



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Diseño de personajes para
el cómic mexicano titulado: “La Huesuda”

Tesis

Que para obtener el Título de Licenciada en
Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Dafne Olivia Torres Pomar

Director de Tesis: Doctor Mario Ivan Silva Díaz

CD. MX. , 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Diseño de personajes para
el cómic mexicano titulado: “La Huesuda”

Tesis Individual

Que para obtener el Título de Licenciada en
Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Dafne Olivia Torres Pomar

Director de Tesis: Doctor Mario Ivan Silva Díaz

CDMX 2019

INDICE

INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO 1 Ilustración	12
1.1 Breve descripción histórica	13
Prehistoria	14
Mesopotamia	15
Egipto	16
Grecia	17
Roma	18
Los manuscritos ilustrados	19
La imprenta y el papel en China	21
La ilustración en los libros impresos	22
La ilustración del siglo XIX	24
Del siglo XX a la actualidad	26
1.2 Antecedentes del cómic en México	27
1.2.1 Orígenes	27
1.2.2 Historieta	29
1.2.2.1 Época de oro	30
1.2.2.2 Primer declive	33
1.2.2.3 Época de plata	35
1.2.2.4 Decadencia y final de la industria	37
1.2.3 Cómic actual	37
1.3 El Día de Muertos en México	44
1.3.1 La visión de la muerte en el mundo azteca	44
1.3.2 Las festividades para los muertos en la cultura azteca	47
1.3.3 El nacimiento del Día de Muertos	50

1.3.4 La celebración del Día de Muertos actual, las ofrendas y La Catrina	54
CAPÍTULO 2 El cómic	58
2.1 Creación de un cómic	59
2.1.1 Argumento	62
2.1.2 Diseño de personajes	66
2.1.2.1 Caracterización de los personajes	72
2.1.2.2 Hojas de modelo de personajes	74
2.2 Álbum ilustrado	77
2.2.1 Álbum ilustrado y libro ilustrado	77
2.2.1.1 ¿Qué interpretar visualmente en un libro o álbum ilustrado?	82
2.2.2 Diseño editorial	84
2.2.3 Postproducción	87
CAPÍTULO 3 Propuesta de cómic	91
3.1 Concepto a desarrollar	93
3.2 Bocetaje	95
3.2.1 Diseño de personajes	96
Meztli Tuxpan Juárez	96
Amaranta Juárez García	101
Tlacaélel Tuxpan Acatl	101
Abuela Meztli Acatl	102
Tonatiuh Tuxpan Juárez	105
Yaocélotl Tuxpan Juárez	105
Ollin Tuxpan Juárez	105
Yolotzin Tuxpan Juárez	106
Huitzili Tuxpan Juárez	106
Quiróz	110
La huesuda	111
Quetzalcóatl	114
Xólotl	114

Tezcatlipoca	116
3.2.2 Diseño de escenografía	117
Casa de Meztli	117
Deportivo Xochimilco	118
Inframundo / río Chignahuapan	120
3.3 Proceso de elaboración	122
3.4 Diagramación	127
3.5 Proyecto final	129
CONCLUSIONES	136
GLOSARIO	140
ÍNDICE DE IMÁGENES	143
BIBLIOGRAFÍA	145

INTRODUCCIÓN

La industria del cómic en México fue, alguna vez, un medio de subsistencia seguro para un gran número de artistas, quienes gozaron de un talento sin igual para crear sus propios estilos de dibujo, también supieron expresarse y contar las más divertidas historias creadas en sus mentes, de manera que lograron llegar a los corazones de millones de lectores, no sólo de su país, también de otros países de América Latina. Los dibujantes, incluso, llegaron a tener un reconocimiento comparable con el de las estrellas de cine, les llegaron admiradores, que les enviaban historias personales con la esperanza de verlas publicadas como historietas, transformándose ellos mismos, aunque fuera por unas cuantas páginas, en personajes fantásticos. El nacionalismo fue también un factor de suma importancia para el éxito de la historieta mexicana, incluso por encima de la estadounidense, misma que ya estaba bien consolidada desde esas épocas, y llegaba también a consumirse en nuestro país.

Por desgracia, específicamente para quienes pretenden ser artistas del cómic reconocidos, la industria se encuentra en total decadencia, la publicación es un proceso sumamente complicado, para finalmente, recibir la respuesta de un público casi siempre bastante reducido, el cual, difícilmente puede ayudar al autor a vivir de su trabajo al cien por ciento. Sin embargo, muchos creadores no se desaniman a pesar del panorama, buscan alternativas para dar a conocer sus productos y continuar publicando a pesar de todo; muchos de ellos trabajan por amor al arte, otros se fugan a países mucho más “desarrollados” donde hay consumidores capaces de valorar el material artístico, aunque, llegar allá tampoco resulta nada fácil.

El objetivo de este trabajo es iniciar la creación de un proyecto personal de cómic, muy a pesar de este panorama, en el que muchos de los nuevos creadores suelen dedicarse a imitar estilos ya establecidos por las grandes potencias, en cuanto al diseño visual, y en lo que concierne a la narrativa. Se pretende crear

un cómic con temática original, que muestre elementos mexicanos, dando a conocer la riqueza de nuestra cultura, desde la época prehispánica hasta la actualidad. Para ello, surge la necesidad de romper precisamente con esa tendencia de imitar lo extranjero, crear un estilo propio que distinga a nuestra nación, y lograr de este modo, en el mejor de los casos, una verdadera competencia con los productos que ya dominan el mercado, aunque esto representaría una meta con un mayor plazo, que requeriría la participación de muchos más autores.

La Huesuda, es una idea que surge precisamente de dicho objetivo, este proyecto se encuentra en la primera fase de su desarrollo, incluye en su trasfondo muchos elementos de la cultura azteca, una de las civilizaciones prehispánicas más poderosas de su tiempo, precisamente parte de las raíces de todo mexicano actual. La festividad del Día de Muertos, ya bastante reconocida y valorada a nivel mundial, junto con sus elementos más representativos, forma también parte del producto, precisamente por ser uno de los íconos más importantes de la cultura mexicana.

En esta tesis se presenta una introducción al cómic *La Huesuda*, en la forma de un pequeño álbum ilustrado, mismo que se consideró como la mejor opción para mostrar, de manera breve y efectiva, de qué tratará el proyecto, presentando a los primeros personajes principales, cuya presencia será indispensable a lo largo de la historia. El álbum ilustrado, en sí, sería como una especie de avance para anunciar el nuevo producto, invitando a esperarlo en un futuro cercano.

Este álbum representa también una invitación a futuros creadores mexicanos para iniciar el desarrollo de sus propios productos basados en la riqueza de su cultura, reconociendo su importancia, además de crear toda clase de imágenes llenas de su propia personalidad, sin necesidad de imitar lo ya establecido, pues el hacer esto último puede alimentar esa idea errónea de que lo nacional es necesariamente

una copia mal hecha del material de otros países; obviamente, cada autor tendrá sus referencias, no hay creación alguna que provenga de la nada, de hecho, muchos de los artistas de la Época de Oro de la Historieta Mexicana, se basaron al principio en el dibujo estadounidense, pero lejos de quedar como imitadores, lograron desarrollar sus propios estilos.

En cuanto al documento escrito, este se divide en tres capítulos, el número uno contiene la introducción histórica, en forma de un grupo de mapas conceptuales en los que se habla, en forma breve y concisa, sobre las primeras manifestaciones artísticas de la época de la prehistoria; el uso de la ilustración en las más importantes civilizaciones antiguas, como son Mesopotamia, donde fue creada la escritura a partir de la síntesis de pictogramas, los cuales pueden ser considerados como una forma primitiva de ilustración; también se habla sobre Egipto, donde aparecieron los manuscritos ilustrados, mismos que narraban el viaje de las almas rumbo a su destino eterno; Grecia y Roma, donde inició la historia del libro, tal como lo conocemos en la actualidad, pasando desde los rollos de papiro, a los códices de pergamino, un nuevo soporte que, hasta ese momento, resultó ser mucho más eficiente.

Se habla también sobre la evolución del libro, ya que ha sido el soporte de la ilustración por excelencia, en sus páginas, esta logró separarse definitivamente del arte como tal. Dicha evolución abarca desde los, ya antes mencionados, rollos de papiro, seguidos por los códices de pergamino, después, los primeros manuscritos ilustrados hechos con pergamino y encuadernación, la invención del papel en China, su llegada a Europa y su uso en los libros tipográficos, elaborados con la novedosa imprenta, de ahí hasta los más recientes, que abarcan desde el siglo XIX hasta nuestros días. En estos dos últimos apartados no solamente se habla de la ilustración en los libros, también se muestra su traslado a otros medios, como los carteles, los anuncios publicitarios o las

etiquetas para diversos productos comerciales, donde se incluyó, dentro de sus funciones básicas, la de la persuasión.

En seguida, viene un marco histórico de lo que fue alguna vez la industria del cómic o historieta en México, llegando hasta el panorama actual. Se habla brevemente desde sus orígenes, con los tlacuilos, ancestros de todos los ilustradores mexicanos de hoy. Posteriormente, iniciando el siglo XVIII, aparecen las primeras publicaciones periódicas, donde, con el paso del tiempo, se publican caricaturas que satirizan a los políticos de aquellos tiempos, muy a pesar de la total ausencia del derecho a la libertad de expresión. En seguida, surgen las historietas publicitarias, impresas por una empresa tabacalera muy conocida durante el siglo XIX; de ahí pasamos hasta la publicación de estas cortas historias, ahora como medio de entretenimiento en los periódicos, las cuales se conocerían como *Suplementos Dominicales*. A raíz de que los talentosos dibujantes mexicanos encuentran la necesidad de dignificar su trabajo, buscando la manera de difundirlo por su propia cuenta, inicia la industria de la historieta mexicana como tal, desde la gloriosa Época de Oro, cuando fueron creadas las primeras revistas exclusivas para este arte, que gozaron de gran popularidad y compitieron fuertemente por la lealtad de los lectores.

Posteriormente, vino un primer declive, producto de la sobreexplotación por parte de los editores hacia los artistas, lo cual, produjo una baja en la calidad de las historias; después, la industria se recuperó, dando lugar a la Época de Plata, la cual, tuvo lugar durante las décadas de los sesenta y los setenta; finalmente, en la década de los ochenta, la industria entró en decadencia, desapareciendo casi por completo en los años que siguieron.

Para terminar este apartado, se realiza una revisión del estado actual del cómic mexicano, la cual, podría llegar a ser desalentadora, aunque también aparecen casos de artistas quienes se han esforzado para enfrentar las adversidades de la mejor manera posible.

En este primer capítulo se habla también acerca del famoso Día de Muertos, un tema de gran importancia para el proyecto, ya que se trata del trasfondo completo del cómic *La Huesuda*, sobre todo en la primera parte, que habla sobre la visión de la muerte del pueblo azteca, toda una mitología con la cual fue construida la mayor parte del argumento. Los aztecas creían que la vida de cada individuo era determinada por los dioses, dependiendo del día específico en el que nacían; en cuanto a sus muertes, había cinco destinos posibles para las almas, dependiendo de las circunstancias en las que se hubiese perdido la vida, que iban desde el ser asesinado en la guerra, no soportar un parto, ahogarse, recibir la caída de un rayo, morir con sólo unos días de nacido, o a cualquier otra edad, por enfermedad o de forma natural; las primeras podían conducir al difunto a paraísos maravillosos, mientras las dos últimas, significaban que iría directo al Mictlán, donde le serían impuestas difíciles pruebas antes de alcanzar el descanso final. Precisamente, estas pruebas deberán ser superadas por la protagonista del cómic.

Más adelante, se habla con mayor detalle sobre la historia de la celebración del Día de Muertos, desde las festividades de la época prehispánica, las cuales tenían presencia durante prácticamente todos los días del calendario azteca, con excepción de solamente cinco días. Con la llegada de los europeos, tendría lugar un sincretismo de ritos y creencias que culminaría con el nacimiento de la celebración de muertos actual.

En el capítulo dos, se muestra una metodología completa para crear relatos gráficos funcionales, ya sea en el formato de cómic o de álbum ilustrado. De igual manera, se habla sobre las diferencias que hay entre un álbum ilustrado y un libro ilustrado, dos conceptos que, muy fácilmente, podrían ser confundidos con sinónimos.

Para la creación de un cómic, se encuentra información sobre cómo trabajar empezando con las primeras ideas, se mencionan las

partes fundamentales que lo componen, por ejemplo, los globos de diálogo o bocadillos, las viñetas, la composición de la escena, la iluminación, etc., también se define lo que es el argumento, la escritura del guion, el *storyboard*, se mencionan algunos tipos de cómics o historietas y para qué pueden servir, entre otras cuestiones.

Acerca del diseño de personajes, se define quiénes son los protagonistas, los antagonistas y los secundarios, cuál es la función de los ambientales, a quién se le conoce como “el objeto amoroso”; aparece también la figura del superhéroe, un concepto de suma importancia para este trabajo, ya que la temática del cómic final trata precisamente sobre un personaje de este tipo. Igualmente, se brinda información para crear, tanto la personalidad, como el aspecto físico de los participantes de la nueva historia, por medio de una serie de preguntas con las cuales se va revelando poco a poco el pasado de estos seres, sus motivaciones, sus características de personalidad, entre muchos otros datos de suma utilidad.

En cuanto al apartado de los libros y los álbumes ilustrados, se habla sobre el papel especial de la ilustración, que puede tener funciones que van mucho más allá de la simple ornamentación de un texto. Igualmente, se habla sobre el proceso de diseño y elaboración de este tipo de materiales, incluyendo la selección de la tipografía, la diagramación para colocar cada elemento de la mejor forma, y de más información necesaria, manejada de la manera más clara y puntual posible.

Finalmente, en el capítulo tres, se presenta el proyecto de cómic mexicano original, como una introducción con la que se expone brevemente de qué irá la trama, obteniendo como resultado el antecedente para un posterior desarrollo profundo del producto. Se espera que este sea el inicio de una publicación a nivel profesional, encaminada a cumplir los objetivos que le han sido designados.

CAPÍTULO UNO

Ilustración



1.1 BREVE DESCRIPCIÓN HISTÓRICA

La ilustración representa una herramienta de comunicación bastante utilizada desde hace un largo tiempo, pero sobre todo en la actualidad, el mundo se encuentra repleto de imágenes, que llegan al sentido de la vista para encantar, convencer e incluso manipular. Por medio de la ilustración puede ser más fácil captar un mensaje, como cuando se utiliza para apoyar la explicación de algún tema, de manera concreta, por medio de una infografía*, o cuando se coloca en algún escrito para dar una explicación más clara y accesible a todo ese conjunto de palabras escritas que lo conforman. De igual manera, puede ser un elemento decorativo, atractivo para el público meta, ideal para promover el consumo de un producto.

La ilustración va muy de la mano con el diseño y el arte, puede decirse que es un puente entre ambos. Utiliza diversas técnicas artísticas, sin embargo, a diferencia del arte, la ilustración se encuentra determinada por demandas sociales y económicas, no sólo es un medio de expresión, se encuentra en un contexto comercial, ahí su relación con el diseño. En resumen, puede decirse que cuando las imágenes creadas por medio de técnicas artísticas se emplean para comunicar una información concreta, el arte puede ser llamado ilustración (Terrence, 1980).

A continuación, se mostrarán brevemente los principales acontecimientos de la historia de la ilustración, dentro de las más importantes civilizaciones de la antigüedad.



Figura 1: Escena de caza, cueva de Lascaux, Francia.

Prehistoria

- Las primeras manifestaciones artísticas surgen durante el periodo paleolítico, hace unos 40,000 años.
- El hombre de Cro Magnón fue el primero en realizar pinturas y grabados sobre las paredes de las cuevas.

- Se representaban principalmente los animales que eran la base de la alimentación de aquellas antiguas sociedades.
- Se cree que estas pinturas tenían una utilidad propiamente ritual, y no artística, se buscaba dominar los animales, para asegurar la caza y, con ella, la supervivencia.

- Los ejemplos más antiguos del arte rupestre se encuentran en las cuevas de Lascaux y Font de Gaume, en Francia.
- Las imágenes cumbre del arte rupestre se encuentran en la cueva de Altamira, en Santillana, figuran bellas representaciones de bisontes, además de otros animales.

- Son creados los primeros pictogramas e ideogramas que, con el pasar del tiempo, darían origen a la escritura.
- Durante el periodo Magdaleniense comienza el apogeo de la pintura paleolítica, se pierde la monocromía y se gradúa la intensidad del color.

- Las figuras se dibujaban unas sobre otras, con los dedos sobre una pared húmeda, con buril sobre la pared de piedra o con pigmentos naturales, como el carbón y los óxidos de hierro, mezclados con grasa como aglutinante.
- Pudieron usarse pinceles hechos de cerdas o juncos.

- En la región levantina se pueden encontrar representaciones de la figura humana, con forma muy bien definida, en escenas de caza, guerra y danzas rituales.

- Del arte rupestre nace la comunicación visual, una característica inherente a la ilustración.



Cueva de Lascaux,
Francia.

Mesopotamia

- Región ubicada entre los ríos Tigris y Eufrates, aquí surgen las primeras civilizaciones humanas, durante el cuarto milenio antes de nuestra era.
- Surge la necesidad de crear códigos, leyes, contratos para el comercio y sistemas para llevar registros e inventarios.

- Comienzan a utilizarse representaciones gráficas sencillas (pictogramas) para hacer todo tipo de registros.
- Con el paso del tiempo, los pictogramas se convierten en unos signos abstractos con forma de cono, creados con cañas sobre tablillas de arcilla blanda.

- Esta civilización creó los antecedentes de todos los escritos ilustrados, ya sean libros, páginas, documentos, etc.

- Surgen las primeras bibliotecas, las cuales, estaban conformadas por tablillas que contenían escritos sobre diversos temas, entre los que había poemas, mitos y leyendas.
- El código de Hammurabi* es uno de los primeros ejemplos de comunicación visual.

- Estos signos abstractos se conocen como escritura cuneiforme, la cual, posteriormente se combina con imágenes, sobre piedras talladas en relieve.
- Probablemente, el Monumento de Blau, es el objeto más antiguo donde se combinan palabras e imágenes.



Código de Hammurabi. El rey recibe las leyes directamente de la divinidad.



Monumento de Blau.

* Hammurabi: Sexto rey de Babilonia, desde el año 1792 a 1750 a.C., durante la primera dinastía.

Egipto

- Esta importante civilización nació en medio del desierto africano, a orillas del río Nilo.
- Guardaban un culto muy especial hacia la muerte, construyeron casas modestas y tumbas monumentales, pues creían que el alma (ka), vivía en este último espacio por toda la eternidad.

- Con el paso del tiempo, surgió la creencia de que el alma abandonaba el cuerpo para acudir ante la presencia del dios Osiris, quien se encargaría de juzgar sus buenas y malas acciones, para determinar si continuaría con el siguiente viaje o simplemente sería devorado.

- En el 1580 a.C., aparecieron los "Libros de la Muerte", el traslado de los textos funerarios a rollos de papiro, estos estuvieron al alcance hasta de los ciudadanos más modestos.
- Los "Libros de la Muerte" fueron los primeros manuscritos ilustrados de la historia.

- Los textos funerarios se trasladaron a los sarcófagos de los altos funcionarios que no tenían los medios suficientes como para costearse una pirámide, representaban principalmente sus bienes materiales, pues querían disponer de ellos durante la otra vida.

- El viaje del alma fue registrado, en un principio, en los escritos funerarios que se plasmaban en las paredes de la tumba del faraón, incluían himnos, mitos y plegarias expresados mediante jeroglíficos (escritura egipcia) e ilustrados con coloridas pinturas.

- Estos manuscritos se colocaban en las tumbas, su diseño iba muy a la par con las pinturas murales que les dieron su origen.
- Eran elaborados por escribas y artistas, a estos últimos, se les daba el poder de predecir lo que sucedería con el muerto, a través de sus ilustraciones.

- Los artistas pintaban futuros maravillosos para el alma, que podía ascender al cielo para transformarse en estrella, obtener hechizos con lo que tomaba la forma de criaturas poderosas, contraseñas para vencer cualquier obstáculo y plegarias para recibir la protección de los dioses.



El Libro de los Muertos.

Grecia

- Para esta antigua civilización, la tradición oral tenía mucho más peso que la escrita.
- Esto cambió durante la época de las conquistas de Alejandro Magno, al expandirse el conocimiento griego a través del imperio, adquirió importancia la información escrita.

- Alejandro Magno fundó varias bibliotecas en su imperio, las cuales, contenían grandes rollos que resguardaban la valiosa información.
- Había manuscritos en los que se colocaban ilustraciones pequeñas, elaboradas con técnicas sencillas.

- Pérgamo inició una rápida producción de rollos, por lo que Alejandría dejó de enviarles el indispensable papiro.
- Los fabricantes de libros de Pérgamo respondieron creando un soporte nuevo, fabricado a base de pieles de animales, que resultó mucho más práctico y eficiente.

- Tras la muerte de Alejandro Magno, su imperio se dividió entre sus generales, quedando Egipto en manos de Ptolomeo I Sóter,* cuyos sucesores fundarían la gran biblioteca de Alejandría.*
- También existió una biblioteca de Pérgamo, rival de Alejandría.

- Incluso los textos científicos se ilustraban.
- Las imágenes se distribuían a lo largo de todo el texto y eran como secuencias gráficas.

- El nuevo soporte fue nombrado, pergamino, en honor a la ciudad donde nació.
- Se convirtió en una popular superficie para escribir, pues podía ser utilizado por sus dos caras, a diferencia del papiro; además abrió nuevas posibilidades para el diseño de los manuscritos.

- Posteriormente se creó el códice, un conjunto de dos, cuatro u ocho hojas de pergamino que eran dobladas y cosidas.
- Los códices ocupaban mucho menos espacio, y eran más fáciles de consultar que los rollos de papiro, mismos que terminaron desapareciendo.



Códice de pergamino

* Alejandro Magno: Rey de Macedonia desde 336 a.C. hasta 323 a.C., hijo y sucesor de Olimpia de Epiro y Filipo II de Macedonia.
* Ptolomeo I Sóter: Rey de Egipto y fundador de la dinastía Ptolemaica, también conocida como Lágida.
* Alejandría: Ciudad portuaria mediterránea de Egipto, fundada por el rey Alejandro Magno.
* Pérgamo: Antigua ciudad situada en el noroeste de Asia.

Roma

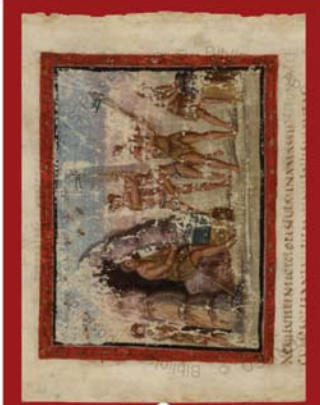
- Comenzó como una modesta aldea ubicada en el centro de Italia, con el tiempo, pasó a transformarse en un enorme y poderoso imperio.
- Durante sus campañas para expandir su territorio, llegaron a conquistar Grecia y el reino de Pérgamo.

- Los romanos recibieron una fuerte influencia de los griegos, desde su modo de vida hasta su pensamiento, incluso, llegaron a tomar bibliotecas griegas enteras como botín de guerra.
- La escritura y el libro romanos se impregnaron del modelo griego.

- Con el pasar del tiempo, el libro fue adquiriendo un valor no solo mercantil, también se consideraría como un objeto hermoso y relativamente escaso.

- El códice Virgilio Vaticano es el manuscrito ilustrado más antiguo que se conserva hasta hoy.
- Las ilustraciones que contiene recuerdan los murales de la ciudad de Pompeya.*
- Su diseño sería la base de los primeros manuscritos cristianos, creados posteriormente.

- Los romanos escribieron sobre papiro, madera, arcilla, planchas de metal y unas tablillas de cera enmarcadas en madera, estas últimas podían reutilizarse, también usaron el códice de pergamino.



Ilustraciones del códice Virgilio Vaticano.

* Pompeya: Fue una ciudad de la antigua Roma, ubicada junto con Herculano en la región de Campania, cerca de la moderna ciudad de Nápoles.

Los manuscritos ilustrados

- Tras la caída del imperio romano, siguió una caótica época, repleta de migraciones y luchas por la conquista de territorios.
- El rey Carlomagno llegó a terminar con este caos, creando el sistema del feudalismo y fomentando un renacimiento del saber y de las artes.

- Comenzaron a crearse varios manuscritos, carentes de diseño e imposibles de leer.
- El rey Carlomagno reunió a varios escribas y artistas para estudiar los códices ilustrados de la cultura bizantina; así nacieron los manuscritos carolingios, que fueron llevados por toda Europa.

- Los monasterios cristianos se convirtieron en los únicos centros culturales, educativos e intelectuales de la edad media.
- Dentro de estos mismos, había unos talleres conocidos como *scriptorium*, donde se creaban los manuscritos ilustrados, por monjes que realizaban distintas labores.

- Se crearon manuscritos ilustrados de las religiones cristiana, judía y musulmana; eran verdaderas obras de arte, desde la caligrafía utilizada, hasta las ilustraciones, mismas que tenían funciones tanto ornamentales como didácticas, pues en esos tiempos, eran pocos los que sabían leer.

- Con el paso del tiempo, aparece un formato de libro ilustrado con encuademación y un diseño editorial mucho más definido.
- Los manuscritos iluminados, llamados así porque se decoraban con láminas, pintura y tinta de oro y plata, eran escritos sagrados que contenían pasajes religiosos.

- El soporte para elaborar los manuscritos ilustrados era el pergamino, que se preparaba dentro del monasterio.
- Después de recubrir el pergamino con una base blanca, se dibujaba una diagramación para ubicar los espacios para el texto y las imágenes.

- Las ilustraciones se bocetaban a lápiz, se pintaban con pigmentos creados por los mismos artistas, y se recubrían con un barniz hecho con agua, clara de huevo y miel.
- Para reproducir los libros, debían copiarse los textos a mano, así como todas las ilustraciones.

- Los monjes celtas, habitantes de la isla de Irlanda, crearon manuscritos con diseños muy particulares, utilizaban motivos geométricos y colores brillantes.
- Su primera obra fue el libro de Durrow, con letras iniciales decoradas y grandes ilustraciones con marcos ornamentados.

- La mayoría de las ilustraciones se enmarcaban con diseños geométricos que recuerdan a la arquitectura árabe.
- Los dibujos eran planos, se pintaban con colores puros y ocupaban páginas completas.

- En España, que había estado bajo el dominio árabe durante siglos, se crearon manuscritos donde se fusionaban ambas culturas.
- Se decoraban con formas planas de colores intensos, flores, polígonos, o guirnaldas.

- Al rededor del año 800 fue creado el libro de Kells, el cual, se considera la obra maestra del libro celta, su nombre se debe a que fue terminado en el sitio de Kells, tras la llegada de invasores Vikingos a las costas de Irlanda.



Libro de horas del rey Carlos VIII de Francia.

* Carlomagno: Monarca germánico que restauró el imperio en Europa Occidental. Hijo primogénito del rey de los francos, heredó el trono al morir su padre y lo completó con los territorios orientales concedidos a su hermano al morir este en el año 771.
* Feudalismo: Forma de organización política caracterizada por la descentralización del poder, el papel influyente de relaciones de lealtad y protección que ofrecían al rey a cambio de dominios y títulos nobiliarios.
* Scriptorium: Significa "lugar para escribir", se refiere a la habitación de los monasterios de la Europa medieval donde se creaban y se copiaban los manuscritos.

La imprenta y el papel en China

- En China fueron creados varios importantes inventos que también fueron utilizados por los europeos.
- La escritura china comenzó a plasmarse sobre caparazones de tortugas, huesos de animales y, posteriormente, bronce, metal donde se registraron tratados, códigos penales y hasta contratos.

- Los primeros libros chinos eran tiras de bambú o madera, unidas con cuero o seda, el conjunto era muy pesado.
- Después se inventó el tejido de seda y fibras vegetales, podía enrollarse y se utilizaba como superficie para pintar, pero era demasiado costoso.

- Sobre papel se ilustraban poemas, donde la caligrafía era considerada como una forma de arte suprema; se pintaban árboles, pájaros, bambúes y paisajes, con la técnica de la aguada, en la que se utilizaban tinta china, pinceles y mucha agua.

- Los primeros libros de papel se hicieron uniendo las hojas para formar rollos.
- Este soporte se utilizó para la caligrafía y la pintura, logró desplazar al papiro y al pergamino, además, continúa siendo de gran utilidad hasta hoy en día.

- La invención del papel se atribuye al eunuco Tsai Lun, quien lo fabricó a base de cortezas de árbol, cáñamo y redes de pesca.
- Por su bajo peso, lo barato de su fabricación y su gran versatilidad, el papel se convirtió en el soporte principal.

- La impresión pasaría a ser de gran importancia para la humanidad, probablemente inició desde el uso de los sellos grabados, que servían para identificar a quien los portaba.
- De la necesidad de copiar textos religiosos tallados sobre piedras surgió la impresión con tinta.

- Los chinos estamparon los grabados de las piedras sobre el papel, mediante el frotado con tinta; del mismo modo, crearon estampas impresas, utilizando esculturas en relieve.

- En China se inventa la Xilografía, una técnica en la que se usan bloques de madera, sobre los que se talla una figura en relieve, que será entintada para su impresión sobre una superficie plana. Con esta técnica, se logra la reproducción masiva de imágenes.



Sutra de Diamante

- El primer libro ilustrado impreso de la historia es el Sutra de Diamante, un texto budista editado en el año 866.

La ilustración en los libros impresos

- Al finalizar la edad media, apareció una clase social letrada, que provocó un aumento en la demanda de libros, muy difícil de cubrir.
- Los talleres de manuscritos comenzaron a dividir el trabajo entre varios especialistas, pero los esfuerzos fueron insuficientes.

- A final de cuentas, era necesario que el procedimiento para la confección de libros evolucionara.
- Con la llegada del papel, traído a Europa por los árabes, desde China, el pergamino dejó de utilizarse, pues era muchísimo más caro y difícil de fabricar.

- Se elaboraron unos libros hechos completamente con xilografía, conocidos como libros de bloque, las ilustraciones que contenían eran coloreadas a mano.
- Los más populares fueron los del tema del Apocalipsis, la Biblia Pauperum (Biblia de los pobres) y los Ars Moriendi (El Arte de Morir).

- La xilografía en Europa se usaba sólo para decorar telas, imprimir naipes y estampas piadosas.
- El primer impresor que utilizó esta técnica para ilustrar un libro fue el alemán Albrecht Pfister, en la obra titulada "La Piedra Preciosa", los demás impresores siguieron su ejemplo.

- El libro impreso europeo nació en Alemania, donde se inventaron los tipos móviles, que eran trozos de madera, cada uno con una letra tallada en relieve sobre su superficie. Para reproducir un libro, sólo había que acomodar los tipos, aplicarles tinta y marcarlos sobre la superficie del papel.

- Posteriormente, surge el grabado en plancha de cobre, cuyas matrices eran mucho más duraderas que los bloques de madera y producían mejores resultados de impresión.
- "El maestro de los naipes" es el autor de las impresiones más antiguas hechas con esta técnica.

- Al rededor del año 1450, el alemán Johann Gutenberg, fue el primero en mecanizar el proceso para crear libros.
- Inventó el molde tipográfico, fabricó tipos móviles metálicos y modificó la tinta para que pudiera ser utilizada eficientemente sobre el metal.

- Gutenberg modificó los diseños de prensas que ya se utilizaban para hacer quesos, vinos y papel de embalar, logrando crear una nueva con la fuerza suficiente para presionar los tipos de metal entintados sobre la superficie del papel.

- El primer ilustrador cuyo trabajo fue reconocido, se llamó Erhard Reuwich, el primer libro con ilustraciones desplegadas, titulado "Viajes al Monte Sión", llevó su firma en sus imágenes.

- La imprenta y los incunables democratizaron el conocimiento, entre los siglos XV y XVI, este nuevo invento se difundió por toda Europa, los libros ya no sólo trataban temas religiosos, también contenían conocimiento científico, humanista y hasta de entretenimiento.

- El nuevo invento de Gutenberg fue capaz de crear copia tras copia de cualquier escrito, sin perder la calidad; la Biblia de 42 líneas fue el primer libro que se imprimió.
- Los incunables fueron libros impresos que imitaron a los manuscritos, desde la caligrafía, hasta las ilustraciones.

- Los mejores libros ilustrados de toda Alemania salieron del taller de Anton Koberger, quien trabajó en conjunto con grandes ilustradores, entre los que destaca Alberto Dürero, magnífico grabador y dibujante, entre sus mejores obras destacan "La vida de la Virgen" y "La gran pasión".

- Desde la edad de 27 años, Dürero gozó de gran renombre como artista en toda Europa, viajó a la ciudad de Venecia, donde aprendió del renacimiento, llegando a ser una influencia importante para llevar este movimiento a su país natal.

- Durante el renacimiento, aparecieron libros con portada y páginas numeradas.
 - La técnica del grabado supuso el abaratamiento y la democratización del arte, dando lugar a los antecedentes de la ilustración comercial.

- A finales del siglo XVI aparece el aguafuerte, una técnica de grabado en cobre que utiliza una solución de ácido nítrico en agua, para corroer la zona del dibujo, de este modo, los grabadores ya sólo debían perfeccionar detalles. La técnica continuó su desarrollo durante el siglo XVII.

- En 1525 y 1528, respectivamente, se publicaron sus libros "Instrucción sobre la medida con compás y regla" y "Tratado sobre las proporciones humanas", obras que conservaron su legado, para todos los demás artistas.



La vida de La Virgen, Alberto Dürero.



Biblia pauperum.

La ilustración del siglo XIX

- Desde la segunda mitad del siglo XVIII, en Inglaterra, inicia la revolución industrial, caracterizada por la innovación.
- Con el auge del comercio surgen los carteles publicitarios, donde la ilustración funciona como un elemento de persuasión e impacto.

- El primer maestro del cartel moderno fue Henri de Toulouse-Lautrec, en sus trabajos, aplicó ingeniosas herramientas publicitarias, como reducir el texto al mínimo y combinar palabras e imágenes.

- En la imprenta "Harpers and brothers" colaboraron destacados ilustradores, como Thomas Nast, quien ilustró los acontecimientos en el campo de batalla de la guerra de secesión estadounidense, además de crear caricaturas políticas que influenciaron los resultados de las elecciones.

- La era de la revista gráfica fue inaugurada por la imprenta estadounidense "Harpers and Brothers", de ella salían revistas de noticias, o dirigidas a públicos específicos, como mujeres o jóvenes.

- Posteriormente, surgen las nuevas revistas y periódicos con espacios para colocar anuncios publicitarios.
- Las revistas ilustradas prosperaron entre las décadas de 1830 y 1840, en ellas, se publicaban novelas ilustradas de autores que se volverían clásicos.

- Otro ilustrador destacado fue Charles Dana Gibson, cuyos personajes dibujados impulsaron cánones de belleza que durarían siglos.
- Los textos del reconocido artista Howard Pyle representaron un impulso hacia la época de oro de la ilustración estadounidense.

- La ilustración técnica fue ampliamente solicitada, pues se utilizaba para el diseño de nuevas maquinarias.
- A partir del siglo XIX, comenzó la obsesión por la imagen que prevalece hasta nuestros días.

- La innovación de aquella época se extendió hasta las imprentas, que aun conservaban el diseño original de Gutenberg, también se mecanizó la parte de la composición tipográfica, todo con el fin de acelerar la producción para aumentar las ganancias.

- La litografía es fácil de elaborar, barata, y elimina la necesidad de un grabador.
- Con esta técnica se produjeron ilustraciones, mapas, partituras musicales, encabezados, etiquetas y todo tipo de publicaciones.

- Para la litografía se utiliza una piedra calcárea plana, sobre ella se dibuja con un lápiz grasoso, se moja y luego se aplica una tinta grasa que se adhiere sólo al dibujo, finalmente, este último se transfiere al papel con ayuda de una prensa.

- Con todas estas mejoras, la xilografía y el grabado en cobre, que hasta el momento habían servido para ilustrar las publicaciones, comenzaron a volverse obsoletos.
- En 1796, el escritor bávaro Aloys Senefelder inventó la litografía, una técnica de impresión basada en que el agua y el aceite no se mezclan.



Del siglo XX a la actualidad

- A partir del siglo XX, comienzan a surgir nuevos soportes y temáticas a los que la ilustración se va adaptando.
- Durante los años cuarenta, se utiliza la ilustración para crear todo tipo de propagandas y materiales gráficos para la segunda guerra mundial.

- En los años cincuenta, la imagen anuncia toda clase de innovaciones en diversos carteles, además, toma parte en la labor de diversos medios de comunicación.

- En esta misma década, la ilustración salta, de los carteles y medios editoriales, hasta el mundo de la música, donde se coloca en las portadas de los discos.
- Las imágenes son producto de mucha experimentación, e incluso, del uso de algunas drogas.

- Con los años sesenta llegó una fuerte cultura del consumismo, surgieron varios movimientos juveniles, y con ellos, una necesidad de generar nuevos lenguajes visuales, que terminaron por revolucionar el aspecto de la imagen.

- La ilustración se adentra también en el mundo del cine y la televisión, desde los años treinta, son un buen ejemplo de ello.

- Más recientemente, llega la era digital, que vuelve a revolucionar el aspecto de la imagen; aparecen las computadoras, con programas que brindan un sinfín de posibilidades creativas para los artistas.
- Las tecnologías continúan desarrollándose a un ritmo asombroso.

- Hoy en día, la ilustración aparece dentro de los nuevos medios digitales, como son, las páginas web, revistas y periódicos digitales, redes sociales, aplicaciones, videojuegos, y un largo etcétera.



Portada del álbum musical
Yellow Submarine del grupo
The Beatles, 1969.

1.2 ANTECEDENTES DEL CÓMIC EN MÉXICO

La industria del cómic actual se encuentra dominada principalmente por dos potencias mundiales: Estados Unidos, con sus cómics de superhéroes que generan ganancias millonarias, entre las ventas de los mismos, la producción de largometrajes, las figuras de acción y un sinnúmero de productos más. La segunda potencia es Japón, misma que tiene una fuerza muy superior a la primera; sus historietas, conocidas como Manga, así como su animación de tan grata calidad, conocida como anime, se han adentrado en varios países del mundo, incluido Estados Unidos, inculcando su cultura, su idioma, sus temáticas, etc. Ante este panorama, la historieta o cómic mexicano, pareciera ser un producto inexistente, realizado por unos cuantos aficionados francamente incapaces de competir con el producto extranjero.

Sin embargo, hubo una época en la que la industria del cómic mexicano tuvo una gran fuerza, no sólo en su propio terreno, también en el resto de Latinoamérica, logrando competir con los productos extranjeros. A continuación, se hablará sobre la historia de este arte en nuestro país, desde sus orígenes, hasta su estado actual, cuando los nuevos creativos enfrentan nuevos desafíos para dar a conocer sus ideas, en una lucha por dedicarse de lleno a lo que más les apasiona.

1.2.1 Orígenes

Hablando sobre México, en particular, las primeras manifestaciones de secuencias gráficas podemos encontrarlas desde la época prehispánica, cuando nuestros antepasados elaboraron los códices que contienen importantes registros que nos han revelado todo acerca de su cultura, como el hecho de

que era un pueblo profundamente religioso, sus costumbres, su alimentación, sus cantos, sus festividades, etc.

Los tlacuilos son considerados los primeros ilustradores y diseñadores gráficos en la historia de México, ellos fueron los protegidos de la diosa de las artes, Xochiquetzal, eran los encargados de pintar códices y murales, dominaban diversas formas de escritura, así como la simbología, la mitología y las tradiciones (Vilchis, 2010). Los códices podían estar hechos de piel de venado, papel amate¹ o papel de fibra de Maguey; los lienzos hechos con estos materiales se empalmaban para formar largas tiras que podían enrollarse o plegarse en forma de biombo*. Los mapas y algunos otros documentos eran elaborados con grandes pliegos de estos materiales, sin ningún tipo de empalme o dobléz (Vilchis, 2010). Para dar color a las imágenes plasmadas en estos códices se utilizaban tintes que se obtenían de tierras, plantas o algunas especies animales, como la cochinilla, una especie de parásito del nopal.

En un principio, los códices señalaban direcciones, puntos y círculos que indicaban cantidades; posteriormente, comenzaron a representarse en ellos animales, plantas, cuerpos celestes y figuras humanas. Finalmente, los códices fueron elaborados para conservar gráficamente el pensamiento del pueblo mexicano, sus dioses, los rituales y fiestas para venerarlos, entre otros temas. Estos primeros registros nos cuentan, de manera gráfica, un sinnúmero de historias acontecidas mucho antes de la llegada de los conquistadores,

1. Soporte vegetal elaborado con la corteza interna de árboles del tipo Ficus, se utilizó para la elaboración de códices, trajes ceremoniales, calendarios agrícolas y religiosos, así como una ofrenda para los dioses.

por lo que podrían ser considerados como antecedentes de lo que, siglos más tarde, se transformaría en la industria de la historieta mexicana.

Tras la conquista española, la tradición de los códices no desaparecería, pero cambiarían los soportes que los conforman, así como los simbolismos e incluso los colores, la narrativa se volvería didáctica, al punto de llegar a ser evangelizadora. Los más destacados son el Códice de tributos de Tepetlaóztoc, el Telleriano-Ramensis, el Techialoyan y los Testerianos.

Fue durante la época colonial cuando llegó la imprenta a nuestro país, la primera se estableció aproximadamente en el año de 1539 (Vilchis, 2010); este acontecimiento es de suma importancia para la historia del cómic en México, pues marca el inicio de una serie de publicaciones entre las que, más tarde, se encontrarían las pequeñas historias en secuencia, de las que se hablará más adelante. En un principio, se imprimieron libros que formarían parte de las bibliotecas que se iban estableciendo, los contenidos eran variados, también se imprimieron folletines con noticias, los cuales, serían los precursores del periodismo. Durante los siglos XVII y XVIII, las imprentas se expandieron, con lo que el oficio de impresor se volvió de los más respetados de aquella época, debido a la gran importancia que los libros tenían para la educación y la religión, así como la trascendencia de estos.

En el año de 1722 se originan las primeras publicaciones periódicas, conocidas como *Gazetas*, impresos breves que compilaban noticias provenientes del continente europeo, las cuales eran ilustradas con grabados. Hablando en términos de diseño, en el año de 1805 surge *El Diario de México*, primer periódico formal en la Nueva España, el cual, difundía noticias, aprobadas por la Corona, con ilustraciones. A partir de estos primeros diarios surgirían muchos otros, no sólo de tendencia conservadora, también una gran variedad que buscaría salirse de la norma. Al pasar los años,

la prensa política propició varios periódicos donde se comenzaron a publicar las primeras caricaturas que satirizaban al presidente de la República Mexicana y a los funcionarios del gobierno; podemos destacar *El Ahuizote* (publicado por Vicente Riva Palacio, de 1874 a 1876), *El Hijo del Ahuizote* (Sucesor de *El Ahuizote*, que fue clausurado por el gobierno), *El Padre Cobos* (publicado por Ireneo Paz), con sus personajes Fray Machete, Fray Mochila, Fray Hipote, etc.; se dio a conocer en enero de 1781, en un principio para apoyar la candidatura de Porfirio Díaz a la presidencia, más adelante, comenzaron a publicar caricaturas en su contra, tras el cambio de dirección al volverse presidente. En 1911, esta publicación se transformaría en una revista formal, *El Tío Nonilla*, nacido a mediados del siglo XIX en la Ciudad de México.

En el año de 1860, el grabador Trinidad Pedroza y su genial aprendiz José Guadalupe Posada, eran más que conocidos por sus publicaciones sarcásticas. Aunque no gozó de un gran reconocimiento en vida, Posada se convertiría más adelante en uno de los ilustradores más reconocidos e importantes del país, considerado un verdadero cronista gráfico de todo acontecimiento en la vida mexicana, por su estilo único de retratar a su pueblo, dejando uno de los más fieles testimonios costumbristas de aquella época, por su gran dominio de las técnicas del grabado y la litografía, así como por la diversidad de sus representaciones en viñetas aisladas y en secuencias narrativas; este gran artista criticó la opresión, pero también se adaptó a los más diversos encargos, dejando como legado unos veinte mil grabados y dibujos. Posada ha inspirado a un sinnúmero de artistas famosos, como los muralistas Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros, José Clemente Orozco, además de varios caricaturistas políticos.

A lo largo del siglo XIX se desarrollaron también incontables gacetillas callejeras, secuencias cómicas y gran variedad de publicaciones ingeniosas, así como relatos, cuentos, comedias

y otros géneros ilustrados. La conciencia social estuvo relacionada con la narrativa visual, desde las pequeñas viñetas que comenzaron a colocarse en los periódicos hasta las historietas que se repartían por medio de hojas volantes. También existieron folletines en los que se publicaban semanalmente entregas de novelistas nacionales, para los cuales se realizaban llamativas portadas con escenas dibujadas para atraer a los lectores.

Estos dibujos humorísticos, que cumplían con funciones como la crónica y la crítica social, son un claro antecedente de lo que serían, posteriormente, las primeras historietas mexicanas, mismas que eran creadas para divertir e informar al pueblo, reflejando la realidad nacional del momento, así como las costumbres sociales, de manera divertida.

Por otro lado, la industria tabacalera utilizó las historietas como una efectiva estrategia publicitaria, durante el siglo XIX, la empresa El Buen Tono ilustró sus cajetillas con una serie titulada *Historia de una Mujer* (1880), elaborada con litografías del artista catalán Eusebio Planas (Vilchis, 2010). En cada cajetilla, el lector recibía un nuevo capítulo, por lo que, obviamente, debía comprar más cigarrillos si quería conocer la continuación de la historia. Esta estrategia publicitaria fue tan exitosa que otras marcas decidieron utilizarla; la misma tabacalera El Buen Tono, publicó posteriormente una historieta titulada *Ranilla*, obra del dibujante Juan Bautista Urrutia: el protagonista se caracterizó por resolver siempre todos sus problemas fumando un cigarrillo.

El estilo de la historieta de aquella época posee una influencia de las publicaciones europeas ilustradas, sin embargo, a partir de esto comenzó la evolución del estilo mexicano, cargado de la imaginería popular, la iconografía costumbrista y la espontaneidad del dibujo. Para crear la secuencia gráfica, se utilizaron los formatos de tira o los de una página con nueve o dieciséis recuadros, que se agrupaban en tres columnas y se leían de izquierda

a derecha y de arriba hacia abajo, en una composición totalmente simétrica, dentro de ellos se dibujaban las escenas; en un principio, los sentimientos, pensamientos, palabras y acciones de los personajes se anotaban debajo de cada recuadro, como si fueran una nota al pie; posteriormente, los diálogos podían ser colocados sobre los personajes o dentro de los ya conocidos y comunes globos de diálogo.



Figura 1: Ranilla, de Juan Bautista Urrutia.

1.2.2 Historieta

El negocio de los periódicos creció, iniciando una fuerte competencia entre ellos, cada uno de los diarios comenzó a disputarse a los lectores, buscando estrategias para aumentar el número de ellos así como mantener su lealtad, sobre todo en la Ciudad de México; la estrategia más efectiva fue la de colocar pequeñas historias entretenidas dentro de la publicación, como se hacía en Europa y en Estados Unidos, a mediados de los años veinte. Las primeras historietas de los periódicos surgen como dibujos cómicos donde nacen personajes que actúan en escenas con secuencias simples. Pasando un breve tiempo, estas cortas y sencillas historias comienzan a tener sus propias secciones en los periódicos, siendo bautizadas en México como *Suplementos Dominicales*.

Estos suplementos incluían traducciones de las tiras cómicas que aparecían en los periódicos estadounidenses, al mismo tiempo, presentaban historietas mexicanas, las cuales apelaban muchas veces a la antigua tradición nacional de la gráfica popular, así como al realismo social posrevolucionario, aunque, más frecuentemente, adaptaban o imitaban tiras norteamericanas, mismas con las que formarían posteriormente su propio estilo.

Muchos de los artistas se dieron a conocer por ser los ganadores de concursos de caricaturas, organizados por los periódicos, en los que se daba preferencia a historietas que trataran asuntos nacionales. Las pequeñas historias se imprimían a todo color los domingos y en blanco y negro el resto de la semana.

El primer historietista mexicano fue Rafael Lilo, quien publicó historias ilustradas en secuencia con personajes fijos, utilizando el lenguaje gráfico (por ejemplo, las estrellas para representar el dolor o las líneas para representar la velocidad) y los globos de diálogo. Su historieta se llamó *Las Aventuras de Adonis*, fue publicada desde julio de 1908, en el diario *El Mundo Ilustrado*; aunque, sus primeros dibujos aparecieron desde el año 1904. Como pioneros de la historieta mexicana figuran también Juan Bautista Urrutia, quien ya ha sido mencionado en el tema anterior. Salvador Pruneda, quien, junto con el escritor Carlos Fernández Benedito (mejor conocido como Hipólito Zendejas), creó la historieta *Don Catarino y su Apreciable Familia*, misma que, en un principio, fue creada para suplir el material extranjero, el cual siempre tardaba demasiado en llegar; el éxito de esta historieta la llevó a ser publicada por varios periódicos e incluso a tener su propia revista durante la década de los cincuenta. Andrés C. Audiffred, autor de *Las Ingeniosas Aventuras del Señor Pestañas*, publicada a partir de 1927 en el diario *El Universal*, esta retrataba a los oficinistas y empleados del comercio capitalino, fue escrita también por Hipólito Zendejas. Juan Arthenack, creador de *Adelaido*

el Conquistador, publicado a partir de 1928 en el diario *El Universal Gráfico*. Hugo Tilghmann, quien comenzó su carrera como historietista tras ganar uno de los concursos organizados por los periódicos; su obra más representativa fue *Mamerto y sus Conocencias*, publicada en el diario *El Universal*, en el año de 1927. Jesús Acosta Cabrera, creó un personaje que se hizo muy famoso: *Chupamirto*, mismo que sería tomado como modelo por el cómico mexicano Cantinflas, para su vestimenta y apariencia; Jesús Acosta, a final de cuentas, se convirtió en el dibujante oficial de Cantinflas, ilustrando los carteles para sus películas. Carlos Dionisio Neve, quien publicó *Su Majestad segundo I, Rey de Moscabia*, escrita por el famoso Hipólito Zendejas, en el diario *El Universal* en el año de 1934. Finalmente, cabe mencionar que en el año de 1932, en la revista *Jueves de Excelsior*, iniciaba su carrera el genial Gabriel Vargas Bernal, quien llegaría a convertirse en el más importante historietista mexicano.

La importancia de la historieta se volvería grande, justamente por el contexto histórico en el que se vivía desde el año de 1936, cuando Lázaro Cárdenas llegó al poder; el célebre mandatario se propuso hacer realidad las aspiraciones populares que se produjeron a raíz de la Revolución Mexicana: impulsó el reparto agrario, expropió la industria petrolera, promovió la industrialización, la organización sindical y, lo más importante para el desarrollo de la historieta mexicana, implementó una fuerte cruzada alfabetizadora (Soto, 2009). Gracias a esta última medida, daría inicio la Época de Oro de la Historieta Mexicana, una etapa comprendida entre los años 1939 y 1950; durante esta época, hubo un fuerte sentimiento nacionalista, mismo que se reflejó en las historietas más populares.

1.2.2.1 Época de Oro

Hacia los años treinta, los diarios que publicaban los *Suplementos Dominicales* comenzaron a desplazar a los historietistas locales para sustituirlos por los productos más baratos de los caricaturistas estadounidenses; en respuesta,



Figura 2: Chupamirto, de Jesús Acosta.

muchos artistas mexicanos decidieron fundar sus propias revistas; una de ellas fue *Adelaido el Conquistador*, la cual llevaba el nombre de un personaje que aparecía también en el diario *El Universal*; esta revista independiente publicaba tanto tiras cómicas estadounidenses traducidas, como historietas mexicanas, circuló semanalmente entre 1932 y 1933 con un contenido completamente distinto al que se podía encontrar en los *Suplementos Dominicales*. La publicación sentó las bases para la creación de otras revistas que obtendrían un éxito mucho más duradero.

En 1934 fue lanzada la primera revista de historietas que obtuvo un público amplio y logró competir con los *Suplementos Dominicales*; se llamaba *Paquín*, en honor a su creador, un inmigrante español de nombre Francisco Saylor, quien comenzó su carrera trabajando como ilustrador para la compañía tabacalera *El Buen Tono*; posteriormente, editó por su cuenta varias publicaciones como *Amenidades* (1931), *Sucesos para todos* (1932), *La Familia* (1933) y revistas infantiles como *Aladino* (1932) y *Macaco* (1933). La revista *Paquín* se publicaba semanalmente, cada ejemplar costaba diez centavos, contenía historietas estadounidenses traducidas al español en conjunto con historietas creadas por artistas mexicanos, entre ellos, Alfonso Tirado, creador de *Águila Blanca*, *El Flechador del Cielo*, *El Hombre Invisible*, etc.; Ignacio Sierra Manríquez, creador de *Aventuras en el Fútbol*, *El Amor de los Volcanes* y *Drake*; Rafael Araiza, creador de las populares historietas A

Bacatazo Limpio, *La Moderna Cenicienta*, *La Bruja Rogers* y *El Ingenuo Ricardín* (Soto, 2009). Las historietas publicadas podían tener fines publicitarios, de crítica política o de simple entretenimiento.

El éxito de *Paquín* llegó a ser tan grande que pronto surgieron un par de importantes imitadores, de quienes se hablará más adelante; entre ellos iniciaría una fuerte competencia de la que Francisco Saylor prefirió librarse, vendiendo su revista a *Editora de Periódicos S.C.L.*, donde se publicaba el periódico *La Prensa*.

La primera imitación de *Paquín* fue creada por José García Valseca, quien después de una carrera militar durante el movimiento constitucionalista, había fundado una revista dedicada a promover la provincia mexicana; al darse cuenta del éxito de la publicación de Francisco Saylor decidió editar una propia, fue así como en el año de 1935 nació la revista de historietas *Paquito*. Al año siguiente, publicó otra copia mejorada, la cual, recibió el nombre de *Pepín*, esta revista llegaría a ser la más popular de todas. El mismo año, para el público femenino, publicó *Paquita*. En un principio, en estas publicaciones podían encontrarse exclusivamente tiras cómicas estadounidenses con traducción al español, sin embargo, poco a poco fueron contratados jóvenes artistas mexicanos, varios de ellos provenientes de *Paquín*, quienes basaron su estilo inicialmente en el trabajo de los dibujantes norteamericanos. El gran éxito de *Pepín* se basó, en gran medida, en el "robo de artistas" que trabajaban en las

revistas competidoras, aunque, el movimiento de los artistas de una revista de historietas a otra era bastante común.

Por otro lado, el éxito de *Pepín* también tuvo mucho que ver con las estrategias que implementó para motivar al público a elegir la revista; obviamente, los primeros encargados de esta misión fueron los artistas, quienes debían mantener a los lectores interesados en las historias, atraer a otros nuevos y llenar el número de páginas que debían. Ocasionalmente, *Pepín* ofrecía como regalo páginas de novelas literarias, mismas que se engrapaban al centro de la revista y eran arrancadas por los lectores, para ir las conservando hasta, finalmente, obtener el libro completo. También llegó a organizar concursos donde se podían ganar grandes premios, entre los que hubo motocicletas, refrigeradores, máquinas de escribir, etc. Sin embargo, la estrategia más funcional de esta revista fue la de crear vínculos con el público, a través de historias genéricas, ubicaciones locales, personas y hechos reales, colaboraciones de los lectores, cuentos populares, canciones populares, etc (Rubenstein, 2004).

La tercera revista de historietas más importante fue *Chamaco*, creada por Ignacio Herreras quien se inició como periodista desde los catorce años, de ahí el nombre de la publicación, derivado del apodo que se le dio a su creador debido a su juventud. La revista se lanzó en septiembre de 1936, después de haber sido un suplemento de otra, conocida como *Mujeres y Deportes*. Desde un principio, *Chamaco* fue creada para competir con *Paquín* y con *Pepín*.

Al igual que sus competidores, *chamaco* publicaba historietas extranjeras y mexicanas, varios artistas nacionales bastante talentosos y reconocidos colaboraron en esta revista, entre ellos se cuentan Germán Butze, con su famosa obra *Los Supersabios*; Rafael Araiza quien trabajó en *Paquín*; el célebre Gabriel Vargas con su primera historieta *Pancho Villa*; Ramón Valdiosera, autor de *Alex* y *El Ladrón*

de Bagdad, que gozaron de gran popularidad, además de provocar que el artista fuera “secuestrado” por José García Valseca, para quien creó *Relámpago Kid* y *Oreja y Rabo*, obras igualmente exitosas; también fue colaborador Gaspar Bolaños con *Rolando el Rabioso*; Rafael Araiza con *La Moderna Cenicienta*; Bismark Mier con *Padrinos y Vampiresos*; Juan Reyes Béiker con *El Monje Loco*; Joaquín Cervantes Bassoco con *Tirando a Gol*, entre muchos otros.

Por otro lado, *Chamaco* tuvo el mérito de ser la primera, de las tres revistas de historietas más importantes, en comenzar a ser publicada diariamente, desde el año de 1939; además, lanzó una versión de sí misma llamada *Chamaco Chico*, que tenía la mitad del tamaño habitual. En seguida, sus competidores imitaron ambas acciones.

Hubo otras revistas que estuvieron circulando durante esos años, entre las que se cuentan *Pinocho*, *Cartones* y *Figuras: El Mundo de la Historieta*, *Revista de Revistas*, *La Revista de Caricaturas*, *Jueves de Excelsior* y *El Machete*, esta última era editada por los artistas miembros del partido comunista mexicano, entre ellos, los famosos David Alfaro Siqueiros, José Clemente Orozco y Diego Rivera. Incluso las hubo con fines didácticos, como las publicadas por la Secretaría de Educación Pública (SEP) en *Lectura para todos. Cuadernos educativos*, también se cuentan las series *Compendios del Saber*, *Historia del Pueblo Mexicano* y *Ángeles del Barrio*, esta última en defensa de los niños de la calle. Las revistas se imprimían y se leían por millones, cada episodio en las historietas duraba unas cuatro páginas, terminando siempre con el clásico “Continuará mañana”. Muchos niños de aquella época aprendieron a leer gracias a estas publicaciones (Soto, 2009).

El éxito de las revistas de historietas se debió principalmente al ingenio de sus editores quienes comenzaron a experimentar con la narrativa, la imagería y el formato hasta lograr crear historias y personajes que mantuvieron el interés de los lectores quienes eran, en su mayoría, trabajadores recién alfabetizados;

además, las revistas incluían juegos, concursos (que llegaban a prolongarse durante meses para mantener el suspenso entre los lectores), acertijos y cupones para rifas entre sus páginas. Los editores lograron que los consumidores se identificaran tanto con los personajes como con sus creadores, establecían contacto entre el público y los artistas reproduciendo las cartas que los lectores enviaban, mismas que muchas veces incluían anécdotas y autobiografías, las cuales, eran posteriormente trasladadas a las historietas; los relatos de la vida real generaron una gran cantidad de público lector, que incluso fue el sostén de muchas otras revistas nuevas. Igualmente, se incluían anuncios de corazones solitarios (personas que buscaban tener amigos con quienes comunicarse por correspondencia), fotos y dibujos de los lectores. Además, las revistas eran ligeras y portátiles, se leían en casi cualquier lugar, circulaban de mano en mano, se intercambiaban y hasta se revendían.

Por otro lado, durante los años de 1930 a 1950 tanto la economía como la población mexicana se encontraban creciendo, por lo que se disparó el número de personas que tenían dinero para gastarlo en entretenimientos; las historietas representaban una alternativa mucho más económica comparadas, por ejemplo, con el cine o la plaza de toros. Además, en aquella época existía un fuerte sentimiento nacionalista, por lo cual, los argumentos más populares fueron los que reflejaban la realidad nacional, incluso, se llegaban a incluir lemas nacionalistas en las cabezas y los pies de página, igualmente en los globos de diálogo de los personajes más populares. Debido a todo esto, leer comenzó a verse como un acto patriótico y hasta moderno.

Los pioneros de la historieta mexicana se caracterizaron porque la gran mayoría de ellos escribía y dibujaba; además, varios mantendrían series exitosas durante más de diez años, creando vínculos entre ellos mismos, sus personajes y sus lectores. Como ejemplos tenemos a José Guadalupe Cruz,

el primer historietista de la revista *Pepín* en hacerse famoso, autor de *Adelita y las Guerrillas*, que se inicia en el contexto de la revolución mexicana, en ella, la protagonista representaba el prototipo de la chica moderna, una joven con el deseo de tener cierto grado de autonomía, emoción y afecto en la vida; Guillermo Marín con *Cumbres de Ensueño*, una sucesión de romances, sus lectoras le enviaban fotos, anécdotas y autobiografías, que el autor utilizaba, finalizando con un dibujo del rostro de quien había sugerido la trama. Como los más reconocidos tenemos a Yolanda Vargas Dulché, talentosa escritora quien publicó sus primeros cuentos en el periódico *El Universal*, se inició en la revista *Chamaco*, escribiendo la sección de *Rutas de Emoción* y los textos de *Flor de Arrabal*, ilustrada por Leopoldo Zea Salas, autor de *Águila Roja y El Hijo de la Jungla*; posteriormente ingresa a la revista *Pepín*, donde escribe los argumentos de *Almas de niño*, historia donde aparece por primera vez el célebre personaje *Memín Pinguín*. El artista de la historieta más reconocido de todos es Gabriel Vargas Bernal, quien se inició participando en concursos de dibujo, gracias a uno de ellos, en el cuál no pudo participar por no haber podido terminar su detallada obra a tiempo, se ganó una beca escolar y la oportunidad de entrar a trabajar al periódico *Excelsior*, como ayudante del talentoso caricaturista Ernesto García Cabral² (*El Chango*); las obras más célebres de Vargas son *Los Superlocos* y *La Familia Burrón*, esta última tuvo como antecedente *El Señor Burrón o Vida de Perro*.

1.2.2.2 Primer declive

Durante la década de los cincuenta inició un periodo de crisis para la historieta mexicana; publicar diariamente requería jornadas de trabajo agotadoras para los artistas. Los ambiciosos editores, hacían firmar a los historietistas documentos donde debían ceder los derechos de sus obras; de este modo, si el 2. Dibujante y pintor Mexicano, famoso por sus contribuciones como caricaturista en la publicación *Revista de Revistas*, en la que también se publicaban historietas; su obra abarca casi los 25,000 documentos.

artista cambiaba de editorial, el editor* pagaba para que otros dibujantes continuaran con el trabajo. No había protección alguna para los artistas trabajadores; quienes escribían y a la vez dibujaban eran cada vez menos solicitados, por la simple y sencilla razón de que tenían mayores derechos sobre sus obras. Muchos artistas se atrevieron a exigir mejores condiciones de trabajo, por lo que fueron despedidos y hasta vetados de las revistas. Todo esto dio como resultado una baja en la calidad de la producción. Por otro lado, los precios cada vez más altos de las revistas, y la disminución progresiva de los lectores, declinó considerablemente sus ventas.

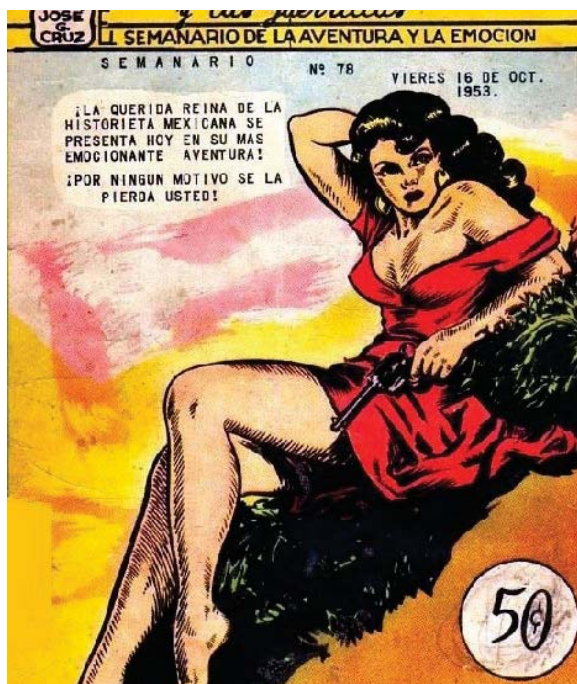


Figura 3: Adelita y las guerrillas, de José Guadalupe Cruz

Poco a poco, las revistas de historietas comenzaron a morir. *Chamaco* inició su declive a principios de los cincuentas, sobre todo a raíz del asesinato de su director en 1944; un equipo de mujeres, encabezadas por Laura Bolaños³, pusieron manos a la obra para mantener la vigencia de la revista, sin embargo, esta terminó por desaparecer a mediados de los cincuentas.

3. Precursora de la historieta femenina, periodista e impulsora de la Liga Mexicana por la Defensa de los Derechos Humanos.

Por su parte, *Pepín* sobrevivió hasta el año de 1958, más que nada gracias a Gabriel Vargas y *El Señor Burrón o Vida de Perro*. Las últimas publicaciones de *Pepín*, en su mayoría, estaban hechas con la técnica del fotomontaje.

Por otro lado, los periódicos obtuvieron una base económica sólida gracias a las ventas de las revistas de historietas, por lo que, a final de cuentas, los editores prefirieron apostar por el negocio de la información.

Ante la desaparición de las fuentes de trabajo, los historietistas se encontraron ante un negro panorama; muchos de ellos comenzaron a fundar sus propias casas editoriales y revistas, con lo que inició una fuerte competencia que llevó a muchos de ellos a sabotear a los otros para conseguir establecerse en el mercado.

Entre las principales editoriales podemos mencionar Editorial Novaro, dirigida por Luis Novaro, con publicaciones estadounidenses como *Tarzán*, *Historietas de Walt Disney*, *Supermán* y *Batman*, también obras realizadas por mexicanos en sus series *Vidas Ejemplares* y *Vidas Ilustres*; Ediciones José G. Cruz, que producía diariamente la revista *Muñequita*, la historieta *Juan Sin Miedo* y el exitoso *Santo: El enmascarado de Plata*, trabajo realizado con la técnica del fotomontaje, el cual continuaría publicándose hasta principios de la década de los ochenta; Publicaciones Herreras, que tras la desaparición de la revista *Chamaco*, crearía el popular *Libro Semanal*; Editorial Argumentos, fundada por Yolanda Vargas Dulché y Guillermo de la Parra, produjo exitosas historietas como *Biografías Selectas*, *Milagros de Cristo* y *Ayúdeme Doctora Corazón*. En cuanto a las revistas independientes se pueden destacar *Los Supersabios* de Germán Butze, que duraría hasta la muerte de su autor a mediados de los años sesenta y cuyos personajes llegarían al cine, y *Chanoc* de Martín de Lucenay, argumento que se pensó originalmente para ser el guion de una película; mantuvo un éxito permanente de casi dos décadas como historieta, para finalmente ser adaptada al cine en varias ocasiones.



Figura 4: Gabriel Vargas, famoso historietista mexicano.

Las revistas que lograron sobrevivir durante esta década fueron las que abandonaron el intento de llegar a todos y cada uno de los mexicanos, la anterior estrategia comercial había funcionado perfectamente en las décadas anteriores, pero con el paso del tiempo, los lectores se diversificaron y cada grupo aprendió a exigir lecturas sólo para ellos. Las historietas de los cincuenta se dirigían ahora a públicos bien definidos, respondiendo cada vez más a una fórmula, las hubo para los aficionados a los toros, a las historias románticas, a determinadas estrellas de cine, a la ciencia, etc. Las primeras historietas especializadas fueron las que se dirigieron al público infantil (Rubenstein, 2004). Por otro lado, la estrategia de las historias de la vida real continuó siendo funcional durante esta etapa, hubo revistas que ofrecían recompensas monetarias a cambio del envío de cartas con anécdotas amorosas de sus lectores. Esta segmentación del mercado puso fin a la época de las historietas diarias, pero elevó el número total de revistas impresas y vendidas (Rubenstein, 2004).

1.2.2.3 Época de Plata

La llamada Época de Plata de la Historieta Mexicana abarcó las décadas de los sesenta y setenta del siglo pasado; durante estos años, no sólo vuelven lectores que se habían perdido, también aparecen nuevos, quienes incluso viven más allá de las fronteras del país. Entre los títulos más destacados de esta época podemos encontrar, en primer lugar, al talentoso Gabriel Vargas con su famosa serie *La Familia Burrón*, que retrata el modo de vida en las vecindades de la Ciudad de México, mantiene su popularidad desde 1952 hasta 1977, cuando Vargas abandona la editorial donde publicaba esta y otras historietas, para fundar una propia, en la que continuó editando sus revistas semanalmente.

El Libro Semanal, cuya directora inicial y principal argumentista fue Laura Bolaños, se caracterizó por la dignificación del papel femenino, desterrando a la mujer sumisa que vive sufriendo y cuya felicidad depende de la redención de su marido infiel. Fue también durante esta época que nacieron publicaciones que durarían incluso hasta la década de los noventa, como *La Novela Policiaca*, *El Libro Rojo*, *Novelas Inmortales* y *Libro Sentimental*.

Con el fin de atraer al público norteamericano, la editorial Publicaciones Herrerías creó *Alma Grande: El Yaqui Justiciero*, obtuvo el éxito suficiente como para ser adaptada al cine, aunque al final se quedó solamente hasta la década de los setenta.

Surgieron también pequeñas historietas conocidas como Las Minis, que eran novelas de 128 páginas con medidas de unos diez por doce centímetros, las cuales, fueron gratamente acogidas por los lectores, destacan *Mini Policiaca*, *Mini Terror* y *Mini Aventuras*.

Uno de los héroes más célebres de la época fue *Kalimán: El Hombre Increíble*, cuyas aventuras iniciaron en la radio, su gran popularidad las trasladó posteriormente al papel en el año de 1963. La serie se publicó de manera

ininterrumpida durante 26 años, imprimiendo en su mejor época más de un millón y medio de ejemplares semanales.

También hubo una revista que circuló solamente entre los artistas del dibujo y la historieta, se llamó *Dibujantes*, fue editada desde 1970, dedicó sus páginas a los clásicos de la historieta mexicana y a los profesionales del medio en su búsqueda por revalorar la narrativa visual.

La poderosa empresa *Televisa* publicó cuadernillos inspirados en sus series más populares de televisión, como *Cantinflas Show*, *Burbujas* y *El Chavo del Ocho*.

Durante la Época de Plata de la Historieta Mexicana destacaron varias editoriales, entre las que podemos mencionar: Editorial Argumentos (EDAR), creada desde la década de los cincuenta, su publicación más importante de los años sesenta fue *Lágrimas, Risas y Amor*, con argumentos de Yolanda Vargas Dulché y Guillermo de la Parra Loyola; igualmente icónico es *Memín Pinguín*, editado como revista independiente. En esta editorial colaboran varios de los artistas de la Época de Oro.

Editorial Novaro publicaba una historieta mexicana por cada historieta estadounidense, en su revista *Tesoro de Cuentos Clásicos* apareció por primera vez el popular *Fantomas* que llegó a tener su propia revista en el año de 1969.

Editorial Mex, tuvo un éxito inicial con *Las Aventuras de Viruta y Capulina*, posteriormente publicó *Brujerías*, después rebautizada como *Hermelinda Linda*, una serie que también llegó a ser adaptada al cine. Otro éxito de esta editorial fue *Las Aventuras del Tío Porfirio*.

Editorial Senda, que publica obras como *El Payo: Un Hombre Contra el Mundo*, inspirada en la famosa novela de Juan Rulfo *Pedro Páramo*; también publica *Torbellino*, donde se habla, dentro de sus tramas, sobre la represión policiaca dirigida a los movimientos sociales

urbanos que abundaban especialmente en las décadas de los sesenta y setenta. Publicaciones de importancia también son las fotonovelas, mismas que se imprimen a todo color y representan una fuente más de trabajo para los artistas de cine y televisión de aquellos años.

Ediciones Latinoamericanas, donde aparece la revista *México Canta*, en ella se publicaban letras de canciones de grupos de moda como Los Beatles. También produce historietas como *Tradiciones y Leyendas de La Colonia*, *La Llanera Vengadora*, *El Caballo del Diablo* y *El Jinete de la Muerte*.

Las publicaciones más destacadas de Editorial Meridiano fueron *Los Campeones*, *Comisario en Turno*, realizada con la técnica de fotomontaje, y la más exitosa de todas: *Los Supermachos* de Eduardo del Río "Rius", conocido más que nada por sus caricaturas políticas que reflejaron la problemática de su época.

Editorial Posada fue fundada en 1968 por Guillermo Mendizábal Lizalde, autor del *Fantomas* mexicano; su objetivo era que la historieta fuera más que un mero entretenimiento, por medio de ella se podía también educar y formar a los individuos. El caricaturista "Rius" había emigrado en ese entonces a esta editorial donde crea su segunda obra más reconocida, *Los Agachados*, que trata temas polémicos de la época, como los dedicados al Che Guevara, al gobierno de Lázaro Cárdenas, a la experiencia del gobierno democrático en Chile, etc.; incluso, se llegó a publicar un número dedicado especialmente al movimiento estudiantil de 1968, mismo que le costó al artista ser secuestrado y vivir la espantosa experiencia de un simulacro de fusilamiento. Afortunadamente, fue liberado, gracias a la oportuna intervención de sus familiares, quienes eran parientes cercanos del expresidente Lázaro Cárdenas. A pesar de todo, "Rius" habló sobre la terrible represión sufrida por los estudiantes unos días después, en otro de los números de *Los Agachados*.

1.2.2.4 Decadencia y Final de la industria

La década de los ochenta fue devastadora, hubo una crisis económica que impactó de manera evidente a la industria: el tamaño de las publicaciones se redujo, mientras el precio por ejemplar se disparó; además, el terremoto que sacudió la Ciudad de México en 1985 fue otra de las causas de que las historietas mexicanas desaparecieran casi por completo.

Muchas editoriales, junto con publicaciones que habían gozado de gran popularidad en décadas pasadas, desaparecieron, entre ellas Ediciones José G. Cruz, Editorial Novaro, las historietas publicadas por *La Prensa* y el célebre *Kalimán*. Otras empresas tomaron sus medidas para intentar sobrevivir, como Editorial VID, que logró recuperar su popularidad tras adquirir los derechos para publicar las historietas de superhéroes estadounidenses de Marvel; tuvo éxito también reimprimiendo sus títulos más populares de las décadas pasadas, así como muchas de las franquicias de la desaparecida Editorial Novaro; las últimas historietas nacionales lanzadas por esta editorial fueron *El Pantera*, que llegó posteriormente a la televisión, y *Samuray*, que se imprimió semanalmente durante diecinueve años (1982 - 2001). Por su parte, Editormex lanzó pequeñas versiones de sus títulos más exitosos, como fueron *Capulinita* y *Mini Hermelinda Linda*; incluso crearon una nueva, titulada *Zor y Los Invencibles*; desafortunadamente, la empresa terminó por desaparecer a principios de los años noventa.

Publicaciones Herrerías se transformó en Novedades Editores, fue de las pocas que sobrevivieron durante los ochenta, publicando sus exitosas series *El Libro Semanal*, *El Libro Vaquero* y *La Novela Policiaca*; sin embargo, desapareció a principios de los noventa, dejando algunos de sus títulos bajo el sello de NIESA Editores.

Editorial Ejea, fundada desde 1972, sobrevivió publicando sus famosas *Sensacionales*, entre

las que podemos encontrar: *Sensacional de Box*, *Sensacional de Fútbol*, *Sensacional de Trileros*, etc.; en un intento por imitar al, en ese entonces desaparecido, *Santo*, *El Enmascarado de Plata*, crearon también el *Sensacional de Luchas*, *Tinieblas* y *La leyenda de Blue Demon*. Finalmente, cerró sus puertas antes del año 2000.

Durante la década de los ochenta y principios de los noventa destacaron algunos artistas como Óscar González Ioyo, creador de *Las Aventuras de Parchis*, y *Karmatrón* y *Los Transformables*, escrita y dibujada por él mismo. Otro destacado caricaturista y escritor es el "Pinche Sam", creador de series rockeras como *Las Aventuras del TRI*, *Chiss* y *Simón Simonazo*, su estilo ha sido ampliamente imitado.

A pesar de todo, la gran producción nacional de historietas vio su final a principios de la década de los noventa; en el siguiente tema, se revisará lo que ha sucedido con los nuevos creadores, dónde han colocado sus obras y cómo ha ido sobreviviendo este lenguaje de expresión y entretenimiento en nuestro país.

1.2.3 Cómic Actual

Actualmente, la industria de la historieta mexicana se encuentra en decadencia, aquella época de auge, en la cual se imprimían millones de ejemplares que eran leídos por millones de latinoamericanos ha quedado tan atrás en la línea temporal que es apenas un punto visible. Los dibujantes mexicanos, cuyos predecesores alguna vez llegaron a obtener un reconocimiento comparable al de los actores de cine, ahora se desvanecen en el anonimato, siendo sus trabajos apenas reconocidos por pequeños grupos de personas.

Para algunos, la muerte lenta de la historieta mexicana inició tras la publicación del último número de *Los Agachados* del famoso caricaturista Rius, la mayoría de lo que se publicó posteriormente, y alcanzó más popularidad, carecía ya de la calidad que alguna vez fue característica de las obras de décadas



Figura 5: El Pantera, de Daniel Muñoz.

anteriores; muchas de esas producciones recurrieron a la sobreexplotada fórmula de abusar del contenido sexual, tal es el caso de los famosos *Sensacionales*, que marcaron la industria de la historieta mexicana desde mediados de los ochenta hasta finales de los noventa; quizá en un principio, los argumentos eran lo suficientemente buenos como para vender por sí solos; sin embargo, con el paso del tiempo, el contenido sexual fue cobrando cada vez mayor importancia, en un intento desesperado por mantener las ventas.

La industria de la caricatura política y social ha sido la única que se ha mantenido vigente desde el siglo XVIII hasta nuestros días, de hecho, las historietas actuales más vendidas y leídas son los cartones y caricaturas políticas, que se publican principalmente en los periódicos de circulación nacional, así como en revistas, una de las más conocidas hoy en día es *El Chamuco*, la cual publica historietas y caricaturas que reflejan la realidad nacional y hacen divertidas e ingeniosas sátiras de personajes de las cumbres del poder, de ahí su popularidad; antes de esta famosa revista existió *La Garrapata*, donde se hacía una crítica política mordaz, en ella participaron caricaturistas como Rogelio Naranjo, Helioflores y Magú.

Entre los “moneros” actuales más destacados se encuentran Rius, El Fisgón, Trino, Polo Jasso, Calderón, Ahumada, Helguera, Rocha y Patricio, entre otros.

En el diario *La Jornada* hubo una sección, coordinada por el caricaturista Magú, que se llamaba *Histerietas*, en él participaban una gran cantidad de jóvenes dibujantes, que realizaban sus obras, con muy variadas temáticas. Muchos de ellos prefirieron, a final de cuentas, publicar su material de manera independiente.

La producción de cómics en México, distintos a los del

género político, aún existe, pero es un campo bastante reducido, donde participan unos cuantos autores que tienen la atención de un pequeño público; en la actualidad, la creación de historietas se ha convertido en una labor a contra corriente, nada más que un simple y nada rentable pasatiempo del que difícilmente se puede obtener algún beneficio económico importante. Ante este panorama, la mayoría de los nuevos creativos prefieren esforzarse por publicar fuera del país, donde, a pesar de que la mayoría de ellos se coloca principalmente en el campo de la ilustración más que en el de la historieta, se ofrecen sueldos más competitivos y existe una alta probabilidad de recibir el reconocimiento que difícilmente les sería otorgado en su país de origen.

La industria del cómic mexicano, hasta la fecha, no ha logrado regenerarse en gran parte porque el nacionalismo general que caracterizó a la maravillosa Época de Oro, pasó de moda, siendo reemplazado por un franco malinchismo que se vuelve una de las principales causas de la actual debilidad de los productos mexicanos frente a los de las principales potencias extranjeras. Prácticamente, desde la década de los años noventa, el producto nacional ya no era considerado rentable, por lo que fue desterrado de las editoriales que lograron sobrevivir a la época de crisis, mismas que habían estado sosteniéndose principalmente con la publicación de cómics estadounidenses

de superhéroes y alguno que otro material europeo, con un costo mucho más elevado. Los lectores comenzaron a considerar lo extranjero como sinónimo de calidad, sobre todo si venía en idioma inglés; el empoderamiento del cómic estadounidense sobre todos los demás inició en el año de 1993, con la publicación de *La Muerte de Superman*, todo un fenómeno que cambió el panorama de lo que las editoriales consideraban como “vendible” (Vidal Tamayo Rodrigo, 2017).

Más recientemente, se ha visto una explosión en la popularidad del manga japonés, toda una gran industria que no sólo vende cómics, también una amplia gama de otros productos, entre los que se cuentan figuras de PVC, tazas, ropa, posters, calcomanías, etc. Periódicamente, se realizan convenciones especializadas en este tema, donde se reúnen miles de jóvenes, entre los cuales hay una gran cantidad de potenciales escritores y dibujantes, quienes tienen completamente inculcado el estilo nipón, tanto en la parte artística como en el asunto de la narrativa. Esta tendencia se ha vuelto de lo más común incluso entre quienes ya se dedican a publicar cómics propios, tanto sus historias como sus personajes muchas veces terminan siendo copias de lo ya creado por conocidos artistas japoneses del manga. De igual manera, existen nuevos artistas que imitan el cómic estadounidense.

Por lo visto, es evidente que aún existen mexicanos con la necesidad de expresarse a través del lenguaje de la historieta, ya sea imitando un estilo extranjero, o creando el suyo propio a partir de esas referencias y la combinación con elementos mexicanos, mismos que pueden haberse encontrado en las creaciones de artistas nacionales del pasado. Aunque sea en menor medida, por fortuna aún existen los creadores que se esfuerzan por mantener la originalidad y mostrar lo nacional, a pesar de que sus gustos en cuanto a entretenimiento se encuentren (o se hayan encontrado alguna vez) en los productos que invaden el mercado actual.



Figura 6: Ranma 1/2, de Rumiko Takahashi

De entre este grupo de nuevos creadores, existen varios que se deciden a publicar sus ideas, encontrándose con un difícil panorama, en el cual, son pocas las editoriales que se arriesgan a invertir en un producto local, sumado a esto, están los altos costos de impresión, la difícil tarea de distribuir el producto en un mercado volátil, carente de puntos de venta y repleto de mafias, así como la falta de lectores interesados en lo nacional, por las razones que han sido mencionadas anteriormente. Por otro lado, no abundan los cursos de profesionalización para los creativos, mismos que les harían notar la necesidad de ver la creación de historieta como un negocio, el cual, como cualquier otro, requiere de una correcta planeación. Es por estas mismas razones, además de algunas otras que serán mencionadas posteriormente, que muchos de los cómics lanzados recientemente no han logrado pasar del primer número, en el peor de los casos. Por otro lado, a diferencia de los artistas de la Época de Oro, los nuevos creativos difícilmente llegan a contar con el apoyo gubernamental, de hecho, este prácticamente no existe, si alguna vez fue brindado, se terminó con el cambio de administración.

Muy pocos han sido los artistas que han logrado publicar bajo un sello editorial, como buen ejemplo podemos mencionar a Jorge Break, creador del cómic *Meteorix*, mismo que tuvo su popularidad durante principios del año dos mil, al aprovechar acertadamente el gran éxito que estaba teniendo el manga japonés durante esa época; el cómic era publicado por *Editorial Toukan*, se vendían miles de ejemplares al mes, además, era una obra libre de todo control editorial. Viéndolo desde otra perspectiva, *Meteorix* era el perfecto ejemplo del dominio estético de las potencias

Brujo, editado por *Ensamble Cómics*, en él se refleja la cultura popular mexicana, así como los usos y costumbres del país, haciendo un recorrido a través de las leyendas mexicanas; su estilo es el de los grabados de la gráfica mexicana de principios del siglo XX.

Ante este panorama, reactivar la industria mexicana del cómic pareciera ser una hazaña que ocurriría únicamente en el plano de las viñetas dibujadas; no sólo existe esa poderosa competencia que representan los productos de las grandes potencias, también se encuentran en el campo de batalla las múltiples opciones de entretenimiento que día a día se vuelven más variadas y accesibles, un fenómeno que en las décadas de los treinta y cuarenta no existía. Hoy en día, cualquiera puede pagar una entrada al cine, ver la televisión en casa, tener una consola propia de videojuegos o navegar entre cientos de opciones más en las plataformas de la red; en resumen, probar suerte en el mercado del entretenimiento es extremadamente difícil, pues es en el que existe la mayor competencia.

Por suerte, los artistas no se dan por vencidos, buscan alternativas para compartir sus ideas con la mayor cantidad posible de personas. Un público destinatario al que se ha dirigido la producción nacional es al que encuentra entretenimiento en el campo de la literatura, este se caracteriza por ser fiel, exigente y con altas expectativas, sin embargo, este tipo de lectores siempre resultan ser una minoría, pues los productos que consumen suelen abarcar temáticas que no son tan fácilmente asimilables para el público en general, por lo que la ganancia nunca llega a ser suficiente como para hacer de la publicación de un cómic un negocio rentable.

Entre las pocas editoriales que están dispuestas a publicar cómics impresos se encuentran *Editorial Resistencia*, que se arriesga con el trabajo de autores poco conocidos y tiene la disposición de ampliar su catálogo de este tipo de material; edita obras de artistas como "Juanele", creador del cómic de humor



Figura 7: Patote, de Juanele.

extranjeras, el estilo es completamente una imitación del canon japonés, el mismo protagonista es un héroe increíblemente similar a uno de los personajes más famosos del manga nipón; sin embargo, se fusionan elementos mexicanos, entre estereotipos* de personas, situaciones, modos de hablar o modos de vivir, creando un estilo que el mismo autor denomina "manganako" (Gamedots, 2017). Por lo general, las editoriales ajustan el trabajo de los artistas a ciertos requerimientos para realizar la publicación, por lo que es una suerte para un creativo el tener libertad sobre su trabajo, como en el caso de Jorge Break.

Un cómic de calidad superior que, hasta la fecha, se distribuye en librerías es *Cristóbal el*

Patote, y Luis Fernando, dibujante, escritor y colaborador en el diario *La Jornada*, creador de *Las insólitas aventuras de Yoni Latorta*. Sin embargo, hay que tomar en cuenta que esta editorial paga por regalías, por lo que recuperar la inversión es un proceso lento.

Por su parte, *Editorial Jus*, realiza un concurso anual de novela gráfica, en apoyo a los nuevos creadores mexicanos, entre los ganadores del certamen se encuentran Tony Sandoval con *Fantasías Oscuras*, y Augusto Mora, con *El Maizo*.

Por su parte, muchos artistas deciden optar por la publicación independiente; los principales problemas que enfrentan consisten, en primer lugar, en la impresión de los ejemplares, esto representa un gasto enorme, que por lo general resulta en tirajes no mayores a los cinco mil ejemplares, hablando del mejor de los casos. Por otro lado, está el gran obstáculo de la difícil distribución del material; si se eligen los puestos de periódicos, generalmente hay que enfrentarse a la mafia corporativista controlada por los editores de revistas más poderosos, misma que llega a exigir la impresión de grandes tirajes de las obras para poder colocarlas en todos los puestos, además, las ganancias obtenidas de las ventas de los primeros números deben ser “donadas” a la Organización de Voceadores y Expendedores de Periódicos.

Una alternativa para lograr esta distribución de manera más conveniente para el autor son las convenciones de cómics, mismas que se realizan cada cierto tiempo en las principales ciudades del país; aquí, los mismos autores presentan y venden sus productos al público, como ejemplos de cómics que se han distribuido mediante este sistema podemos mencionar *Ultrapato*, *Valiants*, *Dramatus*, *Xiuhcōatl*, *RNA Factor*, *Cinacros* y *Lugo. Fanzine*, es el nombre que suele darse a muchas de las publicaciones que se ofrecen en las convenciones de cómics, en este caso, el mismo autor es quien se encarga de la impresión, reproducción y distribución de su obra. Todo esto suele llevarlo a cabo con

recursos propios, por lo cual, es común que la reproducción sea realizada por medio del fotocopiado de una impresión original; esto resta calidad a la presentación del trabajo, pero es una buena opción para iniciar desde cero.

La novela gráfica es otra opción a la que recurren muchos artistas actualmente, consiste en una historia larga narrada en un libro de varias páginas, muchas más de las que serían permitidas en una revista; generalmente, el mismo autor escribe la historia, dibuja, pone el color y entinta, por lo que este trabajo suele tomar un tiempo más largo del que tomaría hacer una historieta convencional con un argumento más breve y sencillo. La utilidad de este formato radica precisamente en que está adaptado a la situación actual, en la que ya no es tan rentable publicar periódicamente.

Otra solución para publicar ha consistido en formar colectivos, donde se crean antologías de las obras de cada uno para crear un solo material completo, tal es el caso de *Pulpo Cómics*, *Quantum* y *Horizonte Cero*, mismos que publican historias de ciencia ficción. Otro buen ejemplo fue *Sensacional de Chilangos*, financiado por el gobierno de la Ciudad de México y distribuido de manera gratuita entre los jóvenes capitalinos (al menos hasta el cambio de administración).

Un colectivo de gran importancia fue *El Taller del Perro*, formado por dibujantes y escritores que tenían como objetivo lograr que el lenguaje de la historieta fuera reconocido como un medio artístico y narrativo legítimo, mediante la publicación de cómic books, tiras cómicas y novelas gráficas autoeditadas. Inició con un grupo de inquietos jóvenes artistas que buscaban publicar una revista, pensando ingenuamente que encontrarían una editorial dispuesta a pagar el diseño, la impresión, los sueldos y las regalías correspondientes de los creativos; la revista llevaría por nombre *El Golem*. Tras toparse varias veces con la cruda realidad, los jóvenes tuvieron la fortuna de conocer a Víctor del Real, quien tenía ya bastante experiencia publicando revistas

culturales y les propuso hacer realidad la idea por medio de la publicación independiente; fue así como, entre 1991 y 1992, surgió *El Gallito Inglés*, después rebautizado como *Gallito Cómics*. Participaron en este proyecto Edgar Clément, Ricardo Peláez, Luis Fernando Henríquez, Damián Ortega, Avrán, Frik, José Quintero, Ricardo Camacho, Alejandro Gutiérrez Franco, Bef, entre otros. *Gallito Cómics* no sólo publicó material creado por mexicanos, también entraron obras de autores argentinos y europeos, principalmente.

Desafortunadamente, *Gallito Cómics* nunca logró por sí misma generar los recursos suficientes como para que los artistas pudieran vivir de su trabajo, por lo que, en el año de 1998 y gracias a los esfuerzos de Ricardo Peláez, José Quintero y Frik, nació El Taller del Perro; este taller promovió la autoedición y se convirtió en un verdadero laboratorio artístico, así como un sello editorial independiente.

El taller publicó, por su cuenta, materiales de gran calidad artística, como la novela gráfica *Operación Bolívar*, creada por Edgar Clement, con una original historia, así como un arte magistral. Otras de las primeras publicaciones fueron *Fuego Lento*, una recopilación de las historietas de Ricardo Peláez, quien financió por sí mismo el proyecto; y *Krónicas Perras*, del caricaturista Frik.

La legendaria *Editorial Vid*, se aventuró a publicar trabajos ideados por este importante taller, como el volumen recopilatorio de *Buba Cómix*, una obra de José Quintero, la cual, se difundió por toda Latinoamérica.

En el año 2000, varios miembros de El Taller del Perro participaron con su trabajo en la antología de historietas *Sensacional de Chilangos*, donde se contaban historias que acontecían precisamente en la capital del país; entre los autores que aportaron a esta publicación se encuentran Humberto Ramos, dibujante que colabora en la editorial estadounidense *Marvel Cómics*; José Quintero, creador de Buba, tira cómica que fue famosa

durante los años noventa y hoy en día se publica en el sitio web del autor; Ricardo Peláez, dibujante y miembro cofundador de El Taller del Perro; Edgar Clement y Patricio Betteo, original ilustrador que a veces realiza cómics. El volumen tuvo un carácter de mero entretenimiento, y los artistas gozaron de una absoluta libertad creativa.

Sin embargo, casi todas las publicaciones editadas por El Taller del Perro, fueron financiadas por los mismos artistas, quienes, en ocasiones, se vieron en la necesidad de pedir dinero prestado; además, la producción de historietas se realizó siempre en menor cantidad, a diferencia de las múltiples actividades alternas con las que se sostenía el taller, como la ilustración publicitaria y de literatura infantil, los múltiples cursos con temáticas relacionadas con la creación de historietas impartidos a niños y jóvenes, las conferencias, su participación como jurados en concursos de cómic independiente, etc. El principal problema siempre fue la falta de un mercado editorial sólido para los cómics. Finalmente, El Taller del Perro se desintegró, sus miembros continúan impartiendo talleres de cómic por su cuenta, publicando en distintas revistas de circulación nacional, entre otras actividades.

A pesar de la amplia gama de opciones existentes para publicar cómics de manera independiente, hoy en día, la alternativa más utilizada y funcional se encuentra en las plataformas de internet; gran cantidad de nuevos autores las han utilizado y las utilizan para darse a conocer, a pesar de que muy pocos de ellos alcanzan demasiada notoriedad o logran vivir de su trabajo. Internet es una gran herramienta para captar lectores y en la cual publicar resulta de lo más barato, pues no hay gastos de impresión ni de distribución, sólo la inversión de tiempo necesaria para crear el material. Por otro lado, con la reciente y poderosa explosión de las redes sociales, un artista puede lograr que su obra sea compartida de manera masiva, obteniendo una cantidad

de seguidores que podrían hacer posible el traslado de su trabajo al papel, este hecho es tomado como una señal de verdadero éxito. La dificultad está en descubrir cómo hacer que el material llegue a la mayor cantidad posible de personas. De entre los pocos “webcómic” que han llegado a tener un éxito bastante aceptable, podemos mencionar *Living With Shine*, escrito por Oscar Amador y dibujado por Raúl Valdés; también están *Caballo Negro*, *Willyman*, *Bunsen* y *Jours de Papier*, este último ampliamente difundido en redes sociales.

El Bulbo es otra publicación que alcanzó el éxito suficiente en internet como para ser trasladado al papel, fue creado por Sebastián “Bachan” Carillo, es una divertida historieta acerca de un héroe poco común. Recientemente se publicó un libro en celebración del veinticinco aniversario de este volumen, además, el cómic se vende aún en tiendas virtuales y el autor publica unas cuantas viñetas en el sitio web Tumblr.com.

Algunas de las editoriales que se arriesgan a apostar por el producto mexicano adoptan la estrategia de publicar primero en internet, para hacerse de una buena cantidad de lectores que seguramente pagará por la versión impresa del cómic; entre las editoriales que utilizan esta estrategia están *Producciones Balazo*, que publica historietas como *Crónicas Chamánicas*, *Aztecas contra Romanos* y *Humor*. Otro buen ejemplo es *Editorial Corteza* que publica *Niebla*, *Crónicas de Amaltea* y *Fantasía*. También está *Momentum Comics*, un proyecto impulsado por los publicistas Joselin Berumen y Daniel Camou, quienes publican historietas realizadas por y para mexicanos, con el fin de mantener viva esta industria; esta editorial permite a los lectores acceder libremente al contenido de los cómics, sin olvidarse del merecido pago para los artistas.

Como en todo, existen desventajas en la publicación por internet, una muy importante tiene que ver con la calidad del trabajo, el cual, al ser producido de manera autónoma, carece de las correcciones a nivel profesional

que podría realizar un editor calificado; por otro lado, el trabajo suele ser inconstante, pues al ser la publicación de cómics una labor que difícilmente se vuelve una fuente segura de ingresos para el autor, no es viable para él invertir el tiempo necesario para producir su obra y presentarla en periodos cortos.

Quizá la desventaja más importante es la de la competencia, una gran cantidad de personas, de varias partes del mundo, pueden publicar sus trabajos libremente, sin importar si son profesionales o no. Finalmente, no muchos saben cómo llegar a una cantidad considerable de público, pues no basta sólo con publicar el contenido, se debe lograr que las personas lo compartan o que sea visto en la mayor cantidad de sitios posible, una labor que no es realmente tan sencilla como parece.

A pesar de que la publicación independiente es una alternativa que agrada a un gran número de creadores de cómics, lo cierto es que la gran mayoría de ellos (si no es que todos), trabajan más que nada por amor al arte; al menos en este país, la industria de la historieta difícilmente podrá ser reactivada, por ahora, queda simplemente la perseverancia de los nuevos creadores, quienes siguen sin darse por vencidos en la búsqueda de vivir de lo que les apasiona, suceda lo que suceda.



Figura 8: Operación Bolívar, de Edgar Clement.

1.3 EL DÍA DE MUERTOS EN MÉXICO

El trasfondo del proyecto de cómic que conforma este trabajo tiene que ver precisamente con la festividad del Día de Muertos, la más representativa de este país, reconocida como patrimonio inmaterial de la humanidad; es tal su importancia, que ha sido reconocida por varios países del extranjero, además de estudiada por varios antropólogos en muy diversos idiomas; incluso, se le ha rendido homenaje en varias películas de nuestro vecino Estados Unidos. A continuación, se hablará sobre los antecedentes de esta festividad, así como de los íconos más representativos, como son las ofrendas y las calaveras de todo tipo, parte fundamental de la estructura del cómic mexicano titulado “La Huesuda”.

1.3.1 La visión de la muerte en el mundo azteca

Es común descubrir la creencia en la vida después de la muerte, en prácticamente todas las civilizaciones antiguas que conforman la historia de la humanidad, esta creencia, incluso, podría remontarse hasta la prehistoria, cuando la conciencia del ser humano iniciaba su desarrollo, intentando dar una explicación a todos los sucesos que se daban diariamente a su alrededor. Por supuesto, el mundo mesoamericano jamás fue la excepción de este fenómeno, mismo que puede ser considerado como parte de la naturaleza humana, ya desde los primeros entierros elaborados por las personas que habitaron esta región, es notable la creencia en la vida después de la muerte, un elemento fundamental para la creación de ritos, los cuales, se transformarían posteriormente

en importantes tradiciones, que pasarían de generación en generación, a través de los siglos.

La principal civilización de Mesoamérica fue la Mexica o Azteca, cuya visión de la muerte, entre muchos otros conocimientos de su cultura, han sido recopilados en varias fuentes, dentro de las cuales se incluyen varias crónicas, escritas por importantes personajes como Fray Bernardino de Sahagún, así como autores nativos, quienes registraron su propia historia; también existe información dentro de varios códices, murales, esculturas, etc. Las fuentes son variadas, por esta misma razón suelen existir varias versiones de un mismo mito. Mucho de este registro cultural es posterior a la llegada de los españoles, pues anteriormente, la tradición oral era el principal medio de propagación del conocimiento, se dice también que muchos otros registros fueron destruidos por los conquistadores, al relacionarlos, principalmente, con lo demoníaco (Charmichael Elizabeth, 1995).

Los antiguos mexicanos creían que la vida de cada persona era determinada, de principio a fin, por los dioses; cada nuevo ser recibía su nombre de acuerdo con el día de su nacimiento, basándose en el calendario ritual conocido como *Tonalpohualli*, los sacerdotes auguraban el futuro de los recién nacidos, además, se registraban todos los nombres y datos en unos libros especiales conocidos como *Tonalámatl* (Caso, 1971), el destino escrito por los dioses no podía ser modificado, a menos que la persona realizara ciertos rituales dirigidos por los sacerdotes.

En cuanto a la muerte, los antiguos mexicanos tenían una visión muy distinta a la que han tenido otras culturas conocidas del mundo, para ellos, la muerte era una recompensa, el destino de sus almas no dependía de su comportamiento en vida, sino de su ocupación dentro de la sociedad, así como del tipo de muerte que sufrieran. El concepto de infierno era inexistente para esta cultura, sus almas podían llegar a diferentes destinos: estaba el *Tonatiuh-ichan*, la casa del sol, paraíso al que llegaban los guerreros que habían fallecido en combate, al igual que todos aquellos enemigos que fueron sacrificados para el sol, ya que, se tenía la creencia de que el guerrero capturado había sido elegido por el sol, éste enemigo era tratado con respeto, quien lo había capturado lo consideraba como un hijo; posteriormente, se realizaban distintas ceremonias, dependiendo del mes del calendario en el que se encontraran, durante estas festividades, los guerreros cautivos eran sacrificados, convirtiéndose en mensajeros del pueblo, al llegar ante el dios sol. *Tonatiuh-ichan* era un lugar donde abundaban jardines llenos de flores, ahí, los guerreros revivían sus luchas, saludando al sol con el golpeteo de sus escudos, las almas que aquí se encontraban pasaban una existencia llena de delicias. Después de cuatro años, los afortunados habitantes de este lugar bajaban a la tierra, para quedar transformados en colibríes. Los guerreros enemigos que llegaban a este paraíso, eran acogidos por el dios *Teoyaomiqui* (Caso, 1971).

Otro paraíso fue el *Cinacalco*, la casa del maíz, a este lugar llegaban las almas de las mujeres muertas durante el parto, quienes se transformaban en unas diosas conocidas como *Las Cihuateteo*, durante ciertas noches, estas diosas podían bajar a la tierra, tenían forma de seres fantasmales con rostro descarnado, manos y pies provistos de garras; tanto las mujeres como los niños corrían peligro ante

estas divinidades. Existen versiones donde se afirma que las almas de las mujeres muertas en el parto llegaban a *Tonatiuh-ichan*, al ser consideradas también unas grandes guerreras.

Al paraíso de *Tláloc*, el dios mexica de la lluvia, se le conoció como *Tlalocan*, a este lugar llegaban todos aquellos muertos por ahogamiento, por recibir la caída de un rayo, o por enfermedades relacionadas con los dioses del agua, por ejemplo, la lepra o la gota. En este lugar, abundaban árboles frutales, maíz, frijol, chíca, etc.; las almas disfrutaban una existencia llena de alegría, bajo la sombra de los árboles, nadando en lagunas, cantando, jugando, siempre llenos de serenidad.

Las almas de los niños muertos antes de cumplir el primer año de edad llegaban al *Chichihuacuauhco*, paraíso que se encontraba en el Cielo Doble, el más alto de los trece cielos de la cosmovisión mexica, mismos que, normalmente, no estaban disponibles para las almas humanas; en este cielo surgen árboles con pechos que amamantan a los pequeños difuntos, estas jóvenes almas esperan la destrucción de la humanidad presente en el cataclismo final de su era, para así reencarnar en la nueva humanidad.

Por su parte, el lugar al que estaban destinadas todas las almas de las personas que no habían muerto de ninguna de las formas ya antes mencionadas, era el *Mictlán*, es decir, el inframundo. Para llegar a este lugar, los difuntos debían atravesar las nueve pruebas impuestas por los dioses infernales, una vez superadas estas pruebas, las almas podían conseguir el descanso definitivo. La primera prueba era el Caudaloso río *Chignahuapan*, el cual, podía ser atravesado con la ayuda del *Xolotzcuintle*, un perro cuyo cadáver se enterraba junto con la persona fallecida; las siguientes pruebas consistían en, dos montañas que chocaban

repetidamente entre sí; ocho montañas de obsidiana que eran azotadas por nieve eterna; el sitio del viento helado de navajas; el lugar donde los cuerpos flotan como banderas, al perder su gravedad y estar a merced de poderosos vientos; el lugar de los disparos con flecha, donde los cuerpos de los difuntos eran acribillados; el hogar de las fieras que devoran corazones; después, llegaba el camino de niebla que enceguece, por donde el muerto debía pasar entre piedras y estrechos lugares, perdiendo la carne de su cuerpo por completo, dejando libre su alma; finalmente, se llega a *Chignahumictlán*, el final del camino, donde descansan y desaparecen las almas (Caso, 1971).

El viaje de los fallecidos hacia el Mictlán tenía una duración total de cuatro años, los muertos eran enterrados con todo y su ropa, ya que la necesitarían para soportar el frío y las inclemencias que les aguardaban durante su viaje, también se les dejaba una serie de amuletos que los ayudarían durante su travesía, entre los cuales se encontraba siempre una cuenta de jade, que se entregaba como un presente a los dioses del inframundo, *Mictlantecuhtli* y su esposa *Mictecacíhuatl*, quienes se encargan de liberar el alma de los difuntos de todos los padecimientos humanos. Los esclavos de los difuntos con más poder, eran sacrificados, pues debían continuar sirviendo a su amo. Mientras tanto, los familiares de los fallecidos les brindaban ofrendas después de ochenta días, posteriormente, lo hacían cada año, hasta cumplirse los cuatro años completos de viaje del alma de su ser querido.

Para el pueblo mexica la mortalidad del ser humano fue provocada tras un accidente. El mundo había sido creado y destruido ya cuatro veces, pues los dioses buscaban siempre la perfección. Tras el nacimiento del Quinto Sol, el de nuestra era, las divinidades decidieron crear a los habitantes de aquel mundo,

mismos que tendrían la obligación de rendirles culto. El dios *Quetzalcóatl* fue el encargado de bajar hasta el inframundo, para recuperar los huesos de los ancestros, es decir, de los seres que habían habitado la tierra durante las eras anteriores; tras vencer los obstáculos impuestos por *Mictlantecuhtli*, *Quetzalcóatl* logra llevarse los preciados huesos; desafortunadamente, es sorprendido por el canto repentino de unas codornices, quienes provocan que el dios benévolo tropiece, dejando caer la valiosa carga que llevaba consigo; al destrozarse los huesos, quedó perdida la posible inmortalidad de los nuevos habitantes de aquella recién comenzada era. Por otro lado, para conseguir el movimiento de los astros recién creados, es decir, del sol y de la luna, los dioses debieron sacrificarse, la muerte humana es la conmemoración de la muerte misma de los dioses, quienes dieron su sangre para la creación del mundo y de todas las personas; de ese mismo acontecimiento surge la necesidad de los sacrificios humanos (Charmichael Elizabeth, 1995).

El pueblo azteca era profundamente religioso, toda su vida cotidiana, incluso la guerra, eran rituales, tenían ceremonias y festividades prácticamente todo el año, al igual que muchas comunidades actuales; como es la tendencia de toda civilización humana, los mexicas sentían que eran el pueblo elegido por la divinidad, para cumplir el destino del mundo, de ahí surge su profunda religiosidad; fueron un pueblo imperialista, su objetivo era conquistar el mundo que conocían, haciendo del tlatoani un gobernante absoluto y colocando a *Tenochtitlán* como la capital (Caso, 1971).

Como puede verse, la visión de la muerte, por parte de nuestros antepasados, es fascinante, precisamente a esto se debe la gran importancia de reconocer y transmitir este conocimiento, las leyendas de nuestra

cultura son una perfecta fuente de inspiración para todo tipo de creaciones, ya sea literarias, pictóricas, escénicas, fílmicas, entre otras. El culto a la muerte ha sido un aspecto bastante arraigado en nuestra cultura desde tiempos inmemorables, gran parte de lo que nos define como nación y nos ha hecho ser reconocidos alrededor del mundo; a continuación, se verán aspectos de nuestros antepasados que continúan formando parte de nuestra personalidad como mexicanos, tal como si estuvieran grabadas con tinta indeleble hasta el fondo de nuestro código genético.

1.3.2 Las festividades para los muertos en la cultura azteca

Como se ha dicho antes, la religión de los antiguos mexicanos estaba presente en cada uno de los aspectos de sus vidas, tenían un sistema ritual complicado, gastaban gran cantidad de recursos, energía y tiempo con tal de rendir homenaje a los dioses más importantes. El calendario ritual de los mexicas estaba compuesto por dieciocho meses, cada uno de ellos tenía veinte días, de los cuales, prácticamente todos eran festivos; si se hacen cuentas, la suma de todos ellos da como resultado 360, esto significa que, para completar el año, hacían falta otros cinco días, los cuales existían, pero eran considerados de aciago, por lo tanto, no había ninguna celebración, además, quienes nacían durante esas fechas eran considerados inservibles, fueran hombres o mujeres, y así los nombraban (Sahagún, 1829).

Durante cada uno de los meses, o mejor dicho, veintenas, eran homenajeados diferentes dioses, al mismo tiempo, en ciertos casos, se recordaba también a los muertos, con celebraciones y cultos que pueden ser considerados como perfectos antecedentes del Día de Muertos actual. Como se ha dicho antes,

dependiendo de la forma en que una persona fallecía, esta podía llegar hasta un plano sobrenatural en específico; de igual manera, la honra para cada difunto era diferente, según el lugar en el que su alma estuviera.

Fray Bernardino de Sahagún y Fray Diego Durán son dos de los cronistas de la vida cotidiana prehispánica más conocidos; en sus obras más importantes registraron detalladamente cada uno de los rituales que tenían lugar durante las veintenas del calendario azteca. Según Fray Bernardino de Sahagún, en su obra *Historia General de las cosas de Nueva España*, el homenaje a los fallecidos aparece desde las dos primeras veintenas del calendario azteca, donde había unos rituales en los que se sacrificaban esclavos y cautivos de guerra, se les extraía el corazón y se les quitaba la piel, con la misma se vestían quienes habían sido sus dueños; posteriormente, estos últimos hacían penitencia en honra de sus cautivos muertos, no lavaban sus cabezas ni sus caras hasta pasados los veinte días; después de poder asearse, ofrecían una gran fiesta.

En su obra *Historia de las Indias de Nueva España e islas de tierra firme*, Fray Diego Durán describe dos festivales, conocidos como *Miccailhuitontli* y *Miccailhuitl*; el primero de ellos se celebraba en la novena veintena; de acuerdo con el calendario gregoriano, el que usamos actualmente, se encontraría esta celebración dentro del mes de Agosto, según Durán, su nombre en español significa “fiesta de los muertecitos”, como su nombre lo indica, era para todos los niños fallecidos, se hacían ofrendas que incluían cacao, cera, aves, frutas, semillas, etc. Durante la festividad no había ningún sacrificio humano, pero sí había rituales especiales para los niños que seguían con vida, su finalidad era la de evitar que los pequeños muriesen durante el resto de ese año.

Como se verá en los siguientes párrafos, la costumbre de hacer ofrendas con toda clase de comida, flores y objetos preciosos, estaba presente en la gran mayoría de las festividades prehispánicas, muchas de ellas eran elaboradas especialmente para los dioses; durante los días de fiesta, la comida principal eran los tamales, había festejos en los que se elaboraban en grandes cantidades y se repartían entre toda la gente del pueblo. Cabe mencionar que las famosas flores de cempasúchil, mismas que representan parte fundamental de la iconografía del Día de Muertos, estaban presentes en varios festejos distintos, a lo largo de las dieciocho veintenas aztecas.

Según Fray Bernardino de Sahagún, el festival del noveno mes era conocido como *Tlaxochimaco*, el primer nombre del Día de Muertos; en este aspecto difiere con la versión de Durán, quien coloca este mismo nombre a otra festividad, durante la cual, los señores principales intercambiaban rosas, joyas y todo tipo de presentes entre ellos, dejaban salir a sus concubinas de los sitios donde “las guardaban”, y se invitaban a comer. En la versión de Sahagún, en la víspera de *Tlaxochimaco*, se mataban gallinas y perros *xoloitzcuintles* para elaborar tamales y otros alimentos, al día siguiente, toda la gente salía rumbo a los campos para recolectar flores, con ellas adornaban las estatuas de los dioses, principalmente las de *Huitzilopochtli*, deidad principal de los antiguos mexicanos, que también recibía ofrendas de comida e incienso. Cada familia tenía en casa sus altares con pequeñas figuras de dioses, todas ellas recibían sus respectivos adornos y obsequios, así como sus tamales en miniatura. Esta costumbre, claramente ha llegado hasta nuestros días, no son pocas las viviendas donde se tienen imágenes religiosas que jamás se descuidan. Otro aspecto que se repite en casi todas las festividades prehispánicas

son las danzas, los cantos y el consumo de pulque, bebida reservada exclusivamente para la gente mayor, ya que se consideraba sagrada, precisamente por sus propiedades embriagantes. Durán compara esta prohibición a los más jóvenes de beber pulque, con la imposibilidad para los niños católicos de recibir la sagrada comunión, ellos aún no son aptos para obtener tal bendición divina.

La danza ritual que tenía lugar durante *Tlaxochimaco* estaba conformada tanto por hombres como por mujeres, quienes formaban entre todos una serpiente que se movía de un lado a otro. También sucedía que varios hombres subían al monte, en busca de un gran árbol, para cortarlo, le quitaban las ramas y se lo llevaban de ahí arrastrando, con ayuda de algunos otros troncos. Llegando a la entrada de la ciudad, quienes habían sido encomendados para la difícil tarea eran recibidos por varias mujeres de importancia en la sociedad, quienes les ofrecían agua en jícaras de cacao y los adornaban con flores. El árbol cortado era recibido por los sacerdotes, entre cantos y danzas, además, la gente del pueblo traía ofrendas variadas, comidas, sahumerios con copal y otros inciensos (Durán, 1880).

Posteriormente, se reunía todo el pueblo para levantar el árbol cortado, colocándolo en un profundo hoyo, y reforzándolo con piedras y tierra. El tronco enhiesto era bautizado con el nombre de *Xocotl*, según Durán, era tan digno de veneración para esa gente, como lo es la cruz para los seguidores de cristo; incluso hablaban con aquel tronco, como si pudiera entenderlos. A la puesta del sol se daba por terminada esta celebración; después del gran bullicio, todos regresaban a sus casas. *Xocotl* permanecía en el sitio, donde había sido levantado, durante unos veinte días.

Tlaxochimaco y *Miccailhuitontli*, en sí, habían sido tan sólo los preparativos para el festejo siguiente, el cual, era de una mayor importancia, y se realizaba en honor a los difuntos de mayor edad. Esta fiesta, conocida como *Miccailhuitl*, la gran fiesta de la muerte, se realizaba en conjunto con otra, conocida como *Xocotlhuetzi*. Esta tenía lugar durante la décima veintena, según la cuenta del calendario gregoriano, seguía dentro del mes de Agosto.

El festival iniciaba con el mismo gran tronco de árbol, *Xocotl*, el cual era acostado en la tierra, teniendo mucho cuidado de no dañarlo, así permanecía durante toda la noche; al día siguiente, se le quitaba toda la corteza, procurando dejarlo muy liso, los sacerdotes, ataviados para la ocasión, lo adornaban con papeles.

A parte, se elaboraba una figura con semillas de amaranto y harina de maíz, misma que podía tener la forma de un hombre con alas o la de un pájaro, este dato depende de la versión que se consulte para saber más acerca de este ritual. Sobre la imagen, se colocaban tres palos, en cada uno se colgaban tres tamales, hechos también de amaranto. Nuevamente, el gigantesco tronco era levantado, además, se le adornaba con joyas, plumas preciosas y flores, también se le colocaba una ofrenda de comida y pulque, hecho esto, el sitio se vaciaba por completo.

Después había un ritual donde participaban aquellos que tenían cautivos de guerra, junto con quienes habían caído en sus manos; ambos realizaban una danza en sincronía que duraba hasta el anochecer. Finalmente, durante una solemne ceremonia, en la que participaban sacerdotes ataviados con joyas, plumajes preciosos y oro, los cautivos eran arrojados al fuego, donde los dejaban arder casi hasta la muerte, luego los sacaban, para posteriormente

extraerles el corazón. Esta ceremonia se hacía en honor de *Xiuhtecuhtli*, dios del fuego.

Finalizada la ceremonia, una inmensa muchedumbre iba, entre cantos y bailes, justo al lugar donde aguardaba *Xocotl*. Varios jóvenes se abalanzaban para trepar hasta la cima del enorme tronco, el primero en lograrlo tomaba el ídolo y los tamales de amaranto que se encontraban ahí, estos últimos, los iba despedazando y arrojando a la muchedumbre. Al bajar del árbol, recibía toda clase de recompensas por su valentía. Finalmente, *Xocotl* era bruscamente derribado, quedando destrozado en el suelo, dicha acción le da su nombre a la fiesta: *Xocotlhuetzi*, significa, la caída de *Xocotl* (Durán, 1880).

Según el códice Telleriano – Remensis, otra de las principales fuentes para conocer la vida de los antiguos mexicanos, *Miccailhuitl* era la fiesta de todos los muertos, en ella se acostumbraba colocar ofrendas de comida y bebida sobre las tumbas, en esa misma fecha, durante cuatro años, que era precisamente el tiempo que tardaban las almas, cuyo destino era el *Mictlán*, en superar todas las pruebas impuestas en su camino; pasado este tiempo, las almas podían descansar eternamente, por lo cual, ya no eran necesarios los alimentos. En esta misma fuente se dice que, a partir de lo que vendría siendo el día 23 de Agosto, los vivos hacían un ayuno de tres días por sus muertos, iban a entretenerse a los campos donde yacían sus restos y subían a los techos de sus casas, se volteaban hacia el norte, para dirigir largas plegarias, con la esperanza de que sus seres queridos vinieran a visitarlos.

En la treceava veintena, había una festividad conocida como *Tepeilhuitl*, en esta fecha, eran elaboradas unas figuras con palos de madera, cubiertas con masa, las cuales, tenían forma de cerros; dichas imágenes se hacían para

honrar tanto a los montes más altos, como a quienes habían muerto por ahogamiento, por la caída de un rayo, además de aquellos cuyos cuerpos habían sido enterrados en lugar de incinerados; en resumen, se rendía homenaje a las almas de *Tlalocan*. Las figuras eran colocadas en los oratorios que cada quién tenía en sus casas, sobre unas roscas hechas con zacate, se les ofrecían tamales, incienso y guisos hechos con maíz, gallinas o perros. La gente rica, además de poner todo lo anterior mencionado para sus difuntos, cantaba y bebía pulque. Finalmente, después del sacrificio de varias mujeres y de un hombre, quienes personificaban a los dioses festejados en esas mismas fechas, las figuras de masa eran despedazadas, se dejaban secar al sol, y se iban comiendo poco a poco, durante varios días.

Durante la decimocuarta veintena, se hacían rituales y penitencias en honor del dios *Huitzilopochtli*, así como especial honra para todos aquellos que habían fallecido en la guerra, es decir, las almas que moraban en *Tonatiuh-inchan*. Los encargados de los barrios enviaban soldados a buscar cañas, las cuales, eran repartidas entre la gente. Con ellas eran elaboradas unas pequeñas flechas, mientras tanto, había gran abstinencia de todo tipo de placeres y se ofrecía sangre de las propias orejas. Las pequeñas flechas eran atadas en grupos de cuatro, junto con otras cuatro astillas de madera cubiertas con una resina inflamable, posteriormente, se colocaban sobre las tumbas de los guerreros, junto con un par de tamales dulces, permaneciendo ahí la pequeña ofrenda hasta la puesta de sol, entonces todo era incinerado y enterrado donde yacían los restos del difunto.

La última veintena en el calendario incluía una fiesta llamada *oauquiltamalqualiztli*, en la cual, se comían unos tamales de verduras por todos los pueblos y en todas las casas, la gente

compartía este manjar, tanto con sus familiares y vecinos vivos como con sus muertos, a estos últimos se les colocaba su respectiva ración sobre sus tumbas; incluso, se ofrecían algunos para el fuego que tenía cada quién en su casa. También se sacrificaban esclavos, que habían sido previamente engordados para ser comidos. Esta era la única celebración en la que todos, no importando su edad o sexo, podían beber pulque hasta emborracharse, pues era parte del ritual. Al día siguiente, comenzaban los cinco días finales, considerados de aciago, que han sido previamente mencionados.

Como puede verse, las celebraciones prehispánicas dedicadas a los difuntos, tan llenas de cantos, bailes, alegría, flores, incienso, adornos de papel, además de comida y bebida en abundancia, no son demasiado distintas de las actuales, sobre todo en pueblos que se encuentran por toda nuestra república mexicana, o sitios tan cercanos y conocidos como Xochimilco y Mixquic; la celebración del Día de Muertos ha formado parte de nuestra cultura desde tiempos inmemorables, sólo que, en la actualidad, los dioses han sido intercambiados por los santos de la religión católica, producto de la fusión de nuestras tradiciones ancestrales con las de los europeos que llegaron a nuestras tierras. A pesar de la terrible conquista española, así como de la evangelización, nuestro espíritu “fiestero” mexicano, así como la importancia que tiene la familia para nosotros, han permanecido implacables a pesar del transcurrir de los siglos, representando ese “toque mágico” que ha convertido esta celebración en digna de ser patrimonio inmaterial de la humanidad.

1.3.3 El nacimiento del Día de Muertos

Contrario a lo que comúnmente podría creerse, la celebración del Día de Muertos en

México no tiene antecedentes exclusivamente prehispánicos; según Elsa Malvido, profesora e investigadora del INAH (Instituto Nacional de Antropología e Historia), a partir del siglo XIII, en Europa, la iglesia católica instauró el 1 de Noviembre como el día de Todos los Santos, una fecha para recordar a todos aquellos mártires que dieron su vida por defender su fe, estos personajes eran bastante abundantes, pues fueron fuertemente perseguidos desde los orígenes de su religión. Durante esta fecha, se exhibían las reliquias de los santos, es decir, las últimas ropas que usaron antes de morir, objetos personales o incluso los restos de sus cuerpos, ya fueran sus cráneos o algún otro de sus huesos. Las personas les ofrendaban oraciones y adquirían indulgencias para evitar el castigo eterno del infierno; esto representó un gran negocio, tanto para saqueadores de tumbas, como para Papas y señores feudales.

Durante la fiesta de Todos los Santos, en los reinos católicos de León, Aragón y Castilla, se preparaban dulces y panes que imitaban a las reliquias de los santos, específicamente a sus huesos. En Italia, estos mismos se hicieron con pasta de almendra, también se elaboraban unas frutas y animales llamados *Frutti dei morti*, los cuales, servían para identificar a cada santo; también se hacían unas roscas que aludían a la “Omega”, es decir, el fin de la vida. Estos dulces eran llevados a la iglesia para que fueran bendecidos, posteriormente, llegando a casa, se colocaban en “la mesa del santo”, donde se encontraba precisamente la imagen del santo predilecto de la familia. Todo lo anterior puede ser fácilmente reconocido como el antecedente de los altares de muertos actuales, mismos que también pueden ser comparados con los que tenían los antiguos mexicanos con figuras de sus dioses, una de tantas asombrosas coincidencias entre ambas culturas que, en aquellos tiempos, ni siquiera imaginaban la existencia los unos de los otros.

Por su parte, el 2 de Noviembre se instauró como un día especial para rezar por las almas de todos los muertos por causa de las pestes del siglo XIV, fue así como nació el día de los Fieles Difuntos. Las calles e iglesias fueron adornadas para lucir de luto, se montó un gran catafalco, el cual, era una especie de monumento funerario que se elaboraba con materiales perecederos y se cubría con telas, los catafalcos se decoraban con candelabros, incensarios, pinturas de esqueletos y cráneos, así como con versos que tenían que ver con la muerte; se montaban para los funerales y eran desmantelados una vez que estos terminaban. Posiblemente, los catafalcos fueron los modelos para las ofrendas escalonadas que ponían los mestizos en sus casas durante la época colonial (Charmichael Elizabeth, 1995).

Particularmente, en Santiago de Compostela y Galicia, lugares de España, el 31 de Diciembre llegaba la Noche de las Ánimas, durante la cual se acostumbraba dejar la mesa puesta para recibir a los familiares muertos, y así compartir con ellos la cena de fin de año; evidentemente, era un ritual parecido al de las ofrendas, que son colocadas con mucha anticipación en los hogares mexicanos más tradicionales (Luján, 2006), con esto es fácil darse cuenta de la influencia europea que se encuentra en la festividad mexicana más reconocida, un sincretismo que inició desde la llegada de los primeros misioneros católicos, quienes terminarían siendo parte importante de la creación de nuestra singular cultura e idiosincrasia, no solamente en lo que respecta a la celebración del Día de Muertos.

Los primeros misioneros católicos llegaron a lo que, en ese tiempo, sería la Nueva España, en el año de 1522 (Charmichael Elizabeth, 1995); no fue absolutamente nada fácil su tarea de evangelizar a los aztecas, pues ellos huían de los sacerdotes, se negaban a entrar

en las iglesias y, por obvias razones, no podían entender ni las doctrinas, ni los sermones. En un principio, los sacerdotes intentaron comunicarse por medio de señas, lo cual, fue completamente inútil. Por lo tanto, si aquellos evangelizadores pretendían lograr su objetivo, debían esforzarse por hablar el mismo idioma de aquella gente; no solamente aprendieron el náhuatl, que terminó siendo la lengua oficial de conversión al catolicismo, ya que había muchas otras diferentes, también debieron adaptar varias cuestiones para volverlas mucho más accesibles para el pueblo; así, por ejemplo, las iglesias anexaron áreas donde se podían escuchar los sermones al aire libre, pues los nativos ya estaban acostumbrados a realizar sus celebraciones religiosas así.

A pesar de todo, algunos frailes descubrieron que la conversión de muchos de los naturales había sido superficial, continuaban realizando varias de sus prácticas religiosas, ya fuera abiertamente o bajo el disfraz de algún rito católico; por lo tanto, los evangelizadores más abiertos optaron por estudiar más a fondo las religiones nativas, descubriendo asombrosas coincidencias entre estas y las creencias cristianas, los frailes más optimistas atribuyeron esto a la acción anticipada del mismo Dios, quien se había encargado de preparar a estos seres humanos primitivos para recibir su palabra; los más pesimistas, opinaron que fue obra del demonio, quien se dio a la tarea de crear su propia versión retorcida del catolicismo. A final de cuentas, fue posible fusionar varios rituales y conceptos, logrando de este modo convencer a los indígenas de convertirse sinceramente a la nueva religión. Este proceso fue gradual, en un principio, los nativos, siguiendo con sus costumbres ancestrales, colocaban ofrendas en sus altares tanto para dioses prehispánicos como para santos católicos, mismos que se llegaban a encontrar lado a lado; sin embargo, los evangelizadores fueron relacionando y

fusionando ambas figuras, al punto en que se reemplazó a los dioses por completo. Un ejemplo perfecto de este fenómeno fue el resultado de la relación entre la Virgen María, madre de Dios y de todos los fieles católicos, y la diosa Tonantzin, madre de todos los antiguos mexicanos; la fusión entre estas dos figuras dio como resultado a la veneradísima Virgen de Guadalupe, conocida como la madre de todos los mexicanos de la actualidad.



Figura 9: Coatlicue Tonantzin/ Virgen de Guadalupe (neomexicanismos.com)

Como se ha mencionado antes, en algunos lugares de Europa, incluida España, ya se dejaban ofrendas de comida para los familiares difuntos en ciertas fechas del año. La iglesia catalogaba estas costumbres como paganas y llevaba un buen tiempo tratando de eliminarlas. Sin embargo, estas prevalecieron y lograron llegar hasta la Nueva España, particularmente con el arribo de gallegos y castellanos que las practicaban (Malvido, 2006); por supuesto, coincidieron con las antiguas costumbres de los indígenas de veneración a los ancestros difuntos, por lo que debió ser bastante sencilla la mezcla entre ambas, dando lugar a ritos mucho más parecidos a lo que sería nuestro Día de Muertos actual. Además de los ritos paganos ya antes mencionados, se relacionaron las festividades nativas con los días de Todos los Santos y de los Fieles Difuntos,

los cuales, como ya hemos visto, eran propios del catolicismo. Durante la época colonial, los indígenas colocaban ofrendas para los niños muertos el día de Todos los Santos, y ofrendas para los adultos al día siguiente, una distinción que, como ya se ha mencionado antes, tiene sus raíces en dos festividades prehispánicas; también se colocaban, en los altares de muertos, velas, biscochos, fruta, dulces, tamales y calabaza cocida, principalmente en las casas de los mestizos y los pobres.

Según Elsa Malvido, la fusión entre las festividades católicas del día de Todos los Santos y el de los Fieles Difuntos, con las costumbres paganas europeas y prehispánicas, ocurrió durante el siglo XVIII, aún durante la época colonial; mientras las clases altas tomaban estos días como algo sagrado, los indígenas, los mestizos y las castas, lo celebraban en grande, incluyendo el escándalo y las borracheras, tal como se hacían los rituales sagrados durante las épocas prehispánicas. Las élites consideraban desagradable esta mezcla entre lo sagrado y las diversiones y los placeres, por lo que llegaron a conspirar para que se prohibiera la entrada en los cementerios donde se reunían los pobres, alegando que sus festivales destruían el orden social y eran la manifestación de las creencias demoníacas de los indígenas. Al ser separados de sus familiares difuntos, los indígenas manifestaron su descontento dejando de pagar sus donativos para los eclesiásticos que rezaban por las almas de los difuntos, lo cual, generó una verdadera preocupación por parte de estos. Por otro lado, en las afueras de la ciudad, no existía el más mínimo respeto ante la prohibición (Charmichael Elizabeth, 1995).

Ya para la época del México independiente, es decir, durante la segunda década del siglo XIX, existía una festividad conocida como La Verbena de Todos los Santos, que duraba todo el mes de noviembre; esta tenía lugar

en los alrededores de La Catedral, después de acudir a la iglesia, la gente podía disfrutar de espectáculos para toda la familia, bailes, obras de teatro, había iluminación, limpieza y jardines muy bien cuidados, también había carruseles con caballitos, juegos de dados, puestos de dulces, frutas y artesanías que traía la gente pobre de los alrededores. Un escenario para nada diferente a lo que puede verse hoy en día, en cualquier tipo de festival, sobre todo por la parte de los vendedores que saben aprovechar la ocasión. Para esta época, continuaban intentándose establecer prohibiciones para realizar todo tipo de celebración en los panteones, precisamente, La Verbena de Todos los Santos representaba un intento para reemplazar la anterior práctica; sin embargo, los vivos continuaron negándose a dejar solos a sus muertos en esos días de fiesta.

La tradición de quedarse en los panteones durante toda la noche, adornar las tumbas de los antepasados y comer con ellos puede remontarse también al siglo XIX, en su artículo, Elsa Malvido menciona que, tras una terrible epidemia de cólera que azotó la ciudad de México en el año de 1833, los saturados cementerios fueron trasladados hasta las afueras de la ciudad, con el fin de evitar que hubiera más contagios y muertes. Por obvias razones, para visitar a sus familiares, los vivos debían recorrer distancias largas y fatigosas; como es común en nuestro hermoso país, pronto fueron apareciendo puestos por esos caminos, donde se vendía toda clase de comidas y bebidas, principalmente el popularísimo pulque; al llegar los deudos al sitio donde sus difuntos descansaban, cargados de flores y adornos para las tumbas, aprovechaban también para saciar el hambre y la sed producida por el viaje, junto con sus seres queridos. Con el paso del tiempo, esto se convirtió en una de las costumbres más singulares dentro de la celebración del Día de Muertos.

1.3.4 La celebración de muertos actual, las ofrendas y La Catrina

Actualmente, la celebración del Día de Muertos es un verdadero distintivo nacional, sus versiones más tradicionales pueden ser encontradas en los pueblos donde abundan las comunidades indígenas, así como los campesinos, quienes conservan el carácter místico de esta fiesta, pues representa todo un ritual y una parte de gran importancia en sus vidas. La mayoría de los festejos, sin importar el estado de la república o el grupo étnico, tienen varias coincidencias entre sí: para empezar, los difuntos adquieren una especie de poder divino, por lo que sus familiares vivos están obligados a honrarlos y recordarlos, de lo contrario, podrían entristecerse o enojarse, y causar terribles calamidades a la familia; en algunos otros pueblos, los familiares consideran que tienen la obligación de hacerle entender su estado al ánima, pues puede continuar apareciéndose en la casa, realizando sus labores cotidianas como si nada; sin embargo, hay sitios donde se ofrenda al ser querido por amor, incluso, los familiares pasan la noche entera en vela, platicando las anécdotas que acontecieron cuando vivía, y reconociendo su legado.

También es común que la celebración dure todo el mes de noviembre, o comience con mucha anticipación; hay pueblos donde se cree que las ánimas son liberadas a partir de mediados de septiembre, en otros lados, piensan que es desde finales de octubre. De igual manera, hay sitios donde todo comienza con la siembra de la flor de cempasúchil.

Desde la época prehispánica se conserva la tradición de celebrar por separado a los muertos “grandes” y a los “chiquitos”, en algunos pueblos también se distingue a los muertos por accidente, quienes vienen con

anticipación, pues, al haber sufrido una muerte violenta, no llegan desde el cielo, por lo tanto, sus ofrendas se colocan fuera de la casa, para evitar el poder contaminante de sus almas. Igualmente, se tiene la creencia de que se adelantan las ánimas del limbo, es decir, los niños que murieron sin bautismo.

Las ofrendas son el centro de la celebración del Día de Muertos, en pueblos como Mixquic, las familias que hacen las más ricas y mejor elaboradas llegan a obtener un cierto estatus, que luchan año con año por mantener. En las ofrendas de los distintos pueblos de la república, es común que se incluyan frutas como el plátano, la manzana, la mandarina y la caña; flores de cempasúchil y otras especies de color blanco o morado; guisados entre los que no puede faltar el mole con guajolote o pollo, tamales, ollas completas de atole, café, pan; también se diferencian dependiendo de para quienes han sido elaboradas, para los niños se pone toda clase de dulces y comidas sin picante, incluso pescado seco; para los adultos, habrá toda clase de guisos con picante, además de bebidas alcohólicas, cigarros y todo aquello de que hubiera disfrutado el muerto durante su vida. Otros elementos comunes son las velas, cirios, veladoras, imágenes de santos católicos y oraciones de la misma religión, con las que pueden ser invocadas las ánimas o bendecidas las coronas de flores que se llevan al panteón. Casi todas las comunidades elaboran el altar sobre una mesa, pocas lo hacen sobre petates colocados en el piso.

Las visitas a los panteones nunca pueden faltar, en algunos sitios se hacen por la tarde, quedándose los familiares hasta las primeras horas de la noche, para luego retirarse; en otros pueblos se puede asistir a cualquier hora; en otros la estancia es hasta el día siguiente. Al parecer, es un hecho que los muertos siempre necesitan una guía para llegar a sus ofrendas,

para esto se utilizan velas encendidas, humo de copal y pétalos de cempasúchil.

El famoso Halloween ha podido llegar hasta algunas de estas comunidades, sin embargo, lejos de hacer a un lado las tradiciones mexicanas, se ha fusionado con ellas, de manera que hay ofrendas donde pueden verse pequeños murciélagos, brujas, vampiros y esqueletos de plástico. En otros pueblos, ambas costumbres conviven sin problemas. Lo mismo sucede en las ciudades, donde podemos ver decoraciones donde se han mezclado ambas fiestas, sobre todo en las escuelas y oficinas.

En las ciudades y ciertos pueblos que han adquirido fama turística, el Día de Muertos se va transformando poco a poco en un festejo comercial, más que nada, orientado al entretenimiento de los visitantes; la Noche de Muertos en Michoacán es un claro ejemplo de este fenómeno, aunque participan las familias, el rito se vuelve parte de un espectáculo, donde se incluyen tianguis de artesanías, conciertos de rock y toda clase de atracciones. Por su parte, en las ciudades, las familias ya no protagonizan la celebración, ya no hay una verdadera creencia en el retorno de las ánimas, simplemente se hacen ofrendas para exhibición, haciendo honor a ciertos personajes famosos en cualquier gremio, mostrando lo característico de cada delegación, o siguiendo un tema elegido previamente. Aun así, es agradable admirar el gran trabajo de los colectivos que se organizan para elaborar estas grandes obras de arte, se les ve en los sitios más conocidos, como el Zócalo capitalino o Ciudad Universitaria, el ambiente se llena del perfume tan característico de las flores de cempasúchil e inciensos diversos, se vende pan de muerto, atole y toda clase de manjares. A pesar de la ausencia de un verdadero ritual religioso, el Día de Muertos jamás pierde su encantadora e impactante belleza.

Las calaveras son otro elemento que distingue al Día de Muertos como una celebración única y maravillosa, aparecen escritas, como una sátira funeraria de personajes famosos, desde finales del siglo XVIII, cuando comenzaron a distribuirse en la forma de hojas volantes (Macazaga Ordoño César, 1979); las encontramos también hechas de azúcar, chocolate o papel maché, formando parte de las ofrendas; tienen también lugar en el mundo de las imágenes, son parte fundamental e imprescindible de la iconografía del Día de Muertos. Sin duda, el personaje más importante para las calaveras debe ser el genial artista José Guadalupe Posada, reconocido primordialmente por la famosísima Catrina.



Figura 10: Calaveras de José Guadalupe Posada.

Posada nació el 2 de Febrero de 1852, en el estado de Aguascalientes, fue un excelente dibujante, después de estudiar en la Academia Municipal de Artes y Oficios, ingresó como ayudante a la imprenta de José Trinidad Pedroza, quien le enseñó litografía y grabado, desde entonces elabora trabajos de muy diversa índole; publicó su primera caricatura a los 19 años, en un periódico local conocido como *El Jicote*, resultó tan polémica, que el joven debió refugiarse en otra ciudad. Fue un grabador compulsivo, se le reconocen miles de trabajos, siempre buscaba imprentas

dónde ofrecer su gran talento, incluso, llegó a tener sus propios talleres, tenía la virtud de ajustarse a cualquier petición, era capaz, por ejemplo, de crear hermosas estampas religiosas para un encargo, y luego burlarse de los curas con alguna caricatura para un periódico, era excesivamente ingenioso y con un gran sentido del humor. Su obra inspiró a grandes artistas posteriores, entre los que se encuentran José Clemente Orozco, Leopoldo Méndez, Diego Rivera, Tamayo, el ingenioso historietista Gabriel Vargas, entre otros.

Hacia el año 1870, Posada entró en el arte popular de las calaveras, que se dibujaban y escribían en verso, como se ha mencionado anteriormente; este género prosperó con la cultura liberal, que desafió los dogmas de la religión católica (Villoro, 2013). De 1889 a 1913 traza sus piezas más conocidas, las calaveras de Día de Muertos; retrató a manera de animados esqueletos a su editor Vanegas Arroyo, a Don Quijote sobre su caballo, a periodistas montados en bicicletas, a Don Juan Tenorio, entre muchos otros personajes más. Las calaveras retrataron también la vida cotidiana de su época, criticando de manera ingeniosa y mordaz a la sociedad, señalando a varios personajes con los que nos podríamos topar aún hoy en día. De igual manera, retrató el Día de Muertos en los panteones, en un divertido grabado que lleva el título: “Gran comelitón de calaveras”, donde logra una expresividad en los huesudos personajes que dejaría tieso a cualquier vivo.

La Catrina, obra que ha sido reproducida miles de veces y sirve como carta de presentación del artista, aparece en el año de 1910 (Villoro, 2013), con el nombre original de La Garbancera, el cual, referenciaba a las indias que preferían vender garbanzo en lugar de maíz, pues se daban aires de mujeres finas, comparables con las europeas, pero a final de cuentas, jamás

podrían ocultar lo que eran realmente. Dicho cartel lleva como título “Remate de calaveras alegres y sandungueras”, contiene una larga serie de versos que hablan precisamente de las mujeres que fingen ser quienes no son, empezando con una frase en grande que dice: “Las que hoy son empolvadas GARBANCERAS, pararán en deformes calaveras”; dicho y hecho, no cabe duda de que, para estos días, todas ellas no son más que “calaveras del montón”.



Figura 11: Calavera Garbancera, la obra más famosa de José Guadalupe Posada

Según “El Fisgón”, conocido monero mexicano, el gran muralista Diego Rivera fue el responsable de cambiar el significado de la calavera Garbancera y de rebautizarla con el nombre de La Catrina, despojándola de su fuerza crítica pero, al mismo tiempo, transformándola en una elegante muerte, y convirtiéndola en un ícono entrañable que, hasta hoy en día, se hace presente cada año en ofrendas, disfraces, ilustraciones, adornos, artesanías, etc. Aparece en el increíble mural titulado “Sueño de una tarde dominical en la alameda central”, donde Rivera se autorretrata como un niño, quien toma de la mano a la bien vestida calavera, que luce el mismo sombrero de plumas y los adornos que aparecen en el grabado de Posada, pero es complementada con un vestido largo y vistoso, como los que usaban las mujeres ricas del siglo XIX, así como

una serpiente emplumada sobre su cuello; junto a ellos se encuentra Posada, igualmente catrín, vestido de traje, con bombín y bastón. La Catrina no sólo se transformó en la imagen oficial del Día de Muertos, también consagró a su creador como el exponente principal de la iconografía de dicha festividad, sus animadas y expresivas calaveras pueden ser reconocidas al instante, todos los mexicanos las hemos visto, incluso sin conocer a su autor, quien a pesar de haber muerto casi en el anonimato y cuyos restos formaron parte de una fosa común, dejó un legado que ha trascendido varios siglos, llegándosele a considerar como el punto de partida de la plástica mexicana.

Actualmente, desde el último día de Octubre pueden verse tanto hombres como mujeres vestidos de calaveras elegantes, ya sea de traje, o con vistosos vestidos, representando de este modo a La Catrina, la muerte elegante; pueden verse todo tipo de variantes repletas

de la imaginación y los gustos particulares de cada persona, las hay con temática prehispánica, otras más oscuras y fantasmales, alegres, repletas del folclor mexicano; incluso, los maquillajes son todos diferentes, no hay un modelo específico, sin embargo, todas son catrinas y catrines. Por ellas se organizan concursos, aparecen dentro de las grandes ofrendas, siempre con una indumentaria que recuerda la moda de siglos pasados. Las hay sencillas o bastante elaboradas, con creativos y ataviados trajes y un maquillaje repleto de significados. Esta muerte preciosa es un distintivo que hace brillar a nuestra nación en el extranjero, ha llegado a invadir incluso las redes sociales más populares, resaltando lo mexicano hasta en el día de Halloween. Incluso, no faltan los extranjeros que buscan imitar esta bella tradición, uno de tantos motivos para sentir el orgullo de ser mexicanos.

CAPÍTULO DOS

El Cómic



2.1 CREACIÓN DE UN CÓMIC

Un cómic es básicamente una historia, contada de forma clara y comprensible, a través de unos dibujos fragmentados en secuencias; como toda comunicación que se vale de la imagen, utiliza un lenguaje fílmico, el creador de cómics debe ser un gran observador, siendo así, será capaz de plasmar la obra como si los acontecimientos sucedieran frente a los ojos del lector (Grupo Fénix, "El Cómic"), quien podrá imaginar los sucesos como si los viera en la pantalla del cine o la televisión. Los comics se comunican en un lenguaje basado en una experiencia visual de la que participan tanto el profesional como el público lector (Eisner Will). Las historias pueden ser breves, expresadas en unos cuantos dibujos en serie (tiras cómicas), o pueden ser largas y abarcar varias páginas, incluso quedar inconclusas y continuar en posteriores entregas.

Todos los elementos que conforman el cómic deben ser de utilidad para la correcta comunicación visual del relato. En primer lugar se encuentra la imagen, es el elemento más importante del cómic, muestra explícitamente las acciones de los personajes, así como su aspecto físico, el ambiente donde se desarrollan los acontecimientos y muchos otros detalles visuales importantes. El autor debe conocer la experiencia visual de sus lectores, la universalidad de las imágenes tiene una gran importancia, pues garantiza que los mensajes implícitos en la narración serán captados por la mayor cantidad posible de personas, de esto dependerá el éxito de la publicación. Además, el estilo de dibujo y la técnica utilizada son también herramientas de comunicación, pueden mostrarnos el público al que va dirigida la historia o el género de la misma.

A pesar de que existen historias que se valen únicamente de la imagen para desarrollarse, los textos son el segundo elemento más

importante del cómic, estos enriquecen la narración; existen tres tipos, están los diálogos, que informan al lector sobre las reflexiones, comentarios o exclamaciones que emanan directamente de los personajes que actúan en la historia, podemos encontrarlos dentro de los bocadillos o globos de diálogo, los cuales, señalan al personaje correspondiente. También tenemos los comentarios del narrador, este tipo de texto se coloca en espacios en blanco ubicados específicamente para eso, su función es informar al lector sobre acciones, el paso del tiempo, situaciones ambientales o, incluso, divagaciones filosóficas. Por su parte, los textos/ imagen son palabras o frases que expresan emociones o sensaciones específicas, las letras son dibujadas con formas y colores que aluden al mensaje que deben comunicar, además, con este tipo de texto puede insinuarse el sentido de la historia o un sonido que se desee expresar. Podemos citar los ejemplos que proporciona Will Eisner en su libro *El Cómic y el Arte Secuencial*; en la novela gráfica *Contrato con Dios*, se dibuja el texto en un bloque de piedra, aludiendo así a los diez mandamientos entregados por Dios a Moisés, además, se mezclan dos estilos de rotulación: uno hebraico y otro en letra romana condensada, con el propósito de reforzar el carácter bíblico de la historia. En el siguiente ejemplo, se habla sobre una escena lluviosa, la idea del clima se refuerza con un texto empapado del que escurren varias gotas de agua que nos conducen hacia el inicio del relato gráfico. Finalmente, se muestra un personaje que parece haber surgido desde ultratumba para maldecir a su asesino, el diseño del texto evoca las emociones negativas del protagonista de la imagen a través de unas letras chorreantes de sangre, con aspecto grueso y pesado; es así como el autor logra que las palabras suenen en las cabezas de sus lectores tal como él lo imaginó al crear el dibujo. Las onomatopeyas son otro buen ejemplo de este tipo de texto,

estas representan sonidos del ambiente, exclamaciones, golpes, etc.

Los bocadillos, también conocidos como globos de diálogo, sirven para concretar el complemento literario de la acción, poseen una pequeña cola que señala al personaje que pronuncia su contenido, por lo mismo, es importante colocarlos lo más cerca posible de él. Los bocadillos siempre se leen de arriba abajo y de izquierda a derecha, por lo tanto, las ilustraciones deberán adaptarse a dicha estructura. La forma de los bocadillos, así como el tipo de texto que contienen, tiene mucho que ver con la interpretación de las expresiones del personaje: la voz habitual se representa con bocadillos redondeados que contienen un texto con un tamaño en proporción con el espacio donde se coloca, se utilizan letras mayúsculas y minúsculas de manera normal; para subir o bajar la voz del personaje, el texto puede hacerse más grande y anotarse en mayúsculas, o hacerse más pequeño, según sea la necesidad. Los pensamientos aparecen en bocadillos con forma de nubes, mismos que, en lugar de señalar al personaje con una cola, lo hacen por medio de una corta hilera de pequeños óvalos. Para representar gritos, se utilizan bocadillos puntiagudos, los cuales, contienen palabras escritas con letras mayúsculas grandes, gruesas y oscuras, todo depende de la intensidad del grito representado.

Las viñetas se definen como el campo de visión que se ofrece al ojo del lector, a través de un espacio que puede o no estar limitado por líneas; contienen todos los elementos necesarios para la narración, como los textos, las imágenes, y los bocadillos, ordenan las acciones, sirven también para agregar dramatismo a través de los encuadres y ángulos donde se sitúa al observador de la escena, en este caso, el lector. De la composición de los elementos dentro de cada viñeta, así como de la colocación de estas dentro del formato donde se plasmará el cómic, dependerá la coherencia narrativa. Generalmente, las

viñetas son rectangulares o cuadradas, si están en posición vertical pueden crear una sensación de altura, bastante apropiada para escenas de caídas, en posición horizontal se utilizan para vistas panorámicas.

Las viñetas también pueden cambiar de forma, sirviendo de apoyo a la comunicación visual, así, aquellas que se delimitan con líneas rectas suelen mostrar los acontecimientos del momento presente, siempre y cuando no se indique lo contrario a través del texto; por su parte, los recuadros formados con líneas ondulantes normalmente indican eventos pasados, sueños o fantasías; también pueden tomarse formas de objetos con el fin de involucrar al lector en la escena, logrando una mayor expresividad dentro de la narración, por ejemplo, al utilizar una viñeta con forma de puerta, se transmite la sensación de que el personaje dibujado ahí se encuentra en un espacio exiguo; por su parte, los recuadros abiertos aluden a un ambiente ilimitado. Cabe mencionar que también pueden utilizarse páginas completas para este fin, en ellas puede plasmarse un avance generalizado de la historia que vendrá a continuación o una serie de ilustraciones que pertenecen a la misma situación, es importante cuidar siempre la continuidad narrativa.

La composición de una historieta o una tira cómica puede compararse con el planteamiento de un mural, una escena teatral o un libro ilustrado, tenemos una serie de fragmentos que deben ser transformados en un todo homogéneo y equilibrado; en el cómic no se recomienda utilizar más de tres imágenes o mensajes dentro de una sola viñeta, las formas deben ser distribuidas teniendo en cuenta lo que se quiere comunicar, destacando los personajes o los objetos con mayor importancia dentro de la escena, estos mismos deben colocarse en forma dinámica, llevando al público a continuar con la lectura. El mensaje contenido en cada viñeta debe poder ser captado con un rápido vistazo.

La composición en el cómic sirve también para diseñar un recorrido visual útil para guiar al espectador a través de la narración gráfica e invitarlo a continuar con la lectura; normalmente este recorrido nunca es advertido por él, siendo una herramienta de gran utilidad y suma importancia para la comunicación visual.

Apoyos visuales de gran importancia para la narración son los encuadres y la perspectiva, ambos representan el punto de vista del lector frente a la escena, en este caso, la viñeta sería como la cámara que fotografía la acción dentro del cómic, esta cámara se coloca en distintos puntos de vista, para insinuar al lector detalles que lo ayudan a comprender la acción y, en ocasiones, a formar parte de ella. Los encuadres utilizan distintos planos, que son vistas que se van acercando a la escena, están el Gran Plano General, que muestra una escena completa, sin enfocar ningún punto en particular, este encuadre se utiliza para mostrar el entorno donde se desarrollará la acción, por ejemplo, un paisaje rural o un paisaje urbano; el Plano General sirve para situar a los personajes en su entorno, es una escena abierta donde aparecen los protagonistas de la escena de cuerpo completo, moviéndose en algún ambiente; en el Plano General Medio se enfoca directamente a los participantes de la escena, quienes aparecen de cuerpo completo, presentándose al lector; el Plano Medio largo, también conocido como Plano Americano, encuadra a los personajes desde la cabeza hasta las rodillas, se utiliza para diálogos entre tres o cuatro de ellos; el Plano Medio muestra a los protagonistas de la escena desde la cabeza hasta la cintura, se utiliza para conversaciones entre dos de ellos; tratándose de un solo diálogo importante se utiliza el Plano Medio Corto, que enfoca a quien lo pronuncia generalmente de la cabeza hasta los hombros; en el Primer Plano, se comunican las expresiones faciales mostrando el rostro completo de quien las produce, este ocupa toda la viñeta; en cuanto al Gran Primer Plano, muestra un acercamiento que alcanza a mostrar parcialmente un rostro,

sirviendo también para resaltar emociones importantes; finalmente, está el Plano de Detalle, que muestra un acercamiento a una parte específica, ya sea de un rostro, de un cuerpo, o incluso de algún objeto, que tenga importancia conocer para continuar con la narración visual (Grupo Fénix, "El Cómic").

La perspectiva sirve para manipular la orientación visual del lector en función de las intenciones narrativas del autor (Eisner Will) provocándole diversas emociones a través de la posición en la que se le coloca como espectador. La vista del lector puede colocarse en Ángulo Horizontal, es decir, como si estuviera al mismo nivel de los personajes protagonistas, mirando de frente las acciones que realizan, con esta perspectiva, se utilizan todos los encuadres descritos anteriormente, su función es hacer sentir al lector como parte de la acción narrada. La Vista en Picada, también conocida como Vista de Pájaro, produce una sensación de alejamiento, dejando al lector como un mero espectador capaz de observar la escena con claridad así como los acontecimientos que se avecinan. Al colocar al lector al ras del suelo, en la perspectiva conocida como Vista de Gusano, se le involucra en la acción, transmitiéndole sentimientos de miedo al hacerlo sentir pequeño y aumentando el impacto de escenas como las que incluyen explosiones o la aparición de algún ser monstruoso.

Otro elemento de comunicación importante dentro del cómic es la iluminación, esta contribuye a la creación de una atmósfera que muestra las circunstancias en las que sucede la acción; existen tres posibilidades, la primera es la iluminación naturalista, que informa al lector si la escena está ocurriendo de día, de noche o en algún interior, reproduce la realidad. La iluminación convencional destaca a los personajes, separándolos del fondo, se relaciona con la iluminación naturalista, pues el sombreado y la luz que incide sobre los protagonistas dependen del ambiente donde estos se encuentran. Por su parte, la iluminación artística indica el carácter de la

escena, como ejemplo de esta tenemos la iluminación dramática, basada en el contraste* de las figuras surgiendo de un fondo oscuro, con esto se puede generar una atmósfera de terror o de misterio.

El uso del color en el cómic puede resultar ser una herramienta de gran utilidad para la comunicación visual y la estética* del material; los colores vivos llaman la atención en forma directa, pueden servir para destacar algún peligro inminente o ayudar a reconocer algún personaje determinado; por su parte, los colores pálidos se consideran elegantes, sofisticados y crean una sensación de pasividad. Es importante evitar usar este elemento en grandes masas dentro de la viñeta, pues podría distraer la atención del lector. Con los colores pueden crearse emociones, por ejemplo, los cálidos crean sensación de alegría, tranquilidad o felicidad, mientras con los fríos se representa lo nocturno, el miedo o la incertidumbre; todo dependerá del contexto en el que se usen. El ambiente dentro de la escena también puede estar determinado mediante el conjunto de colores utilizados en ella, por ejemplo, una abundancia de rojo denota violencia, agresividad o peligro.

Normalmente, pareciera que todo cómic o historieta necesariamente contiene un argumento cómico, sin embargo, toda clase de géneros literarios pueden representarse a través de este medio, hay cómics con historias dramáticas, de terror, eróticas, etc.

Como se ha visto antes, la creación de un cómic no es una tarea fácil, se deben tener en cuenta varios factores, como son el espacio disponible para desarrollar el fragmento de la narración, el cual, deberá ser suficiente para abarcar detalles importantes de la historia, evitando así que el lector pierda el interés o quede confundido, al contrario, deberá querer conocer la continuación de la historia. También es importante saber si el trabajo se distribuirá de manera electrónica o impresa, en el segundo caso, conocer la calidad de la impresión y el material que le servirá de soporte será de

gran utilidad, de este modo, se podrán tomar decisiones que ayuden a crear un trabajo mucho más llamativo, aprovechando los recursos disponibles. Por su parte, la composición escénica impone el camino que deberá seguir el lector para comprender la historia y explica lo que sucede a través de encuadres, ángulos, sonidos representados con texto/imagen, detalles en las ilustraciones y de más elementos visuales; todo lo dicho conforma el lenguaje del cómic, es decir, la información codificada que facilita la comunicación de su contenido. En el mundo del cómic no hay límites tratándose de la creación de mundos, personajes o sucesos imposibles de ver en nuestra realidad; sin embargo, el autor tendrá un límite de tiempo para plasmar su obra, que deberá distribuir eficientemente con el fin de lograr sus objetivos. El trabajo constante en esta disciplina es indispensable, pues siendo tan competitivo el medio del entretenimiento, se debe generar material nuevo que mantenga la atención de los lectores.

Por otro lado, una buena idea para escribir el argumento no resulta suficiente, debe trabajarse en la narrativa, la coherencia de las situaciones dentro de la historia, la verosimilitud, los personajes, los escenarios, entre otros aspectos. En el tema siguiente, se hablará sobre el trabajo que es necesario hacer sobre una idea original, para transformarla en un cómic interesante y bien elaborado.

2.1.1 Argumento

El concebir una idea en la mente, la cual puede provenir de cualquier parte, incluso desde donde menos podría imaginarlo el autor, es el primer impulso que enciende todo el mecanismo necesario para fabricar un relato completo, mismo que puede darse a conocer al mundo ya sea en forma de libro, película o, como es en este caso, en forma de cómic.

La idea es el primer vestigio de lo que llamaremos posteriormente argumento, es un concepto claro y simple que representa el

tema central de la historia, entre más sencilla de expresar sea, más interesante resultará, debe poder ser descrita en forma breve y concisa; por lo general, parte siempre de una sencilla pregunta: ¿Qué pasaría si...? Esta primera idea, que puede dar origen a toda una compleja historia, puede provenir de cualquier fuente: una noticia leída, la anécdota de algún familiar, un acontecimiento callejero, alguna experiencia curiosa para el autor, etc.

La primera idea puede o no permanecer como el punto central de la nueva historia, todo dependerá de qué tanto contribuye al desarrollo de la misma; en ocasiones, al ir colocando los primeros bloques narrativos, la construcción podrá ir tomando una forma que quizá se aleje de la idea original, al punto en que terminará levantándose de una manera completamente distinta, esto resulta muy válido. Conforme el autor investiga temas que tienen que ver con la idea original, puede ir descubriendo nuevas y más interesantes cuestiones que la van enriqueciendo y conduciendo por caminos distintos.

A partir de la idea concebida es posible escribir una sinopsis, esta consiste en un breve resumen del planteamiento de la obra, el cual debe poder escribirse en unos cuantos renglones, donde se establecen los hechos más destacados. En una sinopsis puede hablarse de los personajes principales, su cometido y cualquier característica que nos deje en claro cuál será el hilo conductor de la narración; se pueden incluir apuntes gráficos, aunque aún no hay necesidad de profundizar demasiado en lo que se quiere relatar.

El argumento es una explicación más profunda de la sinopsis, consiste en redactar la historia, del principio hasta el final, como si se tratara de una cortísima novela o un cuento literario, no hay una extensión máxima, se debe incluir la mayor cantidad posible de datos, pero sin perderse demasiado en los detalles. En el argumento se redactan algunas secuencias previamente imaginadas por el autor, así como todos los acontecimientos resumidos

de la historia, no deben incluirse diálogos ni descripciones tan detalladas de ambientes o vestimentas, se habla también de los personajes que participan, sus acciones, ya sean buenas o malas, y el posible final del relato, mismo que podrá ser modificado conforme se vaya construyendo el mismo. El argumento puede verse como la guía definitiva que utilizará el autor para redactar el guion final, cuya calidad dependerá de la cantidad de datos útiles que se hayan archivado en este escrito, el cual, por obvias razones, se reserva únicamente para los autores.

Se recomienda elaborar el argumento en hojas sueltas, ya que este siempre es susceptible de ser modificado, tantas veces como sea necesario, siempre aparecen elementos nuevos por agregar, detalles por corregir, material aprovechable para conservar y enriquecer, así como situaciones irrelevantes dentro de la narración, que necesariamente serán eliminadas.

El siguiente paso es elaborar la escaleta de secuencias, esta es un listado de todas las escenas que, muy probablemente, aparecerán en el guion, es como el esqueleto del mismo, permite observar la estructura de la historia y su desarrollo, para finalmente mostrar el camino a seguir al momento de escribir. La escaleta no incluye ningún tipo de diálogo ni descripción, detalla en cierta medida los escenarios donde tendrá lugar la historia, el momento del día en el que ocurre, así como las acciones y la caracterización de los participantes en ella; cada escena debe ser descrita en unas cuantas líneas, más que nada por practicidad, también pueden ser anotadas en papeles por separado, con el fin de identificar dónde entra cada personaje, si es de día o de noche, entre otros detalles; además, de este modo, es posible alterar el orden de la secuencia para crear versiones alternativas de la narración final.

Con las secuencias en orden se facilita la escritura del guion, que en el caso del cómic, nos sirve para indicar cómo se contará la historia, qué sucederá, cómo sucederá, la

cantidad de ilustraciones que se realizarán, dónde aparecerán, entre otros aspectos que deberán ser tomados en cuenta por los artistas participantes del proyecto, si es el caso de que un dibujante ha contratado un guionista o viceversa. El guion en el cómic es el desarrollo complejo y técnico del argumento, describe detalladamente la idea principal, la iluminación en cada escena, las acciones de cada personaje indicadas con la mayor claridad posible, el número de viñetas y bocadillos a colocar, se anotan los textos explicativos y los diálogos correspondientes a cada personaje, se detalla el encuadre o la perspectiva que se utilizará en cada escena, y se establece el espacio necesario para las imágenes; todo esto explicado por escrito, por lo que son establecidos formatos que deberán ser respetados, particularmente si el proyecto es realizado por más de un autor, en el caso del guionista, deberá interesarse por la interpretación de su historia por parte del dibujante, dejando claro cómo ha imaginado la acción. En ocasiones, hay autores literarios con ciertas habilidades para el dibujo, quienes pueden incluir sencillos bocetos para dejar aún más claras sus ideas al ilustrador.

El estilo de presentación del guion puede variar dependiendo de las exigencias de una editorial, del acuerdo entre un dibujante y un guionista, o el propio sistema diseñado por un creativo para tener más clara la composición de su cómic. En el libro *El Cómic y el Arte Secuencial*, de Will Eisner, se muestra un claro ejemplo: en el guion se especifica la página que contendrá los elementos gráficos, se coloca el número de viñeta donde estarán las ilustraciones respectivas, se diferencia lo que son textos explicativos de los diálogos, colocando para estos últimos el nombre de quien los pronuncia, finalmente, se anota una descripción clara, detallada y breve de la escena, donde se pueden incluir las expresiones de los personajes, la iluminación de la escena, el aspecto del ambiente y los elementos que lo conforman o están dentro de él, entre otros detalles que ayudarán al ilustrador a crear la imagen correcta.

Al momento de escribir el guion existen algunos puntos importantes que deben ser tomados en cuenta, como las limitaciones del medio, es decir, del soporte y los materiales que serán utilizados para la representación gráfica de la historia, ya sean medios impresos o digitales, donde generalmente se tiene un espacio limitado para el desarrollo de la misma, de manera que los participantes del proyecto deberán distribuirlo correctamente, para poder encajar todo lo necesario para mostrar las secuencias que dejarán al lector interesado en el material gráfico. Por otro lado, la característica principal del cómic es que es una historia desarrollada con imágenes, donde el contenido literario esta solamente como un complemento de la parte visual, sin embargo, debe haber un equilibrio entre ambas, de este modo, la historia quedará mucho más clara, con los textos necesarios y una buena comunicación visual, además, una narrativa interesante, novedosa y bien ejecutada, será capaz de conseguir varios lectores fieles al material. Por otro lado, el estilo gráfico del cómic siempre depende del tipo de historia que narrará y del público al que irá dirigida, por ejemplo, si se trata de una historia de terror, dirigida hacia un público adulto, se utilizará un estilo de dibujo realista, con iluminación dramática, y probablemente en blanco y negro, con marcados contrastes; por lo contrario, si la historia se dirige a un público infantil, se utilizará un dibujo mucho más estilizado y caricaturesco, lleno de colores variados y llamativos.

Por lo general, un buen guion se basa en un argumento sencillo, de este modo se facilita la realización adecuada del trabajo ya que existe un camino a seguir muy bien trazado; por su parte, las secuencias de acción son las más agradecidas por el público, estas se apoyan con efectos y textos gráficos llamados onomatopeyas, que son representaciones de sonidos ambientales, gritos, expresiones, interjecciones, etc., a través de textos/imagen, los cuales están diseñados para comunicar la idea de la manera más clara posible, además,

ayudan a crear la dramatización de la escena. En un buen guion los diálogos enriquecen la acción, los paisajes y locaciones gráficas no son demasiado abundantes, además, tanto el pasar del tiempo como la existencia de acciones paralelas se indican claramente, siendo siempre breves con las palabras y los comentarios, teniendo en cuenta el equilibrio* que debe existir en la relación entre las ilustraciones y las descripciones literarias.

El encargado de componer el acomodo de las viñetas, los encuadres y las ilustraciones, a final de cuentas, es el dibujante, quien se basa en lo que ha leído en el guion y aplica sus propios conocimientos. Para realizar satisfactoriamente esta tarea, algunos dibujantes encuentran más fácil realizar varios bocetos de las páginas, dibujando en un principio simulaciones de las viñetas, donde simplemente anotan las descripciones, diálogos y textos correspondientes; posteriormente, se realizan dibujos sencillos con el propósito de visualizar las escenas, lo cual es útil para que el artista pueda tomar decisiones favorables para la historia, que pueden incluir la omisión de diálogos o textos innecesarios o redundantes que pueden mostrarse de forma visual, así como la posibilidad de añadir viñetas, si lo considera necesario, para reforzar las intenciones del guion. Con esto, se puede concluir que la narración visual y la narración escrita son, en la práctica, dos cuestiones bastante diferentes; el escritor se concentra en el argumento y los diálogos, mientras el dibujante utiliza todo el potencial de la imagen.

Bocetar cada una de las páginas de un cómic es un requisito indispensable, pues funciona como una primera prueba que permite al creador realizar correcciones antes de elaborar el trabajo final, por otro lado, los bocetos permiten tanto al dibujante como al redactor en jefe y al guionista mantener el control de la historia y el dibujo, esto representa un importante ahorro de tiempo y dinero.

Lo más sencillo y conveniente, por obvias razones, es que el escritor sea también el

constructor de las imágenes, las cuales se convertirán en una exposición precisa de lo que ha imaginado sin requerir de mayor interpretación.

El diseño de los escenarios donde ocurrirá la historia tienen su propia importancia dentro del procedimiento de creación del cómic, se crean a partir de los acontecimientos narrados en el argumento; las referencias para el diseño de cualquier tipo de escenario, ya sea realista o fantástico, se encuentran siempre en la realidad, por lo cual será necesario realizar una exhaustiva investigación y documentación, de este modo, se mantendrá la verosimilitud, ya sea para presentar un ambiente que pertenece a una época distante en la historia de la humanidad, o para crear un mundo extraño pero creíble. Dependiendo del género narrativo al que pertenezca el cómic, los escenarios podrán ser fotorealistas, o bien, caricaturizados y minimalistas (Spencer, 2010).

El dibujante es el encargado de mantener la coherencia dentro del sitio donde ocurre la acción, para esto, será útil diseñar el mapa del mundo, las ciudades o los pueblos donde habitan los personajes, así como planos, maquetas o modelos tridimensionales creados por computadora de los edificios o las casas donde se estarán moviendo los participantes de la escena; dentro de estos planos, modelos o maquetas pueden ubicarse los muebles, figuras decorativas y objetos en general que se encuentran en la casa, con el fin de saber si aparecerán o no en la escena dependiendo de la posición en la que se coloque a los personajes, así es como se mantiene la coherencia del ambiente que aparecerá en la viñeta. El trabajo en el escenario dependerá también del tipo de cómic que se esté creando, hay cómics humorísticos que son bastante minimalistas, en ellos, el sitio donde ocurre la acción puede ser insinuado con un solo elemento sencillo, por ejemplo, un par de árboles pueden representar un denso bosque.

Los cómics se caracterizan por contar varias historias que parten de un argumento en

común, estas pueden ir en serie, revelando poco a poco los detalles de una sola historia que se va desarrollando con el paso del tiempo, hasta encontrar su final cuando el autor o los autores



Figura 12: Peanuts, de Charles M. Schulz.

así lo deciden; también puede componerse de varias historias que se desarrollan a partir de una idea simple, las cuales no necesariamente deben llevar una continuidad, simplemente relatan las aventuras diarias de unos sencillos personajes que reflejan la vida cotidiana con mucho humor. Asimismo, los relatos pueden llevar mensajes implícitos, mismos que son comunicados al lector a través de las viñetas, este recurso suele ser utilizado para materiales educativos o diseñados para crear conciencia sobre algún tema en específico; igualmente existen cómics cuyo fin es de mero entretenimiento. También los hay elaborados con fines didácticos, que el lector puede utilizar como guía de fácil comprensión. Lo más importante dentro de una narración son, sin lugar a dudas, los personajes, aquellos seres especiales que hacen marchar la historia, conformando su estructura misma; todo gira en torno a sus percepciones y su conciencia, se trata de sus aventuras o desventuras, toda decisión que tomen afectará el rumbo del relato, pudiendo incluso crear versiones alternativas del mismo, teniendo siempre en cuenta la lógica de su universo. Todo lector busca personajes fascinantes y complejos con los cuales identificarse, y cuyas decisiones

impredecibles le dan el sabor a la historia, la manera de actuar de estos seres ficticios cuando están bajo presión define su verdadero carácter, el cual, se vuelve mucho más interesante cuando resulta ser algo contrario a lo que podía notarse superficialmente; esta característica es fundamental en los protagonistas, cuyas personalidades deben estar profundamente definidas, tan estrecha es su relación con la historia que, si por alguna razón se decide modificar el rumbo de esta, surge la necesidad de cambiar también la personalidad de sus participantes; si por lo contrario, la personalidad de estos seres cambia, el relato necesariamente tomará un rumbo distinto, pues las reacciones de quienes viven cada situación, así como sus decisiones, ya no serán las mismas.

En el siguiente capítulo se hablará con mayor profundidad acerca del diseño de los personajes, tanto en su aspecto físico como en su aspecto psicológico, una tarea de vital importancia para la unión de todas las piezas que servirán para construir la narración final.

2.1.2 Diseño de personajes

Como ha sido mencionado antes, los personajes son parte fundamental de la historia, podrían suceder cambios o fenómenos naturales en alguna región desconocida, pero sin la presencia de seres que reaccionen a tal situación, simplemente no hay relato alguno que contar; de hecho, todas las historias son marcos narrativos que revelan las transformaciones que experimentan estas criaturas imaginarias (Withrow, Danner, 2010) a través de cada acontecimiento, el cambio puede ser evidente o sutil, pero existe. La creación de personajes realmente es una labor que no deberá ser tomada a la ligera, no sólo se trata de colocar personitas dentro de la narración, hay que darles un propósito, una historia previa de vida que defina su personalidad, una lista de gustos personales, miedos, aptitudes, debilidades, etc.; todo este conjunto conforma la caracterización, la cual,

es fundamental para que los participantes de cuentos, novelas, películas, dramas, fábulas, videojuegos o cómics funcionen, es como el alma o el aliento de vida de estos seres ficticios.

En el caso del cómic, el diseño visual del personaje, es decir, su aspecto físico, debe estar perfectamente incorporado con todos los aspectos de su personalidad y su historia previa, por ejemplo, una chica ruda jamás usaría un ultra femenino vestido rosa, un hombre que gusta del ejercicio pesado y lleva bastantes años practicándolo debería verse musculoso; dentro de este conjunto se encuentra también el diseño de la vestimenta, la paleta* de colores característica de cada uno de ellos, entre muchos otros aspectos de los que se hablará más adelante.

El argumento del cómic determinará el estilo artístico de las ilustraciones, así como el aspecto visual de los personajes, por ejemplo, si se trata de una historia oscura, donde el protagonista ha tenido un pasado que prefiere no recordar, aunque es el origen de todo, el estilo será lúgubre, la vestimenta podrá llevar colores oscuros o apagados, todo su mundo reflejará su estado interior.

El desarrollo de los personajes, dependiendo de las circunstancias, puede darse de manera distinta; hay veces en las que participan múltiples profesionales en el proceso, específicamente, el guionista, el dibujante y, a menudo, también el editor de la publicación, sobre todo para favorecer la parte comercial de la obra, el objetivo es llegar al mayor público posible dentro del mercado. El guionista se encarga de crear la historia previa del protagonista principal, la cual, dará origen a todo el conjunto de comportamientos y reacciones ante situaciones cotidianas que definen su personalidad; por su parte, el dibujante se encargará de reflejar todos estos aspectos en la apariencia física del nuevo ser ficticio, cuidando cada detalle, desde la forma de su rostro y cuerpo, su vestimenta y accesorios, hasta sus expresiones, actitudes y ademanes. Con el fin de caracterizar de

manera adecuada al principal, el guionista puede asesorar al dibujante en todo momento.

Por su parte, los creadores de cómics que son tanto guionistas como dibujantes de su propio material, van desarrollando a sus personajes de manera intuitiva, ya sea elaborando varios bocetos, los cuales pueden ya estar basados en un argumento previo, siendo creados mediante la improvisación conforme se lee el relato, o ser creados a partir de esbozos sencillos, siendo inspiración para crear un nuevo argumento en el cual puedan participar.

Los actores ficticios del cómic se componen de tres aspectos, los cuales, en conjunto, los vuelven parte de la composición del argumento; el primero es su papel y función dentro del mismo, este aspecto determina qué tanto se debe desarrollar a un personaje, dependiendo de la importancia que tendrá; así, el mejor definido de todos, en cuanto a su pasado, motivación y personalidad será el protagonista, quien deberá crear una conexión de empatía con los lectores, logrando así que ellos se interesen en sus vivencias. Es un hecho irrefutable: cuando una persona se siente identificada con otra, ya sea real o imaginaria, automáticamente desea que ésta alcance sus objetivos, se interesa por su camino, se conmueve y se alegra del mismo modo; un protagonista simpático para el público es uno de los elementos clave para el éxito de cualquier narración.

El protagonista, cuyas acciones y anhelos impulsan el relato, es la causa de que este exista, liga todos los elementos que lo conforman para crear un todo, además, influye sobre todos los demás personajes, sin importar si estos tienen sus propias ideas o camino a seguir. Todo protagonista debe tener la suficiente motivación como para tomar decisiones que puedan cambiar el curso de los acontecimientos a su alrededor; por otro lado, su personalidad deberá combinar las suficientes cualidades admirables como para despertar la simpatía del lector con un número de defectos necesarios para que

resulte realista, de este modo, habrá todo un público que pueda crear una conexión con él. Difícilmente, un ser completamente perfecto, o por lo contrario, demasiado imperfecto, podrá ser verosímil.

No existen reglas ni convenciones que definan cómo debe ser o lucir un protagonista, todo depende del contexto de la historia, este personaje podrá ser una persona, un animal, un objeto animado, ser guapo o feo, listo o tonto, trabajador o flojo, etc.

El antagonista, en sí, es aquello que se interpone en el camino del protagonista para dificultar su llegada a la meta que se ha impuesto alcanzar; puede tratarse de la naturaleza misma, las limitaciones tecnológicas o incluso sus propios defectos de carácter, puede ser una presencia cercana que lanza sus ataques constantemente o una amenaza lejana hacia la cual el principal se va acercando más y más; sin embargo, en la gran mayoría de las historias, el antagonista es un personaje que deberá ser derrotado. Para este ser deberá crearse una personalidad muy bien definida, la cual, vale totalmente la pena desarrollar para volverlo tan interesante y digno de ser recordado como el héroe, pero sin llegar a despertar la misma o mayor simpatía que él, igualmente es importante dejar en claro que sus motivaciones tienen algo de lógica o pueden ser justificables de algún modo, ya que pueden relacionarse con alguna causa que, vista desde otra perspectiva, podría incluso resultar noble. Al ser el antagonista, precisamente, el obstáculo a vencer del protagonista, necesariamente determinará el valor como héroe de este último, por lo tanto, si se trata de un personaje débil, poco original o ridículo, la imagen de su contraparte se verá afectada. Por otro lado, existen historias donde los villanos son quienes llevan las riendas.

Por lo general, tanto por la parte del diseño visual como por la del diseño de la personalidad, el antagonista se define de manera contraria al protagonista, por ejemplo, si el primero se defiende por medio de la astucia, su contraparte lo hará por medio de la fuerza, si

el héroe es el chico impopular y humilde de la escuela, el enemigo será el popular con actitud altanera.

El contraste entre ambos personajes puede extenderse incluso hasta su vestimenta: los malos suelen llevar colores oscuros y ropas extravagantes, los buenos suelen llevar colores claros y llamativos, incluso vestir de blanco. Físicamente puede notarse también la diferencia: el antagonista puede ser un gran monstruo malicioso cuyo objetivo es hacerle la vida imposible a un protagonista pequeño y frágil, la belleza contra la fealdad es otro contraste bastante común, entre muchos otros. Por medio de estos contrastes es posible reforzar el tema central de la narración, un buen ejemplo es la típica historia sobre adolescentes estadounidenses de secundaria, donde el protagonista suele ser el chico marginado con pocos amigos, mientras el antagonista es el popular y guapo jugador de fútbol americano.

Por otro lado, no necesariamente se debe reducir todo a la relación héroe/villano, bueno/malvado, tampoco puede tomarse como una regla inquebrantable el hecho de que ambos deban ser personajes contrarios, todo dependerá del género al que pertenezca la historia; por ejemplo, en algunos relatos, el antagonista refleja la propia lucha interna que enfrenta el protagonista al compartir con él alguno o varios de sus defectos de carácter, en este caso, el héroe logra triunfar cuando reconoce e integra en su favor dichos defectos; una situación como esta puede volver la historia mucho más interesante debido a la complejidad del asunto que se trata.

Por su parte, los romances manejan otro tipo de relación entre estos dos personajes; ambos tienen un ser querido en común, que es la razón por la cual pueden llegar a pasar de ser mejores amigos a un par de rivales, en este caso, el antagonista no es necesariamente malvado, incluso puede actuar con intenciones tan nobles como las del protagonista, así como despertar la misma simpatía por parte del ser amado; esta situación creará una historia

de gran complejidad, volviéndose un asunto bastante interesante, el cual, incluso, puede dividir a los lectores en bandos que apoyen a cualquiera de los dos contendientes. En sí, al definir correctamente a los dos seres imaginarios, la escritura del guion se vuelve mucho más sencilla.

En cuanto a los personajes secundarios, no requieren ni de antecedentes detallados ni de motivaciones complejas, ya que, si los tuvieran, desviarían la atención del tema principal de la trama, interfiriendo con el proceso narrativo. Deberán reconocerse con facilidad por lo tanto, puede recurrirse a los arquetipos, es decir, basarse en modelos ya establecidos desde hace tiempo, como ejemplos tenemos al científico loco, la dama en apuros, el abogado sin escrúpulos, el policía malo y el policía bueno, entre otros, otorgándoles una pequeña historia y objetivo un poco más definido, con lo que se evita comprometer la verosimilitud de la historia. Estos participantes de la narración pueden aparecer una sola vez, presentarse ocasionalmente, o sólo ambientar la escena; también pueden servir como atajo para explicar las motivaciones de alguien a quien, probablemente, no volveremos a ver.

Entre los personajes secundarios suele haber unos con mayor importancia que otros, todo depende de la cercanía que estos tengan con



Figura 13: Objeto amoroso (Spiderman, de Stan Lee y Steve Ditko).

el principal y del papel que desempeñan para el desarrollo del relato, los más relevantes suelen ser diseñados con base en contrastes y comparaciones con el protagonista, de manera que lo complementan, pueden ofrecerle habilidades de la que él carece, representar la madurez que debe alcanzar o servir de mala influencia para llevarlo a un conflicto inesperado (Withrow, Danner, 2010). En sí, la función de los personajes secundarios es la de equilibrar al principal, así como volver la historia mucho más interesante al brindar ayudas o crear inconvenientes durante el recorrido del héroe.

Un personaje secundario, que suele tener una gran importancia, es el objeto amoroso, aquel hombre, mujer o ser de radiante belleza que agita los sentidos del protagonista, llevándolo incluso a actuar de manera irracional. Normalmente, en las historias románticas es donde el objeto amoroso adquiere un rango más privilegiado, ya que se convierte en la motivación primaria para las elecciones del principal a lo largo de la historia; sin embargo, en el género de aventuras, el héroe a veces inicia su travesía con el fin de rescatar, proteger o impresionar a aquella persona que se ha ganado su corazón. En otros casos, el objeto amoroso puede incluirse dentro de una sencilla trama romántica, la cual, no tendrá necesariamente un peso demasiado grande dentro de la narración.

El objeto amoroso posee ideas y aspiraciones propias que no necesariamente encajan con las del protagonista, por lo tanto, no es una regla el que deba corresponder a sus sentimientos. Es importante desarrollar correctamente a este personaje, sobre todo en la parte de su personalidad, ya que, conocer al tipo de persona que despierta sentimientos de afecto y atracción en el principal hablará mucho sobre sus propios valores y personalidad, por lo tanto, si una persona vacía y superficial es capaz de despertar su interés, este será percibido de igual forma. Sin embargo, hay historias donde el crecimiento personal del héroe incluye pasar

de enamorarse superficialmente a ser capaz de detectar los valores que puede tener una persona que valga realmente la pena.

El segundo aspecto que compone a un personaje es su personalidad, junto con la historia previa que la ha conformado; debe tener toda una vida imaginaria, y un pasado, donde se encuentra su lugar de nacimiento, su infancia, las vivencias que lo han marcado y definen su forma de ser actual, es importante también conocer sus miedos, esperanzas, motivaciones, ambiciones, etc. El protagonista es quien debe estar mucho más desarrollado en este aspecto, no hay necesidad de crear para él una vida demasiado complicada, pues esto podría crear una trama confusa, al distraer la atención del argumento original. Cada personaje, sea principal o secundario, debe tener sus propios rasgos conductuales, es decir, su propia manera de hablar, su lenguaje corporal, gestos, expresiones faciales y reacciones características; es común que los guionistas reflejen rasgos de su propia personalidad en sus creaciones, igualmente, suelen basarse en conocidos que destacan por su singularidad o por algún otro aspecto distintivo. Es así como todo ser ficticio obtiene su individualidad.

El tercer aspecto que conforma al personaje, particularmente en el caso del cómic y todo relato basado en imágenes, es el diseño visual, este se desarrolla partiendo de la personalidad que le ha sido creada previamente, también dependerá del estilo del dibujante, quien deberá crear variaciones claras entre cada participante de la narración, con el fin de que estos se distingan claramente entre sí. El diseño visual incluye principalmente el físico, es decir, su tipo de cuerpo (delgado, ancho, atlético), su estatura, su edad, el grupo étnico al que pertenece, sus rasgos faciales, todo lo referente al cabello, así como características especiales que puedan volverlo un ser único, reconocible en cada página, desde cualquier perspectiva o punto de vista. Una paleta de colores o una vestimenta singular también

serán útiles para crear un diseño visual único, el poder distinguirlos es muy importante para evitar confusiones al momento de leer el cómic.

El diseño visual del personaje también es útil para reflejar su estatus social, la profesión que desempeña, incluso sus características emocionales, mismas que pueden ser advertidas a través de sus ademanes y su lenguaje corporal en general. Aquí mismo es donde suelen utilizarse los arquetipos*: el rico suele vestir elegante, su mirada es altiva, sus ademanes son refinados. Por su parte, la dama en apuros es guapa, de aspecto frágil, incluso puede llegar a ser sensual.

Los guionistas suelen tomar como referencia a personas reales para crear el aspecto físico, en ocasiones, podrán fusionarse todo tipo de características obtenidas de varios conocidos, familiares o amigos en un solo personaje, de igual manera, se podrá tomar una figura pública y utilizarla como modelo, siempre y cuando el parecido se aleje lo suficiente como para evitar posibles problemas para los autores del material.

En el caso de los cómics que narran la vida de algún personaje histórico, no hay necesidad de dibujar a la persona en cuestión de manera demasiado realista, el diseño visual puede ajustarse al estilo particular del ilustrador, manteniendo claras las características reales del sujeto en cuestión, como su vestimenta, la edad que tenía cuando marcó su nombre en la historia o los rasgos característicos por los que es recordado.

En los cómics, los participantes de las historias no solamente son humanos, cualquier ser extraño consciente, incluso los objetos, tienen la posibilidad de ser el foco que da origen a toda una historia, pueden ser seres antropomorfos con cabezas de animales, o simplemente animales con características humanas como el usar ropa, caminar erguidos o conversar entre ellos. Lo mismo sucede en el caso de los monstruos, los robots o los seres

extraterrestres. En cualquier caso, deberán ser lo suficientemente familiares como para que los lectores logren identificarse con ellos.

El superhéroe es quizá el personaje más emblemático del mundo de los cómics, sobre todo si se trata del material estadounidense, en la actualidad, son un ícono de la cultura, se ha creado una enorme y millonaria industria en torno a ellos. En sí, la figura del héroe se remonta a los primeros mitos y leyendas creados por los seres humanos del mundo antiguo para explicar los fenómenos naturales, siendo seres fuertes y poderosos, semidioses perfectos e inigualables; sin embargo, la figura específica del superhéroe es mucho más reciente, los primeros superhéroes estadounidenses, principalmente el famoso superman, creado a finales de los años treinta del siglo pasado, se convirtieron en el arquetipo de la gran mayoría de los que serían creados posteriormente, lucen cuerpos exageradamente musculosos, trajes ceñidos, capas y accesorios a juego; cada uno suele tener su propia insignia o logotipo, el cual, anteriormente era de gran importancia, destacando en el traje del héroe; actualmente este recurso es mucho menos utilizado, prácticamente ha caído en desuso, de vez en cuando suele mostrarse de manera sutil.

Los superhéroes pueden ser de varios tipos: submarinos, arqueros, con alas, con poderes para cambiar su tamaño, hechiceros, con súper velocidad, etc. Sus poderes les dan el nombre y son el punto de partida para el diseño de su vestimenta. Las fuentes de inspiración para crearlos pueden encontrarse en el reino animal, en los cuatro elementos (agua, fuego, tierra, aire) o en mitologías y leyendas de la antigüedad.

Para la creación de la vestimenta de estos personajes se recomienda buscar inspiración fuera de los cómics, con el fin de evitar caer en estereotipos; las revistas de moda o los vestuarios del teatro pueden ser buenas opciones para crear diseños de trajes mucho más creativos. Otro punto importante es el de pensar en la practicidad del traje, tomando en

cuenta la personalidad, movimientos, estilo de pelea y poderes principales de quien lo usa.

Un aspecto interesante de los superhéroes es el hecho de que se componen por dos personajes distintos: el héroe y su identidad secreta, ambas partes conforman un ser con un grado mayor de complejidad del que podría tener cualquier otro, ya que, el mantener dos vidas separadas evitando ser descubierto puede crearle una gran cantidad de conflictos internos, con ese solo asunto la historia se vuelve mucho más interesante.

En el pasado, se creaban superhéroes demasiado perfectos y prácticamente invencibles, seres con quienes difícilmente podría sentirse identificado un simple mortal, fue así como surgió la figura del ayudante, quien pudo brindar un punto de vista más cercano al del lector.

En el caso de los personajes principales que no poseen ningún tipo de súper poder, las características que los distinguen pueden encontrarse ya sea en su vestimenta particular, algún accesorio que no pueda faltarle, su estilo de cabello y peinado, etc. Toda historia, de cualquier género, creada por cualquier cultura, en cualquier época, posee sus propios héroes,



Figura 14: Batman y Bruce Wayne, el héroe y su identidad secreta (Batman, de Bob Kane y Bill Finger)

seres que resaltan por excelencia, pueden ser hombres, mujeres, seres andróginos, animales, seres antropomorfos o máquinas conscientes, valerse de la fuerza bruta, del intelecto o de ambos para conseguir sus objetivos, ser trágicos o cómicos.

2.1.2.1 Caracterización de los personajes

Cada personaje, ya sea de novela, cuento, película o cómic, necesita de una serie de antecedentes que forjen su personalidad y sirvan como explicación a sus reacciones, así se conforma su caracterización, esa sustancia que los vuelve verosímiles y crea la conexión entre ellos y el público. Muchos autores prefieren ir desarrollando a los participantes de sus relatos conforme van escribiendo el argumento, pueden, de hecho, tener ya un cierto “prototipo” de la personalidad del ser que han imaginado, dicho “prototipo” es susceptible de irse desarrollando conforme aparece cada acontecimiento, añadiendo y modificando características, hasta obtener un producto final.

Por otro lado, muchos autores prefieren crear toda una biografía que dictamine la conducta del nuevo ser, la cual, puede llegar incluso hasta el día de su muerte. El predefinir el futuro puede llegar a ser de gran utilidad para determinar el transcurso de su trayecto dentro de la historia.

La biografía del personaje define su forma particular de ver la vida, sus motivaciones y deseos, su manera de actuar y de reaccionar ante los acontecimientos que afectan sus decisiones. La caracterización puede transformar a un ser ficticio en una persona real que habita en algún otro universo paralelo al que conocemos; así surgen los íconos de la cultura popular, sus enseñanzas se transforman en algo serio, pueden incluso despertar sentimientos afectivos o causar todo tipo de polémicas entre los consumidores del producto.

Cada participante dentro de una historia debe tener su propio trasfondo, su nivel de desarrollo dependerá del tipo de personaje que sea. Gracias a estas biografías definidas, cada ser obtiene un sistema de creencias y comportamientos propios que pueden, incluso, llegar a chocar entre sí, provocando interesantes conflictos que son perfectamente comparables con la realidad en la que nosotros vivimos. En sí, muchas ficciones reflejan problemáticas reales, ya sea de manera sutil o de forma evidente, para crear conciencia, realizar críticas o simplemente satirizar el asunto y a quienes tienen que ver con ello.

Para definir al personaje puede recurrirse a plantear una serie de preguntas muy concretas sobre él, las cuales, conforme van siendo respondidas dan a conocer gradualmente no sólo sus antecedentes y necesidades, también el funcionamiento del mundo en el que vive, además, se van estableciendo relaciones y conflictos de todo tipo. Con esta información también puede ser definido su diseño visual.

Lo mejor será preguntar desde lo general hasta lo particular, realizando una especie de entrevista, nuestro ser en gestación nos irá revelando verdades ocultas de gran utilidad. La importancia del desarrollo de la biografía previa radica en que define completamente su personalidad, si abunda en detalles muy específicos puede hablarnos de una criatura que huye de su pasado, pero si es suficiente con datos muy puntuales, nos ayudará a predecir su comportamiento ante cualquier suceso.

A continuación, se mostrará una serie de preguntas sugeridas para desarrollar al nuevo ser en varios de sus niveles, estas fueron obtenidas de los libros: *Diseño de personajes: Cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas*, de Chris Patmore y *Diseño de personajes para novela gráfica*, de Steven Withrow y Alexander Danner.

Perfil del personaje (Patmore)

- Arquetipo: cometido, nombre, edad, fecha de nacimiento, sexo.
- Apariencia: altura, peso, físico, color de pelo, color de piel, color de ojos, rasgos distintivos (naturales o inligidos), ¿Cómo llegaron ahí dichos rasgos?
- Vestimenta: Estilo, materiales, accesorios (sombreros, joyas, amuletos, etc.), armas que utiliza.
- Familia: nombre de la madre, nombre del padre, lugar de nacimiento, datos del nacimiento (detalles del acontecimiento), hermanos (nombres y relación).
- Educación: colegio (nombre, tipo, nivel, profesores especiales o temas), idiomas, amigos del colegio y relaciones.
- Trabajo: tipo de trabajo, estado económico, aptitudes.
- Creencias: religión/camino espiritual, tendencias políticas, ambiciones, otras filosofías.
- Personalidad: motivaciones (necesidades), puntos débiles, puntos fuertes, qué le causa: miedo, ira, felicidad, lecciones por aprender.
- Detalles: favorito: color, comida, bebida, música, obra de arte, afición/deporte.

Posibles preguntas para definir al personaje (Withrow, Danner)

- Nombre.
- Fecha de nacimiento/edad.
- Sexo/orientación.
- Raza/etnia.
- Religión.

- Estado Civil.
- Profesión.
- Lugar de nacimiento.
- Familia.
- Formación.
- Historial Financiero.
- Aficiones: actividades favoritas, pasatiempos, ¿Prefiere las actividades físicas? O ¿las actividades mentales?
- Comportamiento social: ¿Se siente a gusto en grupos grandes? Es decir, es introvertido (a gusto en la soledad o con poca compañía) o extrovertido (a gusto entre la multitud), cuando está con los demás: ¿Observa en silencio? ¿Participa en la conversación? O ¿Quiere ser el centro de atención?, ¿Es popular?, ¿Se sienten a gusto los demás con él/ella?
- Actitud ante la sociedad: opinión sobre la sociedad, optimista (todo es color de rosa si lo sabes ver), pesimista (todo es malo y siempre podrá empeorar), realista (en la vida siempre hay matices, cosas buenas en lo malo y cosas malas en lo bueno) o idealista (debería haber una manera de que todos pudieran encontrar el bienestar).
- Política: ¿Le interesa la política?, ¿Tiene fuertes convicciones?, ¿Defiende alguna causa en particular?, liberal, conservador o independiente.
- Opinión sobre la autoridad: ¿Respeta las figuras de autoridad, como los policías, los jefes, los maestros o sus padres?, ¿Qué opina de las autoridades?, ¿Respeta las leyes? O ¿Tiende al comportamiento criminal?, ¿Ha quebrantado la ley?, de ser el caso ¿Cuál fue el delito? ¿Cuál fue el castigo?

- Traumas: ¿Ha sufrido el personaje algún trauma, como ser víctima de un delito violento o haber sufrido la muerte de un ser querido?, ¿Cuándo sucedió y qué hizo para superarlo?, ¿Le ha quedado algún rastro de culpa o miedo como secuela?

Al responder estas preguntas se obtiene información de gran utilidad para conocer mejor a nuestra creación, además, su historia puede ser complementada y enriquecida; evidentemente, ambas sugerencias tienen varios puntos en común, pues se trata de los datos más importantes que deben ser tomados en cuenta para obtener una personalidad verosímil.

2.1.2.2 Hojas de modelo de personajes

En un cómic o historieta, lo más esencial es el argumento, así como todo lo que concierne a la parte narrativa, sin importar lo espectaculares que sean las ilustraciones, con un argumento pobre o poco creíble difícilmente será posible atraer al público. Sin embargo, la parte artística tiene su propia importancia, pues representa todo aquello que llama la atención del lector potencial en primer lugar, por lo cual, debe desarrollarse de la mejor manera posible, quedando en equilibrio su importancia con la de la parte narrativa.

El diseño visual del cómic inicia siempre con dibujos sencillos que pueden ser registrados en cualquier superficie y con cualquier material, al final, será de gran utilidad conjuntar todas las ideas en un cuaderno de bocetos, registrando todas las referencias del mundo exterior, las ideas surgidas de manera espontánea, así como los primeros garabatos que irán dando forma a los personajes finales.

De este conjunto de garabatos surgen las hojas de modelo del personaje, una serie de bocetos mucho más aterrizados que servirán como referencia práctica para conocer cómo será el susodicho físicamente, desde su

rostro, la complexión de su cuerpo, su manera característica de actuar y gesticular, entre muchos otros detalles considerados de valor para su creador o creadores. Las referencias fotográficas y los modelos reales son recursos indispensables para realizar el diseño de manera adecuada.

La hoja de personaje contiene principalmente texto, acompañado de bocetos ilustrativos que van respondiendo las preguntas que se van formulando, es el registro de la entrevista que se le ha hecho para conocer su pasado, sus gustos, miedos, traumas, ambiciones, etc. (Tema 2.2.2.1).

En la hoja de concepto se dibuja al personaje de la cabeza a los pies, mostrando así los detalles físicos que lo caracterizan, como su rostro, el tipo de ropa y accesorios que usa, las marcas visuales que pueda tener, su logotipo (si es que cuenta con uno), y de más detalles físicos, dependiendo de la categoría a la que pertenezca, su historia o el mero capricho de quien lo dibuja.

El personaje se representa desde tres perspectivas básicas en la hoja de rotación, de frente, de perfil, y en vista posterior, esto es útil para apreciar detalles que aparecen desde algún único ángulo, como armas que se cargan en la espalda, la vista completa de algún peinado extravagante o partes del diseño de alguna de las prendas que lleva puestas. También se muestran poses intermedias, como el giro a tres cuartos, todo depende de lo que sea necesario visualizar. Por otro lado, esta hoja de rotación puede servir para propuestas de esculturas, para modelar personajes de animación o para elaborar juguetes.

La hoja de acción registra los movimientos, brindando información ya sea del lenguaje corporal característico, el estilo de pelea, la manera de caminar o actividades cotidianas, igualmente, se muestran ángulos variados, incluso puede dibujarse en escorzo. Esta información es de suma utilidad para conocer su personalidad a través de sus ademanes, así

como para conocerlo físicamente, de los pies a la cabeza, de frente y de perfil, visto desde arriba y desde abajo, etc.

La hoja de expresiones sirve para determinar cómo se darán las respuestas emocionales, registra detalladamente el rostro, mostrando gestos particulares derivados de distintos sentimientos o situaciones, con esta información podemos saber qué tan serio, melancólico, neurótico, alegre o tranquilo es el sujeto en cuestión; las expresiones serán diferentes dependiendo de la personalidad, por ejemplo, la sonrisa de alguien alegre será radiante y natural, mientras la de alguien melancólico será forzada o muy discreta.

Una vez que han sido diseñados los principales participantes de la historia, será necesario establecer sus escalas y proporciones, comparándolos entre sí en una hoja de alineación de personajes, donde se verán claramente las diferencias entre sus estaturas, complejiones, pesos corporales, etc. Al momento de ponerlos a interactuar se mantendrá la coherencia en cuanto a su diseño, viñeta por viñeta, he aquí la gran utilidad práctica de estas hojas.

Las hojas de personaje son ampliamente utilizadas en cualquier proyecto que implique la participación de una gran cantidad de dibujantes diferentes, como lo son la industria

de los cómics, el manga japonés y la animación, cada artista debe saber perfectamente cómo luce el personaje a dibujar desde cualquier ángulo, garantizando así que sus elementos visuales esenciales mantendrán la coherencia en el momento de añadir cada trabajo a la secuencia o conjunto de viñetas.

Por su parte, para los creadores de cómics que trabajan por su cuenta, estas guías también son bastante útiles, por ejemplo, para el diseño de algún personaje en diferentes edades, para mostrar detalles complicados de vestimentas muy elaboradas, para crear a los miembros de su familia, etc.

Cada artista tendrá su propia metodología para dibujar, la estructura* es básica, no sólo para encontrar las proporciones correctas, también para colocar al personaje en distintas poses; naturalmente, lo primero que se diseña es el rostro, junto con las expresiones que van dando forma a su personalidad, la referencia principal suele ser el mismo dibujante, quien gesticula frente al espejo. Al representar el cuerpo del personaje se debe tomar en cuenta su centro de gravedad, con el fin de obtener una figura final que se sostenga visualmente, con unos pies en proporción que puedan con su peso y una pose en la que no parezca que va directo al suelo; para lograr este equilibrio se recomienda trazar una línea que divida la figura en dos partes, la estructura que se vaya trazando debe respetar esta división.

Hablando sobre la parte artística del proyecto, existen algunos otros recursos que ayudarán a su correcta planeación, en el caso de que sea un producto en blanco y negro, será útil contar con un estudio de valores, donde se establecerá la gama de tonalidades desde la más clara hasta la más oscura, el espacio positivo negativo* (en el caso de los proyectos donde la parte artística está elaborada con plastas blancas y negras), efectos relativos a distancias, fuentes luminosas y sombreados. Este estudio de valores será útil no sólo para establecer el sombreado en los personajes, también servirá para crear fondos e iluminación de escenas.



²¹
Figura 15: Hoja de expresiones del personaje, Rei Ayanami, (Evangelion, de Hideaki Anno).

Por lo contrario al anterior caso, se utiliza el estudio de color, estableciendo la paleta característica tanto de los personajes como de las escenografías, donde ciertas combinaciones de colores servirán para llevar la atención del lector a los puntos donde desee el autor, con el fin de lograr una correcta narrativa visual, además, en los fondos deberán utilizarse tonos sutiles que contrasten con los más llamativos de las figuras principales. De este modo, se logra mayor fluidez en la lectura.

Para tener más claridad de la historia y de las funciones del personaje dentro de ella, será útil elaborar un “story board”, donde se registrará algún fragmento de la narración en unas cuantas viñetas, mostrando a los participantes en su entorno y contexto, de este modo, se establecen también las relaciones entre ellos y todo aquello que los rodea.

Al conjuntar todas estas hojas se conforma la biblia completa del proyecto, misma que podría llegar a ser necesaria en caso de pretender presentarlo ante algún editor para su publicación, por lo tanto, es recomendable que todo sea claro. Por otro lado, esta biblia podría servir para el uso personal del autor o

autores, siempre será posible recurrir a ella cuando se quiera recordar alguna información necesaria, para enriquecer la historia o para realizar alguna modificación, sobre todo si el proyecto no ha sido concretado del todo.

Con esta información es posible concluir que el diseño y desarrollo de los personajes es la parte más importante de todo producto narrativo, porque son la esencia de la historia, capaces de crear fuertes vínculos con el público, tendrán seguidores y detractores, podrán convertir sus aventuras en clásicos, logrando formar parte de la cultura popular; un personaje ficticio puede ser capaz de influenciar a una persona real, de tal modo, que producirá un cambio en su forma de pensar o la impulsará a buscar algo más allá de lo conocido, un camino mejor, o al menos mucho más entretenido. Toda persona tiene o ha tenido personajes favoritos que estremecen sus emociones, los sienten tan reales y tan humanos como ellos mismos, es obvio que unos seres tan especiales no se crean de la nada, evolucionan, son susceptibles de pasar de un simple garabato en una servilleta, hasta todo un ícono universalmente reconocido e inmortal.



Figura 16: Giro y detalles del personaje, Asuka Langley, (Evangelion, de Hideaki Anno)

2.2 ÁLBUM ILUSTRADO

Un álbum ilustrado, o libro álbum, es considerado por lo general como una herramienta didáctica para introducir a los niños pequeños a la lectura, a través de historias sencillas que son relatadas principalmente a través de imágenes, mismas que son elaboradas en un lenguaje con el cual pueden sentirse identificados. Sin embargo, particularmente en la actualidad, este tipo de publicación puede dirigirse a lectores de mayor edad, teniendo como principal objetivo el brindar una experiencia estética* o funcionar como una herramienta de mero entretenimiento. Por lo tanto, el álbum ilustrado no es necesariamente un recurso didáctico, sin embargo, por su misma naturaleza, puede ser considerado como una publicación especializada para los lectores más jóvenes, quienes obtienen un estímulo para su imaginación, además de encontrar entretenimiento a través de este medio. Si hablamos de un material dirigido al público de mayor edad, este sería el libro ilustrado, donde el texto y las imágenes trabajan en conjunto para cumplir precisamente con los objetivos de brindar una experiencia estética, estimular la imaginación o simplemente entretener; la función didáctica, en este caso, quedaría excluida, por el simple y sencillo hecho de que este público entiende perfectamente el texto. Sin embargo, en ambos casos se presenta un enorme reto al ilustrador: lograr que su trabajo sobrepase la función meramente ornamental, es decir, que su función sea la de un segundo autor del libro, en lugar de un simple decorador del mismo.

En el siguiente tema se tratará con mayor profundidad lo expuesto en el párrafo anterior, especialmente la diferencia entre un álbum ilustrado y un libro ilustrado, dos términos que, en apariencia, podrían ser considerados sinónimos, pero al observarlos con mayor profundidad, es evidente que esto no es así.

2.2.1 Álbum ilustrado y libro ilustrado

El término *libro-álbum* o *álbum ilustrado*, se aplica a todas aquellas publicaciones que recurren principalmente a las imágenes para contar una historia, utilizando unas pocas líneas de texto; la imagen narra lo NO dicho por la palabra, mientras la palabra revela lo que ha sido dejado de lado por la imagen, ambos elementos se complementan entre sí, incluso, llega a utilizarse escritura manual en lugar de tipografía, aunque esto depende, la mayoría de las veces, del carácter de la narración; parte del éxito de un producto de este tipo depende de esta estrecha relación. Por lo tanto, un álbum ilustrado puede definirse como una unidad, estética y con sentido, de tres lenguajes: ilustración, texto y diseño editorial, este último es como el pegamento que conjunta el texto con la imagen, ajustándolos al formato del libro y complementando la comunicación visual con su propio lenguaje y recursos. Por lo general, los libros-álbum suelen tener entre 24 y 32 páginas.

El álbum ilustrado es considerado una publicación dirigida a niños de entre tres y siete años de edad, se le puede considerar el escaparate más popular del arte de la ilustración infantil (Salisbury, 2007), sin embargo, con el paso del tiempo, el rango de edad de los lectores ha ido en aumento (Salisbury, 2005). Este tipo de publicación nunca impone un ritmo determinado de lectura, se puede volver atrás sobre sus páginas para poder reflexionar acerca de ellas.

Cuando el libro-álbum es creado con la finalidad de dirigirse al público infantil, surgen toda clase de desafíos, tanto en el aspecto literario como en el aspecto estético ya que, sus lectores, apenas comienzan a comprender y manejar el código escrito, por esto, es necesario realizar un

trabajo que sea perfectamente comprensible, además de entretenido, para ellos.

Tomando en cuenta lo anterior, muchos ilustradores utilizan su ingenio, junto con toda su experiencia, para crear ilustraciones que puedan ser interactivas; por ejemplo, en ocasiones ocultan personajes dentro de la composición de la imagen, invitando así al joven lector a buscarlos; otras veces, los artistas crean dibujos tan detallados que son susceptibles de ser observados por largo tiempo.

En la creación de un álbum ilustrado infantil es fundamental esforzarse por tener una amplia gama de posibilidades para contar las historias más sencillas, abandonando a toda costa los formatos tradicionales a través de la experimentación. Los libros pueden llegar a ser bastante interactivos con la adición de objetos que puedan tener algo que ver con el concepto que se ha manejado en ellos; un buen ejemplo de esto último podemos encontrarlo en el libro *La otra lectura. La ilustración en los libros para niños*, de Istvan Schritter, donde se menciona un libro-álbum titulado: *Los piojemas del piojo Peddy* de Wapner y Cubillas, el cual, viene con una lupa que permite al lector descifrar los poemas de los piojos protagonistas, de este modo, la lectura se convierte en una actividad interactiva y entretenida. Como puede verse, quien elige escribir para los niños debe aspirar, por lo menos, a igualar su imaginación.

En el libro ilustrado infantil pueden tratarse todo tipo de temas, sin embargo, lo más usual es inspirarse en ideas simples, que pueden surgir desde las canciones para niños más tradicionales, experiencias de la infancia del propio autor, lugares, sentimientos, conceptos, o incluso, hasta las vivencias más triviales y cotidianas, lo más recomendable es que el autor conozca bien los temas a los que recurre, de este modo, la historia fluirá con facilidad. Cualquiera que sea la idea seleccionada, deberá desarrollarse con el objetivo de captar el interés y la imaginación del niño, es decir, debe ser traducida a su propio lenguaje y presentada de una manera que resulte atractiva o divertida. Según el ilustrador y escritor Maurice Sendak, un álbum ilustrado es un poema visual.

Por lo general, se cree que todo aquello dirigido a los más pequeños debe ser educativo, están conociendo el mundo, sus reglas, sus peligros y todo lo bueno que en él pueden encontrar, por esta misma razón, la gran mayoría de los productos dirigidos a ellos son de carácter didáctico; el álbum ilustrado infantil no está exento, dentro de él se tratan temas con los que los niños pueden identificarse, por lo cual, les es más fácil obtener un aprendizaje; aun cuando el material haya sido elaborado con el fin simple de ser entretenido, podrá ser de utilidad para aprender a leer y, de paso, estimular la imaginación y la inteligencia, mientras se logran desarrollar las habilidades suficientes para disfrutar el material en conjunto. Los mejores libros-álbum infantiles



Figura 17: *Los Piojemas del Piojo Peddy*, Wapner y Cubillas.

son aquellos que logran conjuntar, de manera ingeniosa, el aprendizaje y el entretenimiento.

Por su parte, el término *libro ilustrado*, un aparente sinónimo de *álbum ilustrado* o *libro-álbum*, en realidad se diferencia de este último, en primer lugar, porque se dirige a un público de mayor edad, en segundo lugar, porque la función de la imagen, en relación con el texto, adquiere un significado totalmente distinto. Mientras en el álbum ilustrado los lenguajes de imagen y texto son imposibles de leer por separado, ya que su relación es tan profunda que podría llamarse “codependiente”, en el libro ilustrado lo primero en aparecer son las palabras, las cuales, en muchas ocasiones fueron escritas sin pensar en ninguna ilustración. Los lectores del libro ilustrado son capaces de comprender, perfectamente, tanto las imágenes como el texto por separado.

En el caso particular del libro ilustrado, las imágenes pierden gran parte del carácter didáctico que tienen las que aparecen en la mayoría de los álbumes ilustrados, su función es aumentar el disfrute del lector mientras revisa la obra, enriquecer su experiencia dando vida a las palabras. Si algún vestigio de ese carácter didáctico sobrevive, se encuentra en el papel clave que pueden desempeñar las ilustraciones en el desarrollo de la sensibilidad visual y la alfabetización cultural de los lectores, sobre todo si están pasando de la etapa de aprender a leer, a la etapa de ser capaces de adueñarse del conocimiento que todo libro puede ofrecerles.

Los álbumes ilustrados que representan un reto mayor para su creador o creadores son aquellos que prescinden completamente de las palabras, ya que, tan sólo a través del lenguaje gráfico, deben ser totalmente comprensibles y, por lo tanto, disfrutables. Las imágenes deben contener todo lo necesario para sumergir al lector en cada página e invitarlo a pasar a la siguiente. Este tipo de libros pueden estar dirigidos a personas de todas las edades, la diferencia radicará en el estilo de dibujo, los temas que se aborden, etc.

Un álbum o un libro ilustrado puede ser la obra completa de un solo artista, o una obra creada por cuatro principales profesionales: el escritor, el ilustrador, el diseñador y el editor. Por lo general, se considera que un solo artista puede lograr crear libros de mayor calidad, pues tiene ya una visión completa de su producto, de qué trata la historia, cómo expresarla a su propio modo creativo a través de las imágenes, cómo utilizar las herramientas de diseño que conoce para enriquecer el futuro material etc.; sin embargo, no puede ser descartada la eficiencia del trabajo de un equipo, compuesto por expertos que son compatibles entre sí.

El trabajo del ilustrador que se involucra en un proyecto de creación de un libro-álbum o un libro ilustrado, puede llegar a ser más laborioso de lo que cualquiera con pocos o nulos conocimientos acerca de la profesión podría imaginar. Para empezar, el ilustrador debe saber que, la función de la imagen dentro de un álbum ilustrado, es establecer un diálogo con el texto, es decir, complementar la información que este contiene; por ejemplo, en un corto escrito se menciona que cierto personaje ha encontrado una caja afuera de su puerta, en seguida, la ilustración complementa la información mostrando al personaje, quien saca un gatito del interior de la misma caja, de este mismo modo, la historia continúa, mientras las palabras plantean distintas ideas que son posteriormente complementadas a través de la imagen. Con este sencillo ejemplo podemos darnos cuenta de esa “codependencia” que existe entre ambos lenguajes comunicativos, así como cuán imposible sería comprender la historia en caso de disponer tan solo de alguno de los dos.

En el caso del libro ilustrado, tanto el texto como la imagen pueden funcionar a la perfección por separado, la ilustración puede desempeñar tres funciones dentro de este tipo de libros: transcribir lo que dice el texto, es decir, funcionar como mera ornamentación para un conjunto de palabras que son ya bastante claras; sumar significados, cuando lo escrito y la

imagen se complementan entre sí, de manera equilibrada, formando un diálogo como en el caso del álbum ilustrado, pero sin tener esa relación tan profunda; o fundar nuevos textos, lo que ocurre cuando las ilustraciones ofrecen información extra que ayuda a comprender la historia más allá de las palabras. Cualquiera de las tres funciones es completamente válida, sin embargo, la más recomendable es la última, ya que, en un libro ilustrado, la parte escrita definitivamente se impone a la imagen, por ser el lenguaje más claro y visible de los tres que conforman la publicación, surge así la posibilidad de que el dibujo quede reducido a una simple decoración, colocándose completamente al servicio del lenguaje escrito; para poder salvarlo de dicha esclavitud, su creador deberá saber escoger la información a representar, distanciándose lo suficiente del texto como para plasmar gráficamente lo que sea imprescindible, y agregando, al mismo tiempo, sus propios significados; de este modo, el ilustrador logra transformarse en un segundo autor, cuya historia se cuenta a la par de aquella expresada con las palabras, fluyendo, junto con ella, a la perfección.

La aceptación por parte de las editoriales ante la posibilidad de publicar libros ilustrados que no se dirigen precisamente a un público infantil varía de país a país, en los que se encuentran en vías de desarrollo, la ilustración se concibe exclusivamente como un recurso didáctico, por lo tanto, colocarla en una publicación dirigida a lectores que pueden comprender perfectamente cualquier texto la transformarían, de manera automática, en un obstáculo para la imaginación, es decir, en una innecesaria muestra del mismo mensaje, pero digerido por alguien que impuso su propia visión. Sin embargo, en los países más desarrollados se reconoce el hecho de que la ilustración posee su propio valor e importancia, precisamente debido a las funciones que puede desempeñar junto con el texto; por ejemplo, en Francia o Japón, a los cómics dirigidos al público adulto se les considera de un valor intelectual que está a la altura de la novela escrita. Por

otro lado, es cierto que las imágenes son capaces de estimular la imaginación al servir como referencias al momento de crear una visualización mental propia, además, esta última puede enriquecerse con aquello que se contempla, pues se agregan detalles provenientes del propio pensamiento y experiencia de vida previa de cada persona; de este modo, la ilustración llega a ser un elemento sustancial para el proceso de relatar cualquier historia.

Cuando el ilustrador se transforma en autor, sus imágenes son creadas con el objetivo de enriquecer la experiencia del lector, esto se logra evitando reproducir con exactitud lo que dicen las palabras, dicha acción traería, como consecuencia, precisamente ese sabotaje de la imaginación tan temido por muchos editores; saber leer implica necesariamente la comprensión del lenguaje escrito, sobre todo si lo expresado no presenta una gran complejidad, precisamente por esta razón resulta innecesario repetir lo mismo con otro lenguaje, el ilustrador debe ser capaz de leer entre líneas, revelando una segunda perspectiva de la misma historia, es decir, debe ofrecer un segundo punto de vista, que lejos de explicar lo que ocurre en la narración, a través del lenguaje gráfico, sirva para complementarlo revelando detalles interesantes, no sin olvidar mantener la empatía con el autor, respetando así sus palabras. Cuando la ilustración no se ocupa simplemente de reflejar al texto, se convierte en un estímulo para la imaginación, realzando, de ese modo, la experiencia estética del libro.

El gran reto que se impone al artista, en cuanto a este aspecto, se encuentra en la necesidad de respetar las intenciones creativas del escritor, ofreciendo su visión particular del relato, pero sin imponer una presencia visual abrumadora. Una ventaja para el ilustrador, en este aspecto, se puede encontrar en su gusto personal por la obra del escritor; entre más lo inspire, el resultado será mejor. A través de la imagen se puede dar vida a la literatura.

Existen varios caminos que el ilustrador puede seguir para evitar ser redundante, uno de ellos puede ser el recurrir a los simbolismos y a la síntesis, un buen ejemplo, donde se aplican estos recursos, es mencionado en el libro *La otra lectura, Ilustración en los libros para niños*, de Istvan Schritter; se describe en el texto a una gallina muy coqueta, que lleva entre cuarenta y cincuenta collares puestos; el creativo resuelve la imagen insinuando la coquetería de la gallina a través de su expresión y lenguaje corporal, en cuanto a los collares, en lugar de dibujarlos, los insinúa ingeniosamente, por medio de las plumas de su cuello.

El ilustrador también puede agregar fragmentos de su creatividad para contar la historia, por ejemplo, tiene la posibilidad de insinuar algún final inesperado que no aparecía en el texto, proponiendo así una interesante segunda lectura; otro buen ejemplo, se encuentra también en el libro de Istvan Schritter, donde se habla sobre un álbum que relata las aventuras de una niña pequeña, en compañía de varios animales. Durante la secuencia, aparece la niña sobre su cama, misma que tiene en la parte de abajo varios cajones cerrados. Al finalizar el cuento, los cajones se abren, revelando que contenían todos los animales que participaron, pero en versión juguete; de este modo, se crea un final abierto a la imaginación, ¿Acaso la niña estuvo soñando, o más bien, jugaba durante todo ese tiempo?... Con esta misma estrategia, incluso se pueden insinuar otras pequeñas historias.

Otro recurso al que puede recurrir el ilustrador se llama *Décalage*, término francés que habla de cuando el lenguaje escrito presenta una realidad, mientras las imágenes presentan otra, sin embargo, ambas se complementan entre sí (Salisbury, 2007). Como ejemplo podemos poner un texto, en el que un personaje está buscando a otro por todas partes; se lee: "Fulanito abrió la puerta del armario, con la esperanza de encontrar a Sutanito ahí dentro... no había nadie"; por su parte, la imagen muestra a Sutanito muy bien escondido

detrás de una gran caja, señalando así, en su propio lenguaje: "Sí estaba Sutanito dentro del armario, pero Fulanito no pudo verlo". Este es el recurso más ingenioso e interesante de los tres, por ser el que más posibilidades ofrece a la imagen para expresar su propia versión de la historia, sin perder su relación con ella.

Por otro lado, cuando el escritor es también ilustrador se aplican los mismos principios, el creativo utilizará la ilustración para enriquecer puntos de su historia que, quizá, no podrían ser encontrados ni siquiera entre líneas. Al tratarse de su propio material, automáticamente cuenta con una posibilidad ilimitada de dejar fluir toda su imaginación.

La comunicación visual es un elemento de gran importancia tanto para el álbum ilustrado como para el libro ilustrado, su función no se limita solamente a volver más comprensible la historia, puede hacer también la diferencia entre el éxito o el fracaso de la misma. Un ritmo narrativo eficaz es un factor clave para el éxito de un material ilustrado, ya que mantiene el interés del lector, invitándolo a revisar página por página hasta llegar al final; este ritmo se consigue evitando las composiciones repetitivas, para ello, el ilustrador puede ir variando el tamaño de las imágenes, modificando el punto de vista desde donde el lector observa la escena (ángulo de cámara) o alterar la distribución de los elementos en la página, logrando crear, de este modo, un efecto dinámico que incrementa el interés visual. De igual manera, pueden ser utilizados diferentes planos, como en caso del cómic, para crear distintas sensaciones o facilitar la comunicación de ciertos detalles. Claramente, el lenguaje cinematográfico aparece siempre en toda publicación que se expresa a través de la imagen.

El perfecto ejemplo de las secuencias narrativas carentes de ritmo son aquellas que están dibujadas desde una perspectiva a la altura de la visión humana, colocadas a una distancia estándar, es decir, como si el espectador estuviese todo el tiempo de pie, mirando la

acción de frente; cualquier libro planteado de esta manera únicamente logrará aburrir al lector, especialmente si este es un niño.

La comunicación visual también se encuentra en los trazos del ilustrador, quien es capaz de crear, por ejemplo, la sensación de caos a través de dibujos compuestos por rayones que se mueven hacia todos lados; la sensación de viaje o movimiento a través de un rayado con una dirección específica; o la sensación de incertidumbre, cuando el rayado se va oscureciendo gradualmente, conforme avanza la narración. De igual manera, se pone al lector en los zapatos del protagonista, simulando su visión de manera ingeniosa, por ejemplo, si este se desmaya, puede colocarse una página negra, seguida por otra que enmarca las primeras imágenes que observa el personaje al despertar, en la forma de sus ojos. Por su parte, en el álbum ilustrado la tipografía es de gran utilidad, por ejemplo, utilizando letras grandes y pesadas es posible representar los gritos, así como los susurros, que serán letras más pequeñas y delgadas; además, estas no necesariamente deberán permanecer estáticas, podrán moverse junto con la imagen o servirle como un marco. En fin, todo depende del ingenio del ilustrador, así como de las necesidades comunicativas de la historia.

2.2.1.1 ¿Qué interpretar visualmente en un libro o álbum ilustrado?

En el álbum ilustrado, la tarea de crear las imágenes es prácticamente lo primero en resolverse, ya que, la mayoría de las veces, el texto sirve más que nada como un apoyo para ellas; realmente, son pocos los libros-álbum que inician como un conjunto de palabras, la gran mayoría se va gestando a través de varios bocetos que surgen a partir de una idea simple.

En cambio, en el libro ilustrado, que empieza como un texto con una buena estructura, el ilustrador debe darse a la tarea de elegir los pasajes más adecuados del escrito, para interpretarlos posteriormente, valiéndose de toda su creatividad, así como de sus

conocimientos y experiencia con el lenguaje visual y las técnicas de representación. Desde esta perspectiva, la tarea de ilustrar un texto dirigido a un público de mayor edad deja de parecer tan sencilla como podría pensarse en un principio.

Cada ilustrador tendrá su propio procedimiento para realizar su trabajo; lo más conveniente, para algunos, será leer atentamente el texto, tomar las notas que sean necesarias, así como elaborar una serie de garabatos, todo esto con el fin de ir determinando cuáles momentos de la historia serán los más adecuados para ser ilustrados, estos momentos deberán ser precisamente los más relevantes del relato, escenas que contengan acontecimientos fuera de lo común, ya sea dentro del contexto de la narración o para la realidad cotidiana del lector. Cabe tomar en cuenta que existirán momentos clave para el relato, pero si estos no son lo suficientemente interesantes, quizá no valdrá tanto la pena ilustrarlos, uno de estos momentos podría ser un diálogo entre personajes, durante el cual, son revelados detalles importantes; sin embargo, por lo general, quienes mantienen una conversación suelen permanecer de pie o sentados, o lo que es lo mismo, en posiciones poco dinámicas.

Por otro lado, los momentos más dramáticos tampoco serán, necesariamente, los más adecuados para ilustrarse, pues suelen estar tan bien narrados, a través del lenguaje escrito, que la imagen terminaría replicando la escena y, por lo tanto, sabotando la imaginación del lector. Lo mejor será optar por un planteamiento implícito, que estimule la mente del público; el ilustrador podría, por ejemplo, utilizar su ingenio para representar el ambiente de tensión que se vive durante el desarrollo de la secuencia. Siempre valdrá la pena buscar que los consumidores puedan hacer sus propias interpretaciones.

Durante el proceso de bocetaje, el ilustrador va planeando la composición de las escenas, evitando dibujar elementos que el lector ya es capaz de visualizar con la información

que le ha brindado el texto, a través de muy detalladas descripciones o referencias de lugares o monumentos ya bastante conocidos. Los bocetos pueden elaborarse en secuencia para ir determinando los momentos más adecuados para representar.

La creación de personajes para libro o álbum ilustrado, en su proceso, no difiere realmente del que se aplica para el caso del cómic; además, se mantiene la necesidad de crear personalidades que resulten lo suficientemente convincentes como para lograr identificarse con el público lector.

En el caso particular del álbum ilustrado, como publicación dirigida a los infantes, suelen abundar los personajes animales, sobre todo si son domésticos, ya que existe una gran familiaridad entre ellos y los humanos; es común utilizar animales pequeños como los ratones o los conejos, pues crean identidad con los niños, al ser criaturas diminutas que habitan un mundo que para ellos es enorme. Por medio de este tipo de personajes se puede explicar cualquier tema a los niños, muchas características del comportamiento humano se atribuyen, de manera estereotípica, a ciertos animales en particular, por ejemplo, el zorro representa la astucia, el lobo la crueldad, el león es imperioso, el gusano representa la vileza, etc. Del mismo modo, estos seres pueden servir como analogía de personas de una edad, sexo, clase o raza específicos, liberando al ilustrador de ser explícito en este aspecto, por ejemplo, el tema del racismo podría tratarse con una comunidad de patos blancos y una comunidad de patos negros que se encuentran en conflicto.

En los libros ilustrados pueden surgir otros detalles que será importante tomar en cuenta; a parte del diseño de personajes, la correcta ambientación podrá contribuir a la tarea de enriquecer el relato. Muchas historias son ambientadas en momentos y lugares específicos, ya sean del pasado, del presente o, incluso, del futuro o el terreno intangible de la imaginación; para cualquiera de estos

casos será necesario documentarse, ya sea acudiendo a diferentes locaciones para dibujar lo que se ve, o creando una colección de diversas referencias fotográficas, las cuales, podrán ser obtenidas de libros, de internet o de la misma lente fotográfica con la que cuente el artista. Las referencias más útiles incluyen arquitectura, vestuarios de todo tipo, ejemplos de iluminación, etc., todo lo que sea necesario para crear la correcta atmósfera de la escena. Además, es importante que el autor interprete sus referencias con su propio estilo, pues no se trata de copiar, sino de obtener inspiración y una guía para representar lo que se quiere de manera correcta; por otro lado, el ilustrador debe cuidar el no revelar detalles de la narración antes de tiempo, a través de las imágenes.

Al igual que en el caso del cómic, la técnica de representación visual que se elige para elaborar las ilustraciones de un álbum o libro ilustrado, dependerá del género literario al que este pertenezca, así como de lo que el autor o el ilustrador quieran expresar, por ejemplo, para una historia que trate sobre algún acontecimiento que tiene lugar en la antigua china, lo más adecuado sería elaborar las imágenes con la técnica de aguada, utilizando pincel y tinta china, a la manera de los poemas ilustrados que creaban los antiguos artistas de esta milenaria civilización; otro caso podría ser el de que algún ilustrador deseara representar la tristeza y la soledad que reinan en el ambiente de algún relato, esto podría lograrlo empleando una gama cromática específica con acuarela, utilizando el material en un estado bastante diluido. Elegir los materiales acertados para elaborar las ilustraciones puede hacer la diferencia entre destruir o magnificar un texto, todo tiene que ver con una correcta comunicación visual que transmita las emociones del autor.

El ilustrador deberá ser versátil, es decir, conocer y manejar un buen número de técnicas, junto con sus propiedades especiales, para así lograr elegir las mejores para cada tipo

de relato; con este conocimiento, también le será fácil saber cómo combinar materiales para crear sus propias nuevas técnicas en el proceso, de hecho, suele haber muchas historias que se prestan a dicha posibilidad. La experimentación artística constante siempre es recomendable, así, el estilo del ilustrador está en un desarrollo permanente, formando imágenes inconfundibles que podrían, incluso, prescindir de la firma.

Es importante establecer un equilibrio entre lo artístico y lo que es aceptable para la comercialización, ya que las imágenes se someten al visto bueno de editores, directivos, comerciantes y, sobre todo en el caso del álbum ilustrado, padres de familia.

A final de cuentas, cada ilustrador encuentra su mejor procedimiento de trabajo, así como la técnica que más disfruta y que mejor domina; la creatividad no tiene límites, sobre todo para quien cuenta con la suficiente experiencia, habilidades y práctica. La mejor obra del ilustrador es aquella que nace de lo que más le apasiona, ya que es a lo que ha dedicado más horas de experimentación, investigación y trabajo; si la creación o ilustración de libros y álbumes ilustrados es lo que más le gusta, es seguro que obtendrá resultados de lo más fascinantes.

2.2.2 Diseño editorial

Desarrollar un proyecto de álbum o libro ilustrado requiere de todo un procedimiento que inicia desde la concepción de la historia y su desarrollo, continúa con la lectura y corrección del manuscrito, el diseño de personajes y escenarios, la visualización del volumen terminado, etc.

La parte de la planeación, inicia en una hoja conocida como “Grilla”(Schritter, 2005); en esta, se dibujan en pequeño cada una de las páginas que conformarán el libro, agrupadas en pares, sin olvidar colocar la línea que las divide; esta es la mejor manera de visualizar lo que será el trabajo final porque, visualmente, captamos

las dos páginas al mismo tiempo, por lo tanto, las formas y colores deben ser equilibradas en ambas. La grilla sirve como una útil guía para prever cómo se desarrollará la historia a lo largo del libro; puede ser fotocopiada, con el fin de visualizar la mayor cantidad posible de alternativas para acomodar el texto y las imágenes, hasta reducirlas a una secuencia bien estructurada; cada página se numera, y diseña teniendo presente siempre su relación con la anterior y con la siguiente, así como con todo el libro en su conjunto, de este modo, se mantendrán el orden y la coherencia.

Tomar en cuenta el formato del libro será un dato de suma utilidad, tanto en el caso del álbum ilustrado, como en el del libro ilustrado, para resolver cómo será el acomodo del texto y las imágenes en su interior; los formatos más habituales son el vertical (cuando el largo es mayor que el ancho), el apaisado (cuando el ancho es mayor que el largo), o el cuadrado, estos mismos se ajustan a las necesidades de almacenamiento y presentación de cualquier librería. Sin embargo, suele haber otros volúmenes que rompen las normas mencionadas, pues responden, más bien, a las necesidades del relato que se desea comunicar. De cualquier manera, la importancia de una correcta planeación se hace presente siempre.

Otro punto importante que debe tomarse en cuenta es el hecho de que, tradicionalmente, el

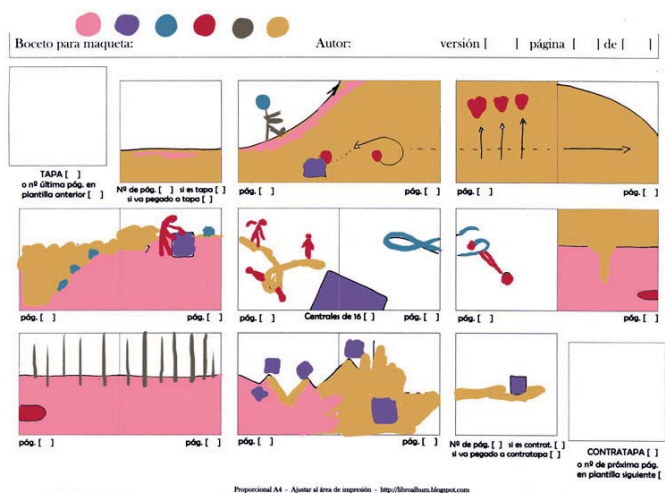


Figura 18: Ejemplo de grilla para álbum ilustrado.

álbum ilustrado suele imprimirse en un formato de 32 ó 24 páginas, ya que, por exigencias de la encuadernación, el número de estas siempre debe ser múltiplo de ocho; en cambio, el libro ilustrado puede llegar a tener una mayor extensión. El presupuesto que se destinará al diseño de cualquier publicación, es el dato más importante que debe tenerse en mente, para poner en marcha todas las ideas posibles, con la garantía de que el producto final no resultará demasiado costoso para los futuros lectores. Quienes desarrollen el proyecto deberán encontrar la manera de crear una experiencia estética completa y equilibrada, aún con estas restricciones.

En el caso particular del álbum ilustrado, realizar el diseño editorial no se trata simplemente de acomodar imágenes y textos, más bien se trata de hacer que los elementos visuales y textuales del libro formen un todo coherente y estéticamente agradable, creando una secuencia lógica, que contenga ángulos, puntos de vista y composiciones que puedan otorgar ritmo, dramatismo, movimiento y todo lo que sea necesario para comunicar la historia, tan solo la orientación de las ilustraciones puede conducirnos a través del libro; el espacio en cada página debe ser aprovechado en forma creativa, incluso si se dejan algunos en blanco, es útil recordar que, en el caso de este tipo de publicación, la imagen es la que tiene el protagonismo, mientras el texto sirve simplemente como un complemento o un apoyo.

En cuanto al libro ilustrado, el diseño editorial sigue casi los mismos principios que se utilizan para los volúmenes que contienen únicamente texto, debido precisamente a que, en ellos, la parte escrita tiene su propia importancia, conforma la totalidad de la historia, misma que es complementada con las ilustraciones por medio del lenguaje de la imagen. Cada parte del libro se diseña con una planificación unificada, sólo que, en este caso, está la importancia de una buena comprensión del texto, se toman en cuenta las cubiertas y sobrecubiertas, la

tonalidad del papel, los colores a utilizar en general, etc.

Utilizando un conjunto de líneas guía que se unen entre sí, conocidas como diagramación, el diseñador puede establecer la posición de las cajas de texto*, de cada una de las imágenes, así como de otros detalles importantes, manteniendo siempre el equilibrio de toda la composición.

La comunicación visual en todo libro donde la importancia del lenguaje escrito es fundamental, se compone con formas, ordenamientos de texto, diseño de párrafos, arreglos de tipos, ilustraciones, signos, las familias tipográficas que se utilicen¹ y hasta los materiales empleados para la impresión; todos estos elementos deben estar relacionados entre sí, de este modo, la obra estará perfectamente bien estructurada.

Para los libros ilustrados, el diseñador observa las imágenes y toma muestras representativas de los párrafos, todo esto con el fin de ir definiendo cuál será el tipo de letra más conveniente para utilizar, define también la anchura de la caja de texto, si será o no necesario colocar columnas, el espacio que deberá existir entre cada letra, así como otras características que puedan culminar en un material con buena legibilidad, para así cubrir las necesidades de los consumidores.

La tipografía, es decir, el tipo de letra elegida para el diseño, tiene la finalidad de comunicar el mensaje del autor a través de las formas de los caracteres, su anchura, su grosor, etc. En el caso particular de los libros ilustrados, la tipografía deberá encontrarse en armonía* con las imágenes, a través de sus características y propiedades visuales; por ejemplo, para un libro cuyo trabajo de ilustración ha sido elaborado con acuarela, será conveniente usar una tipografía de aspecto ligero, que no resalte

1. Familia tipográfica: Conjunto de signos alfabéticos y no alfabéticos con características estructurales y estilísticas comunes, que permiten reconocerlas como pertenecientes a un mismo sistema.

demasiado, aludiendo así a las transparencias de la técnica de representación visual.

Con una sola familia tipográfica es suficiente para la formación de cualquier trabajo, a través de todas sus variantes es posible comunicar el mensaje del autor de la manera más clara posible, mezclar familias tipográficas distintas limita la legibilidad.

En el caso del álbum ilustrado, es común que se utilicen letras escritas a mano, con el fin de mantener el carácter artístico de la publicación. Por otro lado, lo más habitual es colocar las pocas líneas de texto existentes en sitios específicos, separados de la imagen y en color negro, de este modo, se mantiene la posibilidad de la traducción del material a otros idiomas. Otras posibilidades pueden consistir en colocar el texto enmarcado con la misma imagen, o que las líneas del mismo sigan el contorno de alguna figura, eliminando toda posible rigidez.

Los caracteres* grandes funcionan como un estímulo, pues agilizan la lectura; su tamaño debe ser directamente proporcional a la forma del libro. En el álbum ilustrado, es recomendable utilizar un tipo de letra de gran cuerpo y buena legibilidad, es decir, con claros espacios entre cada signo y entre las palabras conformadas por ellos; asimismo, las líneas de texto deberán ser cortas. Por su parte, en el libro ilustrado pueden usarse letras de menor tamaño, así como líneas de texto mucho más largas.

Lo ideal en un escrito de cualquier extensión, es que haya siete palabras por línea, máximo diez; esto último, sobre todo, en el caso de los textos largos. En un renglón de longitud óptima caben 45.5 caracteres. El consumidor, sobre todo si es muy joven, debe sentir que avanza en la lectura, de lo contrario se fatigará y terminará perdiendo el interés; por otro lado, si los renglones son demasiado cortos, deberá hacer un esfuerzo extra para mover los ojos de un lado a otro, fatigándose de igual forma.

Un factor de gran importancia es el interlineado, es decir, el espacio que separa cada renglón entre sí, cuando este es demasiado grande, la página se ve rayada, la lectura se hace difícil debido a los movimientos excesivos del ojo. En cambio, si este prácticamente no existe, el texto luce oscuro, el lector se pierde entre los renglones, teniendo grandes dificultades para reconocer cuál es la línea siguiente, cuál era la anterior, y cuál era la que estaba leyendo. Por medio del interlineado también pueden separarse los párrafos, siempre tomando en cuenta que no debe usarse más de una línea para este fin.

Mientras más largo sea un renglón, mayor deberá ser la interlínea, mientras más corto sea el renglón, menor será la interlínea, de este modo, se evita que el lector se pierda. Asimismo, debe impedirse que más de tres renglones consecutivos terminen con guion, que dos comiencen y terminen con la misma sílaba o que en cualquiera de los extremos se repita tres veces el mismo signo.

Por otro lado, cuando los párrafos son separados entre sí por medio de una sangría*, el diseñador debe evitar la aparición de las llamadas líneas ladronas; estas se reconocen por tener una longitud menor que la sangría del siguiente párrafo, al estar formadas por menos de cinco o siete letras, en el caso de las medidas cortas o las medidas normales, respectivamente. La medida de la sangría debe estar relacionada tanto con el cuerpo como con la longitud del renglón, si es demasiado larga, puede causar efectos visuales desagradables que, además, pueden distraer al lector.

Al momento de componer las páginas del libro, el diseñador puede encontrarse también con las líneas viudas y las líneas huérfanas; el primer caso se trata de un renglón corto que queda al principio de una columna, parte de un párrafo anterior; en el segundo caso, es la primera línea de un párrafo que queda al final de la columna, parte del párrafo que venía a continuación. Estos errores son un verdadero dolor de cabeza.

Para mantener la legibilidad, el espacio entre los caracteres no debe notarse a simple vista, apenas deberá ser lo suficiente para que los vocablos se distingan como piezas individuales; además, las letras minúsculas deben llevar el espacio normal que corresponde a su diseño, mientras las mayúsculas deben separarse deliberadamente.

El diseño de la página puede llegar a ser una de las partes más complicadas del trabajo editorial, un pequeño cambio en el tamaño de la letra repercute en la extensión de toda la obra y, por ende, en los costos de producción; esto puede suceder específicamente en el caso del libro ilustrado, donde hay textos largos que deberán ser ajustados dentro de cierto número de páginas.

Los márgenes son parte importante en el diseño del libro, estos son los espacios en blanco que quedan a cada uno de los cuatro lados de una página impresa, tienen como funciones evitar que partes del texto se pierdan al momento de cortar el papel, dejar una superficie sin texto para la manipulación de la página, ocultar posibles imprecisiones en la tirada* y evitar que la encuadernación obstruya la lectura. Un buen juego de márgenes puede resultar atractivo para la lectura, con lo que la obra obtiene una mayor ventaja comercial. Sólo en el caso del álbum ilustrado se admite el uso márgenes arbitrarios. Si los márgenes son reducidos, las interlíneas también deben serlo, y viceversa.

Una parte importante dentro del proceso de creación de cualquier libro es el diseño de su cubierta, pues su finalidad es promocionarlo, captando la atención del público, pero sin dejar de ser fiel al espíritu de la obra. Como es la parte más comercial, en el caso de los volúmenes ilustrados, no será extraño que quien la ilustre no sea la misma persona que ha trabajado con el texto, esto puede deberse a que el libro es parte de una colección con un diseño ya establecido, o al simple hecho de la necesidad de crear algo que pueda venderse con facilidad. De cualquier manera, esta

imagen debería estar en armonía con el estilo del autor o autores, brindando un anticipo del contenido, pero sin revelar el argumento. En cualquier caso, el ilustrador de la cubierta trabaja siempre en conjunto con el diseñador y el editor; incluso puede darse el caso de que el equipo de ventas ofrezca su opinión.

Una vez que se tiene el diseño editorial completo, el siguiente paso es la elaboración de la maqueta o prototipo, una propuesta que deberá ser lo más parecida posible a lo que será el libro final ya impreso, en todos los aspectos, deberá tener las medidas exactas del original, el texto y las ilustraciones tal y como deberán aparecer en la impresión final, los mismos márgenes, el mismo acomodo, etc. La maqueta sirve para comprobar si la secuencia funciona, se experimenta la experiencia de hojear el libro terminado, pudiendo así detectar aspectos para corregir del ritmo narrativo. Seguramente, habrá muchos proyectos en los que será necesario elaborar varias maquetas pequeñas antes de poder hacer la definitiva en tamaño real. La maqueta final podrá tener como objetivo convencer a una editorial de que el libro funciona y será susceptible de venderse.

Cuando el equipo de trabajo determina que todo está listo, se crea el original final, mismo que será enviado, en formato digital, a la imprenta, donde se inicia el proceso de posproducción, la última etapa de la creación de todo libro.

2.2.3 Postproducción

El soporte de todo libro es, sin duda alguna, el papel, por lo tanto, la elección del mismo merece la mayor consideración; dependiendo de las indicaciones recibidas, se toman en cuenta sus características, como son: peso, opacidad*, color, textura, dureza, firmeza, resistencia a la luz y a la humedad... Todo dependerá del trabajo a realizarse, el proceso de impresión que se empleará, el formato de la publicación, las imágenes que deberán

reproducirse, así como la presentación final que se desea obtener.

El diseñador puede ser el encargado de seleccionar el papel más adecuado, para ello debe adquirir algunas muestras del mismo, con el fin de utilizarlas para hacer pequeñas maquetas de la obra, observando todas las características mencionadas anteriormente, y determinando si responderá o no a las necesidades del proyecto.

Los papeles pueden ser alisados, es decir, de textura áspera y rugosa, tal como salen de la máquina continua, difíciles de usar para imprimir tipografía, así como para otros procedimientos directos, como el fotograbado; están también los satinados, caracterizados por ser más tersos y refinados, ya que son alisados, planchados y abrillantados a través de una máquina conocida como calandria; finalmente, se tiene al papel estucado*, el cual posee una superficie casi desprovista de poros e irregularidades, debido a que se le coloca un recubrimiento de pasta de caolín o de yeso, este tipo de papel resulta excelente para imprimir detalles muy finos con cualquier procedimiento, también se le conoce como cuché. Otra característica del papel es su gramaje, mismo que determina su grosor y su peso en gramos de metro cuadrado; el gramaje puede variar desde una hoja de papel de 75 g, o una cartulina de 125 a 225 g, hasta un cartón duro de 275 g a 300 g (Magal, Defez, González, 2007).

La manufactura y corte de los papeles de imprenta se determina por medio de un sistema universal de medidas conocido como ISO (International Organization for Standardization), el cual, ha creado, adaptado o adoptado un gran número de normas que se siguen alrededor del mundo; en el caso particular de las medidas de los papeles, se utiliza el ISO 216 (De Buen, 2005).

Las diferencias en las materias primas, los procesos mecánicos y los agregados químicos, pueden llegar a dar al papel un leve colorido.

El color del papel puede llegar a ser un grave problema cuando se quiere reproducir fotografías o ilustraciones, sin embargo, en las últimas décadas, se ha solucionado mediante el empleo de materiales muy satinados*, sobre todo tratándose de publicaciones que no están destinadas precisamente a una lectura detenida, como es el caso del álbum ilustrado. Los papeles muy blancos y lisos pueden ser los más adecuados para reproducir fielmente toda clase de ilustraciones, ya que responden de manera insuperable a cualquier procedimiento de impresión, admitiendo hasta los detalles más finos de cada imagen.

En cuanto al libro ilustrado, los papeles demasiado blancos y lisos no serán muy recomendables, ya que reflejan demasiada luz y ofrecen un contraste excesivo bajo el texto negro.

Será mucho más conveniente imprimirlos sobre papeles ligeramente coloreados y porosos.

A continuación, se mencionarán los tamaños de papel más utilizados para la impresión de libros, esta información se obtuvo directamente del libro *Diseño gráfico editorial. Comunicación audiovisual*, de Teresa Magal, Beatriz Defez y Jimena González.

- 70 x 100 y 70 x 50 cm
- Doble marca mayor: 64 x 88 y 65 x 90 cm
- Marca mayor: 64 x 44 y 65 x 45 cm
- Doble coquille: 56 x 88 cm
- Coquille: 56 x 44 cm

De estas hojas básicas se obtienen los tamaños convencionales:

- Folio 22 x 32 cm
- Cuarto de folio 22 x 16 cm
- Holandés comercial 22 x 28 cm

- Medio holandés 22 x 14 cm
- Octavo español 11 x 16 cm

Para los tamaños de los libros se emplean las siguientes denominaciones:

- Folio: más de 38 cm de altura
- Cuarto: de 28 a 38 cm de altura
- Octavo: de 20 a 28 cm de altura
- Dieciseisavo: de 15 a 20 cm de altura
- Veinticuatroavo: de 10 a 15 cm de altura
- Treintaidosavo: menos de 10 cm de altura

Los libros se imprimen sobre grandes papeles conocidos como pliegos, por su tamaño, aprovechan al máximo los rodillos o cilindros con los que funcionan las máquinas impresoras. En cada pliego caben 16 páginas, justamente las que conforman un cuadernillo, mismo que podrá ser utilizado para elaborar la encuadernación mediante el sistema de cosido. Para imprimir todo tipo de álbum o libro ilustrado se utiliza la cuatricromía, un sistema de impresión mediante el cual se forman todos los colores de cada imagen por medio de la mezcla de cuatro básicos: cian, magenta, amarillo y negro.

La importancia de realizar una buena impresión radica en la necesidad de evitar que se pierdan trazos, sombras, marcas o sutilezas de color dentro de las imágenes reproducidas, manteniendo una mayor fidelidad con las originales. Las impresiones de mayor calidad pueden reconocerse porque llegan a usar más de cuatro colores básicos, un buen ejemplo de libros que han sido impresos de esta manera, son aquellos que llevan colores oro y plata, no sólo en las ilustraciones, también en las guardas, la portada, las cubiertas, etc. En el caso de que se desee conseguir el máximo brillo en las imágenes, así como la profundidad

correspondiente a la original, el papel cuché suele ser la mejor opción a elegir para realizar la impresión.

En cuanto a la calidad del papel, los menos recomendables son los de textura fina y áspera al tacto, pues absorben demasiada tinta, creando una transparencia que deja ver lo que está impreso del otro lado de cada página; también hay algunos que pueden llegar a ser demasiado impermeables, con lo que se forman grumos o círculos más claros que no corresponden a la imagen original.

Al funcionar casi todos los equipos de impresión con cilindros que remolcan y presionan los pliegos, es importante que el impresor procure que el papel se curve en el sentido más propicio, es decir, longitudinal con respecto a las fibras.

Una vez que todos los pliegos han sido impresos, son entregados al encuadernador, quien se encargará de hacer los cuadernillos, coserlos, pegarlos o abrocharlos (según sea el caso), emparejar todos los bordes según sea necesario (refilar) y, finalmente, separar todas las hojas. En cuanto a las cubiertas del libro, estas son elaboradas ya sea sobre papel, cartulina o cartón, materiales mucho más duros que las hojas de papel sobre las que están impresos los cuadernillos, esto se debe a que la función de los materiales más duros es proteger a los cuadernillos al momento en que estos son unidos, ya sea por medio de las guardas, de la primera y la última páginas, o del cosido o abroche que forman el lomo del libro.

La encuadernación deberá realizarse con sumo cuidado, con el fin de evitar dejar márgenes demasiado pequeños o muy grandes para las cajas de texto ya existentes, entre otros errores comunes. Es más fácil doblar el papel en el sentido de las fibras, de esta forma, será resistente a los dobleces consecutivos. Un libro debe ser un producto de larga duración, por lo tanto, la dirección de la fibra ha de disponerse paralela a su lomo, de otro modo, las páginas

se ondulan, con lo que se entorpece la tarea de pasarlas para poder leer.

Por motivos funcionales y estructurales, una regla para encuadernar consiste en que, si el libro supera el grosor de un dedo, el lomo deberá redondearse; además, toda encuadernación debe llevar el título respectivo en el lomo, de este modo, será fácil identificarlo cuando se encuentre colocado de pie, junto con otros volúmenes.

Como ha podido verse, la elaboración de álbum o libro ilustrado no es una tarea fácil, requiere de varios conocimientos y, sobre todo, de experiencia y práctica, no basta solamente con dejar volar la imaginación, el trabajo constante será un factor de gran importancia, sobre todo, para conseguir un material de calidad, capaz no solamente de competir, sino de sobresalir en el mercado.

CAPÍTULO TRES

Propuesta de cómic



La idea del cómic surgió de una necesidad interior de dignificar al indígena y enaltecer el gran valor de la cultura mexicana, tan reconocida en otros países, así como menospreciada por muchos habitantes de la propia nacionalidad. Actualmente, la industria del cómic se encuentra dominada por dos potencias extranjeras: Estados Unidos y Japón; su influencia ha sido tal, que puede verse en las creaciones de otros países, al punto en que no se sabe realmente de dónde es originario el material. Un claro ejemplo es el cómic actual mexicano, como ya ha sido mencionado, tanto el diseño de personajes como las historias que se relatan suelen ser imitaciones de otras que han sido producidas por las potencias ya antes mencionadas; el Manga japonés, sobre todo, ha influenciado con su estilo a los más jóvenes, al punto en que, la mayoría de ellos, buscan cursos y tutoriales con el fin de aprender a dibujar personajes con esas características; lo mismo sucede con el canon americano, aunque no con tanta frecuencia.

La huesuda, realmente, no podría jactarse de ser una historia cien por ciento libre de esas influencias, pero al serle añadidos elementos de la cultura mexicana, tanto actual como prehispánica, se muestra un producto distinto,

algo mucho más nacional. La historia tiene lugar en la actualidad, la protagonista es una chica común de esta época, con vivencias que podrían resultar familiares para muchas personas hoy en día; los elementos del pasado prehispánico y el día de muertos se le añaden para dar el toque de cultura mexicana que podría ser reconocido en otras partes del mundo, además de ser parte fundamental del argumento en sí.

La bella tradición del día de muertos, así como la cultura de los antepasados más reconocidos, los aztecas o mexicas, son los principales elementos que dan vida a esta historia, el diseño de la personalidad de la protagonista incluye características propias de su creadora, además de otros atributos que la convierten en una chica sin estereotipos de género, fuerte, deportista, bella e independiente, un ideal femenino más actual. Se espera lograr el cometido de mostrar un producto diferente, que recuerde el orgullo de haber nacido en un país tan rico en tradiciones, cultura, gastronomía, naturaleza, sitios para visitar y disfrutar, etc.

En los siguientes renglones, se hablará mucho más a fondo sobre el argumento de *La Huesuda*.



Figura 19: La Huesuda y el Sexto Sol.

3.1 CONCEPTO A DESARROLLAR

Meztli Tuxpan es una chica de catorce años, revoltosa, distraída, rebelde y una mala estudiante en general; ella vive en la delegación Xochimilco, en la Ciudad de México; su padre y su abuela son descendientes directos de los mexicas, la civilización antigua más desarrollada que habitó en el territorio mexicano, hace varios siglos atrás.

Por desafortunadas circunstancias, la abuela de Meztli fallece repentinamente, conmocionando, sobre todo, a su nieta consentida, quien no tuvo la oportunidad de despedirse de ella. Cuatro años después, la chica recurre a su mejor amigo, Horacio Ortega Quiróz (conocido simplemente como Quiróz), un tímido e inteligente chico que siempre la salva de reprobar en la escuela. Los dos adolescentes, aprovechando la proximidad del Día de Muertos, deciden utilizar un conjuro de magia negra azteca, con el fin de hacer contacto con el alma de la abuela de la chica, para que ella pueda despedirse y pedirle disculpas por un error que cometió. El conjuro viene en un extraño códice, el cual, fue entregado al joven Quiróz por un misterioso bibliotecario, este hombre, argumentó que estaba orgulloso de que un jovencito estuviera interesado en conocer a sus antepasados, así que le facilitó el más valioso y antiguo documento de la Biblioteca Central de Ciudad Universitaria. Justo al momento de iniciar el ritual, Quiróz tiene un mal presentimiento, por lo que sugiere a Meztli no continuar; sin embargo, su amiga no lo toma en serio, entonces comienza a leer el náhuatl antiguo, comprendiéndolo con una extraña facilidad, quizás porque esta lengua es la segunda que ella habla, en su versión actual, además del español. Desafortunadamente, el hechizo se sale de control, provocando la ruptura de un sello que finalmente despierta al oscuro dios Tezcatlipoca del largo sueño al

que fue inducido, hacía quinientos años, por su hermano, el dios benévolo Quetzalcóatl.

Meztli y Quiróz descubren de inmediato la gravedad de lo que han hecho, al encontrarse ante la aparición de otras deidades aztecas, llámense Quetzalcóatl, y su gemelo, Xólotl; además, el alma de la abuelita de Meztli también vuelve, lista para usar su poderosa e infalible chancla, contra ese par de mocosos descuidados, quienes acaban de arruinar el equilibrio universal de aquellos tiempos.

Después de un largo “sermón regaño”, Quetzalcóatl se hace consciente de que debe detener a su hermano Tezcatlipoca, antes de que comience a hacer de las suyas, como siempre ha sido su costumbre. Desafortunadamente, Tezcatlipoca reaparece, después de haber descubierto la época presente, en la que toda su gloria se ha desvanecido en el pasado, ya nada es como él lo conocía, la naturaleza está moribunda y los seres humanos se idolatran a sí mismos. El dios oscuro se encuentra ofendido y completamente consciente de que su hermano está dispuesto a detenerlo, por lo que utiliza una trampa, que ya le tenía preparada, con la ayuda de una legión de brujos que aún lo adoraban y habían estado esperando su regreso. Finalmente, Quetzalcóatl es derrotado y sumido en el mismo sueño de siglos en el que había estado anteriormente el oscuro Tezcatlipoca.

En seguida, el espejo humeante se dispone a despertar a las criaturas de la noche, a sus brujos más leales del pasado y a un sinnúmero de seguidores que lo ayudarán a ejecutar el siniestro plan que había concebido poco después de la caída de la gran Tenochtitlán, un plan que había fortalecido durante los primeros cuatro años de la época de la colonia;

fue precisamente debido a la creación de este plan que el dios Quetzalcóatl decidió parar en seco a su hermano, de una vez por todas, con la ayuda de la diosa Xochiquetzal y un mágico brebaje, cobrando de paso una mala jugada del pasado.

El desquiciado plan que finalmente Tezcatlipoca pondría en práctica era simple: destruir al Quinto Sol, junto con toda la imperfecta humanidad desarrollada bajo su energía, para crear posteriormente el Sexto Sol, mismo que sería una versión perfeccionada del primero, que fue, de hecho, el mismo Tezcatlipoca, con forma de Ocelote. Ante esta locura, todos quedaron atónitos.

Justo cuando Meztli se limitó a desearle suerte al que supiera cómo despertar a Quetzalcóatl, el dios Xólotl, junto con su querida abuela, voltearon a verla, haciéndola reconocer su responsabilidad. Un gran nudo se formó en la garganta de la descuidada adolescente en ese mismo instante.

A final de cuentas, Meztli queda como la encargada de salvar al Quinto Sol, junto con toda la humanidad, acepta la misión más que nada para evitar recibir más chanclos fantasmales de su enojada abuelita; por otro lado, la jovencita es la perfecta candidata, por llevar dentro de sí el Chalchíhuatl, es decir, la sangre mexicana más pura que puede encontrarse en esta época, el néctar precioso del cual se alimentan los dioses. Precisamente, gracias al Chalchíhuatl, ella será capaz de atravesar los nueve niveles del infierno, para llegar al Mictlán y obtener los poderes del dios Quetzalcóatl dejados por él desde hacía miles de años atrás, durante el viaje que debió emprender para obtener los huesos de los antepasados, cuya función fue la de crear a la nueva humanidad que sería iluminada por el recién creado Quinto Sol.

Meztli no tiene miedo de enfrentar el desafío, más bien le da flojera esa idea de tener que salvar a toda la humanidad, cuando podría estar entretenida en el “YuTú” o en

el “Féisbu”, inventando ropa, bordando, haciendo deporte con los hombres... en fin, sus actividades preferidas. Sin embargo, como buena chica ruda y orgullosa, Meztli se dispone a enfrentar los desafíos de los ocho infiernos previos al Mictlán, por suerte recibe la ayuda de Xólotl, el gemelo de Quetzalcóatl, quien desafortunadamente no fue nunca tan poderoso como él.

Tras una dura sesión de entrenamiento en el primer nivel del inframundo, Meztli se transforma en una semidiosa, capaz de luchar contra los secuaces de Tezcatlipoca. Las aguas mágicas del caudaloso río Chignahuapan activan en ella una fuerza y una resistencia sobrehumana, adquiere una identidad heroica que se manifiesta a través de un brazalete de jade, con la imagen de Quetzalcóatl grabada en él; una pluma de quetzal, del penacho del mismo dios, le otorgan el poder de volar y de controlar los vientos; una flor de cempasúchil, empapada con la energía de los dioses del Mictlán, le otorgan el poder de expulsar a las criaturas oscuras a los niveles infernales a donde pertenecen, así como vencer los encantamientos de los brujos mexicanos y sus descendientes... En fin, todo un paquete que la chica recibe sin saber qué decir o por dónde empezar, sobre todo por conocer ella misma su naturaleza desidiosa e irresponsable.

Meztli deberá enfrentar su nueva misión, junto con los altibajos de la adolescencia, sus deberes con sus hermanos y hermanas más pequeños, el lograr salir en el tiempo indicado de la secundaria... Por fortuna, no estará sola, pues el siempre leal, Horacio Ortega Quiroz, está decidido a permanecer a su lado, pase lo que pase.

En el primer capítulo se muestra precisamente el nacimiento de una especie de súper heroína mexicana, quien deberá ir en busca de aquel brujo quien, disfrazado de bibliotecario, fue el causante de todo lo acontecido en primer lugar. El aspecto de La Huesuda será el de una calavera, con atavíos de dos diosas mexicas que representan las debilidades del

dios Tezcatlipoca, un traje y un maquillaje diseñados por la misma niña, quien gusta de las actividades creativas, además de muchas otras. A lo largo de la historia, irá atravesando los nueve niveles del infierno azteca, con el fin de aumentar gradualmente su poder e iniciará su lucha en la delegación Xochimilco, donde el dios Tezcatlipoca fue liberado.

Se busca que la historia, además de contener elementos fantásticos, refleje la realidad mexicana, desde el punto de vista de una adolescente, quien iniciará un camino de crecimiento personal, aunque ni ella misma sea capaz de darse cuenta. La historia estará dirigida a niños y adolescentes.

3.2 BOCETAJE

La creación de los personajes y escenarios para el cómic han sido producto de una interesante investigación acerca de la cultura azteca, principalmente de su visión del cosmos y de sus festividades, así como de las leyendas que explican el origen de su mundo y de ellos mismos como seres humanos. Por otro lado, la historia ocurre en la actualidad, por lo que no faltan los elementos contemporáneos, tanto en los personajes como en las situaciones que

viven, también aparece alguno que otro rasgo salido de la propia experiencia de vida de la autora.

Para esta sección se ha utilizado la lista de características necesarias para la creación de un personaje, de los libros *Diseño de personajes* de Chris Patmore y *Diseño de personajes para novela gráfica*, de Steven Withrow y Alexander Danner.



Figura 20: La Huesuda.

3.2.1 DISEÑO DE PERSONAJES

A continuación se hablará sobre los principales personajes que aparecerán en el primer capítulo del cómic, los cuales, conservarán su importancia a lo largo del mismo; cada uno se irá desarrollando en torno a la protagonista, tal como se señala en el libro de Steve Withrow y Alexander Danner, el universo del cómic se desarrolla en torno al personaje más importante.

MEZTLI TUXPAN JUÁREZ

Es la protagonista de la historia, una chica de catorce años, la típica mala estudiante con espíritu revolucionario que no agrada a ningún profesor de la secundaria. Es bastante inquieta, la mayoría de sus amigos son hombres y se acopla muy bien a ellos, su gran ímpetu y fuerza la hacen excelente en los deportes. Está en el taller de corte y confección, es buena para diseñar ropa y para bordar, actividad que aprendió de su madre, quien sólo así podía descansar de su inquieta hija de vez en cuando.

Es de origen indígena, tiene ascendencia nahua, por parte de su padre, y mixteca, por parte de su madre, su familia paterna proviene del pueblo de Santa Ana Tlacotenco, ubicado en la delegación Milpa Alta, en la Ciudad de México.

Nombre completo: Meztli Tuxpan Juárez

Meztli significa “luna” en Náhuatl, este nombre alude a su cometido, evitar el nacimiento del Sexto Sol, el de Tezcatlipoca, salvando al Quinto Sol, junto con toda su existencia; la luna vence al sol de noche y es vencida por él de día.

Tuxpan significa “tierra de conejos”, alude también a la luna, según la leyenda azteca del nacimiento del Quinto sol, al nacer la luna, le fue arrojado un conejo a la cara, con el fin de evitar que esta tuviera el mismo resplandor del

sol, desde entonces, se puede ver la figura de este animal sobre ella (Caso, 1971).

Juárez, alude al lugar de origen de la madre de la protagonista, es decir, Oaxaca de Juárez.

Edad: 14 años

Fecha de nacimiento: 21 de Febrero

Coincide de con la fecha del descubrimiento de la Colxauhqui, pieza escultórica emblemática de la cultura mexicana, donde se encuentra tallada esta diosa lunar; la fecha exacta fue el 21 de febrero de 1978, justo en el corazón del Centro Histórico de la Ciudad de México (INAH, 2015).

Estatura: 1.55 m

Peso: 50 kg

Físico: Delgada, con tendencia a volverse atlética, su cuerpo aún se encuentra en desarrollo, el ejercicio constante lo va modificando poco a poco, la chica realmente no tiene intenciones de formarse un gran físico, simplemente se ejercita porque le divierte y es hiperactiva. Por otro lado, es mucho más fuerte de lo que aparenta.

Color de cabello: Castaño oscuro.

Color de piel: Morena oscuro, característica de los indígenas.

Color de ojos: Café oscuro, casi llegando al negro, rodeados de unas gruesas y abundantes pestañas.

Rasgos distintivos: Sus labios gruesos, nariz ancha, su largo y abundante cabello.

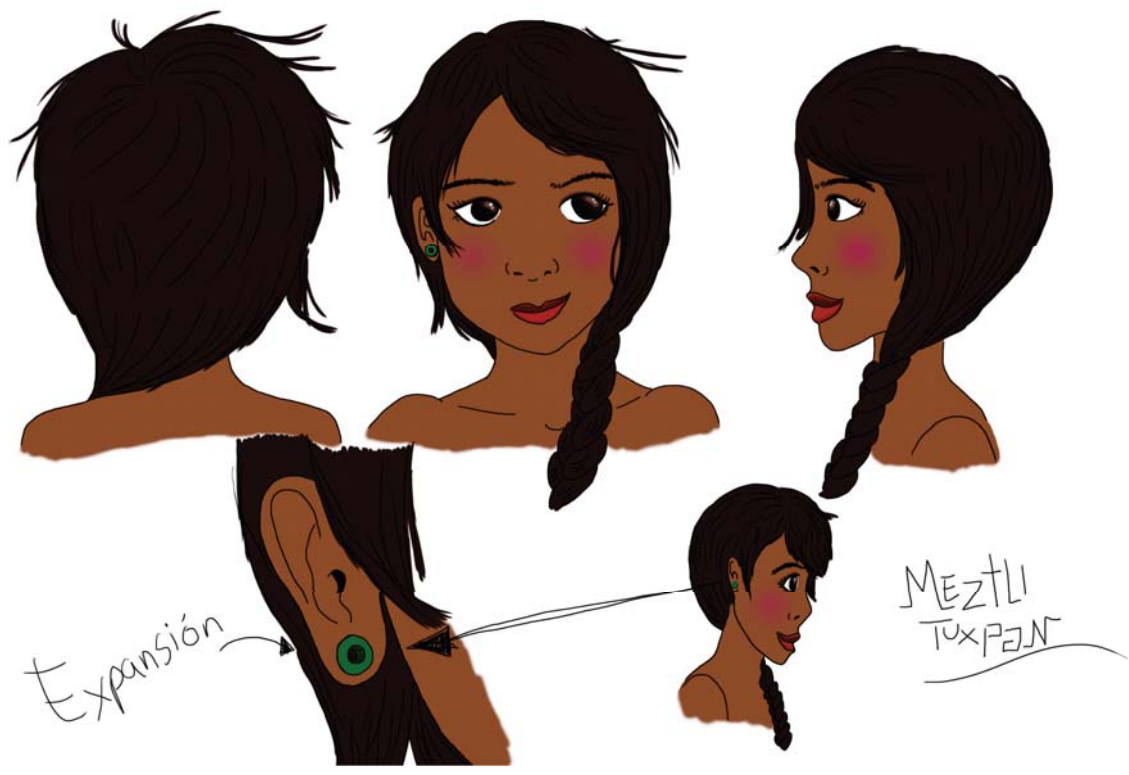


Figura 21: Meztli Tuxpan.

Vestimenta y accesorios: Siempre lo más cómodo que sea posible, Meztli es una chica bastante activa, su vestimenta se acopla a su personalidad.



Figura 22: Accesorios.

Utiliza tres pulseras, de acuerdo al orden de la imagen, la primera fue un regalo de su abuela, la persona más importante para ella, y la causa por la que todo comienza. La segunda es el emblema de Meztli, mismo que utilizará en su traje de *La Huesuda*, será su marca personal. El tercero, es el brazalete mágico de jade que contiene el poder que la transformará en semidiosa.



Figura 23: Bocetos para vestimenta de la protagonista.



Figura 24: Vestimenta final.

Se utilizan preferentemente colores oscuros para aludir a la personalidad un tanto masculina de la protagonista, además, la ropa es bastante sencilla, como la que podría ser conseguida en algún tianguis de la Ciudad de México, con esto, se hace referencia al origen humilde de la chica, y a su status social, mismo que, evidentemente, no es tan favorecido. Sin embargo, ella y su familia pueden vivir en paz y armonía tan solo con lo indispensable. Por otro lado, Meztli suele llevarle la contraria al resto de las chicas de su edad, por lo tanto, no tiene ningún interés, ni en seguir modas, ni en llamar la atención.

Familia: Cada miembro de su familia directa tiene su importancia dentro de la historia, proporcionando a la protagonista no solamente apoyo incondicional, o incluso, complicidad, también suelen crear, aunque sea involuntariamente, obstáculos en su camino, los cuales, Meztli deberá enfrentar y superar, para así, desarrollarse no sólo como una inusual superheroína, también como ser humano.

En la familia Tuxpan Juárez, Meztli es la segunda de seis hermanos, tres hombres y tres mujeres, donde la protagonista es la mayor de ellas; cada uno de sus hermanos desempeña importantes papeles en su vida, del mismo modo, pueden ser sus encubridores, sus ayudantes, sus salvadores, así como también, transformarse en obstáculos que pondrán a prueba su fortaleza y sus principios. La relación que tiene con ellos no sale de lo normal, a veces discuten, a veces se llevan bien, suelen formar alianzas para pelearse entre sí, para burlar la vigilancia de sus papás, o para excluir a los tres más pequeños de ciertas actividades, donde podrían molestar.

A continuación, se describirá brevemente a la familia de la protagonista, destacando su importancia dentro de la historia.

AMARANTA JUÁREZ GARCÍA

Es, ciertamente, la cabeza de la familia; trabajadora, estudiosa, inteligente, proactiva y buena para los negocios, aunque, realmente no es ambiciosa, cuida lo que tiene, y sólo se preocupa por obtener más, si a caso es necesario.

Suele clasificar y comparar a sus hijos todo el tiempo: los grandes y los pequeños, los trabajadores y los flojos, los buenos y los latosos.

Aunque lo niegue, tiene una clara preferencia por su hijo mayor, Tonatiuh, y su hija penúltima, Yolotzin, por ser los más sumisos y obedientes, los más elogiados en la escuela, y los que jamás

le llevan la contraria, lejos de eso, adoptan sus puntos de vista.

Es una mujer Oaxaqueña, de origen mixteca, que no repudia sus raíces, pero tampoco las resalta. A pesar de todo, conserva su espíritu humilde y servicial. Tiene 45 años.

Es una madre exigente, en especial con su hija Meztli, a quien literalmente pone como ejemplo de lo que no se debe hacer, recomendando a sus hijos más pequeños que eviten seguirla, y torturándola con sermones cada vez que puede. Por esto mismo, aunque sea sin quererlo, se convierte en un obstáculo en el camino de crecimiento personal de su hija, pues daña su autoimagen a través de sus comentarios; más adelante, le dificulta la ejecución de ciertos planes para cumplir con su misión secreta, pues es una mujer bastante controladora y siempre hace lo posible por que no existan secretos ni conspiraciones, de ninguna clase, dentro de su régimen.

Con todo y eso, es una madre amorosa, con la paciencia suficiente, y con poca propensión a perder el control de sus emociones.

TLACAÉL TUXPAN ACATL

En muchos aspectos, es todo lo contrario a su mujer, demasiado despreocupado, prefiere tomarlo todo con calma, tomarse su tiempo, descansar varios días si tiene ganas de hacerlo.

Es un hábil artesano, excelente dibujante, trabaja con varios materiales, ya sea madera, piel, tela, etc. Recientemente, ha estado experimentando con la pintura, la escultura y otras artes plásticas. Sabe coser, hacer ropa y bordar, esto último, se lo enseñó a su esposa, con la esperanza de hacer que se relajara un poco y dejara de estar todo el tiempo pensando en el mañana, en las cuentas, en el trabajo, en las tareas de los niños...

Es originario del pueblo de Santa Ana Tlacotenco, en la alcaldía de Milpa Alta, donde habitan indígenas nahuas, quienes son los descendientes directos del pueblo mexicana.

Tlacaélel está muy orgulloso de sus raíces, al igual que lo estuvieron su madre y su abuelo, quienes no se sabe si tomaron el apellido Acatl o ya era el distintivo de su familia originalmente. Además de hablar español, Tlacaélel habla náhuatl, y lo ha enseñado a todos sus hijos, quienes lo hablan fluidamente, utilizándolo como código secreto para comunicarse entre ellos, cuando no quieren que el mundo exterior se entere de sus asuntos.

Este buen hombre fue el hijo único de una madre soltera, bastante dominante y controladora, conoció como hermanos a los hijos de las mujeres con quien ella formó un colectivo de artesanas; toda esa influencia favoreció sus actuales habilidades.

Puede llegar a ser bastante retraído, por lo general es relajado y de buen humor, pero hay ocasiones en las que cambia, volviéndose demasiado serio y quejumbroso, hablando mal del mundo, de su pasado... en ocasiones, se limita a simplemente decir cosas sin sentido, persiguiendo a sus hijos para que lo escuchen... en fin, hace cosas extrañas. Sus hijos mayores, explican a sus hermanos pequeños que eso tiene que ver con el “deste” secreto, que cuando se le ocurre tomarlo, es mejor salirse a pasear o algo.

Otro detalle extraño de este hombre, es que tiene un espacio en la azotea de la casa, conocido como “mi dimensión” o “la dimensión de papá”; él mismo lo describe como el único sitio sobre la faz de la tierra donde puede escapar de la faz de la tierra.

Tlacaélel tiene una clarísima y para nada negada preferencia por su tercer hijo, Yaocélotl, quien heredó sus habilidades artísticas y muchos aspectos de su carácter. Es su confidente, por esta misma razón, es el único que tiene acceso a “la dimensión de papá”; por más que lo interroguen sus hermanos, ninguno logra que diga una sola palabra sobre lo que hay en ese misterioso cuarto. Meztli también tiene una cierta preferencia por parte de su padre, aunque, jamás logra alcanzar el rango de su hermano, al parecer, sólo porque es mujer.

ABUELA MEZTLI ACATL

En la actualidad, la abuela Meztli se encuentra difunta, de hecho, murió unos cuatro años antes del inicio de esta historia. Su nieta consentida lleva su mismo nombre, la mujer se empeñó en que fuera así, principalmente porque fue la primera niña en nacer. Posteriormente, Meztli revela una personalidad bastante parecida a la de su abuela, provocando con esto, que la ancianita mostrara una clara y para nada negada preferencia por ella; ambas se llevaban muy bien, eran confidentes una de la otra, compartían maneras de pensar y casi nunca estaban en desacuerdo. Por esto mismo, la muerte de la abuela es un acontecimiento devastador para la niña, sobre todo, porque nunca pudo despedirse, ni disculparse por algo malo que dijo; es por esto que la chica se obsesiona con volver a ver a su ser más querido, pasando cuatro años en busca de la solución. Finalmente, esta solución se convierte en un gran problema.

La abuela Meztli siempre fue una mujer de carácter fuerte, retadora, en ocasiones agresiva, competitiva y corajuda; todos los hombres del pueblo le tenían miedo, toda la gente decía que “era bien cabrona”. Meztli Acatl era la defensora de varias mujeres que eran maltratadas por sus maridos, se hizo amiga de muchas de ellas, formando un colectivo de artesanas que les permitió independizarse.

Solamente se le conoció un novio a la poderosa Meztli Acatl, con él tuvo un niño, a quien nombró Tlacaélel. A pesar de todo, la joven Acatl nunca quiso juntarse ni casarse, prefirió cuidar a su hijo ella sola. Nadie supo nunca a dónde se fue el padre, ni si desapareció por voluntad propia, o por órdenes de aquella guapa, pero indomable mujer. Ni siquiera su nieta consentida pudo enterarse de nada acerca de eso, siempre fue el mayor secreto de la abuela.



Figura 25: Amaranta Juárez (mamá).



Figura 26: Tlacaélel Tuxpan (papá).



Figura 27: La abuela Meztli aparece como difunta, es llamada por su nieta a través de un hechizo, llega desde un sitio cercano al Mictlán; en ocasiones, aparecerán recuerdos de su juventud, donde se verán reflejados los orígenes de la actualidad de su nieta.

TONATIUH TUXPAN JUÁREZ

El hijo mayor de la familia, consentido de su madre, principalmente por haber sido el primer hijo, por ser un alumno destacado en la escuela y por jamás cuestionar la autoridad de su progenitora.

Tiene 18 años, estudia Odontología en la UNAM, habiéndolo logrado entrar a la institución desde la preparatoria, obteniendo una calificación prácticamente perfecta en el exámen de selección, sólo tuvo tres errores.

Además de estudiar, tiene un empleo de medio tiempo, en el que está principalmente para dar apoyo económico a su familia; muchas veces, asume el papel de padre responsable, ante la excesiva tendencia a la relajación que muestra su progenitor.

Se convirtió en el confidente de su hermana Meztli, tras la muerte de la abuela, él la escucha, le da consejos, le brinda apoyo de todo tipo... siempre con el afán de sustituir esa figura paterna que, francamente, no encuentra en casa. De hecho, siempre está al pendiente de todos sus hermanos, asumiendo responsabilidades que no le corresponden.

Tiene el mismo carácter introvertido de su padre, por lo que se le hace difícil intentar imitar las habilidades sociales que posee su madre, esto, en varias ocasiones, llega a ser frustrante para él.

Le gusta parecer más grande de lo que es, por eso se deja crecer sus escasas barbas y bigotes; también se junta con gente mayor que él, disfruta de las actividades individuales, que casi nunca implican salir al mundo. Le encanta leer y racionalizar absolutamente todo, esto, en ocasiones, llega a convertirse en un obstáculo al momento de tomar decisiones.

Funciona como uno de los principales mentores de Meztli, junto con ella, se va desarrollando poco a poco como ser humano, aunque sea sin darse cuenta.

YAOCÉLOTL TUXPAN JUÁREZ

Mejor conocido como Oce, nombre creado por sus hermanos, al considerar demasiado largo y complicado su nombre original; es el consentido de su padre, pasa la mayoría del tiempo con él, es su confidente, y el único en la familia que sabe lo que hay en la misteriosa “dimensión de papá”, no lo revela, ni siquiera bajo tortura.

Es un niño de doce años, bastante serio y reflexivo, de hecho, es el más inteligente de todos, pero al ser desordenado en sus cuadernos, excesivamente cuestionador con sus maestros, y francamente flojo, no obtiene buenas calificaciones en la escuela, a pesar de que sus exámenes son siempre impecables.

Realmente no es introvertido ni tímido, habla sin problemas con cualquier persona, es heredero legítimo de las habilidades sociales y de negociación de su madre; sin embargo, él prefiere siempre la soledad, las personas terminan cansándolo eventualmente, es sociable, pero no amigable. La mayoría de sus compañeros de clase lo consideran un chico agradable, pero muy extraño.

Tiene un talento nato para el dibujo, la pintura y las artes plásticas en general, le encanta el heavy metal, a veces lo pone a todo volumen, perturbando sobre todo a su hermano mayor, Tonatiuh, quien es un amante del silencio y la quietud. Oce también es un buen cocinero, colabora en el negocio familiar, una pequeña fonda que abrió su madre junto con unas vecinas amigas, la cual, es el principal sostén económico de la familia. Cuando el niño se mete a la cocina, la clientela se triplica.

OLLIN TUXPAN JUÁREZ

El menor de los varones, es un niño de diez años, bastante inquieto, activo y carismático. Es el fan número uno de su hermana Meztli, siempre quiere hacer todo lo que ella hace, le copia las frases, se pone de su lado aunque ni siquiera entienda de qué se trata el debate,

en fin. Con esta actitud, francamente llega a fastidiarla, por lo que muchas veces, prefiere salir huyendo de él. Ollin es un niño bastante ingenuo, característica que Meztli suele utilizar para aprovecharse de él, consiguiendo que le haga sus tareas correspondientes en el hogar; también suele contarle mentiras o inventarle historias, que el pequeño cree al pie de la letra, reaccionando de ciertas formas que resultan bastante graciosas para ella; a final de cuentas, Tonatiuh siempre termina desmintiendo los hechos. A pesar de todo, Ollin no deja de admirar, ni de querer a su hermana mayor.

El pequeño Ollin posee un gran ingenio, suele inventar algunos mecanismos para facilitar tareas cotidianas, además de aprender rápido a reparar aparatos, mirando videotutoriales o simplemente experimentando, esta habilidad, la desarrolló tras ser rechazado varias veces por sus hermanos mayores cuando quería ver filmes sangrientos con ellos, para evitar la horrible tortura de ver películas de princesas con sus hermanas menores, se sentaba en el comedor a investigar cómo reparar los aparatos que descomponía su padre, al no saber utilizarlos.

Cuando Meztli adquiere sus habilidades sobrenaturales de semidiosa, es descubierta eventualmente por Ollin, quien, en seguida, se autoproclama su ayudante, provocándole grandes problemas en un principio.

YOLOTZIN TUXPAN JUÁREZ

La consentida de su madre, por ser de las alumnas más brillantes y reconocidas de la primaria, siempre aparece en el cuadro de honor y es la abanderada en la escolta.

Es una niña de ocho años, muy dulce y tierna, cálida con todas las personas, siempre buscando la manera de hacer el bien, como toda una princesa; casi todos los niños de su clase quieren ser sus novios, aunque no sepan muy bien lo que eso significa. Por el momento, ella sólo se interesa por tener buenos amigos, llegando a romper unos cuantos corazoncillos.

Tiene gran respeto por la vida, le gusta la naturaleza, sobre todo los animales, en especial si se trata de insectos, por muy asquerosos, ponzoñosos o incomprendidos que sean, ella siempre hace lo posible por comprenderlos y salvar sus vidas, le gusta estudiar su comportamiento, y todo acerca de ellos.

Por lo general es pacifista, prácticamente nunca pelea con sus hermanos, prefiere llegar a buenos acuerdos con ellos, si se ponen difíciles, opta por no seguirles la corriente. Ella es como el gurú de meditación de su hermana Meztli, aunque sea de manera indirecta, siempre le enseña cómo evitar dejarse llevar por sus impulsos, algo que en varias ocasiones le falla.

HUITZILI TUXPAN JUÁREZ

La más pequeña de sus hermanos, una nena de cinco años, hiperactiva, desobediente, con déficit de atención... es conocida como el terror de las educadoras, ninguna ha podido mantener la paciencia con ella, por esta razón, tanto sus padres, como sus dos hermanos más grandes, han tenido que ir varias veces a ver a la directora de su escuela.

Huitzili también es fan de su hermana Meztli, principalmente porque se lleva muy bien con su hermano Ollin, lo sigue a todas partes, inventan juegos divertidos juntos, etc.

Es una pequeña bastante sociable y amigüera, tiene grandes habilidades de liderazgo, característica desventajosa para sus educadoras, quienes terminan lidiando con ella y con todos sus seguidores.

No es nada miedosa, incluso, llega a ponerse en peligro en algunas ocasiones; por esto mismo, sus hermanos mayores siempre buscan pretextos para no tener qué cuidarla, sobre todo Meztli y Oce, quienes siempre terminan dejándole la responsabilidad al buen Tonatiuh.

Siempre que llega a casa, Meztli debe cuidarse la espalda, pues puede que su hermanita le caiga encima, en un arranque de emoción.

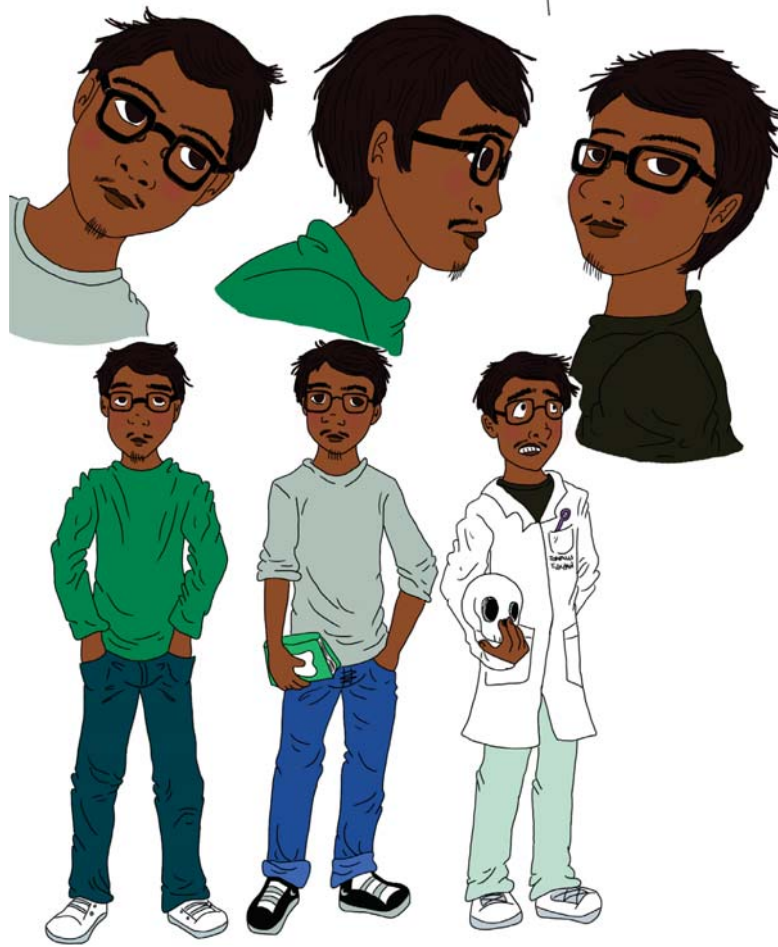


Figura 28: Tonatiuh, el hermano mayor.



Figura 29: Yaocélotl, mejor conocido como, Oce.

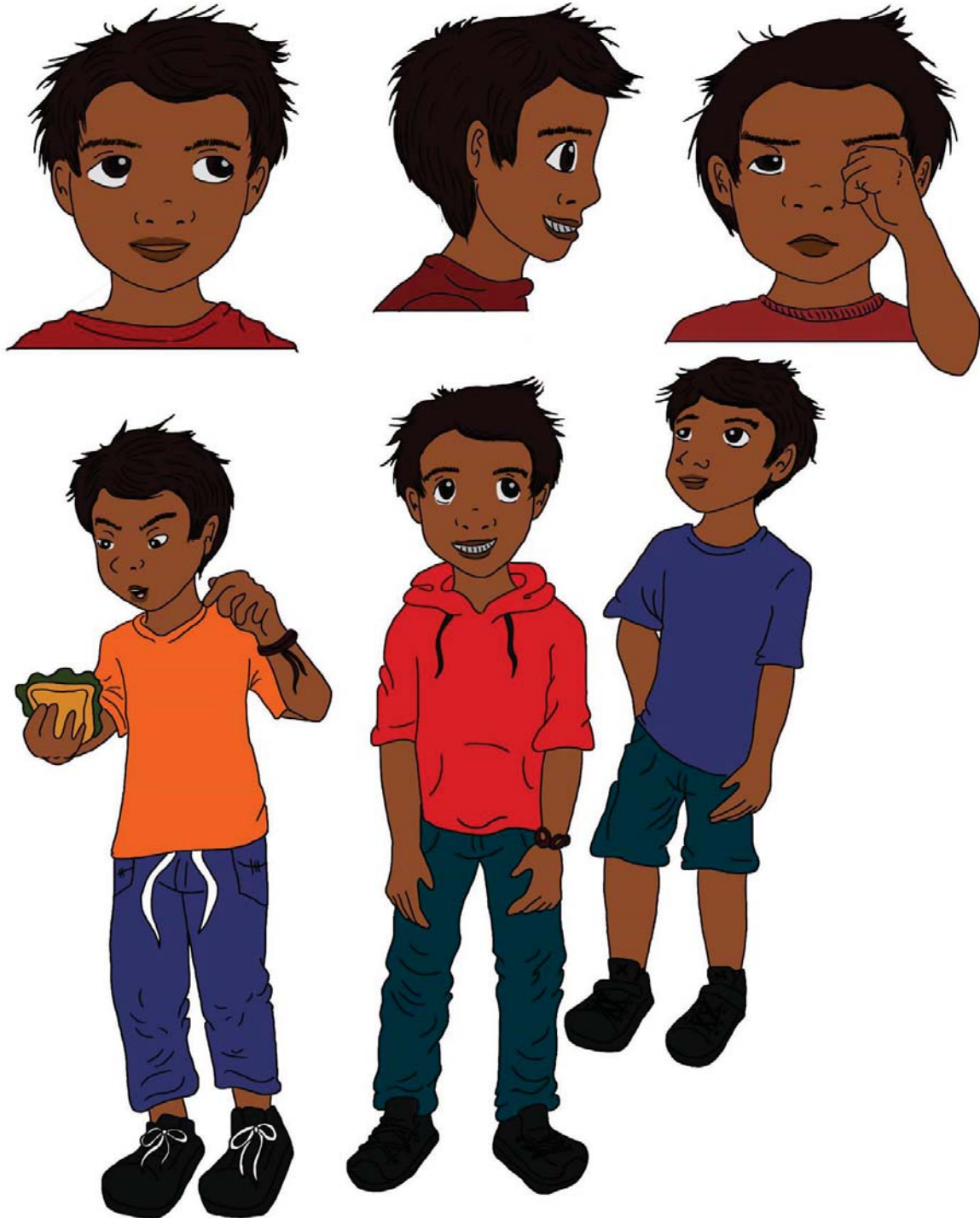


Figura 30: Ollin, el fan número uno de Meztli.



Figura 31: Yolotzin, la tierna y relajada.



Figura 32: Huitzili, el terror de las educadoras.

Educación: Meztli estudia el tercer año de secundaria, en una escuela pública llamada Tenochtitlán; la mayoría de sus amigos son chicos, pues se lleva mejor con ellos, porque pueden competir en los deportes, y llevarse pesado, sin riesgo de que alguno salga llorando. De entre sus camaradas, el mejor es un inteligente jovencito, conocido por todos simplemente como Quiróz; él será de gran ayuda para Meztli en el cumplimiento de su misión, es su amigo más confiable e incondicional. A continuación, se hablará un poco sobre él.

QUIRÓZ

Su nombre completo es Horacio Ortega Quiróz, él prefiere que lo llamen por su segundo apellido, pues recuerda cómo lo molestaron, durante toda la etapa de la primaria por tener un nombre de “viejito”. Al igual que Meztli, tiene 14 años, la conoció desde el primer año, gracias a un profesor que se apiadó de ella, pues le costaban trabajo varias materias, estaba en peligro de reprobárselas todas, y su madre la amenazaba constantemente con las terribles consecuencias que vendrían si llegaba a casa con una boleta “manchoneada”. El profesor, que impartía la materia de química, pidió a Quiróz que la ayudara, pues él era el

alumno más brillante de todas las clases; durante la regularización, Meztli y Quiróz fueron formando una buena amistad, que continúa creciendo hasta la fecha.

Quiróz es un chico bastante tímido, antes de conocer a Meztli, realmente no tenía amigos, prefería aislarse de todo el mundo, según él, no le interesaban las relaciones humanas. Después de conocer a su amiga, se fue volviendo mucho más abierto, aunque, su carácter nervioso y asustadizo sigue sin cambiar mucho.

Le encantan las golosinas y la comida chatarra, en ocasiones, suele ser algo perezoso, relamente, lo que más disfruta son las actividades intelectuales, como leer, ver películas que nadie entiende, escribir diarios, investigar sobre cualquier tema, etc.

Con el paso del tiempo, Quiróz comienza a sentirse atraído por Meztli, en todos los aspectos, tanto por su forma de ser, que él describe como divertida e inusual, del mismo modo, se enamora de su físico, sobre todo de su rostro y su cabello, tan consentido y bien cuidado. Este amor platónico permanece en secreto, aunque, según él, siempre intenta mandarle señales, pero ella jamás capta, lo cuál, le parece bastante desalentador.

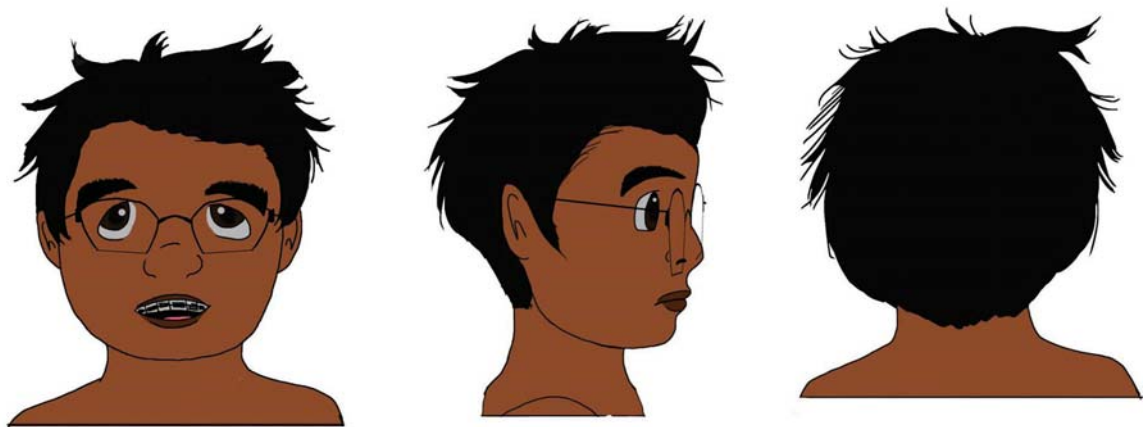


Figura 33: Quiróz, el mejor amigo de Meztli.

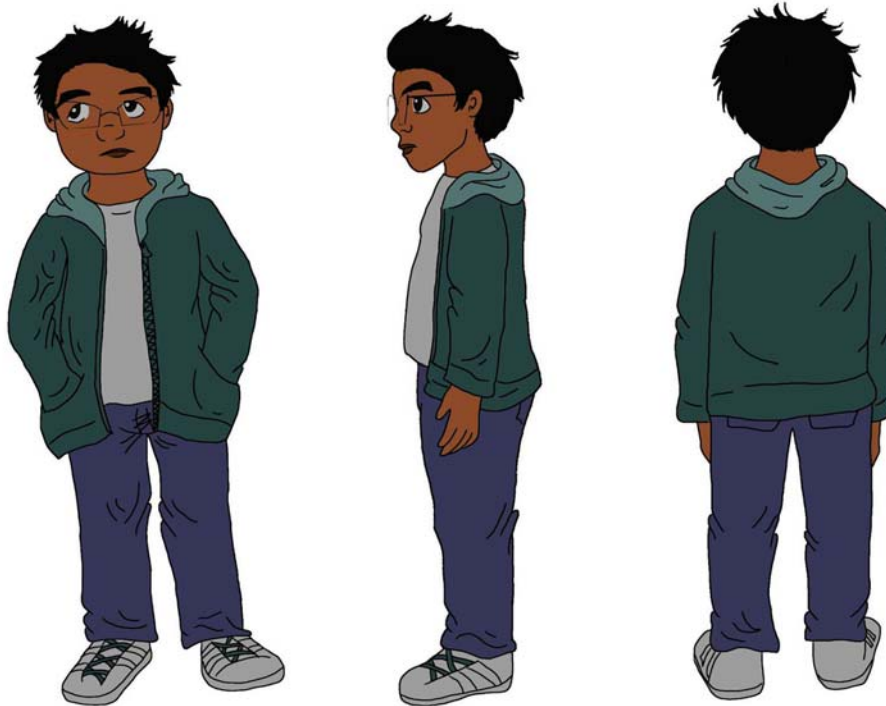


Figura 34: Horacio Ortega Quiróz.

Cometido: Tras realizar un hechizo, con la esperanza de volver a ver a su difunta abuela, Meztli despierta al dios Tezcatlipoca, quien inicia la destrucción de la era del Quinto Sol, para autoproclamarse como el Sexto Sol, iniciando un nuevo mundo, repleto de seres que lo adoren ciegamente y le brinden todos los sacrificios de sangre que él desee.

Sin esperarlo, Meztli adquiere la misión de detener al maligno dios, debiendo entrenar para ello, en cada uno de los niveles del inframundo que conducen al Mictlán. Su primer desafío es enfrentar al caudaloso río Chignahuapan, donde obtiene sus primeros poderes, mismos que la transformarán en una especie de semi-diosa, que será conocida como *La Huesuda*, esta identidad secreta es creada por la misma niña, con ayuda de su hermano Oce, el primero en descubrir su secreto.

Meztli recibe su entrenamiento por parte del dios Xólotl, gemelo de Quetzalcóatl, este último ser divino intentó enfrentarse a Tezcatlipoca, pero fue derrotado y sumido en un sueño de quinientos años, el mismo del que el dios siniestro acababa de ser despertado.

LA HUESUDA

Durante su entrenamiento en el caudaloso río Chignahuapan, Meztli obtiene sus primeros poderes, los cuales, son concentrados por el dios Xólotl en tres objetos mágicos: una flor de cempasúcil de la diosa del Mictlán, Mictecacíhuatl; una pluma de quetzal, del penacho de Quetzalcóatl; y un brazalete de jade, con la imagen del mismo dios. Al conjuntarse estos objetos, con un diseño de vestimenta, y maquillaje para ocultar la identidad, nace *La Huesuda*, una semi-diosa heroína que comienza a defender a los mexicanos, y al mundo.

El dios Xólotl, utilizó sus poderes para hacer que su nueva alumna pudiera cambiar de identidad por medio de los pétalos de la flor mágica de cempasúchil, por lo cuál, incluso el maquillaje de su rostro se vuelve indeleble.

La Huesuda es capaz de levitar y volar por los aires, tiene súper fuerza, capacidad para desvanecerse en una nube de humo de copal, y, principalmente, poderes de agua, ya que la fuente principal de todas estas habilidades es, precisamente, el agua del río Chignahuapan.

El nombre, *La Huesuda*, según Meztli, se refiere a que es una diosa de la muerte, de ahí su aspecto de calavera, al estilo de aquellas que desfilan por varios rincones de México en la época de Día de Muertos, las denominadas “catrinas”.

El maquillaje de su rostro contiene los elementos que le han dado sus poderes, el agua del Chignahuapan en su ojo derecho, la flor de cempasúchil en el izquierdo, y las plumas de quetzal en la frente y la barbilla. También, adorna su cabello con la flor de cempasúchil, porta la pluma del penacho de Quetzalcóatl en un arete de jade, y trae puesto el brazalete de jade en una de sus muñecas.

En su traje se conjuntan dos diosas mexicas, la parte de arriba es de Xochiquetzal, la diosa hermosa de las flores, quien antes fuera esposa de Tláloc, pero fue robada por Tezcatlipoca, quien se enamoró de ella; esta diosa representa la debilidad más conocida del dios oscuro, de ahí, su presencia en el traje. La parte de abajo, alude a Coyolxiahqui, diosa de la luna, quien tiene poder sobre sus cuatrocientos hermanos, quienes son las estrellas del cielo nocturno; esta referencia tiene que ver, más que nada, con el nombre de la chica, Meztli, que significa, luna; también tiene que ver con la lucha entre los astros del día y de la noche, que podría ser comparada con la pelea entre Meztli y el amenazante Sexto Sol, que se mantiene latente en el dios Tezcatlipoca.

Conforme avance a través de los niveles del inframundo, *La Huesuda* se irá volviendo más poderosa, hasta el punto de lograr enfrentarse cara a cara con Tezcatlipoca, quien, por el momento, se encuentra debilitado, debido a la cantidad de siglos que estuvo sin recibir sacrificio alguno. Las criaturas de la noche, y la legión de brujos nahuas que han conspirado durante generaciones, para revivir a su principal deidad, serán los enemigos a quienes deberá enfrentarse la nueva heroína, defendiendo así a los mexicanos del enorme caos que será creado por estos seres, para obtener la energía sangrienta que su dios necesita.



Figura 35: Maquillaje de *La Huesuda*.



Figura 36: Bocetaje para el traje de *La Huesuda*.



Figura 37: Diseño final del traje de *La Huesuda*.

En los primeros capítulos de la historia, aparecen tres principales dioses, quienes desempeñarán un papel fundamental en el crecimiento personal de Meztli, así como en el perfeccionamiento de las habilidades y poderes de *La Huesuda*; se hablará sobre ellos a continuación.

QUETZALCÓATL

Dios benéfico, se le atribuyen grandes hazañas en favor de la humanidad, es uno de los creadores de nuestra era, su lucha con Tezcatlipoca, ha destruido y creado distintas eras, dominadas por un sol diferente, designado por cualquiera que sea vencedor en la batalla.

La era en la que vivimos actualmente es la del Quinto Sol, designado por Quetzalcóatl, a quien se atribuye también la creación de la humanidad, tras realizar un viaje a través de los niveles del inframundo, hasta el Mictlán, donde consigue los huesos de los antepasados, es decir, quienes vivieron durante las eras anteriores; sobre ellos derramó su propia sangre, dando vida a los habitantes del nuevo sol, los macehuales, los merecedores del sacrificio de los dioses.

Con la llegada de los conquistadores europeos, el orden de las deidades es modificado, la devoción de la humanidad se desvía hacia una divinidad diferente, debilitando la fuerza de los dioses mexicas. Quetzalcóatl, siendo el dios más sensato de todos, quien estuvo siempre en contra de los sacrificios sangrientos y a favor del autosacrificio, acepta la nueva situación, varios dioses lo siguen, al darse cuenta de que esta resolución al final es benéfica para ellos, más que nada por nunca haber sido tan dependientes de la sangre humana. Sin embargo, sólo uno de ellos se muestra siempre renuente a todo, Tezcatlipoca, que con tal de no perder su poder, crea un plan siniestro, el cual, es truncado por Quetzalcóatl, quien lo detiene sumiéndolo en un estado de suspensión permanente.

Al ser despertado Tezcatlipoca, por el descuido de una joven humana quien, por alguna extraña razón, tenía el suficiente poder interior como para lograrlo, Quetzalcóatl intenta detenerlo, utilizando todo su poder; sin embargo, al parecer, Tezcatlipoca ya esperaba esa reacción, por lo que logra derrotar a su rival, sumiéndolo en el mismo estado de suspensión en el que él mismo había estado anteriormente.

Aún en su estado inconsciente, Quetzalcóatl aportará sus poderes para crear a la semi-diosa que se encargará de frustrar los planes de Tezcatlipoca, estos poderes se encuentran en cada uno de los niveles del inframundo, *La Huesuda* deberá recolectarlos, en una carrera contra la reunión de energía sangrienta del Espejo Humeante; quien logre llegar a su nivel máximo primero, tendrá las mayores posibilidades de ser el vencedor.

XÓLOTL

Considerado el hermano gemelo de Quetzalcóatl, aunque, ciertamente, no es idéntico a él, ni en aspecto físico, ni en cantidad de poderes, nunca ha logrado hacerle frente a Tezcatlipoca por sí solo. Este dios tiene la forma de un xolotzcuintle, el perro que guía a los muertos en su camino hacia el Mictlán, el ser que los ayuda, en primera instancia, a cruzar el caudaloso río Chignahuapan.

Xólotl se convierte en el entrenador de Meztli, exigente y severo al principio, alentador y buen consejero con el paso del tiempo. Entrena junto con la chica, pues su primer plan consiste en vencer al oscuro Tezcatlipoca con su ayuda, ya que detecta el misterioso gran potencial que posee. Con el paso del tiempo, se da cuenta de lo poderosa que puede llegar a ser, por lo que se empeña en que ella sea la heroína final, sin olvidar jamás brindarle su apoyo.

Este dios está consciente de que puede ser considerado más como un guía, un mentor y un protector fiel, que como un guerrero; después de todo, siempre ha sido el apoyo incondicional de Quetzalcóatl.

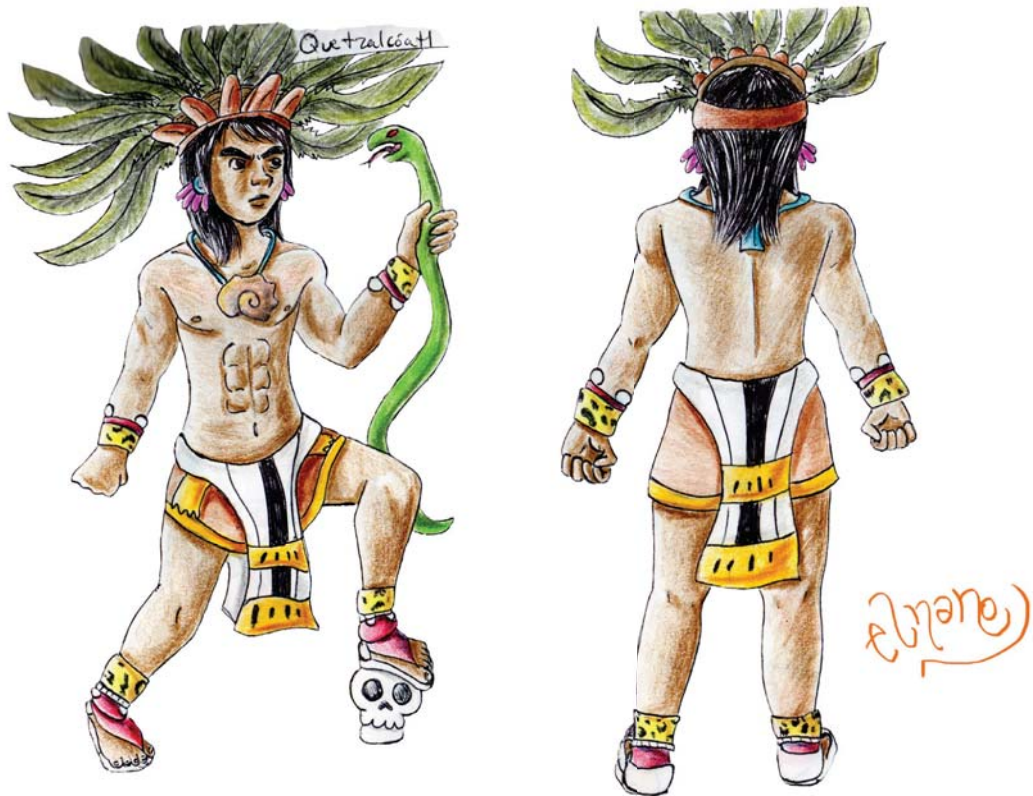


Figura 38: Quetzalcóatl, el dios benévolo.



Figura 39: Xolotl, hermano gemelo de Quetzalcóatl, el entrenador de *La Huesuda*.

TEZCATLIPOCA

Es uno de los principales dioses creadores, todopoderoso, multiforme, omnipresente, nocturno, patrono de los hechiceros y los malvados, se caracteriza por ser feroz y sediento de sangre, exige sacrificios humanos. Para él, los seres humanos existen únicamente para adorar a los dioses, aquellos que creen que se bastan a sí mismos para resolver sus problemas deben ser castigados, siendo decapitados y transformados en perros.

Su nombre significa: el espejo que humea, tiene un espejo humeante colocado en su sien, y otro sustituyendo al pie que le arrancó un monstruo, conocido como Cipactli. Se transforma en jaguar, la forma que adoptó durante su reinado como el Primer Sol, una era dominada por gigantes.

Tras la caída de la gran Tenochtitlán, y durante los primeros años de la época de la colonia, Tezcatlipoca, junto con una legión de oscuros seguidores, comenzó a urdir un plan radical, para terminar con la humanidad de aquellos tiempos, que había cometido la terrible falta

de olvidarse de sus dioses, centrando su atención en divinidades ajenas. Fue el único dios mexica que se negó a aceptar su destino, desesperado al ver disminuía su fuerza, tomó acción inmediata. Solamente Quetzalcóatl, con ayuda de Xochiquetzal, lograron detenerlo por medio de un estado de suspensión, de un sueño con siglos de duración.

Los seguidores del Espejo Humeante se unieron, formando una legión cuyo principal objetivo sería despertar a su dios, durante generaciones, buscaron la forma de regresarlo a la realidad, poniendo en práctica el método una vez que lograron descubrirlo. Esta solución, implicaba a un ser elegido, el cual, casualmente, resultó ser la descuidada e impulsiva Meztli Tuxpan.

Tezcatlipoca está consciente de que, el mismo ser que ha logrado despertarlo, también puede alcanzar el poder para detenerlo, por lo que se empeña en reunir las fuerzas que necesita para poner en marcha su plan, buscando la manera para destruir a su posible vencedora, mientras es una simple niña con unas cuantas habilidades divinas.



Figura 40: Tezcatlipoca, el villano principal.

3.2.2 DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA

Para este proyecto fueron considerados los primeros escenarios que aparecen al presentar la historia, durante el primer capítulo, presenta brevemente a la familia de la protagonista, así como a su mejor amigo, además de los principales dioses mexicas que aparecerán a lo largo del cómic. Son tres los escenarios donde ocurre la acción, los cuales, serán brevemente descritos a continuación.

CASA DE MEZTLI

Uno de los escenarios más recurrentes dentro del cómic, debido a la relevancia de la familia de Meztli, especialmente en el caso de sus hermanos, es su casa particular; este espacio es relativamente grande, como los que se pueden hallar en Xochimilco, así como en varias delegaciones de la Ciudad de México en general, de hecho, se tomaron como referencia algunas casas que existen dentro del pueblo Santiago Tepalcatlalpan, en la delegación Xochimilco. Se muestra un plano general del hogar, para que sea reconocido desde el primer capítulo.



Figura 41: Referencia: casa en Santiago Tepalcatlalpan, delegación Xochimilco.

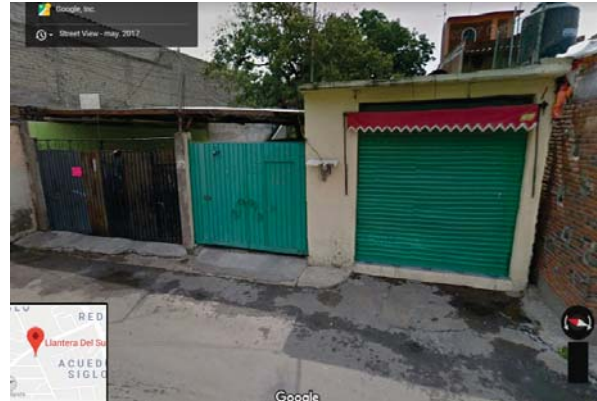


Figura 42: Casa en delegación Xochimilco.

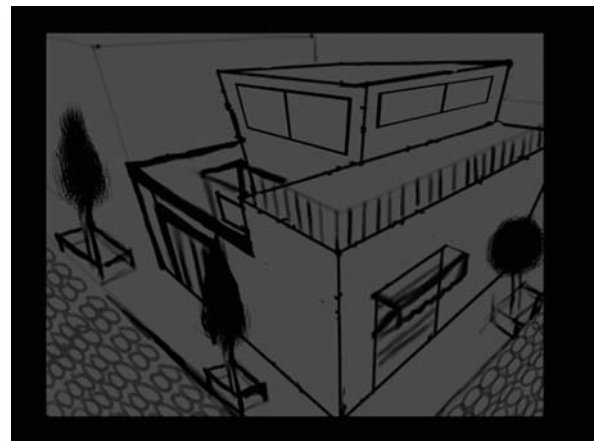
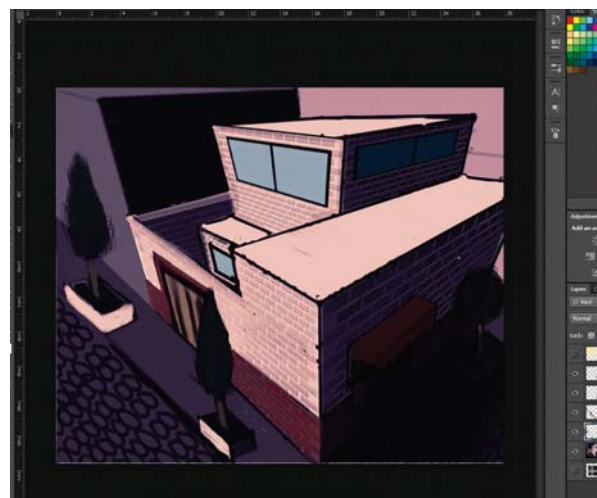


Figura 43: Bocetaje, casa de Meztli.



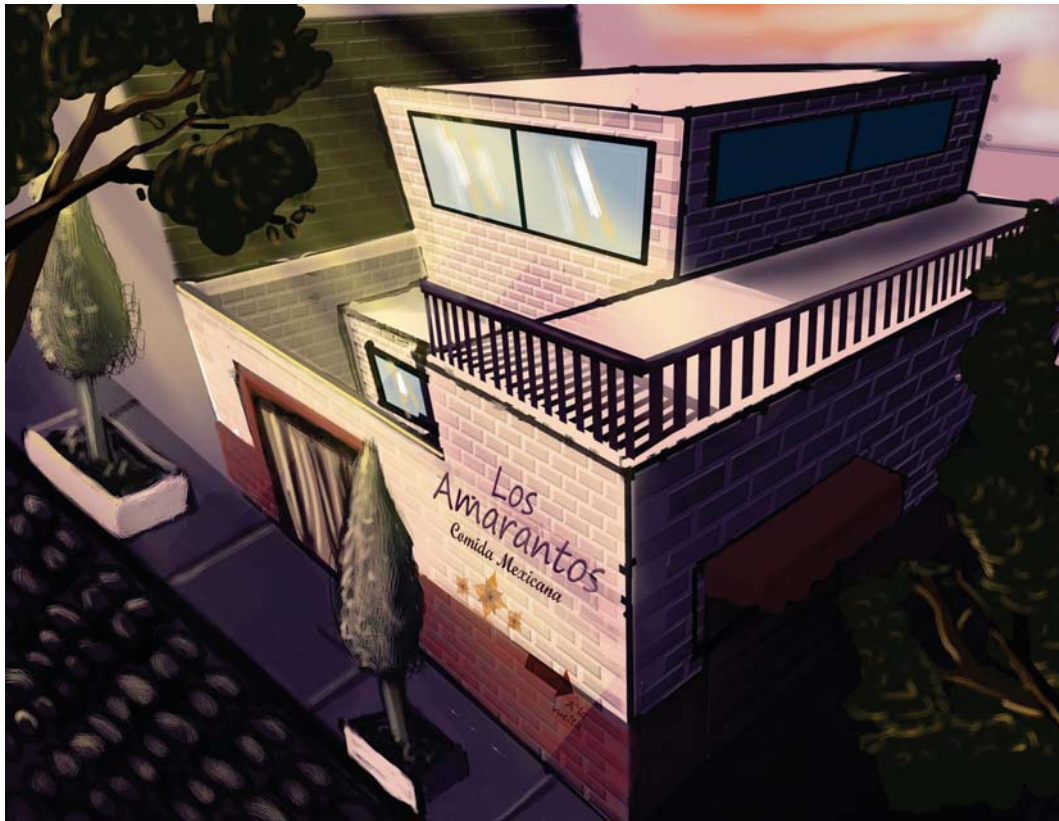


Figura 44: Casa de Meztli, o casa de la familia Tuxpan Juárez.

DEPORTIVO XOCHIMILCO

En este lugar es donde Meztli utiliza el misterioso código, obtenido a través del ingénuo Quiróz, para iniciar el ritual a través del cual busca traer de vuelta el espíritu de su abuela querida. Este escenario se muestra parcialmente, ya que, la protagonista y su mejor amigo, tuvieron que buscar un sitio oculto para realizar el encantamiento sin ser descubiertos.

Realmente, dicho suceso no ocurrió a tan altas horas de la noche, pues es bien sabido que no es un sitio demasiado seguro cuando los flujos de gente se terminan.

Para el diseño de este escenario se tomaron referencias fotográficas en el sitio, buscando las regiones más llenas de árboles, para dar la impresión de que se encontraban dentro de un bosque, repleto de energías de la naturaleza.



Figura 45: Referencia: deportivo Xochimilco.



Figura 46: Deportivo Xochimilco.



Figura 47: Escena del hechizo en el deportivo Xochimilco.

INFRAMUNDO / RÍO CHIGNAHUAPAN

Es el escenario principal del primer capítulo, donde Meztli comienza su transformación en semi-diosa, el río Chignahuapan es el nivel uno del camino hacia el Mictlán, recorrido que deberá seguir la chica para lograr obtener el poder para derrotar a Tezcatlipoca.

Se tomó como referencia la imagen de un río subterráneo, añadiendo elementos

imaginarios que tienen relación con la muerte; el ambiente es sombrío, pues se encuentra en las profundidades de la tierra, el agua del río resplandece al estar cargada de las energías divinas que dejó Quetzalcóatl tras su paso, durante la remota época en la que se encontraba en la misión de llegar hasta el Mictlán, para recolectar los huesos de los antepasados, logrando así crear a la nueva humanidad.



Figura 48: Referencia: Ilustración de río Chignahuapan.



Figura 49: Referencia: Cascada.



Figura 50: Referencia: río subterráneo.

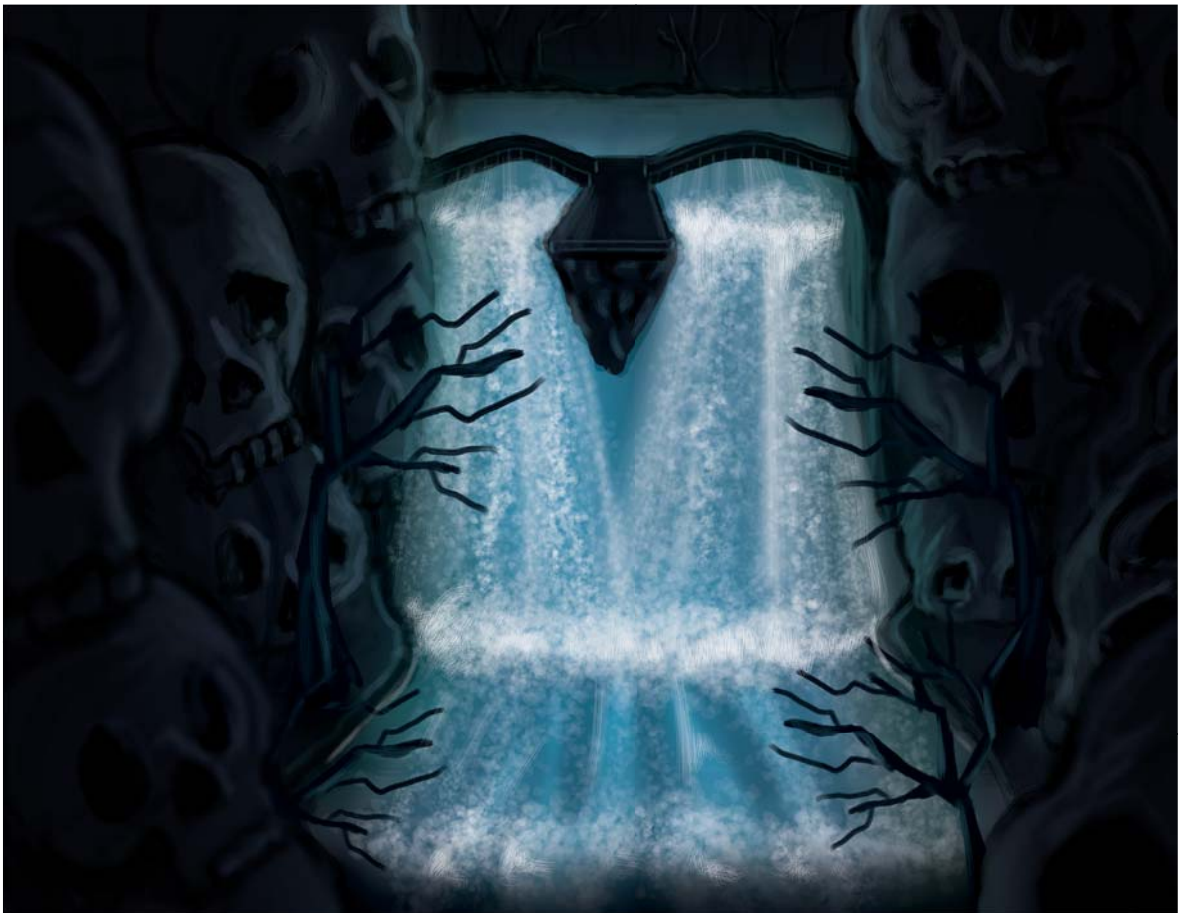


Figura 51: Río Chignahuapan, primer nivel del inframundo.

3.3 PROCESO DE ELABORACIÓN

El álbum ilustrado se elaboró con base en el libro *Ilustración de libros infantiles: Cómo crear imágenes para su publicación* de Martin Salisbury. Se trata de una introducción a la historia de *La Huesuda*, su nacimiento, a partir del descuido de una impulsiva y poco cuidadosa niña. Es una narración breve y concisa, donde la imagen y el texto se complementan entre sí, aunque la primera tenga una clara importancia mayor.

El álbum ha sido diseñado de manera que sea dinámico para el lector, por esta razón, se incluyen ilustraciones tanto en sentido horizontal como en sentido vertical, esta idea surgió del texto de Martin Salisbury, donde se menciona la existencia de libros por el estilo.

Las ilustraciones fueron elaboradas con la técnica de pintura digital, tienen un estilo de cómic o caricatura, géneros dirigidos, por lo general, al público infantil y juvenil, un grupo de población al que busca llegar este producto. Se utilizó tipografía Papyrus, la cual, debido a sus características, puede aludir a los escritos antiguos, en este caso, los códices mexicanos, resaltando, de este modo, la presencia de elementos de esta cultura, mezclados con lo actual.

Se elaboraron, a lápiz, bocetos rápidos de las ilustraciones, algunos de ellos se mantuvieron iguales, otros sufrieron algunas modificaciones, algunos otros cambiaron totalmente, todo en beneficio de la comunicación visual.

La ilustración de la portada se elaboró a mano, con el fin de hacerla resaltar del resto, mostrando, de la mejor manera posible, el diseño del traje de *La Huesuda*, en una pose de pelea.

A continuación, se mostrarán las ilustraciones utilizadas, junto con los bocetos que les dieron origen, son ocho imágenes en total, a través de las cuales, se crea la introducción al argumento del cómic, mostrando a los principales personajes que aparecerán a lo largo de la historia.



Figura 52: Boceto para portada.



Figura 53: Dibujo a Lápiz.

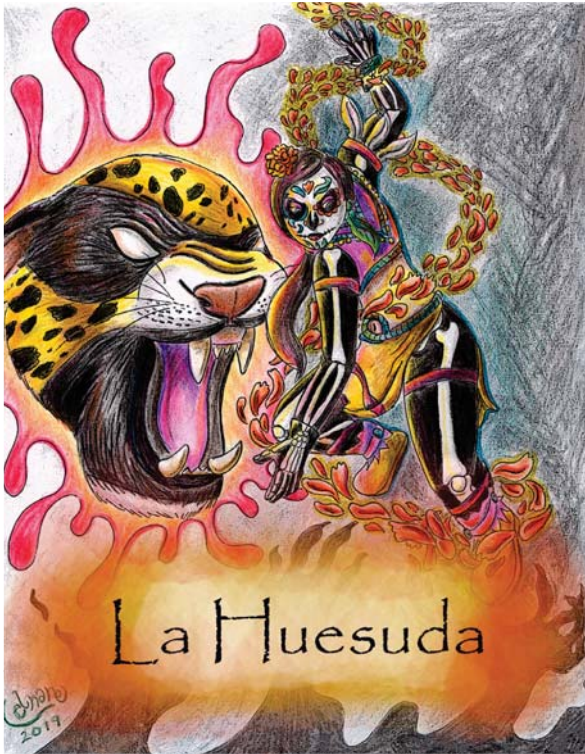


Figura 54: Portada final del álbum.

En la portada, se muestra a la heroína, en plena transformación, junto con Tezcatlipoca, en su forma de sol jaguar; ambos se encuentran a la par en cuanto a poderes, por eso no hay jerarquía entre ellos; la tipografía aparece entre fuego de veladoras, aludiendo al Día de Muertos, por esta misma razón, se utiliza un color morado. La imagen fue elaborada con lápices de colores, digitalizada y filtrada en el programa adobe photoshop.



Figura 55: Presentando a *La Huesuda*.

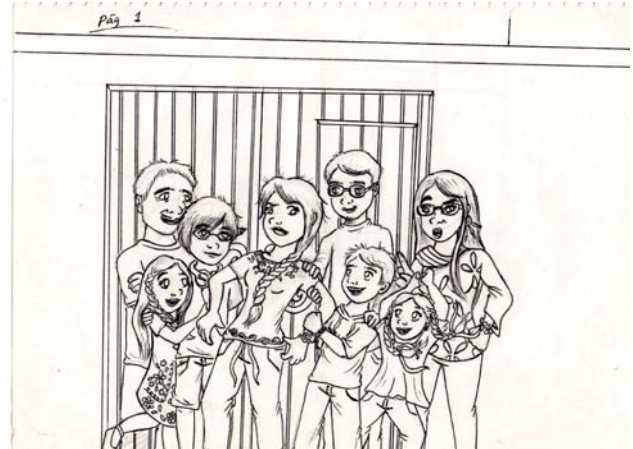


Figura 56: Boceto, presentando a la familia de Meztli, identidad humana de *La Huesuda*.



Figura 57: Ilustración final, familia Tuxpan Juárez.

Partiendo de esta ilustración, en adelante, todas fueron elaboradas a lápiz, digitalizadas y coloreadas en el programa adobe photoshop, con la técnica de pintura digital; también se les agregó el texto en este programa, con tipografía Papyrus y diferentes tonos de color morado, todo esto con la intención de aludir a la muerte, la gobernante absoluta del inframundo.

Se mantuvo la línea de dibujo original, eliminando el fondo blanco, para poder colorear las imágenes fácilmente. Se buscó cumplir una de las condiciones para álbum ilustrado del libro de Martin Salisbury: el texto y la imagen se relacionan en el sentido de que, esta última, comunica detalles que no aparecen directamente en el lenguaje escrito.



Figura 58: Boceto, ofrenda de abuelita Meztli.



Figura 59: Ofrenda de abuelita Meztli, final.



Figura 60: Referencia fotográfica para ilustración.



Figura 61: Hechizo en el deportivo Xochimilco.



Figura 62: Boceto, Tezcatlipoca despierta.

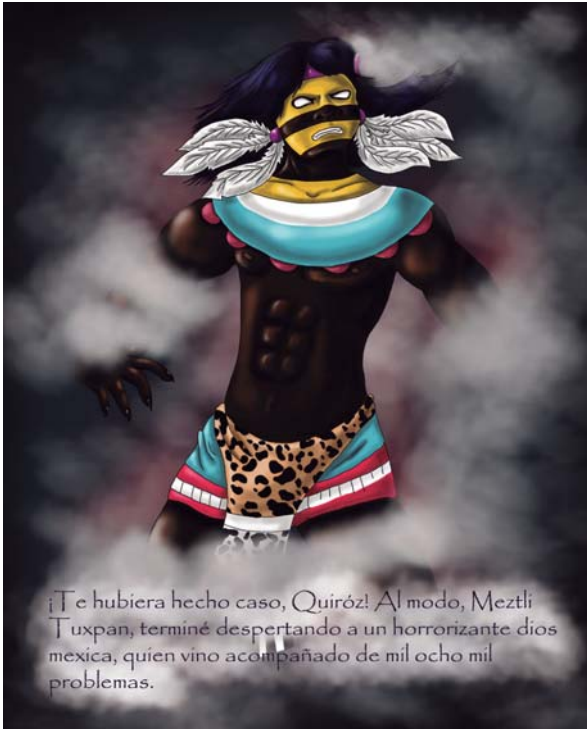


Figura 63: Tezcatlipoca despierta.



Figura 64: Boceto, derrota de Quetzalcóatl.



Figura 65: Derrota de Quetzalcóatl.

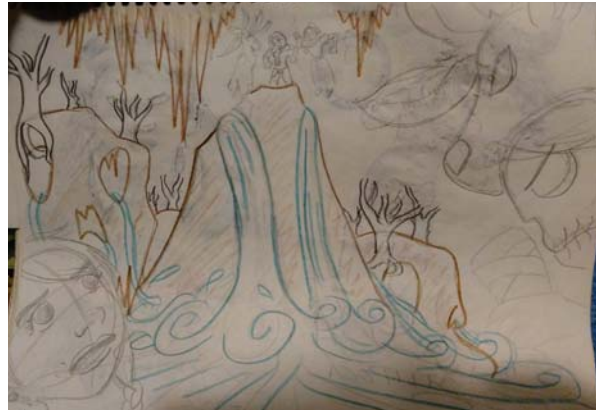


Figura 66: Boceto, inframundo.



Figura 67: Inframundo (río Chignahuapan).



Figura 68: Boceto, Meztli obtiene los objetos sagrados.

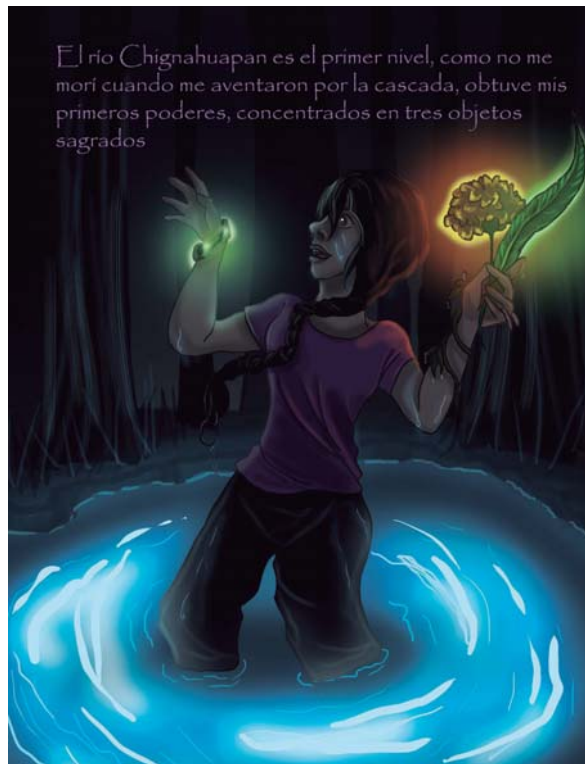


Figura 69: Meztli obtiene los objetos sagrados.

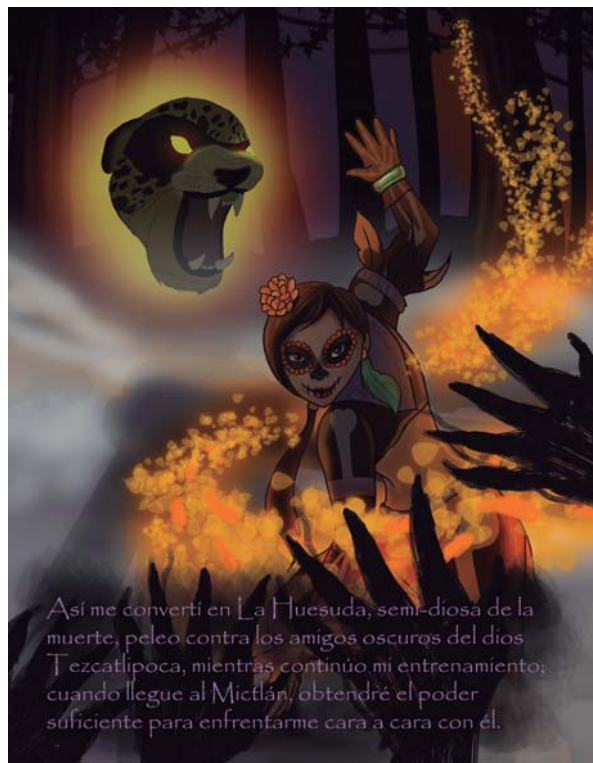


Figura 70: Nace *La Huesuda*, esta imagen surge de la misma portada, por lo tanto, el bocetaje es el mismo.

3.4 DIAGRAMACIÓN

Los textos, dentro del álbum ilustrado, se distribuyen de manera bastante sencilla, buscando la mayor legibilidad posible, por esto mismo, se colocan en sitios de la imagen donde no interfieren con ningún elemento gráfico, a la vez que resaltan como contenido individual.

Por otro lado, se cuidó la relación entre estos y las imágenes, colocándolos de manera que no interfirieran con su composición, al contrario, se integran con ella, formando un todo. A continuación, se mostrará cómo fue elaborada la distribución en el programa adobe Photoshop.

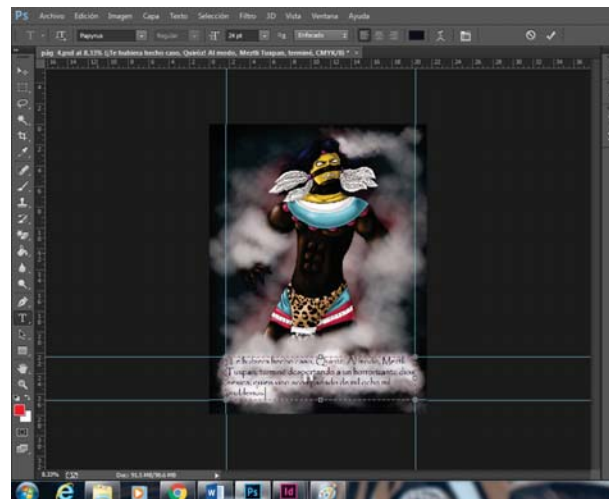
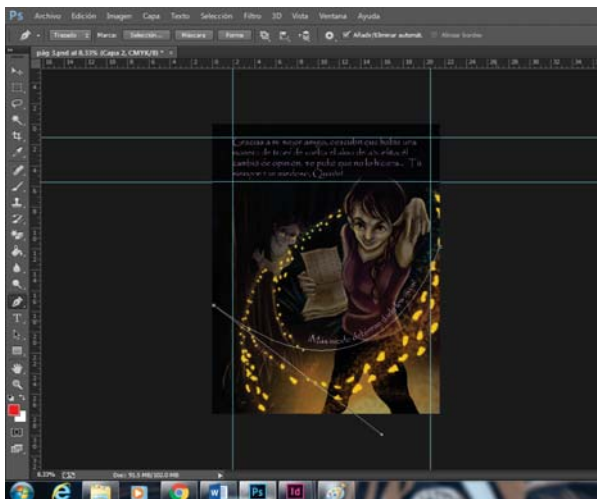
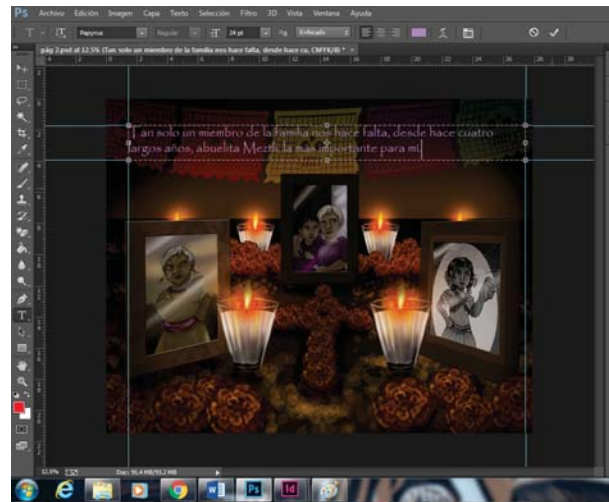
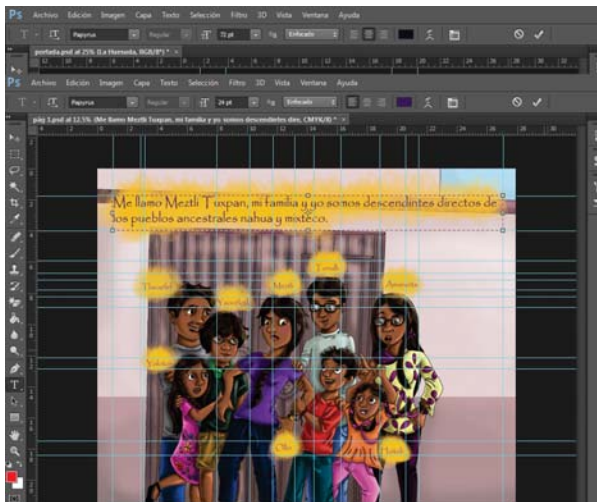


Figura 71: Diagramación, páginas uno a cuatro.

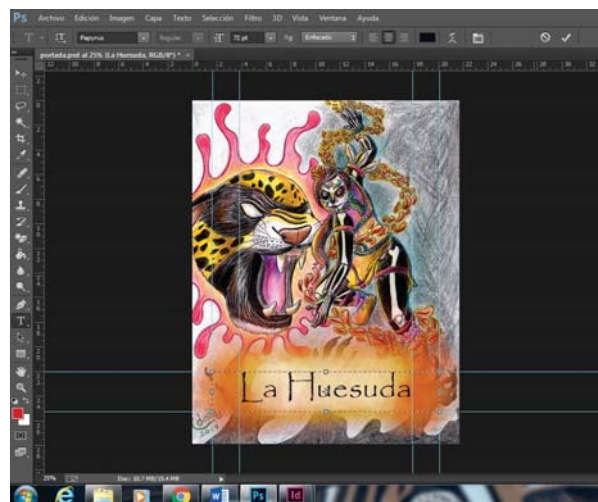
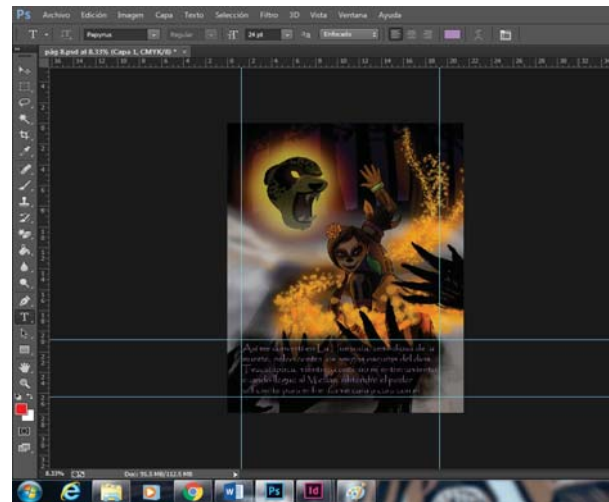
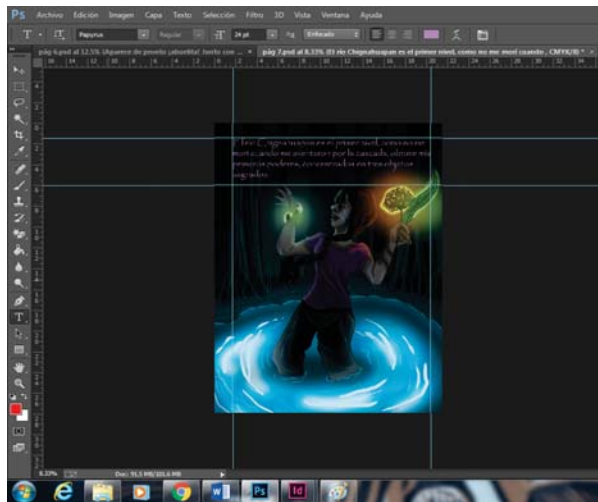
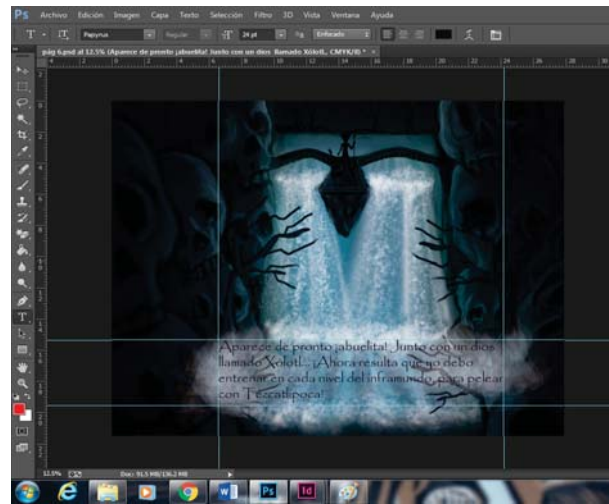
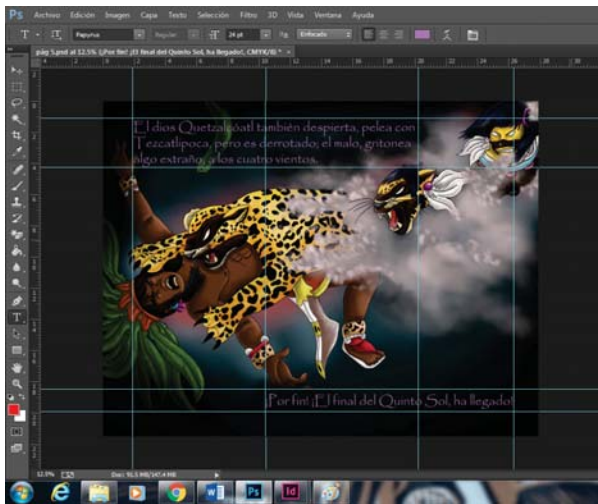


Figura 72: Diagramación, páginas cinco a ocho, y portada.

3.5 PROYECTO FINAL

El resultado de todo lo anterior fue un pequeño álbum ilustrado, el cual, cuenta de manera breve el principio del argumento del cómic *La Huesuda*. Se elaboraron, en total, ocho dibujos en secuencia, mismos que crean un diálogo con el texto, pues aclaran lo que este no dice; los escritos son lo suficientemente breves como para no ser característicos de un libro ilustrado, además, la tipografía queda en armonía con la imagen.

El volumen final se planeó en una pequeña maqueta, donde se estableció el número de páginas y se decidió que las ilustraciones fueran tanto horizontales como verticales. Después, se anotó el argumento, se extrajo las escenas principales y fue creada la secuencia por escrito, con descripciones detalladas de cómo

deberían lucir las imágenes finales. Con las anteriores anotaciones, se elaboró una sencilla grilla, para determinar cuáles ilustraciones serían horizontales, cuáles serían verticales y el orden en el que aparecerían.

La pequeña maqueta y la secuencia escrita fueron buenas bases para dibujar, escanear y colorear digitalmente las ilustraciones finales, a las que se les colocó su respectivo texto. Posteriormente, fueron impresas, acomodadas y encuadernadas, dando origen así al volumen final.

La grilla se elaboró primero en una hoja de papel, con dibujos rápidos, después, se armó de manera digital, utilizando los bocetos ya escaneados de las ilustraciones.



Figura 73: Grilla detallada para el álbum ilustrado.



Figura 74: Pequeña maqueta.

La maqueta se elaboró con papel bond, las pastas del volumen final fueron simuladas con pequeñas hojas de características diferentes, para que resaltaran a simple vista, se numeraron las hojas, procurando acomodar cada elemento en su correspondiente sitio.

El álbum ilustrado se armó de manera digital, en un documento del programa Adobe InDesign; gracias a la elaboración de la sencilla maqueta, fue posible determinar el acomodo correcto de cada una de las ilustraciones, para la posterior impresión en papel de tamaño tabloide, por ambos lados; estas medidas fueron determinadas desde un principio, para crear un volumen del tamaño más práctico y usual que existe, es decir, la carta.

En cuanto a la impresión final del material, fue realizada sobre papel cuché mate de 300g, se buscó un gramaje grueso, para evitar dificultades durante el proceso de la encuadernación.

Para este último procedimiento, fueron plegados los tabloides impresos, unidos en el orden adecuado y cosidos con hilo blanco de cáñamo, de manera cuidadosa, ocultándolo a

la vista de cualquier espectador; después, se utilizó pegamento de encuadernación, para encolar el lomo.

Para las tapas se utilizó cartón comprimido, cortado a la medida de las impresiones, mismas que fueron pegadas sobre el material resistente, para la protección del contenido. Las guardas fueron elaboradas con un papel decorado, para darle vista y presentación al trabajo final, además, por medio de ellas quedó construido el álbum, al juntar las páginas con las tapas.

En sí, la confección del álbum ilustrado fue un procedimiento artesanal. Se buscó, más que nada, crear una maqueta definitiva de un volumen original, mismo que, con un mayor presupuesto disponible, sería elaborado con una impresión y materiales de una calidad mucho mayor. Por lo pronto, esta maqueta refleja, de la mejor manera posible, cómo sería el aspecto del material para su comercialización.

A continuación, se mostrará parte del proceso de encuadernación del álbum ilustrado, así como el resultado final.



Figura 75: Encuadernación.

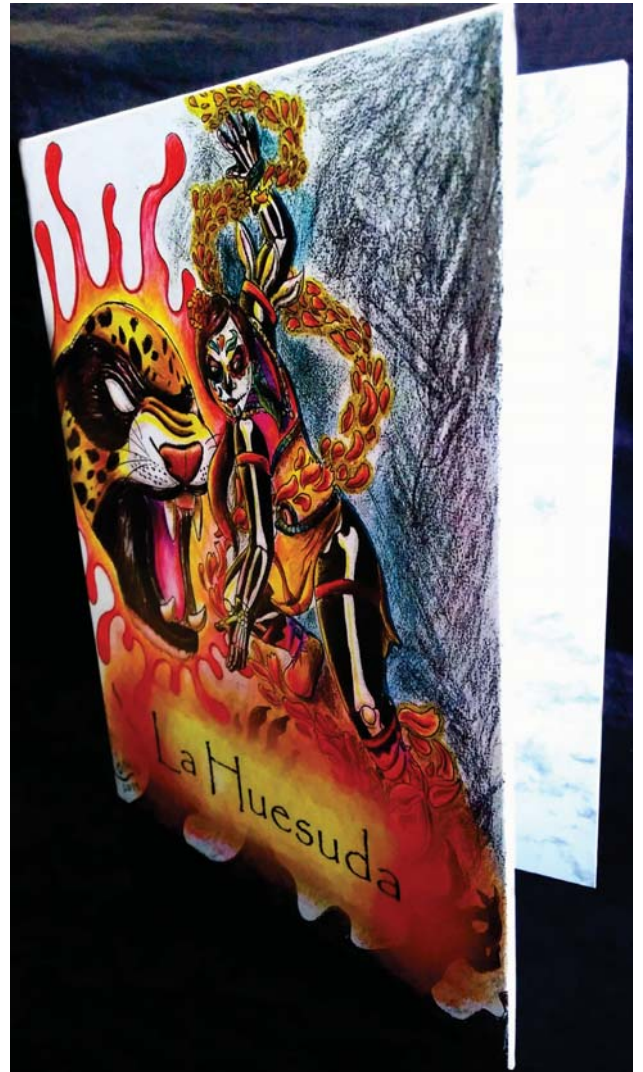
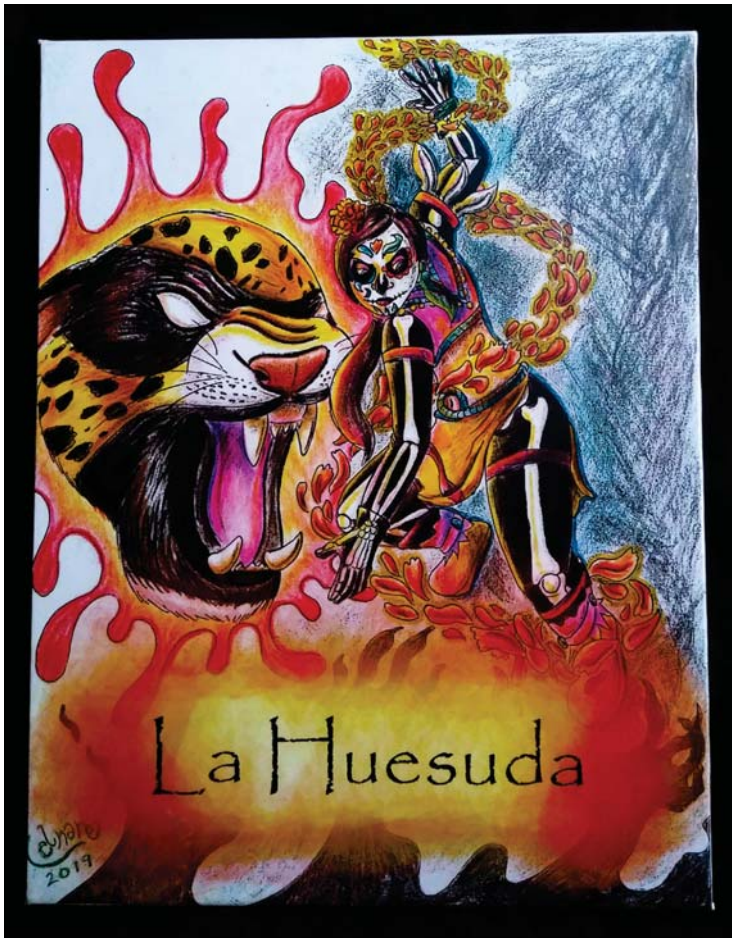


Figura 76: Álbum final, portada.

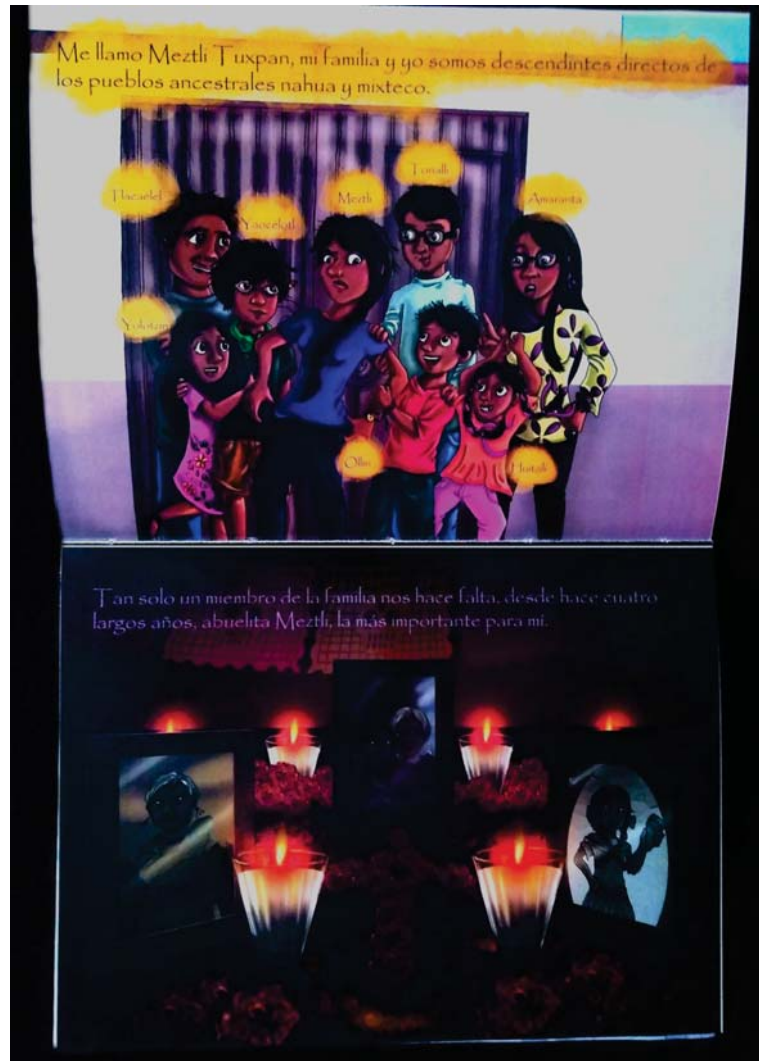


Figura 77: Álbum final, primeras páginas.

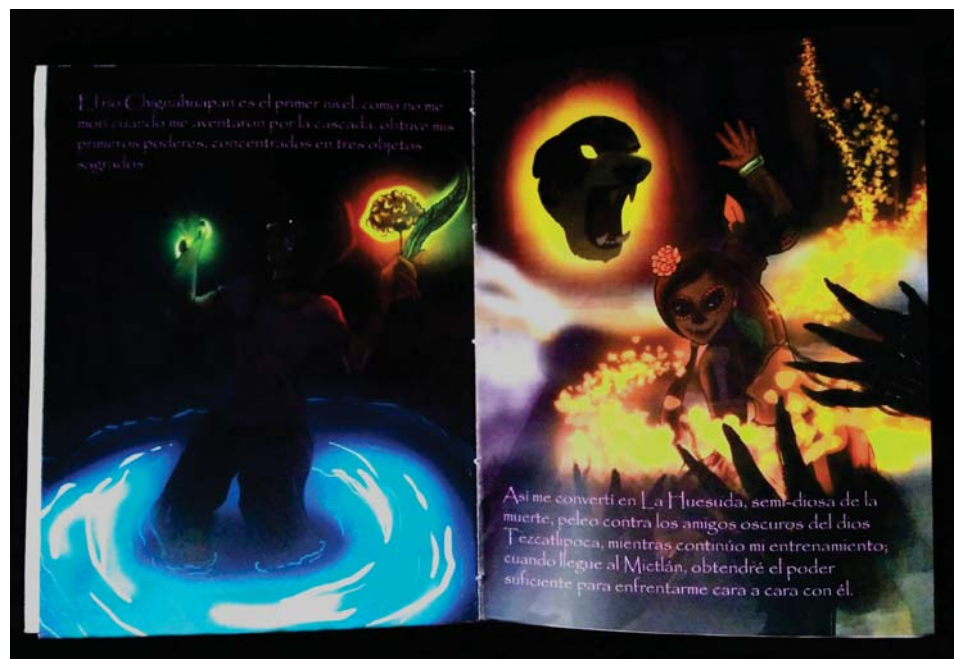


Figura 78: Álbum final, siguientes páginas.

CONCLUSIONES

El proyecto de cómic mexicano titulado *La Huesuda*, originalmente fue creado con el propósito de rescatar las tradiciones mexicanas, sobre todo la de Día de Muertos, que es la más representativa de nuestra cultura en todo el mundo, hasta el punto en que puede servirle a cualquier mexicano como una carta de presentación en el extranjero, sobre todo existiendo productos elaborados por la mayor potencia del mundo (llámese Estados Unidos), dedicados a esta festividad.

Por otro lado, se busca dignificar la imagen del indígena, misma que ha estado estigmatizada desde hace varias décadas en el mundo del cine, la televisión y otros medios de entretenimiento, donde se retrata a estas personas como miserables e ignorantes y no se pierde jamás la oportunidad de ridiculizarlas. En el cómic elaborado dentro de este proyecto, se retrata a estas personas como parte de la sociedad, con vivencias cotidianas como las de cualquier persona, así como la misma oportunidad de crecimiento individual.

Todo lo anterior se dirige al público infantil y juvenil, esa es la razón de la sencillez en los diseños, las edades de los personajes principales, entre otras características.

Dentro de todo el trabajo de investigación, destaca la parte de la situación actual del cómic o historieta mexicana, como uno de los mayores aportes. Conociendo superficialmente el medio, puede notarse que los mismos autores son quienes se encargan de distribuir su propio material, ya sea en las convenciones de cómics o por medio de las redes sociales. De hecho, cualquier tipo de revista en la actualidad, es mucho menos consumida de lo que habría sido antes, sobre todo por las generaciones más jóvenes. Sin embargo, los nuevos artistas han logrado utilizar su ingenio para encontrar muchas otras alternativas para publicar sus ideas, lo único que les falta es obtener una mayor valoración de sus obras, que pueda dar origen a un mercado sólido para colocarlas.

En las primeras fases de la elaboración de este trabajo se manejó la idea de que todo producto nacional era una copia de lo extranjero, en cuanto a estilo y argumentos; de hecho, esto fue una triste realidad durante la época de los noventa y principios del dos mil; en pleno auge del manga y el anime japoneses, se crearon varios productos, los cuales, en cuanto a diseño de personajes, eran una completa imitación del dibujo y la composición características de las creaciones de dicho país. Sin embargo, hubo casos en los que no se dejó atrás lo mexicano, como en el cómic *Meteorix*, de Jorge Break, el cual, incluyó modismos y ciertas costumbres de la capital del país. Sin embargo, las historias respondían a una fórmula muy específica, que se repetía capítulo tras capítulo; es verdad que era una obra bastante entretenida, pero seguramente llegó a cansar.

Hablando acerca del estilo americano, puede verse en cómics, igualmente de las décadas de los noventa y dos mil, donde la figura del superhéroe responde completamente al arquetipo estadounidense, basado en el legendario Super Man. Perfectos ejemplos se pueden encontrar en los cómics *Ultrapato*, *Los Valiants*, incluso *Xiuhcōatl*, un superhéroe cuya historia tiene su trasfondo en la cultura azteca, pero su aspecto visual es idéntico a dicho modelo establecido.

Con todos estos ejemplos se sostiene el hecho de que existe una poderosa influencia de las potencias extranjeras sobre los productos mexicanos, mismos que, realmente, demuestran el gran talento de sus creadores en cuanto a la parte del dibujo, lo único que haría falta sería el añadirle otro tipo de elementos, para ir creando un estilo mucho más nacional, que no fuera tan susceptible de ser confundido.

En cuanto a la parte de los argumentos, resultó evidente que varios de ellos necesitaban pulirse, pues ciertamente, muchos se basaban en temáticas ya demasiado vistas en los productos de otros países, como es el caso del

apocalipsis zombie, los espías internacionales o las chicas mágicas. En el sitio web de la editorial Momentum Cómics, se encuentran algunos números muestra del catálogo disponible, donde pueden leerse algunas páginas para introducirse en la historia. Muchas de ellas tienen un argumento bastante interesante, pero el desarrollo, en algunos casos, deja mucho que desear; no cabe duda que el arte y la composición van de lo excelente a lo aceptable, pero la narrativa no tiene la fuerza suficiente como para dejar al lector con ganas de más.

A pesar de todo, puede decirse que el cómic mexicano tiene un gran potencial en el mercado, hay varios títulos que reflejan una mayor calidad, como las novelas gráficas *Operación Bolívar* de Edgar Clement, o *Cristóbal el brujo*, de Federico Aguilar. Ambos logran conseguir ese estilo característico que no se funde con ningún otro; en el caso particular de *Cristóbal el brujo*, se retoma la gráfica mexicana del siglo XX, dando como resultado un producto con total identidad nacional.

El apartado de este trabajo que habla sobre la historia del cómic en México, aporta una visión que permite comprender el por qué del panorama de hoy en día. Para empezar, la Época de Oro de la historieta mexicana se dio durante los años treinta y cuarenta del siglo XX, después de una fuerte campaña de alfabetización impulsada por el gobierno, además, durante los años de 1930 a 1950, tanto la economía mexicana como su población iban en crecimiento, por esto mismo, surgió una gran cantidad de potenciales lectores que tenían dinero para gastarlo en esos entretenimientos; las historietas eran mucho más baratas que las entradas al cine o a la plaza de toros, por lo que atraían a los sectores más populares. La razón más importante del éxito de estos impresos fue el gran sentido nacionalista que existía en esa época, leer se veía como un acto moderno y hasta patriótico, las historietas más populares eran las que contenían temáticas sobre la cultura del país. Por otro lado, eran la principal

fuerza de entretenimiento, los dibujantes eran reconocidos e interactuaban ampliamente con su público.

Sin embargo, como es natural, todo comenzó a cambiar con el paso del tiempo; hubo varias crisis económicas, el nacionalismo fue pasando de moda, los consumidores se diversificaron y, lo más importante de todo, las ofertas de entretenimiento comenzaron a ser mucho más variadas. Hoy en día, cualquier persona puede entrar al cine, tiene un televisor en su casa, o goza de la economía suficiente como para adquirir una consola de videojuegos; no obstante, el medio de comunicación y entretenimiento por excelencia hoy en día, es el internet, donde existen miles de plataformas, repletas de contenido capaz de satisfacer absolutamente todos los gustos. Además, el mundo está cada vez más globalizado, y potencias como Estados Unidos y Japón, invaden el mercado, acostumbrando al público a consumir su cultura y sus productos.

Nada de lo mencionado anteriormente existía durante los años dorados de la historieta mexicana, en esa época era muchísimo más sencillo entretener a los consumidores porque no había una oferta de la magnitud que podemos encontrar ahora, las personas no se dividían en tantos colectivos, y no se consideraban otras naciones como superiores a la nuestra. De hecho, durante los buenos años de la industria mexicana de la historieta, también llegaban muchos productos estadounidenses a nuestro país, las primeras revistas especializadas en ese tipo de entretenimiento los contenían, pero los lectores mexicanos estaban orgullosos de sus raíces y lograban identificarse mejor con lo que era más cotidiano para ellos.

Afortunadamente, se descubre en este trabajo que no todo tiene por qué estar perdido para los nuevos creadores mexicanos. A pesar de que hoy en día son contadas las editoriales que se arriesgan a publicar cómics nacionales, los artistas no se dan por vencidos y han encontrado diversas alternativas para publicar, mismas que podrían ser aprovechadas por otros dibujantes

y escritores más jóvenes, quienes sientan la motivación de dar a conocer sus obras. Para empezar, es menester que comprendan la publicación de cómics como negocio que requiere de una correcta planeación; partiendo de este punto, pueden utilizar su creatividad para descubrir alternativas que les permitan alcanzar los objetivos que se propongan.

Algunos caminos que podrían tomar ya se mencionan en este trabajo, pueden destinar sus obras al medio de la literatura, elaborando novelas gráficas, distribuir ellos mismos sus cómics en distintas convenciones, al estilo del *Fanzine*; o lo más factible hoy en día, recurrir al omnipresente y todopoderoso internet.

Con esta enriquecedora información, se concluye que la mejor manera de presentar el cómic mexicano *La Huesuda*, sería en forma de novela gráfica, promocionándola principalmente en redes sociales, sobre todo a través de *Instagram*, que es precisamente la más utilizada por el público meta, además de la popular plataforma *YouTube*, donde puede contactarse a ciertos *influencers* para que la conozcan y la presenten a sus seguidores; ya existen canales donde se hacen reseñas y análisis objetivos de todo tipo de libros.

Por su parte, *La Huesuda* pretende ofrecer una original historia de superación personal, acerca de una heroína que no cumple precisamente con los cánones establecidos, al principio es como una simple niña con disfraz, quien podría ser fácilmente subestimada, pero al verla en acción, toda perspectiva es susceptible de cambiar. No solamente quedará en una historia fantasiosa con un trasfondo conformado por leyendas y aspectos culturales de los antiguos aztecas, así como por la celebración del Día de Muertos, también tendrá un trasfondo realista, manejando temáticas con las que muchas personas podrían identificarse, también se otorga un gran valor a las relaciones familiares de la protagonista, pues tienen mucho que

ver con su sistema de pensamiento y sus maneras de reaccionar ante todo aquello que le acontece. Presentar la primera parte con la forma de un álbum ilustrado ayudó a dejar en claro cómo sería el inicio de la historia, presentando a los personajes principales en forma concisa.

El enaltecimiento de la cultura mexicana también tiene una gran importancia, precisamente tratándose del principal público al que va dirigido el producto, el sector más joven e influenciado de la población, pequeñas personas quienes, por lo general, suelen dejarse llevar por las emociones que les provoca todo lo que pueden ver a su alrededor y la comparación con las imágenes de aquellas naciones que aparentan ser mucho más civilizadas que la suya. Es obvio que no pueden conocer un panorama realista de un sitio en el que nunca han vivido, pero ellos no lo ven de ese modo; sienten que aquellos lugares son el cielo, mientras que su país de origen es el mismo infierno. Necesitan una perspectiva mucho más objetiva, o por lo menos más abundante en cuanto a matices, de lo que es la cultura de su propio lugar de origen.

Para finalizar, es innegable que, anteriormente, se defendió una postura de eliminación de todo estilo extranjero; sin embargo, ahora se concluye que es imposible prescindir de las influencias, provengan de donde provengan; el mismo diseño de personajes en *La Huesuda*, es una mezcla entre manga japonés y cartoon estadounidense, pero unificado y desarrollado a lo largo de varios años de experimentación, práctica e incorporación de nuevos conocimientos; de este modo, fue posible crear un estilo característico, que delata a quien lo creó, aunque prescinda de la firma. Así es como se desarrolla la personalidad de cada artista, en cuanto a su obra; así puede ser desarrollado un arte del cómic netamente mexicano, como lo han hecho otras naciones con mayor reconocimiento.

GLOSARIO

Aglutinante*: Es cualquier sustancia que se usa para mantener la cohesión entre los pigmentos y el fluido que los transporta (disolvente).

Arabescos*: Ornamentación a base de complejos dibujos geométricos entrelazados.

Armonía*: En diseño gráfico y arte, se llama armonía a la combinación de elementos de forma equilibrada sin que ninguno predomine de forma que parezca inapropiada.

Arquetipo*: Consiste en un concepto, persona, u objeto que ha servido como un prototipo o idea original y que ha llegado a ser utilizado una y otra vez; por ejemplo, Romeo y Julieta son el arquetipo de los amantes y del amor eterno.

Barníz*: Producto elaborado a base de resinas que se aplica a trabajos impresos (cubiertas de libros o revistas) con el fin de protegerlos del roce y manipulación, o para dar brillo adicional a las ilustraciones.

En la técnica del óleo, el barniz se convierte en un elemento casi imprescindible para su conservación. Estas pinturas al aceite, con el tiempo pueden oxidarse por estar en contacto permanente con oxígeno, por ello es necesario barnizar si queremos conservar la obra por muchos años, o siglos.

Biombo*: Es un conjunto de pantallas japonesas que se doblan, usado para separar interiores y espacios privados de un recinto más amplio; están animados con pinturas decorativas y caligrafía, principalmente oriental. El propósito original del biombo era evitar que el viento soplara dentro de las habitaciones.

Boceto*: Se conoce también como esbozo o borrador, es un dibujo hecho a mano alzada, en forma esquemática y sin preocuparse de

los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos.

Buril*: Instrumento utilizado para el grabado sobre superficies metálicas o de madera. Se usa para realizar hendiduras y surcos en las planchas de grabado artístico en relieve.

Caja de texto*: Parte de la página destinada a la composición de la parte escrita. El contenedor del texto no necesariamente debe quedar visible.

Caligrafía*: Escritura manual considerada como un arte. Con la introducción de la imprenta y el uso generalizado de los tipos móviles, la caligrafía artística perdió su importancia para venir a ser solamente empleada con fines decorativos en algunos documentos.

Canon*: Es un concepto que se refiere a las proporciones perfectas o ideales del cuerpo humano, así como a las relaciones armónicas entre las distintas partes de una figura.

Caracter*: Se define, en primera instancia, como la señal o marca que se imprime, pinta o esculpe en algo, por otro lado, es el signo de escritura o de imprenta, el estilo o forma de estos signos.

Cartel*: Es un material gráfico, cuya función es lanzar un mensaje al espectador con el propósito de que éste lo capte, lo recuerde y actúe en forma concordante a lo sugerido por el mismo.

Composición*: Distribución, balance y relación general de espacios, luces, colores y líneas que conforman una imagen.

Contraste*: Oposición, contraposición o diferencia notable entre dos o más cosas.

Cuatricromía*: Proceso de reproducción a todo color, por separación de imagen en tres colores primarios (cyan, magenta y amarillo) más el negro.

Diagramación*: Distribución u organización de los elementos de un mensaje (texto e imagen) en un espacio bidimensional, mediante criterios de jerarquización de la información buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable.

Editor*: El productor de cualquier clase de publicación.

Editorial*: Es la empresa comercial que adquiere manuscritos, los transforma en libros y los comercializa. El objeto social de la empresa es editar, imprimir, fabricar, publicar y distribuir libros de diversa índole.

Equilibrio*: Cada forma o figura representada sobre un papel se comporta como un peso, un peso visual, porque ejerce una fuerza óptica. Una composición se encuentra en equilibrio si los pesos de los distintos elementos que la forman se compensan entre sí.

Espacio positivo/negativo*: El espacio positivo es el que rodea a un espacio negativo, y el negativo, el que rodea a un signo positivo. La relación figura fondo es modificable. En el diseño en blanco y negro tendemos a considerar al negro como ocupado, y el blanco como vacío.

Estereotipo*: Consiste en una imagen estructurada y aceptada por la mayoría de las personas como representativa de un determinado colectivo. Esta imagen se forma a partir de una concepción estática sobre las características generalizadas de los miembros de esa comunidad.

Estética*: Disciplina filosófica que estudia las condiciones de lo bello en el arte y en la naturaleza.

Estructura*: Proporción, dimensión, cantidad, localización, posición y disposición particular de los elementos que conforman un total y determinan su integridad e individualidad.

Experiencia estética*: Es una manera que tiene el ser humano de encontrarse con el medio que lo rodea, el mundo, los fenómenos, las circunstancias y los objetos tanto naturales como creados por el hombre. Esta experiencia causa en quien la vive un conjunto de distintas emociones.

Fotograbado*: Procedimiento fotográfico para grabar un clisé sobre plancha metálica, de zinc o cobre generalmente, por la acción química de la exposición a la luz.

Grabado*: El arte o la técnica de imprimir a partir de una imagen tallada en una superficie, ya sea de madera, de metal, o algunos otros materiales.

Matriz*: Superficie rígida donde es dibujada o tallada una imagen, durante el procedimiento para crear un grabado, la cual, posteriormente será cubierta con tinta para la impresión, sobre cualquier otra superficie, ya sea de papel o de tela.

Monocromía*: Las escalas de color monocromáticas son las que se forman a partir de un único color o tono básico que se extiende añadiendo tonalidades oscuras o claras.

Motivo*: Es un elemento de un patrón, un modelo según el cual se reproducen otros objetos. Un motivo puede ser repetido en un diseño o composición, a menudo muchas veces, o simplemente, puede ocurrir una vez en una obra.

Opacidad*: Depende del grado de luz que atraviesa un material. Cuando la luz es bloqueada en gran parte, o no puede verse lo que hay detrás de él, se dice que el material es opaco.

Paleta*: Conjunto de colores disponibles para ser utilizados en una imagen. En pintura, es la pequeña plancha (de madera, plástico o metal) que un artista usa para disponer de sus colores

físicamente según va trabajando y realizar sus pequeñas mezclas al momento.

Papel estucado*: Papel que en su fabricación ha recibido una capa externa de un compuesto inorgánico para mejorar su acabado dándole mayor suavidad y blancura. Este es el papel más común para uso de impresión de revistas.

Perspectiva*: Es la recreación, en una superficie bidimensional, de la ilusión de profundidad del espacio real tridimensional.

Pigmento*: Es una sustancia formada por moléculas que reflejan o transmiten la luz visible, o hacen ambas cosas a la vez. El color de un pigmento depende de la absorción selectiva de ciertas longitudes de onda de la luz y de la reflexión de otras.

Relieve*: Es la técnica escultórica en la que las formas modeladas o talladas resaltan respecto

de un entorno plano, los relieves, por lo general, están integrados en un muro.

Sangría*: Espacio en blanco al principio de una o de varias líneas de un bloque de texto compuesto.

Satinado*: Papel de superficie brillante. Se denomina de forma común con la palabra inglesa *Glossy*.

SopORTE*: Base o superficie que contiene o lleva información visual.

Tipografía*: Representación gráfica del lenguaje. Disciplina que rige el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes.

Tirada / Tiraje*: Cantidad de ejemplares impresos de una publicación.

INDICE DE IMÁGENES

Cueva de Lascaux.....	14	Figura 16: Giro y detalles del personaje	74
Código de Hammurabi.....	15	Figura 17: Los Piojemas del piojo Peddy	76
Monumento de Blau.....	15	Figura 18: Ejemplo de grilla para álbum ilustrado	82
El libro de los muertos.....	16	Figura 19: La Huesuda y el Sexto Sol	90
Códice de pergamino.....	17	Figura 20: La Huesuda	93
Códice Virgilio Vaticano.....	18	Figura 21: Meztli Tuxpan.....	95
Libro de Horas.....	20	Figura 22: Accesorios	96
Sutra de diamante.....	21	Figura 23: Bocetos para vestimenta de la protagonista	97
La vida de La Virgen.....	23	Figura 24: Vestimenta final.....	98
Biblia Pauperum.....	23	Figura 25: Amaranta Juárez (mamá)	101
Life in death, Marvin Peake.....	25	Figura 26: Tlacaélel Tuxpan (papá)	101
Yellow submarine, The Beatles.....	26	Figura 27: La abuela Meztli	102
Figura 1: Ranilla, de Juan Bautista Urrutia.....	28	Figura 28: Tonatiuh, el hermano mayor	105
Figura 2: Chupamirto, de Jesús Acosta.....	30	Figura 29: Yaocélotl, mejor conocido como Oce	105
Figura 3: Adelita y las guerrillas, de José Guadalupe Cruz	33	Figura 30: Ollin, el fan número uno de Meztli.....	106
Figura 4: Gabriel Vargas.....	34	Figura 31: Yolotzin, la tierna y relajada.....	107
Figura 5: El Pantera, de Daniel Muñoz	37	Figura 32: Huitzili, el terror de las educadoras.....	107
Figura 6: Ranma 1/2, de Rumiko Takahashi	38	Figura 33: Quiróz, el mejor amigo de Meztli.....	108
Figura 7: Patote, de Juanele	39	Figura 34: Horacio Ortega Quiróz.....	109
Figura 8: Operación Bolívar, de Edgar Clement	42	Figura 35: Maquillaje de La Huesuda.....	110
Figura 9: Coatlicue Tonantzin/Virgen de Guadalupe ..	51	Figura 36: Bocetaje para el traje de La Huesuda.....	111
Figura 10: Calaveras de José Guadalupe Posada	54	Figura 37: Diseño final del traje de La Huesuda.....	111
Figura 11: Calavera Garbancera	55	Figura 38: Quetzalcóatl, el dios benévolo.....	113
Figura 12: Peanuts, de Charles M Schulz	64	Figura 39: Xolotl, gemelo de Quetzalcóatl.....	113
Figura 13: Objeto amoroso	67	Figura 40: Tezcatlipoca, el villano principal.....	114
Figura 14: Batman y Bruce Wayne	69	Figura 41: Casa en Santiago Tepalcatlalpan.....	115
Figura 15: Hoja de expresiones del personaje	73	Figura 42: Casa en delegación Xochimilco.....	115

Figura 43: Bocetaje, casa de Meztli.....	115	Figura 62: Boceto, Tezcatlipoca despierta.....	122
Figura 44: Casa de Meztli	116	Figura 63: Tezcatlipoca despierta.....	123
Figura 45: Referencia, deportivo Xochimilco.....	116	Figura 64: Boceto, derrota de Quetzalcóatl.....	123
Figura 46: Deportivo Xochimilco.....	117	Figura 65: Derrota de Quetzalcóatl.....	123
Figura 47: Hechizo en deportivo Xochimilco.....	117	Figura 66: Boceto, inframundo.....	123
Figura 48: Ilustración de río Chignahuapan.....	118	Figura 67: Inframundo (río Chignahuapan).....	123
Figura 49: Cascada.....	118	Figura 68: Boceto, Meztli obtiene los objetos sagrados.....	123
Figura 50: Río subterráneo.....	119	Figura 69: Meztli obtiene los objetos sagrados.....	124
Figura 51: Río Chignahuapan.....	119	Figura 70: Nace La Huesuda.....	124
Figura 52: Boceto para portada.....	120	Figura 71: Diagramación, páginas uno a cuatro.....	125
Figura 53: Dibujo a lápiz.....	120	Figura 72: Diagramación, páginas cinco a ocho y portada.....	126
Figura 54: Portada final del álbum.....	121	Figura 73: Grilla detallada para el álbum ilustrado....	127
Figura 55: Presentando a La Huesuda.....	121	Figura 74: Pequeña maqueta.....	128
Figura 56: Presentando a la familia de Meztli.....	121	Figura 75: Encuadernación.....	129
Figura 57: Familia Tuxpan Juárez.....	121	Figura 76: Álbum final, portada.....	130
Figura 58: Boceto, ofrenda de abuelita Meztli.....	122	Figura 77: Álbum final, primeras páginas.....	131
Figura 59: Ofrenda abuelita Meztli.....	122	Figura 78: Álbum final, siguientes páginas.....	132
Figura 60: Referencia fotográfica para ilustración.....	122		
Figura 61: Hechizo, deportivo Xochimilco.....	122		

BIBLIOGRAFÍA

- TERRENCE DALLEY, *Guía Completa de Ilustración y Diseño: Técnicas y Materiales*, Tursen Hermann Blume Ediciones, 1980.
- PHILLIP B. MEGGS, ALSTON W. PURVIS, *Historia del Diseño Gráfico*, editorial RM.
- ANGULO ÑIGUEZ DIEGO, *Historia del arte: tomo primero*, distribuidor I.I.S.A. Oñate, Madrid 1962.
- CALVET LOUIS-JEAN, *Historia de la escritura: De Mesopotamia hasta nuestros días*, Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México, 2001, Capítulo 1.
- SEIGNOBOS CHARLES, *Historia de la Civilización Antigua: Oriente, Grecia y Roma*, traducción: Francisco Gutiérrez Brito, Librería de CH Bouret, París 1891.
- BARBIER FREDERIC, *Historia del libro*, Alianza editorial, Madrid, 2005.
- *Revista El Correo: una ventana abierta al mundo*, UNESCO, diciembre 1972.
- CHIEH WANG, Tesis doctoral: *La ilustración del libro chino: de la xilografía tradicional a las nuevas técnicas occidentales*, Universidad de Barcelona, Barcelona 2015.
- PEDRAZA MANUEL, CLEMENTE YOLANDA, DE LOS REYES GÓMEZ FERMÍN, *El libro antiguo*, Editorial Síntesis, España, Madrid.
- SIMPSON IAN, *La Nueva Guía de la Ilustración*, Quarto Publishing plc, Londres, 1990.
- CRESPO BLANCO MARTA, Tesina: *El collage como medio de expresión creativo*, Universidad de Valladolid, Junio 2016.
- GOMBRICH ERNST H., *La Historia del Arte*, CONACULTA, Editorial Diana México.
- SALISBURY MARTIN, *Ilustración de libros infantiles: Cómo crear imágenes para su publicación*, Editorial Acanto S.A., Barcelona 2005.
- SALISBURY MARTIN, *Imágenes que cuentan: Nueva ilustración de libros infantiles*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2007.
- SCHRITTER ISTVAN, *La otra lectura. La ilustración en los libros para niños*, Lugar Editorial, Argentina, 2005.
- VILCHIS ESQUIVEL LUZ DEL CARMEN, *Historia del Diseño Gráfico en México*, INBA CONACULTA, México 2010.
- SOTO DÍAZ RUBÉN EDUARDO, *Un Paseo por la Historieta Mexicana*, MUCAHI BASSOCO, Morelos México 2009.
- PATMORE CHRIS, *Diseño de personajes: Cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas*, Norma Editorial, 2006.
- BARBEYTIA LUIS, *Mito, Leyenda e Historia de Quetzalcóatl, La Misteriosa Serpiente Emplumada*, CIDCLI, México 2015.
- CASO ALFONSO, *El Pueblo del Sol*, Fondo de Cultura Económica, 2da Edición, México 1971.

- RUBENSTEIN ANNE, *Del Pepín a Los Agachados, Cómic y censura en el México posrevolucionario*, Fondo de Cultura Económica, México 2004.
- McKEE ROBERT, *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Alba Minus editorial, Barcelona 2009.
- GRUPO FÉNIX, *Temas sobre créditos interdisciplinarios: El Cómic*, Biblioteca Irina de Síntesis Didácticas.
- EISNER WILL, *El cómic y el arte secuencial: Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, Norma Editorial.
- SPENCER MILLIDGE GARY, *Diseño de cómic y novela gráfica*, Parramón Ediciones S.A., 2010.
- WITHROW STEVEN, DANNER ALEXANDER, *Diseño de personajes para novela gráfica*, Gustavo Gili, 2010.
- DE BUEN UNNA JORGE, *Manual de diseño editorial*, Editorial Santillana S.A. de C.V., México D.F., 2005.
- HOCHULI JOST, KINROSS ROBIN, *El diseño de libros. Práctica y teoría*, Campgráf Editors S.L., 2005.
- MAGAL R. TERESA, DEFEZ G. BEATRIZ, GONZÁLEZ JIMENA, *Diseño gráfico editorial. Comunicación audiovisual*, Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, 2007.
- *Revista Latinoamericana de Estudios Sobre la Historieta*, vol 2, no. 6 (junio de 2002), págs. 63 a 67.
- REIMERS DESIGN, *Pequeño Diccionario del Diseñador*, creative commons.
- CHARMICHAEL ELIZABETH, SAYER CHLOE, *The skeleton at the feast: The day of the dead in Mexico*, University of Texas, Austin Texas, 1995.
- DURÁN DIEGO, *Historia de las Indias de Nueva España e islas de tierra firme, Tomo II*, Imprenta de Ignacio Escalante, México, 1880.
- DE SAHAGÚN BERNARDINO, *Historia general de las cosas de Nueva España, Tomo I*, Imprenta del ciudadano Alejandro Valdés, México, 1829.
- MALVIDO ELSA, *La festividad de Todos Santos, Fieles Difuntos y su altar de muertos en México, patrimonio "Intangible" de la humanidad*, CONACULTA, México D.F., 2006.
- VARIOS AUTORES, *Patrimonio cultural y turismo: Cuadernos 16, la festividad indígena dedicada a los muertos en México*, CONACULTA, México D.F., 2006.
- RAMOS G. YOLANDA, HERNÁNDEZ R. CORNELIO, LIST REYES MAURICIO, RAMOS M. JUAN CARLOS, *Dos ofrendas de Día de Muertos en el estado de Tlaxcala (nahua y otomí)*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México D.F., 1992.
- OCHOA ZAZUETA JESÚS ÁNGEL, *La muerte y los muertos: culto, servicio, ofrenda y humor de una comunidad*, Secretaría de Educación Pública, México D.F., 1974.
- MACAZAGA ORDONO CÉSAR, MACAZAGA RAMÍREZ CARLOS, *Las calaveras vivientes de Posada*, Editorial Innovación S.A., México D.F., 1979.
- JUAN VILLORO, *Posada, 100 años de calavera*, Editorial RM, México, 2013.

REFERENCIAS DE INTERNET

- Almanza Jazmín, (2018), *Según los mexicas, descubre a dónde irías si fallecieras*, El Sol de México, Ciudad de México, Recuperado de <https://www.elsoldemexico.com.mx>.
- Barahona Ana, *Orígen y evolución del ser humano ¿Cómo ves?* Revista PDF, México, Recuperado de www.comoves.unam.mx.
- Fernandez Prieto Laura, (2013), *Pintura: Libro de Kells*, La Guía: Arte, Recuperado de <https://arte.laguia2000.com>.
- Biografías y Vidas, (2004 - 2019), *Biografía Carlomagno*, Biografías y Vidas: La enciclopedia biográfica en línea Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com>.
- Valero Joan, (2018), *El Haggadah de Washington*, Publicaciones sobre arte medieval, Recuperado de <https://www.librosartemedieval.net>.
- Di Pasquale Lisandro, (2012), *Hablemos de formatos*, Creando cómics: un viaje por la narrativa visual, Ciudad de México, Recuperado de creandocomics.blogspot.com.
- Vidal Tamayo Rodrigo, (2017), *Actualidad del cómic mexicano: una revisión*, Soma: arte y cultura, Recuperado de yucatancultura.com.
- Bautista Eduardo, (2015 - 2018), *El cómic mexicano se muda a lo digital*, El Financiero, Ciudad de México, Recuperado de <https://www.elfinanciero.com.mx>.
- Revista Cuadrivio, (2011), *Lamento Mexicano*, Cuadrivio, Recuperado de cuadrivio.net.
- Campos Garza Luciano, (2017), *La historieta: formación sentimental de los mexicanos*, Proceso, Monterrey, Nuevo León, México, Recuperado de <https://www.proceso.com.mx>.
- García Campillo Carlos, (2004), *El cómic mexicano actual, ¡Sensacional!* Bitácora irregular del cómic en México e hispanoamérica, Recuperado de sensacional.blogspot.com.
- Museo Universitario del Chopo, Taller Cómic, Cultura UNAM, Ciudad de México, Recuperado de www.chopo.unam.mx.
- Carrillo Sebastián, (2009 - 2019), *Meditaciones ilustrativas de bachan*, Recuperado de <https://b4ch4n.tumblr.com>.
- Kudo Toni, (2015), *Sinópsis, argumento y guión*, Letra Blanka, Recuperado de letrablankaeditorial.es.
- Todo Historietas, *Historieta Estadounidense*, Todo Historietas, Recuperado de www.todohistorietas.com.ar.
- Romero Marcela, (2012), *Familia Tipográfica*, OERT Español (Open Educational Resources for Typography), Recuperado de www.oert.org.
- INAH (Instituto Nacional de Antropología e Historia), (2015), *Se cumplen 37 años del hallazgo de la Coyolxauhqui*, gob.mx, cultura, Ciudad de México, Recuperado de <https://www.inah.gob.mx>.

