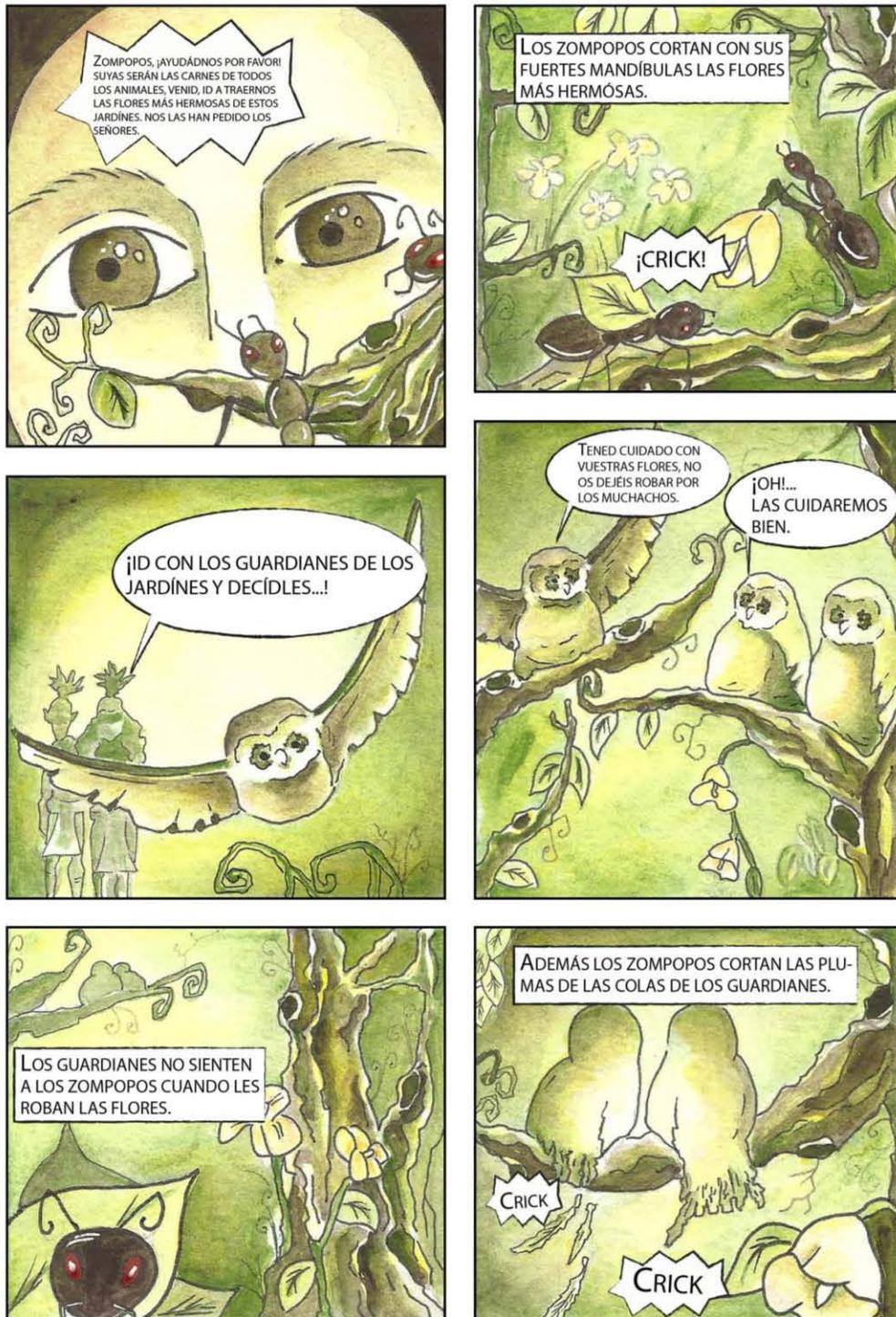


Figura 106. Propuesta gráfica 1, mito.





Figura 107. Propuesta gráfica 1, mito





Figura 108. Propuesta gráfica 1, mito



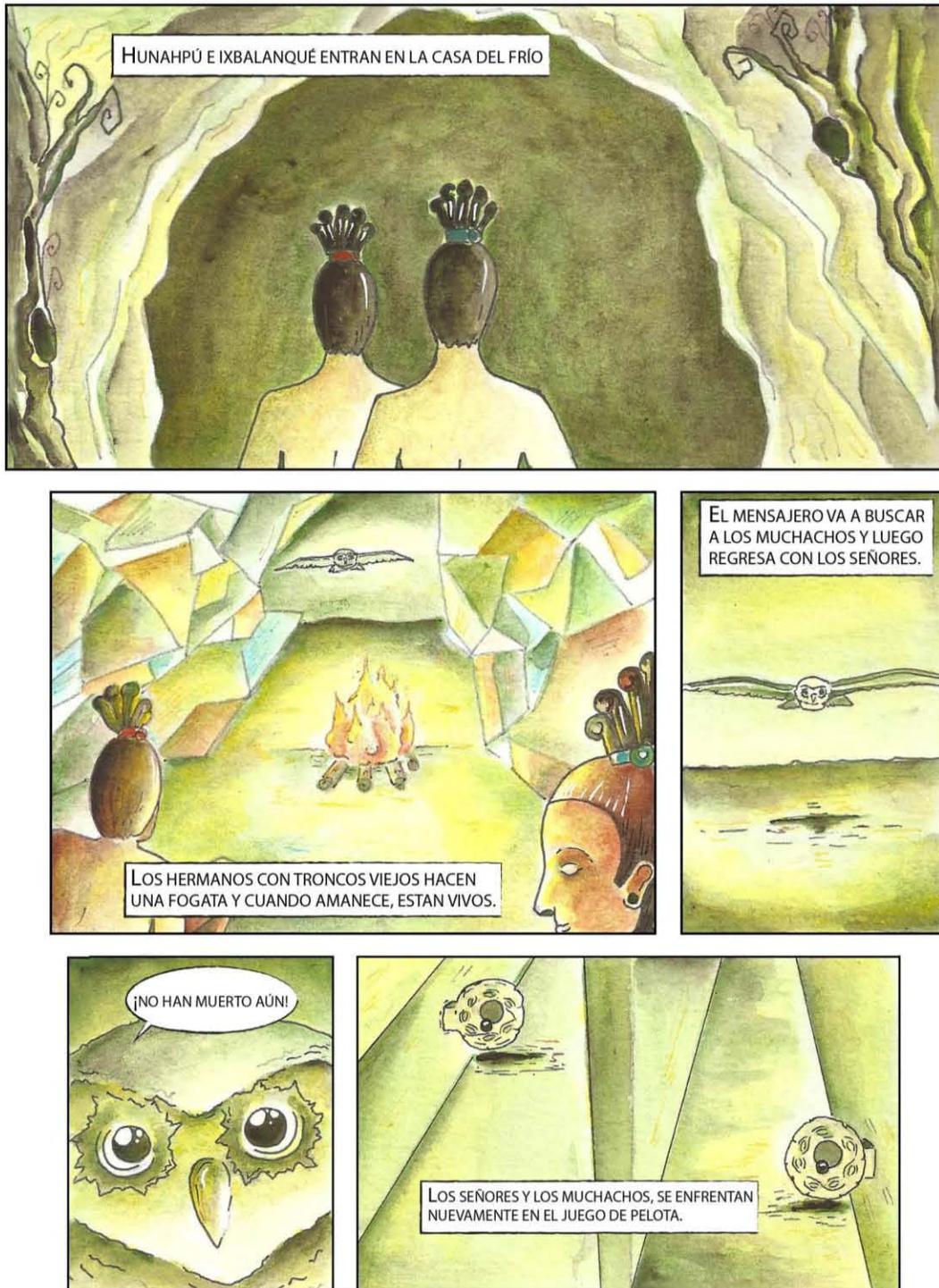


Figura 109. Propuesta gráfica 1, mito





Figura 110. Propuesta gráfica 1, mito





Figura 111. Propuesta gráfica 1, mito





Figura 112. Propuesta gráfica 1, mito



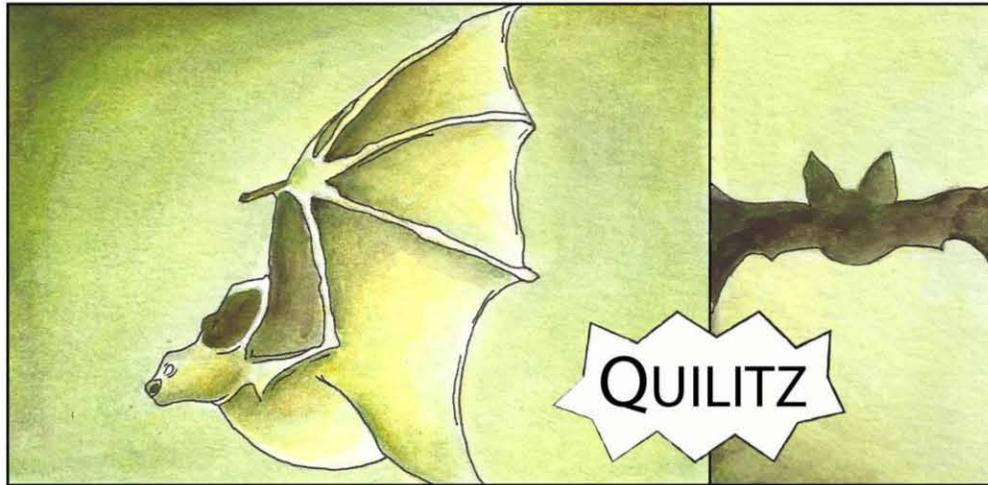


Figura 113. Propuesta gráfica 1, mito



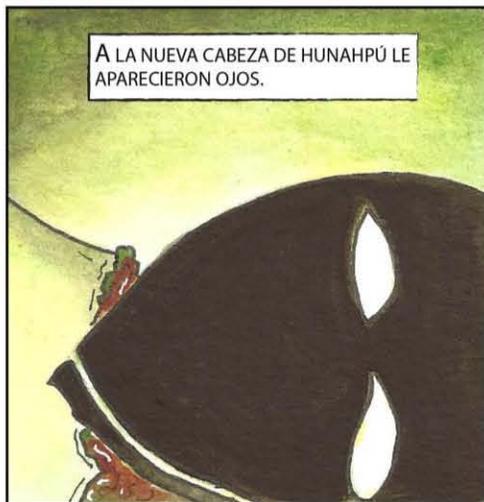


Figura 114. Propuesta gráfica 1, mito



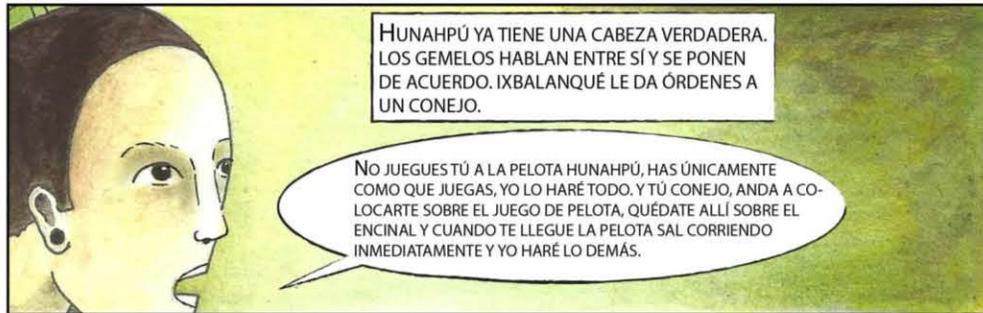


Figura 115. Propuesta gráfica 1, mito





Figura 116. Propuesta gráfica 1, mito



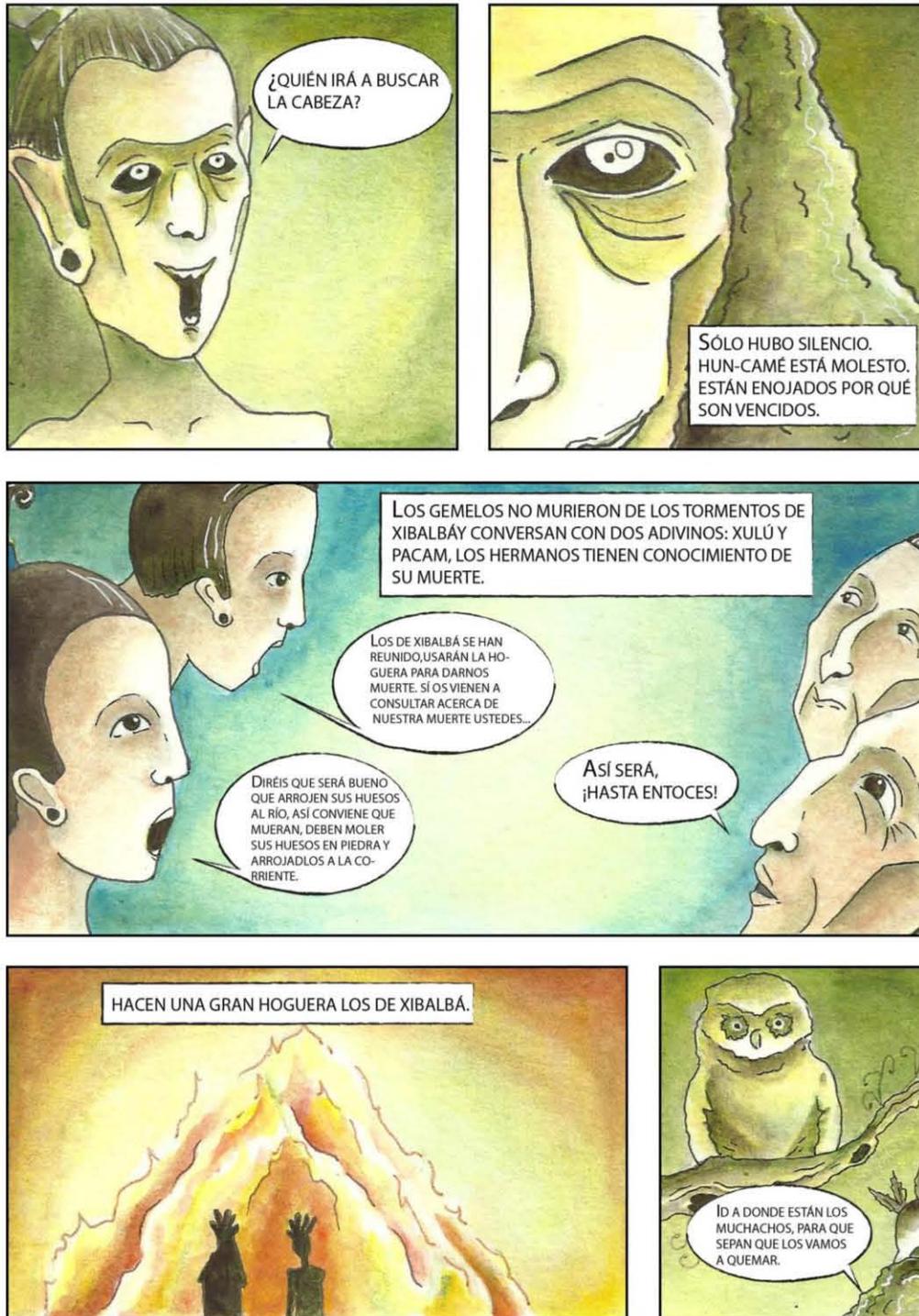


Figura 117. Propuesta gráfica 1, mito





Figura 118. Propuesta gráfica 1, mito





Figura 119. Propuesta gráfica 1, mito





Figura 120. Propuesta gráfica 1, mito





Figura 121. Propuesta gráfica 1, mito



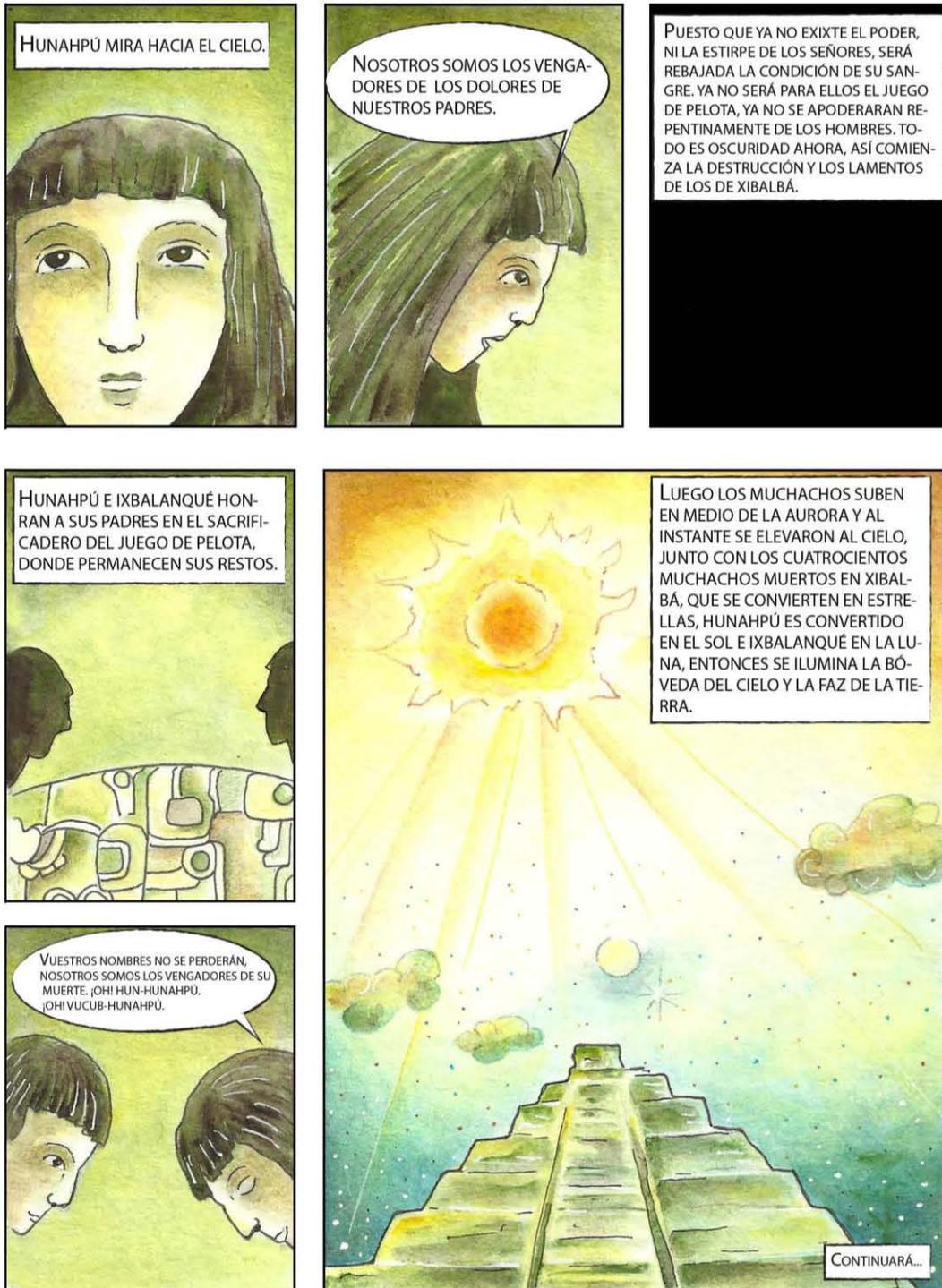


Figura 122. Propuesta gráfica 1, mito





Figura 123. Propuesta gráfica 1, mito





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

“La Llorona”

Vicente Riva Palacio

y

Juan de Dios Peza

Figura 124. Propuesta gráfica 2, leyenda





La Llorona

*¡Hay, mis hijos!, gemía...
¡Hay, mis hijos, se lamentaba...
¡Hay, mis hijos! gritaba...*

Tradiciones y Leyendas Mexicanas

UNA LITERATURA PARA LA VIDA*

En medio de la lucha entre positivistas y liberales Románticos, a principio del año 1882, comenzaron a ser publicadas las “leyendas y tradiciones” que el lector tiene entre sus manos. Fueron cinco las que, del 2 de enero al 27 de marzo de aquel año, aparecieron en *La República*, firmadas por “Cero”, del mismo diario y por esos meses, compartieron Vicente Riva Palacio (1832-1896) y Juan de Dios Peza (1852-1910) pasaron a formar parte del libro *Tradiciones y leyendas mexicanas*, publicado en 1885.

La República, fundado por Ignacio M. Altamirano, era la punta de lanza de los viejos liberales contra *La Libertad*, el diario positivista dirigido por Justo Sierra.

Cuando aparecen los “Ceros” y las primeras tradiciones y leyendas en *La República*, la polémica entre krausistas y positivistas arreciaba. Riva Palacio conservó siempre su gusto por este género narrativo, de manera particular por

aquellas leyendas de tradición oral, aún no contaminadas por la historia y la erudición.

Esa búsqueda de la espontaneidad en coherencia con la naturaleza del relato legendario, lo que así mismo pensaron los primeros grandes recolectores de cuentos y leyendas populares en la segunda mitad del siglo XVII.

Se buscaba también, captar el espíritu o el genio popular que había hecho vivir durante largos siglos esas tradiciones.

Esas historias eran portadoras de una profunda sabiduría necesaria para la vida y para amortiguar la angustia y los dolores de la existencia.

*Vicente, Riva Palacio y Juan de Dios Peza. *Tradiciones y Leyendas Mexicanas*. México, Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de Humanidades, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes-Dirección General de Publicaciones, Instituto Mexiquense de Cultura, 1999, pp. 11-28.

[I]

[II]

Figura 125. Propuesta gráfica 2, leyenda





CAPÍTULO PRIMERO

Tradiciones y Leyendas Mexicanas

La Llorona. - Capítulo I

*LA LLORONA I

I

Por más de doscientos años con misterio referida y escuchada con espanto, la historia de la Llorona por tradición ha pasado de los padres a los hijos y de los propios extraños. Hubo tiempo en que ninguno puso en duda el triste caso, y aunque de diverso modo los curiosos lo narraron; todos estaban conformes en convenir que sonando en catedral media noche, desde el más distante barrio de la ciudad, recorría en curso veloz y vago, de un extremo al otro extremo de la ganita a palacio, una mujer misteriosa, vestida siempre de blanco, un alma en pena sujeta



por sus enormes pecados a seguir en este mundo vertiendo a gritos su llanto. Contaban que aquel espectro deteniendo el raudal paso lanzaba un grito, un gemido tan hondo, que el más osado no le escuchó sin que en tierra cayera de aliento falto.

De la noche en el silencio, se dilataba ese grito de la ciudad por los ámbitos.

Y mil veces los que en vela por el placer o el cuidado, después de sonar las doce la aguda queja escucharon, santiguábanse devotos y alguna oración o un salmo rezaban para aquella alma y por su eterno descanso.

[3]

[4]

Figura 126. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

1

Quien juraba haberla visto
cruzar veloz por el atrio
de la Seo, a igual hora
que otro la vio en San Pablo.
Y quien perdió el sentido
refería conturbado,
porque oyó el grito terrible
tan distinto y tan cercano,
que el ropaje del espectro
rozó crujendo su brazo.

¡Qué reflexiones tan hondas,
qué diversos comentarios,
qué juicios tan encontrados
hacían en los conillos
niños, jóvenes y ancianos!

Tiempos felices aquellos
siempre llenos de milagros,
siempre en comercio directo
con alguno de los santos,
siempre viendo apariciones

[5]



Figura 127. Propuesta gráfica 2, leyenda





Anexo 4. Propuestas Gráficas

Tradiciones y Leyendas Mexicanas

La Llorona. - Capítulo I

I
de ánimas que andan penando
y que dan mucho dinero
de algunas misas en cambio.

Pactos escritos con sangre
en que se obligaba al diablo,
a trueque de darle un alma
(que era suya de antemano)
a dar al nuevo devoto
ya la dama, como a Fausto,
ya poder, como a Roberto,
o ya, como a San Cipriano,
los secretos de la magia
y la clave de los astros.

Todo eso en aqueste siglo,
cuyo término contamos,
no pasa de una conseja
que apenas en el teatro
resalta si se presenta
fray obediente forzado.



[9]

I
Pero ya de reflexiones
los lectores no harán caso,
y a fe que razón les sobra
que el prólogo está muy largo,
y es fuerza entrar en materia
refiniendo lo que antaño
acerca de *La Llorona*,
oyeron tontos y sabios,
y el lector tenga paciencia
que está de fe perdonado,
pues falta que se divierta
aunque declare que es falso.

[10]



CAPÍTULO SEGUNDO

Figura 128. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

La Llorona. - Capítulo II

LA LLORONA II

II

Esbelta como el palmero
 que en las orillas del lago
 se columpia al leve impulso
 de los céfiros de mayo;
 blanca como la azucena
 cuyo caliz de alabastro,
 con oro y púrpura vela
 la lumbre del sol de ocaso;
 con ojos negros y ardientes,
 con el cabello rizado
 que baja en revueltas ondas
 sobre unos hombros de mármol;
 con labios rojos y frescos
 como flores de granado,
 luciendo como diadema,
 sobre todos sus encantos,
 el poderoso atractivo
 de los juveniles años,
 tal es Luisa, la hechicera,
 que en un rincón apartado
 de callejuela sombría,
 en pobre y oscuro cuarto,



[15]

vive llena de contento
 y sin temer los engaños
 del mundo que siempre ha sido
 para las hermosas, daño.

La fama de su belleza
 se va veloz dilatando
 desde la clase más pobre
 hasta los próceres altos.

No hay galán que procure
 ya de frente, ya al soslayo,
 mirar el rostro hechicero
 de aquel árcangel humano.

La desierta callejuela,
 que antes infundiría espanto,
 se llena de rondadores
 en las noches, y no es raro
 escuchar trovas y endechas
 de galán apasionado
 que siempre acaba con riña

[16]

Figura 128. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

II

cuchilladas y escándalo,
que sobre las piedras deja
memoria, en sangrientos rastros.

Pero la puerta de Luisa,
cual lápida de un osario,
cerrada siempre aparece;
ni siquiera rumor vago
tras ella la gente escucha,
ni de luz un leve rayo
denuncia entre las rendijas
que alguien habita en el cuarto.

CAPÍTULO TERCERO



Figura 130. Propuesta gráfica 2, leyenda





La Llorona. - Capítulo III

LA LLORONA III

Al fondo de la calleja
hay sobre el muro un retablo,
y un farolillo que cuelga
penosamente alumbrando,
a costa de algún devoto,
la tosca imagen de un santo.

En largas y oscuras noches
cuando el barrio sosegado
no escucha de los galanes
ni la música ni el canto;
cuando esta la calle sola
y el viento corre silbando
y se ocultan las estrellas
y en el triste campanario
las lechuzas agoreras
callan, sintiendo azorados
por la monótona lluvia
los negros muros del claustro,
entonces entre el silencio,
se escuchaban unos pasos
como de alguien que venía

[22]

Tradiciones y Leyendas Mexicanas

III

con misterioso recato;
y al mismo tiempo la puerta
de Luisa, con gran cuidado
y poco a poco, se abría,
y una mujer sin un manto
cubierta, de allí saliendo
iba hasta el pie del retablo,
a la luz del farolillo
estaba un doncel gallardo;
y juntos los dos pasaban
las horas, término dando
a la cita, antes que el alba
dejara asomar sus rayos.



[23]

CAPÍTULO CUARTO

Figura 131. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

La Llorona. - Capítulo IV

LA LLORONA IV

IV

Una mañana, la gente que madruga con el gallo, comenzó a dar la noticia a los vecinos del barrio, que a su vez de puerta en puerta repitieronla asombrados, de que Luisa, aquella noche, por un accidente extraño, se había perdido, y estaban ambas puertas de su cuarto abiertas, y dando indicio, no de robo ni de asalto, sino de pensada fuga y de convenido rapto.

En México la noticia corrió veloz como el rayo, dándole más proporciones mil diversos comentarios.

Todos, para no ver nada, iban siquiera de paso a la misera calleja motivo de tal escándalo.



Quien se acercaba a la puerta, quien se fijaba en el santo, para que le diera nuevas como testigo del caso.

No faltó quien se atreviera a explicar sin gran trabajo el desconocido lance haciéndose en ello práctico.

También títulos y nombres de condes y mayorazgos en boca de los curiosos se escuchaban por lo bajo.

Y hasta hubo algún atrevido que sin mostrar embarazo nombre dijo de culpable que pudo haberle costado o salir a la picota o recibir sobre un asno cuando menos tres arrobas de azotes por temerario.



Figura 132. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

IV

Y volvió la estrecha calle
como en los tiempos de antaño,
a estar triste y en silencio
sin concurrencia ni escándalo,
y sin más luz en las noches
que el farolito del santo.



CAPÍTULO QUINTO



Figura 133. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

LA LLORONA V

¡Qué dulce pasa la vida
del amor bajo el amparo!
¡Qué ligeros van los días!
¡Qué fugaces van los años!

Cuéntanse apenas las horas
cuando faltan los halagos
no queriendo detenerlas
sino acelerar su paso.

Para el que vive en amores
ni hay memoria del pasado,
ni en lo porvenir hay sombras,
ni hay en el presente engaño;
el alma se reconcentra,
y ni el tiempo ni el espacio
tienen más que un sólo punto
en el que fija su encanto.

Han transcurrido veloces
de nuestra historia seis años,
desde que México supo
que de un amor ignorado,

☞



V

cediendo sin duda alguna
a impulso terrible mágico,
la bella Luisa una noche
desapareció de su barrio.

Más lo que ninguno supo
aquí a descubrirlo vamos,
que el tiempo todo descubre,
y él puso el misterio en claro.

Era el amante de Luisa
un mancebo muy bizarro,
discreto, de nobles prendas,
de opulenta casa vástago,
con treinta abriles cumplidos,
gastador, valiente y franco.

Llamábase el tal mancebo
don Nuño de Montes-Claros,
de estatura corpulenta
y de grandes ojos garzos.

☞



Figura 134. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

La Llorona. - Capítulo V

V

V

Precavido en sus intentos
dio clima a su amor bastardo
escondiendo en aquel tesoro
de gracia, en sitio apartado,
y allí formó el tierno nido
que el mundo buscaba en vano.

Luisa fue madre tres veces,
y bajo su dulce amparo
crecían aquellos niños
siendo su constante halago,
rubios como las espigas
que el viento mueve en el campo
cuando el sol del otoño
las dora el ardiente rayo;
Luisa en el fondo del ala,
cual de ponzoñoso dardo,
iba sintiendo una herida
que ya tornaba en amargo
su existir antes tranquilo,
su amor, antes sosegado.

[37]



Aquella pasión ardiente,
aquel anhelo, aquel ávido
empeño con que mostraba
su intenso amor Montes-Claros.

Poco a poco, sin que Luisa
diera lugar a tal cambio,
sin que tampoco don Nuño
lograr pudiera explicarlo,
tornándose fue en desvío
de tal suerte, que hasta el hábito
de verla todos los días
vino a perder, y dejando
correr hasta una semana,
llegaba, y al breve rato
volvía a salir, sin cuidarse
de la herida del agravio
que Luisa, humilde, callaba
vertiendo oculto su llanto.

[38]



CAPÍTULO SEXTO

Figura 135. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

LA LLORONA VI

Una noche en que la luna iba serena alumbrado, cuando el toque de la queda vibraba en el campanario, en su tranquilo aposento, dulcemente iluminado por el fulgor apacible que inunda el espacio, junto a la abierta ventana y con un niño en los brazos, con la mirada perdida en el horizonte vago, donde apenas se dibuja el gigantesco sudario de nieve, que a los volcanes les sirve de eterno manto, está la amante Luisa, y por su semblante pálido resbala un rayo de luna que, en sus lágrimas brillando,

[9]

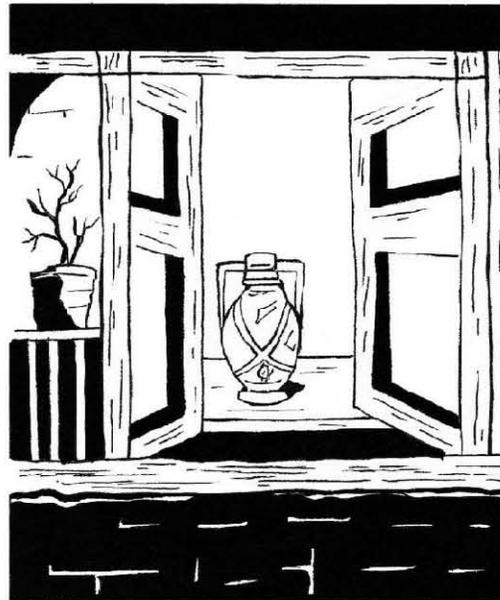


Figura 136. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

VI

con ellas baja hasta el rostro
de niño que en el regazo
maternal duerme y no siente
la amargura lluvia del llanto.

Así transcurre una hora,
la madre sigue llorando,
de niño apenas se escucha
el respirar sosegado.

Más de repente, las once
se oyen sonar, y con rápido
movimiento, se alza Luisa;
de a con gran sobresalto
en su cuna al niño, y luego
en negro mantón de paño
se envuelve y sale a la calle,
y sin detener su paso
llega frente a la casa
donde vive Montes-Claros;
mira que por los balcones
un torrente desbordado
sale de luz y se escucha



[9]

La Llorona - Capítulo VI

VI

la música del sarao.

Ve que se cruzan mil sombras
y oye ese mormullo vario
que denuncia el regocijo
con frases, música, cantos,
movimientos de parejas,
risas y chocar de vasos,
todos interrumpiendo a veces
nutridas salvas de aplausos.

Estática queda Luisa
y duda si esta soñando:
¿por qué tan alegre goza
quien la deja hundida en el llanto?

Con valor, se aproxima
a la casa, y de un lacayo,
de los cien que entran y salen,
resuelta detiene el paso.

-¿Queréis decir, le pregunta,
¿por qué tiene fiesta el amo?

[9]



Figura 137. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

VI

-¡Calle!, le responde el otro,
de esa pregunta me pasmo.

¿Quién en la ciudad ignora
que, con inmenso boato,
esta mañana a las nueve
en la iglesia del Sagrario
celebró su matrimonio
don Nuño de Montes-Claros?

¡Vaya que estáis atrasada
de noticias...nos miramos!

Se marchó aquel hombre, y Luisa
quedóse como de mármol;
ni una lágrima en los ojos,
ni un gemido entre los labios,
y así yerta, muda, inmóvil,
estuvo en pie largo rato.

Después se acercó a la puerta
y entre la gente del patio
se deslizó como sombra
a la escalera llegando.

[9]



La Llorona. - Capítulo VI

VI

Subió por ella de prisa
uno tras otro peldaño,
siguió erguida y misteriosa
por el corredor más aplo,
no sin que a muchos llamara
la atención su porte extraño;
y en la puerta de la sala,
del cortinaje de raso,
oculta tras de los pliegues,
miró con asombro y pasmo
a don Nuño y a su dama
en un riquísimo estrado,
hablando amorosamente
y entrelazando sus manos.

¡Cómo las manos de Luisa
y las de Nuño a otros años,
entre ardientes juramentos
convulsivos se enlazaron,
allá en la callada noche
en la calleja del barrio
sin más luz que el farolillo,
ni más testigo que el santo.

[10]

Figura 138. Propuesta gráfica 2, leyenda





CAPÍTULO SÉPTIMO



Figura 139. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

La Llorona - Capítulo VII

LA LLORONA VII

VII

Airada, inflexible, fiera,
volvió Luisa sin reparo
a verse sólo en la calle,
y veloz, como el arco
parte la flecha, del sitio
se aleja, y en breve espacio
llega adonde no se escuchan
los rumores del sarao.

están sus hijos, y loca,
arranca con fiera mano
la vida a los tres, y corre,
cubierto de sangre el manto,
por la ciudad silenciosa
hondos aullidos lanzado.

Y sin embargo, en su oído
van distintos resonando
y delante de sus ojos
contempla vivo aquel cuadro.

Camina y llega a la casa,
se acerca al antiguo armario,
abre un cajón y en él busca
y halla un puñal que olvidado
dejó allí Nuño una noche.

Lo empuña, cruza un relámpago
espantoso por sus ojos;
corre al lecho en que soñando



[7]



CAPÍTULO OCTAVO

Figura 140. Propuesta gráfica 2, leyenda





Tradiciones y Leyendas Mexicanas

La Llorona. - Capítulo VIII

LA LLORONA VIII

VIII

Presurosa va la gente al ver el triste espectáculo que le ofrece la justicia, que ha garrote ha condenado a una mujer que dio muerte a sus tres hijos, y el caso, como es natural produjo en el pueblo gran escándalo.

Desde que lució la aurora la plazuela en que el caldoso se levantó, estaba llena de gente del populacho, que allí aguardaba el instante de ver consumarse el acto: ni recogida, ni triste sino bulliciosa, y dando pruebas de que no le impone temor suplicio tan bárbaro.

Ya comienza a impacientarse la muchedumbre, que en mayo los rayos del sol abrasan



[6]

y están las doce sonando; y no obstante, nadie piensa en retirarse, que hay ánimo de contemplar cómo expira un tigre con rostro humano.

Es en las madres más vivo aquel empeño y más franco su enojo contra la madre indigna del dulce encargo.

Por fin de una campanilla se oye el sonido cercano; la gente se arremolina, y en medio de ella cruzando pasa el lúgubre cortejo que lleva a Luisa al caldoso: lo cabellos en desorden, el rostro desencajado, y sobre el desnudo pecho reliquias y escapularios; camina penosamente llevada por dos hermanos

[6]

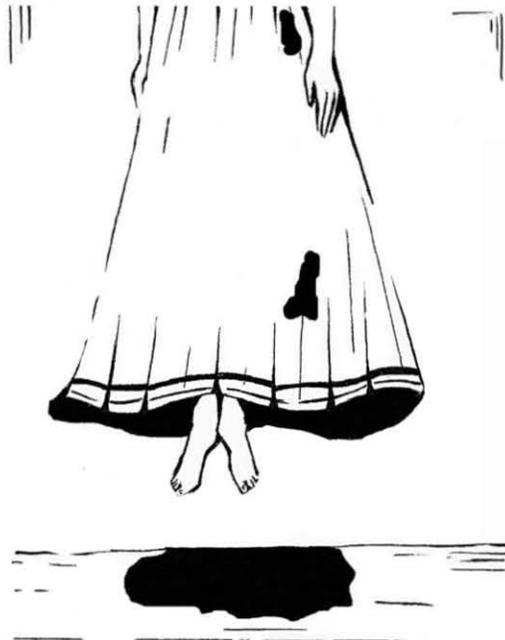
Tradiciones y Leyendas Mexicanas

VIII

de una santa cofradía auxiliar de ajusticiados.

De aquella mujer hermosa que fue de don Nuño encanto, no se miran en el rostro ni los más ligeros rasgos.

Llega hasta el horrible sitio siempre con los ojos bajos, oyendo a los sacerdotes que van por ella rezando; pero al subir al patíbulo alza la faz con espanto y reconoce su casa y se llergue, y de sus labios brota un terrible alarido que a todo infunde pasmo: con un temblor convulsivo levanta al cielo las manos y se desploma en seguida como cuerpo inanimado



[6]

Figura 141. Propuesta gráfica 2, leyenda





La Llorona. - Capítulo VIII

CAPÍTULO NOVENO



VIII

Las gentes de la justicia
el ejecutar el fallo
lo hicieron ya en un cadáver
contraído y demacrado.

[6]

Tradiciones y Leyendas Mexicanas

LA LLORONA IX

Es fama de aquella tarde
llevaron al camposanto
seguido de gran cortejo
y entre salmodias y cantos
los restos del ya famoso
don Nuño de Montes-Claros,
y agregan que, desde entonces,
en las noches se ha escuchado
el grito de La LLorona,
que es Luisa y anda penando,
sin hallar para su alma
un momento de descanso,
como castigo a su culpa
desde hace trescientos años.



Figura 142. Propuesta gráfica 2, leyenda





ÍNDICE

Nota Preliminar:
UNA LITERATURA PARA LA VIDA.....I

CAPÍTULO PRIMERO.....3

CAPÍTULO SEGUNDO.....12

CAPÍTULO TERCERO.....18

CAPÍTULO CUARTO.....24

CAPÍTULO QUINTO.....30

CAPÍTULO SEXTO.....40

CAPÍTULO SÉPTIMO.....54

CAPÍTULO OCTAVO.....60

CAPÍTULO NOVENO.....66

Figura 143. Propuesta gráfica 2, leyenda





Lista de figuras

Capítulo 1

Fig. 1. Esquema. La ilustración como disciplina.

Dalley, Terence. *Guía completa de ilustración y Diseño: técnicas y materiales*. Madrid H. Blume, 1981.

Fig. 2. Ejemplos de ilustración científica y técnica.

Dawber, Martin. *El gran libro de la ilustración contemporánea*. Barcelona, Parramón Ediciones, 2009.

Fig. 3. Ejemplos de ilustración publicitaria.

www.meits.es/the-santa.family/

www.graffica.info/coca-cola-la-chispa-de-la-vida-la-fiesta-en-una-edición-especial-de-sus-latas-en-cataluna/

Fig. 4. Ejemplos de ilustración fantástica.

----. *El gran libro de la ilustración contemporánea*. Barcelona, Parramón Ediciones, 2009.

Fig. 5. Ejemplos de ilustración de autor.

www.collider.com/comic-con-walking-dead-anyversary-panel-recap/
comicmexicano.blogspot.mx

Fig. 6. Ejemplos de ilustración didáctica.

www.lo-ve-media.com/Referencias/AGNNW
www.ferato.com

Fig. 7. Ejemplos de ilustración lúdica.

www.devir.cl/producto/pathfinder-juego-de-rol-bestiario/
www.lovecolors.net/2008/09/02/recopilación-de-tablas-de-skate/#.Vjkbpctshim
www.clipart.me/premium-the-saxophone-player-a-hand-drawn-illustration-of-an-musician-playing-saxophone-on-the-night-street-153956

Fig. 8. Ejemplos de ilustración informativa.

www.bibliotecaitson.mx/dac/ii/informe.htm
www.henarte.blogspot.mx/2014_02_01_archive.html
www.arielroldan.com/templosmayasinfo.html

Fig. 9. Ejemplos de ilustración arquitectónica.

----. *El gran libro de la ilustración contemporánea*. Barcelona, Parramón Ediciones, 2009.

Fig. 10. Ejemplos de ilustración editorial.

www.ericboix.com/editorial_cast.html

Fig. 11. Ejemplos de ilustración literaria.

www.literaturaesuntesoro.blogspot.mx/2010/03/Alicia-en-el-país-de-las-maravillas.html
----. *El gran libro de la ilustración contemporánea*. Barcelona, Parramón Ediciones, 2009.

Fig. 12. Ejemplo de ilustración de la vía subjetiva, dios de la mitología nórdica.

www.es.myl-teg.wikia.com/wiki/Loki

Fig. 13. Ejemplo de ilustración de la vía de la empatía afectiva, leyenda de la “Llorona” para niños.

www.laprensa.mx/notas.asp?id=89582

Fig. 14. Ejemplo de ilustración de la vía de la empatía ingeniosa, ilustración de leyendas, mitos y cuentos folklóricos latinoamericanos III.

www.imaginaria.com.ar/19/1/destacados.htm





Fig. 15. Ejemplo de ilustración de la vía de la señalética.

www.youtube.com/watch?v=YgOc_BAj6r8

Fig. 16. Ejemplo de ilustración de la vía *semiológica*. Reproducción del texto de Popol Vuh, por Diego Rivera.

www.cydtmuseum.blogspot.mx/2007/08/diego-rivera-en-el-dibujo-sala-iv-html

Capítulo 2

Fig. 17. Infografía. Mapa de América del Norte y América Central: ubicación geográfica de Mesoamérica, Aridoamérica y Oasisamérica.

Escalante Gonzalbo, Pablo. *Nueva historia mínima de México*. México, D.F., El Colegio de México. 2004.

Fig. 18. Infografía Mapa de la República Mexicana. Culturas prehispánicas y su ubicación en los estados.

----. *Nueva historia mínima de México*. México, D.F., El Colegio de México. 2004.

Fig. 19. Infografía. Líneas de tiempo. Cronología de las culturas prehispánicas de México.

----. *Nueva historia mínima de México*. México, D.F., El Colegio de México. 2004.

Fig.20. Ilustración. Códice Borgia, deidades de Mictlantecuhtli y Quetzalcóatl o también denominado Ehécatl.

<http://mexica.ohui.net/lecciones/4/#borgia>

Fig. 21. Ilustración. Lámina del Códice Borgia donde están representados los nueve señores de la noche o del inframundo.

<http://mexica.ohui.net/lecciones/4/#borgia>

Fig. 22. Lámina 31 del Códice Laúd, donde aparece representada la deidad de Mictlantecuhtli.

Códice Laúd. www.Famsi.com

Fig. 23. Fotografía. Deidades de Mictlantecuhtli y Quetzalcóatl.

<http://templomayor25.mx/mictlantecuhtli>

<http://www.mexicodesconocido.com.mx/quetzalcoatl-en-la-historia-y-en-la-leyendas.htm>

Fig. 24. Ilustración. Códice Dresde, deidad Yum Kimil, dios A.

Fashen, Federico y Matul, Daniel. *Los códices de Dresde, París y Grolier*. Guatemala, Amanuense, 2007.

Fig. 25. Ilustración. Grabado donde aparece Posada realizado por Leopoldo Méndez.

Barajas Durán, Rafael, El Fisgón. *Posada: mito y mitote. La caricatura política de José Guadalupe Posada y Manuel Alfonso Manilla*. Fondo de Cultura Económica, 2009.

Fig. 26. Ilustración. Grabados de calacas y calaveras.

Zuno Hernández, José Guadalupe. *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.

Fig. 27. Ilustración. Grabados de calacas y calaveras.

---- *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.

Fig. 28. Ilustración. Grabados de calacas y calaveras.

---- *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.

Fig. 29. Ilustración. Grabados de calacas y calaveras.

---- *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.

Fig. 30. Ilustración. Grabados de calacas y calaveras.

---- *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.

Fig. 31. Ilustración. Grabados de calacas y calaveras.

---- *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.





Fig. 32. Ilustración. Grabados de calacas y calaveras.

---- *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.

Fig. 33. Ilustración. Grabados de calacas y calaveras.

---- *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.

Fig. 34. Ilustración. Grabados de calacas y calaveras.

---- *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.

Fig. 35. Ilustración. Grabados de calacas y calaveras.

---- *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.

Fig. 36. Ilustración. Grabados de la calaca garbancera.

---- *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.

Fig. 37. Ilustración. Grabados de la calaca garbancera.

---- *Posada y la ironía plástica*. Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.

Fig. 38. Fotografía. Poema a José Guadalupe Posada por Carlos Monsiváis.

Barajas Durán, Rafael, El Fisgón. *Posada: mito y mitote. La caricatura política de José Guadalupe Posada y Manuel Alfonso Manilla*. Fondo de Cultura Económica, 2009.

Fig. 39. Mural de Diego Rivera del “Día de muertos” 1944.

ermundodemanue.blogspot.mx/2011/11/diego-rivera-pinturas-murales-obras.html

Fig. 40. Mural de Diego Rivera “Día de muertos-la ofrenda” 1923-1924.

ermundodemanue.blogspot.mx/2011/11/diego-rivera-pinturas-murales-obras.html

Fig. 41. Pintura Mural. Mural “Sueño de una tarde Dominical en la Alameda Central”.

Gallardo Muñoz, Juan. *Diego Rivera*. Madrid, DASTIN, S.L., 2003.

Fig. 42. Esquema. Lista de los personajes que plasmó Diego Rivera en el mural “Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central”

Rivera, Diego, 1886-1957, artista. *Diego Rivera: obra mural completa*. México, Koln: Tachen, 2007.

Fig. 43. Fotografía. Fragmento del mural “Sueño de una tarde dominica en la Alameda Central”. Época colonial.

S/A. Rivera, Diego. *Raíces iconográficas: mural Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*. México, D.F., Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, INBA, Museo Mural Diego Rivera, 2007.

Fig. 44. Fotografía. Fragmento del mural “Sueño de una tarde dominica en la Alameda Central”. Época de la Reforma y del Segundo Imperio”.

---- Rivera, Diego. *Raíces iconográficas: mural Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*. México, D.F., Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, INBA, Museo Mural Diego Rivera, 2007.

Fig. 45. Fotografía. Fragmento del mural “Sueño de una tarde dominica en la Alameda Central”. Personajes del Porfiriato.

---- Rivera, Diego. *Raíces iconográficas: mural Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*. México, D.F., Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, INBA, Museo Mural Diego Rivera, 2007.

Fig. 46. Fotografía. Fragmento del mural “Sueño de una tarde dominica en la Alameda Central”. Personajes de la Revolución.

---- Rivera, Diego. *Raíces iconográficas: mural Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*. México, D.F., Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, INBA, Museo Mural Diego Rivera, 2007.

Fig. 47. Fotografía. Fragmento del mural “Sueño de una tarde dominica en la Alameda Central”. Personajes del México Moderno.





---- Rivera, Diego. *Raíces iconográficas: mural Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*. México, D.F., Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, INBA, Museo Mural Diego Rivera, 2007.

Fig. 48. Fotografía. Fragmento del mural “Sueño de una tarde dominica en la Alameda Central”. Personajes centrales. Genealogía que se crea Diego rivera a partir de la influencia artística de Posada y la calavera “Catrina”.

---- Rivera, Diego. *Raíces iconográficas: mural Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*. México, D.F., Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, INBA, Museo Mural Diego Rivera, 2007.

Fig. 49. Autorretrato, pintura. Fragmento del corrido “Un domingo en la Alameda” por Ricardo Pérez Escamilla.

---- Rivera, Diego. *Raíces iconográficas: mural Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*. México, D.F., Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, INBA, Museo Mural Diego Rivera, 2007.

Fig. 50. La “Llorona” de Xochimilco, Embarcadero de Cuemanco, Ciudad de México, 2014.

Fig. 51. Escena de la representación de la “Llorona” de Xochimilco, Embarcadero de Cuemanco, Ciudad de México, 2014.

Fig. 52. Escena de la “Llorona cuando grita y se escucha su lamento, la “Llorona” de Xochimilco, Embarcadero de Cuemanco, Ciudad de México, 2014.

Capítulo 3

Fig. 53. Ilustración. Códice Borgia: Deidad Mictlantecuhtli, Señor de la muerte o del inframundo en la cultura mixteca y del valle de México.

Fig. 54. Ilustración. Códice Dresde: Deidad Yum Kimil, Dios A, Señor de la muerte o del inframundo en la cultura maya.

Fig. 55. Ilustración. Códice Laúd, conocido como el Códice de la muerte. Deidad Mictlantecuhtli.

Fig. 56. Ilustración. Calaca garbancera, realizada por Posada.

Fig. 57. Fotografía. La Catrina, realizada por Diego Rivera y que es referencia en las tradiciones del Día de Muertos en México

Fig. 58. Esquema. Ficha técnica de ilustración de textos escritos.

Fig. 59. Ilustración. Señores del inframundo de Xibalbá.

S/A. *El Popol Vuh en el Pincel Mágico de X'un Gallo*. José Patrocinio, González Blanco Garrido, gobernador del Estado de Chiapas. Gobierno constitucional del Estado de Chiapas. México, Distrito Federal, 1992.

Fig. 60. Fotografía de documental. Señor Hun-Camé del inframundo, de Xibalbá.

History Channel. *La Batalla de los Dioses: Hunahpú e Ixbalanqué*. <http://ar.tuhistory.com/programas/batalla-de-los-dioses.html>

Fig. 61. Fotografía de mural. Juego de pelota entre los Señores del inframundo y Hunahpú e Ixbalanqué.

Arqueología Mexicana:

<https://www.facebook.com/arqueomex>

<https://www.facebook.com/arqueomex/photos/a.350385424999742.78844.323936520977966/742860509085563/?type=1&theater>

<https://www.facebook.com/arqueomex/photos/a.350385424999742.78844.323936520977966/777296482308632/?type=1&theater>





<https://www.facebook.com/arqueomex/photos/a.350385424999742.78844.323936520977966/811769485527998/?type=1&theater>

Fig. 62. Ilustración. La creación del universo por Diego Rivera, mito del Popol Vuh.

Arqueología Mexicana:

<https://www.facebook.com/arqueomex>

<https://www.facebook.com/arqueomex/photos/a.350385424999742.78844.323936520977966/742860509085563/?type=1&theater>

<https://www.facebook.com/arqueomex/photos/a.350385424999742.78844.323936520977966/777296482308632/?type=1&theater>

<https://www.facebook.com/arqueomex/photos/a.350385424999742.78844.323936520977966/811769485527998/?type=1&theater>

Fig. 63. Ilustración. Los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué.

S/A. *El Popol Vuh en el Pincel Mágico de X'un Gallo*. José Patrocinio, González Blanco Garrido, gobernador del Estado de Chiapas. Gobierno constitucional del Estado de Chiapas. México, Distrito Federal, 1992.

Fig. 64. Ilustración. Los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué después de que resucitaron con una apariencia diferente.

---- *El Popol Vuh en el Pincel Mágico de X'un Gallo*. José Patrocinio, González Blanco Garrido, gobernador del Estado de Chiapas. Gobierno constitucional del Estado de Chiapas. México, Distrito Federal, 1992.

Fig. 65. Fotografía de escultura. Rey Pakal.

<http://www.mayatikal.com/page/86/>

Fig. 66. Casa de la oscuridad y los pedernales, Códice Borgía.

Códice Borgía.

Fig. 67. Esquema. Tabla de las categorías estéticas.

Acha, Juan. *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Trillas, 1998.

Dacal Alonso, José Antonio. *Estética General*. México, Porrúa, 1990.

Sánchez Vázquez, Adolfo. *Invitación a la estética*. México, Editorial Grijalbo, 1992.

Fig. 68. Boceto. Propuesta gráfica de mito, páginas 1 a la 4.

Fig. 69. Boceto. Propuesta gráfica de mito, páginas 5 a la 8.

Fig. 70. Boceto. Propuesta gráfica de mito, páginas 9 a la 12.

Fig. 71. Boceto. Propuesta gráfica de mito, páginas 13 a la 16.

Fig. 72. Boceto. Propuesta gráfica de mito, páginas 17 a la 20.

Fig. 73. Boceto. Propuesta gráfica de mito, páginas 21 a la 24.

Fig. 74. Boceto. Propuesta gráfica de mito, portada y contraportada.

Fig. 75. Ilustración. Prueba con diferentes fuentes tipográficas.

Fig. 76. Boceto. Prueba de color con acrílico.

Fig. 77. Boceto. Prueba de color con acuarela

Fig. 78. Boceto. Prueba de color con acrílico.

Fig. 79. Boceto. Prueba de color con acrílico y acuarela.

Fig. 80. Ilustración. Portada y contraportada, novela gráfica.

Fig. 81. Ilustración. Diagramación de página de novela gráfica.

Fig. 82. Ilustración. Diagramación de página de novela gráfica.

Fig. 83. Ilustración. Portada de "Cuentos de la Llorona".

Melville Louis Kossuth





<https://www.facebook.com/horrorexpoinfo>

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=311607845666969&set=a.102379809923108.5681.100004532670966&type=1&theater>

Fig. 84. Ilustración. Portada de “Tradiciones y leyendas de la colonia de la Llorona”.

Melville Louis Kossuth

<https://www.facebook.com/horrorexpoinfo>

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=311607845666969&set=a.102379809923108.5681.100004532670966&type=1&theater>

Fig. 85. Ilustración. Portada distinta de “Tradiciones y leyendas de la colonia de la Llorona”.

Melville Louis Kossuth

<https://www.facebook.com/horrorexpoinfo>

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=311607845666969&set=a.102379809923108.5681.100004532670966&type=1&theater>

Fig. 86. Ilustración. La Llorona en el México Prehispánico.

Melville Louis Kossuth

<https://www.facebook.com/horrorexpoinfo>

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=311607845666969&set=a.102379809923108.5681.100004532670966&type=1&theater>

Fig. 87. Boceto. Propuestas gráficas para leyenda.

Fig. 88. Boceto. Propuestas gráficas para leyenda.

Fig. 89. Boceto. Bocetos para ilustraciones de la leyenda.

Fig. 90. Boceto. Bocetos para ilustraciones de la leyenda.

Fig. 91. Boceto. Bocetos para ilustraciones de la leyenda.

Fig. 92. Bocetos para ilustraciones, texto y tipografía de la leyenda.

Fig. 93. Bocetos para ilustraciones, texto y tipografía de la leyenda.

Fig. 94. Ilustración. Propuesta gráfica realizada con tinta china y estilógrafo.

Fig. 95. Ilustración. Portada y contraportada de la leyenda.

Fig. 96. Ilustración. Diagramación de página de libro de bolsillo

Fig. 97. Ilustración. Diagramación de página de libro de bolsillo.

Anexo 4

Propuesta gráfica de Xibalbá

Fig. 98 a la Fig.123.

Propuesta Gráfica de la “Llorona”

Fig. 124 a la Fig. 143.





Fuentes de Consulta

Bibliografía

- Acevedo M., Cristóbal. *Mito y conocimiento*. México, Universidad Iberoamericana, 1993.
- Acha, Juan. *Introducción a la teoría de los diseños*. México, Trillas, 1998.
- Acuña, René. *Temas del Popol Vuh*. México, UNAM, Instituto de investigaciones Filológicas, 1998.
- Aguilera García, María del Carmen. *Códices del México Antiguo: una selección*. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1979.
- Alba Koch, Beatriz de. *Ilustrando la Nueva España: texto e imagen en El Periquillo Sarniento de Fernández de Lizardi Cáceres*. S/L, España, Editorial Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones, 1999.
- Alcina Franch, José. *Códices mexicanos*. Madrid España, Editorial MAPFRE, 1992.
- Alejos García, José. *Wajalix Βλτ'αν*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1998.
- Alighieri, Dante. *La Divina Comedia*. México, Editorial Porrúa, Sepan Cuantos, no. 15, 2009.
- Altamirano, Ignacio Manuel, 1834-1834. *Paisajes y leyendas: tradiciones y costumbres de México*. México, México, Antigua Librería Robredo, 1949.
- Anders, Ferdinand. *Códice Borgia*. México, Fondo de Cultura Económica, 1993.
- Amount, Jaques. *La imagen*. Barcelona, Editorial Paidós Comunicación, 1ª ed., 1992.
- Armstrong, Karen. *Breve historia del mito*. Barcelona, Ediciones Salamandra 1ª ed. 2005.
- Álvarez de Miranda, Ángel. *Mito, religión y cultura*. Barcelona: Anthropos; México, D.F, UAM Unidad Cuajimalpa, 2008.
- Ayala R.R. *Mitos y leyendas de los mayas*. Edicomunicación, España, 1998.
- Barajas Durán, Rafael, El Fisgón. *Posada: mito y mitote. La caricatura política de José Guadalupe Posada y Manuel Alfonso Manilla*. Fondo de Cultura Económica, 2009.
- Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, Paidós, 1998.
- Beuchot, Mauricio. *Elementos de semiótica*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1ª ed., 1979.
- Beltrán, Alberto, 1923-2002. *Cronista e ilustrador de México: exposición*. México, D.F., UNAM, Instituto de Investigaciones Bibliográficas, 2003.
- Buen Unna, Jorge de. *Manual de diseño editorial*. México D.F., 1ª reimpresión, 2005.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. México, Fondo de Cultura Económica, 1972.
- Cardoza y Aragón, Luis. *Posada*. México, UNAM, 1903.
- Carrillo Azpeitia, Rafael. *Pintura Mural de México: la época prehispánica, el virreinato y los grandes artistas de nuestro siglo*. S/L, México, Panorama 4ta edición, 1988.
- Caso, Alfonso. *Los Calendarios prehispánicos*. México, UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 1967.
- Costa, Joan. *Diseño, comunicación y cultura*. Madrid, FUNDESCO, 1994.
- Colyer, Martin. *Como encargar ilustraciones*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1994.
- Coterel L. Maurice M. *La revelación de los dioses mayas*. Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1998.





- Dacal Alonso, José Antonio. *Estética General*. México, Porrúa, 1990.
- Dalley, Terence. *Guía completa de ilustración y Diseño: técnicas y materiales*. Madrid H. Blume, 1981.
- Dawber, Martin. *El gran libro de la ilustración contemporánea*. Barcelona, Parramón Ediciones, 2009.
- Dondis, D. A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. México, Ediciones G. Gili. 14ª ed., 2000.
- Duch Lluís. *Mito, interpretación y cultura*. Barcelona, Empresa Editorial Herder 2ª ed., 2002.
- Eco, Umberto. *Cultura y semiótica*. Madrid, Circulo de Bellas Artes, Ediciones Pensamiento, 2009.
- . *La estructura ausente*. México, Debolsillo: Random House Mondadori, 2005.
- Eliade, Mircea. *Aspectos del mito*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, 2000.
- Escalante Gonzalbo, Pablo. *Nueva historia mínima de México*. México, D.F., El Colegio de México. 2004.
- . *Los códices mesoamericanos antes y después de la conquista española: historia de un lenguaje pictográfico*. México, Fondo de cultura Económica, 2010.
- Euniciano, Martín. *Artes gráficas: Introducción general*. Barcelona, Don Bosco, 1975.
- Fahsen, Federico y Matul, Daniel. *Los códices de Dresde, París y Grolier*. Guatemala, Amanuense, 2007.
- Fernández, Adela. *Dioses prehispánicos de México: mitos deidades del panteón náhuatl*. Editorial Panorama, 1ª ed., México, 1985.
- Francastell, Pierre. *La realidad figurativa. El marco imaginario de la expresión figurativa*. Barcelona, Paidós, 1988.
- Frascara, Jorge. *El poder de la imagen: reflexiones sobre comunicación visual*. Buenos Aires, Infinito, 1ª ed., 1999.
- Frutiger, Adrián. *Signos, símbolos, marcas, señales*. México, Editorial Gustavo Gili, 8ª ed. 2002.
- Gallardo Muñoz, Juan. *Diego Rivera*. Madrid, DASTIN, S.L., 2003.
- Garza Camino, Mercedes de la y Nájera Coronado, Martha Lia. *Religión maya*. Editorial Trotta, Madrid, 2002.
- Geertz, Clifford. *La interpretación de las culturas*. Barcelona, Gedisa Editorial, 2006.
- Georges Ray, Naud. *El libro del consejo: Popol Vuh*. México, UNAM, Coordinación de Humanidades, 1993.
- Gómez Serrano, Jesús. *José Guadalupe Posada. Testigo y crítico de su tiempo*. México, SEP, Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2ª. Ed, 2001.
- González Obregón, Luis. 1805-1938. *México viejo: noticias históricas, tradiciones, leyendas y costumbres: época colonial*. Paris, Librería de la Vda. De Ch. Bouret, 1990.
- González Ochoa, César. *La imaginación y sentido*. México, UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas, 1986.
- Gombrich, E. H. *Los usos de las imágenes*. México, Fondo de Cultura Económica, 2003.
- Gutiérrez Espada, Luis. *Narrativa Fílmica. Teoría y técnica de guión cinematográfico*. Madrid, Ediciones Pirámide, 1978.
- Gutiérrez SOLANA, Nelly. *Códices de México. Historia e interpretación de los grandes libros pintado prehispánicos*. México D.F., Panorama Editorial, 1990.
- Hartmann, K. D. *Historia de los estilos artísticos*. Barcelona, Editorial Labor, 3ª edición, 1932.





- Heller, Steven y Arisman, Marshall. *The education of an illustrator*. Canada, Allworth Press, The School of Visual Arts, 2000.
- Herskovits, Melville J. *El hombre y sus obras. La ciencia de la antropología cultural*. México, Fondo de Cultura Económica, 1952.
- Kirk, G. S. *El mito. Su significado y funciones en la antigüedad y otras culturas*. Barcelona, Paidós Ibérica, 2006.
- Llano, Alejandro. *El enigma de la representación*. España, EDITORIAL SÍNTESIS, 1999.
- Laughton, Timothy. *Los mayas. Vida, mitología y arte*. Ediciones jaguar, Madrid 1998.
- León portilla, Miguel. *La filosofía náhuatl, estudiada en sus fuentes*. México Ciudad Universitaria, Ediciones UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas. 2006.
- León Portilla, Miguel. *Los antiguos mexicanos, a través de sus crónicas y cantares*. México, Fondo de Cultura Económica, 1ª ed., 1961.
- Lognena, María. *México antiguo. Historia y cultura de los pueblos de Mesoamérica*. México, Editorial Océano, 2011.
- Lope Blanch, Juan M. *Vocabulario mexicano relativo a la muerte*. México, UNAM, Dirección General de Publicaciones, 1963.
- López Casillas, Mercurio. *José Guadalupe Posada: Ilustrador de cuadernos populares*. México, D.F., RM., 2003.
- Loomis, Edward. *Ilustración creadora*. Buenos Aires, Hachete, 1980.
- Malinowski, Bronislav. *Magia ciencia y religión*. Barcelona, Editorial Ariel, 1974.
- Marin Busch, Miguel. *Puebla neocolonial, 1777-1831: casta ocupación y matrimonio en la segunda ciudad de la Nueva España*. Zapopán Jalisco, El Colegio de Jalisco: Universidad Autónoma de Puebla, Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades, 1999.
- Marshall, Lindsey y Meachem, Lester. *Cómo usar imágenes en el diseño gráfico*. China, Parramón, 2010.
- Martínez Moro, Juan. *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*. España, Ediciones Trea, 2004.
- MCcloud, Scott. *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao, Astiberri, 2ª ed. 2007.
- Myers Henry, F. *Introducción a la mitología*. Buenos Aires, Andrómeda 1ª ed. 2009.
- Moles, Abraham. *La imagen. Comunicación funcional*. México, Trillas, 2009.
- Morgan, Lewis y Bandelier, Adolph. *México Antiguo*. México, Siglo XIX Editores, 2004.
- Noel Lapoujade, María. *Filosofía de la imaginación*. México Siglo XXI Editores, 1ª ed. 1988.
- Noguez, Xavier y López Austin, Alfredo. *De hombres y dioses*. Edo. De México, Zinacantepec, El Colegio Mexiquense. 1997.
- Obiols Suari, Nuria. *Mirando cuentos: lo visible en lo invisible en las ilustraciones de la literatura infantil*. Barcelona, Laertes, 2005.
- Orozpe Enríquez, Mauricio. *El código oculto de la greca escalonada: Tloque Nahuaqué*. México. D.F. UNAM, ENAP, 2010.
- Pérez Escamilla, Ricardo. *Sin pulque no hay posada, Posada y la prensa ilustrada*. México, museo Nacional de Arte, 1996.





- Posada, José Guadalupe. *José Guadalupe Posada ilustrador de la vida mexicana*. México, Fondo Editorial de la Plástica Mexicana, 1992.
- Posada, José Guadalupe. *Las obras de José Guadalupe Posada, grabador mexicano*. México D.F., CONACULTA. 2002.
- Ramos, Samuel. *Diego Rivera*. México, UNAM, 1958.
- Recinos, Adrián. *Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché*. México, Fondo de Cultura Económica, 1960.
- Riva Palacio, Vicente y de Dios Peza, Juan. *Tradiciones y leyendas mexicanas*. México, Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora, Universidad Nacional Autónoma de México: Coordinación de Humanidades, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes: Dirección General de Publicaciones, Instituto Mexiquense de Cultura, 1996.
- Rivera, Diego. *Diego Rivera: los frescos en la Secretaría de Educación Pública*. México, Secretaría de Educación Pública, 2ª ed., 1994.
- Rivera, Diego. *Diego Rivera. Nacimiento de un pintor*. México, INBA, UNAM. 2007.
- . *Pintura mural*. México, Editorial México: Ediciones de la Revista Artes de México.
- . *Diego Rivera: pintura mural*. México. Fondo Editorial de la Plástica Mexicana, 1987.
- . 1886-1957, artista. *Diego Rivera: obra mural completa*. México, Koln: Tachen, 2007.
- Rivera Dorado, Miguel. *Dragones y dioses: el arte y los símbolos de la civilización maya*. Madrid, Editorial Trotta, 2010.
- Rochfort, Desmond. *Pintura Mural Mexicana. Orozco, Rivera, Siqueiros*. México, Noriega Editores, 1999.
- Roa Bárcenas, José María. *De la leyenda al relato fantástico*. México D.F., UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial, 2007.
- Sahagún, Fray Bernardino de, 1499-1590. *Historia de las cosas de Nueva España*. Madrid, Editorial Hausery Menet, 1905-1907.
- Salazar y Olarte, Ignacio de. *Historia de la conquista de México: población y progresos de la América septentrional, conocida por el nombre de Nueva España: segunda parte*. S.L., España, Orbigo, 2009.
- Saldaña Paris, Ariel. *Un nuevo modo. Antología de narrativa mexicana actual*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de Difusión Cultural, Dirección de Literatura, 2012.
- Salisbury, Martin. *Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles*. Barcelona, Gustavo Gilli, 2007.
- Sánchez Vázquez, Adolfo. *Invitación a la estética*. México, Editorial Grijalbo, 1992.
- Schritter, Istuan. *La otra lectura. La ilustración en los libros para niños*. Buenos Aires, Universidad del Litoral, Lugar Editorial, 2005.
- Schwartz, Fernando. *Mitos, ritos y símbolos*. Buenos Aires, Editorial Biblos, 2008.
- S/A. Catálogo de ilustradores de publicaciones infantiles y juveniles: 16. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección General de Publicaciones, 2006.
- S/A. *El Popol Vuh en el Pincel Mágico de X'un Gallo*. José Patrocinio, González Blanco Garrido, gobernador del Estado de Chiapas. Gobierno constitucional del Estado de Chiapas. México, Distrito Federal, 1992.





- S/A. *Diego, Rivera. Raíces iconográficas: mural Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central.* México, D.F., Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, INBA, Museo Mural Diego Rivera, 2007.
- Solares, Blanca y Flores Farfán, Leticia. *Mitogramas.* México, Universidad Nacional Autónoma de México, Universidad del Estado de Morelos, 1ª ed. 2003.
- Solsona, María Rosa. *Leyendas mexicanas.* Barcelona, editorial Sirpus S. L., 2006.
- Sotelo Santos, Laura Elena. *Los dioses del códice Madrid. Aproximación a las representaciones antropomorfas de un libro sagrado maya.* Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras e Instituto de Investigaciones Filológicas, 1ª ed. México, Distrito Federal, 2002.
- Tibol, Raquel. *Diego Rivera: luces y sombras.* México, Random House Mondadori, 2007.
- . *Diego Rivera gran ilustrador.* México, INBA, 2008.
- Todorov, Tzvetan. *Simbolismo e interpretación.* Venezuela, Monte Avila Editores, 1992.
- Topete del Valle, Alejandro. *José Guadalupe Posada: prócer de la Gráfica Popular Mexicana.* Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2009.
- Torre Villar, Ernesto de la. *Ilustradores de libros. Guión bibliográfico.* México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1999.
- Trejo Silva, Marcia. *Fantasmario Mexicano.* México, Trillas, 2009.
- . *La llorona nuestra otra madre.* México, trillas, 2013.
- Vilchis Esquivel, Luz del Carmen. *Antología comentada de textos de semiótica aplicada al diseño gráfico.* México, EMPHASIS, Consejo Nacional para la Enseñanza, la Investigación y el Ejercicio Profesional de las Artes, el Diseño Gráfico y la Comunicación Visual CONADICOV, Programa de Posgrado en Artes Visuales y Diseño de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México, 2ª edición, 2012.
- Villafañe, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen.* Madrid, Ediciones Pirámide, 3ª reimpresión, 2000.
- Villegas Torres, Fabiola. *El libro ilustrado.* México D.F. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección General de Culturas Populares, 2007.
- Wigan, Mark. *Pensar visualmente: lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador.* Gustavo Gilli, Barcelona, 2007.
- Zabala Ruíz, Roberto. *El libro y sus orillas: tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y de pruebas.* México, UNAM, Dirección General y Fomento Editorial, 3ª ed., 1995.
- Zeegen, Lawrence. *Ilustración Digital: una clase magistral de imágenes.* Barcelona PROMOPRES 1ª. ed., 2007.
- Zuno Hernández, José Guadalupe. *Posada y la ironía plástica.* Guadalajara, Biblioteca de Autores Jaliscienses Modernos, 1958.





Hemerografía

- Durán Armengol, Teresa. "Ilustración, Comunicación, Aprendizaje". *Revista de Educación*, núm. extraordinario, España, 2005, pp. 239-253.
- Fuente, Beatriz de la. "Iconografía del México antiguo". *Arqueología Mexicana*. México D.F., Editorial Raíces, INAH, vol. X núm. 55, 2002, pp. 26-27.
- "Los primeros estudios de la Iconografía Prehispánica", *Arqueología Mexicana*. México D.F., Editorial Raíces, INAH, vol. X núm. 55, 2002, pp. 36-39.
- "Bonampak". *Arqueología Mexicana*. México", México D.F., Editorial Raíces, INAH, vol. III núm. 16, 1995, pp. 48-55.
- Galarza, Joaquín. "Los códices mexicanos". *Arqueología Mexicana*. México D.F., Editorial Raíces, INAH, vol. IV núm. 23, 1997, pp. 6-13.
- Kirkman, Robert; Moore, Tony y Rathbourn, Cliff. *The Walking dead. Days gone bye*. USA, Image Comics Inc, Skybound, vol I, 2013.
- Matos Moctezuma, Eduardo. "La muerte entre los mexicas. Expresión particular de una realidad universal". *Arqueología Mexicana*. México D.F., Editorial Raíces, INAH, Edición especial núm. 52, 2013, pp. 8-35.
- Ojeda Díaz, María de los Ángeles. "Los Códices del grupo Borgia". *Arqueología Mexicana*. México D.F., Editorial Raíces, INAH, vol. IV núm. 23, 1997, pp. 50-55.
- Übelgott, Igor. "La muerte". *Algarabía*. México D.F. Editorial Oras Inquisiciones, Edición especial núm. 110, 2013, pp. 24-33.

Tesis

- Acevedo Heredia, José Luis, sustentante. *Materiales contemporáneos y técnicas alternativas en la ilustración*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México, 1994.
- Anda Quezada, Francisco Tomás de, sustentante. *La ilustración un camino a lo fantástico*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México, 2005.
- Cárdenas Ramírez, Emmanuel, sustentante. *Obra gráfica basada en mitos y leyendas mixtecos-zapotecos*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México, 2005.
- Gante Hernández, Guillermo Ángel de, sustentante. *Ilustración: tres universos*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México, 2002.
- Gómez Salamanca, Daniel, sustentante. *Tebeo, cómic y novela gráfica. La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna, Universitat Ramon Blanquerna, Barcelona, 2013.
- Martiñón Hernández, José Pedro Alberto, sustentante. *Análisis de propuesta de ilustración para el 1er catálogo de ilustradores de la ENAP: ilustración fantástica conceptual*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México, 2005.
- Silva Díaz, Mario Iván, sustentante. *Proyecto génesis: ilustración híbrida: una propuesta personal de aplicación*. México, UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2011.





Villalbazo de la Torre, Javier, sustentante. *Miquizamoxtli (el libro de la muerte): código contemporáneo con el tema de la muerte en el valle de México*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México, 1999.

Villegas Rojano, Mario Raúl, sustentante. *Producción, difusión y trascendencia del primer catálogo de ilustradores de la ENAP*. UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México, 2005.

Conferencias y ponencias

Acevedo Heredia, José Luis. "Síntesis, Ponencia, Seminario". *Orientación profesional*. ENAP/UNAM, México, 2010.

González Ochoa, César. "Apuntes acerca de la representación". *1er Seminario de investigación en el diseño gráfico*, UAM Xochimilco, 1998.

Rius, María. "Texto e imagen en imaginación y técnica". *Ponencias del primer Simposio. Premi Internaonal Catalunya dil ilustració*, citado por Síntesis, Ponencia, Seminario. Orientación profesional. ENAP/UNAM, México, 2010.

Referencias electrónicas

Aristas de la novela gráfica en México. Revista Código. Fecha de consulta: 1 de noviembre de 2014.

<http://www.revistacodigo.com/los-artistas-de-la-novela-grafica-en-mexico/>

Arqueología Mexicana. Fecha de consulta: 1 de junio de 2013.

<http://www.arqueomex.com/>

<https://www.facebook.com/arqueomex>

<http://www.arqueomex.com/S2N3nTezcatlipoca112.html>

<https://www.facebook.com/arqueomex/photos/a.350385424999742.78844.323936520977966/742860509085563/?type=1&theater>

<https://www.facebook.com/arqueomex/photos/a.350385424999742.78844.323936520977966/777296482308632/?type=1&theater>

<https://www.facebook.com/arqueomex/photos/a.350385424999742.78844.323936520977966/811769485527998/?type=1&theater>

Códices prehispánicos: Código Borgia. Fecha de consulta: 2 de febrero de 2014.

<http://mexica.ohui.net/lecciones/4/#borgia>

Castillo, René, *Hasta los Huesos*. Cortometraje. Fecha de consulta: 10 de marzo de 2013.

<http://www.youtube.com/watch?v=vvtBVhB3byk>

Definición de ilustración. Qué es, Significado y Concepto. Fecha de consulta: 9 de julio de 2013.

<http://definicion.de/ilustracion/>

De la O, Gabriela. *Pintura colonial Mexicana*, Artes e Historia de México. Publicación electrónica de 1996 a 2011. Director: Manuel Zabala Alonso. Fecha de consulta: 3 de agosto de 2012.

<http://www.artesehistoria.mx>

Diccionario de la lengua española. Real Academia Española. Fecha de consulta: 10- agosto-2013.





<http://www.rae.es>

Edgar Clement, ilustrador. Fecha de consulta 13 de mayo de 2014.

https://www.facebook.com/edgar_clement

<http://www.interzone.produccionesbalazo.com/>

El dios Mictlantecuhtli. Fecha de consulta: 6 de abril de 2013.

http://books.google.com.mx/books?id=QLwISpsgrHkC&pg=PA34&dq=mictlantecuhtli&hl=es&sa=X&ei=xxjZUI_VH-fq2QWvt4GgDw&ved=0CFMQ6AEwBg#v=onepage&q=mictlantecuhtli&f=false

El álbum y el libro ilustrado. Bibliotecas Escolares. Fecha de consulta: 13 de octubre de 2014.

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/8/cd_2013/m5_5/el_album_y_el_libro_ilustrado.html

El libro ilustrado. Fecha de consulta: 15 de octubre de 2014.

http://paginaspersonales.deusto.es/abaitua/_outside/ikasle/dip_02/grupo_e/GrupoE/

El nuevo concepto de libro ilustrado. Gredos. Fecha de consulta: 15 de octubre de 2014.

gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/119129/.../EB16_N144_P32-34.pdf

Gómez, Christian. *La Novela gráfica*. Fecha de consulta 22 de abril de 2014.

<http://www.revistacodigo.com/los-artistas-de-la-novela-grafica-en-mexico/>

La Llorona cuentos y leyendas. Melville Louis Kossuth

<https://www.facebook.com/horrorexpoinfo>

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=311607845666969&set=a.102379809923108.5681.10004532670966&type=1&theater>

La novela gráfica - Algarabía. Fecha de consulta: 20 de diciembre de 2014.

<http://algarabia.com/artes/la-novela-grafica/>

La novela gráfica se abre paso en México. Fecha de consulta: 15 de enero de 2014.

<http://www.eluniversal.com.mx/cultura/64542.html>

La novela gráfica en México - Revolución Tres Punto Cero. Fecha de consulta: 20 de enero de 2014.

<http://revoluciontrespuntocero.com/la-novela-grafica-en-mexico/>

La novela gráfica. Textos teóricos en Tebeosfera. Fecha de consulta: 20 de enero de 2014.

http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_novela_grafica_un_cambio_de_horizonte_en_la_industria_del_comic.html

Las extraordinarias historias de los códices mexicanos. María Sten. Fecha de consulta: 3 de enero de 2014.

http://www.famsi.org/spanish/research/graz/zouche_nuttall/thumbs_0.html

La Batalla de los Dioses: Hunahpú e Ixbalanqué. History Channel. Fecha de consulta: 14 de agosto de 2012.

<http://ar.tuhistory.com/programas/batalla-de-los-dioses.html> [#BatallaDeLosDioses](#)

Ilustrando: concepto de ilustración. Fecha de consulta: 16 de septiembre de 2014.
<http://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.mx/2013/09/concepto-de-ilustracion.html>

Literatura: Narrativa mexicana, *Tradiciones y leyendas mexicanas* (La Llorona). Vicente, Riva Palacio Juan de Dios Peza, UNAM/CONACULTA. Lectura a cargo de: Guillermo Henry, Estudio de grabación: Radio





UNAM, Dirección: Eduardo Ruíz Saviñón, Operación y posproducción: Francisco Mejía, Año de grabación: 2009. Fecha de consulta: 9 de julio de 2013.

<http://www.descargacultura.unam.mx/app1?sharedItem=7807>

México es cultura. Mural: *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central de Diego Rivera*. Fecha de consulta: 15 de febrero de 2014.

http://www.mexicoescultura.com/movil/detalle_a.php?lan=mx&act=26503#Ancla.

México Desconocido: Deidad Quetzalcóatl. Fecha de consulta: 15 de mayo de 2014.

<http://www.mexicodesconocido.com.mx/quetzalcoatl-en-la-historia-y-en-la-leyendas.htm>.

Padilla, Chio. *Breve historia de la ilustración infantil en México*. Fecha de consulta: 5 de octubre de 2014.

<http://ilustrandoenmexico.blogspot.mx/2009/09/breve-historia-de-la-ilustracion.html>

Palacios Maldonado, Margarito. *La caída de Quetzalcóatl (obra dramática en tres actos)*. México, Villahermosa Tabasco, Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, 1ª ed. 2006. Fecha de consulta: 25 de noviembre de 2013.

<http://books.google.com.mx/>

<http://books.google.com.mx/books?id=QLwISpsgrHkC&pg=PA35&dq=la+ca%C3%ADda+de+quetzalcoatl&hl=es&sa=X&ei=fW08VOHXHMXOggSCgYE4&ved=0CBwQ6AEwAA#v=onepage&q=la%20ca%C3%ADda%20de%20quetzalcoatl&f=false>

Posada en el periodismo. Fecha de consulta: 4 de julio de 2014.

<http://agusanvh.blogspot.mx/2014/07/1-posada-en-el-periodismo-el-jicote-2a.html>

Posada, José Guadalupe. Fecha de consulta: 7 de marzo de 2013.

<http://agusanvh.blogspot.com/>

José Guadalupe Posada Aguilar (1852-1913) Facebook

¿*Qué es una novela gráfica?* Fuga Historietas. Fecha de consulta: 13 de marzo de 2013.

<http://revoluciontrespuntocero.com/la-novela-grafica-en-mexico/>

¿*Qué es la novela gráfica?* AreaLibros. Fecha de consulta: 13 de marzo de 2013.

www.arealibros.es/libros/que-es-la-novela-grafica.html

Radio Educación. Fecha de consulta: 19 de mayo de 2013.

<http://www.e-radio.edu.mx/Audiolibros-de-Radio-Educacion/Polpol-Vuh-Las-antiguas-historias-del-Quiche-Traducidas-por-Adrian-Recinos>

Repuntan la novela gráfica y el cómic en México. Fecha de consulta: 15 de enero de 2014.

<http://www.zocalo.com.mx/seccion/articulo/repuntan-la-novela-grafica-y-el-comic-en-mexico-1401834178>

Repuntan la novela gráfica y el cómic en México. Fecha de consulta: 6 de enero de 2014.

http://www.milenio.com/cultura/novela_grafica-comic-novela_grafica_en_Mexico-repunta_la_novela_grafica_en_Mexico-editorial_sexto_piso-Gandhi-Eko-Bef-Jose_Hernandez-Alejandra_Espino-caricaturistas-taller_de_novela_grafica_0_310769177.html

Rey Pakal. Maya Tikal. Fecha de consulta: 15 de mayo de 2014.

<http://www.mayatikal.com/page/86/>





S/A. “Invitan a conocer a Posada”. *El Porvenir*. Monterrey Nuevo León. Edición especial. Fecha de consulta: 28 de noviembre de 2012.

http://www.elporvenir.mx/notas.asp?nota_id=630360.

Templo Mayor: *Deidad Mictlantecuhtli*. Fecha de consulta: 15 de mayo de 2014.

<http://templomayor25.mx/mictlantecuhtli>.

Tony Sandoval: ilustrador. Fecha de consulta: 13 de abril de 2014.

<http://losmonstruosdetony.blogspot.com/>

<https://www.facebook.com/tonysandovalofficial/info>

<http://tonysandoval.deviantart.com>

“Treinta años de ilustración en México”. *El Informador*. Fecha de consulta: 12- abril de 2014.

<http://www.informador.com.mx/fil/2010/253557/6/treinta-anos-de-ilustracion-en-mexico.htm>

Universidad Nacional Autónoma de México, Bibliotecas UNAM. Fecha de consulta 26 de junio de 2014.

<http://bibliotecas.unam.mx/>

Universidad Nacional Autónoma de México, Biblioteca Central. Fecha de consulta 26 de junio de 2014.

<http://bc.unam.mx/>

Vandenbroeck, Fabricio. Ilustrador. Conferencia: *Alas y raíces de la Ilustración Mexicana*. Fecha de consulta: 13 de agosto de 2013.

<http://www.ldelectura.com/hemeroteca/numero-6/143-coordenadas/327-alas-y-raices-de-la-ilustracion-mexicana.html>

Exposiciones y Museos

Exposición “Posada el juego de la vida”. Universidad Autónoma Metropolitana. Casa de la Primera Imprenta de América. Lic. Primo Verdad núm. 10, esq. con Moneda, Centro Histórico, México, D.F.

Exposición “José Guadalupe Posada. El gran ilustrador de lo mexicano”. Museo de Historia Mexicana. Doctor José Ma. Coss 445 Sur Centro, 64000 Monterrey, Nuevo León, México.

Exposición “Espacio de Diego y Frida” Museo Dolores Olmedo Patiño. México 5843 La Noria, Xochimilco, 16030 Ciudad de México, Distrito Federal.

Exposición “Obra y colecciones de Diego Rivera” y la exposición temporal “Retrospectiva: Selección de grabados sobre la muerte y tradiciones mexicanas” de Joel Rendón. Museo Diego Rivera-Anahuacalli. Calle Museo 150, San pablo Tepetlapa, Coyoacán, Ciudad de México, D.F.

Museo Nacional de Antropología e Historia. Av. Paseo de la Reforma y calzada Gandhi s/n, Col. Chapultepec Polanco, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11560. México, D.F.

Museo Cultural de las Artes Gráficas se encuentra ubicado en Calzada de Tlalpan 1838, colonia Country Club, a unos pasos del metro General Anaya Cd. de México.

