

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ELABORACIÓN DE TEXTO

Los Rostros de la Hechicería

**Muestrario de 9 personajes basados en la
teoría del eneagrama y las creencias de la
hechicería mexicana**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
**LICENCIADA EN ARTES
VISUALES**

PRESENTA

Rosa Cielo Gomezcaña Dávila

ASESOR

Dr. Jorge Champo Martínez

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Febrero de 2020



INDICE

Introducción	04
Agradecimientos	06
Antecedentes	07
Capítulo I, El Eneagrama	
1.1 ¿Qué es el eneagrama?	11
1.2 ¿Qué es un eneatispo?	12
1.3 Usos del eneagrama	22
1.4 Breve historia del eneagrama según Richard Russo y Russ Hudson	22
1.5 Usando la teoría del eneagrama para la creación de este proyecto	24
Capítulo II, Referentes temáticos y artísticos	
2.1 La hechicería mexicana	
2.1.1 Breve panorama de la hechicería en México	25
2.1.2 Breve panorama de la hechicería en Chiapa de Corzo, Chiapas	25
2.1.3 Magia y brujería en México, por Lilian Scheffler: análisis	26
2.1.3.1 El uso de “Magia y brujería en México” como inspiración	29
2.1.4 Motivos para usar la hechicería mexicana	
2.1.4.1 La seducción de la magia	30
2.1.4.2 Ilustrar a los personajes y su desarrollo	30
2.1.4.3 Generar el lenguaje visual del proyecto	30
2.1.5 El mundo construido para “Los rostros de la magia”	
2.1.5.1 Sinopsis de la historia	31
2.1.5.2 Las reglas de la hechicería	32
2.2 Referentes artísticos	
2.2.1 Andrew Hussie	48
2.2.2 El Socarrat valenciano	53
2.2.3 David Beauchard	56
2.2.4 Franco Lázaro	59
Capítulo III, Proceso artístico	
3.1 La concepción inicial de los personajes	61

3.2 Desarrollo del trabajo	
3.2.1 Los personajes	
Rebeca	63
Catalina	65
Antonio	68
Susana	70
Emilio	72
Marcos	74
Beatriz	76
Tristán, alias “El Patrón”	78
Raúl	80
3.2.2 El proceso de diseño de los personajes	82
Conclusiones	92
Fuentes de consulta	94

Introducción

“La gente que es diferente a mí da miedo”, es un sentimiento cuya presencia se hace cada vez más visible en la sociedad de hoy en día, de manera más notoria en las redes sociales: simplificación, polarización, y una exigencia por delimitar claramente entre amigos y enemigos, una exigencia en ocasiones justificada, pero en muchos casos ignorante de los matices presentes en una persona, o de la simple noción de que las personas no son perfectas. Al ser animales sociales, es sumamente difícil no verse afectado por estas tendencias, y en el presente trabajo se presenta una propuesta para lidiar con ese miedo a lo desconocido presente en la sociedad.

Se propone que, debido a los límites de la percepción, en adición a las infinitas posibilidades ofrecidas por la existencia humana, el individuo desarrolla una muy particular visión acerca de las mecánicas sobre las que el mundo funciona, y si este individuo guía su actuar usando únicamente su limitada e incompleta visión de cómo deben ser las cosas, no solo será incapaz de conectar con el otro, además le será mucho más difícil entender qué está pasando realmente a su alrededor.

La solución a esta problemática tiene una respuesta sencilla, pero difícil de poner en práctica: escuchar la visión del otro. Al entender los deseos, puntos de vista y experiencia de otras personas, se vuelve evidente el cómo a pesar de ser tan distintos en el exterior, nuestras necesidades son, de raíz, las mismas. Además, las diferencias encontradas en el ejercicio de comparar visiones pueden complementar, expandir el propio entendimiento, creándose así una imagen más completa sobre el mundo a nuestro alrededor.

motivar esos impulsos por empatizar con los demás se ha elegido al comic, especialmente por el tratamiento usado en uno de sus más icónicos recursos artísticos: los personajes. Cuando los personajes dentro de una narrativa son diseñados con carisma y credibilidad, despiertan en el lector una necesidad por comprenderlos e identificarse con ellos, provocan una disposición a interactuar con la obra y sus temas, creando así una situación en que el lector entra en contacto con distintos puntos de vista a través de personajes ficticios.

Otro elemento importante para explorar esa idea del miedo al “otro” dentro del proyecto es la figura popular del “hechicero mexicano”, manipulador de las fuerzas sobrenaturales a quien se acude para pedirle lo imposible, aquel que inspira fascinación y temor en los habitantes de su comunidad, al ser conscientes de su poder. En la historia pensada a futuro para estos personajes, Susana, la hechicera protagonista, es una joven de fuertes convicciones con pobres habilidades para socializar, y en su viaje para encontrar un lugar dentro de la comunidad mágica necesitará confrontarse o aliarse con otros hechiceros, quienes tienen ideas muy distintas a las de ella sobre el rol que ocupan en su sociedad. El volver a los personajes hechiceros les da un toque atemorizante a la vez que atrayente, asemejando el sentimiento de ansiedad, temor y atracción de conocer a alguien nuevo, distinto de uno mismo.

Agradecimientos

A mis papás, mi hermana, maestros, amigos, todas las personas cuyo amor, paciencia, atención y cariño me convirtieron en la persona que soy.

... no podría pedir más de ustedes, gracias por todo.

Antecedentes

Desde temprana edad he tenido el impulso por crear personajes e historias, y este se ha expresado de distintas formas a lo largo del tiempo, ya fuese usando juguetes para actuar los relatos inventados en la marcha, o como en el periodo entre los 11 y 15 años, en el que dibujaba y recortaba personajes de papel para usar a modo de juguetes, con los cuales pasé mucho tiempo creando y reinventando historias de las cuales nunca hice un registro, puesto que no tenía todavía en mente la idea de convertir las horas de juego en quehacer artístico. Antes de entrar a la universidad, el único propósito de esas creaciones era la satisfacción personal, usar juguetes y muñequitos de cartulina hechos a mano para crear historias, jugar, escapar de la realidad hacia otra hecha a la medida. Las historias normalmente eran recreaciones de la vida cotidiana combinadas con guiones de caricaturas emitidas en ese entonces, y es en esta etapa donde se origina mi interés por crear historias, así como algunos de los personajes vistos más adelante en el proyecto.

Una vez entré a la universidad, seguí una línea de trabajo donde priorizaba el autoconocimiento, sanación y la búsqueda de catarsis a través del arte, hasta que realicé un viaje de movilidad a España para estudiar en la Universidad Politécnica de Valencia, donde me enfoqué en obtener nuevas herramientas para un mejor quehacer artístico, entre ellas, arte secuencial. Fue un viaje muy revelador, en el que mis preconcepciones acerca del mundo fueron desafiadas, y en repetidas ocasiones, probadas como erróneas. Tuve una especie de revelación cuando analicé el cómic final que hice en la materia de arte secuencial. Había aprendido y mejorado con respecto a trabajos anteriores, pero los personajes no tenían personalidades creíbles, sólo actuaban de acuerdo a lo requerido para la resolución de algún ejercicio, sin historia personal ni visión propia. Si continuaba escribiendo personajes de esa manera, usando únicamente mis limitadas experiencias con el mundo exterior como referencia, rehusándome a entender a personas y perspectivas distintas, los proyectos planeados a futuro nunca conectarían con la gente, fallaría como artista.

Este trabajo es un intento de expandir mi visión del mundo, con esto me refiero a la mentalidad que una persona tiene sobre el mundo que le rodea, la manera en que cree que su sociedad y su mundo funcionan, altamente influenciada por sus experiencias, las enseñanzas que ha recibido de su familia, su escuela, y su experiencia con el mundo fuera de sí mismo.

En mi opinión, que una persona sea incapaz de ponerse en el lugar de otro, desde un lugar que no sean sus propios conocimientos y experiencias lo vuelve incapaz de experimentar todo lo que el mundo ofrece, al ser este un caleidoscopio de posibilidades. Así, si una persona sólo usa los pocos conocimientos ofrecidos por su experiencia, sin tomar en cuenta la de los demás, tiene a su disposición una versión parcial del cómo funciona el mundo; durante la movilidad me percaté de que si utilizaba únicamente mi manera de ver las cosas, los personajes creados, trabajos y proyectos que pudiera concebir no generarían los lazos empáticos necesarios para conectar con la gente a mi alrededor, por lo cual me di a la tarea de volverme más empática y capaz de comprender la visión de otras personas, sin perder de vista mi propia perspectiva, para así sentir que estoy más cerca de tener una visión completa del mundo, para así ser capaz de crear personajes con una identidad y visión propia. Por todo esto el “eneagrama de la sociedad” ha sido una gran herramienta para llevar a cabo esta tarea.

El eneagrama de la sociedad es una teoría de la personalidad desarrollada en América Latina por Claudio Naranjo, que parte de la idea de que existen nueve personalidades en el mundo, llamados eneatis, cada eneatis se divide en tres subtipos que corresponden a tres tipos de personalidades que son: social, conservación y sexual, entonces existen 27 eneatis según Claudio Naranjo; esta teoría parte de la idea de que un individuo sano psicológicamente hablando es capaz de integrar en sí mismo todos los números del eneagrama o personalidades, ya que al integrarse forman a un individuo sano e integrado capaz de actuar según su contexto en bienestar de él los demás, sin embargo debido al tipo de sociedades en las que vivimos nos volvemos individuos desintegrados y desarrollamos neurosis para poder sobrevivir, es por ello que esta teoría también te permite conocer y ubicar tu personalidad, te da una guía para ubicarte en un determinado eneatis.

El eneagrama acerca de manera teórica a quién lo estudia a entender los funcionamientos de la personalidad propia y de los demás. Cada eneatis (tipo de personalidad) contiene virtudes, vicios y toda una teoría sobre los rasgos básicos de una persona, lo cual me permitió tener herramientas y guía para crear a personajes más profundos y sólidos, con actitudes y visiones del mundo muy particulares. Para función de este proyecto retomé el número nueve del eneagrama para desarrollar nueve personajes, todos fuertemente

relacionados a la magia y los rituales practicados en México, cuya relación con la magia es uno de los temas principales a tratar en este proyecto.

Diseñar un personaje es como construir a una persona desde cero: su biografía, personalidad, identidad e inclusive el ambiente en que éste se desarrolló, es decir que la vida del personaje está en manos del autor, por lo cual la teoría del eneagrama fue una herramienta fundamental en el desarrollo del proyecto.

Decidí trabajar con el tema de la hechicería y los rituales mágico religiosos de México, principalmente del estado de Chiapas debido a que soy originaria de Chiapa de Corzo, Chiapas, pueblo que actualmente y desde que tengo uso de razón se le denomina entre sus pobladores “pueblo de brujos”, yo crecí en un contexto donde estas creencias están latentes y donde uno se empapa de superstición. Quizá para las personas que viven en ciudades grandes sea un poco difícil de entender este enfoque, pero en los pueblos pequeños como Chiapa de Corzo, la magia y la superstición son tan reales como el aire, no lo puedes ver, pero su presencia es innegable. Buena parte de la población, entre la que me incluyo, vive estas creencias de forma pasiva, practicando rituales de menor impacto, como los rezos y penitencias dedicados a los santos para pedir milagros, adornar a los bebés con una pulserita de ámbar para protegerlos de “mal de ojo”, arrojar una bolsita con semillas de flamboyán al río Grijalva para pedir un hijo, e incluso las ocasionales limpias y lecturas del tarot o la baraja española.

Pero existen personas para las que la magia es su vida: curanderos, chamanes, santeras, y brujas de todos los colores cumplen con necesidades desde lo más básicas, como hechizos para una mejor suerte en el amor, la salud y las finanzas, hasta tareas calificables como milagros: amarres amorosos, curar lo incurable, destruir al enemigo, etc., tanto que entre voces, como mencioné anteriormente, se le llama a Chiapa de Corzo “pueblo de brujos” y en más de una ocasión es a este hecho que se le atribuye el estancamiento económico del pueblo mágico, ya que “las malas gentes, motivadas por la envidia, no deja de jalar para abajo al que le esté yendo bien, mediante hechizos y conjuros”.

El presente trabajo será un paso importante para la realización a futuro de una narrativa gráfica, en la que se explorará una parte de la identidad mexicana a través de un mundo inspirado en las creencias mágicas sobrenaturales arraigadas en México. Para que esta

historia despierte el interés del público, esta necesita personajes bien contruidos y carismáticos, siendo este el enfoque del proyecto.

Esta necesidad por un mundo sobrenatural y mágico que se sigue viviendo en México y en particular en provincia, me causa una enorme fascinación y del gran interés que sigue provocando en la sociedad mexicana; esto es lo que inspira esta temática que nace del deseo de crear personajes y un mundo dentro del cual la magia es una certeza. El resultado será un catálogo, que tendrá el perfil de personalidad de cada uno de los personajes e ilustraciones con distintos puntos de vista del personaje a usar como referencia de su aspecto visual, con el estilo y el arte que tendrá el cómic en un futuro.

Mientras en este trabajo se usa una sola fuente cuanto a brujos se refiere, siendo “Magia y hechicería en México” por Lilian Scheffler, el estudio de la hechicería es un tema con información abundante al alcance, así como informaciones y fuentes con distintos niveles de legitimidad. Sin embargo, se decidió reducir las fuentes a una sola, para evitar saturarse de información que ralentizara el proceso creativo, al hacer el proceso de integración entre las fuentes mucho más laborioso.

Existe también un autor al que específicamente se le evitó en este escrito: Carlos Castañeda y su obra literaria sobre los chamanes mexicanos, esto a consecuencia de la controversia sobre la dudosa veracidad de sus fuentes. Podría decirse que el trabajo de Castañeda tomó como referencia a la hechicería mexicana para crear ensayos antropológicos con muchas “libertades artísticas”, en sus escritos ya existe un “ejercicio artístico”, y para este proyecto se buscó una fuente objetiva a partir de la cual el proceso creativo pudiese empezarse desde cero.

Capítulo 1, El Eneagrama

1.1 ¿Qué es el eneagrama?

El eneagrama es un sistema de clasificación de la personalidad humana basado en la compilación de diversas investigaciones alrededor de religiones antiguas y la condición humana, hecha y ampliada por distintas generaciones de filósofos, psicólogos e investigadores, cuyo objetivo era encontrar caminos hacia una vida más plena. El resultado fue una teoría sobre la personalidad humana que explora todas sus facetas, con el propósito de orientar a los interesados en estudiarlo en su camino al autoconocimiento, así como la comprensión de los demás, a través del estudio de la propia personalidad, cómo esta se relaciona con las demás, y la resolución de problemas al entender su fuente y reorientarlos, desde su carácter “desviado” hacia su esencia original, la máxima culminación del ser. A continuación, muestro una imagen del eneagrama, según Claudio Naranjo.

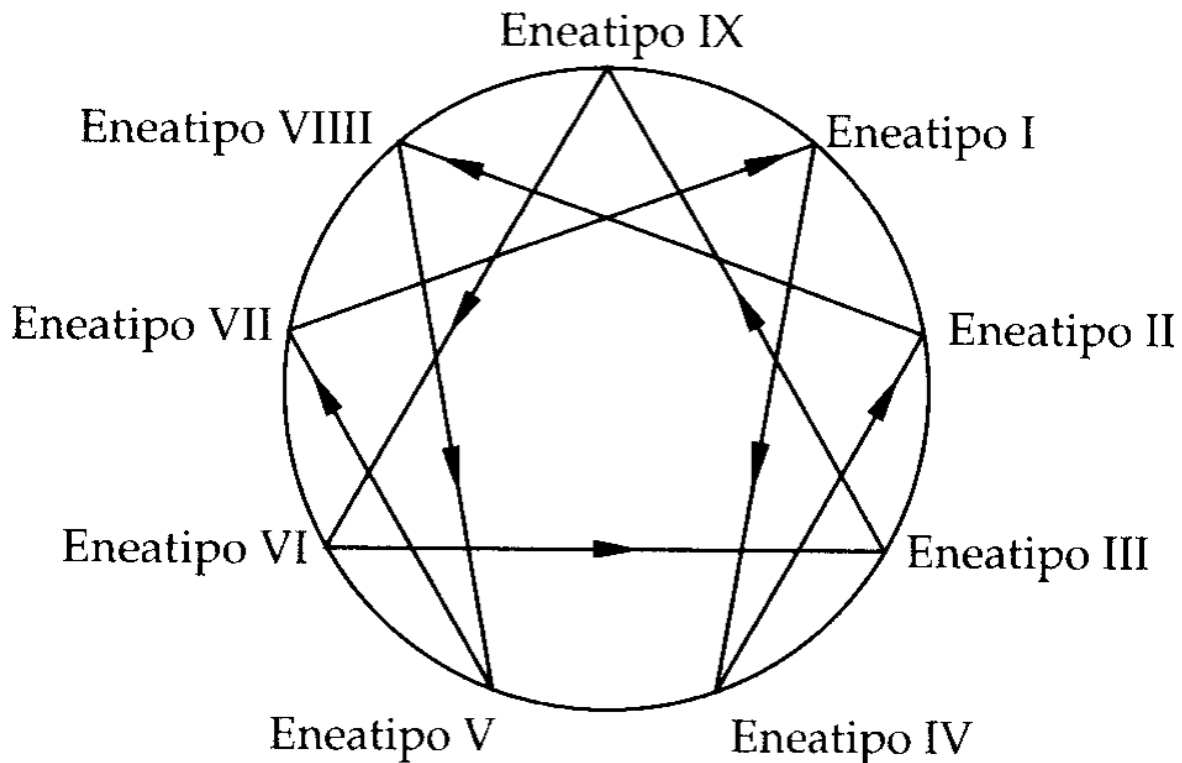


FIGURA 4

Figura 1. Dibujo del Eneagrama ilustrando la ubicación de cada eneatispo, 2012, de Claudio Naranjo¹

¹ Naranjo, *Carácter y neurosis: una visión integradora*, 2012, pág. 28

1.2 ¿Qué es un eneatipo?

Este además está conformado por nueve “Eneatipos”, los tipos de personalidad que conforman el eneagrama, cada una con distintos modos de ver la vida y de relacionarse con los demás. Estos además se dividen entre tres, al tomar en cuenta las diferentes formas en que una persona maneja su “pasión” dominante: conservador, social y sexual.

Cuando Claudio Naranjo habla de subtipos² se refiere a las tres maneras en que cada uno de los nueve eneatipos básicos puede manifestarse, resultando en 27 subtipos. Es también un refinamiento de la tipología básica de los nueve eneatipos, a mi parecer, una manera de mostrar los matices manifestados por una persona al expresar su eneatipo básico.

Generalmente, se considera que alguien tiene el subtipo “Conservación” de su eneatipo cuando aparentemente expresa su personalidad de una manera contraria a lo esperado en su eneatipo, siendo esto resultado de un esfuerzo por parte de la persona de rechazar o esconder su “pasión” de los demás y de sí mismos, aunque de fondo su actitud sigue siendo motivada por su pasión de forma indirecta.

En la mayor parte de las descripciones, la forma y motivos para relacionarse con los demás son lo más importante para el subtipo “Social”, ya sea que busque tácticas para dominar, seducir o usar a los demás, atraer la atención de otros para satisfacer sus necesidades, o el dolor que causa el rechazar su necesidad de relacionarse con otros.

Surgen varios temas comunes al leer las descripciones del subtipo “Sexual” en cada eneatipo: exhiben su pasión de manera intensa, agresiva y poco sutil; persiguen la satisfacción de sus deseos con mayor intensidad que el resto del eneagrama, y le dan mucha importancia la vida en pareja, al ver en su persona amada la respuesta a su necesidad neurótica.

A continuación, presento una breve descripción de cada uno de los subtipos, como aparecen en “27 personajes en busca del ser”³.

² Naranjo, 27 Personajes en busca del ser, 2012, pág. 16

³ *Ibidem*

ENEATIPO 1, IRA

E1 Social, Inadaptabilidad/superioridad

El uno social se rehúsa a adaptarse a su ambiente, al ser su pasión el sentir “yo tengo la razón, y tú estás equivocado”. Esto también lo usa para tener poder sobre los demás al hacerles sentir que están equivocados, sintiéndose con más derecho a dominar la situación por tener razón. Es un moralista más que alguien con moral.

E1 Sexual, Vehemencia/Celo

El uno sexual se caracteriza por una intensa necesidad de cumplir sus deseos, además de sentirse con el derecho a que estos se cumplan. Llegan a creerse más merecedores que su prójimo, incluso al grado de justificar una actitud explotadora hacia los demás, bajo la creencia de que la satisfacción de sus deseos justifica actos agresivos.

E1 Conservación, Preocupación, Rebeca

El uno conservación tiene una imagen propia de ser demasiado imperfecto, lo cual causa en él una obsesión por mejorarse a sí mismo, además de una exagerada necesidad de tenerlo todo bajo control y de “arreglar” las cosas. Es bajo su buena voluntad y actitud de servicio que se esconden la ira, rabia y resentimiento, características de su eneatipo base.

ENEATIPO 2, ORGULLO

E2 Social, Ambición

El orgullo del dos social se ve satisfecho si es capaz de conquistar al público, de volverse alguien importante ante los ojos de su entorno social. Es también un subtipo que demuestra inteligencia y habilidades de liderazgo, herramientas necesarias en su necesidad de seducir a grupos enteros de personas, presentándose ante ellos como alguien grande.

E2 Sexual, Conquista, Catalina

El dos sexual usa de manera muy visible la seducción, el usar gestos afectivos para adquirir lealtad, afecto, protección, o bienes materiales, al mismo tiempo que aparentan

ayudar. Sienten la necesidad de ser necesitados por el otro, de ser irresistibles e inspirar el deseo de los demás, al verlo como una manera de solucionar todo en su vida.

E2 Conservación, Privilegio

El dos conservación seduce con rasgos y actitudes añados, al sentir una gran necesidad por el amor incondicional, simplemente por “ser”, que un niño recibe. De esta forma seduce a través de la infantilidad, con tal de evocar una necesidad de ternura, fragilidad, delicadeza, a la vez que conlleva un egocentrismo y la evasión de responsabilidades.

ENEATIPO 3, VANIDAD

E3 Social, Prestigio

El tres social es tanto el subtipo más camaleónico como el más vanidoso, y en su afán de prestigio, de ser admirado por sus logros y en su presentación con los demás, toda su energía se consume en lograr el reconocimiento social de TODOS, costándole su capacidad de actuar espontáneamente. Es además un carácter fuerte y reactivo, amante del poder, incluso si solo lo maneja indirectamente.

E3 Sexual, Atractividad, Antonio

El subtipo tres sexual tiene mezclados su valor propio con el atractivo de su cuerpo, por lo cual, para complacer sus deseos de ser acogido y confirmado, su sed de amor, deja su libertad instintiva para amoldarse excesivamente a las imágenes culturales de lo masculino y femenino, para así seducir a través de la complacencia y su atractiva imagen. No tolera ser rechazado.

E3 Conservación, Seguridad

El tres conservación se comporta de una manera contraria a la vanidad, siguiendo los modelos ideales de “madre”, “padre” o “ama de casa” motivada por su necesidad de ser “buena persona”. Al no recibir suficientes cuidados en la infancia, aprendieron a cuidar de sí mismos y posteriormente a los demás, dando origen a su necesidad por sentirse seguros.

ENEATIPO 4, ENVIDIA

E4 Social, Vergüenza, Susana

Es costumbre del cuatro social lamentarse demasiado, llorar y ponerse en el papel de la víctima. Siente mucha rabia contra sus seres queridos, pero al sentir una exagerada dependencia afectiva hacia ellos, aprendió a introyectar su agresión, a compararse desfavorablemente con los demás y echarse la culpa, en lugar de exteriorizarla hacia las personas queridas.

E4 Sexual, Odio

El cuatro sexual adopta una actitud desvergonzada y agresiva para satisfacer sus intensos deseos, a la vez que desprecia todo objeto de su envidia. Es esta actitud demandante y exigente la que causa molestia en los demás, causando que la persona sea rechazada, y que este rechazo alimente sus exigencias en un círculo vicioso.

E4 Conservación, Tenacidad

El cuatro conservación, a diferencia de los otros subtipos se resiste a quejarse, evita llorar frente a otros, y es capaz de aguantar el dolor, con la intención de convertir esta capacidad de soportar la frustración en su virtud. Se traga esa voracidad típica del cuatro y la convierte en una auto exigencia que lo devora.

ENEATIPO 5, AVARICIA

E5 Social, Tótem

El cinco social siente una gran atracción por la esencia de las cosas, los más altos conceptos, a la vez que desvaloriza la vida común y mundana. Este desprecio por lo ordinario empobrece su vida afectiva, volviéndolo poco empático, y consecuentemente se encuentra en una situación mental opuesta al logro espiritual.

E5 Sexual, Confianza

El cinco sexual está en la búsqueda de esa persona que será ideal para él en todos los sentidos, la cual no existe. Busca en el amor de pareja la experiencia ideal, pero ese amor absoluto es imposible encontrarlo en el mundo ordinario, y se siente frecuentemente decepcionado.

E5 Conservación, Refugio, Emilio

El cinco sexual aprecia mucho el mundo interior que construye para sí mismo, por lo cual siente la necesidad de levantar barreras y defenderse del resto del mundo. su principal método de defensa es reducir al mínimo necesario sus necesidades y deseos, pues para saciarlos necesitaría de otras personas, lo cual lo pone en riesgo de depender de alguien más.

ENEATIPO 6, MIEDO

E6 Social, Deber, Marcos

El seis social tiene un carácter “prusiano”, es una persona fría y formal, con una gran necesidad de tener muy claro qué es qué, quién es quién, quien está de su lado y quién no. Esa necesidad de tener todas las categorías claras lo vuelven intolerante a la ambigüedad.

E6 Sexual, Fuerza

El seis sexual tiene un carácter “contra fóbico”, el cual siente una gran necesidad de ser fuerte, de ser capaz de intimidar para poder defenderse. Motivados por su miedo, adoptan una actitud intimidante y agresiva para ahuyentar al miedo, viéndose capaces de atacar a quien sea por la posibilidad de que este sea un peligro en el futuro.

E6 Conservación, Calor

El seis conservación se siente sobrepasado por su miedo, por lo cual siente la necesidad de buscar protección en los demás. Tiene una actitud cálida, ambigua, siempre en busca del calor y protección de los demás, la cual toma casi siempre la forma de alianzas de cariño y protección mutuos.

ENEATIPO 7, GULA

E7 Social, Sacrificio

El siete social demuestra la actitud de una persona pura, libre de motivos ocultos, que deja sus deseos por el bien de otros, y con un afán de mejorarse a sí mismo, completamente opuesto a su pasión, la gula. Pero ese es el engaño, secretamente desea ser reconocido por todos esos sacrificios, siente gula por que se le reconozca como buena persona.

E7 Sexual, Sugestionabilidad, Beatriz

El siete sexual tiene un gran interés por lo esotérico, las cosas extrañas, fuera de nuestra comprensión, de un mundo más avanzado y mejor que el presente. Ese interés encuentra su origen en su necesidad de embelesar la realidad, fantasear, de idealizar y ser optimista en todos los sentidos, pero es una manera simple e irreal de ver el mundo.

E7 Conservación, Familia

La mente oportunista del siete conservación se encuentra siempre alerta para negociar, con el objetivo de obtener beneficios para sí mismo y “no ser un perdedor”. Esta táctica se extiende incluso a su manera de formar relaciones con otros, con egoísmo y su interés propio detrás, siempre esperando algo a cambio de su amistad.

ENEATIPO 8, LUJURIA

E8 Social, Complicidad, Tristán “El Patrón”

El ocho social es un intelectual rebelde, y usa la violencia con intenciones solidarias, para defender a sus aliados ante las injusticias, pero cabe destacar que su experiencia de la lealtad no llega a convertirse en algo profundo; tiene dificultades para reconocer su necesidad de amor, a la cual renuncia en su búsqueda por obtener poder y satisfacer sus deseos. Es alguien áspero y duro.

E8 Sexual, Posesividad

El ocho sexual es el más emocional de los subtipos, gusta de la provocación y la ostentación, y no aprecia el intelecto. Es una persona posesiva, desea controlar a las personas cercanas a él y a su ambiente.

E8 Conservación, Satisfacción

El ocho conservación persigue la satisfacción de sus necesidades a cualquier precio, sin importarle las normas, sobre quién tenga que pasar, o si lo que quiere siquiera vale la pena. Es muy descarado para los negocios, siempre halla la manera de sobrevivir las peores situaciones, de salir bien parado, de salirse con la suya

ENEATIPO 9, PEREZA

E9 Social, Participación/Pertenencia, Raúl

El nueve social tiene el problema de no sentirse parte de nada, así, su necesidad se traduce un deseo por participar, por integrarse a algo. Por este motivo se le da muy bien el satisfacer las necesidades de los demás, siempre con la idea de que deben dar mucho y además mostrarse simpáticos y agradables, con tal de “no ser una carga para otros”. Tiene el potencial de convertirse en un líder bueno, generoso y sacrificado por los demás.

E9 Sexual, Simbiosis

El nueve sexual es sumamente desapasionado, y satisface su sensación de no tener un lugar o identidad propios “fusionándose” con otra persona, están en el mundo y “son” a través del otro. Sin embargo, ese acto de ser a través de otros no es capaz de reemplazar la satisfacción de ser por ti mismo, y no hace más que empeorar su falta de pasión.

E9 Conservación, Apetito

Tal parece ser que la cuestión del “ser” fue completamente olvidada del nueve conservación, cualquier cosa, por ordinaria que sea, tiene la capacidad de obstruir su conciencia. Es una persona amorosa y alegre, pero en el fondo no es capaz de sentir que es amado, es prominente además un sentimiento de resignación.

Cada uno de los tipos de personalidad anteriores posee además una “pasión”, similar a la idea de “pecado”. Sin embargo, la literatura del eneagrama sostiene que el significado original de la palabra pecado es “Mal – Disfunción”, a diferencia del actual “Mal – Maldad”, aunque a su vez mantiene que ambas interpretaciones son visibles en el mundo. Así, maneja al pecado como “deseos destructivos, exagerados, “pasiones”, los cuales no pueden ser satisfechos de manera permanente al ser una necesidad neurótica, que en el fondo exige algo inexistente” (Eneagrama de la sociedad, Claudio Naranjo). Cada eneatipo tiene una “pasión” correspondiente: Ira (1), orgullo (2), vanidad (3), envidia (4), avaricia (5), cobardía (6), gula (7), lujuria (8) y pereza (9).

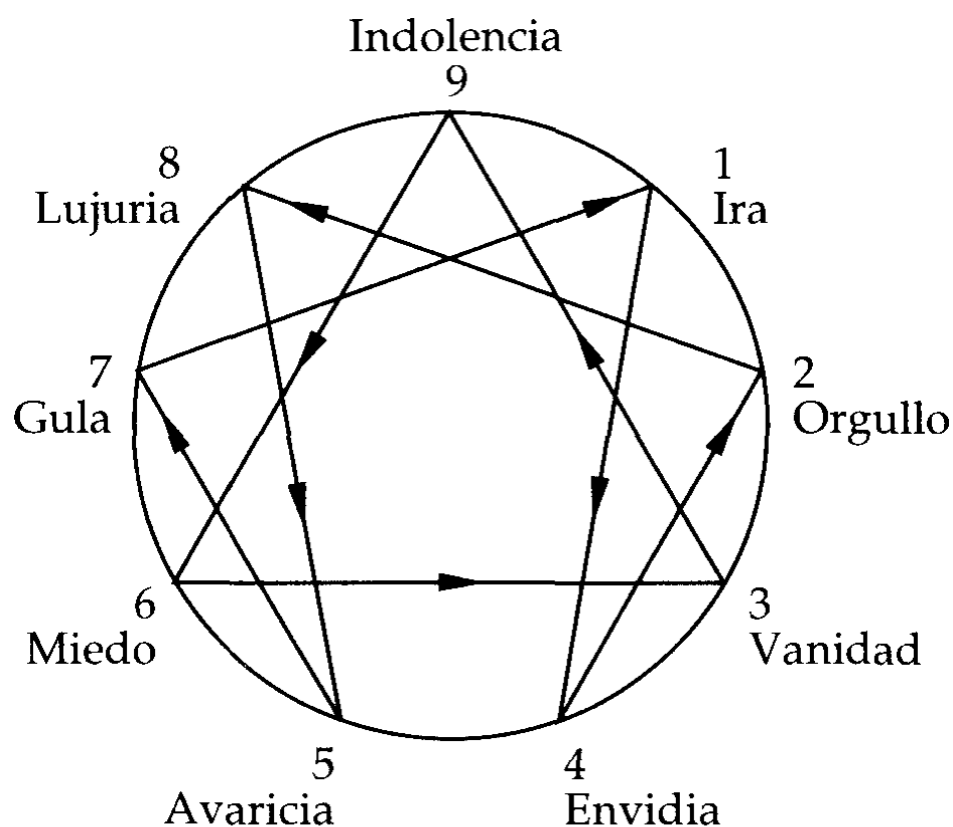


FIGURA 8 - ENEAGRAMA DE LAS PASIONES

Figura 2. Eneagrama de las pasiones, 2012, de Claudio Naranjo⁴.

⁴ *Ibidem*, pág. 35

La teoría del eneagrama sostiene que todos tenemos el potencial de manifestar todos los eneatis tipos en nosotros mismos, siempre desde el propio eneatis tipo como base, siempre y cuando estemos integrados saludablemente, por lo cual estudiar todo el eneagrama: eneatis tipos y subtipos y su relación con el eneatis tipo propio y su relación entre ellos, es parte del proceso de autoconocimiento. Estas relaciones entre los eneatis tipos pueden comprenderse mejor al examinar las figuras que componen el eneagrama y las maneras en que puede interpretarse:

El triángulo del ego compuesto por el miedo, la mentira (vanidad) y la pereza, la interacción entre estas pasiones forma un círculo vicioso cuyo último resultado es la pérdida de interioridad, el núcleo dinámico de la neurosis. Cuando Claudio Naranjo habla del “núcleo dinámico de la neurosis”, se refiere a las tres pasiones más céntricas en el eneagrama: Indolencia, vanidad y miedo, correspondientes a los eneatis tipos nueve, tres y seis; el cómo estas son las “piedras angulares” del edificio emocional del eneagrama, y que, al leerse en sentido contrario a las manecillas del reloj, demuestran la conexión entre ellas al observarse como cada una sirve de base a la siguiente, de la siguiente manera⁵:

“Si leemos esta secuencia psicodinámica comenzando por la parte superior, podemos decir que una carencia del sentimiento de ser (implícita en la inercia psicológica o “robotización” de la apatía) priva al individuo de una base desde la que actuar, lo cual conduce al miedo. Pero como, de todas maneras, debemos actuar en el mundo por más que lo temamos, nos sentimos impulsados a resolver esta contradicción actuando desde una personalidad falsa, en lugar de tener el coraje de ser quienes somos. Creamos entonces una máscara que interponemos entre nosotros y el mundo y con esta máscara nos identificamos. Sin embargo, en la medida en que, actuando así, olvidamos quienes somos verdaderamente, perpetuamos el oscurecimiento óptico que, a su vez, mantiene el miedo, y así sucesivamente, en un círculo vicioso.”

Las relaciones psicodinámicas en el eneagrama son los trayectos unidireccionales que hace cada eneatis tipo en todo el eneagrama; mientras las lecturas e interpretaciones son múltiples, estos trayectos se usan para demostrar la conexión entre cada eneatis tipo, y el cómo puedes encontrar un poco de todos los eneatis tipos en una persona.

⁵*Ibíd*em, pág. 36

La hexada, la cual sigue una línea de movimiento entre los eneatis de la siguiente manera: 1-4-2-8-5-7. Estas, de acuerdo a Claudio Naranjo, describen como se relacionan las demás pasiones, apuntando a⁶:

“Cómo la ira, vuelta contra sí, se transforma en envidia autodestructiva, cómo la voracidad envidiosa, vuelta al espejo, se torna generosidad alimentadora del orgullo, cómo la actitud de conquista seductiva del orgullo se torna en la conquista avasalladora de la lujuria, cómo la codicia lujuriosa, por auto negación, se hace la codicia impotente de la avaricia, cómo el economizarse y privarse de la avaricia engendra, compensatoriamente, la actitud de auto derroche y auto indulgencia de la gula y cómo una vez más la dulce auto indulgencia engendra un opuesto: la severidad austera de la ira.”

Y finalmente el círculo, cuya función es la de señalar como ningún eneatis tiene una posición privilegiada sobre otro y todos tienen su lugar e importancia en el mundo.

El eneagrama también se encuentra formado por tres “familias”, cada una liderada por una pasión del triángulo del ego: El grupo Anti Intracectivo (8, 9, 1) caracterizado por tener cero interés en la introspección y enfoca toda su energía en la acción externa a él; El grupo histeroide (2, 3, 4) un grupo dramático, socialmente extrovertido e interesado en cómo es percibido por los demás; y el grupo esquizoide (5, 6, 7) caracterizados por ser introvertidos, aunque el 7 lo compense con una habilidad social superficial.

Entre otras maneras de leer el eneagrama están las simetrías Introversión/rebeldía (5-6-7-8) Extraversión/seducción (1-2-3-4) una con mayor facilidad al socializar y relacionarse que la otra, y Reciedumbre (7-8-9-1-2) Sensibilidad (3-4-5-6) siendo la parte superior del eneagrama caracterizada por ser inconscientes de sus problemas mientras la parte inferior está sumamente consciente de sus carencias.

⁶ Naranjo, El eneagrama de la sociedad: males del mundo, males del alma, 2000, pág. 19

1.3 Usos del eneagrama

Autores como Borja Vilaseca⁷, señalan al eneagrama como una herramienta psicológica, la cual facilita, profundiza y acelera el proceso de autoconocimiento (parafraseo) y compara al eneagrama con un mapa de nuestro territorio emocional, un punto de referencia que no describe a la persona a la perfección, pero puede ayudar a entender los motivos ocultos e inconscientes tras nuestra conducta y actitudes, una vez logramos comprendernos a nosotros mismos así como la manera de equilibrarnos por nuestra cuenta, el eneagrama puede dejarse de lado.

En el ámbito profesional es comúnmente usada por psicólogos, psiquiatras, y *coachs*, como material de apoyo en sus terapias o para desarrollar la inteligencia emocional de sus empleados, así como por guionistas y escritores para crear personajes creíbles, como en el caso del presente trabajo⁸.

A mí en lo personal el eneagrama me ha servido para escudriñarme y enriquecer mi proceso de autoconocimiento, y me identifico con el eneatispo cuatro, el cual contiene muchas palabras de apoyo para quien se encuentre con la envidia como su pasión dominante, me dio la oportunidad de pensar en cómo mi necesidad por lastimarme para obtener cuidados y cariño de una manera “legítima” no hacía más que hastiar a personas que me aman de verdad, desean que triunfe y sea autosuficiente, y el cómo esa necesidad masoquista solo terminaría hundiéndome más en la depresión y la autoflagelación. Me ayuda a concientizar que me siento feliz cuando puedo hacer contribuciones a la casa, y que mi tendencia a exigirme lo imposible solo sirve para que me frustre y deje de intentarlo.

1.4 Breve historia del eneagrama según Richard Riso y Russ Hudson

Para dar un mapeo de la historia del eneagrama me fue necesario recurrir a estos autores⁹ de la escuela estadounidense debido a que la información que brinda Claudio Naranjo en los libros *Carácter y neurosis* y *Eneagrama de la sociedad*, acerca de la historia del eneagrama me fue insuficiente.

⁷ Vilaseca, 2013, pág. 21

⁸ *Ibidem*, pág. 22

⁹ Riso & Hudson, 2000

La teoría, como se enseña actualmente surge de la combinación entre varias tradiciones antiguas, entre ellas religiones como el cristianismo, el islam y el judaísmo, y las filosofías hermenéutica y gnóstica, en conjunto con el trabajo de varios psicólogos modernos. Muchos autores claman las enseñanzas de maestros sufíes como el origen del eneagrama, pero no hay suficientes fuentes capaces de confirmarlo. Para comprender el eneagrama, es necesario separar el símbolo usado en el estudio y los nueve tipos de personalidad, el primero es un símbolo antiguo, de hecho, 2500 años de antigüedad o más, y la psicología de los nueve tipos fue creada aproximadamente en el siglo IV o antes, pero solo se combinaron en las últimas décadas.

George Ivanovich Gurdjieff fue el primero en enseñar el eneagrama en tiempos modernos, nacido en 1875, quien, motivado por encontrar el conocimiento perdido de antiguas civilizaciones para la transformación de la mente, formó con sus amigos de intereses afines, el grupo SAT (Seekers After Truth) y partieron cada uno por su lado alrededor del mundo para investigar las diferentes civilizaciones antiguas, y reunirse cada cierto tiempo para compartir sus hallazgos. Tiempo después de haber encontrado el símbolo del eneagrama en Afganistán o Turquía, condensó la información hallada por el grupo, y ofreció sus primeras clases en San Petersburgo y Moscú, justo antes de la Primera Guerra Mundial. Las enseñanzas de Gurdjieff era más sobre procesos naturales, con un trasfondo religioso que tenía como objetivo ayudar a los alumnos a comprender su propósito y lugar en el mundo.

La parte pertinente a la psicología y a los tipos de personalidad se les deben a dos autores modernos: Óscar Ichazo y Claudio Naranjo, siendo el trabajo de este último el más importante para el presente trabajo.

Óscar Ichazo empezó de manera similar a Gurdjieff, le interesaba el conocimiento esotérico desde temprana edad, y también emprendió un viaje por el mundo para después regresar a Sudamérica y darles sentido a sus hallazgos. Fue el quien tuvo la idea de conectar al eneagrama y los nueve tipos de personalidad, así como formó la plantilla básica del eneagrama como se le conoce actualmente.

Es aquí donde entra Claudio Naranjo, famoso psiquiatra con especialidad en la terapia Gestalt, y que en 1970 viajó junto a otros pensadores del movimiento de potencial humano a Arica (Chile) para tomar un taller de 40 días impartido por Ichazo, con un enfoque en la auto – comprensión. A Naranjo le fascinó el eneagrama, y lo incluyó en su cátedra, además de darle sus propias aportaciones, como el relacionar los eneatis con trastornos psiquiátricos, ampliar las breves descripciones de los eneatis enseñadas por Ichazo, y reunir grupos de un mismo eneatis con el fin de entrevistarlos, ampliar las descripciones de los eneatis, y demostrar la validez de la teoría del eneagrama.

1.5 Usando la teoría del eneagrama para la creación de este proyecto

La teoría del eneagrama resulta de gran utilidad para la documentación del proyecto, al ofrecerme una propuesta psicológica de la personalidad humana que enriquece el proceso de creación. Es una teoría lo suficientemente precisa para construir a partir de ella, al no sólo ofrecer una lista de rasgos de personalidad: tiene una estructura completa de estos, posibles orígenes tras la neurosis que origina dichos rasgos, los miedos responsables de su distorsión de carácter, las defensas psicológicas comunes y el por qué recurren a ellas, así como recomendaciones para su proceso de sanación y reconexión consigo mismo, todo esto y más, multiplicado por nueve, más sus subtipos que suman 27 eneatis. Sin embargo, aún con todos los datos que puede ofrecerte sobre una persona, no es una teoría rígida ni es una regla y a final de cuenta describe la personalidad humana, lo cual me da suficiente margen para permitir la proyección de cualquiera, y ofrece al artista suficiente flexibilidad para crear un individuo único y creíble con el cual el lector puede empatizar.

Capítulo 2, Referentes temáticos y artísticos

2.1 La hechicería mexicana

2.1.1 Breve Panorama de la Hechicería en México

La gran diversidad en las manifestaciones del pensamiento mágico y la hechicería mexicana tienen su origen en la época colonial, el momento en que las viejas tradiciones de hechicería indígena se encontraban en un proceso de mezcla y sincretismo con las tradiciones españolas y africanas en menor medida, para evitar el yugo de la Santa Inquisición y asegurar su supervivencia. Este proceso surgió gracias a muchos factores, como los esfuerzos de los indígenas antes mencionados, así como las aportaciones de los frailes evangelizadores, quienes no solo rescataron en códices lo poco que no se eliminó, sino usaron elementos de la tradición indígena en su labor evangelizadora. Las nuevas poblaciones provenientes de España, sin embargo, aseguraron el enraizamiento de estas nuevas creencias en la cultura popular, al acudir a estos especialistas, viendo lo efectiva que era su magia.

En la actualidad estas prácticas, producto del mestizaje, aún pueden observarse en los distintos grupos de la población mexicana. En los pueblos indígenas más aislados apenas pueden encontrarse elementos extraños, y los pocos elementos católicos han sido reinterpretados, mientras en los pueblos rurales de gente mestiza se encuentra la mayor evidencia de la mezcla entre culturas en su religión y rituales. Donde las creencias mágicas tienen menor relevancia es en las zonas urbanas, pero aun así pueden encontrarse hechiceros en las periferias de la ciudad.

2.1.2 Breve Panorama de la Hechicería en Chiapa de Corzo, Chiapas

Mientras Chiapas tiene una gran variedad de pueblos indígenas donde la magia de sus chamanes y curanderos son uno de los pilares de la comunidad, en Chiapa de Corzo, una ciudad mestiza, percibo como la magia tiene un rol un poco más pequeño, prohibido por la fe católica, pero conocido y usado por sus habitantes para solucionar todo un espectro de problemas: financieros, médicos, de mala fortuna, amorosos e, infamemente, el cómo arruinar a tu enemigo. Una bruja conocida por mi familia llegó a mencionar lo sorprendida que estaba por la severidad de los “trabajos” solicitados a los brujos en Chiapa de Corzo,

pues el cliente no solo quiere darle una mala racha a su enemigo: desea destrozar su vida por completo. He llegado a escuchar rumores sobre todo tipo de trabajos de magia negra, desde dejar basura o tierra de panteón en la puerta del hogar o negocio, hasta gente que ha llegado a encontrar “entierros simbólicos” en el panteón municipal con fotos de comerciantes, realizados para enfermarlos de gravedad o matarlos.

Para librarse de los trabajos de magia negra, o simplemente para limpiarse espiritualmente de las malas vibras, muchas veces los habitantes de Chiapa de Corzo recurren a las “limpias”, rituales con la intención de librar a la persona de malas vibras o hechizos. Uno esos métodos es frotar y salpicar a una persona, hogar o negocio con un ramo de albahaca y “ruda” remojado en agua bendita y alcohol, a la vez rodeando a la persona con incienso o copal.

2.1.3 Magia y Brujería en México, por Lilian Scheffler: análisis

Para efectos de este proyecto me base en el libro Magia y brujería en México escrito por Lilian Scheffler, a continuación, daré un análisis del libro, del cual me baso para desarrollar este proyecto creativo.

Lilian Scheffler comienza por darnos una explicación sobre el pensamiento mágico, el cual da origen a las diversas corrientes de la hechicería. Posa especial énfasis en sus orígenes y las funciones que cumple en la vida de las comunidades humanas, siendo las principales el deseo por controlar a las fuerzas de la naturaleza para beneficio del grupo, contrapuesto con el deseo de manipular esas mismas fuerzas para beneficio personal a costa del bienestar comunitario.

De quienes manejan el oficio de la brujería, “especialistas” como se les llama en este libro, se tienen variadas creencias, como su capacidad para manipular a las fuerzas sobrenaturales a voluntad, ya sea por haber nacido así, haber tenido una revelación divina o el haberla aprendido, así como que, a través de los rituales necesarios, son individuos capaces de realizar cualquier hazaña, por más imposible que parezca. Los habitantes de la comunidad de la cual forman parte recurren a ellos frecuentemente, ya sea para solucionar malestares, o para hacer el mal a sus semejantes a través de ellos.

Scheffler procede entonces a dar un repaso por las principales inspiraciones de la hechicería mexicana contemporánea, empezando por el México prehispánico, cuyos distintos pueblos y mitologías compartían algunos rasgos en común, uno de ellos siendo la deificación de elementos encontrados en la naturaleza, a quienes debían ofrecer rituales y sacrificios para así asegurar la continuidad y el orden natural de las cosas.

Es aquí donde el mayor punto de inflexión para las manifestaciones de la hechicería mexicana entra en juego: la conquista española, seguida por la introducción del catolicismo. Los españoles ya traían consigo sus propias expresiones de pensamiento mágico, comenzando por su fe católica, asociada con el culto a los santos, las historias milagrosas, los sacrificios físicos personales a cambio de favores, el castigo a los ídolos religiosos que fallen en cumplir con sus deberes, y la atribución de todo mal, calamidad, infortunio y enfermedad al diablo y la brujería.

La brujería era vista por los españoles como obra de los sirvientes del diablo, las “brujas”, quienes habían renegado de la fe cristiana para adorar al diablo y ser capaces de dañar a sus semejantes mediante encantamientos, rituales y conjuros. Las personas más propensas a ser acusadas de brujería eran quienes practicaban religiones, cultos o rituales diferentes o con mayor antigüedad que el cristianismo, y para erradicarlos se creó El Santo Oficio de la Inquisición, cuyo trabajo era perseguir, torturar y darles muerte a los antes mencionados “herejes”, esta institución fue llevada también a la Nueva España para erradicar a las religiones mesoamericanas.

La condena de las creencias religiosas indígenas, al ser vistas como obra del demonio por no acomodarse a los estándares de los conquistadores y sacerdotes españoles, además de la posterior persecución y destrucción de estas llevó a los creyentes, sacerdotes y especialistas indígenas a usar el sincretismo con las tradiciones católicas para mantener vivas sus tradiciones. Y no solo eso, puesto que, en la tarea evangelizadora, los sacerdotes aprovecharon elementos de las tradiciones indígenas, como el ayuno, la penitencia, antiguos lugares sagrados y dioses que guardaban similitudes con algunos santos católicos, con el fin de facilitar la transición al catolicismo, acelerando así la mezcla entre ambas tradiciones. La aceptación de estas prácticas por los nuevos pobladores españoles también ayudó a la

propagación de este proceso, pues estos también acudían a especialistas en su tierra natal, y descubrieron que los especialistas indígenas no solo eran competentes en su oficio, tenían inclusive poderes superiores a los especialistas europeos. Así se creó un lugar propicio para la enseñanza, propagación y mestizaje de las tradiciones mágicas indígenas, españolas y de los esclavos negros traídos a la Nueva España.

En la actualidad, los resultados de este sincretismo pueden verse reflejadas en las creencias de los pobladores mexicanos. Mientras en los pueblos indígenas más aislados contiene pocos elementos españoles reelaborados, el sincretismo es mucho más evidente en las poblaciones de mestizos rurales, y este tipo de pensamiento mágico puede encontrarse también, con menor relevancia, en las áreas urbanas. La gente sigue acudiendo a los especialistas para solicitar que intervengan en sus vidas con su poder, y se les distingue por sus tres variantes más comunes, están quienes curan enfermedades, los que causan el mal, y quienes ayudan a resolver problemas. Los siguientes capítulos son dedicados a explorar de manera más detenida a los especialistas que aún ejercen su oficio en México.

En el capítulo dedicado a las “Enfermedades sobrenaturales”, comienza por repasar las concepciones que los aztecas y españoles tenían sobre la enfermedad, antes de la conquista y la mezcla de ambas maneras de interpretar la enfermedad. Da un breve repaso al especialista conocido como “médico tradicional” o “*folk*”: los métodos para convertirse en uno y la manera en que practica sus rituales. Pasa también por las diferentes maneras de entender la enfermedad con el pensamiento mágico, enfermedades de origen sobrenatural de conocimiento popular y los remedios para estas.

El capítulo “Especialistas”, está dedicado a explorar ejemplos de los distintos especialistas existentes en México, sus rituales, las condiciones bajo las cuales pueden considerarse especialistas, sus estudios, los poderes atribuidos a estos y los rituales que practican. Entre los especialistas examinados se encuentran los chamanes, brujos y curanderos otomíes, los brujos de Catemaco, Veracruz, los seguidores del “Niño Fidencio”, los espiritualistas y “Pachita”.

El “Maracáme” es un tipo de chamán específico del pueblo huichol, el cual nace destinado para su cargo, y además de poseer una gran variedad de poderes, obtenidos después de un largo entrenamiento, su tarea más importante es ser el pilar espiritual de su grupo. Los

brujos de Catemaco y Tuxtla, Veracruz, tienen especialidades variadas, y es donde se ve la mayor evidencia del sincretismo en las creencias mágicas mexicanas. Los espiritualistas, por su parte, cumplen con su oficio dejando que los espíritus usen su cuerpo para resolver las necesidades de sus clientes.

El capítulo “Brujas, nahuales y tonas” explora a los últimos especialistas del libro, y a la creencia de la “tona”, comúnmente confundida con el nahual. Explica cómo las brujas, conocidas como *tlahuelpuchi* y el tipo de bruja más común de encontrar en mitos y leyendas de distintos pueblos, se quita las piernas para transformarse en un ave de corral, para así poder alimentarse de la sangre de los niños pequeños, y cuenta también formas para protegerse contra ellas o matarlas. En tanto a los nahuales, son de esos especialistas con la capacidad divina para transformarse en distintos animales durante la noche, y mientras no es la regla, son mucho más conocidos por aprovecharse de la gente y dañarla para beneficiarse a sí mismos, el texto también ofrece opciones para protegerse de ellos o matarlos. Cuenta también las creencias alrededor de la “tona”, un animal cuyo destino está conectado al de una persona, al grado de que la persona puede morir si su tona es herida de gravedad.

2.1.3.1 El uso de “Magia y brujería en México” como inspiración

En un principio, todo el conocimiento de la hechicería a mi alcance lo obtuve a través de rumores, chismes y visitas de una bruja blanca a mi casa, dando como resultado una visión quizá fascinante, pero incompleta, pobremente estructurada, y sin mucha base en la “realidad” de la magia mexicana. Es a mi parecer que la labor artística puede verse enriquecida, además de adquirir un toque de credibilidad si se complementa con referencias existentes, por lo cual decidí usar el libro “Magia y Brujería en México”, de Lilian Scheffler, el cual sirve como un acercamiento al pensamiento mágico mexicano, sus raíces, los cambios que ha sufrido a lo largo de los años, así como a las diferentes expresiones y creencias alrededor de los hechiceros y la hechicería en décadas recientes, como la base para desarrollar la magia usada por los personajes, de manera similar al modo en que uso la literatura del eneagrama.

2.1.4 Motivos para usar la hechicería mexicana

2.1.4.1 La seducción de la magia

El pensamiento mágico ha estado presente en la humanidad desde sus más humildes inicios, al ser su primer esfuerzo por entender el mundo y dominarlo, y ni la separación entre el gobierno, la ciencia y la religión, y los imponentes avances tecnológicos de este último siglo han logrado disminuir el interés del público en las artes ocultas. Tiene además la magia un atractivo particular, al mostrarse como una fuerza donde la barrera entre religión y ciencia es difusa, para la cual, mientras tengas los ingredientes, palabras, o rituales adecuados, no hay imposibles, fue por esto mi motivación inicial para trabajar en un proyecto en el cual investigase sobre la magia, en particular, la practicada en Chiapas, México, y usar ese vasto mundo de creencias para darle un toque especial al proyecto.

2.1.4.2 Ilustrar a los personajes y su desarrollo

Es también en la magia chiapaneca-mexicana donde encuentro un sinfín de posibilidades para desarrollar a los personajes, al contar con un vasto repertorio de creencias populares con las cuales trabajar, a través de las cuales encuentro inspiración para inventar las personalidades de mis personajes de maneras interesantes. Una vez que, la personalidad de cada personaje está terminada, puedo elaborar aún más su perfil al responder a cuestiones relacionadas con la magia, como el tipo de magia elegida como oficio, su habilidad al manejarla, si obtuvieron su poder de manera voluntaria, las expectativas puestas sobre ellos como practicantes de magia, y si su práctica dentro de la magia les ayuda a crecer como personas o no.

2.1.4.3 Generar el lenguaje visual del proyecto

En adición a lo anterior, esas creencias populares proporcionan también un amplio y colorido lenguaje visual, a través del cual puedo crear ilustraciones donde la personalidad de cada uno se exprese claramente para el lector. Así, se hace uso de la fantasía y de metáforas visuales para llamar la atención del lector, ya que quiero ilustrar desde un mundo donde lo imposible

es el pan de cada día, para luego usar su capacidad de leer el contenido simbólico de los elementos fantásticos para darle una experiencia estética.

2.1.5 El mundo construido para “Los rostros de la magia”

2.1.5.1 Sinopsis de la historia

Son los años 201X, en el corazón de un viejo país donde los mortales pactan con los Dioses para manipular a las fuerzas sobrenaturales, convirtiéndose en “Hechiceros”, y tres jóvenes, Susana, una bruja recién graduada, Antonio, un ganadero con características de toro, y Raúl, un brujo nahual, han llegado a la capital para obtener permiso de ejercer su oficio en el Gremio de Hechiceros Central. Todos ellos tienen sus propias razones para buscar trabajo, la de Susana es ejercer el oficio para así dejar su casa detrás y vivir por sus propios méritos, con la libertad de un adulto, aun cuando su miedo e inseguridad la carcomen.

Al llegar a la capital, son llevados a la sede del Gremio por Rebeca, aprendiz de bruja y hermana de Susana, para presentarlos ante el Maestro Mayor, su maestro, mejor conocido como “El Patrón” y obtener el permiso de ejercer bajo su protección. Pero, en el pasillo camino a la oficina, se topan con Catalina, hija del Patrón y rival de Rebeca, quienes comienzan a insultarse mutuamente, hasta el momento en que la discusión se convierte en todo un altercado. Susana inmoviliza a ambas con su magia de barro, justo en el momento en que el Patrón y su asistente Emilio salen de su oficina a recibirlas, para recibir un pegote de tierra en el rostro, y así, tanto el incidente como los deseos de su hija reducen las posibilidades de los chicos de ser aceptados a través de Rebeca a cero.

Susana ruega a Catalina su perdón y comprensión, pero el orgullo y sus deseos de perjudicar a Rebeca le vuelven imposible tener piedad por la hermana de quien se roba la atención de su padre. Los tres jóvenes desesperan al ver su pase rápido al Gremio desvanecerse, pues la última opción es participar en los exámenes de iniciación, consistentes de soportar un combate, y si es posible, derrotar a uno de los miembros actuales del Gremio para demostrar su valía como hechiceros al Patrón. Por esto mismo Susana está a dos pasos de rendirse, pues por más práctica que tenga con sus poderes de vuelo y manipulación del barro, nunca los ha usado para atacar a alguien, pero finalmente decide intentarlo, pues ese

poco tiempo en el que estuvo fuera de casa le dieron una probada de esa liberación e independencia que tanto deseaba, ya no podía regresar a casa satisfecha.

Pasa un mes de entrenamiento intenso con Rebeca, Antonio y Raúl para encontrar la manera de pelear con sus poderes, y llega el día del examen. Mientras Antonio se enfrenta a Marcos, un amigo de la infancia, y Raúl a su hermana adoptiva Beatriz, Susana debe enfrentarse a Catalina, quien lucha sin piedad con toda la intención de destrozarse a la hermana de su rival. Mientras Susana no es capaz de sobreponerse a una bruja con tanto poder, sus movidas terminan embarrando a Catalina de pies a cabeza, agotando por completo su paciencia, y dándole una oportunidad a Susana de inmovilizarla. Mientras tanto, Raúl y Antonio no lograron derrotar a sus conocidos, pero el Patrón les da el permiso de todas formas, interesado en sus habilidades, siendo los tres ahora Hechiceros con permiso para ejercer el oficio. Al finalizar el día, mientras Susana, Rebeca, Raúl y Antonio salen del recinto, se encuentran con el asistente del Patrón, Emilio, y este los felicita por ingresar al Gremio, a la vez que, con una sombría expresión, siente mucha lástima por ellos.

2.1.5.2 Las reglas de la hechicería¹⁰

Maneras de obtener el poder mágico para practicar hechicería:

- Proporcionada por dioses o seres sobrenaturales al nacer.
- De nacimiento.
- Estudio y aprendizaje.

Formas de Aprendizaje:

- Revelación divina inicial, seguida por aprendizaje y práctica.
- Aprendizaje y práctica desde el comienzo, impartida por un brujo experimentado hacia un hijo o ayudante.

¹⁰ Scheffler, 2001

Reglas generales en la magia:

- El brujo debe mantenerse consciente del ambiente donde se encuentre, ya sea que la energía del lugar lo desvíe conforme a su voluntad y lo consuma.
- Los dioses alimentan a la gente, porque la gente alimenta a los dioses.
- En este mundo múltiples mitologías y creencias religiosas conviven entre sí gracias a la convivencia y sincretismo entre ellas.
- Siempre y cuando se haga apegado a las leyes de cada culto, un brujo puede practicar múltiples tipos de magia a la vez.
- Es la comunicación y conexión con los dioses y el mundo sobrenatural lo que le da a los brujos su magia y el poder de influir a voluntad sobre la tierra que habitan.
- Es en los sueños, pensamientos y deseos de los seres humanos, donde se encuentra el origen de los dioses, y consecuentemente, la magia.

Herramientas usadas por todo tipo de hechiceros:

Oración

- Son peticiones cuyo propósito es ser un medio para solicitar la intervención de un dios o fuerza sobrenatural. Para que estas sean efectivas se deben recitar de manera correcta y tener fe en el poder del ente sobrenatural.
- Es un medio para aumentar el poder de quien desea ponerse en contacto con lo sobrenatural, y su eficacia radica más bien en la fuerza mental de la que van acompañadas.
- Estas oraciones se rezan para pedir la intervención de los seres sobrenaturales en diversos asuntos, estén estos relacionados con el hecho de recobrar la salud perdida, mejorar la situación económica, salir de algún aprieto, salvarse de un peligro y para encontrar o retener el amor de una persona.

- Oraciones profanas: son peticiones dedicadas a objetos o seres de toda clase: piedras de carácter mágico, hierbas, animales, almas de difuntos o santos que se cree tienen algún poder sobrenatural especial.
 - Estas oraciones se venden en mercados, o los tianguis que se colocan fuera de las iglesias los domingos y días de fiesta, en forma de hojitas impresas. Para darles un toque católico se les mezcla con oraciones aprobadas por la iglesia.

Amuletos:

- Son objetos que pueden ser preparados por un especialista (brujos o curanderos) o son plantas u objetos considerados como inherentemente mágicos, a los que se les atribuye una virtud sobrenatural para alejar las malas influencias, son portátiles y se les usa a manera de protección individual.
- Amuletos más usados en México:
 - Ajos: retiran o alejan maleficios
 - Pedazos de madera de fresno
 - Ojo de venado: evita el mal de ojo
 - Hojas de romero: evitan enfermedades
 - Albahaca: atrae la mala suerte y evita los maleficios
 - Piedra imán: ahuyenta las envidias y atrae la buena suerte
 - Monedas bendecidas
 - Escapularios
 - Medallitas con imágenes diversas
 - Reliquias de lugares santos
 - Objetos que entraron en contacto con imágenes religiosas

Talismanes

- Objetos cuya virtud es proteger del mal al portador. Se les coloca en las casas, en los sitios por donde se cree pueden entrar los males, como puertas o ventanas.
- Usar estos objetos es un acto simbólico, usando objetos representativos de una fuerza especial que defiende o evita males y peligros.
- Algunos talismanes:
 - Herraduras de la buena suerte
 - Botellas de agua bendita
 - Palmas bendecidas durante Semana Santa
 - Tijeras puestas en cruz
- Tanto los talismanes como los objetos para fabricarlos se encuentran en mercados de todo el país.

Tipos de hechicero

Bruja/Brujo *Rebeca, Catalina, Susana, Beatriz, Tristán*

- Un tipo de hechicero que se subdivide en múltiples ramas y tipos de magia, cuyo principal objetivo es obligar a las fuerzas de la naturaleza a actuar en su favor, para lo cual necesita forzosamente de técnicas y medios específicos, y entender de qué manera convencer a la entidad sobrenatural de prestarle sus poderes.
- Pueden nacer con el poder para ejercer la profesión mágica, ser seleccionados por una divinidad o fuerza sobrenatural a través de una revelación en la que se le dan los poderes, o adquirirlos mediante el aprendizaje.
- Habilidades:
 - Es uno de los hechiceros más versátiles y con mayor variedad de poder y habilidades, al no entregar su práctica de la magia a ningún culto específico.

- Los límites de su magia son prácticamente ilimitados, siempre y cuando haga los rituales necesarios, mediante invocaciones que se dirigen a una o varias fuerzas sobrenaturales, tratando a la vez de honrarlas con actitudes y ofrendas, para que sean capaces de responder a su llamado y proporcionarles su ayuda.
- Entre las artes mágicas practicadas con frecuencia están:
 - Retirar todo tipo de enfermedades.
 - Realizar hechizos con el fin de dañar al enemigo, ya sea de forma leve o letal.
 - Transformación en animales, bolas de fuego, rayos, etc. Con el fin de luchar contra sus rivales.
 - Trabajos a base de hierbas, aguas preparadas e infusiones de tabaco.
 - Trabajos y consultas usando el don de la adivinación (vidente). Para ver el futuro pueden usarse cartas, café, maíz, agua, piedras, fuego, etc.
 - Entrar en trance para indicar al consultante el origen de su enfermedad y la forma de tratarla.
 - Trabajos de amor, como atraer o retener a la persona amada.
 - Volar en distintos objetos (escobas, cáscaras de huevo vacías).
- La población acude a ellos por distintos propósitos:
 - Aliviar enfermedades
 - Evitar peligros
 - Conservar el trabajo
 - Triunfar en los negocios
 - Evitar la mala suerte
 - Ser afortunado en el amor o recuperar al ser querido
 - Dañar a los enemigos o protegerse de ellos

- Lograr buenas cosechas
- Tienen también distintas explicaciones a las causas de la enfermedad:
 - La “brujería”, los daños que una persona con el poder sobrenatural necesario causa en el organismo de otra a solicitud de un cliente.
 - El “mal de ojo”, causado voluntaria o involuntariamente por personas con una mirada fuerte de admiración o de envidia.
 - Enfermedades resultantes de encuentros con seres sobrenaturales como el diablo, los chaneques, etc.
 - “Los malos aires”, cuyo remedio es que se le haga al paciente una limpia con albahaca, se sahúme con copal y se limpie con un huevo que absorberá el aire. Se adquieren:
 - Durante la primera semana de marzo cuando muchos brujos y aspirantes a serlo realizan diversos rituales que causan la aparición de malos aires, o al pasar cerca de las cruces de los caminos.
 - Bajo encargo de un brujo o nahual.

Brujo Negro *Tristán*

- Es un brujo cuya especialidad son los trabajos de magia negra, un tipo de magia que usa las fuerzas sobrenaturales para dañar a las personas.
- Magia negra: los hechizos o embrujos de esta magia son el resultado de los deseos hostiles de otras personas; se logra cuando se desea intensamente causar daño a otro.
- La forma más común de obtener estos poderes es hacer un “Pacto con el diablo”, un contrato de por vida con distintos demonios, entre ellos Luzbel, por el que se deben pagar las consecuencias durante y después de la vida, que sucede de la siguiente manera:
 - El aprendiz es llevado por su maestro al monte o a una cueva durante la noche para hablar con el “Señor de las Tinieblas”.

- El demonio en cuestión le pide al aprendiz la vida de un familiar cercano, y si este acepta las condiciones, su familiar morirá esa misma noche.
- Una vez consumado el pacto, el brujo tendrá la ayuda incondicional del diablo para hacer de las suyas; obtener dinero, amor, o curar a las personas. Por estos servicios al demonio lo llaman “el amigo”.
- El pacto le trae al final de su vida una agonía larga y dolorosa, y cuando muera, el demonio se llevará su cuerpo por arte de magia, quedando el ataúd vacío, así pagando las consecuencias de sus trabajos.
- Práctica y estudio:
 - Leen libros para aprender fórmulas y realizar correctamente los rituales.
 - Pueden tener dos altares en su lugar de trabajo, uno dedicado al diablo y otro a Dios y a los santos, invocan a ambos para sus trabajos, argumentando que sus poderes se complementan.
 - Si practican otro tipo de magia, realizan sus trabajos en momentos apropiados, las curaciones durante el día, y las actividades maliciosas durante la noche, especialmente a las doce de la noche.
- Dicen que Satanás les da el poder de convertirse en animales cuando lo requieren para enfrentarse con brujos rivales.
- Sus habilidades son muy diversas, pero entre ellas se cuentan:
 - Sacar hormigas del cuerpo
 - Torcer bocas
 - Transformarse en distintos animales (perro, gato, tlacuache, gallina, guajolote, etc.) o en bolas de fuego, ya sea para transportarse, espiar, espantar o luchar contra la gente y sus enemigos durante la noche.
- Las técnicas usadas para dañar a la gente son incontables y muy diversas, pero se presentan a continuación algunos ejemplos:

- El uso de objetos personales de la víctima (trozos de pelo, ropa íntima, fotografías, figuras simbólicas de barro, tela o cera, etc.), a través de los cuales causan daño:
 - Introduciéndolo en una botella de licor para causar alcoholismo.
 - Enterrando el objeto en el panteón para causar enfermedad y muerte.
 - Dañarlo con agujas o fuego para causar dolores y enfermedad.
- La elaboración de “malos aires”, los cuales causan desequilibrios mentales y locura inmediata, únicamente curable con una limpia de fuego. Los métodos de creación de estos aires son:
 - Encerrar al espíritu de la persona en un jarro, y enviar en su lugar malos espíritus.
 - Formarlos mediante siete soplidos hechos dentro de un jarro mientras dicen a qué persona van dirigidos.
- La gente acude a ellos para lograr el éxito en los negocios o trabajo, y principalmente para dañar a sus enemigos, pero si abusan de los trabajos del brujo negro o son contrarrestados por una bruja blanca, todo el mal dirigido al enemigo se le devuelve al solicitante del trabajo, resultando en mala fortuna, enfermedad, accidentes, comas o muertes terribles.

Médico Tradicional *Marcos, Raúl*

- Su rol como responsable de guardar la salud de su grupo es de suma importancia.
- Sus técnicas de curación tienen orígenes europeos, indígenas y católicos.
- Puede volverse médico: quien ha recibido una revelación divina durante el sueño o un estado de inconsciencia, quien nace con la habilidad o por medio del aprendizaje.
- Causas de la enfermedad:

- Pérdida del alma por experimentar sustos, accidentes o emociones fuertes (celos, coraje, vergüenza, envidia).
 - Obra de un brujo o hechicero contratado para dañar a la persona, dañando su alma durante el sueño, introduciendo un elemento extraño en el cuerpo de forma física o espiritual, etc.
 - Un castigo de los dioses por: cometer faltas contra los dioses o faltas en las ofrendas y rituales que debían hacer periódicamente.
 - Castigo de un familiar muerto ofendido por no rendirle culto.
 - El Demonio
- Lugares de curación: Casa del enfermo, cerca del altar familiar, lugares sagrados como manantiales, cuevas o montañas, generalmente delante del enfermo y sus familiares.
 - Sus curaciones se vuelven mucho más efectivas mientras más edad y experiencia tengan.
 - La profesión de médico tradicional tiene distintas ramas y especialidades, entre las que se cuentan:
 - **“Curandero”**: tiene un conocimiento extenso de las hierbas y sus diversos usos, ya sean medicinales, venenosas, o perturbadoras de la consciencia.
 - Entre sus métodos de curación se cuentan la succión, la limpia, el rociado con alcohol y la transferencia de la enfermedad a un objeto.
 - Se hacen oraciones en el momento de su aplicación.
 - Practican la profesión y pueden usar plantas medicinales con o sin magia.
 - **Ticitl**: especialista en el arte de curar. Debe determinar a qué dios se ha ofendido para aplicar el tratamiento adecuado.
 - Especialistas de acuerdo a la enfermedad:

- *Teixpatiani* – Trata los padecimientos de los ojos
- *Teitzminqui* – hace sangrías
- *Tetlacuicuilians* – extrae el mal por medio de succión
- *Teomiquetzani* – arregla los huesos
- *Temixihuitiani* – partera
- *Paynani* – cura usando la semilla alucinógena *ololiuhqui*
- *Tepatiani* – posee conocimiento sobre distintas plantas medicinales
- *Tetlanonochilia* – hace embrujos amorosos

Maracáme Emilio

- Cumple funciones de Sacerdote, Chamán, Cantor y Curandero, son poseedores de gran influencia en su grupo.
- Habilidades:
 - Curar con flechas sagradas
 - Usan un plumero ritual hecho con plumas de halcón o de águila, aves consideradas como sagradas. El plumero les da la capacidad mágica y sobrenatural de oír y ver todo lo que ocurre en la tierra o en el mundo de los muertos, y con él realiza los ritos de tipo mágico.
 - Dejar su cuerpo físico y viajar como espíritu a la tierra de lo sobrenatural
 - Los *maracámes* más experimentados son capaces de hablar con las divinidades percibiéndolas como seres físicos.
- Cuando realizan sus actividades sagradas deben observar ciertas reglas como la abstinencia sexual y el ayuno; muchas veces reciben sus poderes a través de revelaciones, en las que un ser sobrenatural les enseña algunos de los cantos sagrados que utilizan en las ceremonias mágico – religiosas que tienen lugar durante el año. En muchas de ellas cantan durante varias noches para honrar y ofrendar a los dioses.

- Funciones:
 - Vivir al servicio del grupo.
 - Dirigir las fiestas y rituales mágico/religiosos
 - Dominar y conservar el acervo cultural de su grupo: historias, símbolos y su significado, tradiciones, etc.
 - Dirigen a los pequeños grupos que anualmente van a Wirikuta (lugar de origen de los antepasados) para recolectar peyote que posteriormente utilizarán en sus rituales mágico – religiosos.
- Sólo será *maracáme* quien esté destinado desde su nacimiento.
- Los destinados demuestran desde niños curiosidad por los fenómenos naturales, buena memoria, gusto por el canto, mayor fortaleza mental (necesaria para su entrenamiento más adelante), cierta inclinación a soñar, e interés en las curaciones hechas por los mayores.
- El rol es hereditario, el padre enseña a sus hijos:
 - Los cantos y actividades
 - Sus dioses
 - Cómo hacer ofrendas y ceremonias
 - Arte de curar enfermedades
 - Contrarrestar la brujería
- Cuando llegan a la adolescencia y todos los jóvenes participan en la Judea para iniciar su vida adulta, los destinados a ser *maracáme* comienzan su adiestramiento, en el que guardan varios años de castidad. Este implica aprender los versos que se usan en diferentes ceremonias, pasar temporadas de aislamiento en cuevas o en desiertos, pasar por muertes y resurrecciones simbólicas, hablar con sus ancestros y, una vez han pasado por todas las pruebas sin flaquear, reciben los objetos mágicos que

utilizarán en el ejercicio de su profesión; comienzan por curar a los niños y después de un tiempo pasan a curar también a los adultos.

- Durante su entrenamiento, el *maracáme* lleva a su hijo a bañarse en seis ocasiones al mar, quedando concluidas sus enseñanzas para el último viaje que realizan.

Nahual Paco

- Nahual o *Nahualli*: brujo con la capacidad divina de transformarse a voluntad en un animal, como búhos, tigres, perros, murciélagos, serpientes, etc.
- Habilidades:
 - Convertirse en uno o varios animales sucesivamente.
 - Desaparecer por completo al estar ante un peligro inminente.
 - Recorrer grandes distancias sin dificultad.
 - Realizar acciones imposibles para el ser humano.
- Sus rituales de transformación deben realizarse durante la noche, y para que funcionen se debe tener ya la habilidad, de forma innata o aprendida:
 - Brincar en cruz sobre el tlecuil (comal)
 - Entrar en un sueño profundo
 - Ponerse una piel de animal sobre el cuerpo
 - Untarse hierbas con propiedades mágicas
 - Rezar la oración del *justo juez*
 - Revolcarse en las cenizas del fogón o en la tierra
- Si son lastimados bajo su forma de nahual corren riesgo de morir, pero pueden salvarse si logran regresar a su casa para volver a su forma humana, la cual mostrará heridas o daños ocasionados al animal nahual.

- Sahagún¹¹, menciona como los brujos nahuales saben de hechizos, los usa de manera astuta, aprovechándolos sin hacer daño, pero los hay quienes los usan de manera maléfica, hace daño a los demás con su habilidad, indicando como el nahualismo tiene una cualidad dual.
- Cuando su presencia resulta dañina, el brujo nahual se convierte durante la noche por medio de la magia para dañar a la gente, beneficiándose a costa de los demás. Recorre grandes distancias sin dificultad, roban gallinas o maíz, o luchan contra nahuales de otros pueblos para defender su territorio. Otra manera de dañar a la gente es, mientras están transformados, llevar “malos aires” al acercarse o pasar cerca de su víctima.
- En algunos pueblos, quienes lo practican son los miembros más destacados de la comunidad, como jefes de familia o personas con cargos políticos o religiosos. Al transformarse en animales o bolas de fuego, pueden observar a los integrantes de su comunidad y vigilar que estén cumpliendo las normas establecidas, de lo contrario, los castiga enviando males y enfermedades hasta que corrijan su comportamiento.
- Métodos de captura: ponerse la camisa al revés, echar sal en el lugar donde se cree que pasará, cerrar las entradas del pueblo con cruces, rezar la oración de *La Magnífica*, hacer la señal de la cruz delante del nahual, o decirle Ave María Purísima.
- Métodos para matarlo: apedrearlo, dispararle con un arma de fuego preparada con hierbas mágicas o agua bendita, quemarlo o ahorcarlo.

Espiritista Marcos

- Espiritista/espiritualista: realizan magia a través de un espíritu que los posee durante el trance, y los usa como medio para resolver los problemas de la gente.
- Las habilidades a su disposición dependerán de a qué espíritu convocan para solicitar su ayuda.

¹¹ Sahagún, 1938

- El espiritista contacta y hace tratos con los espíritus a través de trances, en los cuales solicitan al espíritu sus habilidades a cambio de ofrendas.
- Durante el trance puede:
 - Curar enfermedades causadas por la envidia y la brujería a través de limpias.
 - Realizar adivinaciones para encontrar personas u objetos perdidos.
 - Ofrecer soluciones a problemas financieros, de trabajo o amorosos.
- La habilidad puede obtenerse al nacer o aprenderla, en ambos casos es el estudio sigue siendo necesario.
- Para aprender esta habilidad hay que volverse aprendiz de otro espiritista practicante, y una vez el aprendiz se encuentra preparado, pasa por un rito de iniciación, en el cual tiene su primer contacto con los espíritus, quienes le entregan el poder de ejercer su profesión correctamente.

Tlahuelpuchi *Catalina*

- Bruja con la capacidad y oficio de dañar a la gente, originaria de los grupos nahuas en Puebla y Tlaxcala.
- Mujeres capaces de convertirse en brujas, al aprender la habilidad o haber nacido como la séptima hija de la familia.
- Las bolas de fuego en los cerros son señal de su presencia.
- Sus ritos de transformación se acompañan de oraciones y rezos cristianos tergiversados, el ritual varía dependiendo del lugar:
 - Cortarse las piernas de la rodilla para abajo y dejarlas junto al fogón.
 - Quitarse los ojos y piernas y dejarlos junto al fogón.
 - Ponerse alas de petate
 - Sustituir sus piernas por patas de guajolote o gallina.

- Para realizar sus trabajos se transforman en aves (gallinas, zopilotes, lechuzas). En esa forma realizan maldades, como chupar la sangre de los niños, supuestamente para subsistir.
- Se cree que actúan los martes y viernes, especialmente en noches lluviosas.
- Métodos de protección:
 - Tener una planta de romero en el cuarto.
 - Ponerse prendas de vestir al revés
 - Rezar *La Magnífica* o *La oración a San Silvestre*
- Métodos de Captura:
 - Llamarla por su nombre completo
 - Rezar siete *Padres Nuestros* y siete credos al revés
- Formas de matarlas:
 - Quemar la parte del cuerpo que se quitó para transformarse, de esa manera ya no pueden transformarse de vuelta, y mueren al amanecer.
 - Una vez capturadas, cortarles la lengua o apalearlas.
- Para proteger a los niños, puede colocarse cerca de su cama cualquiera de los siguientes objetos: un pantalón con una pierna al derecho y otra al revés, un espejo donde se refleje el niño acostado, un cuchillo o unas tijeras, así la bruja no puede ni acercárseles.

Tona Antonio

- Tona: así se le nombra al animal compañero ligado a un hombre, con el cual comparte su suerte. Derivada de la palabra náhuatl *tonalli*, significa suerte o destino adquirido por el signo de nacimiento de un individuo.
- Reglas generales de la Tona:

- La unión entre el animal y la persona sucede en el nacimiento, y suele ser asignada por los dioses.
- Son almas gemelas, si el animal es herido se reflejará en la persona.
- Está prohibido comer la carne de tu tona.
- La única excepción es cuando matan a su tona, entonces la persona debe comer la carne de su tona, al hacerlo el espíritu de la tona original reencarna en una cría de su especie.
- Se debe evitar divulgar la identidad de la tona, para evitar que le hagan daño.
- La tona puede ser buena o mala, dependiendo de en qué día nacieron.
- Cuando las almas animales juegan y pelean entre ellas pueden terminar heridas, esto causa enfermedades a la persona. Si la enfermedad es grave, se le atribuye a un cazador o enemigo de la persona, que ha dañado de forma fatal a la tona.
- Usualmente las personas desconocen la identidad de su tona, únicamente los brujos, usando sus poderes sobrenaturales, llegan a conocer la suya y la de otros.

2.2 Referentes artísticos

Mientras trabajaba en la materia “Arte Secuencial: Cómic” en Valencia, comencé a desarrollar un estilo visual, con de que tuviese iconicidad media, altos contrastes, y lo más importante, que las ilustraciones tuvieran metáforas visuales y expresividad. Tiempo más adelante, al revisar mi trabajo, vi que aún podía sacarle provecho si lograba mejorarlo. Esto me llevó a buscar diversos referentes que nutrieran mi proceso artístico.

Entre los autores y corrientes artísticas que me inspiraron para este proyecto se encuentran:

2.2.1 Andrew Hussie

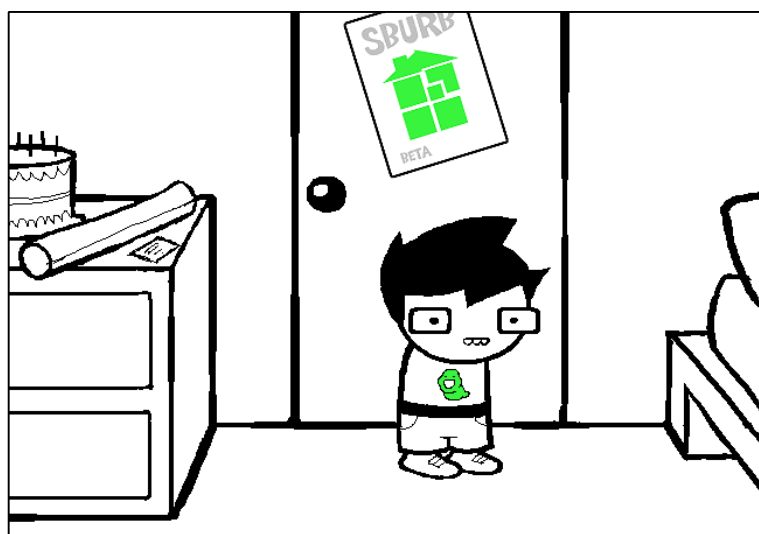


Figura 3. John Egbert, uno de los protagonistas, en el primer panel de *Homestuck*. Tomado de *Homestuck*, 2018, de Hussie

La lectura de *Homestuck*, la cuarta entrega de la serie de cómics “Ms Paint Adventures” y la que más reconocimiento le ha dado a Andrew Hussie, es un web comic multimedia con más de 8,000 paneles de cómics, conversaciones archivadas, gifs, juegos, animaciones en flash y música. Lo ignoré cuando aún estaba publicándose, por lo que no pude sentir de lleno el gran impacto que tuvo en sus lectores, una obra en la que sus reacciones y propuestas eran escuchadas directamente por el autor, a veces como graciosas inclusiones, y otras sólo para ser rotas o burladas por el autor al que le “vendieron el alma”. Inclusive cuando perdí la oportunidad de estar en el apogeo del webcomic, pude percatarme de que el trabajo en sí mismo mantiene su calidad inclusive tiempo después de haber sido publicado, es decir, para

mí envejece bien y es un referente interesante para mi trabajo, además de admirarlo como autor.

La metodología de trabajo que maneja este autor, para mí es algo extraña, mientras que mi intención es decir lo más que pueda con lo mínimo de elementos mientras se mantenga reconocible, Hussie junta cualquier cosa que se encuentre en su camino: tropos de videojuegos y literatura, estereotipos de internet, chistes buenos y malos, memes pasados de moda, elementos de la cultura pop americana de los noventas, su propio trabajo de dudosa calidad (sus palabras, no las mías), fotos obtenidas de google images, teorías de conspiración, la misma colaboración de sus lectores, y todo es mezclado de manera que en algún momento llega a decir algo, de manera críptica y cercana a la vez. Como él dice en su entrevista para *The Beat*¹²:

“Se podría decir que mi género es “Completamente basura”. En ocasiones he comparado a Homestuck a una escultura de basura realmente ornamentada. Tanto como una construcción de medios ecléctica, y una narrativa ridícula. (...) Es una propuesta cautivadora, que aprovecha elementos desagradables para fomentar la ilusión de que hay algo más trascendental o inspirador que la suma de sus feas partes.”

Pero, mientras Homestuck tiene muchas cosas para admirarle, la que fue mi mayor inspiración fueron sus personajes. Parte de la trama de Homestuck, entre lo que se alcanza a distinguir de sus muros de texto, consiste en que los protagonistas deben comprender el mundo del juego en el que se encuentran atrapados, a la vez que comprenderse a sí mismos, volviéndose así más fuertes y capaces de vencer tanto al juego como al villano principal de su historia, es más: fallar en comprender el verdadero objetivo del juego o fallar en tu búsqueda personal puede costarte la vida. Y esta es una línea que me interesa para mis personajes: personas con fallos y defectos que, creciendo y dando lo mejor de sí mismos se vuelven personas plenas, capaces de afrontar y colaborar, a su manera, en la resolución de los problemas que aquejan a la sociedad en la que habitan.

¹² Hussie, The Man Behind Homestuck: An Interview with Andrew Hussie, 2018

Existe también dentro del webcomic una mecánica fuertemente relacionada al tema anterior: ascender a “God Tier” (Nivel Dios). Es a lo que se le llamaría en los videojuegos un “Power-Up”, en el que a cambio de sacrificar a tu “Yo del sueño” o a ti mismo, obtienes poderes de Dios y un título consistente de una “Clase” (una de las 12 maneras en que se puede manejar un aspecto) y un “Aspecto” (uno de los 12 elementos que componen el universo del webcomic). El título que los personajes reciben describe a grandes rasgos su personalidad, y les da pistas sobre la manera en que actúan sobre la realidad. El webcomic da algunas instrucciones de cómo funciona, pero son los fans los que lograron descifrar el funcionamiento de lo que, quitándole los poderes y los disfraces coloridos, es un sistema de clasificación de personalidad bastante interesante. Una de las maneras en que los fans descubren su “Título de Héroe” es buscando equivalentes y paralelismos en sistemas de clasificación de personalidad existentes, y es ahí donde encontré la Teoría del Eneagrama. De ahí surgió la idea de usar un sistema de personalidad como base para construir mis personajes.



Figura 4. De izquierda a derecha, se ve a los personajes Kanaya, Dave y Rose, estos dos últimos en su forma “God Tier”. Tomado de *Homestuck*, 2018, de Hussie

Otro aspecto que me es útil de los personajes es su diseño. Los personajes son dibujados con distintos estilos y niveles de iconicidad a lo largo del webcomic, y uno de mis favoritos es el “Modo Héroe”, estilo usado cuando se encuentran en medio de una situación importante, o, más a menudo, cuando el “Modo Sprite” no es lo suficientemente expresivo para el panel.

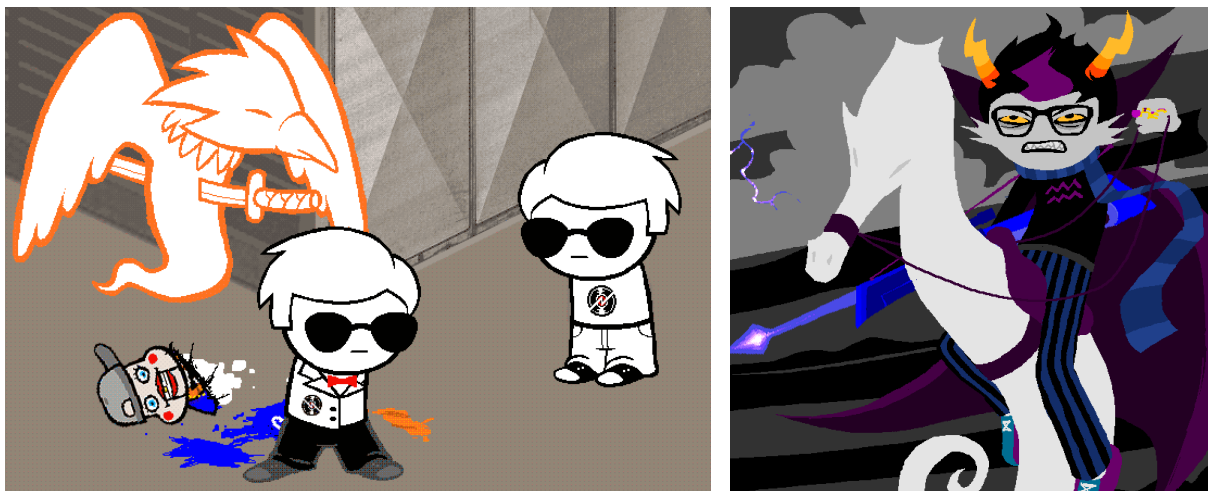


Figura 5. A la izquierda, Dave Strider y una versión suya del futuro en “Modo Sprite”, a la derecha, Eridan Ampora en “Modo Héroe”. Tomado de *Homestuck*, 2018, de Hussie.

En “Modo Héroe” los bordes negros del estilo típico de Homestuck desaparecen, se usa el mismo tipo de cuerpo para todos los protagonistas, y lo que hace que el personaje y su silueta sean identificables son el cabello, accesorios, ropa y cuernos en caso de los “Trolls”. El cuerpo es de iconicidad media, complexión delgada y con movimientos de “lombriz”, los ojos y boca predominan en la cara y son distorsionados en expresiones exageradas, además de que las poses poseen fuertes líneas de acción, haciendo a este diseño de personajes muy expresivo. Es un diseño creado para ser expresivo, dinámico, y fácil de replicar para facilitar la publicación de múltiples paneles al día.



Figura 6. Secuencia de paneles 3530 a 3537 donde se ve a los personajes Eridan y Kanaya en “Modo Héroe”, demostrando la expresividad y energía mencionada anteriormente. Tomado de *Homestuck*, 2018, de Hussie.

2.2.2 El Socarrat Valenciano

Se le llama “socarrat” a un estilo de decoración cerámica típico de la ciudad de Valencia, España. Se realiza principalmente en losas cuadradas de barro, utilizando engobes cerámicos para su decoración en el siguiente orden: engobe blanco como base (de Cal), y los motivos decorativos con engobe negro (de manganeso) y rojo (de óxido de hierro). En cuanto a los motivos elegidos para decorar los socarrat, el Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias “González Martí” puede decirnos esto¹³:

“La iconografía de los socarrats es muy variada. Encontramos motivos geométricos, vegetales, zoomorfos (tanto de animales reales: toros, becerros, aves, peces, etc., como de otros fantásticos como el grifo), antropomorfos (damas, ángeles, escenas galantes...), epigráficos, profilácticos y heráldicos. Las inscripciones son generalmente de carácter religioso, pero las hay también conmemorativas de la construcción de algún edificio. En cuanto a la presencia de signos religiosos o mágicos (mano de Fátima, cruces), estos aluden también a la protección de la casa y a ritos de construcción.”



Figura 7. Reproducciones en vector de diseños originales de socarrats, tomados de “Socarrats de Paterna”, 2016, de Ramón Gimeno Gil.

¹³ Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias “González Martí”, 2018

El sitio “Kolorit Media” indica que los inventores de este estilo fueron en su mayoría Moriscos, y se ven reflejados en el estilo una mezcla de motivos musulmanes y españoles del Medievo. Mientras que hoy en día se le usa a modo de cuadro o pieza de decoración en los estantes, el socarrat surgió como una decoración de menor costo (la pieza sólo requería una quema de baja temperatura para estar lista) que los artesanados de madera, los cuales eran más costosos al tratarse de maderas o vigas situadas en las techumbres, cuyos huecos se cubren de adornos muy elaborados. Generalmente este nombre se refiere a toda techumbre con decoración de madera, que resuelve los problemas estructurales de los edificios, y muy especialmente la realización de forjados de piso y armaduras de cubierta. Se encuentran fundamentalmente en la arquitectura mudéjar y andalusí, en iglesias y palacios. Los socarrats son las piezas que cubrían las entrevigas de los techos, o decoraban los aleros de los edificios populares, y debido a que sólo se les podía ver desde el suelo, los diseños consistían en su mayoría de un motivo central y una decoración suelta de trazos rápidos¹⁴.



Figura 8. Reproducciones en vector de diseños originales de socarrats, tomados de “Socarrats de Valencia”, 2016, de Ramón Gimeno Gil.

¹⁴ Kolorit/Media Creadores de Contenidos, 2016

Es en realizar una breve investigación visual del socarrat que surge mi admiración por este estilo español: su paleta visual se limita a tres colores en el estilo tradicional, por lo que los diseños de iconicidad media, líneas delgadas y en su mayoría orgánicas se mantienen sencillos, impactantes y expresivos, transmitiendo información fácilmente, e inspirándome a pensar en un estilo de pocos elementos bien utilizados, un estilo gráfico de mucha energía en su trazo, elementos concretos, simbólicos, fuertes, uso limitado de color, y que maneje la suficiente información para que los elementos dentro del dibujo fuesen reconocibles.

2.2.3 David Beauchard



Figura 9. Fragmento tomado de “Epiléptico: la ascensión del gran mal”, 2009, de Beauchard.

Otro referente importante es David Beauchard, dibujante de cómics francés reconocido por sus novelas gráficas, cuyo trabajo más famoso es “Epiléptico, La Ascensión del Gran Mal”, y un referente importante en el diseño de personajes y el trabajo en alto contraste del presente trabajo.

Se trata de una narración autobiográfica, en la que recuenta la historia de su hermano mayor y su “lucha” contra la epilepsia, los múltiples intentos de sus padres de curarlo, pasando por todas las opciones que la medicina profesional y alternativa pudieran ofrecer, la degenerativa y eventual “derrota”, y los efectos que esto tuvo en David y su familia a lo largo de los años. Se trata también de las reflexiones de un autor respecto a su pasado, y el cómo sus experiencias de vida lo llevaron a crear arte con el fin de comprender ese aire de ansiedad, impotencia y desesperación a su alrededor, para posteriormente causarlo en sus lectores.

Si hablamos de su estilo gráfico, este maneja una iconicidad media con gran atención al detalle, alto contraste y gran variedad de líneas, y las páginas y viñetas que más llaman mi atención son en las que crea composiciones dinámicas usando muchos elementos. Estos dibujos por si mismos son bastante efectivos, pero al entenderse junto al contexto de la historia, estos generan sensaciones de tensión, impotencia, y una ira visceral potente, muy acorde a las sensaciones que el autor busca causar en el lector.

La forma en que elige estilizar a sus personajes se me hace bastante efectiva, los personajes son reconocibles y únicos, al ser estilizaciones de las personas en las que están inspirados, se mueven de manera fluida y orgánica, poseen proporciones humanas que se modifican conforme a lo requerido en la situación en que se encuentran, y a la idea o emoción que se desea transmitir. En sí, describiría su estilo gráfico como expresivo, lleno de energía y tensión, surreal, fantástico e imaginativo.



Figura 10. Viñeta tomada de “Epiléptico: la ascensión del gran mal”, 2009, de Beauchard.

Otro aspecto que me atrae de su trabajo es como a lo largo de “Epiléptico” utiliza motifs simbólicos para crear metáforas, un ejemplo muy aparente es de la representación de la epilepsia de su hermano, el lagarto que es “el gran mal” representándolo como un obstáculo para el desarrollo de su hermano que lo consume poco a poco, hasta que su hermano se resigna ante la enfermedad, y pasa de ser un monstruo atacando a su hermano, a convertirse en la encarnación de la epilepsia, a los ojos de David.



Figura 11. Viñetas donde se observa la visión de David respecto a la epilepsia de su hermano, tomadas de “Epiléptico: la ascensión del gran mal”, 2009, de Beauchard.

Muchos de los temas y la inspiración detrás de mis personajes e historia tienen su base en mis propias experiencias y reflexiones, y a lo largo de “Epiléptico”, intuí que el aire asfixiante y doloroso de su trabajo no era únicamente por que el texto en sí sea una pieza autobiográfica fuerte; el dibujo y la prosa son inseparables, puesto que ambos son resultado de la vida y experiencias de Beauchard.

Me es interesante ver cómo su vida y sus referentes (sus experiencias con la medicina alternativa y sus mitos, las revistas y libros fantásticas, las guerras, los mitos y cuentos, etc.) han modelado su proceso artístico, y siento que he llevado un proceso artístico parecido, pero que me falta perfeccionarlo, e integrar todas mis referencias en un estilo que me ayude a expresarme plena y francamente.

Es así que veo a “Epiléptico” como una autobiografía de la vida de Beauchard y el gran efecto que la epilepsia de su hermano tuvo sobre él, y como esto lo formó como artista gráfico, la autoexploración de su vida como David y su vida como artista como dos sucesos inseparables.

2.2.4 Franco Lázaro

El trabajo del grabador Franco Lázaro, artista originario de Chiapa de Corzo, se acopla a las intenciones en el presente trabajo, tanto en la intención necesidad por un estilo expresivo, hasta la idea de dibujar lo local, además de ser una inspiración y modelo a seguir al ser un artista chiapacorcesoño.

El rango de iconicidad manejado por Lázaro difiere del utilizado en el presente trabajo, moviéndose su obra entre abstracciones medias/altas, aun así, su manera de estilizar y caricaturizar, más visible en los retratos, sus altos contrastes logrados gracias al grabado en linóleo y xilografía, sus líneas gruesa traídas a la vida gracias a su cadencia orgánica, además de sus composiciones dinámicas llenas de múltiples elementos que da la sensación de movimiento, resultan en una importante inspiración estilística para mi trabajo.



Figura 12. “Dora Culebro”, “José Luis Burguete Arenas” y “Andrés Serra Rojas”, tomados de “Franco Lázaro Gómez (1920 – 1949), Grabador visionario Tomo 1”, 2010, de Aguilar Nandayapa.

Es a la vez un placer verlo como un modelo a seguir: era autodidacta, manejaba múltiples técnicas y era reconocido como un artista chiapacorcesoño importante; de haber vivido más tiempo, podría hacerse vuelto una figura aún más grande en la gráfica mexicana. También es enternecedor y fascinante darle un vistazo a un Chiapa de Corzo más viejo, a su interpretación de lo local, y ver cómo algunas cosas han desaparecido, mientras que algunas de esas escenas aún pueden verse hoy en día tal como en el linóleo. El analizar su obra me

permite a su vez formar una postura propia respecto a mi interpretación de lo local, mientras que la obra de Lázaro representa su época y la salva del inevitable paso del tiempo, de la forma en que se guarda un recuerdo, la intención del presente trabajo es interpretar lo local de manera transformativa para crea nuevas historias, contando verdades a medias.



Figura 13. “Parachico” y “Curandera”, tomados de “Franco Lázaro Gómez (1920 – 1949), Grabador visionario Tomo 1”, 2010, de Aguilar Nandayapa.

Capítulo 3, Proceso Artístico

3.1 La concepción inicial de los personajes

Todas las ideas en las que tienen su origen los personajes se encuentran en mi “Banco de Ideas”, consistente de múltiples cuadernos de bitácora, donde están anotadas ocurrencias, oraciones, escenas para historias, bocetos y conceptos varios que han despertado mi interés y decido registrar para desarrollar en el futuro. Dichas ideas surgen de mi día a día, donde genero alguna postura o idea frente a algún evento, fenómeno o conversación, para tiempo después seguir dialogando con esa idea y desarrollarla en algo un poco más preciso o más extenso, cuyo último fin suele ser un dibujo o pieza cerámica, y para el caso del presente proyecto, personajes.

Así, muchos antecedentes se encuentran desperdigados en estos cuadernos de bitácora, por lo cual el siguiente paso es recopilar todas las ideas relacionadas a cada personaje, seleccionar las más relevantes al “tema” a manejar en cada uno, y así formar la “esencia” o las ideas básicas a desarrollar por personaje.

Y, sin embargo, aún falta un detalle importante, puesto que mientras está bien tener una gran variedad de ideas para tantos personajes diferentes, si decidiera desarrollarlos independientemente uno del otro, al reunirlos se corre el riesgo de que el conjunto sea percibido como poco consistente o con poca relación entre sí. Para resolver este problema, me fue necesario escoger un tema común que coloque a todos los personajes dentro de un mismo conjunto, y me decidí por la magia, específicamente la vista en México, una idea cautivadora que ha tenido múltiples interpretaciones a lo largo de los siglos, y ofrece un hilo conductor lo suficientemente amplio para desenvolver a los nueve sujetos.

También elegí usar la “Práctica de la Magia” como el lenguaje visual a partir del cual desarrollaría la siguiente idea: El cómo los pensamientos y experiencias de cada individuo le dan forma a su manera de ver el mundo. Hice esa conexión entre las ideas mientras leía “Noragami”, un manga (historieta japonesa) creado por el dúo de mangakas “Adachitoka” compuesto por la dibujante de personajes Adachi, y la artista de fondos Tokashiki¹⁵. En el mundo donde se desarrolla la historia, los dioses controlan las leyes y componentes del

¹⁵ Norma Editorial, Adachitoka, 2018

mundo humano, desde objetos tangibles como el clima y los bosques, hasta los intangibles conceptos humanos, tales como las finanzas, la calamidad y la guerra, y así como rigen el mundo de sus creyentes, los creyentes los rigen a ellos, al estar su poder e influencia ligados a la cantidad de creyentes que ofrezcan su devoción y ofrendas, y necesitan la fe de sus fieles para nacer en primer lugar, dominar la existencia humana y continuar la propia.



Figura 14. Portadas de los tomos cinco, diez y doce, tomadas de *Noragami*, 2018, por Adachitoka.

Fue esta mecánica dentro del mundo de *Noragami* la cual me inspiró a explorar el poder e influencia de la percepción humana sobre el curso de su historia, y planteé un trabajo en el que el lector tendría la oportunidad de ver el papel del mundo en el crecimiento de los personajes, y los intentos de estos por influenciar el mundo y dejar su huella.

3.2 Desarrollo del trabajo

3.2.1 Los personajes

Rebeca

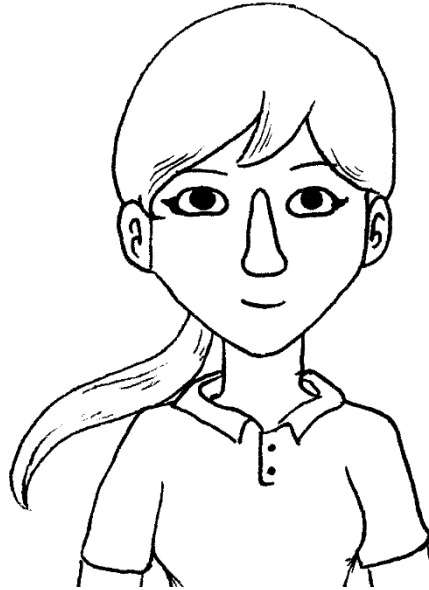


Figura 15. Rebeca, 2019, de Rosa Cielo

Ideas iniciales

Mi primera motivación para crear este personaje fue el de tener un avatar con todas las características de mi “Yo Ideal”. Al ser su motivación tan moldeable, se puede ver a través de sus múltiples iteraciones, creadas a lo largo de los años, los ideales y rasgos que admiraba, entre ellas una interpretación de mi hermana menor. Esta quimera de ideales era la protagonista de mis juegos, al no verme como lo suficientemente interesante para liderar una narrativa.

Sin embargo, cuando me tocó pasar a algunos de mis viejos personajes a un cómic por primera vez, decidí darle el rol protagónico al personaje de “Susana” e intentar algo nuevo con ese “Yo Ideal”. Decidí llamarla Rebeca, y entrevisté a mi hermana para conocer su visión del mundo, especialmente cómo experimentó los recuerdos que compartía con ella, y el nuevo personaje es la interpretación de sus experiencias y los rasgos de personalidad expresados por el eneatispo uno, el eneatispo con que mi hermana se identifica más.

Uso del eneagrama

De todos los personajes, Rebeca es quizá la persona más equilibrada, una “mujer ejemplar” dentro de todo el elenco. No solo es talentosa, sino disciplinada, responsable, carismática, y constantemente en búsqueda de en qué manera puede volverse mejor persona de lo que ya es. Sin embargo, esa actitud es resultado de tener una imagen propia de ser “demasiado imperfecta”, de modo que siempre busca la manera de “compensar” sus defectos, tomando responsabilidades de otros, aumentando su nivel intelectual, o manteniendo una imagen social carismática, servicial, “virtuosa”. Bajo este acto se encuentran todas sus emociones auténticas, la ira, el resentimiento de ver sus esfuerzos desperdiciados o menospreciados por otras personas que “no se esfuerzan tanto como ella”, las cuales siempre esconde para no romper esa imagen virtuosa con la cual cree merecerse su buena fortuna.

Uso de la hechicería mexicana

Rebeca sintió pasión por el estudio de la magia desde muy joven, y en la adolescencia descubrió su pasión por la magia musical, marcando su decisión de hacer un trato con el dios Xochipili; aquí introduzco un conflicto pensando en el eneatispo 1: desear manejar una magia con base en el placer y el gozo siendo una persona que ve el placer como algo a evitar y negar para mantener su virtud. Es en esta incongruencia donde Rebeca encuentra difícil avanzar en su aprendizaje: se rehúsa a entrar en trance, donde Xochipili puede compartir con ella sus canciones, así que avanza como siempre lo ha hecho, estudiando metódicamente el material de sus libros, lo cual vuelve su magia, cuyo propósito es dar experiencias estéticas, una experiencia de técnica perfecta pero rígida, poco expresiva y a duras penas emotiva.

Diseño visual del personaje

El diseño de Rebeca lo hice pensando en líneas rectas y el cuadrado para su silueta, al pensar en la situación emocional del personaje. Rebeca elige usar ropa poco llamativa y formal, que esconda las curvas presentes en su cuerpo para darle una apariencia recta, disciplinada y “correcta”. Las únicas curvas prominentes se encuentran en su cabeza, la única parte de su imagen que se ve incapaz de manejar todo el tiempo, así su peinado de coleta se vuelve la parte más expresiva del personaje.

Catalina



Figura 16. Catalina, 2019, de Rosa Cielo

Ideas iniciales

La primera aparición de este personaje fue cuando comencé a trabajar en la historia protagonizada por Rebeca, en la cual eran hermanas separadas al nacer. Mucho de esa primera versión fue desechado, exceptuando las dinámicas entre los personajes: la rivalidad entre Catalina y Rebeca por ganarse el amor y la atención del Patrón, y el gran amor que Catalina tiene por su familia, siendo capaz de apoyar inclusive sus peores actos.

Mi objetivo principal en la creación de este personaje es explorar la mentalidad de una futura heredera al poder, y el cómo su situación daña su relación con los demás. Ha sido criada en el seno del poder absoluto en comparación a mucha gente de su comunidad, y como resultado, falla en ver cómo sus actos y los de su familia dañan a los demás.

Uso del eneagrama

Uno de los elementos sobre el que más me apoyé para construir la personalidad e historia de Catalina, es esa visión idealizada que el eneatispo dos tiene sobre sí mismo: Mientras se describe a sí misma como una mujer de familia, amorosa, servicial, encantadora, y la mejor amiga que podrías conseguir, quienes llegan a conocerla más allá de su apariencia inicial se

encuentran con una joven manipuladora, hiriente, de temperamento explosivo y una tendencia a menospreciar a los que ve por debajo de ella.

También hice uso de un aspecto común en el pasado del eneatis tipo dos, que es el haber experimentado tiempos difíciles en su infancia que prefieren olvidar, en el caso de Catalina, los primeros años en que su padre la ignoraba por completo cuando ella le pedía amor, y “el incidente”, un duro conflicto entre su familia y la de su mejor amiga Beatriz, en el cual ella perdió su ojo, su hermana cayó en un coma que además la dejó ciega, y su amiga Beatriz perdió a su familia en un incendio. Fue a partir de ese momento que su padre comenzó a ponerle atención enseñándole magia para serle de utilidad, y al estar tan necesitada de amor paternal, quedó a merced de los deseos de su padre.

Uso de la hechicería mexicana

Durante mi investigación sobre las manifestaciones de la magia en México, una particularidad en las prácticas mágicas de Catemaco, Veracruz, llamó mi atención: un brujo no solo puede practicar varios tipos de magia, puede incluso usar los poderes del diablo y de Dios, la magia negra y la blanca, sin que estas se cancelen entre ellas ni un conflicto moral aparente, más allá de ir a misa a disculparse por el daño causado¹⁶, y es en esa contradicción donde se encuentra el conflicto principal de Catalina.

Su cara frente a la sociedad es de una bruja blanca con una capacidad curativa extraordinaria, pero a puertas cerradas se convierte en una “Tetlachihue”, una bruja pájaro cuya misión es ayudar a su padre con sus trabajos sucios, como poner a la suerte de su lado con poderosos hechizos, lanzar maldiciones, o simplemente atacar a sus enemigos durante la noche. En un principio esto no le crea conflictos internos, ama a su padre por sobre todas las cosas y haría lo que fuese por él, pero conectar con viejos y nuevos amigos le da nuevas perspectivas, unas que ponen en duda su autoimagen como bruja y los motivos tras sus acciones motivadas por el “amor”.

¹⁶ VICE Media, 2016

Diseño visual del personaje

Las figuras centrales en la silueta de Catalina consisten de un círculo, su cabeza, y tres triángulos conformando su cuerpo, pensando en una manera de comunicar esa actitud dulce, servicial, seductora, a la vez que conflictiva, exigente, impulsiva y arrogante. Ya hablando de elecciones en el vestuario, decidí usar ropas ligeras, reveladoras, a la vez que simétricas, al tratarse de un personaje que busca dar la imagen etérea, confiable y pura de una bruja blanca, pero rompo la simetría con su ojo de vidrio, siendo este objeto el origen de su inestabilidad emocional, y para transmitir al lector que este personaje, a pesar de su apariencia, no es de fiar.

Antonio



Figura 17. Antonio, 2019, de Rosa Cielo

Ideas iniciales

Antonio es de los personajes más antiguos del elenco, cuya biografía siempre ha tenido tintes de violencia intrafamiliar, ya sea por tener un padre golpeador y una hermana que desea asesinarlo, o como en la versión de este trabajo, en el cual la violencia ha pasado de ser física a psicológica, al ser criado en una familia con fuertes tendencias machistas a la cual aprende a engañar para poder encajar con todos, y donde aprende su principal estrategia de supervivencia: adoptar una personalidad súper masculina y machista para triunfar en su sociedad. Me he basado en muchas historias sobre hombres gay de mi pueblo para la creación de este personaje, en especial sobre los que deciden ocultar su orientación sexual, casándose y llevando “vidas normales” para “taparle un ojo al macho”, y espero convencer a mi lector de lo dañino que puede resultar esta situación para el hombre y la familia creada a partir de una mentira.

Uso del eneagrama

Antonio sabe desde niño que su orientación sexual no es solo diferente, sino mal vista por su comunidad, por lo cual desde niño pretende ser heterosexual, en adición a construirse una imagen híper masculina, inspirada en los estereotipos de “macho” y “norteño” mexicanos. Al paso de los años llegó a ser tan bueno mintiendo, que hasta a él mismo le cuesta recordar qué parte de su acto es verdad y cuál no. Antonio se encuentra en una situación tanto irónica,

para alguien que dedicó toda su vida a ser la imagen de la masculinidad, tener de “pasión” la vanidad, una actitud culturalmente asociada al género femenino. Sin embargo, un cambio de circunstancias lo llevarán a pensar si vale la pena mantener su acto, esa imagen que tantos beneficios le trae ante la sociedad, a costa de enterrar sus sentimientos por su amigo para siempre, de llevar dentro de sí esa sensación de vacío existencial, de olvidarse de sí mismo.

Uso de la hechicería mexicana

Para el tipo de magia practicada por Antonio, me decidí por la figura de la “tona”, un animal especial cuyas creencias tratan del cómo el destino del hombre está conectado y refleja al dicho animal, así, la manifestación de su tona y su bisexualidad se encuentran íntimamente entrelazadas, al ser ambas vistas por su familia como algo extraño que debe ocultar. Ese rechazo hacia factores fundamentales de su persona, aunado a su deseo de ser admirado por los demás, lo motiva a interpretar un elaborado rol de “Macho Dominante” con tal de obtener mayores ventajas sociales.

El tipo de magia que practica se ha manifestado desde su nacimiento, estuvo fuera de su elección, y siendo una persona que se dedica toda su vida a actuar, su tona, un ser conectado a su alma se manifiesta en su cuerpo de una forma visible y clara, le obliga a confrontarse con cómo es el en verdad, con cosas como el no poder comer carne de res a pesar de ser la comida emblemática de su región, ser daltónico, o el emocionarse genuinamente al ver de nuevo a su mejor amigo y confidente después de haber huido de él hace años, aún al creer que no existe nada genuino en su vida, esos cuernos y cola le demuestran lo contrario.

Diseño visual del personaje

Al pensar en su silueta, decidí usar mayormente cuadrados, figura que representa la imagen buscada por Antonio, de masculinidad, estabilidad y confianza, y el triángulo, figura con connotaciones de acción, inteligencia y tensión para su cabeza, formado por sus cuernos, la parte más auténtica de su imagen. Este triángulo formado por su cabeza es para comunicar al espectador como este personaje es un listillo en el juego social, usando la imagen ideal del hombre para beneficiarse en su sociedad.

Susana

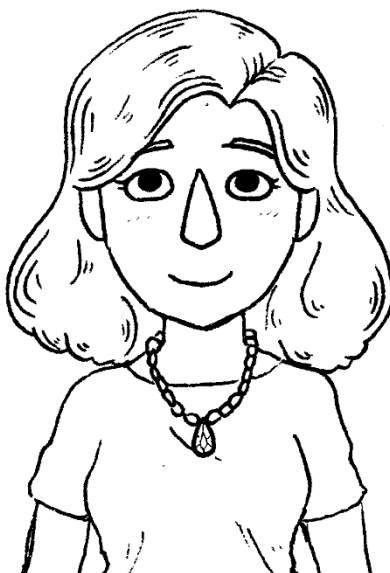


Figura 18. Susana, 2019, de Rosa Cielo

Ideas iniciales

Susana es el personaje más reciente del elenco, al estar basada en reflexiones provocadas por la lectura sobre el eneatispo cuatro, con el cual me encuentro más identificada. Dicha introspección gira en torno a las decisiones, logros, fracasos y experiencias que me han formado como persona, y consecuentemente, los cambios que puedo realizar para volverme una mejor persona, capaz de la autorrealización, independencia, y de aportar algo bueno a mi sociedad.

Un punto en particular del eneatispo cuatro que me pareció un buen tema a tratar con el personaje es su virtud: la ecuanimidad, el ver las cosas tal cual son, sin dramatizar ni exagerar, puesto que el personaje desea hacer el bien por su sociedad, pero al verse a sí misma y al mundo con lentes de fantasía, no conecta con su comunidad ni es capaz de realizar acciones con el suficiente peso para ser efectivas.

Uso del eneagrama

Susana es un personaje con serios problemas de autoestima, por decir poco, y el eneatispo cuatro le quedó como anillo al dedo. Mientras de niña tenía una imagen propia de niña especial poco comprendida, con el paso de los años, al crecer con una pobre capacidad para

juzgarse justamente, pasó a verse como una inepta, incapaz de cumplir con las expectativas del mundo, especialmente defectuosa. Es un personaje que necesita darse cuenta de que es como todos los demás: lleva la vida como puede, es capaz de cometer errores, es responsable de sus acciones, y sobre todas las cosas, siempre puede cambiar y volverse una mejor persona. En resumen: encontrar compasión para sí misma y tomar las riendas de su existencia.

Uso de la hechicería mexicana

Las mayores inspiraciones para los poderes de Susana son la “bruja”, el hechicero con los poderes más variados y con los cuales puedo tomarme mayores libertades creativas; y una línea en Carácter y neurosis donde Claudio Naranjo contrasta a los eneatis tipos cinco y cuatro como caracteres con depresiones “seca” y “húmeda” respectivamente (Naranjo, Carácter y neurosis: una visión integradora, 2012, pág. 80)

Susana hizo dos rituales para pedirle a Quetzalcóatl dos poderes con los que siempre había soñado: ser capaz de volar y la habilidad de manejar el barro a voluntad, poderes con los cuales pensaba realizarse como bruja. Lamentablemente, sus inseguridades y miedos hacen que sus resultados sean pobres: si intenta volar no puede elevarse más de un metro, y sólo puede hacer piezas pequeñas, si intenta hacer una pieza demasiado grande se desmorona en plastas de lodo. Con el tiempo llega a pensar que escogió habilidades poco útiles para su entorno, pero lo único que necesita es juntar el suficiente coraje para mejorarlas y usarlas a su conveniencia.

Diseño visual del personaje

Para su silueta elegí principalmente el círculo y líneas curvas, para denotar la naturaleza sensible, actitud infantil e inestabilidad emocional del personaje. Su diseño tiene también elementos de la “gota” un símbolo importante en este personaje que puede significar dos cosas: puede ser una lágrima, para momentos en que el personaje se hunde en su complejo de víctima y se rehúsa a tomar responsabilidad, o el capullo de una flor, para los momentos en los que toma acciones para crecer como persona.

Emilio



Figura 19. Emilio, 2019, de Rosa Cielo

Ideas iniciales

La primera intención con este personaje fue el que funcionara como acompañante o servidor de Catalina, y que esa relación sirviese como el catalizador de desarrollo para ambos. Emilio es el resultado del trabajo en esa relación amo – sirviente, una situación en que Catalina, como hija del Patrón, termina teniendo mucho poder sobre su sirviente, un joven con un futuro prometedor en su comunidad que ha sido arrebatado de su familia y su pueblo para servir los intereses egoístas de un brujo negro, y que recurre a entrar en una relación con su hija para recuperar un poco de su autonomía.

Dos aspectos de importancia al hablar del eneatispo cinco son la soledad y la tendencia al aislamiento, lo cual me dio la idea de usar al pueblo Wixárika como inspiración, al haber sobrevivido por un largo tiempo gracias al aislamiento, pero que en la actualidad ha recurrido a los medios de comunicación masiva como herramienta para defender su autonomía y soberanía. Así, la idea de crear un personaje fundamental para la unión de su grupo que a la vez tiene una tendencia a alejarse de la gente me pareció una idea interesante para un personaje.

Uso del eneagrama

Estudiar el eneatispo cinco fue de gran utilidad en la escritura de Emilio como personaje, al ser un joven sumamente inteligente, con las herramientas, aptitudes y voluntad necesarias

para cumplir con la gran responsabilidad puesta sobre él, pero una duda ha rondado por su cabeza desde que comenzó su entrenamiento: ¿Si es su destino volverse Maracáme, porqué le es tan difícil conectar con la gente? El Maracáme tiene también un papel importante como guía espiritual de su comunidad, pero Emilio siente una fuerte necesidad de aislarse y no depender de otros para subsistir, resultando en un conflicto de intereses opuestos entre sí. Su vida como Maracáme depende de que logre establecer conexiones con los demás, y cuando El Patrón se lo lleva a la capital, fuera de su ambiente familiar, deberá arriesgarse a confiar en sus nuevos aliados.

Uso de la hechicería mexicana

Emilio nació destinado a seguir los pasos de su padre como el próximo líder espiritual de su comunidad, y como cualquier elegido, puede cumplir perfectamente con las funciones esperadas de su rol: aprenderse el acervo cultural de su pueblo, las oraciones para los rituales, contrarrestar los trabajos de brujería contra los integrantes de su comunidad y más; pasó todos los ritos y es un Maracáme en toda la regla. Sin embargo, es un joven muy reservado, tiende a necesitar periodos de aislamiento, detesta verse atado a la gente, y le cuesta relacionarse con los demás, aun cuando en el fondo siente la necesidad de hacerlo. Esto con el tiempo llega a plantarle dudas de si los dioses se habrán equivocado con él, si él es en verdad el adecuado para tomar el lugar de su padre.

Diseño visual del personaje

Tomando en cuenta su personalidad cerrada, apegada a la tradición, y su necesidad de levantar murallas para mantener alejada a la gente, su silueta está compuesta de rectángulos para denotar su actitud reservada. El único lugar con curvas es su cabeza cubierta por su sombrero, para mostrar que, a pesar de su reticencia hacia la gente, en el fondo es un chico sensible.

Marcos



Figura 20. Marcos, 2019, de Rosa Cielo

Ideas iniciales

Mientras el personaje de Marcos tiene unos pocos personajes similares dentro de mis viejos bocetos, su historia finalmente tomo forma cuando comencé a trabajar en el perfil de Antonio, donde lo establecí como su amigo de la infancia e interés amoroso. Mientras su amigo Antonio se rehúsa a reconocerse como es, Marcos salió del clóset hace mucho, y es sumamente consciente de la situación de riesgo en la que se encuentra al ser homosexual, por lo cual enfoca todos sus esfuerzos en hacerse de una posición alta en su sociedad, para así poder ser el mismo de manera segura, lo cual lo lleva al desafortunado lugar de convertirse en uno de los muchos pupilos del Patrón.

Uso del eneagrama

El eneatis seis destaca en el eneagrama al tener subtipos con diferencias tan marcadas; uno es muy formal y apegado a la ley, otro un temerario, y el tercero un rol de canela, pero a todos los une el miedo, y decidí escoger el subtipo social para Marcos.

Fue un niño a quien molestaban mucho, con dificultades para socializar, así los pocos aliados que conseguía, diversas figuras de autoridad, Antonio, entre otras, se volvieron sumamente importantes para él. Cuando su mejor amigo lo abandonó, su miedo tomó total control de sus decisiones, llegando inclusive a sacrificar su moral y seguridad personal con tal de obtener protección bajo el mando del Patrón, quien le ha prometido serle leal, mientras haga su

trabajo. Aun cuando tiene la ligera sospecha de que Antonio siente atracción por él, rechaza los intentos de este por reconstruir su amistad, al temer que se eche para atrás y lo abandone de nuevo.

Uso de la hechicería mexicana

El eneatispo seis llama la atención al estar conformado de subtipos tan distintos, y pensé en lo interesante que sería explorar la pasión del miedo vista desde esas tres perspectivas, lo cual vuelve al espiritista el hechicero más adecuado para ver a los tres cobardes en acción. Marcos necesita ser poseído por diversos espíritus para hacer su trabajo, y tiene a dos hechiceros muertos favoritos con quienes tuvo mucha compatibilidad, que casualmente son de los subtipos seis sexual y conservación. Mientras es poseído por estos su actitud y reacciones cambian radicalmente, ya sea volviéndose agresivo o desamparado, de acuerdo al espíritu que lo posea, pero a fin de cuentas sigue reaccionando ante el miedo.

Diseño visual

Para el diseño de Marcos, decidí apoyarme en la necesidad del subtipo seis social por tener claros límites, categorías, y el rechazo a la ambigüedad, usando líneas rectas y el rectángulo para su silueta. Para su vestuario elegí ropa casual ajustada, destacando el suéter de rayas blancas y negras, un símbolo para la clase de claustrofobia que su manera de pensar le causan, de la poca espontaneidad en sus acciones.

Beatriz

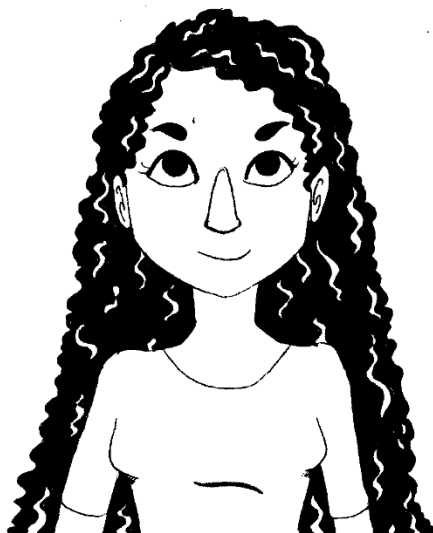


Figura 21. Beatriz, 2019, de Rosa Cielo

Ideas iniciales

Beatriz apareció al momento de ampliar la historia de Catalina, y una de sus principales inspiraciones es lo que creo es una actitud sumamente apreciada por los mexicanos: la rebeldía, el ingenio, y el saber enfrentarse a la adversidad con una sonrisa. Esta actitud relajada le permite ir por la vida sin darle mucha importancia a los obstáculos, aunque es también su talón de Aquiles, al creer que con suficientes chistes y sonrisas será capaz de esconder y olvidar sus heridas, cuando en realidad necesita enfrentar sus problemas de frente, para así ser capaz de ofrecer sonrisas genuinas.

Uso del eneagrama

El elemento del eneatispo siete que se me hizo el más adecuado para construir la personalidad de Beatriz fue su rebeldía suave, un rasgo que, en mi experiencia, es muy común ver en México. A Beatriz no le gusta cómo funcionan las cosas en su comunidad, especialmente bajo el mando del Patrón, pero en lugar de chocar contra la autoridad, consigue lo que desea estirando las reglas: convence, seduce, y encuentra cualquier hueco en las leyes para obtener ventajas más allá de las que obtendría si jugara limpio. Es de esta manera que mucha gente de mi país les hace frente a las injusticias de las que son objeto con frecuencia, y aun siendo algo que en principio está “mal” no puedo culparlos ¿Cómo pedirle a alguien que juegue de acuerdo a las reglas, si quienes las hicieron en primer lugar no solo no las siguen, sino se aprovechan de ellas para beneficiarse a costa de los demás?

Sin embargo, aun cuando hacer lo correcto es tan difícil, tener a la honestidad por encima de todo termina siendo mucho más beneficioso a largo plazo, tanto en el plano emocional como a nivel social, al no tener que lidiar con la desconfianza y los enredos innecesarios causados por las mentiras y engaños. Es aquí donde se encuentra el mayor problema de Beatriz: se ha engañado a sí misma con la idea del “todo está bien” con el fin de asegurar el sentimiento de placer y mantener buenas relaciones con sus seres queridos, al grado de solaparlos en sus vicios y de permitirse romper las reglas para garantizar su máxima satisfacción. Sin embargo, por más que desee ver únicamente lo bonito de la realidad, sus partes más escabrosas siguen ahí, los obstáculos no dejarán de llegar únicamente porque les ponga buena cara, y una vez se da de golpe contra el mundo, todas las mentiras terminan destrozadas

Uso de la hechicería mexicana

Al ver en la personalidad de Beatriz rasgos como la percepción, intuición, fraudulencia, interés exagerado en el futuro, y la idealización, su principal mecanismo de defensa, pensé en la videncia y la magia blanca como las hechicerías más apropiadas para desarrollar su personalidad. Mientras sus buenas intenciones se reflejan en su práctica de la magia blanca, con la cual erradica los trabajos de magia negra, no la practica tanto como la videncia, una habilidad que le permite dar rienda suelta a su necesidad de encontrar “futuros más brillantes” y evitar reconocer su realidad, llena de problemas y frustración.

Diseño visual de los personajes

La figura base para su silueta y diseño es un triángulo con sus ángulos pulidos, al ser un personaje inteligente y rebelde, pero a la vez agradable y persuasivo. El resto de su figura está compuesto por líneas onduladas, desde su pelo hasta sus ropas ligeras, dándole una apariencia relajada y amable, pero su silueta está conformada por dos triángulos isósceles con sus bordes curvados, para ilustrar la naturaleza ingeniosa y engañosa de Beatriz.

Tristán, alias “El Patrón”

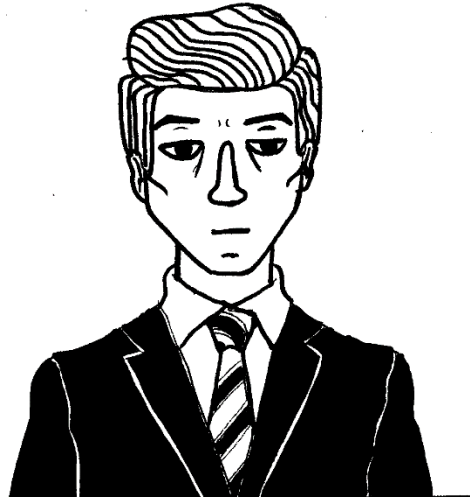


Figura 22. “El Patrón”, 2019, de Rosa Cielo

Ideas iniciales

“El Patrón” es un personaje relativamente reciente, cuyo rol como antagonista estuvo claro desde el principio, y muchas veces, dentro de monólogos internos, usaba a este personaje para personificar mi miedo y ansiedad sobre los “males” de México. Dos ideas importantes en este personaje se resumen en los dichos “El que no transa, no avanza”, y “O te chingas, o te jodes”, dos tipos de pensamiento que combinan muy bien con la personalidad del Patrón, el verbo “chingar” personificado, una fuerza híper masculina para quien lo que él dice es ley. Para este proyecto, decidí crearlo para entender cómo fue que el sistema político mexicano se convirtió en un criadero de líderes cínicos, sin ningún respeto por quienes los eligieron.

Uso del eneagrama

La información del eneatispo ocho me fue de gran ayuda para evitar la creación de un antagonista con una caracterización demasiado plana, al darme una idea del origen de una persona insensible, sedienta de poder y venganza. Se describe al eneatispo ocho como el prototipo del revolucionario, alguien con el potencial de volverse un gran líder por los necesitados, pero con una gran necesidad de vengarse, pues de joven le tocó sufrir por el beneficio de alguien más. Si su salud emocional empeora, toda su energía se ve reenfocada hacia la búsqueda de su propia satisfacción a costa de los demás, como su forma de cobrar su venganza contra la vida.

Uso de la hechicería mexicana

En cuanto al tipo de hechicería practicada por “El Patrón”, la magia negra era la opción más adecuada, al grado de ser algo obvia. Para una persona a quien no le importa qué o a quién tiene que sacrificar para satisfacer sus necesidades, una magia con la cual puedes conseguir cualquier cosa a cambio de causar sufrimiento y de tu vida es una apuesta imposible de rechazar; decide apostar por una magia prácticamente ilimitada, que le daría el suficiente poder para mandar sobre todos y cobrar venganza.

La magia negra cumple también la función de explorar como esta clase de poder absoluto termina hiriendo no sólo a las víctimas, también a sus usuarios. Por más que “El Patrón” tenga el poder para conseguir todo lo que desea, las deficiencias emocionales, invisibles para él mismo, nunca se verán satisfechas, no importa cuánto control obtenga o cuantos nombres tache de su lista, seguirá sintiéndose vacío, porque no hay forma de recuperar lo arrebatado, una necesidad neurótica nunca se verá satisfecha.

Diseño visual del personaje

La agresividad y la fuerza física en “El Patrón” son rasgos muy destacados, a diferencia de en otros personajes, por lo cual decidí formar su silueta a partir del rectángulo, mientras que en su dintorno hay muchos triángulos presentes, para denotar su belicosidad y tendencia a la provocación. En cuanto al vestuario, El Patrón pertenece a una clase alta de dirigentes en el círculo mágico, por lo cual usa trajes de vestir de alta calidad, a fin de demostrar su clase y poder, resultando en un diseño amenazante y poderoso.

Raúl



Figura 23. Raúl, 2019, de Rosa Cielo

Ideas iniciales

De todo el elenco, Raúl es el personaje más antiguo, lo diseñé con mis tropos literarios favoritos de cuando tenía diez años, y era el personaje que más disfrutaba dibujar. En un principio tuve dificultades para encontrarle una voz propia, rediseñar a un personaje que me dio buenos momentos en mi adolescencia para darle un nuevo propósito, pero fue justamente ese no saber exactamente quién es mi personaje lo cual lo conectó a la perfección con el eneatispo nueve, una personalidad con problemas para ser consciente de su propia identidad. Aun así, el personaje contiene elementos residuales de su diseño de hace catorce años, como sus poderes relacionados al lobo y sus cambios extremos de actitud, ahora re contextualizados.

Uso del eneagrama

Me fue interesante aprovechar una dificultad en el proceso creativo, la de no encontrar una identidad para Raúl, justamente para convertirla en la preocupación del personaje y así conectarlo con el eneatispo nueve. Desde niño se siente íntimamente conectado con su familia, siempre buscando la manera de apoyar en todo lo posible, al grado de que siente que “es” a través de ellos, aunque en el fondo guardase un pequeño dolor al no ser capaz de recordar todas las cosas que desearía hacer, pero no hizo por la posibilidad de separarse de su familia, y perder su sentido del ser. No es hasta que Beatriz llega a su vida y lo motiva, o fuerza en

algunos casos, a tomar decisiones por sí mismo, incluso convenciéndolo de independizarse y tomar su propio camino.

Uso de la hechicería mexicana

En su comunidad, los nahuales son mucho más conocidos por los destrozos y robos de los que son responsables que por cualquier beneficio traído al pueblo, razón por la cual recibir la cualidad de transformación por parte del mismísimo Tezcatlipoca, a Raúl no le causó la más mínima gracia, y si Beatriz no lo hubiera convencido de practicar sus habilidades para ayudarla con trabajos de brujería, él simplemente habría ignorado la existencia de su poder. Con el tiempo, aun cuando en su cabeza sus poderes son nada más propios de gente mala, aprende a usarlos para provecho personal sin perjudicar a nadie. En el futuro deseo usar la hechicería de Raúl, conocida por la tendencia egoísta de sus usuarios, para que el personaje reconozca su pérdida de interioridad y encuentre satisfacción en cumplir sus propias necesidades, en lugar de depender de los demás para sentirse “completo”.

Diseño visual del personaje

Para el diseño de Raúl terminé retomando múltiples elementos de su viejo diseño, usando óvalos y círculos para su silueta. El uso de ropa poco llamativa y casual, el peinado simple y la predominancia de la simetría en su diseño son empleadas para dar una impresión agradable, pero con poco interés en destacar, perfecto para un personaje tan pacífico y calmado como Raúl.

3.2.2 El proceso de diseño de los personajes

- 1) Consulto el “banco de ideas” de mis tres cuadernos de bitácora para recopilar temas e ideas esenciales para cada personaje, las cuales formaran la base y guía para su desarrollo.

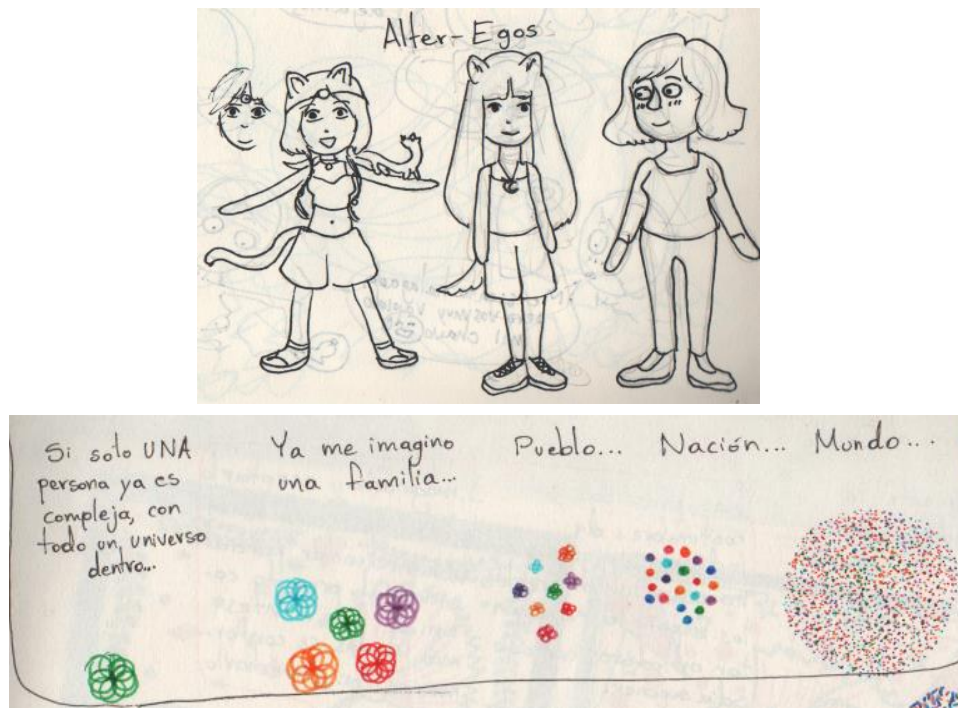


Figura 24. Fragmentos del cuaderno de bitácora #1, 2019, de Rosa Cielo¹⁷

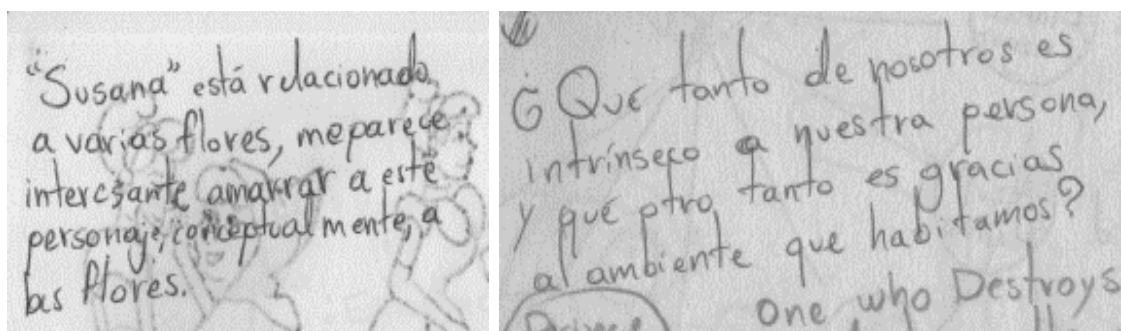


Figura 25. Fragmentos del cuaderno de bitácora #2, 2019, de Rosa Cielo¹⁸

¹⁷ Cuaderno de bitácora #1, 2019, págs. 45, 103

¹⁸ Cuaderno de bitácora #2, 2019, pág. 46

- 2) Una vez listas las bases, las comparo con los nueve eneatis, encuentro la más apropiada para cada personaje, y procedo a ampliar sus personalidades usando la información del eneagrama, obteniendo así la “ficha de personalidad”.

“Rasgos” 8 Social

- * Necesidad de afecto negada
- * Venganza en el sentido del desquite
- * Poco desarrollo de la ternura
- * Toman partido por el deseo: ante un deseo que les surge van por él, aunque pasen por encima de la autoridad
- * En cuanto encuentran una llamada de orden van contra ella
- * Son amorosos, a pesar de que den el zarpazo
- * Desde pequeños, han aprendido a sobrevivir el medio
- * No son estrategas
- * Prefieren arrebatar algo a que se lo den
- * El amor para ellas es que les aguanten
- * Provocadores
- * Reconocen muy bien el punto débil del otro y ahí van,
- * Muy profunda sensación de lealtad a los suyos
- * Reprimen su dependencia (a las mujeres)
- * Si eres completamente sincero puedes llegar a acuerdos
- * Invasivos, rudos, estupendos para los sindicatos no se van a dejar sobornar.
- * Expresión muy franca, muy clara
- * La intelectualización no se le da bien
- * Son rígidos su ley es su ley y no se la saltan

* El miedo, la vergüenza y el dolor están negados
* Críticos y sinceros.

* Se siente preparado para superar las dificultades de la vida

Es una venganza a largo plazo, en la que el individuo se toma justicia por su propia mano en respuesta al dolor, humillación e impotencia que sintió en su primera infancia.

* Temor: Debilidad (miedo, lástima, compasión, etc.) Temen ser débiles, que los demás se vuelvan contra ellos y tomen represalias.

El deseo de protegerse degenera en una lucha constante

Dominan a los demás y exigen que hagan su voluntad.

Características Neuroticas
Lujuria, rebeldía, egoísta,
Escepticismo, insensible,
Autónomo, dominación.

* Atraen a personas que quieren ser protegidas.
* Son defensores de los más débiles, pero pasivos, pueden querer dominar a sus defendidos.
* Estás a favor o en contra de él.




Figura 26. Bitácora #2, 2019, de Rosa Cielo¹⁹

¹⁹ *Ibidem*, pág. 58

3) Listo lo anterior, realizo una sencilla línea de tiempo con eventos de importancia para la biografía de los personajes, la cual será desarrollada y complementada con la información sobre la hechicería mexicana proporcionada por “Magia y brujería en México”, de Lilian Scheffler.

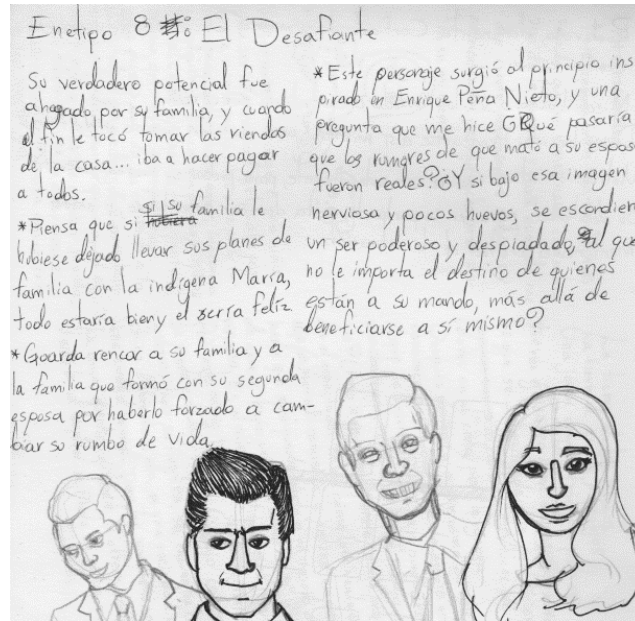


Figura 27. Cuaderno de bitácora #1, 2019, de Rosa Cielo²⁰

4) Con las fichas de personalidad y las biografías listas, el resultado es el “perfil de personaje”, con el cual la tarea del diseño visual puede comenzar.

<p>[PATRÓN]</p> <p>SUBTIPO: Social</p> <ul style="list-style-type: none"> Nombre: "El Patrón" (Nombre verdadero: Trinidad Castellanos Alvarado) Sexo: Masculino Orientación sexual: heterosexual Edad: 37 años Profesión: Brujú, líder del Sindicato de Brujes y Hechiceros Status: Clase alta Estado Civil: Viudo Residencia: CDMX Lugar de nacimiento: CDMX Descripción física: <ul style="list-style-type: none"> Altura: 1.83 m de altura De complexión media Ojos: negros, pesados y pespados Cabello: gris Labios: delgados De expresión serena y mirada intensa Cabello café oscuro, corto y peinado de lado con copete Nada mucho se agrita Tex cara, con signos de envejecimiento Su atuendo habitual consiste de un traje negro, zapatos negros, corbata blanca y un moño negro. Habilidades sobresalientes: <ul style="list-style-type: none"> Se quedó en cinta negro de Telemundo Conocimiento amplio en casi todas las magias conocidas por la humanidad Quiere participar en carreras junto a sus hijos Tipo de Hechicería: Conecta con el mundo espiritual por cuenta propia, practica diferentes tipos de magia, destaca en la magia negra. Biografía: Nació en Oaxaca su último hijo de cuatro y único varón en el Clan Castellanos, una poderosa familia de brujes, cuyos planes y decisiones dirigen siempre el rumbo de la magia en México. Desde niño su padre lo educó de una manera estricta y violenta, hasta que Trinidad el hechicero no sólo se opuso, sino se presigió y poseer que este confiaba. Qué fue con buenas intenciones, pero Trinidad llegó a odiar todos los responsabilidades y esperaba que su familia ponía sobre sus hombros, un peso nunca es lo que él deseara para su vida. Su papá siempre trataban de dañarle la situación cuando se le metía en el rol de su familia, aunque para él todo era claro: la familia Castellanos magia sobre la esfera mágica con puño de hierro. Chantajes, tratos bajo la mesa, moralidad. 	<p>empezar, cualquier tema de la corrupción imaginaba sería para manejar a los poderosos, sus instituciones, sus leyes, todo en la dirección más favorable de la familia y el Sindicato bajo su mandato. En el futuro, si no encuentra la manera de entrar, esa máquina de morder y degollar caerá en sus manos.</p> <p>En sus siguientes años intentaría de todo: deportes, literatura, cine, el cine era encontrar una actividad para desahogar y conectar a sus padres de que fue en su camino a seguir, nada de eso importó, sus padres seguían empeñados en que el tomaría las riendas del Sindicato al llegar a la adultez.</p> <p>La carga sobre sus hombros se volvió cada vez más pesado, y se le agotaban las opciones. Un día mientras cursaba el penúltimo año de la carrera en medicina, Trinidad se paró en un banco más joven en los alrededores de la ciudad gracias a un hechizo de transporte mágico. Ahí, una joven llamada Lupita, cazadora y miembro del Consejo de Ancianos del pueblo, lo lleva caminando hasta la parada de transporte más cercana. De camino hablan un poco de sus vidas, y Trinidad, conociendo la información que ella le da, deduce que muchos de sus limitaciones y problemas del barrio y su grupo de crecimiento en específico han sido gracias a nuevas regulaciones y acciones que el Sindicato ha promovido.</p> <p>Movido por su causa, desde un fuerte con lupita y convertir su objetivo, conseguir que le tome de acciones en el círculo mágico beneficiar a TODOS los hechiceros, en su nueva misión de vida.</p> <p>Desde ese momento Trinidad se dedicó a pasar información en utilidad, mejorando el progreso del Consejo y la desesperación de sus padres, que sentían el poder desahuciados de las manos. Dentro de esos últimos dos años de libertad en su vida, Trinidad luchó se enamoraron profundamente, así como no sólo a conseguir una mayor equidad en el Círculo Mágico, si no a gobernar ese nuevo mundo con mano suave y mano firme, juntas.</p> <p>Es una mañana estresada por un frente frío, Trinidad intenta comunicarse con Lupita, sin éxito. Ese mismo día era la mañana para solicitar su renuncia y la repartición de poderes, la culminación de todo eso en su vida. La siguiente mañana estaba de luto, y a partir de la información que había logrado recolectar, entendió que la Junta Judicial de forma pacífica "Terminó" habían llegado a su puerta. Los diálogos se celebraron durante la junta y "no tuvieron más opción que usar la fuerza", y durante la "batalla" su padre y una bruja se cae de cabeza del Círculo de Ancianos habían muerto. No pudo detenerlos, y antes de darse cuenta de cómo su familia lo había engañado, lo había perdido todo: sus planes, su novia, su libertad y su futuro. Y en sus manos volvió todo su mundo en un mundo de "no tener".</p> <p>Desde ese momento se encuentra el mundo de su familia y el Sindicato, además se le asignó una bruja verda, heredera de una familia de productores esotéricos, como esposa. Vivir en el Sindicato era un trabajo fácil de manejar, lo habían educado para eso todo su vida, pero tener que fingir frente a todos que sería una pieza de cello por su mujer era totalmente distinto. Si divorcio no era una opción, su familia</p>	<p>se moriría de vergüenza, por lo que no veía más opción que existir contra ella de así en cuestión para tener la tensión, y claro, siempre a espaldas de sus gemelas Catalina y Catalina, que había conocido con su mujer. Ella era su más débil ante la presión, le terminó suicidándose antes de que ella pudiese cumplir sus años. Una niña siempre lo buscaba y él como soporte emocional desde la muerte de su madre, y sabía que no tenía culpa alguna, pero el Patrón no se sentía capaz de amarla. Se comportó de manera negligente con sus niñas, obligando a cargo de su crianza, eso hasta el día en que Catalina llegó a pensar en hospital con un hijo en el ojo; y Catalina terminó en un coma de dos días por un hechizo de magia negra mal pensado. Incrédulo, cuando la casa de las brujas se encargó de regresar la magia negra a su hija, y desde ese momento, una batalla su vida se prolongó su hijo, y derrotando todos y cada uno de los profetas por la esposa y su familia, el Sindicato, y a la vida.</p> <p>Cabello:</p> <ul style="list-style-type: none"> Disfruta el poder Expresa una gran fuerza de voluntad en la toma de decisiones Tiene una gran capacidad de liderazgo Quiere proteger a los débiles, y volverlos más fuertes Si está su hermana, se protegerá hasta el fin del mundo, o después lo mismo de él Considera la amistad y lealtad como los únicos valores que importan Sees ser a las personas, y tiene bastante amoroso Muy crítico Propósito de vida, y a tomar decisiones proclibales <p>Si algo es moral o no tiene poco que ver en sus acciones</p> <p>Si quiere algo, lo tendrá a cualquier costo</p> <p>Comparte y posee con sus más cercanos</p> <p>Divide el mundo entre los que están de su lado, y los del frío</p> <p>Da la estabilidad, pues en el mundo se siente solo y vulnerable</p> <p>Ha pensado incluso ni traidores, y recurre a la vergüenza con frecuencia</p> <p>No muestra sus acciones, y tiene poco autoconciencia</p> <p>Muy crítico</p> <p>Propósito de vida, y a tomar decisiones proclibales</p>
--	--	--

Figura 28. Perfil del personaje de “El Patrón”, 2019, de Rosa Cielo

²⁰ *Ibidem*, pág. 117

- 5) Elijo una o varias formas que mejor representen la personalidad del personaje: cuadrado, círculo o triángulo, como la figura base para la silueta del personaje, dependiendo de cuál le acomode mejor.

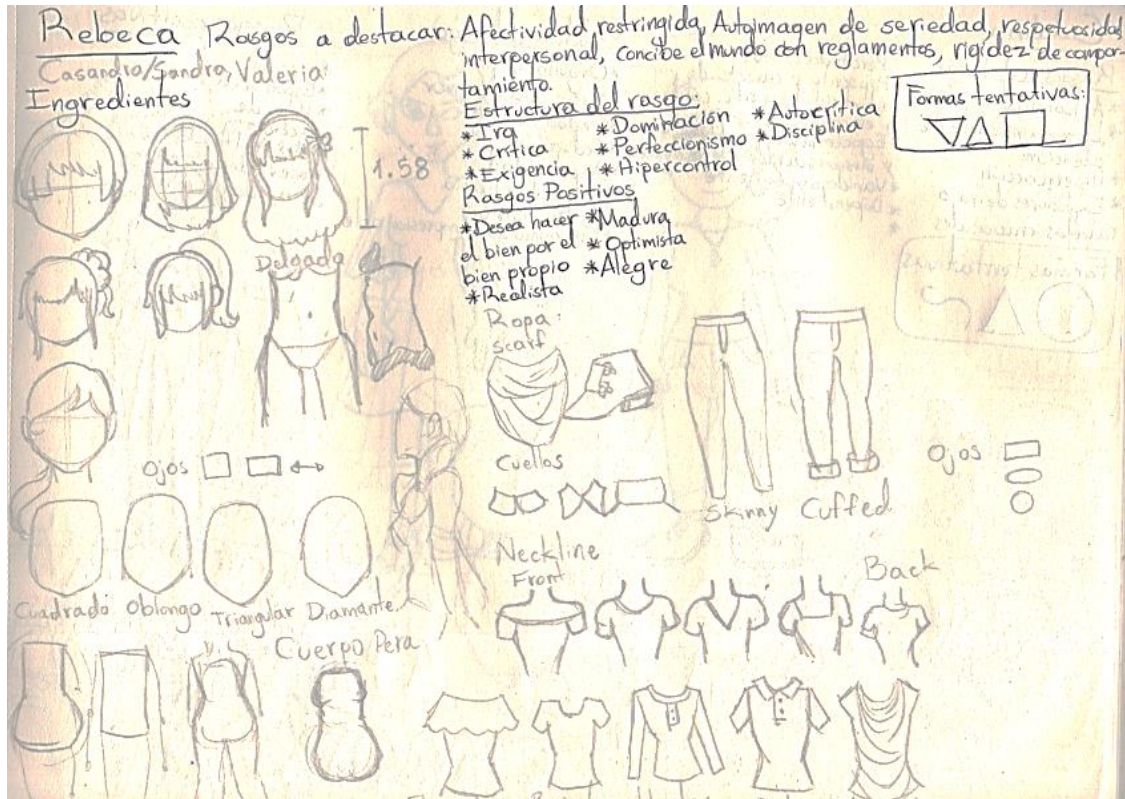


Figura 29. Hoja en la que se trabajó el diseño del personaje “Rebeca”, 2019, de Rosa Cielo²¹

²¹ *Ibidem*, pág. 117

6) Busco imágenes de referencia para cada personaje, entre ellas distintos tipos de cuerpo, cabello, rostro, etc. e imágenes específicas por personaje. Procedo entonces a dibujar las partes de esas imágenes que más me interesen, las combino y experimento con ellas, manteniendo en mente la silueta, hasta encontrar la combinación más convincente para el personaje.



Figura 30. Fragmentos de las bitácoras #2²² y #3²³, 2019, de Rosa Cielo

²² *Ibíd.*, págs. 32, 103, 119

²³ Cuaderno de bitácora #3, págs. 18 – 19

- 7) Una vez la vista frontal del personaje está resuelta, dibujo al personaje desde tres vistas distintas (de frente, de lado y de espaldas), así como diez expresiones y vistas del rostro.



Figura 31. Boceto suelto para la composición de la ilustración donde se muestran las distintas expresiones de Rebeca.



Figura 32. Boceto suelto calculando la altura de Rebeca y sus proporciones.

El personaje terminado y su perfil lucen de esta manera al final del proceso:

Eneatipo 1, subtipo conservación

Datos básicos

- **Nombre:** Rebeca Gutiérrez López
- **Apodo:** “Rebe”
- **Fecha de nacimiento:** 02/Julio/1999
- **Edad:** 19 años
- **Altura:** 1.58 m
- **Peso:** 54 kg
- **Sexo:** Mujer
- **Orientación sexual:** Heterosexual
- **Nacionalidad:** mexicana
- **Descripción física:**
 - **Tipo de cuerpo:** De pera, complexión delgada.
 - **Pechos:** Copa B
 - **Ojos:** Grandes, color café claro, cejas de grosor mediano
 - **Color de piel:** Blanca
 - **Forma de la cara:** Diamante
 - **Gesto:** entre alegre y exhausto
 - **Cabello:** a la mitad de la espalda, color café oscuro, lacio, arreglado en coleta/chongo, con unos mechones sueltos al frente
 - **Atuendo habitual:** blusa tipo polo/camisa cuello V de mangas cortas, pantalones ajustados a la altura de la cadera y botines con punta de flecha.
 - **Rasgos distintivos:** Lunar de mancha a mitad de la espalda
- **Pasatiempos:** leer novelas, aprender nuevos idiomas, cocinar.
- **Discapacidades:** N/A
- **Hechicería:** Es una “bruja”, y el dios con quien hizo un trato, al que rinde culto y es la fuente de su magia es Xochipilli, patrón de entre muchas cosas, la música. Rebeca estudia arduamente las canciones y ritmos a través de los cuales Xochipilli les da poder a sus hechiceros. Entre sus habilidades aprendidas se encuentran:
 - *Viaja elegante, semillita de apamate:* Al depositar semillas de amate en los zapatos y dar un zapateo mientras tararea la melodía, puede volar siempre y cuando tararee la melodía.
 - *Sostenlo al doble, o palito noble:* Si canta la melodía mientras sostiene semillas maduras de palo noble, estas explotarán al contactar contra otro objeto, convirtiéndose en un pegamento muy fuerte capaz de inmovilizar a una persona por una hora.
 - *O amigo candelillo, un descanso déjame pillo:* Se canta esta melodía mientras se queman agujas de pino candelillo, el humo resultante tiene un poderoso efecto relajante en quien lo huele.
 - *Ya sea abril o mayo, dame fiesta pa’ todo el año:* Cantar esta melodía al lado de un árbol de flor de mayo hará que florezca de manera exuberante, creando una lluvia de estas flores. Abusar de este hechizo puede matar al árbol.

Características sociales

- **Pueblo natal:** Un pueblo turístico de Chiapas
- **Residencia actual:** Un departamento en la Ciudad de México, compartido con Susana.
- **Ocupación:** Aprendiz de bruja
- **Estatus Social:** Clase media

Características emocionales

- **Motivación:** Ser excelente en todos los sentidos para así merecerse la felicidad.
- **Miedo:** A no ser lo suficientemente buena, talentosa, merecedora de cumplir con sus metas y ambiciones.
- **¿Qué lo hace feliz?:** La satisfacción de saber que siempre da lo mejor de sí misma.
- **Personalidad:**
 - Tiene metas ambiciosas
 - Autónoma
 - Perfeccionista
 - Muy responsable y seria
 - Diplomática
 - Gusta de resolver los problemas de los demás
 - Honesta y coherente con sus palabras y acciones
 - Respetuosa en su trato con los demás
 - Confía en sus capacidades
 - Demasiado exigente consigo misma y los demás
 - Arrogante
 - Le es difícil expresar sus emociones
 - En la búsqueda por la excelencia descuida su bienestar
 - Confunde “ser” con “hacer”
 - Se cree como la única responsable de su destino
 - Rígida
 - “Siempre tiene la razón”
 - Necia

Biografía

Rebeca Gutiérrez López es una aprendiz de bruja, nacida en un pueblo turístico de Chiapas, México, el dos de julio de 1999. Es la segunda hija en una familia de cuatro integrantes: su madre, dueña de una tienda de telas, Esther López Martínez, su padre, un ingeniero retirado, Ernesto Gutiérrez Borraz, y su hermana mayor, Susana Gutiérrez López. En casa, sus padres procuraban darles la misma cantidad de amor, bienes materiales, aprecio y educación a ambas hijas, pero a Rebeca se le mimó mucho menos a comparación de su hermana mayor, además, Rebeca exhibió desde bebé una actitud independiente, por ejemplo, al aprender a caminar rechazaba ser levantada, y mostraba mucha iniciativa en las actividades del kínder. Es así que en su familia comienza a formarse la idea de que Rebeca era la verdadera “hermana mayor”.

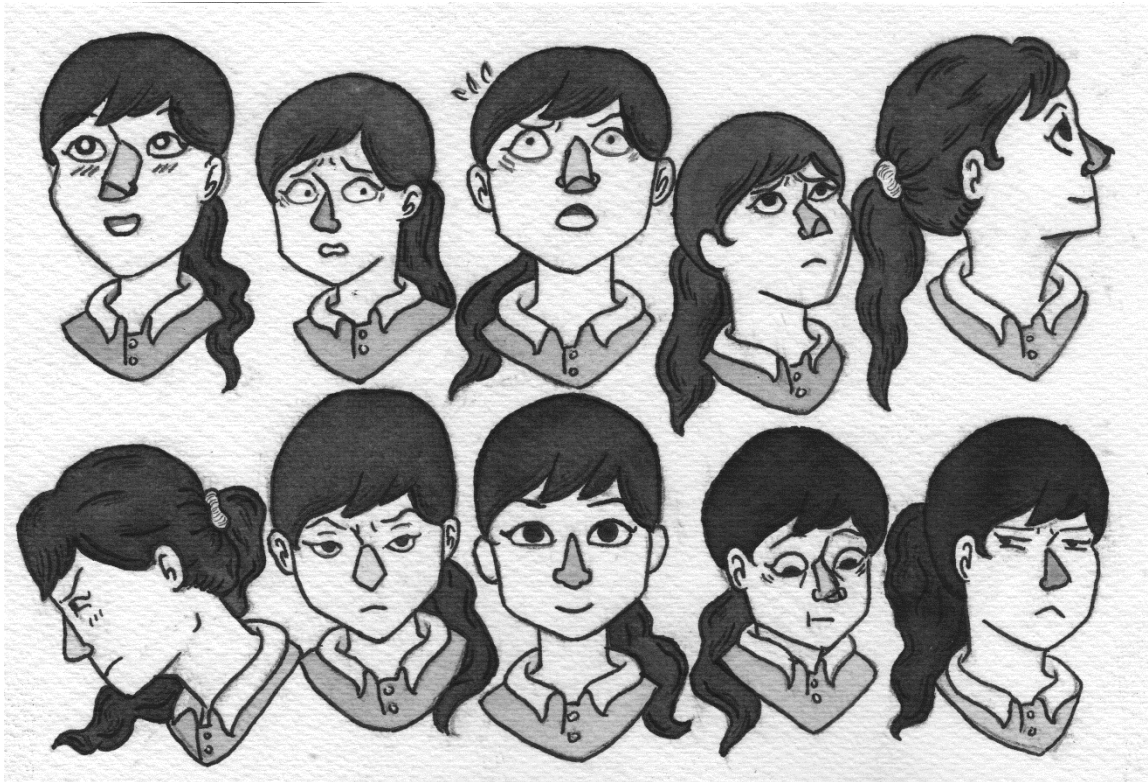
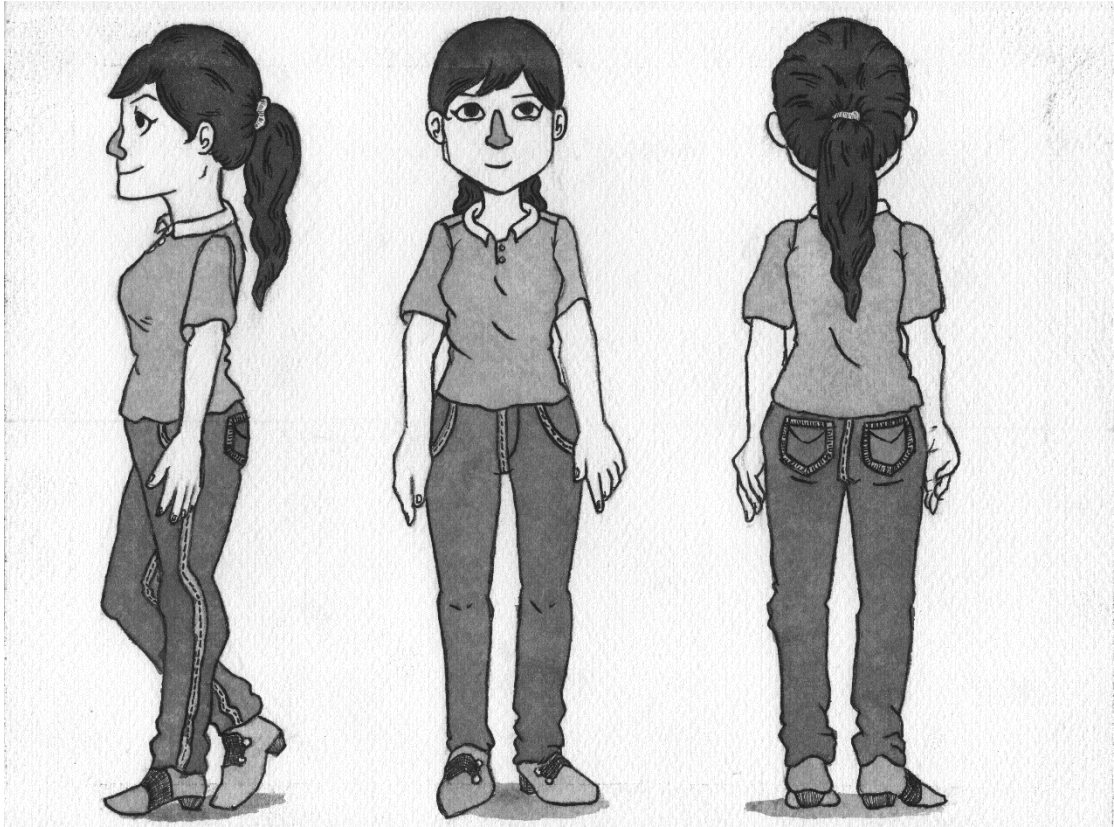
Mientras su padre ejercía de ingeniero, Rebeca y su familia vivieron donde fuera que su padre encontrara trabajo, pero cuando su abuela materna enfermó, la familia fue a verla, en un principio a despedirla, para luego, al morir la abuela, heredar el local de telas y sentar cabeza en el pueblo.

Cursó primaria, secundaria y preparatoria en la capital de Chiapas, siendo el primer año el más duro para ella. Estaba atrasada en conocimientos generales respecto al resto de sus compañeros, y se volvió el blanco de acoso escolar por parte de tres niños, debido a que lloraba con facilidad y venía de un “pueblecito”. Mientras esto le dolió mucho, Rebeca no tenía ninguna intención de dejar que las cosas siguiesen así, y al año siguiente, cuando sus agresores decidieron seguir con la rutina, Rebeca los golpeó hasta que la dejaron en paz, y se esforzó mucho más en los estudios, para así estar al nivel de sus compañeros. En los años siguientes abandonó la agresión, se abrió a hacer amigos, y siguió esforzándose en sus estudios, hasta convertirse en una niña sociable, disciplinada, destacada en sus estudios y dispuesta a ayudar a sus amigos a mejorar.

Su relación con Susana también tendría grandes cambios. Mientras Rebeca percibía la actitud de su hermana hacia ella como indiferente, cuando ambas entraron a estudiar en la capital y su hermana también tuvo problemas de bullying, en lugar de apartarse de Susana, prefirió aceptarla y acercarse a ella como una amiga, por lo cual Susana pasó a reconocer su existencia y a tratarla como a una amiga, compartiendo sus pasatiempos y animándola en sus malos ratos. Desde fuera, se les percibía como a un par muy amoroso de hermanas, aunque con los roles invertidos.

Años más adelante, cuando Rebeca estaba en segundo año de secundaria, fue animada por sus padres a volverse aprendiz de bruja junto a su hermana. Ella tenía interés en la magia, especialmente en hechizos relacionados a la música, desde muy temprana edad, pero como ese era “el lugar” de su hermana y sentía poca seguridad en sus habilidades, nunca se había animado a “recorrer camino” como bruja, aunque eso no la había detenido de practicar por su cuenta. Pero, al comenzar su aprendizaje, no solo tuvo la oportunidad de lucir el resultado de largas horas de estudio en solitario, sino de pulir sus habilidades rápidamente, hasta convertirse en una aprendiz destacada, y al terminar la preparatoria, logró hacer un trato con el dios de la música.

Actualmente aprende bajo la tutela de “El Patrón” en el Gremio de Hechiceros Central, con el objetivo de volverse la mejor bruja que haya pisado la Capital.



Conclusiones

Si hay una lección que puedo resaltar como la más importante para completar este proyecto, fue “menos es más”. Mientras trabajaba en el presente documento, tuve la mala tendencia de ser demasiado ambiciosa, de querer abarcar demasiado: eligiendo un tema demasiado amplio y vago, agregar demasiados libros sin poder terminar de leer ninguno, añadir o reescribir por completo los perfiles de los personajes, etc. Esta actitud al trabajar, aunado a mi ritmo lento de trabajo, retrasó considerablemente el progreso del documento, y sólo pude avanzar una vez me pusieron un alto y me recomendaron que trabajara con lo que ya tenía, que entender dos libros de pies a cabeza era mucho mejor a leer por encimita diez.

Una vez comenzaba a analizar la “poca” información a mi alcance, me percaté de que, una vez manejaba esa información de forma fluida, conectar la información del eneagrama y de la hechicería mexicana se volvía mucho más sencillo, además, aún era posible profundizar en esas pocas piezas de información para crear a un personaje mucho más matizado, sin necesitar hacer malabares con demasiados elementos. Fue muy laborioso, pero llegar a ese momento en el que todas las ideas sueltas se solidifican dentro de un personaje coherente y creíble lo valió todo.

En cuanto a las dificultades encontradas durante el desarrollo del proyecto, ya antes había mencionado la ambición insostenible, pero el afán perfeccionista fue también un obstáculo, al sentir la necesidad de regresar una y otra vez a los avances terminados con la intención de refinarlos, cuando el trabajo ya estaba lo suficientemente pulidos, o de tener tan altas expectativas que me sentía incapaz de cumplirlas, provocando que postergara trabajar en el proyecto por miedo a generar un trabajo mediocre. Si pudiese hacer el proyecto de nuevo, buscaría una manera de aprovechar el tiempo de una manera más eficiente, para así ofrecer un proyecto aún mejor.

Esta fue mi primera vez diseñando personajes siguiendo un método particular, y resultó mucho más laborioso de lo esperado, por lo cual fue una grata sorpresa el confirmar que estudiar la teoría del eneagrama y el cómo esta entiende la personalidad humana fue, como había anticipado, de gran ayuda para organizar toda la información dispersa sobre el personaje para dar la imagen de un personaje creíble.

La literatura del eneagrama y el trabajo de Lilian Scheffler también cumplió muy bien su propósito, al servir de soporte en una de los puntos más importantes del diseño de personaje: que cada elemento dentro del diseño cumpla la función de comunicar ante qué tipo de personaje te encuentras y qué puedes esperar de él. El material teórico manejado en “Los rostros de la hechicería” proporcionó una base teórica a partir de la cual se conjugaron los distintos significados para crear combinaciones únicas.

Fuentes de consulta

- Hussie, A. (03 de Abril de 2018). Homestuck Official. Obtenido de <https://www.homestuck.com/>
- Hussie, A. (13 de Abril de 2018). The Man Behind Homestuck: An Interview with Andrew Hussie. (M. Fabbri, Entrevistador) Obtenido de The Man Behind Homestuck: <http://www.comicsbeat.com/the-man-behind-homestuck-an-interview-with-andrew-hussie/>
- Kolorit/Media Creadores de Contenidos. (12 de Noviembre de 2016). *Kolorit Media*. Obtenido de <http://www.koloritmedia.es/99cosasquehacerenvalencia/socarrats-ceramica-valencia/>
- Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias "González Martí" . (12 de Octubre de 2018). *Museo Nacional de Cerámica y Artes Suntuarias "González Martí"*. Obtenido de <https://www.mecd.gob.es/mnceramica/colecciones/seleccion-piezas/ceramica/socarrat.html>
- Naranjo , C. (2012). *27 Personajes en busca del ser*. Barcelona, España: La Llave.
- Naranjo, C. (2000). *El eneagrama de la sociedad: males del mundo, males del alma*. Vitoria, España: La Llave.
- Naranjo, C. (2012). *Carácter y neurosis: una visión integradora*. Barcelona, España: La Llave.
- Norma Editorial. (24 de Septiembre de 2018). *Adachitoka*. Obtenido de Norma Editorial: <https://www.normaeditorial.com/autor/4179/1/adachitoka/>
- Riso, D., & Hudson, R. (2000). *La sabiduría del eneagrama: Guía completa para el desarrollo psicológico y espiritual de los nueve tipos de personalidad*. Barcelona, España: Urano.
- Sahagún, F. (1938). *Historia general de las cosas de Nueva España*. México: Editorial Pedro Robredo.
- Scheffler, L. (2001). *Magia y brujería en México*. México, D.F.: Panorama.
- VICE Media, [VICE en Español]. (2016, Marzo 01). *Tierra de Brujos | Miscelánea Mexicana* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KYEWy6Kyilg&t=757s>
- Vilaseca, B. (2013). *Encantado de conocerme, Comprende tu personalidad a través del eneagrama*. Barcelona: Penguin Random House.