



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

---

COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA Y ARCHIVOLOGÍA

APROXIMACIÓN BIBLIOGRÁFICA A LOS CÓMICS  
ANTROPOMORFISTAS MEXICANOS

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN BIBLIOTECOLOGÍA Y  
ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN

P R E S E N T A :

EMILIO PANTOJA GIL

ASESOR:

DR. HUGO ALBERTO FIGUEROA ALCÁNTARA

CIUDAD DE MÉXICO, 2024





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## **Agradecimientos**

Al Dr. Hugo Alberto Figueroa Alcántara por guiarme, por su paciencia y por su dedicación. También por la libertad que me otorgó, poniendo mucha confianza en mí.

A mis sinodales: Dr. Cesar Augusto Ramírez Velázquez, Dra. Brenda Cabral Vargas, Lic. Verónica Méndez Ortiz y Dra. Marisa Rico Bocanegra; por su atención y retroalimentación.

A mis familiares y amigos, por soportar mis rarezas y demostrarme que el mundo es mejor que nuestros más profundos miedos. A veces nuestras inseguridades son más crueles que la vida real. Mamá, papá, Catalina, Fátima, abuelos y Anita, por su sustento, apoyo e interés.

A Andryck Bear, por responder a la convocatoria. También a Almita Otter, Cómics Mexicanos, Carlos Ortega, Diana Jayme, Lobopanzaverde, Daymusic, Jessie Arias, Edgar Delgado, Luis Castillejos y Chiomomo, por responder a mis preguntas.

A King Vermillion y Katnay por permitirme usar sus ilustraciones y ayudarme con las muchas preguntas que tenía acerca de sus posturas.

A Arty, por prestarme sus cómics de Vinny.

## Índice

Introducción	7
1 La bibliografía	11
1.1 Aspectos principales	11
1.1.1 Definición	11
1.1.2 Objetivo	14
1.1.3 Importancia y uso	16
1.2 Tipología de las bibliografías	17
1.3 La conformación de bibliografías	23
1.3.1 Normas de descripción bibliográfica	23
1.3.2 Estructura de la bibliografía	25
1.3.3 Elaboración de la bibliografía	28
2 Antropomorfismo	33
2.1 La figura retórica del antropomorfismo	33
2.2 El movimiento antropomorfista	37
2.2.1 Definición y furry fandom	37
2.2.2 Características del movimiento	38
2.2.3 Historia del movimiento	41
2.2.4 Expresiones antropomorfistas y furries	43
2.2.5 Definición	43
2.2.6 Características	44
2.2.7 Ejemplos	45
2.2.7.1 Ilustraciones	46
2.2.7.2 Cómics	47
2.2.7.3 Películas	49
2.2.7.4 Música	51
2.2.7.5 Literatura	51
2.3 El Fandom en México	53
3 Bibliografía de cómics antropomorfistas mexicanos	56
3.1 Introducción	56
3.2 Metodología	57
3.3 Elementos del registro	59
3.3.1 Estructura	59
3.3.2 Orden del registro	61
3.4 Bibliografía de cómics antropomorfistas mexicanos	62
3.5 Índices	182
3.5.1 Índice de autores y sus variantes	182
3.5.2 Índice de títulos	187
Conclusiones	192
Bibliografía	195

## Índice de figuras

Figura 1 Ilustración antropomorfa de KingVermillion	46
Figura 2 Ilustración furry de Katnay	47
Figura 3 Web cómic mexicano, <i>Gab Shiba</i>	48
Figura 4 Web cómic estadounidense <i>Lackadaisy</i>	49
Figura 5 Figura de la película <i>Furries the movie</i>	50
Figura 6 <i>Los tipos malos</i> de Dreamworks presenta animales antropomorfos	51
Figura 7 Portada de la edición ilustrada de <i>El viento en los sauces</i> por la editorial Edelvives	52
Figura 8 Portada de <i>Divisions</i>	53
Figura 9 Meme	56

## **Índice de cuadros**

Cuadro 1	Tipología bibliográfica a partir de la vertiente analítica o crítica, de acuerdo con Hugo Alberto Figueroa Alcántara	19
Cuadro 2	Tipología bibliográfica a partir de la vertiente enumerativa o sistemática, de acuerdo con Hugo Alberto Figueroa Alcántara	20
Cuadro 3	Tipología bibliográfica, de acuerdo con Gloria Escamilla González	23
Cuadro 4	Metodología bibliográfica de Catalina Naumis Peña	31

## Introducción

Esta tesina ofrece un estudio a detalle acerca de la subcultura y arte tanto furry como antropomorfa, por medio de una revisión bibliográfica y la recopilación de obras en una bibliografía analítica de enfoque nacional.

La naturaleza ha sido una gran fuente de inspiración para el ser humano, desde la religión, hasta el arte. Sin embargo, a pesar de que la combinación de humanidad y naturaleza en las expresiones sea algo común y todavía presente en la sociedad actual, la comunidad furry sigue siendo malentendida y hasta discriminada. Además, muchas obras que no se identifican como furry se confunden con estas sin dar mayor explicación de su diferencia. El número de investigaciones formales que ofrecen información detallada es muy reducido, además de que la diversa variedad de obras puede complicar una teoría que las unifique.

La comunidad furry es un conjunto de personas que tienen en común un gusto hacia las expresiones antropomórficas de animales. ¿Por qué, entonces, hay personas que comparten este mismo gusto pero expresan no pertenecer a la comunidad? ¿Cuál es la diferencia entre los dioses de las civilizaciones antiguas, las formas metafóricas de las fábulas y el arte furry actual?

Uno de los mayores problemas a la hora de estudiar a esta comunidad son los términos que utilizan los propios autores, tanto pertenecientes o no a la comunidad furry, para clasificar sus trabajos. Muchos procesos y descripciones son obviados, resultando en obras similares que de vez en cuando se declaran diferentes unas a otras. Por esta razón, y con el fin de recopilar el mayor número de obras posible, al mismo tiempo que respetando la postura de los autores, se optó por utilizar el término “antropomorfismo” como tema para la bibliografía.

En esta investigación, el antropomorfismo se refiere a aquellas obras u expresiones que representen animales antropomorfizados o humanizados. Esta tesina y su

bibliografía exploran este tema por medio de un recorrido que comienza en las definiciones formales y se extiende hasta las expresiones actuales que son los cómics. Se busca comprender a esta comunidad y sus obras, al mismo tiempo que ofrecer un documento que analice, promueva y dé a conocer este tipo de lecturas; con el fin tanto de extender el conocimiento e interés por esta clase de recursos, así como de ofrecer una guía para futuras investigaciones.

Las principales preguntas de investigación fueron:

- ¿Qué es el movimiento antropomorfista y cuáles son sus características?
- ¿En qué momento surge el movimiento antropomorfista y cuál ha sido su trayectoria histórica?
- ¿Cómo son y se pueden identificar las obras artísticas pertenecientes al subgénero antropomorfista?
- ¿Qué obras pertenecientes a este subgénero se han hecho en México?

Los objetivos de la investigación son:

1. Crear una definición y caracterización del antropomorfismo, diferenciando la figura retórica, el movimiento y el subgénero.
2. Realizar una investigación documental de la historia del movimiento furry en un panorama internacional y, de ser posible, mexicano.
3. Crear una bibliografía contemporánea de todas las obras de este tipo creadas en México o por mexicanos.

Esta tesina se divide en tres capítulos.

El primer capítulo reúne los aspectos básicos de las bibliografías: su definición, tipología, uso e importancia. Es necesario comprender qué son las bibliografías, cómo se conforman, qué reúnen y cómo es posible usarlas, para que los lectores, investigadores o público interesado puedan hacer uso de ella con más facilidad.

Este capítulo describe qué es exactamente el interés principal de esta tesina, cómo se conforma y por qué.

El segundo capítulo indaga el tema central del antropomorfismo. Comenzando por la definición literal de la palabra, la figura retórica, el furry fandom y sus características. Explorando el cómo y porqué de la elección de ese término específico y las características de la expresión moderna del antropomorfismo contra las formas tradicionales como las fábulas o las formas religiosas. Termina con una exploración histórica del movimiento furry, desde su origen, hasta su práctica en México. Este capítulo explora a profundidad el tema elegido: qué es el furry fandom, qué es el antropomorfismo, cómo es que estos dos se diferencian, la historia del fandom, así como la gran variedad de expresiones existentes.

El tercer capítulo abarca a la bibliografía antropomorfista creada para esta tesina. Repasa los atributos vistos en el capítulo 1, describiendo cada uno de sus aspectos técnicos. También explora su metodología y organización interna, así como los obstáculos enfrentados y sus soluciones. Este capítulo contiene el atractivo principal de la investigación: un producto que reúne metódica y profesionalmente las obras de una subcultura específica, con el fin de proporcionar un repertorio libre de explorar y analizar, al mismo tiempo que de promover y des estigmatizar esta clase de obras.

Con esta aproximación bibliográfica se busca arrojar luz hacia un tema poco explorado, dándole seriedad profesional y asentando cuestiones, definiciones y explicaciones de manera puntual. Con la disciplina bibliotecológica y los métodos documentales y bibliográficos, se espera que este documento pueda servir como punto de partida hacia futuras investigaciones de este tema, no solo en el campo bibliotecológico, sino también en muchos otros, como estudios de literatura, cultura, arte o sociológicos. Al mismo tiempo, se espera que esta investigación apoye el Control Bibliográfico Nacional y que genere tanto nuevos puntos de discusión, como

espacios o comunidades en el que las personas, académicas o público en general, puedan participar, expresarse y desenvolverse libremente.

# 1 La bibliografía

## 1.1 Aspectos principales

### 1.1.1 Definición

Morales López (2000) señala que el término *bibliografía* es uno en el que pocas personas se han puesto de acuerdo, llegando a usarlo de manera indistinta y coexistiendo diferencias entre las definiciones que se ofrecen (pp. 152, 162 y 163). Tras hacer un estudio histórico, concluye que hay tres posturas en torno a cuál es el carácter de la bibliografía:

1. La bibliografía se subordina a otra disciplina como la bibliotecología, la documentación o la ciencia de la información. Juega un papel de técnica, instrumento o arte, se considera más como un medio que un fin.
2. La bibliografía es una ciencia independiente con sus propias leyes, usada en el campo de crítica de textos debido a su punto de vista histórico o literario. Si bien mantiene su independencia y reconoce su relación con otras disciplinas, se mantiene subordinada a la historia, la literatura y la filosofía.
3. La bibliografía es una rama de otra disciplina más general, como la bibliología, la bibliotecología, la documentación y la ciencia de la información.

Morales López indica también que hay dos vertientes a considerar al momento de definir la bibliografía: definirla como una lista de libros o definirla como una de las disciplinas que se encarga de estudiar al libro. Otra vertiente, que correspondería a la tercera postura antes señalada, sería la de la comunidad bibliotecológica mexicana: que la considera como una rama de la bibliotecología.

Esta última es la que toma Gloria Escamilla González para comenzar el planteamiento de la definición. Comienza definiendo la bibliotecología como:

El conjunto de conocimientos referentes al libro y a la biblioteca. Así pues, comprende dos grupos de disciplinas: las que se refieren al libro; esto es, la bibliología, la bibliotecnia y la bibliografía; y las relativas a las bibliotecas, a saber: la biblioteconomía y la bibliotecografía (Escamilla González, 1960, p. 3).

Después procede a definir cada una de estos términos en la misma página. Para *bibliografía* señala: “Es el conocimiento y descripción de los libros, de sus ediciones, etc”.

Tanto Morales López como Escamilla González escogen la definición de Louise Malclès de *bibliografía* que data del año 1950, ya que consideran que es de las más completas y representa una visión o enfoque de la bibliografía como un saber que busca producir repertorios bibliográficos, teniendo un profundo conocimiento de los libros que se enlistan. La definición de Malclès difiere, posiblemente debido a su traducción del francés. Morales López la define como: “El conocimiento de todos los textos publicados o multicopiados. Se funda en la investigación, la identificación, la descripción y la clasificación de estos documentos con miras a organizar servicios o a construir instrumentos destinados a facilitar el trabajo intelectual” (Morales López, 2000, p. 161).

Mientras que Escamilla González lo tradujo como: “La bibliografía es el conocimiento de todos los textos impresos y está basada en la investigación, transcripción, descripción y clasificación de esas obras con objeto de elaborar los instrumentos de trabajo intelectual, llamados repertorios bibliográficos o bibliografías” (Escamilla González, 1960, p. 4).

Aquí es donde surge la definición de repertorio bibliográfico. Incluyo la proporcionada por Villaseñor Rodríguez (2008) en *Metodología para la elaboración de guías de fuentes de información*:

Por repertorio o guía de fuente de información entendemos aquel documento que, de una manera u otra, nos aporta información sobre todos aquellos recursos de interés para encontrar la información que buscamos. Esto permite iniciar el proceso de búsqueda [...]; luego viene un inventario sobre fuentes de información, describiéndolas para su identificación y aportando a veces otro tipo de información. Se trata de una fuente documental de carácter terciario por proporcionarnos información (identificación y descripción) y remitirnos a la contenida en fuentes documentales secundarias y primarias (p. 118).

Cabe señalar que en el mismo documento se mencionan varias denominaciones por las que también se refieren a los repertorios en distintas disciplinas, algunos son: obras de consulta sobre obras de consulta, guías de obras de referencia y consulta, bibliografía, directorio de recursos, guías de recursos documentales, entre otros (pp. 118 y 119).

Por otra parte, Robert Harmon (1998) manifiesta la controversia que hay alrededor del término bibliografía debido a que se usa una misma palabra para referirse tanto al arte y oficio, como al artefacto resultante. Expresa que el problema no es que ya no se pueda definirla con base en sus raíces etimológicas, más bien, que el verdadero problema es la multiplicidad de términos aplicados a la única palabra bibliografía y las relaciones que surgen de estos términos (pp. 1-3).

Por estas razones, resulta casi imposible ofrecer una sola definición sin provocar controversias, contradicciones, diversidad, uso indiscriminado y confusión entre los significados. Sin embargo, Harmon no deja el asunto en confusión, sino que rescata elementos comunes que todos tienen, en especial el de registro y descripción de todo tipo de materiales para identificar y lograr un poco de orden y control bibliográficos.

Por su parte, Figueroa Alcántara (2006) destaca la importancia de las bibliografías y la actividad bibliográfica más allá de su función enumerativa y su propósito de nexo entre el usuario y el universo de obras; aunque esto se verá más adelante, es imperativo tomar en cuenta esta visión de la bibliografía como una disciplina

analítica o crítica, que estudia con atención a los recursos (en este caso, a los que se decidió recopilar) como objetos con características peculiares (pp. 47 y 48).

A manera de incorporación de todos los elementos señalados anteriormente, y para propósito de esta tesis, una bibliografía es:

Un documento que, a partir de un tema específico, junto con un criterio de selección y discriminación establecido por el bibliógrafo, proporciona un listado de obras o recursos de ese tema que cumplan con dicho criterio. Esto mediante la investigación, identificación, selección, descripción, clasificación y organización de las fuentes documentales, así como con el análisis razonado de estas para la comprensión de su totalidad, tanto física como de contenido. El documento resultante de este proceso sirve como una recopilación y una herramienta de trabajo u orientación.

### **1.1.2 Objetivo**

Gloria Escamilla González (1960, p. 5) distingue dos tipos de actividad bibliográfica:

- Como técnica, la bibliografía consiste en investigar, transcribir, describir y clasificar los textos.
- Como ciencia, es una disciplina que tiene fundamentos de orden cultural; es razonada, personal y constituye el resultado de un profundo conocimiento científico. Un conocimiento profundo que tiene ante sí el problema de seleccionar, analizar, comentar y juzgar las obras.

De acuerdo con Katz (1992, como se citó en Figueroa Alcántara, 2006), independientemente de su vertiente, la bibliografía cuenta con tres funciones:

1. Identificar y verificar: Se refiere a comprobar y obtener los datos bibliográficos necesarios para representar una entidad.
2. Localizar: Se refiere a que proporciona los datos suficientes para que sea posible acceder o localizar un recurso.
3. Selección: Una bibliografía ayuda en la toma de decisiones al usuario al facilitar la selección de recursos relevantes.

En las definiciones anteriores se mencionan algunos objetivos para los que se realizan bibliografías: organizar servicios, elaborar instrumentos de trabajo intelectual o repertorios bibliográficos, encontrar la información que se busca, iniciar el proceso de búsqueda y proporcionar información para remitir al recurso.

Figuroa Alcántara (2006, p. 47), por su parte, se centra en algunos como: fungir como puente entre el usuario y el universo de obras, dar a conocer una descripción precisa, reunir información sobre libros individuales, estudiar como entidades físicas a los materiales. Hace especial énfasis en la función de las bibliografías más allá de su producto final, del listado o enumeración, más bien, se concentra en el análisis, crítica, valoración, comprensión y estudio de las particularidades de los materiales que se recopila.

El objeto de una bibliografía se puede ver enormemente influenciado por la vertiente que esta toma, de modo que se puede concluir en puntos muy específicos y variados. Esto se puede apreciar en la explicación de Harmon (1998, p. 6), de que rescato los propósitos que asigna a los dos grupos más generales de bibliografías: crítica o analítica y enumerativa o sistemática.

- Crítica o analítica: El propósito de este tipo de bibliografías es una precisa y acertada descripción de materiales, estudiándolos como entidades físicas.
- Enumerativa o sistemática: El propósito es la recopilación de información de libros individuales u otros materiales en un arreglo lógico y útil.

### 1.1.3 Importancia y uso

Gloria Escamilla González y Villaseñor Rodríguez coinciden en que la bibliografía ha tomado una importancia fundamental en la actualidad, debido a que es necesario difundir y compartir los recursos y obras que se crean, pues de lo contrario, serían inservibles y se perderían entre la enorme cantidad de información producida. Tanto la bibliografía como el deber bibliotecológico ya no pueden permanecer individuales ni aislados, su esencia misma radica en la colectividad y cooperación, en el uso final por parte de usuarios.

Como se vio en el objetivo, una bibliografía es muy útil debido a que facilita el trabajo de búsqueda y recuperación al proporcionar datos de una obra, o, en el caso digital, hasta una liga de acceso. Rescata un conjunto selecto de obras mediante un elemento de discriminación, lo que correspondería al tema de la bibliografía, y se puede reducir más la selección con el nivel de profundidad, lugar geográfico, periodo temporal, entre otros.

Villaseñor Rodríguez (2008) señala que una bibliografía puede ofrecer una visión personal del asunto por sus criterios particulares de selección y organización, posiblemente debido a que se considera que no hay referentes adecuados que permitan desarrollar una metodología uniforme (p. 114). En el mismo texto también aborda la importancia de reconocer las propias limitaciones del repertorio, como su no exhaustividad o posibles errores, así como el hecho de que debe ser una herramienta y no una fuente inamovible, creado para auxiliar y no para establecer (p. 124).

Es importante igualmente señalar la perspectiva de Figueroa Alcántara (2006), en que las bibliografías son de especial importancia en el ámbito de estudio analítico y crítico, debido a que estas son herramienta y disciplina que permiten comprender las características físicas e históricas de los materiales para su mejor aprovechamiento y entendimiento (pp. 47 y 48).

La importancia de las bibliografías se encuentra entonces en su función de selección y difusión, pues destaca algunas obras con base en criterios especiales para crear un escogimiento con el que se pretende ofrecer una solución, herramienta o nicho alrededor de una materia específica. A esto se le suma el análisis y estudio de estas mismas obras para una comprensión especializada de su relevancia y características particulares. Esto con el fin de ser de interés y utilidad para las personas con atracción hacia ese tema en específico, además, la bibliografía facilita trabajos de investigación o búsqueda y ofrece una visión única de las obras con los criterios especiales que se usaron para seleccionarlas o las particularidades que se descubrieron.

## **1.2 Tipología de las bibliografías**

Para tratar el tema de la tipología de las bibliografías, resulta útil comenzar por la mirada más general que hay de estas. Tanto Harmon como Figueroa Alcántara coinciden en la perspectiva de las dos vertientes:

En las últimas décadas, la organización, tipología y teoría fundamental de la bibliografía han cambiado poco, excepto por la adición de nuevas áreas de especialización, donde los documentos o materiales bibliográficos son concebidos, por un lado, como entidades físicas y por el otro como entidades intelectuales, lo cual ha dado como resultado dos ramas fundamentales de la bibliografía: la bibliografía analítica o crítica y la bibliografía enumerativa o sistemática (Figueroa Alcántara, 2006, p. 49).

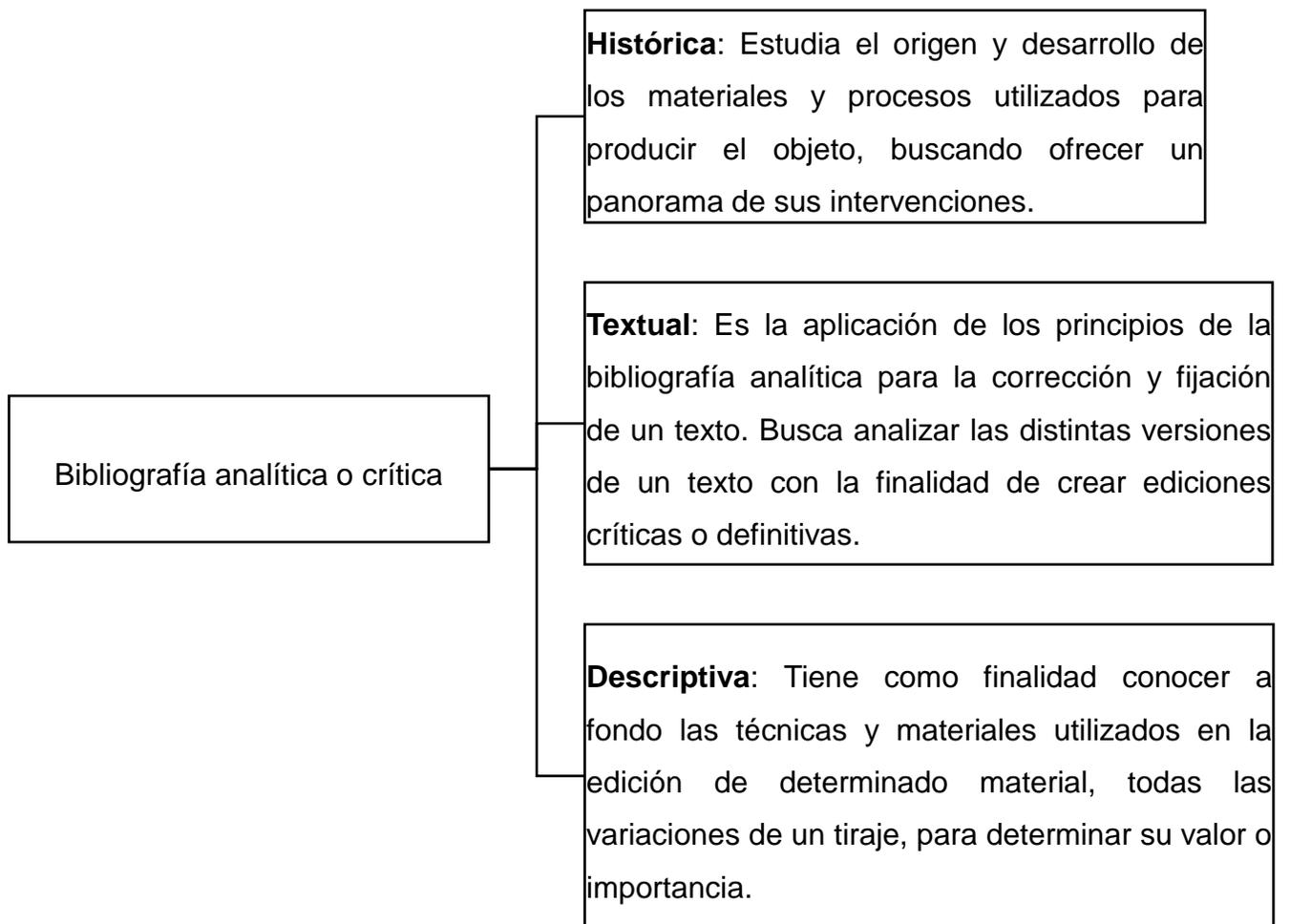
De acuerdo con Harmon, las bibliografías analíticas o críticas son el estudio de libros como objetos físicos y los detalles de su producción, preocupándose por las características de su manufactura y su recorrido histórico; esto puede incluir el tipo de papel, tipografía, tinta, encuadernación, el efecto que esto tuvo en el texto, los editores, entre otros. Por otro lado, las bibliografías enumerativas o sistemáticas se

describen escuetamente como el listado de libros u otros materiales en un arreglo ordenado (1998, pp. 4 y 5).

Figuroa Alcántara complementa estas descripciones de acuerdo con Bowers y Stokes. La bibliografía analítica desempeña un importante papel en el coleccionismo, los estudios eruditos, la crítica textual, entre otros, al identificar un objeto bibliográfico específico y proporcionar fundamentos históricos y comparativos para identificar el ejemplar ideal; haciendo uso de la crítica, la comparación y la historia (Bowers, 2001, como se citó en Figuroa Alcántara, 2006).

Por otro lado, Figuroa Alcántara señala que la bibliografía enumerativa es la vertiente conocida con mayor amplitud y el mayor representante de este enfoque si se retoma la afirmación de que esta es el vínculo entre el productor de información y el usuario (Figuroa Alcántara, 2006, p. 52). La bibliografía enumerativa se usa para ampliar los horizontes intelectuales, estando vinculada con la comunicación del conocimiento, el descubrimiento, la identificación, la descripción, la clasificación de los documentos y el aspecto creativo de los libros (Stokes, 1982, como se citó en Figuroa Alcántara, 2006).

Figuroa Alcántara señala 12 subdivisiones que se derivan de estas dos vertientes (cuadros 1 y 2).



Cuadro 1. Tipología bibliográfica a partir de la vertiente analítica o crítica, de acuerdo con Figueroa Alcántara (2006, pp. 50-51).

---

**Bibliografía  
enumerativa o  
sistemática**

**Bibliografía de autor:** Lista de obras por y sobre un autor.

---

“ **por materia o temática:** Lista de obras sobre un tópico específico.

---

**Catálogo bibliográfico:** Incluye registros que representan recursos bibliográficos de una o más bibliotecas.

---

“ **del comercio editorial:** Catálogos generales de las casas editoriales o para el comercio editorial.

---

“ **nacional:** Reúne el material bibliográfico producido por un país o que trata de dicho país.

---

“ **selectiva:** Lista de libros más notables sobre determinado asunto, aspecto, tipo de material, etc.

---

**Guías a la literatura o guías bibliográficas:** Son repertorios bibliográficos que incluyen notas extensas y didácticas de las obras incluidas de un tema determinado. Requiere de buen gusto, experto y trabajo fino, pues busca introducir al lector a cierto tema.

---

**Bibliografía de bibliografías:** Listado de bibliografías.

---

“ **universal:** Hipotéticamente, se trata del conjunto de registros que no cuenta con delimitante alguno, pues trata de incluir todos los materiales bibliográficos existentes.

---

Cuadro 2. Tipología bibliográfica a partir de la vertiente enumerativa o sistemática, de acuerdo con Figueroa Alcántara (2006, pp. 51-55).

Escamilla González (1960) por su parte, hace una extensa y muy completa clasificación de bibliografías en torno a tres aspectos generales, pues al clasificarlas toma en cuenta (pp. 5-10):

1. Las características de los materiales registrados:
  - a. Forma bibliográfica: Si se trata de obras individuales o colecciones de obras, si son publicadas o inéditas; si sus elementos componentes son ensayos, artículos, colaboraciones, poemas, folletos, carteles, etc.
  - b. Origen: Las áreas geográficas, políticas o lingüísticas de donde provienen; el idioma en que aparecieron originalmente, el agente productor (autor, editor, impresor, etc.), la fecha de publicación y el objeto de la producción (tesis, bibliografía, antología, etc.).
  - c. Ubicación: Su disponibilidad en bibliotecas o colecciones particulares, su disponibilidad en zona geográfica determinada, su distribución amplia en bibliotecas de una zona determinada o su pérdida (obras que se hayan perdido).
  - d. Contenido: Se considera su relación con un asunto determinado.

Otras características que Escamilla incluye con respecto a las obras incluidas en las bibliografías son:

- Origen: oficiales, académicas, particulares.
  - Naturaleza: anónimas, privadas, clandestinas, prohibidas, etc.
  - Calidad: ediciones originales, de lujo, ilustradas, raras.
  - Forma: formato pequeño o grande, publicaciones periódicas, diccionarios, manuales
2. El método para registrar los materiales: Bajo este aspecto, las bibliografías pueden ser exhaustivas, selectivas, con comentarios o sin ellos, como se verá más adelante.
  3. Estilo en que aparecen las bibliografías:
    - a. Presentación (monografías o periódicas)
    - b. Distribución (en formato de libro o algún otro)

c. Publicación (inéditas, multigrafiadas o impresas)

El cuadro 3 resume todas las tipologías que Escamilla González menciona.

Generales	Abarcan toda clase de obras sin distinción de temas
Especiales	Reúnen textos que se dedican a un solo tema
Exhaustivas	Bibliografías que renuncian a la eliminación y se proponen incluir todas las obras existentes bajo ese tema
Selectivas	Reúnen textos escogidos con base en su valor y calidad
Universales generales o internacionales generales	Registran las obras sin distinción de lugar, persona, materia, tiempo ni lengua
Nacionales generales	Dan a conocer el conjunto de obras publicadas en cualquier país en una sola lengua, o, el conjunto de obras publicadas en cualquier lengua en el territorio de una nación
Internacionales especiales	Registran las obras que tratan de un solo tema sin distinción de países ni lenguas
Nacionales especiales	Registran las obras que tratan de un solo tema y están publicadas en un solo país o bajo una sola lengua
Retrospectivas	Presentan las obras de épocas pasadas, desde el origen de la imprenta hasta la época moderna
Periódicas o actuales	Presentan las obras a medida que van siendo publicadas
Descriptivas	Dan a conocer la condición física de las obras, los caracteres externos, como los apellidos del autor, el título exacto, el pie de imprenta, la descripción externa y, en ocasiones especiales, el precio, la calidad del papel, entre otros

Analíticas o anotadas	Da a conocer el contenido del libro porque se preocupa del texto, las fichas vienen seguidas de un resumen o análisis variado
Críticas	Examina el texto de la obra y expresa un juicio crítico de la misma
Primarias (con respecto a las fuentes que se usaron)	Cuando la ficha se hace directamente del recurso original
Secundarias	Cuando la ficha se obtiene de bibliografías primarias
Bibliografía de bibliografías	Registra todos los repertorios bibliográficos de cualquier tipo, útil para saber si existe alguna bibliografía de un tema de interés; aunque Escamilla no lo indique, correspondería a una fuente de información terciaria

Cuadro 3. Tipología bibliográfica de acuerdo con Gloria Escamilla González (1960, pp. 7-9).

### 1.3 La conformación de bibliografías

#### 1.3.1 Normas de descripción bibliográfica

A lo largo del siglo XX, señala Naumis Peña (2006), maduraron instituciones con el objetivo de impulsar el intercambio y control internacional de información, tal como la *International Federation of Library Associations* (IFLA), lo cual trajo consigo una proliferación de trabajos, conferencias y reuniones. Esto resultó en los primeros pasos que se dieron hacia estas estandarizaciones internacionales mediante productos como la *International Standard Book Description* (ISBD) o las *Reglas de Catalogación Angloamericanas* (RCAA), incluso más tarde, la norma *ISO 690* (p. 70).

Fue cuestión de tiempo que estas reglas fueran actualizadas para con las nuevas necesidades, como vinieron siendo los recursos electrónicos, así como para diferentes ámbitos de actividad. En las propias normas *ISO 690* se especifica que no están diseñada para bibliógrafos y que su utilización resulta en registros documentales muy generales. Comunidades científicas, universidades o sistemas de información privados y lucrativos han generado sus propias normas.

Montaner (1999, como se citó en Naumis Peña, 2006) expresa que las normas para descripciones bibliográficas proponen estilos que difieren en torno a tres factores:

1. La selección de los elementos de la descripción como título, autor, traductor, etcétera. A mayor cantidad de elementos constitutivos del registro, mayor exhaustividad en el detalle de la obra.
2. La secuencia o el orden en el que aparecen los elementos seleccionados para la descripción bibliográfica.
3. El diseño o la explicación de la representación gráfica de los elementos de la descripción bibliográfica, como negritas, comillas, puntuación para separar los elementos, subrayados, etcétera.

Es importante señalar también que en cada estilo existen elementos de inclusión obligatoria y otros optativos, cada uno seleccionando aquellos que considera pertinentes de acuerdo con las necesidades de su comunidad. Algunos de los estilos más populares se presentan a continuación.

- Harvard: Creado por la Universidad de Harvard en los Estados Unidos desde la década de 1950. En un inicio estaba destinado para la física y las ciencias naturales, para luego ser utilizado en las ciencias sociales. Figueroa Alcántara señala su insuficiencia para una descripción bibliográfica completa debido a su falta de elementos requeridos, por ejemplo, el número de páginas en una monografía.

- Vancouver: Fueron redactadas por editores de revistas médicas en la Universidad de Vancouver a partir del año 1975. Estas normas tienen pocas diferencias con las normas *ISO 690*, aunque estas referencian las normas *ANSI*. Figueroa Alcántara expresa que estas son muy útiles para el campo médico, sin embargo, presentan insuficiencias en otros ámbitos como las patentes o las traducciones.
- APA: Creado por la American Psychological Association, iniciando como normas para el campo de la psicología, para después extenderse a más áreas con enfoque social o humanístico (Naumis Peña, 2006, pp. 72-74).
- ISO 690: Es una norma internacional que establece los modelos de referencia para todo tipo de ítems, incluye referencias electrónicas bajo la versión ISO 690-2.
- Chicago: Fue desarrollado por *University of Chicago Press*, estrechamente relacionado con las disciplinas de arte o humanidades (González Sánchez, 2021, pp. 23 y 24).

Como bien señala Naumis Peña, la lista de estilos y normas bibliográficas es larga. Lo importante es que el bibliógrafo haga uso de estas cuando trabaje en un ámbito que las requiera, conociendo la normatividad del campo bibliotecológico en detalle para complementar su trabajo y tener elementos para una descripción más completa, así como herramientas para resolver los problemas que se le presenten.

### **1.3.2 Estructura de la bibliografía**

Mucho se ha escrito sobre la naturaleza y utilidades que tienen los distintos tipos de bibliografías existentes, sin embargo, como expresa Villaseñor Rodríguez (2008, p. 126), no existen normas determinadas para la puesta en acción de la bibliografía, aunque es necesario, como señala Gloria Escamilla González (1960, p. 127), que el bibliógrafo siga un plan de trabajo para que el producto sea lógico.

No se ahonda mucho tampoco en la cuestión de la estructura que debería llevar la bibliografía, si bien, este tema se encuentra a menudo como una de las últimas etapas en el proceso o metodología de elaboración de bibliografías, como se verá más adelante. Considero importante el resaltar este aspecto debido a que ayuda a una mejor comprensión del producto final y en el cómo se comparte la información.

Se señala en varias lecturas que la estructura de la bibliografía depende mucho del tipo de bibliografía que se esté haciendo, así como del público objetivo o uso que se le dará. Naumis Peña se enfoca en las bibliografías especializadas debido a que, como punto inicial en la metodología, habla de la imposibilidad o improbabilidad de iniciativas propias para el emprendimiento de un proyecto bibliográfico. Esto quiere decir que pocas veces es el bibliógrafo quien decide qué tema escoger para la bibliografía que realizará, en su lugar, se le encomienda por la institución para la que trabaja. Esto afecta la estructura del documento junto con su proceso (2006, pp. 81 y 82).

Para comenzar, Naumis Peña (2006, pp. 91 y 92) sugiere el desarrollo de un documento en el que se explicitasen los resultados de un proceso de búsqueda, más adelante aclarados, junto con: explicación de la temática, delimitación de los alcances, objetivos, metodología a seguir, términos de indización para la búsqueda, entre otros aspectos. Este documento sirve como una propuesta previa a comenzar el proyecto, ya que esta labor requiere gran tiempo y presupuesto, por lo que contar con la aprobación de la institución es algo imperativo. Aunque este documento no sea contemplado como la bibliografía en sí, contiene mucha de la información para incluir en el documento. Se describe la estructura que debe adquirir el documento final de la siguiente manera:

La compilación bibliográfica que se obtenga después de desarrollar el proyecto estará precedida por un documento explicativo de las acciones y procedimientos seguidos, entre los que se incluye una introducción que presente elementos incluidos en el proyecto inicial para ilustrar al que consulte el trabajo el desarrollo del mismo, el enfoque del tema, la delimitación de los alcances, las dificultades para obtener los documentos registrados, las

fuentes utilizadas para recopilar la información y la estrategia de búsqueda. Se incluirá además una lista de abreviaturas, significados de signos diacríticos u otros símbolos utilizados para propósitos especiales. Se presentarán también modelos de las normas seguidas para el registro bibliográfico, así como una explicación de los controles de evaluación de los documentos y registros incluidos.

A continuación sigue la compilación bibliográfica es decir, el cuerpo de la bibliografía, así como sus respectivos índices, y por último las obras consultadas. El documento final tendrá la presentación y el formato que se haya acordado desde un principio con los solicitantes del trabajo (Naumis Peña, 2006, p. 92).

Gloria Escamilla González (1960) comparte la idea de una propuesta a presentar previamente a la institución, especialmente debido a que le permite al bibliógrafo hacerse una idea de si su tema es demasiado amplio. Esta propuesta además incluye información que Naumis Peña deja hasta el documento final, como es el material a incluir, el idioma, el espacio geográfico, entre otros (p. 128). A diferencia de Naumis Peña, Escamilla González (1960) es clara en las secciones o estructura que sugiere para una bibliografía, listando: cubierta, portada, tabla de materias, prólogo, prefacio, introducción, clave de símbolos, bibliografía (cuerpo) e índice (pp. 135-137). Al respecto señala:

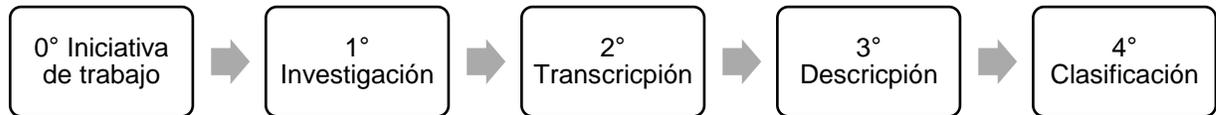
- Portada: Incluye título completo, nombre del compilador y pie de imprenta.
- Cubierta: Contiene la misma información que la portada, en ocasiones se omite el compilador.
- Prólogo: Escrito por otra persona, trata sobre la personalidad del autor y los méritos de la obra.
- Prefacio: Se hace referencia a la ayuda recibida de otras personas o instituciones. Se exponen las consideraciones para mejor comprensión de la obra. Detalles técnicos de la compilación, alcance de la bibliografía, limitaciones y omisiones, propósito hacia el grupo objetivo, necesidad que dio origen, relevancia del tema y la bibliografía, razón de la selección de las obras y arreglo de las fichas con su justificación.

- **Introducción:** Presenta un resumen de los conocimientos previos necesarios para mejor apreciación de la obra, es decir, el tema y la forma de tratarlo en la obra.
- **Tabla de materias:** Lista que señala las divisiones y subdivisiones de la obra con referencias a las páginas para facilitar su consulta.
- **Clave de los símbolos:** Se arregla alfabéticamente en lista con la indicación de lo que significan.
- **Índices:** De autor o autores, títulos y materias; deben ser exactos, breves, claros, consistentes, completos y que los encabezamientos de materias estén bien escogidos.

### **1.3.3 Elaboración de la bibliografía**

Como se mencionó anteriormente, no existe un plan normalizado para la puesta en acción de una bibliografía. Esto no quiere decir que la labor sea desorganizada o espontánea, al contrario, los autores concuerdan en que es necesario seguir un proceso para realizar una bibliografía. Recordando las palabras de Gloria Escamilla González (1960): “[...], no puede hacerse de cualquier manera, sino que, por lo contrario, debe llenar los requisitos exigidos en un hacer metódico, que obedece a ideas fijadas previamente con objeto de caminar de un modo lógico” (p. 127).

En este sentido, Escamilla González señala una técnica bibliográfica, compuesta más que nada por las características que adquieren sus partes, por ejemplo, los índices que hay, las fuentes que consulta, el orden, etc., se le podría considerar como una serie de recomendaciones. Sin embargo, en un principio habla de la transformación del material con el que trabaja, pues el bibliógrafo asienta las obras que selecciona en fichas y estas fichas son el producto de cuatro pasos, como se representa en el siguiente diagrama (1960, pp. 129-130):



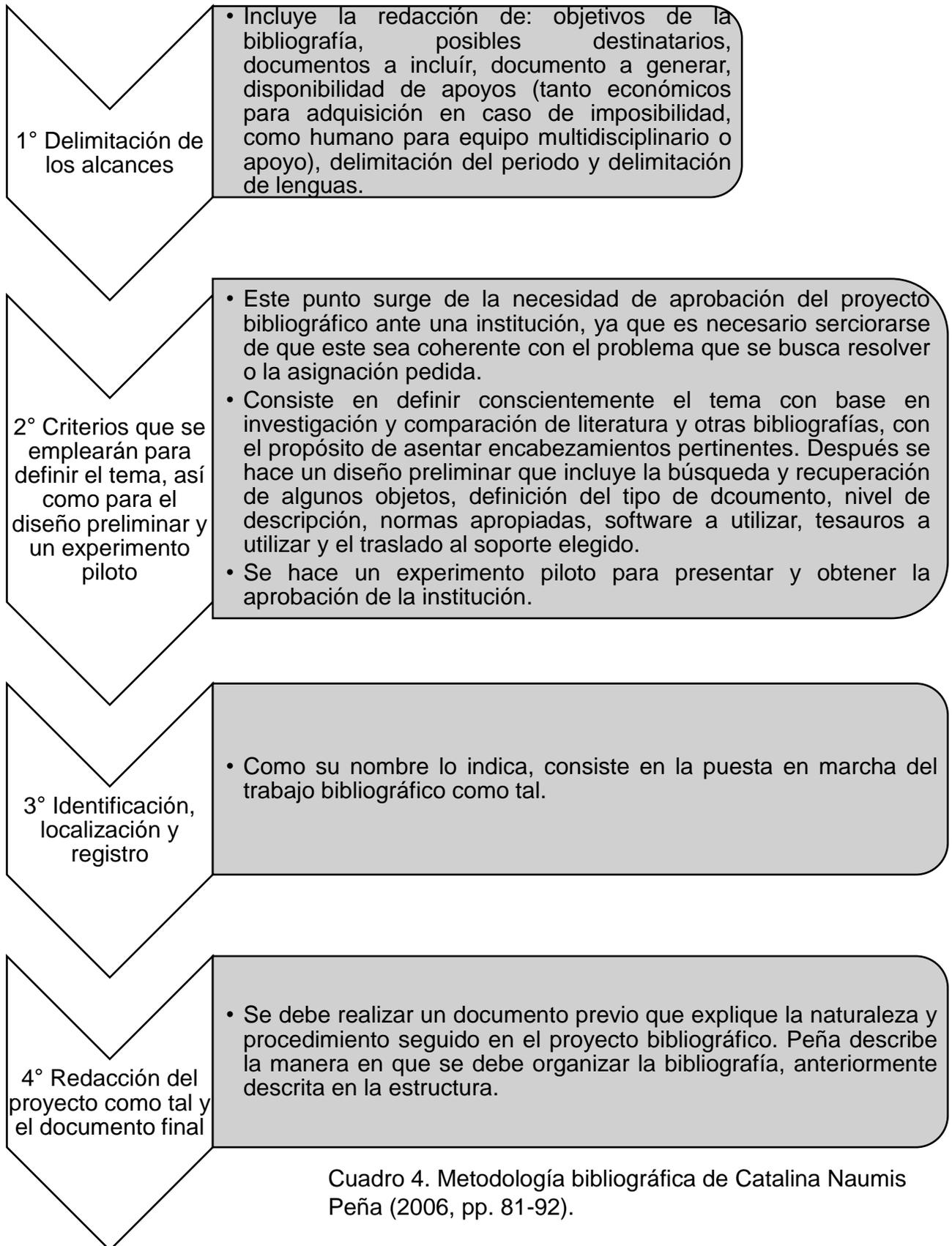
Metodología bibliográfica según Gloria Escamilla González (pp. 129-130).

Si bien se refiere a las fichas en lugar de a la bibliografía como entera, estos pasos comparten características señaladas por otros autores.

1. **Iniciativa de trabajo:** Aunque este no sea enumerado explícitamente, Escamilla hace mención de aspectos importantes relacionados con el comienzo de un proyecto bibliográfico. Empieza por la iniciativa que puede ser propia o asignada por la institución, lo que es un factor clave en la selección del tema, el conocimiento de este y la pasión que se siente; todos de vital importancia para el desarrollo del proyecto. Esto desemboca en la necesidad del bibliógrafo, si es que lo requiere, de familiarizarse con el tema del que será objeto la bibliografía. Posteriormente, se redacta la importancia o aporte de la bibliografía y se investigan obras o bibliografías del tema para evitar duplicaciones o trabajos ya hechos. Finalmente se presenta a la institución un informe con delimitación del tema, material, idioma, país, periodo, título, extensión (exhaustiva o selectiva), tiempo, personal, detalles técnicos y arreglo de fichas.
2. **Investigación:** Se descubre la existencia de la obra, llevado a cabo mediante métodos establecidos.
3. **Transcripción:** La obra es asentada de acuerdo con reglas establecidas.
4. **Descripción:** Ya sea interna, es decir, se preocupa por el contenido del libro, lo que resulta en comentarios y análisis; o externa, que se refiere a la descripción material del objeto.
5. **Clasificación:** Se refiere al orden de presentación de las fichas bibliográficas, tomando en cuenta el fin que persigue la bibliografía.

Aunque este paso se refiera al asentamiento de las fichas, bien se puede complementar con las recomendaciones que sugiere Escamilla González, así como con la estructura que se vio anteriormente.

Naumis Peña (2006) expresa que el proceso de elaboración de una compilación bibliográfica debe quedar plasmado en un *proyecto bibliográfico* que exprese los puntos al lector sobre su logro utilitario, asimismo, reconocer que no es un acopio desorganizado de referencias, sino un documento que representa un conjunto altamente estructurado de datos bibliográficos que resulta de aplicar criterios especificados de antemano con estricto apego a normas metodológicas (pp. 81-92). Peña señala cuatro aspectos a considerar en el desarrollo de un proyecto bibliográfico, resumidos en el cuadro 4.



Cuadro 4. Metodología bibliográfica de Catalina Naumis Peña (2006, pp. 81-92).

Por último, se incluye la comparación que llevó a cabo Villaseñor Rodríguez de varios autores, entre ellos: Màlcles, Robinson, Escamilla, Moll, Krummel y Pensato. Villaseñor Rodríguez analiza y compara todas las propuestas de estos autores sobre la metodología para llevar a cabo una bibliografía, rescatando las fortalezas de cada uno para integrar la suya. A diferencia de las de Naumis Peña y Escamilla González, esta es mucho más simple, aunque integra los mismos procesos en tres grandes operaciones.

1. Planificación: En esta primera etapa, el compilador determina una serie de puntos que serán trascendentes para el posterior desarrollo del trabajo. Estos puntos son: tema, campo de aplicación, material a incluir, fuentes a consultar, tipo de descripción bibliográfica, forma de presentación y ordenación de los asientos. Estos no son inamovibles, ya que varían según las necesidades que se vayan presentando.
2. Compilación: Se trata del trabajo de recopilación y elaboración de los asientos con base en los criterios previamente establecidos como son las fuentes, las normas, los datos, el ordenamiento, etc.
3. Presentación: Pone en práctica la forma en que se ha decidido darle forma a la bibliografía, incluyendo la asignación del título, la organización de los índices y la disposición general de elementos como la introducción, los índices, las listas de fuentes y siglas, entre otros.

Se puede notar que estas metodologías son muy similares, variando principalmente en el orden de algunas de sus actividades, junto con la profundidad en que se explican cada uno de sus componentes. Como se mencionó al principio, no hay una sola forma de realizar una bibliografía, no obstante, es muy útil contar con varias perspectivas para una metodología más completa y eficiente. Esto refleja la adaptabilidad de las bibliografías para cualquier tema, recurso e incluso público objetivo; de modo que no se limiten a ser herramientas de apoyo, sino también productos de interés o documentación de comunidades y expresiones que arrojen luz hacia temas antes inimaginados.

## 2 Antropomorfismo

### 2.1 La figura retórica del antropomorfismo

Al igual que con el término *bibliografía*, *antropomorfismo* es también una palabra con distintos significados. Partiendo de su etimología, *antropomorfismo* está compuesto por tres palabras provenientes del griego: *antropo* (anthrōpo) que significa hombre, *morfo* (morphos) que significa forma y el sufijo *ismo* (ismós) que se refiere a la doctrina, escuela o movimiento (Real Academia Española, 2022). Por lo tanto, estas tres palabras crearían la definición: *antropomorfo*, que tiene forma de hombre, y *antropomorfismo*, de la doctrina de la forma del hombre.

Para definir el antropomorfismo en este estudio, es necesario partir desde su entendimiento como la figura retórica o literaria, que correspondería a la *personificación* o *prosopopeya*. La Real Academia Española (2022) no distingue diferencia alguna entre el término personificación con el de prosopopeya. Este último es definido como la atribución de cualidades propias del ser humano o seres racionales a cosas inanimadas, abstractas o seres irracionales. Esta misma institución define al antropomorfismo como la atribución de cualidades o rasgos humanos a animales o cosas.

Es necesario señalar que este es un término bastante general, ya que puede ser aplicado en distintos ámbitos de la expresión humana. Galicia Lechuga (2020), por ejemplo, expresa que en la gramática del español hay elementos que solo pueden ser atribuidos al humano, por lo que la personificación consistiría en atribuir predicados propios de una persona a un objeto que no lo es (p. 54). Estos elementos serían: el uso de nombres propios (Amor, Victoria, Paz, etc.), uso de verbos que manifiesten animación, uso de vocativos junto con adjetivos ligados a una persona, uso del símil o colocación de entidades inanimadas en posición del objeto indirecto (pp. 57-60). Galicia Lechuga igualmente señala al diálogo como una de las manifestaciones más claras de la prosopopeya (p. 69).

Galicia Lechuga estipula cuatro funciones básicas de la personificación (pp. 64-71):

1. Ornato del discurso: Sirve para dar belleza al discurso, no como adorno caprichoso, sino como una expresión sutil y eficaz de una idea. La belleza del discurso se une a la capacidad expresiva en la transmisión de un pensamiento.
2. Concreción de ideas o entidades: Esta función es particularmente relevante en la personificación de entidades abstractas, pues al presentar estas como personas, otorgándoles características humanas, las acercan al lector y lo hace más comprensible. Lo convierte en un objeto identificable.
3. Creación de personajes o actantes narrativos: Si lo anterior fue hacer comprensible algo abstracto, este paso consiste en convertir ese mismo objeto o concepto en un personaje, especialmente en obras narrativas. Un concepto base para esto es que la literatura habla de la experiencia humana, por lo que todo actor o personaje es humano o, al menos, *humanizable*. Se aclara que personaje y personificación son entidades retóricas distintas, la última siendo cuando a la entidad no humana se le asignan características constantes. Ya que muchas veces carecen de un cuerpo físico descriptible, se comienza a otorgar características físicas, a menudo simbólicas, por ejemplo: el amor tendría alas por lo rápido que va. El elemento más común e importante a atribuir sería el diálogo.
4. Formación de un mundo ficticio: Ahora que entidades abstractas o inanimadas se han convertido en personajes, ahora también transforman el discurso, pues se incluyen en este mundo ficticio que previamente los desconocía. En otras palabras, la personificación se extiende a cualquier otro género, no necesariamente literario, participando en narrativa, lírica, drama, artes no verbales e incluso en el habla cotidiana.

Galicia Lechuga concluye que la personificación transforma las ideas básicas acerca de cómo se elabora un discurso. Obliga al lector a pensar en un mundo

distinto al que conoce, lo enfrenta a un mundo ficticio, un mundo de ideas. Se comprende que no se debe esperar una historia sobre lo humano, sino de representación de ideas que no podría comprenderse de mejor manera (pp. 70-71).

Gonçalves Gomes (2015) aborda el tema del antropomorfismo desde la perspectiva de la ilustración gráfica, importante debido a el enfoque de esta investigación en los comics. Gonçalves Gomes inicia señalando que el antropomorfismo ha acompañado a la humanidad desde sus inicios. La representación de animales no es ajena al arte, se le puede apreciar en las pinturas rupestres, en las mitologías de las civilizaciones, en las fábulas y en las historietas gráficas del siglo XX (p. 193).

Expresa también que el antropomorfismo parece crecer en intensidad en lugar de disminuir. Puede que esta representación sea fruto de la autoconsciencia del humano por diferenciarse de las demás especies, así como su propio entendimiento mediante la proyección de sus facultades a la naturaleza. Incluso el aumento en la conciencia de los derechos animales, la crisis ambiental o la urbanización sean causas del desligamiento de la persona con la naturaleza, volviendo a los animales más abstractos y distorsionados. Cualquiera que sea la razón, Gonçalves Gomes concluye que el antropomorfismo es una realidad en la expresión del ser humano (pp. 194-196).

Gonçalves Gomes pone a discusión dos términos: *antropomorfismo* y *zoomorfismo*. El *antropomorfismo* lo define como la atribución de características humanas a animales u objetos. En el universo de las historietas y los dibujos animados se generalizó el término *personajes antropomorfos*, con el fin de referirse a una clase conocida de personajes ilustrados. Este es un término de suma importancia, puesto que como se dijo anteriormente, la simple palabra antropomorfismo es muy general y abarca varias expresiones artísticas, sin embargo, al usar el término *personajes antropomorfos*, las expresiones se reducen a un ámbito ilustrado con una antropomorfización familiar (p. 196).

Por otro lado, Gonçalves Gomes destaca que es más conveniente usar el término *zoomorfismo* o *humanos zoomorfos*, que son los personajes conocidos más por su personalidad que por su apariencia animal (p. 196). Aquí se presenta un interesante paralelismo: mientras que la Real Academia Española define al antropomorfismo como la atribución de cualidades humanas a los animales, lo zoomorfo es que tiene forma o apariencia animal.

Marcar una diferencia en el uso de ambas depende mucho de la situación, en especial de la narrativa o historia de la obra artística en cuestión, aunque incluso esto puede ser incorrecto, pues una historia bien podría mezclar elementos y romper reglas a su antojo. Gonçalves Gomes presenta un ejemplo de los personajes de Walt Disney. Primero se enfoca en el personaje Mickey Mouse, quien en un principio era más cercano a un ratón, tanto física como intelectualmente: malicioso, caprichoso y violento. Con el paso del tiempo, su apariencia física y su comportamiento fueron cambiando para ser más agradables, incluso más humanos. En segunda instancia están Goofy y Pluto, ambos perros en una misma historia: Pluto correspondería al antropomorfismo puesto que, a pesar de sus reacciones o actitudes, es una mascota y se subordina a Mickey; Goofy, en cambio, es zoomorfo, puesto que actúa y es tratado como un hombre (p. 196).

Otros ejemplos se pueden apreciar en cómics mexicanos como *Gab Shiba*, *Mapachink* o *Tony comics*, en los cuales, los personajes pueden comportarse como animales y humanos al mismo tiempo. El término zoomorfismo, aunque importante y útil en la redacción de historias, no permite crear una división más clara y específica dentro de las expresiones antropomorfistas. Por esta razón, selecciono el término antropomorfismo para referirme a las obras que representan tanto humanos zoomorfos, como animales antropomorfos, pues abarca una mayor variedad de obras. Asimismo, es un término que permite incluir los trabajos de artistas que no se consideran parte del movimiento furry.

## 2.2 El movimiento antropomorfista

### 2.2.1 Definición y furry fandom

*Fandom* es un término compuesto por la contracción de las palabras *fan* (fanático) y *kingdom* (reino), formando así esta expresión que se usa para referirse a todos aquellos individuos que se reúnen en grupos por preferencias en común y comparten gustos estéticos entre sí (Torti Frugone, Y.; Schandor, A. M., 2013, p. 3). Esta es la palabra más apropiada para referirse al movimiento antropomorfista, al que denomino de esta forma debido a que no existe un equivalente en el español.

De acuerdo con Ruth Austin (2018), un *furry* es una persona que se identifica como miembro del *furry fandom*, así mismo, define a este como el nombre colectivo que reciben los individuos que tienen un interés distintivo en animales antropomórficos, por ejemplo, personajes de caricaturas (p.1).

J. W. Maase (2015) destaca que para comprender a la subcultura furry, primero es necesario entender que el furry fandom es un tema complejo y que tiene características propias. Según Maase, el furry fandom es difícil de entender por dos razones principales (p. 28):

1. A diferencia de otros grupos fanáticos, la base de este grupo es un concepto en lugar de una obra o medio, por ejemplo: es más fácil identificar y caracterizar un grupo fanático de *Harry Potter* puesto que todos los integrantes comparten el gusto por la obra establecida. Por el otro lado, aunque uno pueda percibir una atracción hacia el antropomorfismo, este gusto no hace a uno furry. Más bien, queda a disposición de la elección personal y la identificación propia a través de las subculturas con respecto a una cultura dominante.
2. Hay diferentes maneras y razones por las que una persona se une o se identifica con el furry fandom. Debido a su naturaleza de existencia en el

internet y a la ubicuidad del antropomorfismo en las culturas humanas, los furries existen en muchas partes del mundo con características específicas de su región, lo que se une a la idea general de lo que es el furry fandom.

Méndez (2017) define al furry fandom como una subcultura que existe alrededor de las personas que se identifican con un alter ego de animal antropomorfo o fursona. En su artículo se destaca a este alter ego como una característica clave para determinar si alguien pertenece a este movimiento.

Podemos concluir que el furry fandom es la agrupación de personas que se denominan a sí mismas furries, y cuya principal característica es un interés por la representación de animales antropomorfos en el arte o expresiones humanas.

### **2.2.2 Características del movimiento**

Como se mencionó anteriormente, la característica principal del furry fandom es el interés o atracción por las representaciones, personajes o expresiones artísticas de animales antropomorfos. Es importante señalar esto como interés, puesto que no todos los integrantes de esta subcultura crean sus propias expresiones o pertenecen al mismo campo artístico.

El estudio *Furries from A to Z* (2008), permite vislumbrar importantes características sobre el furry fandom. Aunque en este mismo estudio se mencione la interrogante de si los resultados obtenidos mediante su encuesta puedan ser representativos de toda la población, sí permite obtener información importante. Para comenzar, es necesario tener en cuenta que la imagen del furry fandom en los medios de comunicación y la opinión popular es muy poco favorable. Ya sea en series de televisión, artículos o comentarios en internet, se ha estereotipado y estigmatizado a los integrantes de esta subcultura con atribuciones como la homosexualidad, la

pornografía, los problemas mentales, la zoofilia e incluso con una apariencia física específica (pp. 198 y 199).

Este estudio ha logrado desmentir, al menos en el contexto de su encuesta, que la mayoría de los estereotipos que se les atribuía (pp. 218-220). De manera similar, la encuesta de Furry Research Center (2008) obtiene datos estadísticos sobre Estados Unidos, en el que la mayoría de los integrantes eran del sexo masculino, heterosexuales y de religiones, ocupaciones y contextos culturales diversos, contrario a las creencias populares (pp. 9-29).

La misma encuesta de Furry Research Center concluye que los estereotipos, como todos los demás, aunque probablemente estén basados en una verdad, al final terminan siendo falsos, sin embargo, esto no significa que no existan personas que encajen en los estereotipos impuestos o incluso lleven a cabo prácticas que la mayoría de los integrantes de la subcultura reprueben (p. 30). Como expresa Maase (2015), es posible encontrar *desviados* (deviant en inglés) en todo grupo y a mayor número de personas en un grupo, mayor probabilidad de encontrar *desviados* (pp. 117 y 118).

El uso de internet y plataformas sociales han jugado un papel importante en la creación y expansión del furry fandom. El internet por sí solo es una herramienta que permite el acceso a recursos y comunidades que de otro modo sería imposible conocer. El gran número de participantes sumado a las posibilidades que el internet ofrece, hace que el furry fandom tenga un gran número de personas en su comunidad. Y aunque sea posible encontrar participantes que promuevan, participen o pertenezcan a los estereotipos o prácticas reprobadas, estos no solo no representan el interés de la mayoría, estadísticamente son una minoría dentro del fandom (Furry Research Center, 2008, p. 30).

Señalar los estereotipos ayuda a comprender que el furry fandom es algo complejo y extenso, es una red de personas y artistas que se identifican y expresan de

maneras diversas, provienen de contextos distintos. Una realidad, como lo puede ser la pornografía, representa solo una pequeña fracción de todo lo que la subcultura realiza. Del mismo modo, no se puede comprender al furry fandom sin los estereotipos que ello conlleva.

Por otro lado, no hay que olvidar que también existe un miedo a expresar pertenencia a este movimiento. Ruth Austin incluye un extracto de una entrevista, como ejemplo del miedo a la estigmatización y al daño físico, en el que un integrante declara acerca de un incidente en una convención en la que se vieron atacados con gas de cloro. Este solo sirve como un grave ejemplo de la percepción general que se tiene del fandom y de lo que esto provoca en los asistentes (2018, pp. 94 y 05). Los estereotipos y el miedo a los ataques han moldeado la manera en que los integrantes actúan, generando, por ejemplo, la utilización de avatares e identidades virtuales como identidad pública en sus comunidades.

Características importantes del movimiento que no abarcan la totalidad de los integrantes ni pueden omitirse son las llamadas *fursonas* y *fursuits*. De acuerdo con Ruth Austin (2018), una fursona es la representación de la persona o personalidad de un furry en una expresión artística, ya sea creada por ellos mismos o comisionada a un artista (p. XIII). Como se mencionó, Méndez (2017) describe a las fursonas como la identificación de una persona con un alter ego de animal antropomorfo, siendo este una característica clave para determinar si alguien es furry o no.

Un *fursuit* es un disfraz o botarga, generalmente de la fursona de quien lo comisiona (Ruth Austin, 2018, p. XIII). Estos son de especial relevancia debido a que juegan un papel importante en la creación de una identidad en el fandom. La *fursona* funge como una especie de avatar en el contexto virtual, mientras que a *fursuit*, creada a partir de la anterior, se usa en espacios físicos. Mencionar estos dos aspectos es bastante relevante debido a que son de las primeras impresiones que las personas ajenas al fandom tienen, son las imágenes que se obtienen al buscar información.

De acuerdo con Ruth Austin (2018), el internet o su uso es de vital importancia en cuanto al fandom y a la construcción de identidad, puesto que, si hay estigmatización, maltrato u opciones nulas en el espacio físico cercano al integrante, prácticamente no tiene algún otro lugar más que el virtual para expresarse y relacionarse (pp. 94 y 95).

Ruth Austin (2018) cita también que la creación de contenido o arte es una actividad muy común y popular entre los integrantes del movimiento (p. 118). Maase (2015) menciona algunos de los tipos de estas expresiones: performance, fursuit, modelos 3D, música o el medio 2D de arte digital o tradicional. Expresa que el arte furry es la expresión del antropomorfismo y la teriantropía que se relaciona con lo social, natural, cultural, mecánico e imaginario de nuestro mundo (p. 94).

A manera de enumeración puntual, las características del furry fandom son:

1. Interés por las representaciones de animales antropomorfos
2. Presencia física o virtual, sujeta a las disponibilidades de cada persona y lugar
3. Organización desconcentrada, que se basa más bien en la interacción entre cada uno de sus individuos
4. Identidad individual establecida a manera de avatar o alter ego, mediante fursonas, que son representaciones artísticas de una persona en un animal antropomorfo
5. Creación de contenido o expresión artística

### **2.2.3 Historia del movimiento**

A pesar de la histórica fascinación del humano por las representaciones animales, se marca como inicio del furry fandom las décadas de 1970 y 1980 (Patton, [1996]

2012, y Nast, 2006, como se citó en Maase, 2015, pp. 29-30). Los antecedentes se encuentran en los fandoms de ciencia ficción y fantasía de estas épocas, cuyas historias representaban en algún grado criaturas fantásticas no humanas. A la par, se le estaba dando un uso invertido al género de animales cómicos para darle un choque de seriedad en nuevos comics.

La palabra *furry* fue usada por primera vez en una convención de ciencia ficción para describir a la antología *Albedo*, de Steve Gallacci, que reunía cómics antropomórficos de temas serios. En 1989 se llevó a cabo la convención *Confurence*, la primera basada en personajes antropomórficos. Los fandoms de ciencia ficción son de especial relevancia debido a que el género no era popular ni considerado como literatura por las masas, por lo que fanáticos y autores se relacionaban mediante una red de comunicación, fanzines y convenciones. Con el desarrollo de ordenadores a finales del siglo XX, estas redes se trasladarían hacia la red.

Otro evento relevante fue la eliminación del *Comics Code Authority* en la década de los ochenta. Este fue un código aprobado por las industrias del cómic en los Estados Unidos en 1954, que ejercía restricciones sobre lo que se podía incluir en los cómics (Hajdu, 2008, como se citó en Maase, 2015, p. 30). La eliminación de este código permitió que se introdujeran más cómics con contenido extremo, lo que expandiría límites e ideas. De este modo, pudieron introducirse cómics antropomorfistas serios en la cultura popular y los medios ya existentes (caricaturas, películas, videojuegos, etc.), así como mangas japoneses y anime, entre los cuales se incluía contenido Kemono (género y diseño japonés en el que personajes muestran rasgos animales).

En 1992 el fandom adquiere su forma actual (Furry Research Center, 2008, p. 5). Grupos de artistas, escritores y *role-players*, comenzaron a generar su propio vocabulario, arte y literatura. En su momento era de naturaleza adulta. A lo largo de la década de 1990, el incremento y popularización del internet permitió atraer nuevos miembros, aunque permaneciendo fuera de la vista de las masas. Hoy en

día son mencionados o aparecen en medios populares de vez en cuando, como artículos o series, generalmente con una imagen desfavorable y que hace uso de los estereotipos antes mencionados.

Se hace hincapié en que hay diferencias generacionales entre los integrantes del furry fandom. Los de generaciones anteriores o que pertenecían a estas décadas pueden no considerarse parte del movimiento actual, las generaciones actuales pueden incluso no conocer la historia de su propio fandom (Maase,2015, p. 30).

## **2.3 Expresiones antropomorfistas y furries**

### **2.3.1 Definición**

Conviene abordar el tema de las expresiones artísticas antropomorfistas y furry. Clasificar estas expresiones o ubicarlas dentro de una etiqueta específica es una tarea complicada, principalmente porque el furry fandom, como se vio anteriormente, es una comunidad de límites ambiguos. Nadie más que el propio autor puede definir su obra como furry, por lo que, a menos que se provea claramente de esta etiqueta, resulta imposible hacer una clasificación o catalogación prudente. El antropomorfismo, por otro lado, es tan extenso que se diluye dentro de otras expresiones y ámbitos.

El antropomorfismo y el furry son bastante similares a los estilos ficticios *punk*. Para presentar un ejemplo, se compararán con el *steampunk*. El término *punk*, surgido alrededor de la década de 1970, se ha usado en referencia a formas alternativas y opositivas de arte y cultura. El término, adoptado como un sufijo en la literatura, hace referencia a la yuxtaposición de actitudes punk con tecnología anacrónica; aunque en algunos casos, como en el *steampunk*, el término solo se usa para “tomar prestado” el sufijo sin tener que incluir las actitudes punk. El *steampunk* es la mezcla

de tecnología anacrónica y una fantasía victoriana (Cherry, B.; Mellins, M., 2011, p. 6).

El steampunk, al igual que con el furry, se considera como subcultura debido a que no es necesario que la totalidad de los integrantes se enfoquen en novelas u otros textos populares. Sus expresiones son diversas e incluyen: música, manualidades o *tactile*, vestuario o *anatomica*, *textual* (lectura, escritura y role-playing) y *metaphysical*, descrito como preocupaciones sobre el estilo de vida (Cherry, B.; Mellins, M., 2011, p. 12). El steampunk es comprendido como una *estética* y a pesar de esta importante carga visual, halla su modo de representarse en textos, música y manualidades.

El comprender este tema como expresiones permite incluir mayor variedad de obras artísticas, así como evitar ambigüedades y conflictos terminológicos, como, por ejemplo: usar la palabra subgénero en la literatura.

### **2.3.2 Características**

La mejor caracterización para con las expresiones artísticas antropomorfistas y furry, la expresa Maase (2015), quien señala que el arte furry es la expresión del antropomorfismo y la teriantropía que se relaciona con lo social, natural, cultural, mecánico e imaginario de nuestro mundo (p. 94). Teriantropía es la atribución de características animales al humano (p.1). En otras palabras, el arte furry es la representación de entidades de rasgos humanos y animales interactuando con ámbitos de la experiencia humana.

En cuanto a las expresiones existentes podemos encontrar:

- Arte gráfico: Tradicional, es decir, en materiales artísticos con resultados físicos y tangibles, y digital.
- Modelaje 3D: En computadora o para impresión 3D. En este caso se especializaría en personajes furry o antropomórficos.

- Música: En este aspecto (de acuerdo con la página wikifur, una cooperación para reunir información sobre el furry fandom), la música puede ser de cualquier género, los requisitos pueden ser que el autor se reconozca como furry o que el contenido explícito de la canción hable sobre el furry fandom.
- Fursuit: Un *fursuit* es un traje o disfraz de cuerpo completo o solo la cabeza (aunque es posible que se usen diademas con orejas o colas, aunque estos no son considerados fursuits), que está hecho para asemejar un animal o una fursona. Pueden ser realistas, caricaturescos o cuádruple (para caminar en cuatro patas). Esta categoría bien podría referirse tanto a quienes fabrican estos disfraces como a los que los usan o comisionan.
- Performance: Este es un término bastante ambiguo. En estadísticas se describen además otras actividades, no necesariamente expresiones artísticas, como asistente a convención o fursuiter (por el término es quien usa el fursuit y no quien lo fabrica, esto podría sugerir que el fursuiter hace performance actuando o entrando en personaje). En las convenciones furry también hay concursos de baile en fursuits. Lo que esta categoría podría indicar son actividades de entretenimiento para el público, especialmente en un espacio físico.
- Escritura: Extraoficialmente llamada Furry Fiction o ficción furry, se caracteriza por representar animales antropomórficos y parlantes. Esto no significa que se considere como un subgénero, debido a que, omitiendo el remplazo de humanos por animales, este tipo de ficción puede adquirir las características de trama de cualquier otro.

### 2.3.3 Ejemplos

A continuación, se incluirán ejemplos de algunas expresiones antropomorfistas y pertenecientes al furry fandom, con el fin de representar sus características en cada expresión, así como las similitudes que existen, junto con la problemática en cuanto a su catalogación.

### 2.3.3.1 Ilustraciones

Estas bien podrían ser las expresiones más numerosas difundidas en el internet. La siguiente figura pertenece al usuario KingVermillion en Twitter (referencia como FK), quien clasifica a esta ilustración como antropomorfista, o *anthro* en inglés, en especial porque no la considera como parte del furry fandom (figura 1).



Figura 1. Ilustración antropomorfa de KingVermillion.

Puede considerarse que la clasificación de algo como furry depende de su etiquetado social, el cuál únicamente es aclarado por su autor. Un ejemplo es el artista mexicano Katnay, quien se considera parte del furry fandom y crea ilustraciones dirigidas para esta audiencia (figura 2).



Figura 2. Ilustración furry de Katnay.

### 2.3.3.2 Cómics

Hay cómics o historietas que representan gran variedad de animales antropomorfos, sin embargo, no todos incluyen en su propia descripción si son furry o no, en especial cuando son contemporáneos. Por ejemplo, el web cómic mexicano *Gab Shiba* sí se describe a sí mismo como furry (figura 3).



Figura 3. Web cómic mexicano, *Gab Shiba*.

Otro ejemplo en el caso del antropomorfismo podría ser el cómic *Lackadaisy*, por la artista Tracy Butler (figura 4). Este cómic representa gatos antropomorfizados, sin embargo, en la sección de preguntas frecuentes, se hace claro que ni la autora o el cómic son considerados como furies y más bien los usa como un recurso de expresión.



Figura 4. Web cómic estadounidense *Lackadaisy*.

### 2.3.3.3 Películas

En el área de producciones audiovisuales hay una gran brecha. Como se vio anteriormente, los integrantes del furry fandom se reunieron en torno a un concepto explorado en numerosas películas. Fueron estas incluso las que inspiraron a los integrantes, aún a pesar de no ser catalogadas oficialmente en ningún momento como *furry*. Por lo tanto, se puede observar una inexistencia práctica de películas *furry* en comparación con las antropomórficas, las cuales conformarían la plenitud de la representación de animales antropomorfos en producciones audiovisuales,

principalmente mediante la animación. En una búsqueda exploratoria con el término *furry* se encontraron documentales y un número reducido de películas, las cuales representaban humanos pertenecientes a esta subcultura en distintas situaciones, junto con algunas fursuits, sin embargo, no se recuperó ninguna que representara animales antropomorfos de otro modo.

La película *Furries the movie* (2020) es descrita como una mezcla de comedia y horror en el que cinco personas furries se ven envueltas en un caso de asesinato. A pesar de esto, no aparecen animales antropomorfos (figura 5).



Figura 5. Imagen de la película *Furries the movie*.

Nótese la diferencia, por ejemplo, con una de las películas más recientes: *Los tipos malos* o *The bad guys* (2022), la cual presenta personajes antropomorfos, sin declarar en ningún momento alguna relación con el furry fandom (figura 6).



Figura 6. La película *Los tipos malos* de Dreamworks presenta animales antropomorfos.

#### **2.3.3.4 Música**

El usuario Daymusic, un productor independiente de música que se considera furry, opina que en el ámbito de la música es difícil considerar a una pieza musical como parte de este movimiento, en especial a que pueden ser instrumentales sin letra en ella. Expresa que para asignar un tema en general a una pieza musical, es necesario que la pieza tenga un contexto, el cual puede ser otorgado al: agregar letra a la pieza instrumental, señalarlo en el título o por la imaginería y videografía presente en los videos que acompañan a las piezas musicales. Pone como ejemplo lo que considera su primera canción furry: *Paw Day*.

#### **2.3.3.5 Literatura**

La literatura no ha sido ajena a los personajes antropomorfos puesto que estos son un requerimiento en las fábulas, así como una herramienta para crear personajes entrañables en la literatura infantil. Un ejemplo de esto es el libro *El viento en los sauces* escrito por Kenneth Grahame en 1908, el cual es protagonizado por

animales antropomorfos en situaciones al mismo tiempo humanas y animales (figura 7).

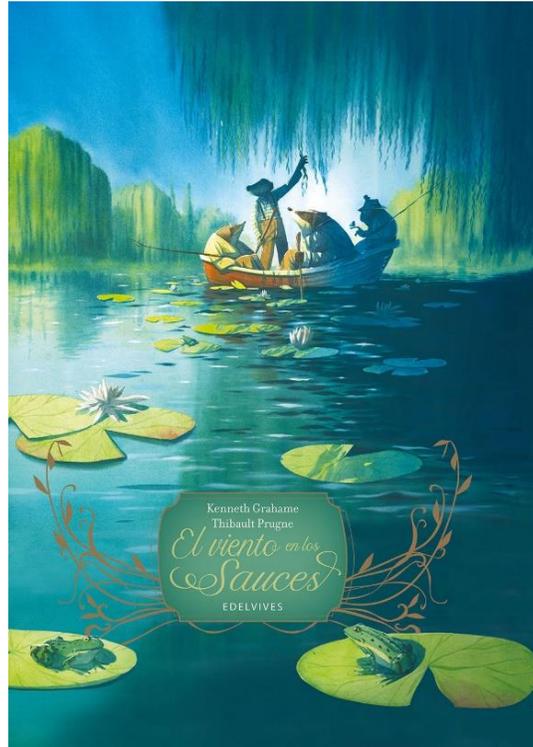


Figura 7. Portada de la edición ilustrada de *El viento en los sauces* por la editorial Edelvives.

Kyell Gold, quien se considera parte del furry fandom, escribe lo que él denomina como una ficción en la que los personajes, o parte de ellos, son híbridos entre humanos y animales. Sus novelas incluyen personajes furries, no como humanos, sino como animales antropomorfos, así como con tramas románticas (figura 8).



Figura 8. Portada de *Divisions*, libro escrito por el reconocido autor furry, Kyell Gold.

## 2.4 El Fandom en México

Aunque no es posible obtener información sobre cómo el Furry Fandom se fue introduciendo en México, una de las primeras apariciones importantes en el país fue mediante Confurtiva o Convicción Furtiva, también conocida como la primera convención furry en México. Esta se llevó a cabo el 22 y 23 de noviembre de 2008 en Xochitepec, Cuernavaca. Fue organizada por ConFurMex y fue un evento pequeño, con un límite de admisión de 70 asistentes. El registro se realizó mediante correo electrónico o fax y sus precios estaban en un rango, dependiendo de tres paquetes, de entre \$720 y \$910 pesos mexicanos. El nombre provenía de la idea de que la visión de ser *algo* requería convicción; a uno mismo, a los que acompañan, a lo que se hace y por el gusto de vivir como uno ha decidido hacerlo (WikiFur, Confurtiva, 2023).

A este evento le siguió Furry Summer Mexico, del 1 al 3 de agosto de 2014, que tomó lugar en la Ciudad de México. Se menciona que en 2014 se realizaba más bien una especie de reunión informal en varios lugares públicos como la Glorieta de los Insurgentes, el Parque Hundido, Fórum Buenavista, entre otros, así como la participación de grupos ya existentes: Vidafur, GTFur, Enfurry, Urban Clawz, Bicifurros y Tonalli Furs. Sería hasta el 2015 que el evento se consolidaría como un evento formal con un lugar determinado. A lo largo de la historia de este evento se presentarían diversos obstáculos, contratiempos e imprevistos que habrían de crear una mala reputación para la administración de este evento. La última edición formal que se llevó a cabo fue la del 2018, puesto que, por problemas en la edición del 2019, el evento se pospuso hasta 2020, cuando la pandemia por covid-19 y tres cancelaciones seguidas del evento concluyeron por fin en la cancelación definitiva del evento (WikiFur, Furry Summer Mexico, 2023).

Alrededor de 2008, en Guadalajara, Jalisco, se estaría creando el grupo Vidafur, el cual llevaría a cabo encuentros conocidos como *Furmeet Guadalajara*. Del 4 al 6 de agosto de 2017, crearon un evento en forma de convención cuya asistencia fue de 170 personas. Considerado como un éxito, en 2018 Furmeet Guadalajara cambiaría su nombre a Confuror. El evento se llevó a cabo del 12 al 14 de octubre en el hotel Laffayette, fue el primero en Guadalajara, así como la primera convención con donaciones de caridad, siendo Rescate Zarigüeyal la primera organización beneficiada por este evento (WikiFur, Confuror, 2023).

La siguiente convención creada en México fue Furcan. En el sitio web oficial se menciona que ya a alrededores de 2011, con la creación del grupo *Furros Puebla* en ese año, se habían realizado pequeñas reuniones en distintos estados de la república, así como reuniones anuales de navidad o fin de año para celebrar la existencia del grupo de convivencia. Fue hasta el 28 y 29 de julio de 2018 que se inauguró la convención anual con sede en Puebla (WikiFur, Confuror, 2023) (Furcan, 2023).

Esta convención actúa como un espacio de identidad cultural de interés en la subcultura furry accesible para todo tipo de público. En este lugar se realiza la compraventa de artículos artísticos, así como la realización de paneles, foros, talleres, espectáculos y actividades, cada edición con una temática alusiva a la cultura mexicana. Este evento tiene como objetivo el generar anualmente una convención furry con esencia mexicana y accesible para toda la comunidad, apoyando también la participación e iniciativa de los miembros ya sea en exposiciones artísticas, paneles, programas, talleres, foros, espectáculos y compraventa de mercado furry; también busca seguir difundiendo los valores sanos de convivencia en comunidad como la honestidad, tolerancia, humildad, diversidad, respeto, participación y libre expresión.

Por último, se encuentra Furnexion, convención de la cual no hay mucha información más que la primera edición se llevó a cabo en febrero de 2021.

A pesar de la dispersión del Fandom en México por cuestiones de accesibilidad, es posible apreciar que, incluso sin grandes eventos formales, los furries organizaban sus propias reuniones en las que convivían e interactuaban. Además, hay bastantes intentos de que este movimiento tuviera una convención que fuera de interés nacional, y no son pocos los resultados. En cuanto a la recepción del Fandom por parte del público en general, Méndez (2017) expresa que durante una marcha que hubo, se pudo apreciar la asistencia de niños y padres de familia, además de que los espectadores mostraban interés y curiosidad más que agresiones o burlas. Sin embargo, no es posible generalizar este punto de vista. En internet y redes sociales circulan estigmatizaciones, burlas y comentarios de desprecio a las personas y los trabajos furries, ya sea por ignorancia a la realidad del Fandom o como desaprobación a las expresiones artísticas y su retribución económica dentro del Fandom (figura 9).



Imagen 9. Meme que representa un punto de vista hacia los furries.

El Furry Fandom, tanto en México como en el mundo, es un ejemplo de cómo a partir de algo aparentemente simple, surge el impulso por profundizarlo, promoverlo y compartirlo. Por crear su propio lenguaje, por organizar sus interacciones, por difundir sus productos. La creación de una comunidad, quizá única en su tipo, que se extiende más allá de barreras de territorio o idioma. La gran variedad de productos y expresiones es tan solo una muestra de la riqueza cultural que puede generar, incluyendo también a quienes no se identifican como parte del fandom, pues estas contradicciones y conflictos pueden ser usados para definir mejor los límites o traer incluso más diversidad a la oferta.

Sin embargo, esta es una de las razones principales por las que también se origina mucha confusión, ignorancia y malentendidos. La falta de documentación y estudios no permite que esta clase de problemas puedan ser superados, por lo que se resalta la necesidad de estudios profesionales en esta clase de áreas, así como de un enfoque bibliográfico, tanto para autores como investigadores, de modo que las obras, expresiones y productos puedan ser mejor organizados, difundidos y comprendidos.

### **3 Bibliografía de cómics antropomorfistas mexicanos**

#### **3.1 Introducción**

De acuerdo con la tipología presentada en el capítulo uno, esta bibliografía es especial, nacional general, actual, analítica y primaria. Esto quiere decir que se interesa por materiales publicados o que están siendo publicados en México o por mexicanos, abarcando desde el 1 de enero de 2001 hasta la fecha de realización de esta bibliografía; esto debido a que se buscan materiales contemporáneos, pertenecientes al Siglo XXI, y que se puedan relacionar con otras obras similares, a diferencia de los ejemplos anteriores de obras aisladas. Esta se enfocará en el tema específico del antropomorfismo, preocupándose por el contenido temático de las obras y resultando en un análisis y valoración directamente de estas fuentes.

Además, esta bibliografía se ubica en la corriente analítica o descriptiva, así como anotada. Tomando como principal característica el contenido de los recursos, se da a conocer dicho contenido mediante un análisis que incluye también la información relevante de las obras. Se obtiene como producto, además del registro de datos, una serie de anotaciones derivadas de la obra y su contenido.

#### **3.2 Metodología**

Una vez teniendo claro el tema, se optó por redactar las características específicas que las obras tendrían que cumplir para ser consideradas dentro de la bibliografía. Estas fueron:

1. Que el protagonista, o en su defecto la mayoría de los personajes presentes, sea un animal antropomorfizado. Ya sea mediante la anatomía, la vestimenta o el diálogo.

2. Que el o uno de los autores de la obra sea de nacionalidad mexicana. En caso de coautoría, deberá formar parte significativa del contenido de la obra, es decir, escritura o ilustración.
3. Se tomarán en cuenta obras que ya hayan sido publicadas o se encuentren en proceso de publicación, esta última característica aplicando para obras digitales autopublicadas en páginas web o similares.
4. Que la obra haya sido publicada a partir del 1 de enero de 2001.
5. La obra debe de ser un cómic, definiendo este como una historia narrada mediante la combinación de imágenes y texto, haciendo uso de viñetas o recuadros.
6. No se aceptará contenido pornográfico.

Es necesario mencionar que a pesar de haber redactado estas características, se encontraron varios casos en el que estas no fueron suficientes para determinar su incorporación o no. A manera de ejemplo, el cómic *Bruno: un perro vivo en una tierra muerta* presenta un perro antropomorfizado mediante el razonamiento y la narración. De haber usado un narrador testigo en lugar de al perro, el cómic no habría sido incluido, aún a pesar de poseer prácticamente el mismo contenido. Hubo casos, como en *Mapashe agrio* o *Lobo Panzaverde*, en que se cuestionó si era necesaria una trama, puesto que nunca se aclaró que estas debían de ser obras de ficción narrativa y no entretenimiento. *El gato pirata* no hace uso de texto y aún se puede considerar como un cómic.

Se encontraron también registros fantasmas, es decir, información de una obra existente, mas no la obra como tal; un cómic publicado de manera desordenada e ilegible, un cómic incompleto y una serie de historietas que, a pesar de tener personajes recurrentes, no componían una obra más allá del gusto del autor por la ilustración ocasional.

Esta mención de casos representa la gran variedad de recursos que es posible encontrar aún a pesar de tener criterios claros. La solución a estos problemas quedó

a interpretación y elección. Se optó incluir y discriminar de acuerdo con la manera en que las obras representaran el tema general de la tesis y en que ofrecieran una lectura cómoda e integral.

Una vez reunida la lista definitiva de obras, se procedió a la lectura, análisis y registro. Las anotaciones se redactaron de acuerdo con la tipología descrita por Luke Beatty y Cynthia A. Cochran en *Writing the annotated bibliography: a guide for students and researchers* (2021). Las anotaciones combinan tipos sumativos, descriptivos y evaluativos; es decir, los datos inherentes de la obra, el resumen y características de su trama y su evaluación.

### **3.3 Elementos del registro**

#### **3.3.1 Estructura**

Con el fin de proporcionar registros completos y exhaustivos, se optó por incluir la siguiente lista de elementos que proporcionan información relevante acerca de la naturaleza de las obras y de su contenido. Desde metadatos básicos como el título, el autor o el ISBN, hasta aquellos que diferencian la forma de publicación o entrega, como la modalidad y el tipo de publicación. Se optó por anotaciones descriptivas, sumativas y evaluativas debido a que estas responden mejor al tipo de obras listadas y al propósito de la bibliografía final.

- Nombre aceptado del autor como encabezado
- El nombre de los autores en caso de coautoría
- Variantes del nombre aceptado del autor
- El título de la obra
- El número de registro dentro de la bibliografía
- El año de publicación
- La cantidad de números publicados, en caso de aplicar

- La modalidad de publicación
- El tipo de publicación
- El lugar y la casa editorial, en caso de aplicar
- Las direcciones electrónicas, páginas o redes sociales en donde es posible consultar el recurso
- Anotaciones descriptivas, sumativas y evaluativas
- Una imagen de la obra

A manera de ejemplo se muestra una plantilla.

### **Nombre aceptado del autor**

**Registro:**

**Autor o autores de la obra:**

**Variantes del nombre del autor:**

**Título:**

**Año:**

**Tipo de publicación:**

**Modalidad de publicación:**

**Números publicados:**

**Lugar y casa editorial:**

**Disponible en:**

Párrafo de anotaciones descriptivas

Párrafo de anotaciones sumativas

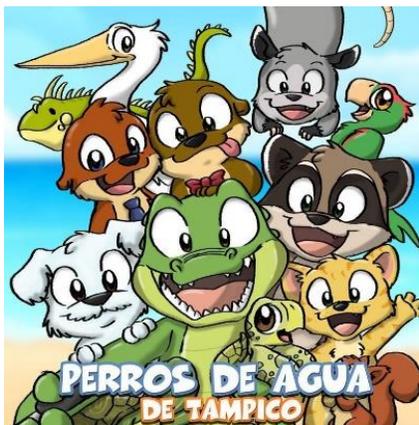
Párrafo de anotaciones evaluativas

### **3.3.2 Orden del registro**

La bibliografía será ordenada alfabéticamente de acuerdo con el nombre aceptado del primer autor listado, este último siendo por el que más se asocie al autor con su obra. Esto quiere decir que se elegirá un apodo, nombre de usuario o seudónimo en lugar del nombre completo si se considera que se conoce mejor a la persona por este. En estos casos, y debido a que hay muchas variaciones entre los autores, se tomará al seudónimo como una sola unidad y no como nombre y apellido (en los casos que aplique). Por ejemplo: El nombre aceptado será “Almita Otter” y no “Otter, Almita”. El resto de autores será listado en el inciso de Autores y, en caso de poseer variantes, estas también serán incluidas en su respectivo inciso.

Cada registro comenzará en una página individual, con la excepción de que se presente más de una obra por autor. En estos casos, los registros estarán separados por un párrafo y los registros posteriores al primero no contarán con encabezado ni variantes del nombre; se incluye el inciso de Autores en los casos en que haya colaboraciones con el autor principal, es decir, que una misma persona coopere con diferentes para hacer distintas obras. Dentro de este mismo caso, en el que un autor tiene varias obras, estas serán ordenadas cronológicamente.

### 3.4 Bibliografía de cómics antropomorfistas mexicanos



**Registro:** 001

**Autora:** Almita Otter

**Variantes del nombre de la autora:** Flores, Alma

**Título:** *Perros de agua de Tampico*

**Año:** 2020-

**Tipo de publicación:** En serie

**Modalidad de publicación:** Digital

**Números publicados:** 11

**Disponible en:** [https://www.webtoons.com/es/canvas/perros-de-agua-tampico/list?title\\_no=573118](https://www.webtoons.com/es/canvas/perros-de-agua-tampico/list?title_no=573118)

*Perros de agua de Tampico* es un web cómic creado por la ilustradora Alma Flores, publicado por primera vez en Webtoon en 2020, compuesto por 10 capítulos actualmente, aunque es posible encontrar páginas extra en las redes sociales de la autora. Este es un cómic digital con un enfoque principal en el humor y en la concientización ambiental; es simple y les da mayor importancia a las situaciones que a la continuidad o trama, por lo que a pesar de que puede ser un material dirigido a un público infantil, su objetivo es proporcionar un disfrute de su humor al mismo tiempo que tratar temas ecológicos. Es posible acceder al cómic en la página web Webtoon, también está disponible en Facebook, sin embargo, en este último

caso la lectura se ve interrumpida por la naturaleza de las publicaciones que no permiten una lectura continua.

*Perros de agua* tiene como protagonistas a los hermanos Tam y Piko, dos nutrias que vivían en una laguna hasta que la actividad humana los obligó a desplazarse. A partir de entonces, a veces por medio del humor, se embarcan en un viaje en la búsqueda de un nuevo hogar que puedan y enseñen a preservar. Este viaje también los lleva por zonas reales de la ciudad de Tampico, como su mercado o su centro.

Este cómic es divertido y sencillo de leer. No trata de repetir un discurso, sino que lo recuerda de una manera sutil y apremiante. El acceso y lectura por medio de la página web es adecuado. Cabe mencionar que la existencia de otras páginas se puede encontrar en las redes sociales de la autora y que, no obstante, es más difícil acceder a ellas debido a que se ven cubiertas con constantes publicaciones no relacionadas al cómic. En las redes sociales de la autora también se publican infografías o cómics informativos con los personajes para cuidados ambientales o precauciones, por ejemplo: qué hacer si a alguien le da un golpe de calor.



**Registro:** 002

**Autor:** Andryck Bear

**Variantes del nombre del autor:** Reyes Molina, Julio Andrés

**Título:** *Y te conocí*

**Año:** 2023-

**Tipo de publicación:** En serie

**Modalidad de publicación:** Digital

**Números publicados:** 4

**Disponible en:** <https://www.facebook.com/yteconoci>

**Disponible en:** Instagram @andryckbear

*Y te conocí* es un web cómic en serie creado por Andryck Bear, publicado por primera vez en Facebook el 5 de marzo de 2023, aunque también es posible acceder a través de su cuenta de Instagram y Twitter. A la fecha se compone de cinco capítulos, sumando una serie de páginas extras que no forman parte de la trama, sino que son una adición humorística. Se encuentra gratuito en las redes mencionadas, en idioma español, dirigido a un público juvenil y joven adulto.

El protagonista de la historia es Alex, un oso que recientemente ha ingresado a la universidad a estudiar artes. Cuando se pierde al tratar de llegar en su primer día,

conoce a Buck, un conejo, estudiante también, quien le comienza a coquetear al ofrecerle llevarlo en motocicleta. Aunque Alex no se dé cuenta al principio, esto significará un reto para él, ya que se enfrentará a sus propios miedos e inseguridades al aventurarse en una nueva relación amorosa.

Este cómic presenta una mirada sobre la experiencia del enamoramiento y el romance en la juventud, experimentando honestas reacciones al mismo tiempo que abrumadoras inseguridades, todo sucediendo con el peso de las responsabilidades escolares y las relaciones personales. Debido a la gran cantidad de texto y al uso de fuentes pequeñas, puede resultar difícil de leer este cómic en una pantalla. El acceso al cómic por medio de cualquiera de las redes sociales al principio mencionadas es sencillo, sin embargo, la lectura es recomendable en la plataforma Instagram puesto que los hipervínculos individuales a cada capítulo se encuentran al principio del perfil, debidamente organizados. Esto resulta en una lectura continua e inmersiva.



**Registro:** 003

**Autor:** Ardan

**Título:** *Lobbo comics*

**Año:** 2014-

**Tipo de publicación:** En serie

**Modalidad de publicación:** Digital

**Números publicados:** 433

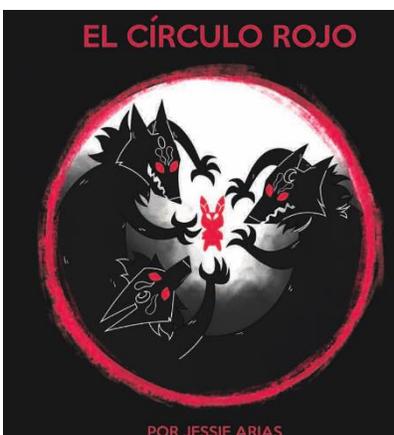
**Disponible en:** <https://www.lobbocomics.com/es>

**Disponible en:** <https://www.facebook.com/lobbocomic>

*Lobbo comics* es un web cómic creado por Ardan en 2014 a través de su propia página web, sin embargo, también es posible encontrarlo en varias redes sociales. El cómic se compone hasta la actualidad de 417 páginas a color. Debido a la presencia de lenguaje agresivo y temas de sexualidad explícita, aunque no pornográfica, el público objetivo es adulto.

Aunque a lo largo de la obra se crearán nuevas líneas narrativas que seguir, todas comienzan con los mismos protagonistas: Lobbo y Tooro. Tras ser asaltado por Tooro y después encontrarlo en un callejón malherido, Lobbo decide ayudar al criminal y resguardarlo en su casa. Aunque en un principio su relación es menos que ideal, con el paso del tiempo esta pareja se irá tomando cariño mientras que el pasado criminal de la familia de Tooro los atormentará. Diferentes vidas se entrelazan entre si mientras que varias parejas intentan prosperar en sus relaciones.

El cómic presenta una serie de tiras que siguen la trama principal aunque, en ocasiones, también funcionan a manera de historietas cómicas individualmente. La lectura por medio de la página web es ideal, puesto que responde rápidamente y también incluye una opción para iniciar la lectura desde su inicio. Además, se incluye un índice de ligas que llevan hacia las distintas redes sociales en las que también se puede acceder al cómic. La historia ofrece diversos temas y géneros, desde el romance y la acción, hasta la homosexualidad y la violencia.



**Registro:** 004

**Autora:** Arias, Jessie

**Título:** *El círculo rojo*

**Año:** 2023

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** <https://fonca.cultura.gob.mx/jovenes-creadores/narrativa-jovenes/?pt=generacions1819>

*El círculo rojo* es una novela gráfica creado por Jessie “Yokai” Arias. Apareció por primera vez en la revista Narrativa Gráfica, del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), en la generación 2018-2019, aunque este es solo una muestra gratuita de la totalidad del cómic. Se publicó en 2023 por medio de la editorial independiente Vampir Cómicx y cuenta con 108 páginas a color. La novela sigue una trama de fantasía y suspenso, es apta para el público en general.

La historia toma lugar en una aldea en medio de un bosque, estrictamente delimitada por un círculo rojo. Más allá del círculo se encuentran los peligros del bosque y el mundo exterior. Quien siquiera ose en desobedecer será expulsado de la aldea y estará a merced de las llamadas “exiliadas”, quienes poseen el poder para manipular la destructiva flor de la muerte. Una coneja, que duda del sistema

en que su aldea vive, de pronto tiene la opción de arriesgar su vida y averiguar lo que hay más allá.

Con la breve muestra que es posible consultar en la revista Narrativa Gráfica, se puede apreciar el gran talento de la autora: el dominio de la ilustración y el distintivo uso del contraste entre negro, grises y rojo. El flexible uso de viñetas da una gran sensación de dinamismo, así como de atención a los detalles de la historia. Los diálogos y cuadros de texto encajan en cada página, proporcionando una lectura fluida que va a la par de las imágenes.



**Registro:** 005

**Autores:** Arteaga, David; Crez, Mary; Dávila, Gamaliel; Domínguez, Rodrigo; Fluffy Umi; Granados, Sebastián; Macrobyte64; Majora Cats; Shin No Shinka

**Título:** *Coder/tales: los Roundabugs*

**Año:** 2023-

**Tipo de publicación:** En serie

**Modalidad de publicación:** Digital

**Números publicados:** 5

**Disponible en:** [https://www.webtoons.com/es/canvas/codertales-los-roundabugs/list?title\\_no=869455](https://www.webtoons.com/es/canvas/codertales-los-roundabugs/list?title_no=869455)

*Coder/tales: los roundabugs* es un web cómic escrito por Sebastián Granados y Rodrigo Domínguez, ilustrado por Gamaliel Dávila, Mary Crez, Majora Cats, Rodrigo Domínguez, David Arteaga, Macrobyte69, Shin No Shinka y Fluffy Umi. El cómic fue publicado por primera vez el 13 de mayo de 2023 en la página web: Webtoon. Actualmente está compuesto por cuatro capítulos a color. La historia sigue una trama de acción y fantasía, por lo que, aunque sea apto para todo público, se enfoca principalmente en un público infantil y juvenil.

*Coder tales* es la historia de Kerem Yilmaz, un joven escarabajo que ha sido exiliado de su reino a condición de regresar únicamente cuando haya probado su valía frente al mundo. En su viaje por hacer lo correcto y tras reunir un grupo de fieles amigos,

se internan en los pasillos de una escuela para épicos: personas con poderes. Kerem se toma como objetivo personal el librar a la escuela de los bullies y las fuerzas oscuras que conspiran tras las apariencias.

Este cómic está lleno de acción, aventura y humor, mezclados con los problemas propios de los estudiantes de una escuela. Al estilo de un videojuego o de un anime, los personajes y la historia se desarrollan de manera entretenida y original. Tanto la historia como las ilustraciones se coordinan para ofrecer un cómic de interés para niños y jóvenes interesados en la acción. Las viñetas son dinámicas y la lectura mediante cuadros de texto no resulta complicada. El acceso mediante la página web es óptimo.



**Registro:** 006

**Autor:** Axur Eneas

**Variantes del nombre del autor:** Torres García, Axur Eneas

**Título:** *Este cómic no es arte*

**Año:** 2015

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impresa

**Lugar y casa editorial:** México, SecuenciArte

**ISBN:** 978-607-96870-4-5

*Este cómic no es arte* es una obra creada por Axur Eneas, ganador de la tercera edición de SecuenciArte en 2014, el cual es un programa que busca promover autores emergentes del cómic en México, logrando la publicación de su obra en 2015. El cómic está compuesto por 86 páginas en blanco y negro, siguiendo una trama autobiográfica enfocada en la vida del artista y el contexto mexicano, por lo que el público objetivo son jóvenes y adultos. Siguiendo los requerimientos de Secuenciarte, el cómic está hecho para un soporte físico de 14x14 cm, teniendo cuatro viñetas en cada página.

*Este cómic no es arte* es un relato autobiográfico del autor Axur, representado como un mapache, quien narra las experiencias más significativas de su vida y su carrera en torno al arte y al sueño del artista en México. Desde sus inspiraciones como niño

hasta sus inseguridades como adulto, la historia sigue un camino lleno de obstáculos para quienes aspiran perseguir una vida como artistas. Destellos de inspiración y esperanza se confunden entre la siempre presente realidad, mientras Axur intenta, como todos, luchar por alcanzar sus sueños en un mundo con todo en contra.

Las viñetas alternan entre simpleza y complejidad, ofreciendo cuadros expresivos y emotivos. Aunque abundan los diálogos y el texto, la lectura no resulta compleja, además de que permite una narración personal a través de largos periodos de tiempo. Ofrece una amplia gama de emociones profundas que generan empatía. La historia es un relato ejemplar de todas las emociones, experiencias y deseos con la que los artistas se pueden identificar.



**Registro:** 007

**Título:** *Dibuja una casa*

**Año:** 2017

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impresa

**Casa editorial:** Fondo Editorial Tierra Adentro

**ISBN:** 978-607-745-774-9

*Dibuja una casa* es una novela gráfica creada por Axur Eneas. Este cómic ganó el Premio nacional de novela gráfica joven 2017, publicándose ese mismo año por el Fondo Editorial Tierra Adentro. Está disponible digitalmente mediante el portafolio web del autor. La obra, como se muestra digitalmente, está compuesta de 21 viñetas divididas en seis secciones o páginas, de a cuatro viñetas cada una a excepción de una viñeta que ocupa el espacio de cuatro. El cómic está hecho en blanco y negro. Por la temática podría estar dirigido a un público joven, sin embargo, esto no impide que cualquier persona pueda leerlo.

*Dibuja una casa* es una historia corta, en la que un mapache toma un taxi a su casa. Durante el viaje, tiene profundos pensamientos cargados de preocupación, desesperanza y miedo con respecto al tema de la vivienda.

Aunque corta, esta novela gráfica logra contar una historia de temática difícil y sentimientos complejos. Mediante un buen uso de expresiones y cuadros de texto, el autor transmite una atmósfera oscura y triste, la cual lleva al lector hacia la reflexión y el enfrentamiento de, tal vez, un miedo que haya estado ignorando.



**Registro:** 008

**Título:** *Padre y madre*

**Año:** 2019

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Digital

**Lugar y casa editorial:** Ciudad de México, FONCA

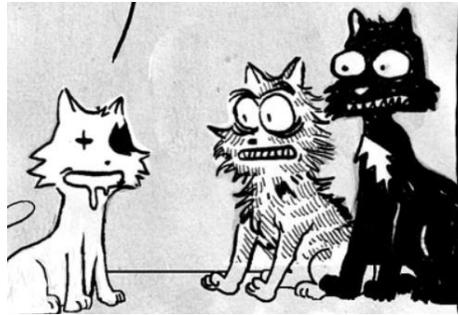
**Disponible en:** <https://fonca.cultura.gob.mx/jovenes-creadores/?pt=generacions1819>

**Disponible en:** [narrativa grafica sp B-comprimido.pdf \(cultura.gob.mx\)](#)

*Padre y madre* es un cómic escrito e ilustrado por Axur Eneas como parte del programa Jóvenes Creadores, del Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales de la Secretaría de Cultura. Es un cómic digital parte de la revista Narrativa Gráfica publicada en el 2019, disponible para su descarga gratuita en la página web de Jóvenes Creadores: [fonca.cultura.gob.mx](http://fonca.cultura.gob.mx), en la generación 2018-2019. Se compone de 21 páginas a color y se recomienda su lectura para jóvenes y adultos, puesto que trata temas sensibles como la violencia familiar.

*Padre y Madre* es un relato al estilo autobiográfico del autor, en el que este, representado por un mapache, recibe una llamada que involucra la salud de su madre. Tras un viaje al hospital y un reclamo por parte del hijo, la madre comienza a contarle la historia de su infancia y de cómo fue crecer con sus padres, los cuales no se parecían en nada a los que habrían de ser los abuelos de su hijo.

Las ilustraciones y el texto forman en conjunto una historia profunda cargada de dolor, tristeza y angustia. Gracias a las expresiones y al buen uso de los diálogos y el texto, el autor lleva al lector por experiencias personales que reflejan una sombría realidad. La lectura se realiza de manera fluida e inmersiva. Los temas que se tratan son variados e invitan a la reflexión. Desde los trazos hasta el uso del color, se nota el dominio que el autor posee de su arte. La versión digital en la revista es de buena calidad y es fácil de encontrar en la página web del programa. Como sucede con otros cómics de la revista, es posible que esta obra se encuentre incompleta en esta edición digital, sin embargo, no se proporciona más información por parte del autor.



**Registro:** 009

**Autores:** Baalta y Cuervoscuro

**Variantes del nombre de los autores:** Cárdenas, Baltazar; Martínez, Abraham

**Título:** *Mauillidos en la noche*

**Año:** 2019

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 24

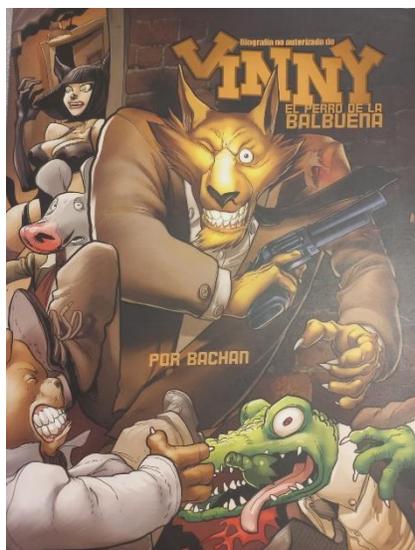
**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** <https://tapas.io/series/Mauillidos-en-la-noche-espao/info>

*Mauillidos en la noche* es un web cómic creado por Abraham Martínez “cuervoscuro” y Baltazar Cárdenas “baalta”. El cómic es publicado tanto en su página de Facebook como en la página web para cómics: Tapas. Apareció por primera vez en 2019. En Tapas está disponible la denominada “primera temporada” compuesta de 24 páginas. En Facebook se encuentra mayor número de páginas, así como ilustraciones extras del cómic, por ejemplo, epílogos. El cómic se dejó de actualizar en Facebook en 2022. El cómic está hecho por ilustraciones a blanco y negro, tiene un enfoque principal en el humor y el horror, sin embargo, puede ser disfrutado por el público en general.

La historia tiene como protagonistas a los gatos Plutón, Menes y Erdberg, quienes saben mejor que nadie que los gatos son la fuerza oscura y secreta que domina al mundo de los humanos. Mediante sucesos como horrores cósmicos, experimentos cuánticos o asesinatos, estos gatos ofrecen un sinfín de situaciones oscuras y divertidas en las que tratan de salvarse a sí mismos sin importar los demás.

*Maulidos en la noche* posee un estilo singular que se adecua a la narrativa de sus viñetas, las ilustraciones en tinta ofrecen imágenes de calidad. El texto del cómic permite una lectura fluida y sencilla que al mismo tiempo permite construir un mundo grande y profundo lleno de horror y comedia. Las páginas del cómic son al mismo tiempo auto conclusivas y consecutivas, pues ofrecen individualmente una historieta cómica, mientras que en conjunto forman una trama interesante. El acceso y lectura por parte de la página Tapas es óptimo, sin embargo, la totalidad de este cómic solo puede ser encontrada en su página de Facebook, en la cual se mezclan también otras publicaciones.



**Registro:** 010

**Autor:** Bachan

**Variantes del nombre del autor:** Carrillo, Sebastián

**Título:** *Biografía no autorizada de Vinny: el perro de la Balbuena*

**Año:** 2006

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impresa

**Lugar y casa editorial:** Distrito Federal, Caligrama Editores

**ISBN:** 968-9063-00-6

*Biografía no autorizada de Vinny: el perro de la Balbuena* es una novela gráfica creada por Sebastián “Bachan” Carrillo, originalmente como un segmento de cuatro páginas para la edición mexicana de la revista *MAD*, consolidándose en una versión impresa publicada por Caligrama Editores en 2006. El tomo mide 18.6 x 13 centímetros y se compone de 53 páginas impresas a color, aunque al final se incluye una tira en blanco y negro. La historia se conforma de varios números o capítulos secuenciales entre sí, El cómic contiene violencia caricaturesca y sugerida, por lo que se recomienda su lectura a partir de 13 años.

El protagonista de la historia es Vinny, un agente del Ministerio Público que es un gran ejemplo de violencia, corrupción y maldad. Él se encarga de repartir justicia e injusticia por las calles de la ciudad. Poco después de conocer a Ix, una sexy gata, la vida de Vinny da un vuelco cuando un complot se acciona en su contra. El perro tendrá que enfrentarse a sus demonios, incluyendo a los del infierno, para desenvolver este complot.

Esta edición de Caligrama Editores logra condensar las aventuras de Vinny en un formato compacto y práctico. Las ilustraciones, coloridas y expresivas, plasman un mundo vertiginoso en el que los diálogos y cuadros de texto se acomodan a la perfección. Esta edición también incluye ilustraciones o portadas que separan algunos números de otros.



**Registro:** 011

**Título:** *Vinny: el perro de la Balbuena*

**Año:** 2013

**Tipo de publicación:** Monografía

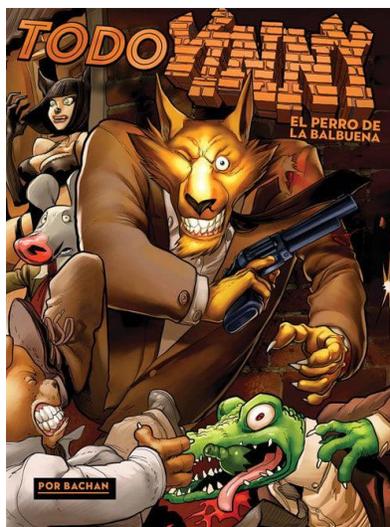
**Modalidad de publicación:** Impresa

**Lugar y casa editorial:** Ciudad de México, Producciones Balazo

*Vinny: el perro de la Balbuena* es una novela gráfica creada por Sebastián “Bachan” Carrillo. Originalmente fue un segmento de cuatro páginas para la edición mexicana de la revista *MAD*, más tarde recopilándose en un tomo publicado en 2006 por Caligrama Editores. Esta edición autopublicada en 2013 bajo el sello de Producciones Balazo se compone de 78 páginas impresas a color. Además incluye otros números que se habían publicado en *MAD*, mas no en la edición de Caligrama. La historia de Vinny contiene violencia sugerida, por lo que se recomienda su lectura a partir de los 13 años.

El protagonista de la historia es Vinny, un agente del Ministerio Público que es un gran ejemplo de violencia, corrupción y maldad. Él se encarga de repartir justicia e injusticia por las calles de la ciudad. Poco después de conocer a Ix, una sexy gata, la vida de Vinny da un vuelco cuando un complot se acciona en su contra. El perro tendrá que enfrentarse a sus demonios, incluyendo a los del infierno, para desenvolver este complot.

Esta edición de Producciones Balazo es sin dudas una de las más cómodas, puesto que su amplio tamaño permite una mayor apreciación de las ilustraciones y los colores. El tamaño del texto es adecuado y permite una lectura cómoda. La historia de Vinny atraparà al lector con su humor, acción, sátira y dinamismo, tanto en su mundo como en sus personajes.



**Registro:** 012

**Título:** *Todo Vinny: el perro de la Balbuena*

**Año:** 2018

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:**

[https://bachan.gumroad.com/l/todovinny?autocomplete=true&layout=discover&query=todo+vinny&recommended\\_by=search&gl=1\\*3vizht\\* ga\\*Nzg5NTkzOTc2LjE2NjYyNjQ5NDI.\\* ga\\_6LJN6D94N6\\*MTcwNzc1NjMyMy4xMS4xLjE3MDc3NTY3ND EuMC4wLjA](https://bachan.gumroad.com/l/todovinny?autocomplete=true&layout=discover&query=todo+vinny&recommended_by=search&gl=1*3vizht* ga*Nzg5NTkzOTc2LjE2NjYyNjQ5NDI.* ga_6LJN6D94N6*MTcwNzc1NjMyMy4xMS4xLjE3MDc3NTY3ND EuMC4wLjA).

**Disponible en:** Central Fixion, aplicación móvil para Android y Apple

*Vinny* comenzó como un segmento creado por Sebastián “Bachan” Carrillo para la versión mexicana de la revista *MAD*, alrededor de 1995. A comienzos del siglo XXI tuvo varias ediciones en distintas editoriales que reunían estas tiras en un volumen. *Todo Vinny: el perro de la Balbuena* es la versión digital más reciente, pues reúne todas las tiras de *Vinny* en un documento de 106 páginas a color. Es posible adquirir el documento PDF en la página de Gumroad por 10 dólares, aunque el cómic también se encuentra disponible gratuitamente en la aplicación para celular Central Fixión.

El protagonista de la historia es Vinicio, conocido mejor como Vinny, un agente del Ministerio Público que se encarga de repartir justicia, arrestar criminales y ser el ciudadano ejemplar. O eso quiere creer, pues Vinny en realidad es un agente violento, corrupto y que esparce el mal por su ciudad. A veces plantando evidencia, a veces cometiendo terribles crímenes, Vinny tiene que balancear al mismo tiempo su trabajo, el cuidado de su hijo y su frenética vida amorosa. Poco después de que conoce a Ix, una gata, la vida del perro da un vuelco cuando un oscuro complot se acciona en su contra, por lo que tendrá que enfrentarse a todos sus demonios, incluidos los del infierno mismo, para desentramar a la conspiración.

*Todo Vinny* es una versión digital de calidad, pues reúne años de trabajo en un documento compacto y sencillo de encontrar. Esta edición reúne las ilustraciones de Bachan en su mejor forma, tanto en color como en dibujo. La lectura se realiza de manera fluida gracias a la fácil manipulación del tamaño por parte del medio digital. La lectura por medio de la aplicación Central Fixión por otro lado es más complicada, puesto que no es posible realizar acercamientos manuales, además de que se incluyen anuncios que interrumpen la lectura.



**Registro:** 013

**Título:** *Las ilícitas actividades de Vinny el perro de la Balbuena: y sus desafortunadas consecuencias*

**Año:** 2022

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso y digital

**Casa editorial:** Producciones Balazo

**ISBN:** 9798413680575

**Disponible en:** [https://www.webtoons.com/es/canvas/vinny-el-perro-de-la-balbuena/list?title\\_no=697108&webtoon-platform-redirect=true&page=3](https://www.webtoons.com/es/canvas/vinny-el-perro-de-la-balbuena/list?title_no=697108&webtoon-platform-redirect=true&page=3)

*Las ilícitas actividades de Vinny el perro de la Balbuena: y sus desafortunadas consecuencias* es una novela gráfica creada por Sebastián “Bachan” Carrillo. El cómic se creó originalmente como un segmento para la edición mexicana de la revista *MAD*. En 2006 y 2013 se crearon ediciones impresas que reunían dichas tiras. En esta edición, autopublicada mediante el sello Producciones Balazo en 2022, el autor redibuja esta conocida historia en un tomo de 120 páginas impresas en blanco y negro. Esta misma edición también se encuentra disponible digitalmente en la página de Webtoon. Se recomienda su lectura a partir de 13 años, puesto que contiene violencia sugerida.

El protagonista de la historia es Vinny, un agente del Ministerio Público que es un gran ejemplo de violencia, corrupción y maldad. Él se encarga de repartir justicia e injusticia por las calles de la ciudad. Poco después de conocer a Ix, una sexy gata, la vida de Vinny da un vuelco cuando un complot se acciona en su contra. El perro tendrá que enfrentarse a sus demonios, incluyendo a los del infierno, para desenvolver este complot.

Esta versión actualizada de Producciones Balazo, distinta a la de 2013, revitaliza la historia de Vinny mediante sus rediseños, ofreciendo poses más dramáticas e ilustraciones corregidas para ofrecer una recopilación actualizada, compacta y de calidad al lector. El tomo, en cuanto a tamaño, ilustraciones y texto, es bastante cómodo de leer. El uso de blanco y negro para las ilustraciones le da un nuevo toque a este cómic. La lectura por medio de la página web Webtoon es también una buena opción, pues las ilustraciones son adaptadas para su lectura vertical. Esta edición es una buena opción tanto para largos fanáticos como para quienes recién conocen a Vinny.



**Registro:** 014

**Título:** *El alma torcida de Vinny el perro de la Balbuena: y su intento por enderezarla*

**Año:** 2022

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso

**Casa editorial:** Producciones Balazo

**ISBN:** 9798839499010

*El alma torcida de Vinny el perro de la Balbuena: y su intento por enderezarla* es la publicación más reciente del cómic creado por Sebastián “Bachan” Carrillo. El cómic se originó en la edición mexicana de la revista *MAD* y pasó por varias ediciones, impresas y electrónicas, hasta llegar a esta. Este tomo fue autopublicado en 2022 mediante el sello Producciones Balazo y recopila todas las tiras existentes de Vinny, incluidas las más recientes, en dos tomos, este siendo el segundo en orden. Se compone de 118 páginas impresas en blanco y negro, con ilustraciones redibujadas y actualizadas para esta edición. Debido al humor y a la referencia a varios temas sensibles, se recomienda su lectura a partir de adolescentes.

Retomando la historia donde se había quedado en el tomo anterior, Vinny busca refugio en la casa de su amigo el tlacuache tras sufrir los percances de un

complicado complot. Sin embargo, no tarda en desentramar el misterio: todo el mundo está tras él. Su novia que en realidad no era su novia lo ha traicionado e inculpado. Sus amigos le han mentado y la justicia lo quiere tras las rejas, o muerto si es más fácil. La CIA no tarda en involucrarse, revelándole que Ix es en realidad una buscada asesina internacional. Sin embargo, el perro de la Balbuena solo trabaja para sí mismo y buscará a Ix por su cuenta, porque después de todo la sigue amando.

Leer a Vinny es sin duda una experiencia divertida y sumamente entretenida. Desde las excelentes ilustraciones hasta el humor atrevido, Bachan se esfuerza por que esta historia siga viva en el tiempo. El tomo es de un tamaño adecuado para su lectura, así como el texto. Cada viñeta rebosa de expresividad y acción. El cómic resulta una buena opción para explorar una historia emocional envuelta en descontrol y comedia.



**Registro:** 015

**Autores:** Buenabad, Tosé y Manzano, Ulises

**Título:** *Las luces al norte del día*

**Año:** 2019

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:**

<https://www.facebook.com/tosebuenabad/photos/pb.100041727352088.-2207520000/1485828044806627/?type=3>

*Las luces al norte del día* es un cómic digital creado por Ulises Manzano, a cargo de la historia, y Tosé Buenabad, a cargo de las ilustraciones. Es un web cómic publicado a través de Facebook por primera vez en 2017 y completado en 2019. El cómic es de índole fantástico y está dirigido hacia el público en general. Está compuesto de 45 páginas a color. Es posible acceder a él a través de las redes sociales Facebook o Twitter.

Esta corta historia sigue a un hombre que se interna en el glacial reino del norte, territorio gobernado por el rey de las luces, un zorro blanco. Este hombre desea obtener los conocimientos que el pueblo de los zorros tiene para crear estrellas, a cambio de enseñarles una maravillosa luz de colores y prometerles llevar los colores del día a su reino. La fabricación de estrellas es para los zorros una de sus más

valiosas posesiones y si el hombre no cumple con su promesa, este será arrojado a las aguas heladas.

Este cómic logra crear una historia inmersiva y un mundo fantástico en muy pocas páginas, todas pobladas de intriga y expectación. Tanto las ilustraciones como los diálogos y la historia están en perfecta sincronía para contar este relato. Puede resultar difícil acceder a este cómic puesto que se encuentra en la galería de imágenes del Facebook del autor Buenabad, afortunadamente las páginas no están tan separadas una de la otra y se puede encontrarlas fácilmente, aunque si se corta la continuidad de la lectura y a futuro podría aumentar la dificultad para encontrar dichas páginas.



**Registro:** 016

**Autores:** Buenabad, Tosé y Manzano, Ulises

**Título:** *Muertero*

**Año:** 2023-

**Tipo de publicación:** Serie

**Números publicados:** 54

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:**

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=905409970859906&set=pb.100041727352088.-2207520000&type=3>

Ulises Manzano y Tosé Buenabad son los autores de *Muertero*, un web cómic publicado a través de Facebook, por primera vez en 2023. A la fecha está compuesto por tres capítulos de 45 páginas a color en total. La historia tiene tintes fantásticos, dirigida hacia el público en general, si bien adolescentes y jóvenes. Es posible acceder a él a través de la cuenta de Facebook de Buenabad, encontrándolo en su galería de imágenes.

Muertero es la denominación que recibe un emisario de la muerte, siendo en esta historia un conejo que sigue la pista de sus víctimas, las cuales tratan de aferrarse a la vida por medio de la inmortalidad, usando los medios que sean necesarios. Sin embargo, este conejo no es un simple mensajero, pues se encuentra a tan solo dos almas para ser liberado de su deber.

En pocas páginas, Manzano y Buenabad logran crear una historia misteriosa e intrigante, una muestra de un mundo mucho más profundo y personajes complejos. La lectura es sencilla e inmersiva. El texto y las ilustraciones se coordinan de manera espléndida. El acceso al cómic por medio de la página de Facebook es sencillo, sin embargo, las páginas no están agrupadas más allá de la galería de fotos, por lo que en un futuro podría resultar más complicado su búsqueda y acceso. Además, algunas páginas se encuentran repetidas y en desorden, lo que dificulta una lectura orgánica.



**Registro:** 017

**Autor:** Castillejos, Luis

**Variantes del nombre del autor:** Castillejos Serrano, Luis Guillermo; Imosh13

**Título:** *La flor del mar*

**Año:** 2021

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 50

**Modalidad de publicación:** Digital

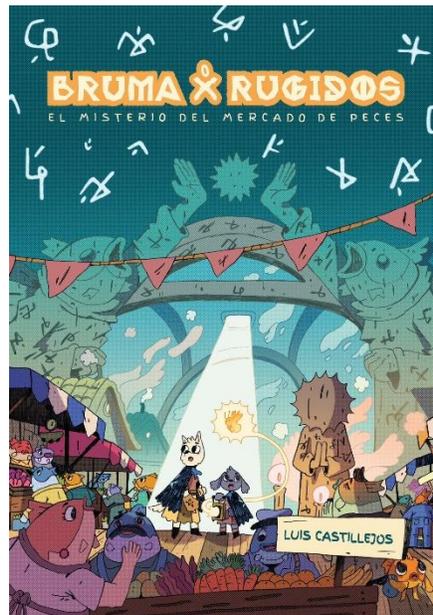
**Disponible en:** [https://www.webtoons.com/es/fantasy/la-flor-del-mar/list?title\\_no=2809&page=1](https://www.webtoons.com/es/fantasy/la-flor-del-mar/list?title_no=2809&page=1)

*La flor del mar* es un web cómic creado por Luis Castillejos, publicado en una serie de capítulos a través de la página Webtoon. El primer capítulo se publicó en 2021, actualizándose regularmente hasta concluir el cómic en 2022, con un total de cincuenta capítulos, con ilustraciones a color. El cómic tiene una trama fantástica y de aventuras, dirigido principalmente hacia un público infantil y juvenil.

Bruma y Rugidos, dos hermanos caninos, son los autores de la revista local que investiga a los espíritus que viven en su mundo. Este par tiene el propósito de que mortales y espíritus convivan en paz, por lo que están dispuestos a lo que sea, aún si eso los mete en problemas. Siguiendo un rumor local, los hermanos investigan el

misterio de los niños poseídos, sin saber que se involucrarán con una aventura mucho más grande y oscura de lo que esperaban.

*La flor del mar* es una excelente opción de lectura para todas las edades. El autor aprovecha el formato vertical de lectura en dispositivos para crear un dinamismo sin igual a través de viñetas flexibles, ofreciendo una historia divertida, interesante y llena de magia. El acceso y lectura por parte de la página Webtoon es óptimo, sin embargo, el autor menciona que a partir del 16 de noviembre de 2023, por motivos de la propia plataforma, se requerirá de un pase diario o de un pago por cada página para acceder a la obra.



**Registro:** 018

**Autores:** Castillejos, Luis y Murillo Díaz, María Fernanda

**Título:** *Bruma x Rugidos: el misterio del mercado de los peces*

**Año:** 2023

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impresa

**Disponible en:** [Tienda en línea de Luis Castillejos \(mitiendanube.com\)](https://mitiendanube.com)

*Bruma x Rugidos: el misterio del mercado de los peces* es un cómic publicado independientemente por su autor Luis Castillejos en 2023, quien se encargó del guion y las ilustraciones, con asistencia de color por parte de María Fernanda Murillo Díaz. Es un tomo de 62 páginas impresas a color. La obra hace uso del mundo y los personajes ya creados por el autor con anterioridad, funcionando como una historia independiente y auto conclusiva, aunque relacionada. La obra es de género fantástico y es apta para todo público, dirigida especialmente para niños y adolescentes. El cómic es de publicación independiente y se puede adquirir en la página del autor: [luiscastillejos.mitiendanube.com](http://luiscastillejos.mitiendanube.com)

La historia sigue a los hermanos caninos Bruma y Rugidos, autores de *La flor del mar*, una revista que se ocupa de documentar las historias más fantásticas de su mundo. Decididos a tomar un bien merecido descanso en su viaje a casa, los hermanos se detienen en el famoso mercado de los peces, el centro de comercio más grande en el mar. Sin embargo, un nuevo producto ha hallado su camino a través de cada rincón del mercado. Uno que se ve enredado en asuntos espirituales y paranormales, lo que pone en riesgo a quienes se han visto expuestos a este, por lo que los hermanos tendrán que llegar al fondo del asunto antes de que sea tarde.

El tomo físico es cómo de leer: ofrece un buen tamaño de letra y permite apreciar las ilustraciones en su totalidad. La impresión a color es sin duda uno de los aspectos más llamativos y valiosos de la obra, pues cada página es un mosaico de colores. Asimismo, la historia no se queda atrás y ofrece un recorrido emocional y divertido a través de este interesante mundo que aún tiene mucho que ofrecer.



**Registro:** 019

**Autora:** Chiomomo

**Variantes del nombre de la autora:** Momo; Pérez, Rocío; Pérez García, Rocío del Consuelo

**Título:** *Felinia va a París*

**Año:** 2008

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 210

**Modalidad de publicación:** Digital, con tiras impresas autopublicadas en partes

**Disponible en:** <https://chiomomo.blogspot.com/2008/>

*Felinia va a París* es un web cómic creado por Rocío “Momo” Pérez, publicado en su blog personal, [chiomomo.blogspot.com](https://chiomomo.blogspot.com), así como en su página de Facebook y en la página web Deviantart. El cómic se publicó en el blog por primera vez en 2008 y se actualizó regularmente hasta su última tira fechada en 2013 y publicada en Facebook en 2014. De acuerdo a la numeración se compone de 210 tiras en total, en blanco y negro. La historia es semiautobiográfica, pues narra las experiencias de la autora a través de una historia cómica. El cómic es apto para todo público.

La historia sigue a Felinia, una gata que impulsivamente decidió irse a París. A partir de entonces experimentará los altos y los bajos de un viaje internacional, desde prisas y preocupaciones en el aeropuerto hasta el funcionamiento del transporte público. Narrando las experiencias que una mexicana tiene en Francia.

Las ilustraciones y el texto son de muy buena calidad, creando imágenes expresivas y dinámicas que generan interés aún en los momentos cotidianos. En ocasiones hay partes en francés, en las que se incluye traducción, en las que se ocupa mucho espacio, sin embargo, este es un problema menor que no interfiere en gran medida con la lectura. El mayor problema de este cómic es su accesibilidad, pues no se encuentra completo en ninguna de las páginas de la autora, por lo que habría que explorar cada uno para leerlo íntegro.



**Registro:** 020

**Título:** *Felinia en Monterrey*

**Año:** 2015-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 56

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** <https://feliniamty.blogspot.com/>

*Felinia en Monterrey* es un web cómic creado por Rocío “Momo” Pérez, publicado en su propio blog: [feliniamty.blogspot.com](http://feliniamty.blogspot.com), por primera vez en 2015. También es posible encontrarlo en su página de Facebook. El cómic sigue una trama de romance y comedia, se recomienda su lectura a partir de adolescentes. Está compuesto por 56 tiras a color disponibles en español e inglés.

La historia sigue a Felinia, una gata, tras un viaje que tuvo a París. Felinia poco a poco se va reincorporando a su vida cotidiana en la ciudad de Monterrey: saliendo con su novio y sus amigas. Pero su vida romántica se pondrá a prueba cuando conozca Johnny, además de que su novio va perdiendo la paciencia con el celular de Felinia, quien no pierde la oportunidad de fastidiarlo. A través de los altos y los bajos se va profundizando en la historia de Felinia y sus amigos al mismo tiempo que en los interesantes lugares que Monterrey tiene para ofrecer.

La calidad de las ilustraciones se mantiene estable desde el principio y hasta el fin. Los diálogos son legibles, si bien en ocasiones se presenta mucho texto, sin embargo, por lo general se mantiene simple y natural. La historia atrapa al lector pues su división en tiras permite una apreciación de cada tira, así como en conjunto, formando una lectura continua. La lectura y organización por medio de su blog es óptimo pues ofrece varias maneras de visualizar el contenido: cronológicamente, en forma de mosaico, entre otras. Al hacer click en una tira aparece una ventana emergente con las versiones en español e inglés, remitiendo a una nueva pestaña en cualquier caso. Al regresar resulta un poco complicado hacer desaparecer dicha ventana emergente. El cómic se dejó de actualizar en 2022.



**Registro:** 021

**Autor:** Cobos, Fabián

**Variantes del nombre del autor:** Cobos Hernández, Fabián Lorenzo

**Título:** *A cat's tale*

**Año:** 2019-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 33

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** [https://www.webtoons.com/es/canvas/a-cats-tale/list?title\\_no=511268&title\\_no=511268](https://www.webtoons.com/es/canvas/a-cats-tale/list?title_no=511268&title_no=511268)

**Disponible en:** Central Fixion, aplicación móvil para Android y Apple

Fabian Lorenzo Cobos, ilustrador y dibujante originario de Chiapas, es el creador de este cómic, el cual está disponible en la página web “Webtoon”, tanto en inglés como español, y en la aplicación de celular “Central Fixión” en español. *A cat's tale* es un web cómic autopublicado disponible tanto en página web como en aplicación móvil, por primera vez publicado en 2019 en la versión en inglés y 2020 en español, en el caso de la página web, se publicó el último capítulo de la primera temporada en 2021.

*A cat's tale* sigue a Bry, una niña que vive en una casa junto al bosque, quien recientemente ha perdido a su gato Grizly y ha comenzado a tener sueños extraños. Siguiendo a unos gatos al bosque, Bry termina entrando a un nuevo mundo al estilo japonés en donde los gatos usan ropa y pueden hablar. Ahora, junto con Django y Mermelada, Bry deberá de navegar este mundo y sus peligros para encontrar a Griz y ayudar a los gatos en su guerra contra un rey tirano.

Este cómic presenta un aspecto visual bastante amigable, así como una lectura sencilla en cuanto a su tipografía. Es una aventura divertida e interesante para todo lector. La lectura de este cómic dependerá de las preferencias de cada persona para con el soporte y formato, puesto que si lee en ordenador, tendrá que estar constantemente tecleando para mover las viñetas verticales y regresando para cambiar de capítulo; la aplicación, en cambio, presentará anuncios cada cierto número de páginas, aunque es posible la opción de 'paneles' que permite un acercamiento para mejor apreciación, aunque el lector no pueda manipularlo.



**Registro:** 022

**Autores:** Cross y Zurdo

**Título:** *Gab bombs*

**Año:** 2016

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 24

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** <https://www.gabshiba.com/gab-bombs-1>

*Gab Bombs* es un web cómic creado por Cross y Zurdo, autores de *Gab Shiba*, fungiendo como una obra derivada de este. Se publicó en Facebook por primera vez en 2016 y la última página en 2017. Es un cómic de enfoque principal en el humor, la comedia y el drama, diferenciado de los otros de estos mismos autores en que profundizan en el pasado de los personajes principales y hacen uso tanto de pictogramas como de diálogos. Está dirigido hacia los seguidores del cómic principal y hacia una audiencia madura, puesto que hay temas de homosexualidad de fondo. El cómic alterna entre blanco y negro a color, así como con el uso de diálogos en inglés o pictogramas, incluyendo también viñetas en movimiento. Es accesible mediante la página web dedicada a estos cómics: [gabshiba.com](http://gabshiba.com). El cómic se compone de 24 páginas.

*Gab Bombs* profundiza en el pasado de los personajes que se conocen por su otro cómic, *Gab Shiba*, teniendo varias historias en sí mismo. Comprende tanto una historia acerca de los tres amigos, Gab, Bau y Wang, como del romance de Voff y Ruff, así como la historia de la banda de rock de Bau. El cómic sienta las bases para comprender mejor a los personajes que se ven en *Gab Shiba*.

Este cómic es un compendio de varias historias divididas entre sí pero que forman parte de una misma colección. Alterna el uso de pictogramas como de diálogos en inglés, diferenciándose de otros cómics y su uniformidad, por lo que para personas que no hablen inglés puede ser difícil. La lectura y acceso por parte de su página web es óptima, sin embargo, es posible encontrar páginas no incluidas en el sitio web oficial, en las redes sociales. Este web cómic incluye además un vasto repertorio de las habilidades de los autores, tanto en el uso del color, como la inclusión de viñetas en movimiento.



**Registro:** 023

**Autores:** Cross y Zurdo

**Título:** *Cross x Zurdo*

**Año:** 2016-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 22

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** <https://www.gabshiba.com/cross-x-zurdo-1>

Cross y Zurdo, autores del web cómic *Gab Shiba*, crean esta serie de historietas titulada *Cross X Zurdo* o *XyZ*. Este es un web cómic en serie por primera vez publicado en 2016 en Facebook, así como en otras redes sociales, también accesible mediante la página web [gabshiba.com](http://gabshiba.com). El cómic es de humor y entretenimiento y está dirigido especialmente para los seguidores del cómic principal *Gab Shiba*. Está compuesto por 22 páginas tanto a color como en blanco y negro, hechas digitalmente.

*Cross X Zurdo* es una serie de páginas independientes entre sí que está basada en los propios autores y sus vivencias mientras crean su cómic. La energía de Cross y la indiferencia de Zurdo crea una química muy divertida en cada una de sus situaciones. El cómic tiene un enfoque principal hacia el humor y la comedia alrededor de las responsabilidades que tienen y de cómo se relacionan entre ellos.

Este web cómic funciona como una opción de lectura alternativa para los seguidores del cómic principal, así como posiblemente una actividad recreativa para los autores. Al igual que con su otra historieta, *Cross X Zurdo* evoluciona a través del tiempo, pasando de páginas en blanco y negro hacia otras más coloridas, adoptando el aspecto caricaturesco propio de su estilo. El acceso y lectura por medio de la página web es óptimo.



**Registro:** 024

**Autores:** Cross y Zurdo

**Título:** *Gab Shiba*

**Año:** 2016-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 227

**Modalidad de publicación:** Impresa y digital

**Disponible en:** <https://www.gabshiba.com/gab-shiba-1>

*Gab Shiba* es un web cómic creado por los artistas Cross y Zurdo, también disponible en varios tomos autopublicados. La primera viñeta de esta serie se publicó en 2016, continuando regularmente hasta la actualidad, componiéndose hasta ahora de 229 páginas tanto en blanco y negro como a color. Las tiras tienen un enfoque principal de comedia y está dirigido hacia un público adolescente y joven adulto debido a temas de sexualidad explícita. *Gab Shiba* se caracteriza por el uso de pictogramas, por lo que su interpretación no está sujeta al idioma.

Esta historia sigue la vida cotidiana de Gab, el perro shiba inu, y su grupo de amigos. En busca de amor, amistad y, regularmente, sexo, estos perros ofrecen un sinfín de situaciones divertidas en la Ciudad de México. Poco a poco cada uno se va

enfrentando a sus propios desafíos, a los traumas del pasado o los planes del futuro, siempre teniendo un fiel grupo de amigos con los cuales contar.

*Gab shiba* es una muestra de cómo esta tira ha evolucionado con el tiempo, desde un inicio manteniendo esa chispa de humor, atrevimiento y diversión. Sin duda una de las características más notables y admirables es el uso de pictogramas y expresiones para que el lector interprete hasta los mensajes más complejos, nunca estando “equivocado”. El acceso y la lectura por parte de la página web es cómodo y óptimo, permitiendo una apreciación de las ilustraciones y una lectura orgánica.



**Registro:** 025

**Autores:** Cross y Zurdo

**Título:** *Mi familia*

**Año:** 2019

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 37

**Modalidad de publicación:** Impresa y digital

**Disponible en:** <https://www.gabshiba.com/mi-familia-arc-1>

*Mi familia* es un web cómic derivado de la obra principal de los autores Cross y Zurdo: *Gab Shiba*. Fue publicado en serie en Facebook en 2019, terminándose ese

mismo año. Se compone de 37 páginas a color, hechas digitalmente. A diferencia de los otros cómics de estos mismos autores, *Mi familia* no se centra únicamente en la comedia o el humor, sino que opta por una historia más sentimental que va del romance a la tragedia. Este cómic está dirigido a los seguidores del cómic principal y es apto para todo público. El cómic se caracteriza por el uso de pictogramas en lugar de diálogos, por lo que su lectura es interpretativa y equitativa para todos. Es posible acceder a él a través de la página web [gabshiba.com](http://gabshiba.com), en donde se reúnen todas las obras de estos autores. La versión impresa se encuentra dentro del segundo tomo autopublicado por los autores.

*Mi familia* relata la historia de Gao, un shiba japonés que por motivos de empleo se traslada a México, en donde queda enamorado de Gaby. A partir de entonces forman una relación, así como una familia de donde surgen Gab, el personaje principal de cómics posteriores, y Shiro. Esta historia, con tintes románticos y trágicos, relata el pasado de un personaje muy familiar y en cómo fue a llegar a México.

La lectura por medio de la página web es óptima, sencilla y rápida. El uso de pictogramas es de las características más importantes de las obras de Cross y Zurdo. Ilustraciones y figuras se coordinan a la perfección para relatar una historia emotiva. Este web cómic sienta unas bases sólidas para el desarrollo de los otros web cómics en que este personaje aparece.



**Registro:** 026

**Autor:** Dabs

**Variantes del nombre del autor:** Barbosa, Daniel

**Título:** *Perro negro*

**Año:** 2019-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 3

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** <https://www.faneo.es/comics/perro-negro/>

Daniel Barbosa, ilustrador y autor regiomontano de otros dos web cómics, crea *Perro Negro*, cómic publicado en Facebook y la página web Faneo. Por primera vez se publicó en su propio perfil de Facebook: “Perro negro comic”, en 2019 y se ha actualizado hasta 2020, compuesto hasta ahora por tres capítulos. La historia tiene tintes de acción y thriller, así como violencia moderada, por lo que su público objetivo podría ser juvenil en adelante.

Negro es un boxeador de peleas clandestinas, situación en la que se encuentra junto con su padre, como entrenador. Desobedeciendo una orden, y de acuerdo a los principios de su padre, Negro gana la pelea que se le ordenó perder. Esto los obliga a huir de la mafia, quienes los persiguen sin descanso.

Aunque corto, este cómic genera una intriga desde la primera viñeta, una historia sumergida en el boxeo y en la acción. Los trazos y los diálogos son de una muy buena calidad. La lectura, tanto en Facebook como en Faneo, es sencilla, su acceso es inmediato y las publicaciones se encuentran organizadas. No obstante, este cómic no se actualiza desde 2020.



**Registro:** 027

**Autores:** Delgado, Edgar y Lozano, Omar

**Variantes del nombre del autor:** Delgado, Edgar "Pato"; Delgado Segura, Edgar José

**Título:** *Ultrapato*

**Año:** 2015

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impresa y digital

**Casa editorial:** Fixión Narradores

**ISBN:** 978-607-96623-0-1

**Disponible en:** Central Fixión, aplicación móvil para Android y Apple

*Ultrapato* es un cómic escrito por Edgar Delgado e ilustrado por Omar Lozano, basado en los personajes creados por Delgado con anterioridad. El cómic se encuentra tanto en versión impresa como digital, por parte de la editorial Fixión Narradores, en este último caso, disponible gratuitamente mediante la aplicación para celulares: Central Fixión. El cómic sigue el género de superhéroes, por lo que está dirigido hacia el público en general con enfoque juvenil. Este cómic es un reinicio para la obra de Delgado, quien en la década de 1990 publicó el cómic

original de *Ultrapato* en la editorial Cygnus, esta vez haciendo una obra íntegra y actualizada, publicada en 2015. La obra cuenta con cuatro capítulos, la segunda edición impresa incluyendo un epílogo disponible también en la aplicación, titulado *Vacaciones en la luna*.

*Ultrapato* es la historia de Carlos Bay, un pato de 24 años que ha perdido su empleo y al que su novia lo ha dejado. La noche en que Carlos piensa sobre su futuro, un accidente lo expone a tecnología alienígena, entrelazando su vida junto con la de un fugitivo de una corporación malvada. Carlos ahora se convierte en lo que siempre ha soñado: un superhéroe, recibiendo el nombre de Ultrapato. Pero los superpoderes no son una solución para sus problemas, por lo que Carlos tendrá que balancear los peligros de la vida de superhéroe con las responsabilidades de su vida cotidiana.

Este cómic es de gran impacto visual, desde los colores hasta la composición de las viñetas, las cuales cambian de tamaño, se deforman, interfieren entre sí y dan paso a grandes ilustraciones que capturan un mundo fantástico. La historia genera una lectura sencilla, inmersiva y emotiva. La aplicación para celulares incluye varios anuncios que interfieren con la lectura, además de que la obra está fragmentada en varios capítulos, sumado a que no es posible hacer un aumento manual para facilitar la lectura, sin embargo, es de buena calidad la imagen.



**Registro:** 028

**Autores:** Delgado, Edgar; Lozano, Omar; Glez, Alba; Rodríguez, Renzo; Lorenzana, Marco; Martínez, Teresa

**Título:** *Los Valiants: volumen 0*

**Año:** 2017

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impresa y digital

**Casa editorial:** Fixión Narradores

**ISBN:** 978-607-96623-6-3

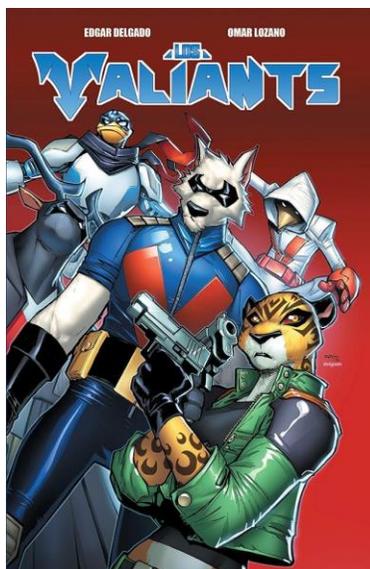
**Disponible en:** Central Fixion, aplicación móvil para Android y Apple

*Los Valiants: volumen 0* es la primera parte de la saga actual de *Los Valiants*, hasta ahora compuesta por dos obras. Se publicó en versión impresa en 2017 con la editorial Fixión Narradores, también cuenta con una versión digital mediante la aplicación para celulares de esta misma editorial: Central Fixión. Tanto la historia como los personajes fueron creados por Edgar Delgado, quien en la década de 1990 creó una serie de cómics con la editorial Cygnus, para más tarde generar una recreación de estos mismos personajes en nuevas obras. Este cómic, a diferencia de otros de este mismo autor, reúne a varios artistas quienes se ocupan de dibujar

un capítulo cada uno. Estos son: Omar Lozano, Alba Glez, Renzo Rodríguez, Marco Lorenzana, Teresa Martínez y el propio Delgado, creando así una variedad estilística.

Este cómic reúne seis historias que ocurren en el mismo lugar: la ciudad de Monte Can. Cada uno lidia a su manera con la corrupción y la violencia que aquejan a la ciudad, desde aspiraciones a superhéroe hasta un final apocalíptico. En conjunto generan una antología de personajes que sientan las bases para que en la siguiente obra den comienzo a la trama principal, sin que el cómic se sienta incompleto, más bien, genera anticipación y suspenso, así como un mayor entendimiento de los personajes que se reunirán en la secuela.

Este cómic sin duda destaca por su peculiar reunión de artistas y separación de historias no consecutivas, que generan una diversidad tanto visual como narrativa. En cuanto a la lectura mediante la aplicación de celular, esta se ve interferida por anuncios, además de que no permite un acercamiento personalizado, por lo que la lectura puede resultar difícil; además, la obra está fragmentada por capítulos independientes en lugar de una obra digital íntegra.



**Registro:** 029

**Autores:** Delgado, Edgar; Lozano, Omar

**Título:** *Los Valiants*

**Año:** 2018

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impresa y digital

**Casa editorial:** Ficción Narradores

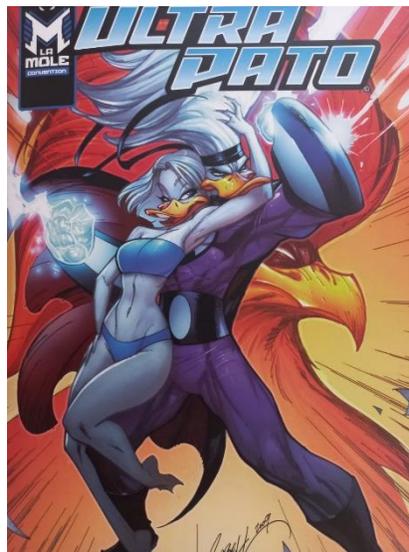
**Disponible en:** Central Ficción, aplicación móvil para Android y Apple

Con Edgar Delgado como escritor y Omar Lozano como dibujante, aparecen *Los Valiants*, cómic publicado por la editorial Ficción Narradores en 2018. También se encuentra disponible digitalmente mediante la aplicación para celulares de la misma editorial: Central Ficción. El cómic se compone de 4 capítulos que conforman una obra íntegra, a pesar de estar íntimamente relacionada con el cómic *Ultrapato*, así como ser de la misma manera una recreación de los personajes concebidos por Delgado en la década de 1990 a través de la editorial Cygnus.

*Los Valiants* es la conjunción de cinco personajes con el mismo telón de fondo: la corrupta ciudad de Monte Can. Un lobo luchador, una jaguar mercenaria, un halcón hacktivista, un venado vigilante y un pato del futuro conforman este peculiar grupo.

Cuando una plaga de vampiros destruye los últimos vestigios del mundo, un sobreviviente viaja al pasado para reunir al único equipo capaz de detenerlos, sin embargo, estos aún no se convierten en los salvadores que necesita.

Fiel al estilo ya visto en *Ultrapato*, La historia de Edgar Delgado y las ilustraciones de Omar Lozano generan una lectura emocionante y llena de acción. Tanto los colores como las viñetas proporcionan una experiencia única y entretenida para todas las edades. El impacto visual no se pierde con la lectura digital, sin embargo, la lectura mediante la aplicación Central Ficción no permite un acercamiento personalizado, además de interferir con constantes anuncios, sumado a que los capítulos se encuentran divididos individualmente.



**Registro:** 030

**Autores:** Delgado, Edgar; Lozano, Omar; Lorenzana, Marco; Muñiz, Bere

**Título:** *Ultrapato*

**Año:** 2024

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impresa y digital

**Casa editorial:** La Mole Convention

**Disponible en:** Central Ficción, aplicación móvil para Android y Apple

Esta obra es en realidad la recopilación de historietas más cortas escritas por Edgar Delgado e ilustradas por varios artistas, entre los que se encuentran: Omar Lozano, Marco Lorenzana, Bere Muñiz y Delgado mismo. Esta obra es un tiraje impreso en especial para la convención de La Mole 2024 en México, compuesto por 44 páginas a color. Contiene cuatro historias independientes que toman lugar después de los eventos de *Ultrapato: Entrenamiento*, *Aventureros encapuchados*, *Lisa* y *Vacaciones en la luna*. Estas mismas se pueden encontrar independientemente en la aplicación para celular Central Fixión.

La aparición de Ultrapato es tan solo un catalizador en su mundo, poniendo en marcha una serie de acontecimientos que comienzan a cambiar tanto su vida personal como la de otras personas. Carlos y Horace entrenan, pero el gallo teme lo peor para el futuro; Xióng recluta a sus amigos millonarios para fingir ser supervillanos y poder ofrecerle a su hija un escape mediante el heroísmo; Lisa tiene que asumir el mando en su lugar de trabajo, en especial cuando unos criminales irrumpen en él; Horace decide tomar unas vacaciones en la luna, decisión que acabará desatando sus peores temores.

Esta variedad de ilustradores le da al mundo de Ultrapato un nuevo aliento en cada historia. Fiel a su estilo de narración, las viñetas de Delgado son expresivas, dinámicas y sumamente interesantes. La lectura por medio de la aplicación para celular es más incómoda que en la impresa debido a que no es posible ajustar el acercamiento, además de que esta se ve interrumpida por anuncios.



**Registro:** 031

**Autora:** Emmy Eh

**Variantes del nombre de la autora:** Hernández, Emmy; Hernández, Emma

**Título:** *El libro del SINO*

**Año:** 2017-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 2

**Modalidad de publicación:** Digital

**Casa editorial:** Secretaría de Cultura

**Disponible en:**

<https://linktr.ee/emmyeh?fbclid=IwAR3RogAihzPFLlr5nhDdG1GNIGF0c4qtHBDPojDw5WTFo0F9XWzapUgNJ7A>

**Disponible en:** [EL LIBRO DEL SINO - CAPÍTULO 1 \(clip-studio.com\)](#)

**Disponible en:** [EL LIBRO DEL SINO Capítulo 2 El Viaje. \(clip-studio.com\)](#)

*El libro del SINO* es una novela gráfica creada por Emma Hernández, ilustradora originaria de Guanajuato. Es un cómic en formato de libro digital, accesible mediante la red. El cómic está fechado a partir de 2017, aunque en 2018 recibió soporte por parte del Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (FONCA) de la

Secretaría de Cultura, poniendo al proyecto en marcha. Hasta ahora está compuesto por dos libros o episodios, de 126 y 140 páginas respectivamente, y está pensado para que en total sean 14. El cómic sigue una trama de fantasía y es apto para todo público, si bien es principalmente infantil, cualquier adulto puede disfrutar esta lectura.

La historia toma lugar en un planeta donde lo fantástico y lo ordinario se han mezclado, ofreciendo un paisaje familiar al mismo tiempo que completamente nuevo. Los protagonistas son Krish y Soonneil, o Sun, dos hermanos distintos entre sí y diferentes a los demás niños de este pintoresco y surreal mundo. Vivían tranquilos en un marginado pueblo hasta que la llegada de un nuevo profesor desata una serie de eventos que le da vuelta a sus vidas, desatando el pánico y el miedo que se vivieron en los oscuros años de un apocalipsis. Entonces Tobías, su padre, que hasta entonces ha sido considerado un charlatán, los lleva consigo mientras huyen como fugitivos y aprenden más de sí mismos, de las fuerzas que gobiernan al mundo y del oscuro evento que hasta entonces creían que conocían.

Este cómic cuenta con un excelente acceso por medio de su formato de libro digital, que permite una lectura con las ventajas de un libro físico y de un libro digital. La historia es compleja y profunda, con un amplio repertorio de personajes así como un mundo interesante y articulado, no obstante, se entrega de manera comprensible. Tanto los colores como los diseños muestran una maestría por parte de la autora, quien ofrece expresividad, creatividad y diversión. *El libro del SINO* es una excelente opción de lectura.



**Registro:** 032

**Autor:** Estrada, Juan Carlos

**Título:** *Das Hasenhaus: la casa de los conejos*

**Año:** 2013-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 879

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** <https://www.dashasenhhaus.com/>

*Das Hasenhaus: la casa de los conejos* es un web cómic creado por Juan Carlos Estrada, distribuido mediante su propia página web, disponible también en Facebook, Instagram y Twitter. Es un cómic en serie que ha estado vigente desde 2013 hasta la actualidad. El cómic se enfoca en el humor y la comedia, es apto para todo público y está dirigido especialmente a niños y familias.

Hans y Greta, los hermanos conejo, son los protagonistas de muchas situaciones divertidas y alocadas. Los acompañan un amplio repertorio de personajes que ofrecen amistad, lecciones y, más que nada, oportunidades para divertirse y reír. Mediante el archivo de la página web es posible acceder a distintas secciones que ofrecen tiras secuenciales o agrupaciones de trama común.

*Das Hasenhaus* es un cómic simple y consistente, que mantiene su humor infantil a través del tiempo. El estilo colorido y caricaturesco, a la par de textos sencillos de leer, lo hacen una buena elección para primeros lectores. El acceso mediante su

página web es óptimo y se recomienda para su lectura, puesto que organiza de mejor manera los cómics, resultando en un acceso satisfactorio.



**Registro:** 033

**Autor:** García, Diego

**Título:** *Días de gato: compendio*

**Año:** 2019

**Tipo de publicación:** Monografía

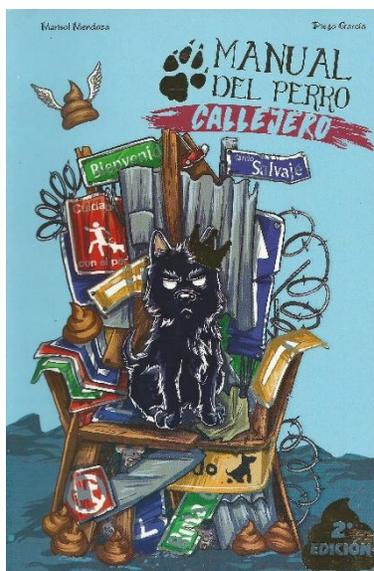
**Modalidad de publicación:** Impresa

**Casa editorial:** Chipotle

*Días de gato* es un cómic creado por Diego García. Publicado por la editorial Chipotle en 2019, compuesto por 96 páginas e ilustraciones en blanco y negro, dirigido hacia un público infantil. El cómic cuenta con tres capítulos, también publicados por separado en la misma editorial, sin embargo, este compendio los reúne en un mismo ejemplar además de una tira extra.

El señor Estrada, que de niño no tuvo la oportunidad de tener una mascota, decide adoptar un gato callejero, sin saber que este tendría toda una personalidad para los problemas: se hace amigo de los ratones y los maleantes, va por las calles en patineta y no le es posible maullar, emitiendo en cambio un característico “ña”. Tanto el hombre como el gato aprenderán a vivir juntos y aceptarse el uno al otro en estas aventuras domésticas.

Historia e ilustraciones se mezclan para ofrecer una lectura divertida e interesante para los niños. Las ilustraciones presentan un estilo detallado que congenia al mismo tiempo con expresiones caricaturescas, generando viñetas llenas de humor, así como de acción. El ejemplar físico permite una cómoda apreciación de las ilustraciones al igual que una lectura fluida.



**Registro:** 034

**Autores:** García, Diego y Mendoza, Marisol

**Variantes del nombre de la autora:** Sol Ébano

**Título:** *Manual del perro callejero: compendio*

**Año:** 2019

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso

**Casa editorial:** Chipotle

*Manual del perro callejero* es un cómic escrito por Diego García e ilustrado por Marisol Mendoza, también llamada “Sol Ébano”, quien creó al personaje. El manual es un cómic impreso publicado por la editorial Chipotle en 2019, aunque ya se habían publicado también varias ediciones seriadas por separado desde 2017, sin embargo, este compendio reúne todas estas en un solo ejemplar. La editorial

recomienda su lectura para niños mayores de 11 años. Está compuesto por 86 páginas ilustradas en blanco y negro.

*El manual del perro callejero* es la historia y los conocimientos que El Maligno ha reunido a lo largo de su vida como una serie de reglas para sobrevivir en las calles. Este es un perro negro que es su propio amo. Sin otro propósito más que comer y hacer maldades, Maligno ronda las calles tratando de ser el perro callejero más exitoso de todos, sin importar con quien se tenga que cruzar. Las acciones de Maligno le causan problemas y le crean muchos enemigos, por lo que él mismo tendrá que usar sus propias reglas para escapar de las consecuencias.

Las ilustraciones del cómic son de muy buena calidad, ofreciendo viñetas expresivas y humorísticas, asimismo, la historia resulta muy divertida. El humor, a veces ácido, no es ningún impedimento para que los niños, o el público en general, disfruten de los chistes y las situaciones. *El manual del perro callejero* resulta una lectura amena, interesante, divertida y disfrutable.



**Registro:** 035

**Autor:** Guayo

**Variantes del nombre del autor:** Guayodraws

**Título:** *Tony comics*

**Año:** 2017-

**Tipo de publicación:** En serie

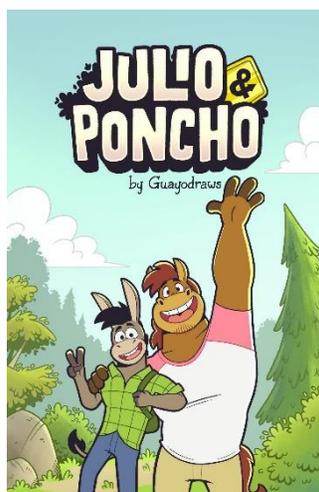
**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** <https://www.facebook.com/tonybearcomic/photos>

*Tony comics* es una serie de historietas creada por Guayo o Guayodraws, por primera vez publicada en 2017 y que ha estado vigente hasta la fecha. Es un web cómic compuesto por más de 200 páginas episódicas, es decir, que no siguen una trama específica y no presentan una continuidad relevante. El cómic se enfoca principalmente en el humor y la comedia basados en vivencias de la vida adulta o independiente, sin embargo, puede ser disfrutada por el público en general. Está disponible tanto en español como en inglés. Fue por primera vez publicada en Facebook en 2017, aunque también está disponible en Twitter, así como en las páginas web de lecturas de cómic: Tapas y Webtoon.

*Tony comics* sigue a un grupo de cuatro osos en sus vidas cotidianas, cada uno lidiando a su manera con los retos que la vida adulta le presenta. Desde la paternidad hasta la renta, tocando temas como la salud, la homosexualidad o la vivienda, en cada página se presentan situaciones que harán reír al lector.

Las ilustraciones, bien hechas desde sus inicios, han evolucionado hasta asentarse en un estilo caricaturesco e icónico para el artista. Formas y colores, sumados a un buen uso de texto y expresividad, logran crear una serie de historietas divertidas, consistentes y de muy buena calidad. El cómic se encuentra en la red social Twitter, así como en las páginas web de Tapas y Webtoon, sin embargo, en estas últimas tan solo se encuentran muy pocas páginas. Twitter, por otro lado, dificulta la navegación debido a que para acceder a las páginas más antiguas se tiene que ir descendiendo por su perfil. La mejor opción para acceder a la lectura del cómic es mediante el perfil de Facebook del mismo nombre, por medio de la galería de imágenes.



**Registro:** 036

**Título:** *Julio y Poncho*

**Año:** 2023-

**Tipo de publicación:** En serie

**Modalidad de publicación:** Digital

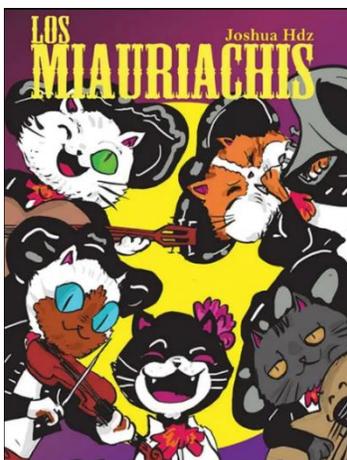
**Disponible en:** <https://www.facebook.com/guayodraws/photos>

*Julio y Poncho* es un web cómic escrito y dibujado por Guayodraws, un ilustrador de Sonora. El cómic se distribuye mediante las redes sociales del autor: Twitter y Facebook, y se publicó por primera vez en enero de 2023. El cómic presenta una trama al estilo “slice of life” o rebanada de vida, término que se usa para describir el

uso de realismo y experiencias cotidianas. Debido a las temáticas principales sobre empleo y migración, el público objetivo son jóvenes adultos. Actualmente cuenta con dos capítulos, el segundo todavía en progreso, de 35 páginas en total, tanto en español como inglés.

Julio es un burro de 21 años que trabaja junto con su padre y su primo en el marginado ejido de San Juan, hasta que un día se da cuenta de que desea más en su vida que trabajar de agricultor. La ocasión se le presenta cuando conoce a Poncho, el nuevo repartidor, quien se dirige hacia la ciudad de Villalobos. Dispuesto a aprovechar su oportunidad, Julio se embarca junto con Poncho hacia las grandes ciudades, sin nada más que su mochila y su sueño.

El cómic presenta un excelente manejo de la ilustración y el texto, dándole un estilo caricaturesco e icónico. La historia trata temas importantes, desde la migración hasta el desempleo, de manera natural y orgánica, de modo que la lectura resulta inmersiva y entretenida. La trama y el humor se mezclan para otorgar una historia única. El acceso al cómic puede resultar complicado, puesto que las redes sociales no permiten una orientación práctica o un acceso directo, por lo que a largo plazo esto podría resultar un problema.



**Registro:** 037

**Autor:** Hernández, Joshua

**Título:** *Los miauriachis*

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso y digital

*Los miauriachis* es un cómic autopublicado por Joshua Hernández, narrador gráfico independiente. Es un cómic corto distribuido tanto de manera física como digital, compuesto de 29 páginas a color. Se puede acceder al cómic por medio de la página personal del autor: [joshuahdz.com](http://joshuahdz.com), en donde es posible descargar el cómic en versión PDF. La versión impresa es de publicación independiente. La historia es apta para todo público y está dirigida principalmente hacia un público infantil.

Miuguel, Miauricio, Miaurio y Patricio son cuatro gatos que tocan sus instrumentos en la Plaza Gatibaldi, hasta que una noche, la luna se queda dormida justo delante del sol, arruinando la fiesta. Entonces el grupo de músicos piensa en una forma de despertar a la luna y devolver el día al mundo.

Este cómic está repleto de humor y diversión en sus páginas. La historia es simple y, a la par de sus ilustraciones, ofrece una lectura amena que toda persona puede disfrutar. La respuesta por parte de la página personal del autor es rápida y eficiente, de modo que resulta fácil orientarse para encontrar y descargar el cómic sin costo

alguno. Esta versión digital, aunque diseñada para su impresión, ofrece una lectura cómoda. Recientemente se revisó la liga y al parecer presenta problemas con respecto al dominio de la página web, por lo que puede que esta versión se pierda en el futuro.



**Registro:** 038

**Autor:** Jasso, Polo

**Variantes del nombre del autor:** Jasso, Leopoldo

**Título:** *El cerdotado*

**Año:** 2018

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso y digital

**Casa editorial:** Fixión Narradores

**Disponible en:** Central Fixion, aplicación móvil para Android y Apple

*El Cerdotado* es un cómic creado por Leopoldo “Polo” Jasso. El personaje y sus tiras tuvieron una publicación variada desde la década de 1980; hasta que a finales de la de 1990, con el personaje firmemente establecido, se comenzó a publicar diariamente en el Diario de Monterrey, hoy Milenio, sin interrupciones relevantes hasta el 4 de abril de 2019. Esta edición de la editorial Fixión Narradores, publicada en 2018, reúne 100 tiras impresas en blanco y negro. Es posible también acceder a un archivo digital de las tiras por medio de la página web del periódico Milenio, sin embargo, en esta tan solo es posible encontrar a partir del año 2014. La edad recomendada para este cómic es a partir de los 15 años, puesto que se hace uso de violencia fantástica y explícita, desnudos parciales, referencias sexuales y situaciones adultas. Se enfoca principalmente en la comedia.

El protagonista de este cómic es Cerdotado, un cerdo superhéroe que recorre las calles de su ciudad con el fin de mantener el orden y la paz, sin embargo, ni siquiera el protagonista es incorruptible. A menudo se mete en problemas y hasta comete

crímenes. Amores, extraterrestres y objetos de ciencia ficción. A lo largo de su historia, Cerdotado se topa con variedad de situaciones que ofrecen aventuras divertidas y situaciones irreverentes.

Tanto las ilustraciones de Polo Jasso como su escritura permiten crear una historia que, al mismo tiempo, sea independiente por tira y se conecte con las que le preceden y suceden. Con excelente uso del movimiento y las expresiones, cada viñeta aprovecha su espacio para contribuir a los chistes, los remates y la acción. La página web del periódico Milenio tan solo tiene digitalizadas las tiras a partir del 2014, además de que resulta poco práctico navegar por el sitio y encontrar dichas tiras mediante el buscador. La versión de Fixión Narradores está también disponible gratuitamente en su aplicación para celular: Central Fixión. Se recomienda, sin embargo, la edición impresa puesto que la aplicación no es cómoda para leer.



**Registro:** 039

**Autores:** Jayme, Diana y Ortega, Carlos

**Título:** *Miopía y astigmatismo*

**Año:** 2018-

**Tipo de publicación:** En serie

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** <https://www.facebook.com/MiopiaAstigmatismo/photos>

*Miopía y astigmatismo*, también titulado *Las increíbles aventuras de Leslie el ninicornio*, es un web cómic ilustrado por Diana Jayme y escrito por Carlos Ortega. El cómic es publicado en Facebook, Instagram y Twitter. La primera viñeta que incluía al personaje de Leslie se publicó en Facebook en el 2018 y se ha estado publicando periódicamente desde entonces. El enfoque principal del cómic es humorístico y de entretenimiento, haciendo uso en ocasiones de humor para adultos, por lo que el público objetivo sería de adolescentes en adelante.

*Miopía y astigmatismo* es un cómic lleno de humor y sátira, haciendo uso de referencias y fenómenos sociales del momento para ofrecer situaciones de gracia que el personaje principal, Leslie el unicornio, experimenta. Las situaciones giran en torno a los altos y bajos de la vida contemporánea en México.

Ya que el cómic no sigue una trama, es posible leer cada publicación sin importar el orden. En cada cómic se disfruta de ilustraciones y textos de calidad que permiten una lectura fluida y una sencilla comprensión. Aunque el material se publica en las tres redes sociales antes mencionadas, se recomienda su acceso mediante Facebook, pues ahí es posible encontrar la mayor cantidad de viñetas, a diferencia de la falta en Instagram o el difícil acceso por Twitter.



**Registro:** 040

**Autora:** Jennifers

**Título:** *Mapashe agrio*

**Año:** 2020-

**Tipo de publicación:** En serie

**Modalidad de publicación:** Digital

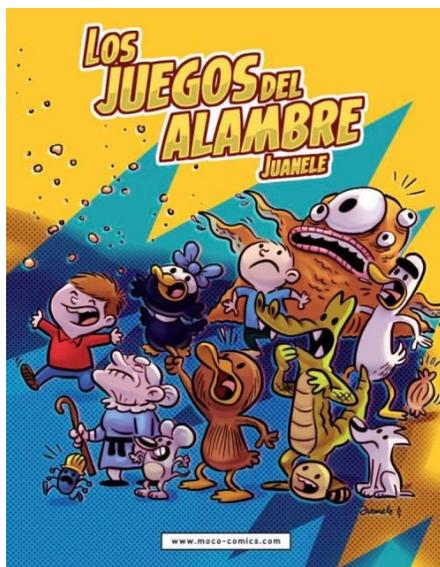
**Disponible en:** <https://www.facebook.com/jennifers0/photos>

*Mapashe agrio* es un web cómic creado por Jennifers en 2020, publicado en su página de Facebook homónima, así como en su cuenta de Instagram: Jennifeers. Es un cómic en serie de formato digital para publicaciones en redes sociales, siendo este: imágenes cuadradas pensadas para su visualización en dispositivos electrónicos. Las imágenes varían de una hasta cuatro viñetas por imagen. El comic está enfocado principalmente en el humor, por lo que las publicaciones no siguen un orden relevante.

El cómic gira en torno a la burla hacia situaciones populares, experiencias, personalidades y otras vivencias comunes, a través del protagonismo de la autora y de su personaje, el mapache agrio. Este mapache se caracteriza por su actitud sarcástica y grosera hacia las situaciones que se le presentan. En conjunto ofrecen una respuesta atrevida y honesta que de otro modo no se escucharía normalmente.

La autora maneja un excelente balance de imágenes y texto, usando expresividad así como brevedad para asentar un contexto y rematar con un chiste. Desde el uso

de colores, hasta el característico estilo de las ilustraciones, el cómic presenta una serie de viñetas de muy buena calidad. No presenta contenido sensible por lo que es apto para el público en general, sin embargo, se recomienda para lectores de 12 años en adelante.



**Registro:** 041

**Autor:** Juanele

**Variantes del nombre del autor:** Ramírez de Arellano, Juan Manuel

**Título:** *Los juegos del alambre*

**Año:** 2013

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso

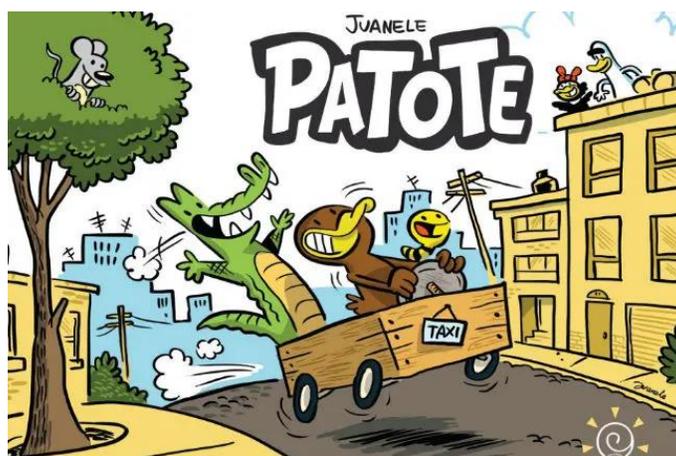
**Casa editorial:** Moco cómics

*Los juegos del alambre* es un cómic creado por Juan Manuel Ramírez de Arellano, mejor conocido como “Juanele”. Autopublicado bajo el sello Moco Cómics en 2013. El cómic es un tomo de 56 páginas impresas en blanco y negro. Además de la historia principal, al final también se incluyen varias tiras de historias independientes. Esta obra se enfoca principalmente en la comedia y es apta para todo público, especialmente para el infantil. Es posible adquirir el cómic en la página web del autor: [www.moco-comics.com](http://www.moco-comics.com).

La historia toma lugar en el alocado mundo de Juanele, en un día normal para aquellos extraños estándares, hasta que el Sope Nuclear llega a la Tierra. Este cósmico ser se encuentra aburrido y decide secuestrar a varios personajes

conocidos como Patote, la Abuelita Karateka, Cuco el gusano, Patas Negras, Pato Blanco, entre otros, para que luchen entre sí. El ganador de tan misceláneo evento será acreedor de un enorme plato de alambre de pastor. ¿Quién ganará?

*Los juegos del alambre* reúne lo mejor y más irreverente de Juanele. La lectura es inmersiva y entretenida. Cada viñeta desborda una explosión de acción, expresividad y carisma. El texto es sencillo de leer y se acopla a la perfección con las viñetas. El tomo es de un tamaño apropiado y su impresión de buena calidad. La lectura resultará divertida tanto para jóvenes lectores como para quienes desean leer algo ligero e inesperado.



**Registro:** 042

**Título:** *Patote*

**Año:** 2013

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impresa

**Casa editorial:** Resistencia

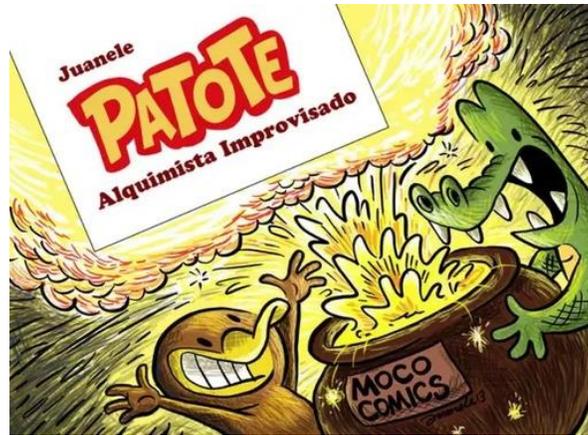
**ISBN:** 978-607-7682-41-7

*Patote* es un cómic dibujado por Juan Manuel Ramírez de Arellano, mejor conocido como Juanele, publicado por la editorial Resistencia en 2013. Consiste en un tomo rectangular de 94 páginas impresas en blanco y negro. El cómic es de índole

humorístico y es apto para el público en general. El cómic se divide en ocho capítulos, sin embargo, cada página, a pesar de formar parte de una secuencia, conforma una historieta auto conclusiva por sí misma. Es posible adquirir el cómic mediante la página web de la editorial, así como de la personal del autor Moco Cómics: [moco-comics.com](http://moco-comics.com).

En este libro se concentran las aventuras y desventuras de Patote, un vagabundo que consigue cualquier empleo para ayudar a sus primos mantenidos: Patas Negras y Pato Blanco. A Patote lo acompañan sus fieles amigos: Chonito el cocodrilo, el Ratón Bubónico y Cuco el gusano. Estas tiras, llenas de sátira, sarcasmo, giros y venganzas, proveerán un sinfín de situaciones inverosímiles y divertidas para el lector.

*Patote* es una lectura sumamente entretenida y divertida. Cada viñeta, a pesar de la aparente simplicidad de sus trazos, esconde una calculada dedicación y amor por las caricaturas. El texto es de un buen tamaño para su lectura y se complementa a la perfección con la algarabía de las ilustraciones. El tomo es de un tamaño adecuado para su manejo y apreciación.



**Registro:** 043

**Autores:** Juanele y García Paredes, Ricardo

**Variantes del nombre del autor:** DJ Gomita; Hellnike

**Título:** *Patote: alquimista improvisado*

**Año:** 2013

**Tipo de publicación:** Monografía

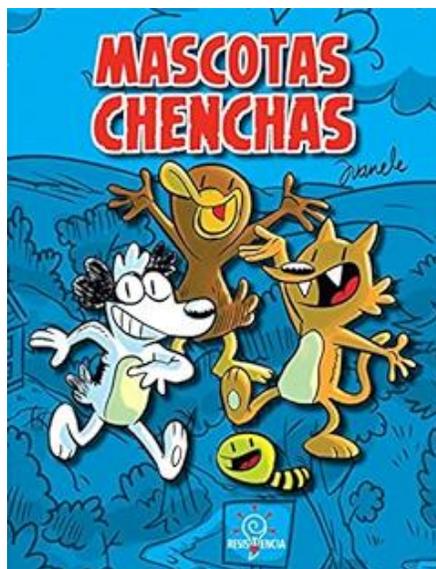
**Modalidad de publicación:** Impreso

**Casa editorial:** Moco cómics

*Patote: alquimista improvisado* es un cómic corto creado y autopublicado por su autor Juan Manuel Ramírez de Arellano, mejor conocido como Juanele. El cómic se compone de dieciséis páginas impresas en un tomo rectangular en blanco y negro. También, al final del tomo, impreso en el cartón de cubierta, se incluye una tira del artista invitado Ricardo García Paredes. La obra es de enfoque humorístico y es apta para el público en general. Es posible adquirir el cómic en la página personal del autor Moco cómics: [moco-comics.com](http://moco-comics.com).

Esta historia corta sigue a Patote, quien, como es costumbre, está desempleado y no posee dinero para satisfacer a sus primos mantenidos. Dispuesto a seguir hasta su idea más descabellada, Patote se encuentra con un viejo libro de alquimia que promete conseguir la transmutación de cualquier objeto en oro.

*Patote: alquimista improvisado* contiene la esencia del trabajo de Juanele, que es el dominio de las ilustraciones, un estilo caricaturesco, humor irreverente y personajes alocados. Cada viñeta es una algarabía visual, así como un chiste expresivo. El tomo permite una buena apreciación de las ilustraciones y el tamaño de la letra es adecuado. La impresión es de muy buena calidad.



**Registro:** 044

**Título:** *Mascotas chenchas*

**Año:** 2016

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso

**Casa editorial:** Resistencia

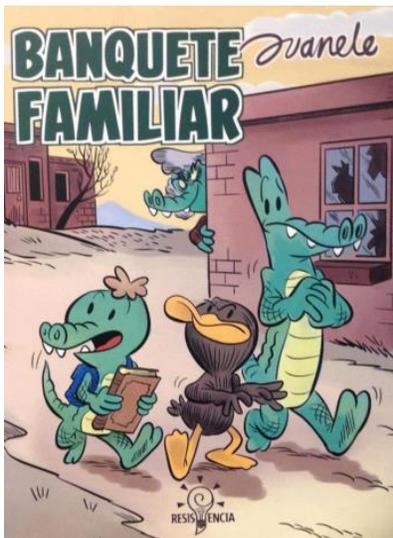
**ISBN:** 978-607-7682-74-5

*Mascotas chenchas* es un cómic dibujado por Juan Manuel Ramírez de Arellano “Juanele” y publicado por la editorial Resistencia en 2016. Es un tomo de cincuenta y cinco páginas impresas en blanco y negro. La trama se enfoca principalmente en la comedia, aunque incluye también un elemento detectivesco, y es apto para el público en general. En este tomo también se incluyen otras dos tiras independientes

a la historia principal. Es posible adquirir el cómic tanto en la página web de la editorial, como en la personal del autor Moco cómics: moco-comics.com.

Cuando la doctora veterinaria es secuestrada por unos gorilas, Borola la perra y Chocologo el gato emprenden una búsqueda por toda la ciudad en busca de pistas para averiguar el paradero de la doctora y rescatarla de las garras del siniestro personaje detrás de este acto. En este tomo también se incluyen otras dos tiras más cortas e independientes. La primera siguiendo al personaje Patote y sus amigos cuando un oso de cautiverio escapa. La segunda es una tira corta de una página que parodia a Harry Potter.

El estilo y la calidad propios del trabajo de Juanele se ven reflejados en esta obra. Con trazos aparentemente simples, el autor logra crear una serie de viñetas rebosantes de acción, expresiones y humor. La originalidad de Juanele para bromas recurrentes no tiene par. El tomo, así como la letra, es de un tamaño cómodo y su impresión es de buena calidad.



**Registro:** 045

**Título:** *Banquete familiar*

**Año:** 2017

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso

**Casa editorial:** Resistencia

**ISBN:** 978-607-7682-91-2

*Banquete familiar* es una novela gráfica creada por Juan Manuel Ramírez de Arellano, mejor conocido como Juanele, y publicada por la editorial Resistencia en 2017. Se compone de 59 páginas impresas en blanco y negro. A diferencia de la mayoría de los cómics de Patote, este tomo tiene una historia general de principio a fin. Su enfoque principal es la comedia y la aventura. Su lectura es apta para el público en general.

Lo que parecería ser otro día más en la vida de Patote y sus amigos cambia cuando Luchito, el hijo de Chonito el cocodrilo, aparece. Chonito, quien hasta ese momento se consideraba como alguien libre, deberá de asumir su responsabilidad como padre al mismo tiempo que se embarca en una travesía junto con su hijo y sus amigos para encontrar un legendario tesoro enterrado.

El estilo caricaturesco, exagerado e irreverente de Juanele logra mantenerse en pie y potenciarse al seguir una línea narrativa general. La historia, que contiene los elementos de comedia y exageración propios de las historietas de *Patote*, logra con éxito contar una historia igualmente emotiva. Fiel al trabajo del autor, las ilustraciones desbordan un amor a los cómics clásicos, rebosantes de expresiones y acciones. El tomo y el texto son de un tamaño adecuado, lo que permite una lectura sencilla y fluida.



**Registro:** 046

**Título:** *El que tranza avanza*

**Año:** 2019

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso

**Casa editorial:** Resistencia

**ISBN:** 978-607-8583-05-8

*El que tranza avanza* es un cómic creado por Juan Manuel Ramírez de Arellano, mejor conocido como Juanele, y publicado por la editorial Resistencia en 2019. El tomo rectangular contiene tiras en español e inglés y ambas versiones se encuentran divididas a la mitad, teniendo que voltear el libro para leer una u otra. Cada versión se compone de 48 páginas impresas en blanco y negro. El cómic se enfoca principalmente en el humor y la comedia y es apto para todo público.

Este cómic reúne una serie de tiras individuales por página que logran coordinarse para narrar las desventuras y travesuras de Patote y sus amigos. Unidos por el hilo común de sacar provecho de los demás, los personajes de Juanele muestran la amplia gama de locura, sin sentido y comedia de la que son capaces.

*El que tranza avanza* es un tomo cómodo de leer, pues el texto es de un tamaño adecuado y las secciones en español e inglés se dividen sin intervenir. Cada página y viñeta rebosa de una explosión de acción y expresividad propia de los cómics clásicos que ahora forman parte del estilo icónico de Juanele. Resulta una lectura sencilla y sumamente divertida para lectores de todas las edades. Además, el prólogo del autor es una carta de amor a las historietas y a la acción de crear arte, revelando el corazón que late detrás de estas irreverentes historias.



**Registro:** 047

**Título:** *¡De chile, mole y pozole!*

**Año:** 2021

**Tipo de publicación:** Monografía

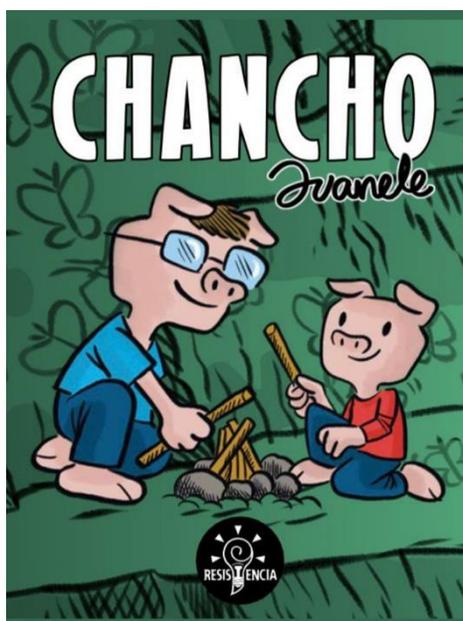
**Modalidad de publicación:** Impreso

**Casa editorial:** Moco cómics

*¡De chile, mole y pozole!* es un cómic creado por Juan Manuel Ramírez de Arellano, mejor conocido como Juanele. Autopublicado mediante el sello Moco cómic en 2021, se compone de 23 páginas impresas en blanco y negro. Como es usual en el trabajo del Juanele, se enfoca principalmente en el humor y es apto para todo público. Es posible adquirir la obra mediante la página web del autor Moco cómics: [moco-comics.com](http://moco-comics.com).

Esta obra es una recopilación de diferentes tiras humorísticas que protagonizan la variedad de personajes de Juanele, desde Patote hasta Chocologo y Borola, incluyendo también a la abuelita karateka. Ofreciendo una amplia gama de situaciones divertidas y una receta de pizza, el lector disfrutará de una muestra de lo que es el trabajo del autor.

*¡De chile, mole y pozole!* es una lectura ligera y muy divertida. Juanele domina el estilo caricaturesco y expresivo propio de las historietas. La impresión es de buena calidad y el tomo tiene un tamaño adecuado para su lectura. Las páginas pueden formar parte de una serie, aunque por lo general se mantiene el estilo de Juanele de mantener cierta independencia de tiras por página.



**Registro:** 048

**Título:** *Chancho*

**Año:** 2022

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso y digital

**Casa editorial:** Resistencia

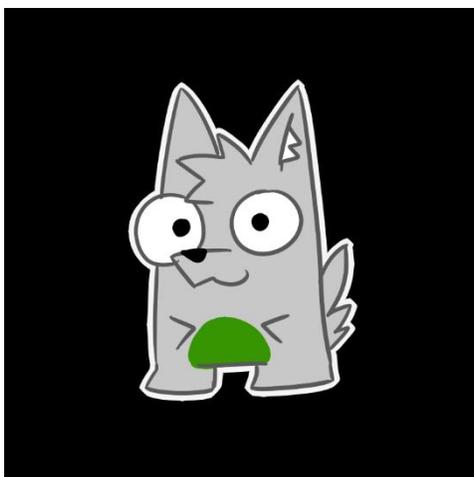
**ISBN:** 978-607-8583-34-8

**Disponible** en: <https://fonca.cultura.gob.mx/jovenes-creadores/narrativa-jovenes/?pt=generacions1718>

*Chancho* es un cómic creado por Juan Manuel Ramírez de Arellano, mejor conocido como Juanele, y publicado por la editorial Resistencia en 2022. Es un tomo de 62 páginas impresas en blanco y negro. El cómic trata sobre la muerte de los seres queridos y la búsqueda del sentido, sin embargo, es apto para todo público. Este cómic se presentó en el programa Jóvenes Creadores del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA), de la Secretaría de Cultura. Una muestra a color está disponible gratuitamente en la revista Narrativa Gráfica, la cual puede ser descargada por medio de la página web: [fonca.cultura.gob.mx](http://fonca.cultura.gob.mx), en la generación 2017-2018. Es posible adquirir la versión física por medio de la página personal del autor: Moco-cómics.

*Chancho* es la historia de un cerdo que lidia con dudas en su fe al momento en que su padre se encuentra internado en un hospital. En un ambiente cargado de desesperanza, angustia y dolor, al mismo tiempo que el peso de la muerte, Chancho reflexiona en la existencia y en el sentido que tienen las cosas. La realidad, la ficción y la filosofía se mezclan para abrirle la puerta a personajes e ideas que conviven con Chancho mientras este trata de hallar una manera de librarse de la isla que lo sigue a donde vaya.

Este cómic ofrece ilustraciones de gran calidad y una historia cargada de ideas y sentimientos profundos, ideal para quien cruza por situaciones similares. El tomo es cómodo de leer, además de que permite una buena apreciación del estilo del autor. La versión digital es de buena calidad y sus partes separadas adaptan la historia para congeniar con ambos tomos de la revista.



**Registro:** 049

**Autora:** Lobopanzaverde

**Variantes del nombre de la autora:** Ríos Hernández, Ana Luisa

**Título:** *Lobo Panzaverde*

**Año:** 2014-

**Tipo de publicación:** En serie

**Modalidad de publicación:** Digital

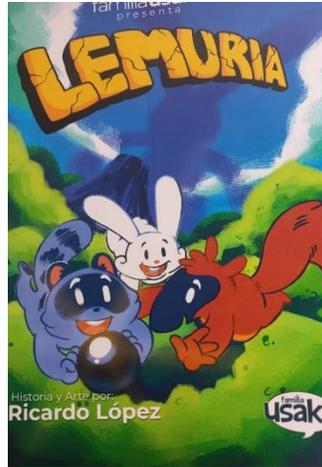
**Disponible en:**

[https://www.facebook.com/lobopanzaverde/photos/?paipv=0&eav=AfapKtt1AOFSi vHEsDP2yZ639w0PMAFKxjnoxVLWBJ44y6tf5GQ1ehY4VkZL3YnBXnw&\\_rdr](https://www.facebook.com/lobopanzaverde/photos/?paipv=0&eav=AfapKtt1AOFSi vHEsDP2yZ639w0PMAFKxjnoxVLWBJ44y6tf5GQ1ehY4VkZL3YnBXnw&_rdr)

*Lobo Panzaverde* es un webcómic creado por M.A. Wolf. El cómic comenzó a publicarse en 2014 a través de su propia página de Facebook y se ha mantenido activo desde entonces. El cómic se publica en viñetas variadas, incluyendo tanto publicaciones con viñetas tradicionales como viñetas individuales o en grupo. En su mayoría está dibujado digitalmente y se encuentra a color. El cómic se enfoca principalmente en la comedia, no presenta temas sensibles ni lenguaje altisonante considerable, por lo que se recomienda como público objetivo adolescentes en adelante. En ocasiones, junto a la viñeta, se presenta una descripción que suma información relativa al contenido, desde complementos a un chiste como datos u observaciones.

Lobo Panzaverde es un personaje divertido mediante el cual la autora explora y se burla de situaciones variadas y diversas en la vida de los mexicanos. El amor, la familia, el trabajo, las fiestas, los parientes, opiniones, personas. El mundo está dispuesto para que este lobito, pequeño y sarcástico haga de las suyas.

Este cómic presenta una gran selección de viñetas que se pueden leer sin un orden relevante. Con un genuino uso del humor, la autora logra tomar cualquier situación y burlarse de ella de diferentes maneras. *Lobo Panzaverde*, con su estilo simple y honesto, ofrece una diversa gama de maneras en la que las viñetas pueden ser presentadas. En conjunto, resulta un cómic entretenido de leer, en especial debido a las experiencias con las que cualquier mexicano se puede identificar. El acceso y lectura por parte de Facebook es óptimo, si bien, mediante la carpeta de fotos, aquellas viñetas agrupadas se presentarán en desorden, sin embargo, el lector puede fácilmente deducir su orden. En esta página, durante un periodo, también se mezcla otro trabajo de la autora.



**Registro:** 050

**Autor:** López Calva, Ricardo

**Título:** *Lemuria*

**Año:** 2023

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso

**Casa editorial:** Familia Usaka

*Lemuria* es un cómic dibujado y escrito por el ilustrador Ricardo López Calva, por primera vez en 2022, sin embargo, este sería publicado hasta 2023 por la editorial Familia Usaka. El cómic se compone de 84 páginas impresas en blanco y negro. La historia es de aventura y fantasía, apta para todo público, enfocado especialmente al infantil.

Jerry el oso hormiguero y Martín el mapache son buenos amigos que viven tranquilamente en la isla de Lemuria. Sin embargo, Lemuria no siempre ha sido este apacible lugar y Martín está encantado por las reliquias del pasado que no logra comprender. Todo cambia el día en que Martín accidentalmente libera al antiguo demonejo, por lo que junto con sus amigos tendrá que proteger la isla y devolverlo a su lugar.

Aunque corta, *Lemuria* es una historia inmersiva y llena de acción. Las ilustraciones del autor crean una complejidad por medio de la aparente simplicidad de sus trazos. Hace un buen uso de la escala de grises para que en ningún momento la historia se sienta confusa o siquiera descolorida. Al contrario, las expresiones y las acciones le dan vida a la página. Asimismo, la calidad de la edición permite una lectura cómoda y fluida.



**Registro:** 051

**Autora:** Malengil

**Variantes del nombre de la autora:** Maleny Itzel

**Título:** *Conejo godín*

**Año:** 2018-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 25

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:**

[https://www.webtoons.com/en/canvas/conejo-god%C3%ADn/list?title\\_no=276988](https://www.webtoons.com/en/canvas/conejo-god%C3%ADn/list?title_no=276988)

*Conejo Godín* es un web cómic creado por la ilustradora Maleny Itzel. El personaje fue dado a conocer por primera vez en 2018, cuando la autora lo dibujaba en post-its y publicaba dichos dibujos en Facebook periódicamente. Poco a poco se fueron desarrollando personajes y personalidades hasta que por fin se asentó el cómic actual. El cómic se publica en las redes sociales de la autora, incluyendo: Facebook, Twitter e Instagram, así como en la página web Webtoon. En este sitio web se publicó la primera página en 2020. El cómic inició dibujado a mano en papel para luego dar una transición hacia el dibujo digital. Tiene un enfoque principal de comedia y es apto para todo público. La autora publica viñetas no secuenciales más

a menudo en las otras redes que no incluyen Webtoon, por lo que se puede encontrar mayor número de números y actividad en estas redes.

Juan Pedro Roberto Antonio Rivera Pérez Cruz Godínez, o Godínez para abreviar, es un conejo encantado con la nueva etapa de su vida que es evadir las crisis existenciales mediante el trabajo de oficina. Con una actitud alegre y optimista, este conejo se va adaptando a la vida laboral y a sus compañeros de trabajo, cada uno tan particular en el gran equipo que conforma la empresa. Poco a poco se van conociendo nuevos personajes y sus ocupaciones, ofreciendo nuevas situaciones divertidas y entretenidas.

*Conejo Godín* es una lectura sumamente divertida. El balance entre ilustraciones de calidad y texto es ideal para ofrecer una lectura rápida, fluida e inmersiva. Aunque progresivamente se van añadiendo personajes, el cómic no tiene un orden relevante, por lo que se puede leer libremente. La página de Webtoon ofrece un acceso rápido e intuitivo para la lectura, sin embargo, el perfil del cómic en esta página no ofrece la totalidad de estas, además de que no se ha actualizado desde 2022. Las redes sociales de la autora ofrecen páginas más recientes aunque mezcladas con publicaciones personales, por lo que resulta difícil acceder a estas páginas en una agrupación ordenada.



**Registro:** 052

**Autores:** Merling, Barush y Valle, Alejandro

**Título:** *Bruno: un perro vivo en una tierra muerta*

**Año:** 2017-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 33

**Modalidad de publicación:** Digital

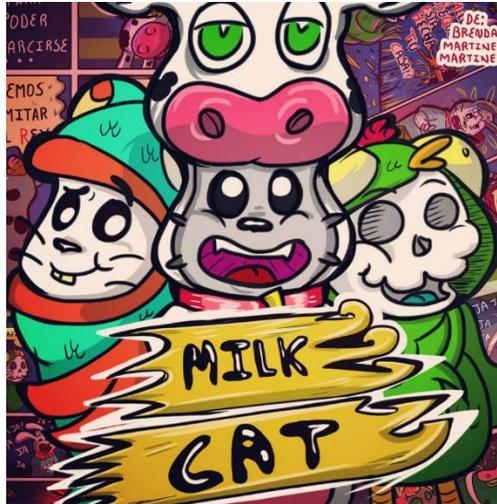
**Disponible en:** <https://brunocomic.tumblr.com/>

**Disponible en:** <https://www.facebook.com/BRUNOdogcomic>

*Bruno: un perro vivo en una tierra muerta* es un cómic creado por Barush Merling y Alejandro Valle en 2017. Merling es ilustrador de cómics encargado del guion y los trazos, mientras que Valle realizó los grises. Este cómic es un proyecto personal de Merling, creado y distribuido digitalmente, compuesto actualmente de 33 páginas todavía en proceso. El cómic cuenta con su propia página web, la cual tiene 23 páginas. También es actualizado en su página de Facebook, en la que es posible hallar el resto. Estas 33 páginas forman parte de su primera entrega titulada: Perro solitario. Bruno es una historia de apocalipsis zombi, siguiendo la trama de sobrevivencia y acción de este género.

El protagonista es Bruno, un perro, mascota de una familia que huye de la ciudad. Las noticias se escuchan en la televisión, la familia se nota preocupada y Bruno no entiende nada. No es hasta que están atrapados en la carretera que se enfrentan a la amenaza inminente: una horda de zombis. Después de una lucha, Bruno despierta en el campo sin su familia y ahora tendrá que escapar de los monstruos y valerse por sí mismo para volverla a encontrar.

Esta historia engancha al lector desde el principio con una mezcla de misterio y acción. Cuenta con excelentes trazos y un muy buen uso del color y de los grises. La página web proporciona un acceso y navegación sencilla, así como una lectura de calidad, sin embargo, no proporciona más información sobre el cómic o sus autores. Además, no es posible iniciar desde el principio, ya que el lector tendrá que retroceder página por página hasta llegar al inicio, tomando en cuenta que solo cuenta con 23 páginas de las 33 existentes. Cabe mencionar que la página de Facebook no se ha actualizado desde 2021.



**Registro:** 053

**Autora:** Miss Gatito

**Variantes del nombre de la autora:** Martínez Martínez, Brenda

**Título:** *Milkcat*

**Año:** 2018-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 33

**Modalidad de publicación:** Digital

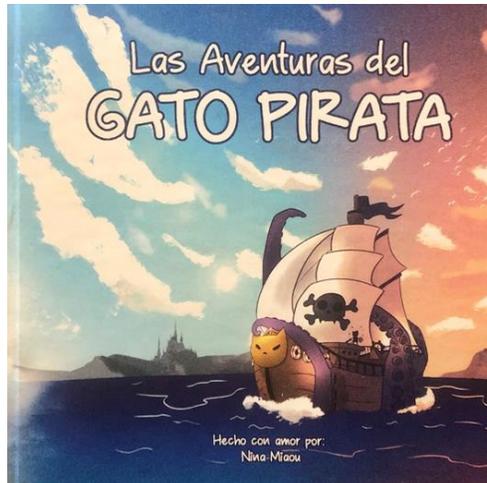
**Disponible en:** <https://www.instagram.com/milkcatcomic/>

*Milkcat* es un web cómic creado por Brenda “Miss Gatito” Martínez Martínez. Se publicó por primera vez en su perfil de Instagram en 2018, dejando de actualizarse en 2019. Cuenta con 33 páginas a color. El cómic inició como un par de tiras enfocadas en la comedia, para después dar paso a una pequeña historia de tiras consecutivas de fantasía y horror, aunque sin perder esos tintes de humor. El cómic es apto para el público en general, enfocado principalmente para niños, aunque se hace un uso de lenguaje altisonante leve.

La historia tiene como protagonista a Milk, un gato, y sus amigos Conejo y Muerte. Algunas tiras se enfocan en los intentos de Milk por engañar a los habitantes de su pueblo, haciéndose pasar por un animal que no es. La serie que conforman la mayor

parte de las tiras sigue una pequeña historia de horror en el que poco a poco los habitantes del pueblo se convierten en zombis debido a un ser del inframundo, por lo que Milk y sus amigos tendrán que enfrentarse contra esta invasión.

Aunque corto, este web cómic ofrece una lectura rápida, sencilla e inmersiva con personajes y situaciones divertidas. Las ilustraciones son bastante expresivas y el texto posee un buen tamaño en las viñetas, aunque el estilo manual de escritura, así como el uso de repentinas capitales rojas, puede dificultar este proceso. El acceso y visualización por medio de su perfil de Instagram es óptimo, puesto que este se dedica en exclusivo para las páginas del cómic y las viñetas están organizadas en pequeños grupos fáciles de navegar. Aunque actualmente no resulta difícil ir hasta las publicaciones más antiguas e iniciar la lectura desde el principio, si se llegan a publicar más páginas resultará más difícil navegar en Instagram.



**Registro:** 054

**Autora:** Nina Miaou

**Título:** *El gato pirata*

**Año:** 2022

**Tipo de publicación:** monografía o serie

**Números publicados:** 15

**Modalidad de publicación:** Impreso y digital

**Disponible en:**

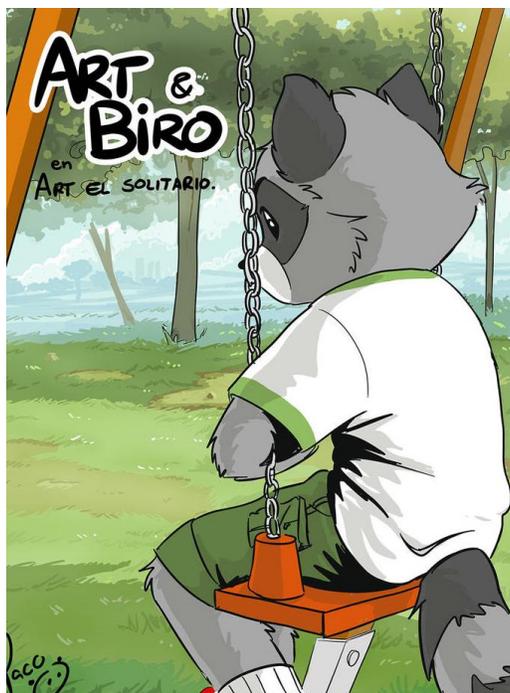
[https://www.webtoons.com/es/canvas/el-gato-pirata/list?title\\_no=734649&webtoon-platform-redirect=true](https://www.webtoons.com/es/canvas/el-gato-pirata/list?title_no=734649&webtoon-platform-redirect=true)

**Disponible en:** ko-fi.com/ninamiaou

*El gato pirata* es un cómic creado por Nina Miaou. Se publicó a principios de 2022 en la página web: Webtoon, aunque, para finales de ese mismo año, la autora autopublicó la versión impresa que reúne la llamada “primera temporada”. Esta versión impresa está disponible tanto en pasta blanda como dura, adquirible por medio de su página en ko-fi.com. La historia sigue una trama de fantasía, aventura y comedia, apta para todo público, en especial infantil, puesto que hace muy poco uso de texto. Cuenta con trece episodios a color, con uno que se caracteriza por el uso de una paleta distinta al resto, que está disponible en ambas versiones, aunque se menciona que este ha sido rediseñado para la versión impresa.

*El gato pirata* sigue a un felino doméstico que, mientras está solo en casa, usa su imaginación para transformarse a sí mismo y a los objetos a su alrededor en divertidas aventuras pirata, cambiando vivencias comunes más allá del reconocimiento. Estas aventuras terminan siendo una exagerada parodia de los comportamientos propios de los gatos y de la vida con uno.

Este cómic se caracteriza principalmente por adaptarse al espacio digital en el cual se comenzó a publicar, ya que colores y viñetas se extienden para acomodarse al modo de lectura vertical mediante dispositivos electrónicos. No obstante, también se puede apreciar que se ha trabajado por adaptar este mismo contenido a una versión física. El uso de colores es de gran atractivo visual. La autora hace muy poco uso de texto escrito, en su lugar, aprovechando la expresividad y el dinamismo de cuerpos y rostros, creando una sensación de movimiento. El acceso y lectura por parte de Webtoon es óptimo.



**Registro:** 055

**Autor:** Paco Panda

**Título:** *Art y Biro: en Art el solitario*

**Año:** 2014

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:**

<http://www.artbirocomic.com/spanish/>

**Disponible en:**

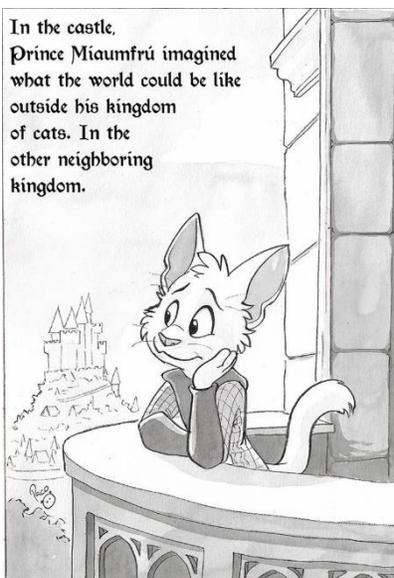
<https://www.deviantart.com/artbiro/art/Art-y-Biro-portada-num-1-464519118>

Este cómic fue escrito e ilustrado por Paco Panda, artista mexicano perteneciente al Furry Fandom. *Art y Biro* es un cómic digital creado en 2017, terminado de publicarse en la página web Deviantart en 2020. Este cómic se compone de 52 páginas a color. Es posible acceder a él gratuitamente ya sea a través de su página web individual o mediante la galería del autor en la página web Deviantart. El cómic parece estar enfocado principalmente hacia un público infantil. En la página web

dedicada al cómic es posible obtener varias versiones en distintos idiomas, incluyendo: español, inglés, francés, italiano, alemán, ruso, chino, entre otros.

La historia sigue a Art, un mapache tímido y solitario que un día conoce a Biro, un zorro extrovertido y alegre. Sus personalidades opuestas se muestran complementarias cuando ambos niños comienzan a jugar, creando con rapidez una amistad imaginativa y cariñosa que lleva a Art a revivir su pasado, tanto en una casa abusiva como una amistad perdida. A partir de entonces comienza un cambio en Art, quien poco a poco va ir abriendo su corazón para darle paso a una nueva amistad.

Este cómic hace un excelente uso de sus capacidades para crear viñetas imaginativas y llenas de acción que sumergen al lector en la imaginación de los protagonistas, al mismo tiempo que generando poderosas emociones al aprender más de sus vidas. La página web ofrece un acceso rápido y de calidad a su contenido, la diversidad de idiomas tan solo permite a más personas disfrutar de este cómic. Si se lee mediante la página de Deviantart puede resultar más difícil de navegar y encontrar, sin embargo, cada página contiene un hipervínculo que remite a la siguiente, anterior o al inicio, por lo que una vez localizada se puede leer fácilmente.



**Registro:** 056

**Título:** *Cats kingdom*

**Año:** 2020

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:**

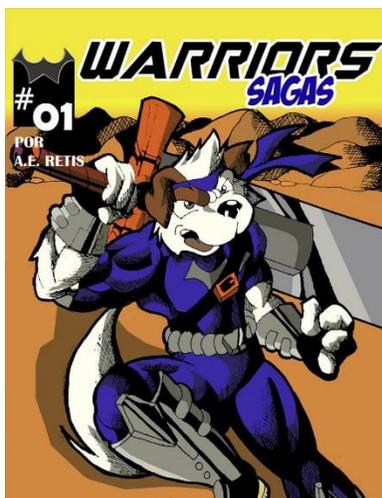
<https://www.deviantart.com/pandapaco/art/Cats-Kingdom-01-856780476>

Paco Panda, como parte del reto conocido como “Inktober”, en el que los artistas se proponen a crear una ilustración en tinta cada día durante todo el mes de octubre, decidió crear una historia de principio a fin. Iniciado y terminado en 2020, este cómic fue publicado en la página web Deviantart, en el perfil del autor, y es posible acceder a él de manera gratuita. El cómic es una digitalización de ilustraciones hechas en tinta a base de negro, en idioma inglés, siguiendo una trama simple de un cuento de hadas en 31 páginas de una sola ilustración cada una.

La historia trata de dos reinos: uno de gatos y otro de perros. El príncipe de los gatos vive soñando lo que hay en el otro reino hasta que su padre ordena a todas las damas asistir a un baile para desposar a su hijo. El príncipe decide invitar a la princesa del reino vecino, iniciando así una conversación mediante cartas de la cual

él resulta enamorado. La rivalidad de ambos reinos significa que su amor es prohibido y llevaría al príncipe a la traición o a la pérdida de su amor.

Este cómic sin duda destaca por sus fantásticas y muy elaboradas ilustraciones hechas a mano. La historia contiene un giro inesperado y moderno en lo que sería un simple cuento de amor. El cómic se encuentra bien organizado en su propia carpeta por lo que el acceso y lectura resultan fáciles, además de que cada página contiene hipervínculos que remiten a la página anterior, siguiente o la primera del cómic.



**Registro:** 057

**Autor:** Retis, Andrés Eduardo

**Variantes del nombre del autor:** A. E. Retis

**Título:** *Warriors sagas*

**Año:** 2018-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 3

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** <https://www.facebook.com/profile.php?id=100063339362855>

*Warrior sagas* es un cómic escrito e ilustrado por Andrés Eduardo Retis, publicado por primera vez en la página del cómic de Facebook en 2018, aunque el primer número completo se publicó hasta 2020. Esta publicación actualmente cuenta con tres números consecutivos a manera de entregas periódicas e individuales. El cómic es dibujado a mano y digitalizado para su publicación en la página de Facebook. La historia está orientada hacia un público juvenil y contiene elementos de la fantasía heroica.

*Warriors Sagas* comienza con Spock y Sparky, dos hermanos chihuahuas que descubren una nave en el desierto, vestigio del pasado de su pueblo tras una guerra que arrasó con su reino y su cultura. Cuando un peligro los amenaza, Archie, un

antiguo perro guerrero, perteneciente a la mítica élite de los Warriors, sale en su auxilio. Sus caminos se cruzarán cuando más enemigos salgan a su encuentro con el fin de eliminar a Archie y terminar lo que la antigua guerra conocida como “la noche de fuego” inició.

El dibujo y entintado a mano le otorga a este cómic un aspecto único y distinguible. Los diálogos pueden resultar difíciles de leer debido a su organización y ortografía, sin embargo, resulta una lectura amena y disfrutable. Es fácil acceder y encontrar los números, a futuro estos pueden terminar bajo numerosas publicaciones y, por lo tanto, pueda resultar más difícil acceder directamente a estos. El último número fue publicado en 2021. Es necesario mencionar que actualmente esta página de Facebook ha sido bloqueada por razones desconocidas y ya no es posible acceder a los cómics.



**Registro:** 058

**Autora:** Romero, Lilia

**Título:** *Mapachink*

**Año:** 2015-

**Tipo de publicación:** En serie

**Modalidad de publicación:** Digital

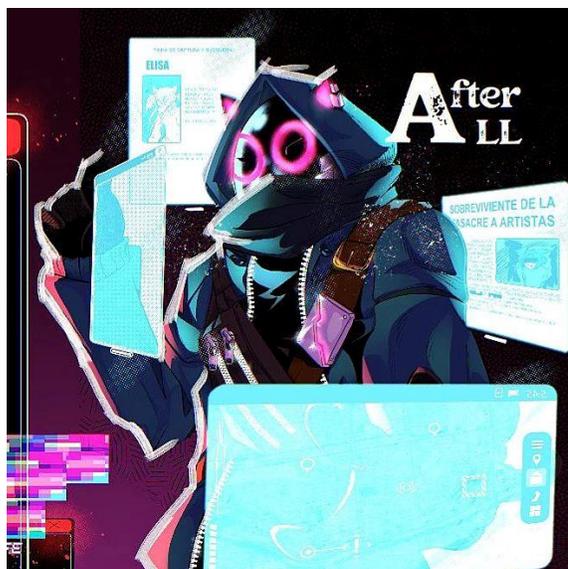
**Disponible en:**

<https://www.facebook.com/Mapachink>

*Mapachink* es un web cómic creado por la diseñadora gráfica e ilustradora Lilia Romero. El cómic se publica regularmente por medio de las redes sociales: Facebook, Twitter e Instagram. Aunque el personaje aparecería desde 2014, fue hasta 2015 que se publicó la primera viñeta en Facebook dándole un nombre al personaje y a las futuras tiras. A partir de entonces, se publicarían regularmente hasta la actualidad. Consta de una numerosa serie de tiras y viñetas a color enfocadas principalmente en la comedia, dirigida hacia un público infantil.

Estas viñetas giran en torno a Mapa y su hermano menor Kirri, dos mapaches de peluche que actúan ante cada ocurrencia que tienen, generalmente relacionada con comer tacos al pastor. Cada tira muestra las aventuras y situaciones que estos hermanos se encuentran u ocasionan ellos mismos, ofreciendo una lectura amena y divertida.

*Mapachink* ofrece ilustraciones coloridas así como una continuidad simple que permitirá que primeros lectores, y aún mayores, comprendan y disfruten de las situaciones cómicas. A las tiras tradicionales también se le suman viñetas con distintas formas como gráficos o infografías en la que los personajes también participan con situaciones divertidas, ofreciendo distintos modos de lectura e interacción. El acceso y lectura por parte de cualquiera de las redes sociales antes mencionadas es óptimo, si bien Facebook e Instagram facilitarán la exploración a tiras más antiguas.



**Registro:** 059

**Autor:** Salazar, Max

**Variantes del nombre del autor:** Cruz Salazar, Maximiliano

**Título:** *After all*

**Año:** 2021-

**Tipo de publicación:** En serie

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:**

[https://tapas.io/episode/2714209?fbclid=IwAR3QqAkxPpsdXY8ioVXck6uXb0hJurkqi-Uf1ghM3ux\\_lu4o4QsAQArxCyg](https://tapas.io/episode/2714209?fbclid=IwAR3QqAkxPpsdXY8ioVXck6uXb0hJurkqi-Uf1ghM3ux_lu4o4QsAQArxCyg)

**Disponible en:**

[https://www.facebook.com/maxsalazarcomics/posts/345528620786517/?paipv=0&eav=AfZJQXi0H\\_CuloCHU-RGMoGPG7sBfV2panTrfnzINn7xfxAslCCi-M\\_SKssDy\\_ghzx4&rdr](https://www.facebook.com/maxsalazarcomics/posts/345528620786517/?paipv=0&eav=AfZJQXi0H_CuloCHU-RGMoGPG7sBfV2panTrfnzINn7xfxAslCCi-M_SKssDy_ghzx4&rdr)

*After all* es un comic distribuido por la red, creado por Maximiliano Cruz Salazar. Está disponible tanto en inglés como en español; la versión en español se publicó en Facebook en 2021, mientras que la versión en inglés estuvo disponible un año más tarde en Tapas, un sitio web de lectura de web cómics. Cabe aclarar que la versión de Facebook está incompleta, puesto que la disponible en Tapas incluye

páginas extra. Asimismo, el capítulo completo en español está disponible para su lectura electrónica en Kindle. El cómic es de reciente creación y aún se encuentra en proceso, teniendo como primer número completado el capítulo 1, titulado “Trauma”, que sirve de arranque para la historia. El cómic mezcla elementos del género policiaco con los del thriller. El capítulo 1 se compone de 30 páginas, creadas digitalmente. El autor menciona en redes su interés por asistir a Confuror, por lo que es posible asumir que este cómic sea parte del Furry Fandom.

*After all* sigue a tres personajes. El primero es Max, un artista cuyas experiencias laborales y su pasado romántico y sexual comienzan a atormentarlo. La siguiente es Elisa, una joven forense involucrada en una serie de misteriosas muertes, que se siente no son lo que aparentan y que podrían ser obra de un asesino serial. El tercero es el mercenario, un extraño personaje que parece llevar el hilo que une a todos los personajes en una historia mucho más grande.

El capítulo disponible ofrece viñetas atractivas, construidas para ofrecer una narración visual acorde a las necesidades de la historia. Aunque a veces puede resultar un poco confusa, la lectura en general es sencilla de comprender. Si bien corto, este capítulo logra introducir una gran intriga por los sucesos, así como una empatía y curiosidad por sus personajes. Es necesario mencionar los problemas de accesibilidad, puesto que la mayoría de los enlaces que se encuentran en las redes del autor están rotos o no ofrecen una vía directa a la lectura del comic. La mayoría de estos llevan a la página de Amazon o a un sitio web de apoyo privado. La descripción del capítulo o del cómic en general no es uniforme ni revela mayor información sobre la historia en general.



**Registro:** 060

**Autora:** Sánchez Sárquiz, Jimena

**Título:** *Trying too hard*

**Año:** 2013

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:**

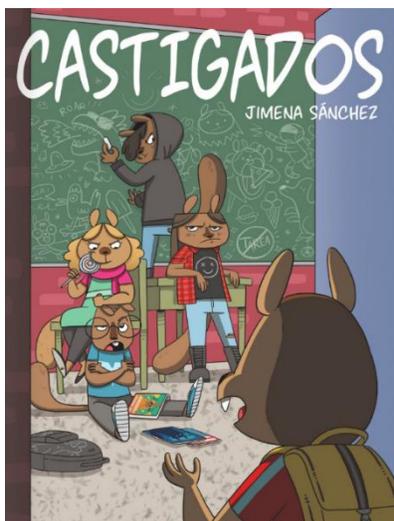
<https://www.behance.net/gallery/9707029/Trying-too-hard>

*Trying too hard* es un cómic corto creado por la ilustradora Jimena Sánchez Sárquiz. El cómic fue publicado en su portafolio profesional en la página de Behance, en 2013. Se compone de 6 páginas a color y está dirigido hacia un público infantil. El cómic se encuentra únicamente en esta página, solo disponible en inglés.

*Trying too hard* es la historia de una pequeña ardilla que, para gran sorpresa de su madre, ha ido en contra de todo lo que expresaba y se ha puesto un vestido. Y no solo eso, además puede oler algo de perfume. Como ya se imaginaba, la niña intenta impresionar a un niño que le gusta.

Estas 6 páginas aprovechan todo su espacio para demostrar todas las habilidades de la autora, desde la ilustración, diseño y estilo personal, hasta el uso de diálogo

para narrar una historia infantil divertida para todo público. La lectura se realiza de manera rápida y fluida. EL acceso por medio de la página de Behance es óptimo, así como la calidad de la consulta. No resulta difícil leer el texto ni apreciar las ilustraciones. Quizá sea difícil encontrar este cómic entre las otras muestras del portafolio de la autora.



**Registro:** 061

**Título:** *Castigados*

**Año:** 2015

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Digital

**Lugar y casa editorial:** Distrito Federal, FONCA

**Disponible en:**

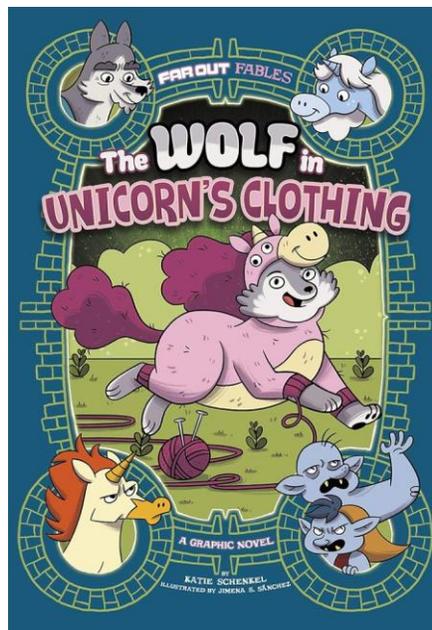
<https://fonca.cultura.gob.mx/libros/NarrativaGraficaJC2doperiodo2014-2015/#p=26>

*Castigados* es un cómic creado por la ilustradora Jimena Sánchez Sárquiz, publicado en 2015, como parte del programa Jóvenes Creadores, del Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales de la Secretaría de Cultura. Sánchez pertenece al segundo periodo de la generación 2014-2015, por lo que es posible acceder a este cómic por medio de la página web: [fonca.cultura.gob.mx](http://fonca.cultura.gob.mx), en donde es posible consultar digitalmente y descargar la edición de la revista Narrativa. El

cómic se compone de 19 páginas a color y es apto para todo público, si bien se enfoca hacia lectores infantiles.

La historia inicia en la dirección de una escuela primaria, en donde cuatro niños ardilla esperan una reprimenda por sus travesuras. Cuando llega un niño nuevo, Rubén decide animarlo contándole cómo es que terminó en aquel lugar. Cómo un simple aburrimiento se convirtió en un caos en su salón.

Aunque corto, este cómic reboza de personalidad. La autora logra conjurar un emocionante mundo infantil lleno de intensas emociones. Su estilo visual se combina a la perfección con diálogos simples y realistas que generan una lectura fluida, inmersiva y disfrutable. El acceso por medio de la página web del FONCA es óptima y, tanto la descarga como la consulta son de buena calidad. La lectura por medio de la consulta digital se lleva a cabo por medio de una interfaz que asemeja una revista física y permite acercamientos, lo que facilita la lectura electrónica.



**Registro:** 062

**Autoras:** Sánchez Sárquiz, Jimena y Schenkel, Katie

**Título:** *The wolf in unicorn's clothing*

**Año:** 2021

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso y digital

**Lugar y casa editorial:** Minnesota, Stone Arch Books

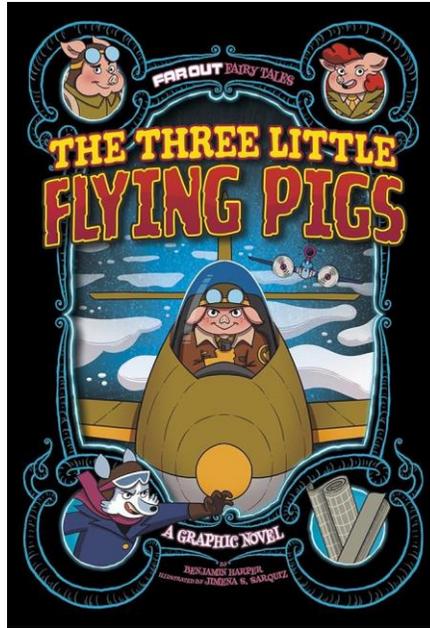
**ISBN:** 978-1-5158-9271-7

**Disponible en:** Amazon Kindle

*The Wolf in unicorn's clothing* es un cómic escrito por Katie Schenkel e ilustrado por la artista mexicana Jimena Sánchez Sárquiz. El cómic se encuentra disponible tanto en versión impresa como digital. Fue publicado en el 2021 por el sello Stone Arch Books. Se compone de 44 páginas a color. La historia es una fábula dirigida hacia un público infantil. Al final del cómic también se incluyen pequeñas secciones informativas para los lectores, como un glosario, preguntas y explicaciones acerca de la lectura.

Se narra la historia de Daisy, una pequeña loba que vive con su abuelo en una apacible cañada. Aunque Daisy disfruta de ser la aprendiz de protector de su abuelo, no puede evitar sentirse sola al no tener a nadie con quien compartir sus gustos como los arcoíris o el tejido. Un día descubre a una manada de unicornios, así que Daisy usa sus habilidades de tejido para disfrazarse de unicornio y hacer amigos. Pero entre más la aceptan, peor se siente, ya que sabe que no puede fingir para siempre.

*The Wolf in unicorn's clothing* es un cómic enternecedor. Como se explica al final, se trata de una nueva fábula, pues sigue las reglas tradicionales de esta clase de relatos, basándose en la fábula original de Esopo, al mismo tiempo que dándole un giro a las expectativas que se tienen. La historia y las ilustraciones aprovechan el espacio que tienen para cautivar al lector en cada viñeta. Las secciones al final que presentan preguntas e información para reflexión de los lectores, hace a esta obra una gran introducción tanto a los cómics como a la lectura.



**Registro:** 063

**Autores:** Sánchez Sárquiz, Jimena y Harper, Benjamin

**Título:** *Three little flying pigs*

**Año:** 2022

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso y digital

**Lugar y casa editorial:** Minnesota, Stone Arch Books

**ISBN:** 9781663910783

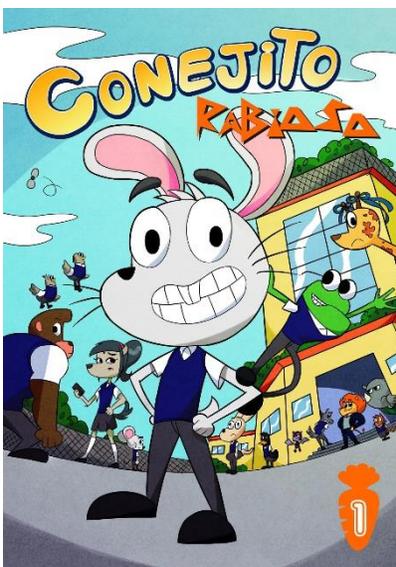
**Disponible en:** Amazon Kindle

*Three Little flying pigs* es un cómic escrito por Benjamin Harper e ilustrado por la artista mexicana Jimena Sánchez Sárquiz. El cómic está disponible tanto en versión impresa como digital, puede ser adquirido mediante Amazon. El cómic está conformado por 41 páginas a color. Forma parte de la serie Far out fairy tales, la cual toma relatos clásicos y les da un giro moderno. El cómic está dirigido hacia un público infantil, especialmente a primeros lectores.

La historia toma como base el cuento clásico de los tres cerditos y los ubica en el medio de un conflicto entre las facciones de los lobos y los cerdos. Chauncey es un

arquitecto que ha diseñado la fortaleza definitiva que ha de mantener a la Pig Force a salvo de sus enemigos. Sin embargo, tiene que entregar los planos a la sede por medio de un avión, y en los cielos surca Lana, la loba piloto más terrible de todos.

Este cómic es una buena introducción para el público infantil hacia la lectura de cómics y la lectura en general. Las ilustraciones y el texto crean un mundo fantástico, que le da una perspectiva completamente nueva al relato conocido. El cómic también incluye pequeñas secciones al final que proporcionan información del cuento original y preguntas para reflexionar sobre la lectura, lo que es una excelente manera de que los lectores aprendan tanto sobre lo leído como de la manera en que el cómic comunica información.



**Registro:** 064

**Autor:** Shiza Manganako

**Variantes del nombre del autor:** Rodríguez Zavala, César

**Título:** Conejito Rabioso

**Año:** 2021-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 11

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** [https://www.webtoons.com/es/canvas/conejito-rabioso-/list?title\\_no=665659&page=4](https://www.webtoons.com/es/canvas/conejito-rabioso-/list?title_no=665659&page=4)

**Disponible en:** <https://www.deviantart.com/ce-j/gallery/69417617/conejito-rabioso>

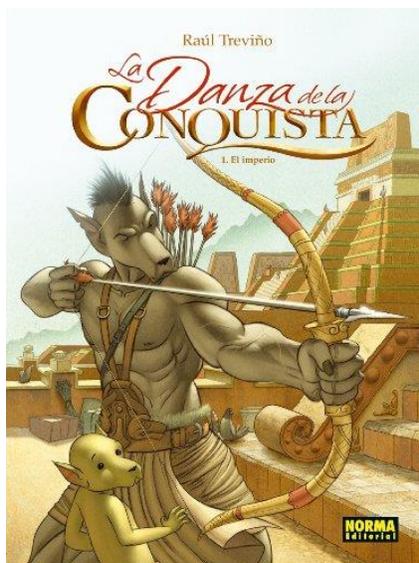
**Disponible en:** [https://medibang.com/book/td2109060612247530002612865/?fbclid=IwAR2wGB7RwL1JLCiGtGYPxImecoX-zOmukoo0RD2OKSINQqVXS52aqQA\\_cfo](https://medibang.com/book/td2109060612247530002612865/?fbclid=IwAR2wGB7RwL1JLCiGtGYPxImecoX-zOmukoo0RD2OKSINQqVXS52aqQA_cfo)

Conejito rabioso es un web cómic creado por César Rodríguez Zavala “Shiza Manganako”. El cómic es publicado en la página de Facebook del autor, así como en las páginas web Deviantart, Webtoon y ARTstreet. Se publicó por primera vez en 2021 y se sigue actualizando hasta la fecha. El cómic sigue una trama de comedia y aventura y es apto para todo público, enfocado principalmente hacia un

público infantil. Está compuesto por 78 tiras en blanco y negro, dibujos, tintas y grises a cargo del propio autor.

El protagonista es Orejas, un conejo que está cansado de su monótona vida y de compartir habitación con sus 37 hermanas, así como de su vida trabajando en las granjas de la familia. Conseguir su propia habitación es tan solo el primer paso hacia una gran aventura, pues se acaba de inaugurar la nueva escuela de especies mixtas y Orejas se esforzará por ingresar, aún si es va en contra de los deseos, y activos esfuerzos, de sus padres.

Conejito rabioso presenta ilustraciones de muy buena calidad, así como texto legible y fácil de leer. El autor genera movimientos y expresiones similares al de los dibujos animados, por lo que resulta una lectura amena, divertida y entretenida. Los diálogos en ocasiones ocultan gran parte de las viñetas, además de que tienen errores de puntuación menores. El acceso y lectura por parte de cualquiera de las páginas antes mencionadas es óptimo. Se recomienda Deviantart y Webtoon, siendo la primera la que tiene la totalidad de las páginas.



**Registro:** 065

**Autor:** Treviño, Raúl

**Título:** *La danza de la conquista 1: el imperio*

**Año:** 2006

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso y digital

**Casa editorial:** Norma Editorial

**ISBN:** 978-84-9814-719-3

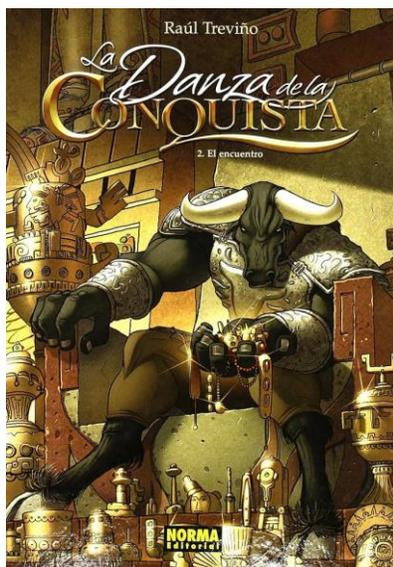
**Disponible en:** Amazon Kindle

*La danza de la conquista* es un cómic creado por el artista mexicano Raúl Treviño, compuesto de tres tomos que conforman una trilogía publicada por Norma Editorial. *La danza de la conquista 1: el imperio* es la primera entrega de esta saga. Este tomo se publicó en 2006, compuesto por 46 páginas a color. La trama se enfoca en la fantasía. Contiene violencia explícita, por lo que se recomienda su lectura para adolescentes en adelante.

Este tomo introduce al lector a un antiguo mundo fantástico, reminiscente de la civilización azteca, en donde junto a los humanos habita la raza de los antropomorfos: animales semihumanos considerados inferiores y esclavos. Xolo, un

guerrero xoloescuintle, posee un espíritu diferente al de cualquier otro antropomorfo, pues siente una rebeldía y un rechazo hacia el abuso que sufre su raza. Al mismo tiempo, el imperio sufre una de las mayores hambrunas en su historia, por lo que el emperador decide iniciar una guerra con la ciudad vecina.

Por su cuenta, este tomo logra presentar un mundo fantástico e interesante, con sus propias guerras y problemas. Las ilustraciones de Treviño, a la par de su escritura, envuelven al lector en una historia vívida, mediante ilustraciones coloridas, viñetas dinámicas y un buen uso de la distribución de diálogo y texto. El formato físico es cómodo de leer, el tamaño de la fuente es adecuado y la distribución de viñetas ofrece un buen ejemplar.



**Registro:** 066

**Título:** *La danza de la conquista 2: el encuentro*

**Año:** 2008

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso

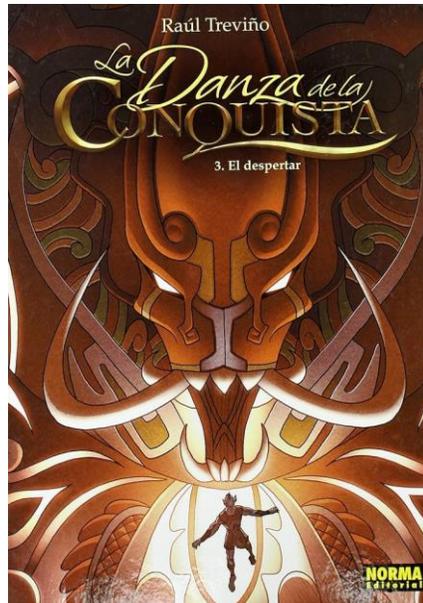
**Casa editorial:** Norma Editorial

**ISBN:** 978-84-9847-939-3

*La danza de la conquista 2: el encuentro* es la segunda entrega de la trilogía creada por el artista mexicano Raúl Treviño. Es un cómic físico publicado por Norma Editorial en 2008. Compuesto de 46 páginas a color. Sigue una trama fantástica. Contiene escenas de violencia explícita, se recomienda su lectura a partir de adolescentes.

Después de los eventos de la primera parte, la historia continúa tras la llegada de los invasores extranjeros a la Ciudad del Sol. Erróneamente considerados como dioses, humanos y antropomorfos toman el lugar que se les asignó para destruir el imperio que hasta entonces se conocía y apoderarse de tantas riquezas les sea posible. Recuperándose de una grave herida, Xolo, con su espíritu rebelde, es quien ve detrás de las apariencias y quien puede incitar una lucha en contra de los falsos dioses.

Manteniendo la calidad del primer tomo, aunque adquiriendo tonalidades más oscuras, tanto en las ilustraciones como en la historia, Raúl Treviño entrega la siguiente parte de su trilogía fantástica. El ejemplar provee un soporte cómodo de leer, fuentes de tamaño adecuado y buena calidad en cuanto a la impresión de las ilustraciones y viñetas.



**Registro:** 067

**Título:** *La danza de la conquista 3: el despertar*

**Año:** 2009

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso

**Casa editorial:** Norma Editorial

**ISBN:** 978-84-9847-939-3

**Disponible en:** Amazon Kindle

*La danza de la conquista 3: el despertar* es la última entrega de la trilogía de *La danza de la conquista*, cómic creado por Raúl Treviño y publicado por Norma Editorial en 2009. Compuesto por 50 páginas a color. Sigue una trama fantástica. Contiene violencia explícita, por lo que se recomienda su lectura a partir de adolescentes en adelante. Al final de este tomo se incluye un epílogo del autor quien explica el origen, proceso y sentido que tuvo este cómic para él.

En esta última entrega, Xolo emprende un viaje espiritual para recuperar una de sus posesiones más preciadas, alternado entre el mundo mortal y divino. Mientras tanto, la existencia del antiguo imperio se derrumba mientras una lucha de poder toma

lugar. Tanto nativos como extranjeros, reyes o conquistadores, humanos o antropomorfos. El viaje de Xolo desemboca en el descubrimiento del origen de la raza antropomorfa y la liberación de su espíritu, lo que llevará a esta turbulenta historia hacia su final.

La última entrega de esta trilogía concluye el increíble viaje que se comenzó. Mediante ilustraciones y diálogos bien acomodados, el autor comunica una serie de sentimientos profundos a lo largo de la historia. El soporte físico es cómodo de leer, el tamaño de la fuente es adecuado y la calidad de la impresión permite una buena apreciación de las ilustraciones.



**Registro:** 068

**Autora:** Vuohi

**Variantes del nombre de la autora:** Sosa, Yvonne

**Título:** *Abshurdo: tomo 2*

**Año:** 2022

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso

**Casa editorial:** Familia Usaka

*Abshurdo: tomo 2* es un cómic escrito y dibujado por la artista Yvonne “Vuohi” Sosa. Las tiras de este tomo fueron hechas en 2019, sin embargo, la editorial Familia Usaka publicaría este tomo en 2022. Nótese que esto es un año antes del tomo 1. Se compone de 58 páginas impresas en blanco y negro. El cómic se enfoca en la comedia y su lectura es apta para todo público.

*Abshurdo* es una serie de tiras en las que el lector va de la mano con Shu, el protagonista, quien va guiando la lectura a través de su vida. Presentando a sus familiares, así como los altos y bajos de la vida como cabra y zurdo, Shu presenta una historia divertida y caricaturesca que se retuerce en sí misma y rompe la barrera del papel para que todos sean testigos de su alocada vida.

Continuando con el mismo tono, las ilustraciones de Sosa mantienen su equilibrio entre lo adorable y lo absurdo, presentando un segundo tomo igual de entretenido y divertido que el primero. La manera en que el personaje es consciente de su propio medio, así como del lector, es sin duda una de sus características más destacables. El libro es de un tamaño adecuado para su lectura y apreciación. La impresión es de buena calidad.



**Registro:** 069

**Título:** *Abshurdo: tomo 1*

**Año:** 2023

**Tipo de publicación:** Monografía

**Modalidad de publicación:** Impreso

**Casa editorial:** Familia Usaka

*Abshurdo: tomo 1* es un cómic dibujado y escrito por la artista mexicana Yvonne “Vuohi” Sosa. Aunque las primeras tiras datan del 2018, fue hasta 2023 en que estas serían publicadas por la editorial Familia Usaka. El tomo rectangular se compone de 58 páginas impresas en blanco y negro. El cómic se enfoca principalmente en la comedia y es apto para todo público.

*Abshurdo* es una serie de tiras en las que el lector va de la mano con Shu, el protagonista, quien va guiando la lectura a través de su vida. Presentando a sus familiares, así como los altos y bajos de la vida como cabra y zurdo, Shu presenta una historia divertida y caricaturesca que se retuerce en sí misma y rompe la barrera del papel para que todos sean testigos de su alocada vida.

Este cómic es una lectura fuera de lo usual, iniciando con su estilo de narración, pues comenzar con el personaje hablándole directamente al lector es un cambio inesperado y bien recibido, pues lo encamina a esta peculiar historia. Las ilustraciones de Sosa mezclan aspectos adorables con historias hasta cierta medida macabras sin dejar de lado su aspecto cómico y entretenido. El tomo es de un buen tamaño para su lectura y permite apreciar las ilustraciones cómodamente.



**Registro:** 070

**Autora:** Yinller

**Título:** *El ángel en el bosque*

**Año:** 2020-

**Tipo de publicación:** En serie

**Números publicados:** 233

**Modalidad de publicación:** Digital

**Disponible en:** [https://www.webtoons.com/es/canvas/el-%C3%A1ngel-en-el-bosque-/list?title\\_no=478325&page=22](https://www.webtoons.com/es/canvas/el-%C3%A1ngel-en-el-bosque-/list?title_no=478325&page=22)

*El ángel en el bosque* es un web cómic escrito y dibujado por la diseñadora gráfica Yinller y coloreado por TylerYote. Se publicó por primera vez en 2020 y se ha actualizado desde entonces, por medio de capítulos a través de la página Webtoon. La trama se centra en el romance. El cómic está dirigido hacia un público maduro, si bien no tiene contenido explícito en la versión general, se sugiere que se lea a partir de adolescentes en adelante. Actualmente cuenta con 219 capítulos a color. Está disponible en español e inglés.

La historia comienza cuando Larry el ratón es obligado por Montimer, un murciélago y el depredador natural de roedores, a cuidar a una pequeña ratoncita blanca. Motivado por el miedo y la desesperación, Larry cría a Ronnie, cuya inocencia y dulzura permite que ambos se conozcan a fondo. Poco a poco van descubriendo la historia que hay detrás de cada uno, desmintiendo las creencias que tenían uno del

otro. Formando un lazo de amor, esta familia va creciendo en unión y miembros al tratar de sobrevivir en el inhóspito mundo invernal en el que viven.

*El ángel en el bosque* atrapa de inmediato al lector en una historia intrigante. Las viñetas van evolucionando al mismo tiempo que la historia, la cual aborda una diversidad de temas a lo largo de la trama, como: la homosexualidad, la pobreza, la migración, el abuso, el empleo, entre otros. El acceso y lectura por parte de la página Webtoon es óptimo, si bien el formato alargado para dispositivos tendría que reestructurarse para otras plataformas.

### **3.5 Índices**

#### **3.5.1. Índice de autores y sus variantes**

##### **A**

A. E. Retis. 057  
Almita Otter. 001  
Andryck Bear. 002  
Ardan. 003  
Arias, Jessie. 004  
Arteaga, David. 005  
Axur Eneas. 006, 007, 008

##### **B**

Baalta. 009  
Bachan. 010, 011, 012, 013, 014  
Barbosa, Daniel. 026  
Buenabad, Tosé. 015, 016

##### **C**

Cárdenas, Baltazar. 009  
Carrillo, Sebastián. 010, 011, 012, 013, 014  
Castillejos Serrano, Luis Guillermo. 017, 018  
Castillejos, Luis. 017, 018  
Chiomomo. 019, 020  
Cobos Hernández, Fabián Lorenzo. 021  
Cobos, Fabián. 021  
Crez, Mary. 005

Cross. 022, 023, 024, 025  
Cruz Salazar, Maximiliano. 059  
Cuervoscuro. 009

## D

Dabs. 026  
Dávila, Gamaliel. 005  
Delgado Segura, Edgar José. 027, 028, 029, 030  
Delgado, Edgar "Pato".  
Delgado, Edgar. 027, 028, 029, 030  
DJ Gomita. 043  
Domínguez, Rodrigo. 005

## E

Emmy Eh. 030  
Estrada, Juan Carlos. 032  
Flores, Alma. 001

## F

Fluffy Umi. 005

## G

García Paredes, Ricardo. 043  
García, Diego. 033, 034  
Glez, Alba. 028  
Granados, Sebastián. 005  
Guayo. 035, 036

Guayodraws. 035, 036

## H

Harper, Benjamin. 063

Hellnike. 043

Hernández, Emma. 030

Hernández, Emmy. 030

Hernández, Joshua. 037

## I

Imosh13. 017, 018

## J

Jasso, Leopoldo. 038

Jasso, Polo. 038

Jayme, Diana. 039

Jennifers. 040

Juanele. 041, 042, 043, 044, 045, 046, 047, 048

## L

Lobopanzaverde. 049

López Calva, Ricardo. 050

Lorenzana, Marco. 028, 030

Lozano, Omar. 027, 028, 029, 030

## M

Macrobyte64. 005  
Majora Cats. 005  
Malengil. 051  
Maleny Itzel. 051  
Manzano, Ulises. 015, 016  
Martínez Martínez, Brenda. 053  
Martínez, Abraham. 009  
Martínez, Teresa. 028  
Mendoza, Marisol. 034  
Merling, Barush. 052  
Miss Gatito. 053  
Momo. 019, 020  
Muñiz, Bere. 030  
Murillo Díaz, María Fernanda. 018

## **N**

Nina Miaou. 054

## **O**

Ortega, Carlos. 039

## **P**

Paco Panda. 055, 056  
Pérez García, Rocío del Consuelo. 019, 020  
Pérez, Rocío. 019, 020

## **R**

Ramírez de Arellano, Juan Manuel. 041, 042, 043, 044, 045, 046, 047, 048

Retis, Andrés Eduardo. 057

Reyes Molina, Julio Andrés. 002

Ríos Hernández, Ana Luisa. 049

Rodríguez Zavala, César. 064

Rodríguez, Renzo. 028

Romero, Lilia. 058

## S

Salazar, Max. 059

Sánchez Sárquiz, Jimena. 060, 061, 062, 063

Schenkel, Katie. 062

Shin No Shinka. 005

Shiza Manganako. 064

Sol Ébano. 034

Sosa, Yvonne. 068, 069

## T

Torres García, Axur Eneas. 006, 007, 008

Treviño, Raúl. 065, 066, 067

## V

Valle, Alejandro. 052

Vuohi. 068, 069

Yinller. 070

## Z

Zurdo. 022, 023, 024, 025

### 3.5.2 Índice de títulos

#### A

Abshurdo: tomo 1. 069

Abshurdo: tomo 2. 068

After all. 059

alma torcida de Vinny el perro de la Balbuena, El: y su intento por enderezarla. 014

ángel en el bosque, El. 070

Art y Biro: en Art el solitario. 055

#### B

Banquete familiar. 045

Biografía no autorizada de Vinny: el perro de la Balbuena. 010

Bruma x Rugidos: el misterio del mercado de los peces. 018

Bruno: un perro vivo en una tierra muerta. 052

#### C

Castigados. 061

Cats kingdom. 056

cat's tale, A. 021

cerdotado, El. 038

Chancho. 048

círculo rojo, El. 004

Coder/tales: los Roundabugs. 005

Conejito Rabioso. 064

Conejo godín. 051

Cross x Zurdo. 023

## D

danza de la conquista 1, La: el imperio. 065  
danza de la conquista 2, La: el encuentro. 066  
danza de la conquista 3, La: el despertar. 067  
Das Hasenhaus: la casa de los conejos. 032  
¡De chile, mole y pozole!. 047  
Días de gato: compendio. 033  
Dibuja una casa. 007

## E

El que tranza avanza. 046  
Este cómic no es arte. 006

## F

Felinia en Monterrey. 020  
Felinia va a París. 019  
flor del mar, La. 017

## G

Gab bombs. 022  
Gab Shiba. 024  
gato pirata, El. 054

## I

ilícitas actividades de Vinny el perro de la Balbuena, Las: y sus desafortunadas consecuencias. 013

## J

juegos del alambre, Los. 041

Julio y Poncho. 036

## L

Lemuria. 050

libro del SINO, El. 030

Lobbo comics. 003

Lobo Panzaverde. 049

luces al norte del día, Las. 015

## M

Manual del perro callejero: compendio. 034

Mapachink. 058

Mapashe agrio. 040

Mascotas chenchas. 044

Mauillidos en la noche. 009

Mi familia. 025

miauriachis, Los. 037

Milkcat. 053

Miopía y astigmatismo. 039

Muertero. 016

**P**

Padre y madre. 008  
Patote. 042  
Patote: alquimista improvisado. 043  
Perro negro. 026  
Perros de agua de Tampico. 001

**T**

Three little flying pigs. 063  
Todo Vinny: el perro de la Balbuena. 012  
Tony comics. 035  
Trying too hard. 060

**U**

Ultrapato. 027, 030

**V**

Valiants, Los. 029  
Valiants, Los: volumen 0. 028  
Vinny: el perro de la Balbuena. 011

**W**

Warriors sagas. 057  
wolf in unicorn's clothing, The. 062

**Y**

Y te conocí. 002

## Conclusiones

La información actualmente es un recurso indispensable para la vida. Y no solo el poseerla, puesto que la enorme cantidad de información y documentos hoy en día es tan extensa que no solo resulta imposible adquirirla toda, sino impráctico. La información ayuda a facilitar la adquisición de conocimiento, apoya a la toma de decisiones y amplía la comprensión del mundo. No es una cuestión de saberlo todo, sino de saber explorar, buscar y comprender la información que se necesita. Por esta razón, recursos como las bibliografías son de especial importancia a la hora de facilitar una investigación.

Las bibliografías, como fuentes secundarias o hasta terciarias de información, contribuyen al esfuerzo de documentar, registrar y difundir una enorme variedad de documentos. Documentos que no solo engloban un tema, sino que también pueden representar la identidad o la esencia de una comunidad o cultura. Las bibliografías, con sus numerosas tipologías o funciones, ayudan a establecer un orden dentro de cierta área para que las personas interesadas puedan guiarse a través de ellas para alcanzar y hasta descubrir documentos que les sean útiles e interesantes. La labor de las bibliografía excede al uso meramente académico; estas pueden apoyar en la documentación y preservación de obras, así como la difusión de temas generales o particulares de cualquier comunidad.

La comunidad furry, que va de la mano con el antropomorfismo, es una muestra de estas comunidades ricas en expresiones y organizaciones que aún así tienen problemas con su definición y documentación, tanto interna como externamente. Su enorme cantidad de integrantes, así como su diversa oferta de obras, se ve enredada con obviaciones y prejuicios. Además, la falta de cultura bibliográfica, que incluye aspectos como el registro de propiedad intelectual o el trámite del ISBN, pueden afectar a los creadores y artistas de esta comunidad. Por eso es necesaria una comunicación entre esta comunidad y la sociedad en general, no diciendo que

esta sea cerrada y hermética, sino que se debe de fomentar en ambas direcciones un intercambio de información y documentación.

La bibliografía antropomorfasta mexicana busca solucionar este problema, no solo con el registro de las obras, sino también con la investigación previa de la tesina, considerándolo todo como un conjunto íntegro que provee información técnica bibliográfica, así como una investigación del furry fandom. Un documento que provee información y puntos de reflexión tanto para integrantes o no de esta comunidad, con el fin de generar nuevos espacios de discusión y crear interés y comprensión. Además, no solo se toma el punto del furry fandom, sino que se trata también de reconciliar o hallar un punto en común entre los artistas que se identifican como furries y los que no.

Al esclarecer los aspectos en torno a la comprensión del furry fandom, y ofreciendo el término antropomorfismo como área en la que se reúnan artistas y obras pertenecientes al fandom así como los que no, se espera que la información provista sea de utilidad para adquirir mayor conocimiento acerca de una expresión muy común en el arte contemporáneo, así como ampliar la perspectiva que se tiene de esta comunidad. Esto con el fin de generar una mayor empatía, respeto y fraternidad; promover una sociedad libre de prejuicios, estigmas o ideas dañinas por ambas partes que solo fracturen la relación que se tiene y provoque mayor ruptura y polarización. Con la construcción de fraternidad y comprensión es posible extender este tipo de expresiones hacia nuevos horizontes, tanto artísticos como académicos, así como unir esfuerzos en la lucha de valores. Una esperanza que solo es posible con comprensión y educación, adquiridas gracias a información puntual.

Si bien existen registros y documentos que toquen el tema del antropomorfismo y el furry fandom, en esta tesina se encontraron investigaciones ciertamente completas, estos temas han sido muy poco explorados. Esta bibliografía es apenas una aproximación a este vasto mundo de obras y expresiones. Es posible realizar una

enorme variedad de investigaciones. Por ejemplo, una serie periódica de investigaciones estadísticas en los eventos furies, que provean información actualizada y relevante de aspectos como número de participantes, género, ocupaciones, entre muchos otros aspectos. Grupos focales que provean de información especializada. Un estudio de la literatura furry. Investigaciones sociales o antropológicas de esta comunidad.

Y, por supuesto, una exploración de las expresiones existentes por parte de cualquier persona que esté interesada. Libros, cómics, ilustraciones, manualidades, productos, eventos, incluso investigaciones. No solo con el fin de adquirir información, también en el sentido más básico de gozo y disfrute. Que exista la posibilidad de explorar obras que ofrezcan ideas, sentimientos y perspectivas de cualquier asunto. Que la persona pueda disfrutar de este arte y convivir con semejantes, compartiendo gustos y compañía. Sin miedo o vergüenza, más bien, con la esperanza y emoción de compartir y formar parte de una comunidad.

## Bibliografía

Beatty, Luke y A. Cochran, Cynthia. (2021). *Writing the annotated bibliography: a guide for students and researchers*. Routledge.

Cherry, Brigid; Mellins, Maria. (2011). *Negotiating the Punk in Steampunk: Subculture, Fashion & Performative Identity*. *Punk & Post Punk*, 1(1), 5-25. [https://sci-hub.ru/10.1386/punk.1.1.5\\_1](https://sci-hub.ru/10.1386/punk.1.1.5_1)

Edelvives. Recuperado el 17 mayo 2023. El viento en los sauces [imagen]. <https://www.edelvives.com/es/Catalogo/p/el-viento-en-los-sauces>

Escamilla González, Gloria. (1960). *Bibliografía e investigación bibliográfica* [Tesis de Maestría no publicada]. Universidad Nacional Autónoma de México. [http://ru.atheneadigital.filos.unam.mx/jspui/handle/FFYL\\_UNAM/2014](http://ru.atheneadigital.filos.unam.mx/jspui/handle/FFYL_UNAM/2014)

Figuroa Alcántara, Hugo Alberto. (2006). Panorama de la bibliografía. En Figuroa Alcántara, Hugo Alberto y Ramírez Velázquez, César Augusto (coordinadores), *Recursos bibliográficos y de información* (pp. 45-62). Universidad Nacional Autónoma de México.

FK. (2020). Lord of trash [imagen]. Furaffinity. <https://www.furaffinity.net/view/37762462/>

Furry Research Center. (2008). *State of the fandom*. [SF\\_2008.pdf \(furcenter.org\)](https://www.furcenter.org/SF_2008.pdf)

Gab Shiba. Recuperado el 6 junio 2023. Gab Shiba 205 [imagen]. <https://www.gabshiba.com/gab-shiba-1>

Galicia Lechuga, D. (2020). La personificación como recurso literario: fundamentos, forma y funciones. *Nuevas Glosas Estudios Lingüísticos y Literarios*, (3), pp. 51-73. [NuevasGlosas\\_3\\_2022\\_51-73 GaliciaLechuga.pdf \(unam.mx\)](https://www.unam.mx/NuevasGlosas_3_2022_51-73_GaliciaLechuga.pdf)

Gallardo Linares, Francisco Javier. (2013). Construcción de la identidad furry. *Intersticios*, vol. 7 (1), pp. 141-154. [Vista de Construcción de la identidad furry \(intersticios.es\)](https://www.intersticios.es/Vista_de_Construccion_de_la_identidad_furry)

Gerbasí, Kathleen C.; Paolone, Nicholas; Higner, Justin; Scaletta, Laura L.; Bernstein, Penny L.; Conway, Samuel; Privitera, Adam. (2008). Furries from A to Z (Anthropomorphism to Zoomorphism). *Society & Animals*, 16(3), 197-222. <https://sci-hub.se/10.1163/156853008x323376>

Gonçalves Gomes, Luiz Claudio. (1-3 de octubre de 2015). *Antropomorfismo en la ilustración gráfica* [Artículo]. *Ilustratic: 2º Congreso Internacional de Ilustración, Arte y Cultura Visual*, Valencia, España. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/91389/267-4905-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

González Sánchez, Mariana. (2021). *Entre la pasión y la tormenta: una bibliografía comentada del movimiento literario sturm und drang* [Tesina de licenciatura no publicada]. Universidad Nacional Autónoma de México.

Harmon, Robert. (1998). The dimensions of bibliography. En *Elements of bibliography: a guide to information sources and practical applications*. Scarecrow Press, Inc.

Internet Movie Database. (s.f.). Furries the movie [imagen]. [https://www.imdb.com/title/tt10796960/?ref=tt\\_sims\\_tt\\_i\\_2](https://www.imdb.com/title/tt10796960/?ref=tt_sims_tt_i_2)

Katnay. (2022). The woods under the road [imagen]. <https://www.deviantart.com/katnay/art/The-Woods-Under-The-Road-927061268>

Kyell Gold. Recuperado el 16 mayo 2023. Divisions (OOP #3) [imagen]. <http://www.kyellgold.com/books/divisions.html>

Kyell Gold. *Welcome to Kyell Gold's website*. Recuperado el 16 mayo 2023. <http://www.kyellgold.com/welcome.html>

Maase, Jakob W. (2015). *Keeping the magic: fursona identity and performance in the furry fandom* [tesis de maestría, Western Kentucky University]. [Keeping the Magic: Fursona Identity and Performance in the Furry Fandom \(wku.edu\)](http://www.wku.edu/~jmaase/keeping-the-magic/)

Mendez, Adrian. (2017). *Un fin de semana con el Furry Fandom mexicano*. Vice. [Un fin de semana con el Furry Fandom mexicano \(vice.com\)](https://www.vice.com/es/article/un-fin-de-semana-con-el-furry-fandom-mexicano)

Morales López, Valentino. (2000). *El desarrollo histórico del concepto bibliografía*. Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, bibliotecología e información, 14(29). doi: <http://dx.doi.org/10.22201/iibi.0187358xp.2000.29.3949>

Naumis Peña, Catalina. (2006). La bibliografía como disciplina y la metodología del repertorio bibliográfico. En Figueroa Alcántara, Hugo Alberto y Ramírez Velázquez, César Augusto (coordinadores), *Recursos bibliográficos y de información* (pp. 63-94). Facultad de Filosofía y Letras

Pérez Borges, Aylén. (2010). *Empleo de citas y referencias bibliográficas en trabajos científicos*. Documentación de las Ciencias de la Información, vol. 33, pp. 185-193. <https://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/DCIN1010110185A/18702>

Real Academia Española. (2022). *Antropo-*. Diccionario de la Lengua Española. [antropo- | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE](https://dicionario.rae.es/antropo-)

Real Academia Española. (2022). *Antropomorfismo*. Diccionario de la Lengua Española. [antropomorfismo | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE](https://dicionario.rae.es/antropomorfismo-)

Real Academia Española. (2022). *Ismo*. Diccionario de la Lengua Española. [ismo | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE](https://dicionario.rae.es/ismo-)

Real Academia Española. (2022). *Morfo-, -morfo, fa*. Diccionario de la Lengua Española. [morfo-, -morfo, -morfa | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE](https://dicionario.rae.es/morfo-,-morfo,-morfa-)

Real Academia Española. (2022). *Personificación*. Diccionario de la Lengua Española. [personificación | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE](https://dicionario.rae.es/personificacion-)

Real Academia Española. (2022). *Prosopopeya*. Diccionario de la Lengua Española. [prosopopeya | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE](https://dicionario.rae.es/prosopopeya-)

Real Academia Española. (2022). *Zoomorfo, fa*. Diccionario de la Lengua Española. <https://dle.rae.es/zoomorfo#GT20Xvv>

Ruth Austin, Jessica. (2018). *Identity construction in the furry fandom* [tesis de doctorado, Anglia Ruskin University]. [Austin\\_2018.pdf \(anglia.ac.uk\)](#)

Sobre Furcan. *Furcan*. Recuperado el 9 de mayo de 2023. <https://furcan.com.mx/>

Sonic\_espinoza. (2021). Acabemos a los furros [imagen]. Memedroid. [https://www.memedroid.com/memes/detail/3485612/Acabemos-a-los-furros?refGallery=userUploads&page=1&username=Sonic\\_espinoza&goComments=1](https://www.memedroid.com/memes/detail/3485612/Acabemos-a-los-furros?refGallery=userUploads&page=1&username=Sonic_espinoza&goComments=1)

Torti Frugone, Y. y Schandor, A. M. (6-8 de noviembre de 2013). *El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural*. VII Jornadas de Jóvenes Investigadores, Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-076/98.pdf>

Tracy J. Butler. (2006). Lackadaisy Surreption [imagen]. <https://lackadaisy.com/comic.php?comid=23>

Universal Pictures Mexico. (s.f.). Los tipos malos [imagen]. <https://www.universalpictures.com.mx/micro/bad-guys>

Villaseñor Rodríguez, Isabel. (2008). *Metodología para la elaboración de guías de fuentes de información*. Investigación Bibliotecológica: Archivonomía, bibliotecología e información, 22(46). <http://dx.doi.org/10.22201/iibi.0187358xp.2008.46.16943>

WikiFur. (s.f.). *Confuror*. Recuperado el 9 de mayo de 2023. <https://es.wikifur.com/wiki/Confuror>

WikiFur. (s.f.). *Confurtiva*. WikiFur. Recuperado el 9 de mayo de 2023. <https://es.wikifur.com/wiki/ConFurtiva>

WikiFur. (s.f.). *FurCan*. Recuperado el 9 de mayo de 2023. <https://es.wikifur.com/wiki/FurCan>

WikiFur. (s.f.). *Furnexion*. Recuperado el 9 de mayo de 2023.  
<https://en.wikifur.com/wiki/Furnexion>

WikiFur. (s.f.). *Furry summer Mexico*. Recuperado el 9 de mayo de 2023.  
[https://en.wikifur.com/wiki/Furry\\_Summer\\_Mexico](https://en.wikifur.com/wiki/Furry_Summer_Mexico)