

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Elaboración de Textos

**Antología maya.
Una re-visión a través del comic.**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ARTES VISUALES

PRESENTA
ANDREA DE JESÚS CANTO OCAÑA

ASESORA
Mtra. Sandra Beatriz Astudillo Constantino



Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

abril de 2025



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA GENERAL
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
09 de abril de 2025

C. ANDREA DE JESÚS CANTO OCAÑA

Pasante del Programa Educativo de: LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

Antología maya. Una re-visión a través del cómic.

En la modalidad de: Elaboración de Textos

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Arq. Andrea Guadalupe Argüello Méndez

Dr. Jorge Champo Martínez

Mtra. Sandra Beatriz Astudillo Constantino

Firmas:

c. c. p. Expediente

➤ INTRODUCCIÓN

En este proyecto decidí tomar un tema que me fascina y he querido hablar por un buen tiempo y es sobre la mitología prehispánica (mayas siendo específica), ya que me atrae y puedo imaginar historias pequeñas con personajes que crearé basado en lo encontrado, el cual se convertirá en un cómic, relatando sobre los dioses prehispánicos pero dando un toque moderno en cuanto a expresiones e intentando incluso dar algún tipo de crítica sobre la actualidad del país desde mi punto de vista para así, intentar llamar la atención de la población, y dar conciencia de nuestras raíces, las cuales nos han privado con el pasar del tiempo. Con esto, busco también dar movimiento al cómic mexicano, el cual no se le da suficiente reconocimiento y desprecian de cierta manera ya que actualmente se ve más el cómic estadounidense o el cómic japonés (manga).

➤ PROBLEMATIZACIÓN

Siempre que veo imágenes o información sobre mitología, se habla de la griega o la nórdica, lo que me hace preguntar ¿Las otras culturas no son interesantes? ¿Por qué no les dan más importancia a otros textos antiguos mitológicos? Con esto, me enfoco más en mi país, ya que, al menos yo, no veo mucho interés sobre su historia, y no la que nos impuso la Conquista, sino la más antigua, en el cual adorábamos varios dioses y daban alguna interpretación sobre cómo se había creado el mundo. Me llama más la atención mis raíces que las actuales, por lo cual, tomando lo aprendido en mi especialidad que es ilustración, he decidido crear un cómic el cual use a los dioses prehispánicos, en el cual intento criticar la actualidad y como los dioses verían a los humanos actuales y viceversa, poniendo a los dioses en situaciones algo cotidianas.

Debo aclarar que tomaré la mitología maya, pero uniéndolos con sus versiones de otras civilizaciones prehispánicas, ya que sería interesante ver ese resultado. Todo esto lo llevo a colocar para demostrar que no se deben olvidar nuestras raíces, las cuales eran las principales, y, aunque hay cosas que para la actualidad

no están bien, hay que ver el lado positivo de esto, al heredar instrumentos que usamos cotidianamente.

➤ **PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

¿Aún es rentable hablar de la mitología a través del comic?

➤ **OBJETIVOS**

▪ **GENERAL**

- Explicar la mitología Maya a través de la creación de un cómic que vuelva atractivo el conocimiento de esta cultura

▪ **ESPECÍFICOS**

- Reconocer la importancia de la cultura Maya y llevarla al lenguaje de cómic para facilitar su comprensión
- Identificar en obras de distintos autores la manera en la que representan su realidad
- Interpretar el pensamiento Maya a través de un cómic de autor

➤ **ARGUMENTACIÓN**

Desde que tengo memoria, y como ya he expuesto siempre me ha interesado la mitología, pero normalmente es más de griega o nórdica, las cuales no pertenecen a mi cultura. Además de esto, veo que la población le importa muy poco o nada sobre nuestras raíces, las cuales en algún momento se perderán, a pesar de tenerlas casi en frente de nosotros.

Otro tema es el cómic, el cual tuvo mucha popularidad en las épocas de los 50, y tuvo impacto en la sociedad ya que se hablaba del gobierno o era para divertir de manera sátira la sociedad vivida, fue relegado en la época de los 80 por el cómic de superhéroes y el cómic japonés llamado manga, aparte de otros aspectos influyentes que causó las novedades de la época de transición que se estaba viviendo.

Se me hace interesante como cada uno de los temas a tratar durante esta tesis fue desplazado por situaciones ajenas a nosotros. Por eso deseo crear una nueva perspectiva e intentar realzar cada legado que nos fue quitado.

➤ **METODOLOGÍA**

Este proyecto tratará, como ya se ha mencionado, hablar sobre la cultura prehispánica, siendo la civilización Maya la elegida, ya que este predominó en el sur de México y la actual Guatemala, Honduras y el Salvador. Esta civilización destacó por aspectos socioculturales como escritura, arte, arquitectura, mitología (que es la que vamos a tratar) y su notable sistema de escritura y numeración, astronomía y matemáticas. Para comenzar a indagar en el tema, se buscará el tema apropiadamente y que ha sido documentado durante el tiempo mediante libros, documentos y vídeos hechos específicamente para ello.

Luego de buscar de su forma de vivir, vestimenta, rituales y dioses, se crearán conceptos en papel para creación de los personajes principales, secundarios y escenarios donde se verán cada situación a tratar. De esto estará en desarrollo la historia que se basará estos personajes, usando la información recolectada de diferentes fuentes confiables.

Otro tema a tratar será el cómic, tocando temas de cómo ha existido desde hace años, tanto en el mundo como en México; este último entre los años 40 y 50 retomado, siendo esta su era dorada. En 1908, la historieta moderna estadounidense empezó a tomar fuerza del cómic en México, agregando onomatopeyas y globos de texto en estos y usado durante varias décadas para intentar describir al Gobierno y divertir a las masas de aquella época.

Finalmente llegando a los años 80, las editoriales vieron que era más barato usar series importadas, dando paso al cómic de superhéroes y el manga, además de que la historieta empieza a ser opacada por la pantalla chica que luego, y lamentablemente la historieta para niños (o monitos) deja de producirse para dar

paso a los videojuegos en los años 90, terminando así con los lectores jóvenes de México.

Mientras se realiza esto, se usarán las redes sociales como medio de difusión y un lugar específico de la ciudad, donde hará publicidad y fomentar el tema a tratar, haciendo que las personas den una opinión objetiva sobre lo tratado y como se sienten al respecto, para tomar en cuenta en un futuro.

Buscar incluso aprender de otros dibujantes los cuales puedo preguntar y tener de apoyo para mejora del cómic.

➤ **CAPÍTULOS Y NOMBRES**

1. CAPÍTULO I: ANTIGÜEDAD: MAYAS Y SU LEGADO

1.1. Sobre el concepto de Cosmovisión, Cosmogonía y su aplicación

1.1.1. Cosmovisión

Escucha de videoconferencia del maestro Alfredo López Austin

1.1.2. Cosmogonía

Investigación en diferentes fuentes la descripción y su uso

1.2. El politeísmo en el México prehispánico

Investigación mediante libros, vídeos y documentos avalados sobre la cultura maya

1.2.1. Popol Vuh

Historia de las tablillas del libro escrito en K'ché

1.2.2. Chilam Balam

Historia breve de los libros escritos por los mayas

2. CAPÍTULO II: EL CÓMIC EN MÉXICO (REFERENTES ARTÍSTICOS)

2.1. El cómic desde tiempos antiguos

Análisis de los primeros tipos de cómic que existían en la época prehispánica hasta la llegada del cómic americano

2.2. Inicios de historietas en México, época de oro y decadencia

Creación de artistas del cómic en la época moderna desde su uso inicial en el México antiguo y su auge.

2.3. Cómic actual y situación crítica

Información de su decadencia y como se sitúa el cómic en la sociedad moderna mexicana

2.4. Referentes artísticos

Autores y trabajos describiendo como fueron realizados por estos

3. CAPÍTULO III: UNIÓN DE DOS CONCEPTOS: HISTORIA Y ACTUALIDAD MEDIANTE EL CÓMIC

3.1. Creación de personajes generales

1.1.1. Bocetos de personajes principales, secundarios y enemigos mediante imágenes encontradas de los dioses prehispánicos y época moderna dando personalidades a cada dios y persona importante

1.1.2. Line – Art dando los colores base de los personajes y mostrados en limpio cada dibujo

3.2. Trama del cómic y lugares asignados

Desarrollo de historia y lugares situados, los cuales serán transcritos en guiones y luego pasados a un storyboard.

3.3. Desarrollo de concepto y presentación al público

Uso de hojas especiales para dibujo oficial del cómic, usando todo lo anterior mencionado para dar inicio a la historia, y al término de cada capítulo pasar a digital y en forma de libro para distribución a la población.

CAPÍTULO I - ANTIGÜEDAD: MAYAS Y SU LEGADO

1.1. Sobre el concepto de cosmovisión, cosmogonía y su aplicación

1.1.1. Cosmovisión

Durante la investigación, encontré el tema de cosmovisión, una conferencia dada por el profesor Alfredo López Austin hablando sobre los conceptos y como actualmente se usa para exclusivamente para la parte europea u occidental y no universal como debe de ser dejándolo excluido. Se nos indica que los conceptos son las transformaciones de la sociedad tomando principalmente la diversidad de puntos de vista de cultura y olvidar el conceptismo existente.

Los problemas planteados son divididos en dos subtemas, los cuales son las categorías que son ajenas de la realidad mesoamericana y la revisión de estas en la confrontación de la realidad mesoamericana. Se le da un concepto propio a la cosmovisión siendo para el profesor Alfredo una manera de producir mentalmente hechos históricos y como resultado se construye una red colectiva con la que la sociedad pretende aprehender el universo de forma holística.

Esto lleva a las cadenas causales de actos mentales, las cuales se dividen en dominio individual y la cosmovisión, las cuales son palabras diferentes, ya que no existe persona que pueda entender todo lo existente, pero es una parte que forma el sistema, y este sistema no se forma con una sola persona, sino en el diálogo de todos mediante la intersubjetividad, el cual significa que dos personas que se comunican pueden tener pensamientos y sensaciones no iguales pero semejantes, lo cual permite una mejor comprensión que con aquellos que no se tiene, el cual crea esa red. Esto es un conjunto de relaciones dialógicas de un grupo.

De este grupo, hay dos partes, la de la incomprensión y de la comprensión absoluta. Con esto se da a entender que gracias a todo esto, la cultura mesoamericana, toman sus ideas, y se dividen en dos secciones: tipos de sustancias (densidad, percepción, mundano / sutil, imperceptible, divino) y calidades de sustancias (frío, húmedo, oscuro, débil, etc. / caliente, seco, luminoso, etc.) los cuales se entrelazan, convirtiéndose en opuestos complementarios y logra que expliquen su visión del mundo.

De todo eso, para que haya una lógica, siempre se busca a Dios, el cual separan en los opuestos, que son ecúmenos (seres mundanos) los cuales nuestro mundo está plagado de ellos pero no existen en nuestro tiempo - espacio y anecúmenos que un ámbito exclusivo de seres sobrenaturales. Estos entes sobrenaturales se dividen en dos: fuerzas y dioses. Los entes sobrenaturales,

tienen características especiales, como, por ejemplo, estar compuestos por una sustancia imperceptible para el ser humano, tienen acción eficaz en el mundo perceptible y esto último puede ser captado por el ser humano dependiendo del grado que haya sido el impacto.

En cambio, los dioses, tienen como característica, una personalidad idéntica a la de los humanos, los cuales logran comprender las acciones humanas siendo afectados por las emociones, teniendo una voluntad susceptible y ejercen con su voluntad una acción eficaz en el mundo.

1.1.2. Cosmogonía

Según varias fuentes, es relatar el origen del cosmos y su posterior evolución, intentando explicar el origen del mundo, del Universo y la naturaleza.

“Narran el comienzo del cosmos y su posterior desarrollo, narraciones míticas que pretenden dar una explicación, una respuesta al origen del universo y del ser humano el cual lleva a un conjunto de teorías míticas, religiosas, filosóficas sobre el origen del mundo. Cada cultura o religión ha tenido y tiene sus propias explicaciones cosmogónicas.” (Alday, 2022, pág. 95)

Estos comienzan en un momento de preexistencia o de caos originario, en el cual el mundo no estaba formado, encargándose de ordenar los elementos en un lenguaje altamente simbólico, con la participación de elementos divinos que pueden poseer o no atributos antropomorfos. La cosmogonía nos da otra versión de la realidad que conocemos adjuntando el origen de dioses, hombres y elementos naturales creando mitos y leyendas que se conocen actualmente.

1.2. El politeísmo en el México Prehispánico

1.2.1. Popol Vuh

El Dr. Isaac Jaulí explica que el Popol Vuh es la recolección de tradiciones, leyendas, escrita por un narrador desconocido que fue hallada entre 1701 y 1703 por el sacerdote Francisco Ximénez; está escrita en lengua Quiché, pero al mismo tiempo contiene palabras en latino, el cual, recopila información de lo existente en la civilización, lo cual se describe actualmente como una biblia Maya.



Popol Vuh

A pesar de su descubrimiento entre el siglo XV y XVI, la fecha en la que fue escrita es desconocida, y se tiene pensado que fue hecha entre el preclásico y clásico Maya. Está escrita en papel Amate (un tipo de papel que se produce de un árbol considerado sagrado existente en el centro de México y Centroamérica).

El libro encontrado, es el escrito por el sacerdote, ya que el verdadero desapareció y se tiene duda que la traducción sea legítima a la que el verdadero libro contenía. En su contenido se aprecia inicialmente como los mayas conciben la creación del universo y como los dioses veían al hombre.

El libro está constituido por 4 bloques, el primero (siendo estos las primeras 9 tablillas que lo conforman) se cuenta que no existía el cielo y la tierra y todo era oscuridad, el silencio, y la tiniebla, haciendo que, los dioses crearan el agua y de ahí empezaron a formar la vida:

Solo había inmovilidad y silencio en la oscuridad, en la noche. Sólo el Creador, el Formador, Tepeu, Gucumatz, los Progenitores, estaban en el agua rodeados de claridad. Estaban ocultos bajo plumas verdes y azules, por eso se le llama Gucumatz. De grandes sabios, de grandes pensadores es su naturaleza. De esta manera existía el cielo y el Corazón del Cielo, que este es el nombre de Dios. (Alday, 2022, pág. 23)

El Dios Hurakan, llamado el Corazón del Cielo, creó los truenos, bosques y naturaleza. Gucumatz, siendo este la serpiente emplumada, era el ente más sabio utilizó la palabra para poder crear el día en las tinieblas y la aurora que formaría al hombre.



Representación del Dios Hurakan (Chaac)

Antes de que el hombre fuese creado, los dioses afirmaron que solo les enseñarían como cultivar, crear la luz y el uso de razón, para así venerar a sus creadores, y así, retirando el agua, juntaron la tierra para así formar las montañas, los ríos, y los animales usando la palabra, la cual usó Hurakan para crear a los animales siendo estos guardianes de los bosques dándoles la capacidad de fecundar, pero al intentar hacer que estos hablasen para ellos tener poder, no pudieron haciendo únicamente ruidos. Los dioses maldijeron a estos por no poder venerarlos convirtiéndose en carne y alimento para el futuro hombre.

Mediante la palabra y el barro crearon carne y moldearon al hombre para que los veneraran, pero el primer hombre no se movió, ya que carecía de fuerza e inteligencia por lo cual murió ahogado, viendo esto, los dioses volvieron a crear al hombre, solo que este fue dotado de inteligencia haciéndolo de madera, con el tiempo lograron procrear pero su intelecto era muy vacío y frío, sin poder siquiera venerar a sus creadores.

Al ver esto, fueron asesinados con una gran inundación, el dios Hurakan fue el responsable, creando un gran diluvio que del cielo bajó una extraña resina, siendo el dios Xecotcovach quien les arrancó los ojos de las cuencas, el dios

Camalotz cortó sus cabezas, Cotzbalam comió sus carnes, Tucumbalam trituyó sus huesos convirtiendo a los hombres en polvo por no haber podido reconocer a quienes los crearon. Se dijo:

Así fue la ruina del hombre que habían sido creados y formados, de los hombres hechos para ser destruidos y aniquilados: a todos les fueron destrozadas las bocas y las caras. Y dicen que la descendencia de aquellos son los monos que existen ahora en los bosques; estos son la muestra de aquellos, porque solo de palo fue hecha su carne por el Creador y el Formador. (Anónimo, 2020, pág. 32)

En medio de esta creación y destrucción, apareció un dios llamado Vucub – Caquix quien vio en las creaciones fallidas un poder sobrenatural convirtiéndose en la luna para poder guiar a estas criaturas no queridas. Pero en realidad este “dios” en verdad siempre tuvo malas intenciones haciendo que siguieran sus ideales siendo reconocido como el “dios de la falsa luz” llevando a esto a la lucha y muerte de Vucub – Caquix por parte de dos jóvenes dioses Hunahpú y Xbalanque atacándolo al sentir que era un dios vanidoso, al igual que a sus hijos, Cabracán y Zipacná los creadores y destructores de las montañas.



Dios Vucub Caquix

Vukub tenía un gran árbol de nance el cual daba grandiosos frutos de los cuales se alimentaba, siendo vigilado por Hunahpú y Xbalanque, siendo el primer

dios el cual logró lanzarle una cerbatana en la boca haciendo que Vukub cayera rodando al suelo. Cuando Hunahpú intentó matarlo, su enemigo logró arrancarle el brazo y llevárselo a su hogar junto a las brasas esperando su llegada para eliminarlos. Hunahpú y Xbalanque pidieron consejo de los grandes dioses siendo estos Zaquiminac y Zaquimazis; estos llegaron a la casa de Vukub – Kaqlx donde este dormía en su trono, percatándose que este se quejaba de dolor en sus dientes por parte de los jóvenes. Los ancianos le ofrecieron sacarle los gusanos de los dientes, pero solo era parte del engaño, diciéndole que si le sacaban los dientes por completo le pondrían dientes nuevos de hueso pero en vez de eso le pusieron dientes de maíz, y mientras dormía en la operación hecha por los ancianos, le quitaron los ojos extrayendo las dos piedras que habitaban en él, provocando su muerte y la de su esposa al sentir que fue despojado de sus riquezas. Hunahpú y Xbalanque saliendo victoriosos cumpliendo la palabra de Hurakan, el corazón del cielo.

Zipacna, primer hijo de Vukub – Kaqlx se lamentaba por la muerte de sus padres, cuando encontró a 400 jóvenes moviendo un gran tronco lo cual ayudó con esto, y sin saber, todo eso era para matarlo cavando un gran hoyo y lanzarle los troncos. Al día siguiente descendió en el hoyo, aunque él sabiendo esto creó otro hoyo lateral donde escapó dejando uñas y pelo para que, al ver esto los jóvenes pensarán que su plan fue un éxito. Al tercer día, los 400 jóvenes se habían emborrachado con vino y Zipacna aprovechó y mató a todos convirtiéndose en estrellas llamadas Pléyades. El dios deprimido, estaba junto a un río comiendo pescado y cangrejos siendo esto su único alimento, era buscado por Hunahpú y Xbalanque por la muerte de los 400 jóvenes, así que crearon un cangrejo de grandes dimensiones. Convencido por Hunahpú y Xbalanque fue a la gran montaña donde habían puesto al cangrejo y fue devorado, convertido en piedra, para siempre.

Hurakan, cayendo del cielo mediante un rayo, habló con los dos jóvenes dioses, pidiendo que acabaran con Cabracán; cuando lo encontraron estaba destruyendo montañas a los dioses se hicieron pasar por cazadores de aves pidiéndole su ayuda para destruir una montaña y atrapar una gran ave que se encontraba en un precipicio. Terminando su cometido, atraparon a las aves y las cocinaron el cual una de ellas fue bañada en veneno para así quitarle el poder de destrucción de montañas a Cabracán, el cual perdió sus poderes y lo destazaron dejando sus partes en la montaña.

En el segundo bloque (conformado de la tablilla 1 al 7/13) se cuenta sobre los padres de Hunahpú e Ixbalanqué, Hun-Hunahpú y Ixquic, al principio Hun-Hunahpú tuvo dos hijos con Xbaquilayo, quienes eran Hunbatz y Hunchouén, los gemelos mono.

Hun-Hunahpú y su hermano Vucub-Hunahpú jugaban con Hunbatz y Hunchouén a la pelota todos los días, quienes hacían mucho ruido, lo cual molestaba a los dioses del Xibalbá, el inframundo

Y habiéndose reunido en consejo, trataron de la manera de atormentar y castigar a Hun-Hunahpú y a Vucub-Hunahpú. Lo que deseaban los de Xibalbá eran los instrumentos de juego de Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, sus cueros, sus guantes, la corona y la máscara, que eran los adornos de Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú. (Anónimo, 2020, pág. 51)

Estos llaman a Hun-Hunahpú y su hermano a retarlos a la pelota, esto siendo el cebo ya que querían matarlos y dejaran de hacer ruido. Mandando a un mensajero, atrajeron a los hermanos al juego, pero haciéndoles bromas con un muñeco de madera, sentándolos en una silla de piedra caliente y al final para que pudiesen dormir, les dieron un palillo con resina y cigarros, los cuales deberían devolver intactos, pero al no poder hacer eso, los sacrificaron en nombre de Xibalbá enterrando sus cuerpos juntos, cortando la cabeza de Hun-Hunahpú y clavándola en un árbol del inframundo y, de pronto, este árbol comenzó a dar frutos extraños, los cuales sorprendieron a los dioses y prohibieron acercarse al árbol.



Xibalbá, el inframundo Maya

La princesa Ixquic, hija de uno de los reyes del Xibalbá, en su curiosidad se acercó al árbol y pidió tomar uno de sus frutos, la cabeza incrustada le dio algo más importante, dándole baba en la palma de su mano y la convirtió en inmortal, y ella al regresar a su hogar, se dio cuenta que llevaría dos hijos siendo estos Hunahpú e Ixbalanque. Al enterarse los reyes del inframundo, decidieron matarla por tal deshonra, haciendo que los búhos se la llevaran para arrancarle el corazón. La joven, para salvar su vida, fue al árbol prohibido y pidió darle su roja sabia (llamada Sangre de Dragón) la cual se transformó en un corazón, mandando esto a los reyes, quienes lo quemaron, sin embargo, el corazón emitió un perfume el cual los petrificó momentáneamente, para así ella escapar junto a los búhos quienes se hicieron leales a ella.



Hanahpú e Ixbalanque

Al llegar al mundo humano, fue con la madre de Hunbatz y Hunchouén, Xbaquilayo, quien al principio no le creyó, así que le puso una prueba, el cual era traer provisiones para así, poder confiar en ella. En su búsqueda, encontró una

mata de maíz y suplicando a los dioses de las cosechas, le multiplicaron el alimento y así superando la prueba. Un día, ella da a luz a Hanahpú y Xbalanque, los cuales eran odiados por sus medios hermanos Hunbatz y Hunchouén ya que los veían como rivales y deseaban su muerte, así que Ixquic los llevó a las montañas, donde crecieron fuertes y se hicieron sabios. Al no recibir buenos tratos de sus hermanastros, Hanahpú y Xbalanque decidieron vengarse de ellos, incitándolos subirse al árbol para capturar pájaros. Hunbatz y Hunchouén sin saberlo cayeron en la trampa de sus Hunahpú y Xbalanque, quienes usaron su magia para alargar el árbol y no pudiesen bajar, haciendo que estos se transformaran en monos por sus celos y envidia.

Después de eso, los hermanos hicieron trabajo de campo, ya que, si lo hacían les darían comida, por el cual, dejaron un ave como guardia y usaron su poder para despejar el campo, y se embarraban de barro, para así pensar que trabajaron arduamente. Al día siguiente, regresando al campo, vieron todo destruido e idearon un plan para atrapar a los animales involucrados, consiguiendo, de entre todos los animales una rata el cual les habló sobre su Legado

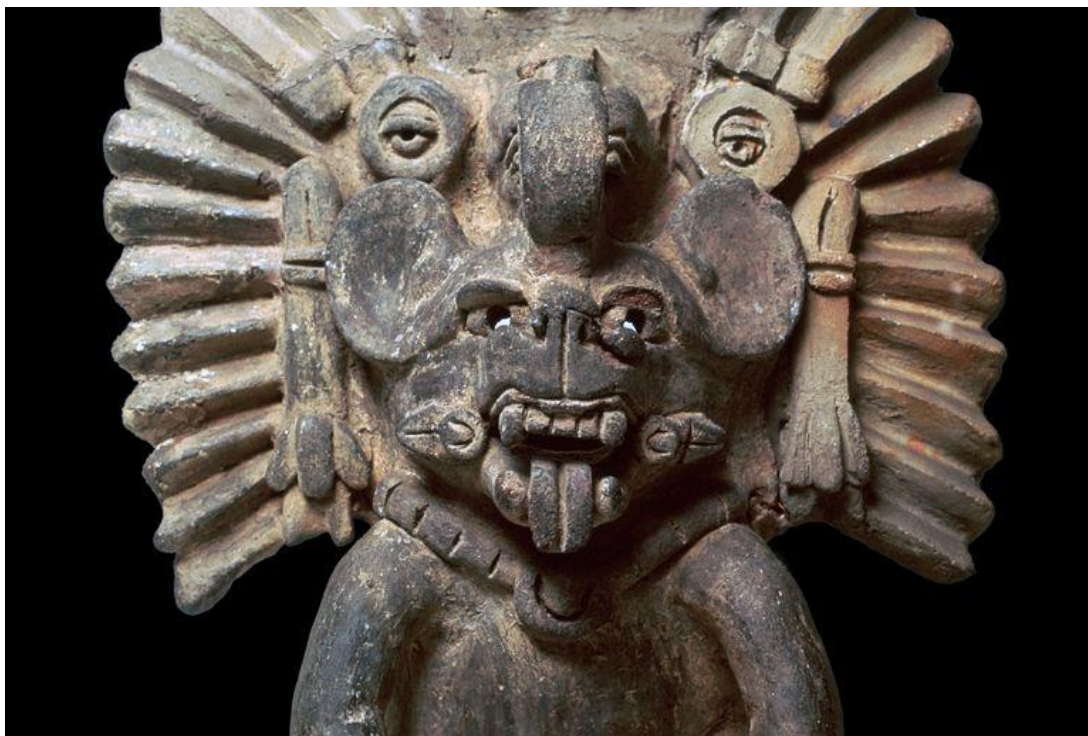
Sabréis, pues, que los bienes de vuestros padres Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, así llamados, que murieron en Xibalbá, o sea los instrumentos con que jugaban, han quedado y están allí colgados en el techo de la casa: el anillo, los guantes y la pelota. Sin embargo, vuestra abuela no os los quiere enseñar porque a causa de ellos murieron vuestros padres. (Anónimo, 2020, pág. 73)

Al recuperar todo, se fueron a jugar a la pelota repitiéndose la historia, ya que el ruido volvió a Xibalbá, y los reyes decidieron retarlos a jugar en el inframundo para así asesinarlos. La abuela de estos, se preocupó, pero no tenía fuerza para contarle todo a Hanahpú y Xbalanque, así que mandó a un piojo el cual fue devorado por un sapo, el sapo por una serpiente, la serpiente por un ave para ir a buscar a Hanahpú y su hermano, llegando a estos y apareciendo todos los animales para así contarles todo. Al regresar con la abuela, plantaron dos tallos de bambú, ya que si se marchitaban ellos habrían muerto en el Xibalbá.

En el mismo bloque (tablilla 8-14) se habla como Hunahpú e Ixbalanqué descienden al inframundo armados con sus cerbatanas; para no caer en ninguna trampa planeada, le piden a una mosca que muerda a todos los dioses del inframundo para aprender sus nombres y trampas preparadas para ellos. Los dioses estaban muy sorprendidos por la astucia de sus invitados, por ende, siendo obligados a jugar a la pelota con la pelota de Hanahpú y Xbalanque, al principio se negaron, pero su ego los obligó a aceptar pensando que no serían problema alguno. Al principio derrotaron completamente a los señores del Xibalbá, y en un intento desesperado, mandaron a Hanahpú y su hermano a buscar unas flores

rojas que estaban custodiadas por guerreros con lanzas quienes tenían órdenes de matarlos, aunque llegando a un acuerdo con ellos de que les darían las carnes de todos los animales de la Tierra, y mediante las hormigas encontraron a todos las flores para apaciguar a Xibalbá y continuar el partido. Encontrando las flores en los aposentos de los reyes, engañan a los guardias y roban las flores, lo cual dejó petrificados tanto a los señores como príncipes del inframundo. Con eso, decidieron dejar encerrados a los jóvenes dentro de la casa de frío, donde según morirían de frío, pero encendieron antorchas de pino, intentaron lanzarlos a la casa de los tigres donde les lanzaron los huesos de sus comidas para que no los dañaran, después fueron mandados a la casa de fuego sin lograr ningún efecto ya que ellos eran inmunes.

Para terminar, los hicieron entrar en la guarida de los murciélagos donde moraba Camazotz quien asesinaba a todo el que entraba; tuvieron que esconderse en las cerbatanas donde pasaron todo la noche escuchando a los murciélagos, pero al amanecer Hanahpú asomó la cabeza para ver si no había peligro y terminó siendo cercenado por Camazotz quien tomó su cabeza y la llevó al lugar del juego colocándola en medio del campo. Xbalanque llamó a todos los animales que pudo, y fue la tortuga quien empezó a comer pasto cerca de la cabeza de Hanahpú y con la ayuda de Hurakán logró que la tortuga se convirtiera en la cabeza para así confundir a los dioses, aunque el problema era que tenía rasgos de la tortuga e Xbalanque tuvo que jugar él solo pero con la ayuda de un conejo que se escondería a un lado del campo. En el partido, la pelota estuvo a punto de entrar en anillo, pero el conejo salió al campo y todos los de Xibalbá querían atraparlo. Aprovechando, Xbalanque cambia la cabeza empalada de su hermano por la tortuga y sacrificándola tirándole una piedra rompiéndola en el proceso y ganando el juego haciendo que Hunahpú volviera a la vida así superando las pruebas de Xibalbá.



Dios Maya Camazotz

Hunahpú y Xbalanque llamaron a dos profetas quienes les aconsejaron que si en algún momento los señores del Xibalbá les cuestionaban sobre cómo conseguían tener éxito debían contestarles arrogantemente haciendo una gran hoguera matándolos en el proceso.

Los del Xibalbá molieron entonces sus huesos y fueron a arrojarlos al río. Pero estos no fueron muy lejos. Pero estos no fueron muy lejos, pues asentándose al punto al fondo del agua, se convirtieron en hermosos muchachos. (Anónimo, 2020, pág. 94)

Al quinto día se les vio en el río con forma de pez, así que a toda Xibalbá se les ordenó buscarlos en toda el agua. Al día siguiente se encontraron con dos jóvenes pobres y demacrados que se parecían a Hunahpú e Ixbalanqué pero no eran ellos, sin embargo demostraron un gran poder del cual consistía que revertir efectos negativos entre ellos revivir personas, el cual impresionó a todos los señores del inframundo. Estos fueron llamados por los dioses quienes los obligaron a demostrar su poder de resurrección, Xibalbá estaba atónito, ya que presenciaban un milagro. En ese momento, a los dos jóvenes pobres les ofrecen a los dioses dejarse asesinar para poder revivirlos, para tener la experiencia de la muerte, lo cual accedieron dejándose despedazar, pero al momento de tener que revivirlos se negaron lo cual creó un alboroto descubriendo que en realidad eran Hunahpú y Ixbalanqué, amenazando a los príncipes del inframundo que no

volvieran a hacerle daño a los humanos. Y así, finalmente habían terminado con los monarcas del inframundo y honrando la muerte de sus padres.

Para el bloque 4 (tablillas 1 al 10) se nos presentan a los dioses, los cuales estaban pensando cómo crear al hombre, en el misterioso lugar de Paxiel y Kayalá, crecían las primeras espigas de maíz amarillo y blanco, el lugar era enorme con plantas gigantes y animales Ixmukane decidió moler las semillas del maíz amarillo y blanco creando nueve bebidas las cuales serían de utilidad para crear la carne, fuerza y vigor del hombre. Tepeu y Gucumatz se encargaron de crear la vida de los primeros seres humanos que fueron dos padres y dos madres.

“Se dice que ellos solo fueron hechos y formados, no tuvieron madre, no tuvieron padre. Solamente se les llamaba varones. No nacieron de mujer, ni fueron engendrados por el Creador y el Formador, por los Progenitores. Solo por un prodigio, por obra de encantamiento fueron creados y formados por el Creador y el Formador, los Progenitores Tepeu y Gucumatz. Y como tenían la apariencia de hombres, hombres fueron; hablaron, conversaron vieron y oyeron...” (Anónimo, 2020, pág. 105)

Los nombres de estos fueron, para los padres de la humanidad Balam-Quitze, y Balam-Acab, para las mujeres Mahucutah e Iqui-Balam, siendo considerados por los hombres seres moldeados después de lo que habían creado. Estos se parecían a los dioses, ya que podían razonar, dialogar y pensar siendo seres de enorme sabiduría, lo cual fueron cuestionados por los dioses lo que pensaban de ellos, y desde el cielo, donde se encontraban con ellos, veían la Tierra, las montañas, los bosques y las piedras, además de poder ver lo oculto y más allá de la existencia. Por ende, se les entregó la Tierra a los hombres, haciendo que estos rindieran culto por el regalo de la existencia.

Los dioses se asustaron, ya que su creación podía ver lo mismo que ellos, así que tomaron una decisión y le acortaron la vista haciendo que viera solo la superficie de la Tierra, el Dios Hurakan, creó una nube que nubló los ojos del hombre para que solo viera lo que tenía cerca ya que temían que se convirtieran en dioses acortando su sabiduría.

Los 4 padres de la humanidad se multiplicaron por la faz de la Tierra, así creando 9 grandes tribus y entre ellas, la nación K'iché que serían los futuros mayas, pero también creando a los Tamut, el grupo más antiguo y oculto de todos, estos se expandieron rápidamente, pero todos vivían en armonía. Las tribus, esperaban la llegada de los dioses mirando al sol, esperando la aurora, pero, al no llegar, decidieron buscarlos en siete cuevas ocultas. Al encontrarlos, cada tribu obtuvo a su propio dios cuyos nombres fueron Tohil, Avilix y Hacavitz. La creación de los lenguajes compuestos por los dioses, creó el distanciamiento de las tribus.



Dios Tohil

El fuego de los dioses se apagó, haciendo que las tribus pasaran mucho frío, la tribu Balam K'ché le pidió a su dios Tohil que les diera fuego, le hicieron sacrificios para contentar a su dios y así fue, les dio fuego de nuevo, pero una tormenta apagó el fuego de todas las tribus, y esta vez Tohil les dio el fuego solo a su tribu, provocando que las otras tribus les pidieran a Balam K'ché, lamentablemente estos no pudieron dárselos ya que no entendían su lenguaje lo cual les sorprendió y se dieron cuenta que los dioses habían ocasionado eso. Un enviado del inframundo se reunió con los cuatro padres de las tribus, y les dijo que eran necesarios más sacrificios para que todos tuviesen el fuego.

Los tzotzil decidió robar el fuego, su dios principal era Chamalcan, cuyo símbolo era el murciélago, ya que estos no querían sacrificar humanos y decidieron usurpar la llama pero no tuvieron éxito, y Tohil obligó a todos que sacrificaran humanos, dándoles así, el fuego y un nuevo lugar para vivir, cerca de la aurora.

Para llegar al lugar, Tohil abrió los mares donde el pueblo caminó entre roca y arena, al arribar al lugar su tristeza fue al ver que no había nada que comer, esperando la llegada de la aurora, los cuatro sabios decidieron esconder a sus dioses en diferentes lugares antes de ir a obtener comida. Avilix quedó en un barranco, Hacavitz fue escondido en una enorme pirámide y Tohil en una enorme montaña, con esto se desató una enorme tristeza en las tribus ya que aparecía la aurora ni la estrella que sale antes del sol. Cuando por fin sucedió, el sol salió secando la humedad y terminando con la oscuridad, mientras los dioses escondidos se convirtieron en piedra junto a otros seres mágicos de los bosques, y gracias a esto generaciones siguientes vivieron ya que fueron petrificados seres temibles que se escondían en la Tierra. La tristeza de las tribus era por los hermanos que se habían quedado atrás en el camino, así la aurora apuntó a un lugar específico donde sería México, nombrado así por los hermanos que no pudieron llegar al lugar sagrado. Los cuatro sabios fueron donde estaban los dioses petrificados realizando rituales de adoración quemando plantas y sacrificando animales, así que los dioses convirtieron en divinidades a los cuatro padres de la humanidad quienes vagarían por las montañas eternamente.

El último bloque del Popol Vuh (siendo las tablillas 1 al 12/final) toca temas ya políticos, dejando a los dioses casi sin protagonismo, comenzando mucho tiempo después de la creación del hombre donde el ser humano se había agrupado en pueblos separados unos de otros, los dioses se habían ocultado en la naturaleza dejando solamente el sonido de la selva y gruñidos de animales para encontrar sabiduría a quienes los buscaban. El pueblo el cual sería llamado K'ché tenían miedo y problemas con otra tribu los cuales serían llamados los Pocomanes, ya que los K'ché son los sacrificadores quienes iban casa por casa eligiendo a las personas para extraer su sangre, ponerla en una copa y ofrecerla a los dioses invisibles los cuales les darían poder y protección.

El pueblo K'ché era apoyado por los dioses y estos decidieron ayudarles contra las tribus creando grandes matanzas entre estos; mientras, Tohil, Avilix y Hacavitz raptaban humanos para así esparcir su sangre en los campos y colocaban sus cabezas en el camino. Los humanos al principio pensaron que eran ataque de animales ya que solo veían pisadas de estos; en realidad eran los dioses invisibles los que provocaban esto.

Con el tiempo, los humanos se dieron cuenta de esto e intentaron buscarlos; en su intento sucedían cosas extrañas como neblina misteriosa o lluvias de agua oscura que borraban las huellas de los dioses. Así, Tohil, Avilix y Hacavitz se materializaron como 3 jóvenes que se bañaban en el lago de las montañas, haciéndolo únicamente para sentir de nuevo un cuerpo, y al ser observados por los humanos, se desvanecían a voluntad. Los humanos querían

tenderles una trampa a los dioses, así que mandaron a las doncellas más hermosas para seducirlos, siendo un rotundo fracaso ya que estos no se sentían atraídos por las mujeres pero les dieron una prenda la cual llevarían a sus líderes, siendo prueba del contacto con las divinidades. Estos líderes, al ponérselas en el hombro, los dibujos de animales cobraron vida, entre ellas, abejas que picaron a los señores dejándolos a algunos ciegos.

Todas las tribus se unieron con sus mejores armas y armaduras para acabar con los dioses, los K'ché apoyados por los dioses vivían en lo más alto de una montaña en una poderosa fortaleza, la cual, cansó a los hombres mientras ascendían y se quedaron dormidos, aprovechado por los dioses, quienes les robaron todo el metal y oro de sus armas y armaduras, les afeitaron las cejas y la cabeza en señal de burla. Las tribus desnudas tuvieron que retroceder; tanto los dioses como los K'ché aumentaron las fortificaciones, crearon hombres de madera y en un último acto, colocaron las armas, armaduras y coronas que habían robado, para así pedir consejo a Tohil, quien desde lo invisible les dijo, que no se preocuparan ya que ganarían siempre. Los espías de los Señores vieron que los K'ché se habían vuelto muy numerosos portando el arsenal que les habían robado, sin saber que eran hombres de palo y madera cayendo en un engaño.

No frenó el ataque contra ellos, ya que escalaron y se tiraron encima de los K'ché siendo más de 4000 soldados en el ataque, con eso, los dioses ordenaron a todos los insectos que escondieron en calabazas huecas que se comieran a su enemigo eliminándolo.

Al fin, terminaron derrotando a todas las naciones, y la montaña con el nombre del dios Hacavitz fue sagrada para futuras generaciones, los líderes K'ché se convirtieron en dioses y ante sus descendientes, sus hijos desaparecieron en la montaña. Antes de esto, el líder Balam K'ché les dejó a sus hijos el signo de su ser, este era un símbolo cocido tapado, llamado *la majestad cubierta*, para los príncipes, este símbolo era uno de los mayores misterios de toda la existencia, nadie se atrevía a abrirlo y mirarlo, ya que ocultaba un gran poder.

Al cabo de muchos años, los príncipes descendientes K'ché, decidieron ir al Oriente, cruzando el mar, de donde vinieron sus difuntos padres, llegando a un lugar donde les dieron reconocimiento y un sello, el cual era el Sello Real. Uno de estos lugares lejanos era Izmachi (significa barba o bigote) y la gente de ahí, era seres nobles sin disputas ni motines y reinaba paz entre pueblos. Llegaron extranjeros, quienes atacaron el pueblo K'ché, siendo esta parte la Conquista Española, y con el tiempo fueron creados 24 grandes casas y un rey K'ché llamado Gucumatz, siendo este rey unir a todos para así construir una gran fortificación más grande de la Tierra junto a la casa de los dioses. Los pueblos

obedecían a su rey, y no por miedo, sino por admiración ya que pudo tocar a los dioses y convertirse en uno de ellos cada 7 días antes de ascender al cielo, y cada 7 días volvía a los infiernos o Xibalbá, también cada 7 días se transformaba en animales muy distintos mostrando su poder y prodigios. Su descendencia pasó los poderes a sus hijos e hijas que fueron considerados igual a los dioses. El pueblo K'ché se hizo extremadamente poderoso conquistando muchos territorios y el rey K'ché proporcionó paz y prosperidad, creando una poderosa creencia religiosa, haciendo rituales a los dioses a Tohil y el dios supremo, Hurakan.

En la última tablilla, se revela sobre las últimas 4 grandes casas creadas y reyes los cuales sus nombres fueron borrados con el tiempo, siendo causa de la Conquista, quienes probablemente alteraron todo y se perdió mucha información.

1.2.2. Chilam Balam

Es un conjunto de libros, los cuales incluyen 10 tomos que profetizan las desgracias que están por venir. Fueron escritos en los siglos XVII y XVIII relatan la historia de la civilización Maya, siendo uno de los textos sagrados y adivinatorios más importante de esta cultura. Estos libros fueron: De Maní, De Chumayel, De Tizimín, De Kaua, De Tekax, De Nah, De Tusik y el Código Pérez.



Códice Chilam Balam

Estos libros fueron presentados por Hernando de Visana, hablando del Chilam Balam de Chumayel (siendo este el más conocido), y buscando a otros historiadores, nos muestran un cúmulo de escritos mayas crónicas, históricas, de medicina, astrología y de la ciencia maya fueron copiadas de los originales y se puede notar cuando lo lees por primera vez y se nota la cristianización. Los autores quisieron preservar el conocimiento, ya que tenían el temor de que, se destruyeran así como lo hicieron con los códices.

El nombre Chilam Balam proviene de un sacerdote y refiere a Chilam (mago, sumo sacerdote) y Balam (el que descubre, oráculo) aunque también se traduce como jaguar ya que este animal era sagrado para ellos. Uniendo las dos palabras tiene la traducción de “el que es boca” “El que sabe los augurios” “El que profetiza” “El que sabe los augurios” o puede significar “jaguar acostado” ya que, un sacerdote, para poder hacer una augurio o una profecía, debían hacerlo acostados, por eso el significado de su nombre. Otra manera de referirse al Chilam Balam era el *libro Maya de los muertos*, ya que en las 10 versiones existentes, los lugares como Chumayel, está referido a un lugar en el imperio Maya, trata aspectos cosmogónicos, de medicina y muchos otros estando ahí el origen del hombre, como ha sido su creación, su derrotero, esto ya que predecía la llegada del hombre del oriente y occidente y sería el pueblo sojuzgado.

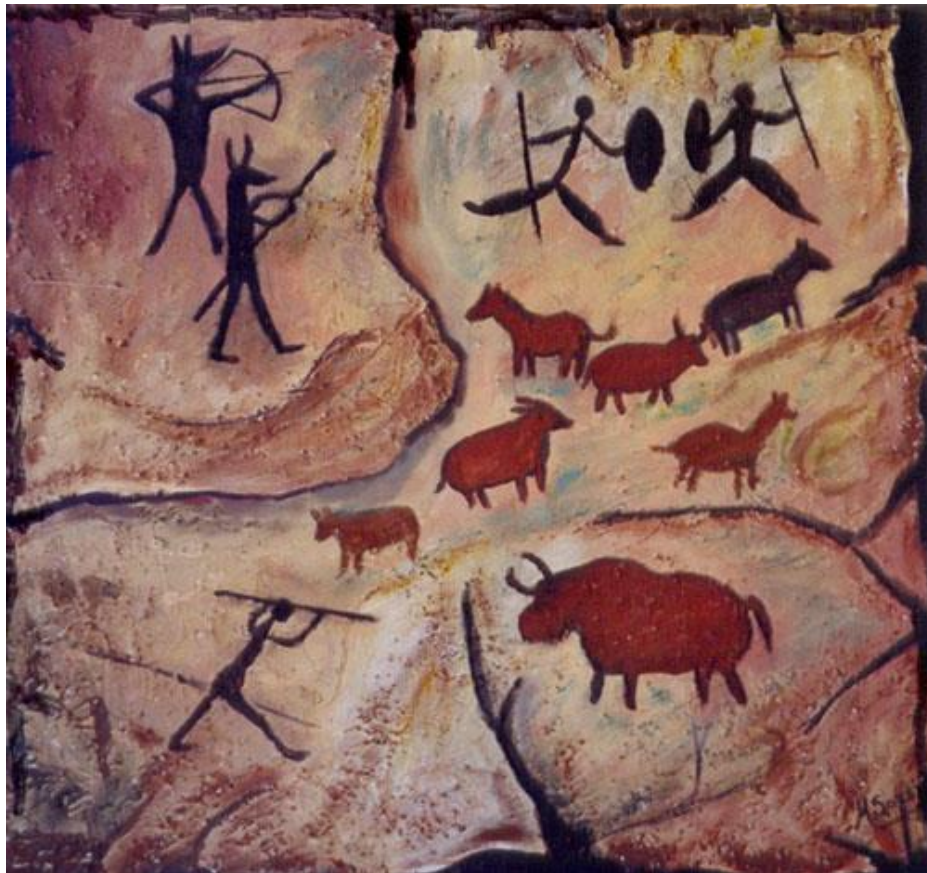
Existían ya, una profecía tanto Azteca como Maya sobre la llegada de Quetzalcóatl (siendo una divinidad blanca y con barba); Moctezuma, antes de la llegada de los españoles, sus 30 brujos (nahuales también llamados) que siempre le aconsejaban, le advirtieron que hombres blancos sobre animales los sojuzgarían y lo destruirían. Sintiendo miedo, les pidió que fueran a hablar con una divinidad en la cueva de Cincalco en Chapultepec (esta es la entrada al inframundo) y suplicó que fueran e intercedieran por él con el dios Huémac para que le de cobijo y no viva la destrucción de su pueblo. Lamentablemente Huémac se niega a recibirlo y advierte que Moctezuma debe pagar por lo que sembró, pagando la ley Karmica (la cual exigía un pago por sus acciones) ya que el imperio Azteca era muy sanguinario (un ejemplo de ello era que pedían a sus pueblos sojuzgados pieles humanas).

Los españoles causaron una masacre en todos los sentidos y destruyeron conocimiento más avanzado del que tenían, en ejemplos serían la conciencia del cero u observaciones del planeta venus, de las cuales los conquistadores no tenían ni idea de este tipo de conocimiento. Los sacerdotes tenían miedo de que todo lo que ellos habían hecho fuese destruido, no veían a los españoles tanto como los enemigos, sino a la religión que tenían, la cual ya estaba predicha en el libro de Chumayel con anterioridad.

CAPÍTULO II: EL CÓMIC EN MÉXICO (REFERENTES ARTÍSTICOS)

2.1. El cómic desde tiempos antiguos

Los primeros indicios de expresión gráfica se encuentran en cuevas donde se dibujaron toros y animales salvajes de los cuales se alimentaba el homo sapiens e incluso “narran” historias de sus actividades, pero no eran historias por la falta de texto, siendo un elemento necesario. Otras civilizaciones como la egipcia incluyeron dibujo pero no letra lo cual sigue sin ser una historieta.



Pinturas rupestres en México

Mil quinientos años antes de Cristo, los sumerios fueron los primeros en inventar las primeras letras, solo que ellos o dibujaban y todas sus historias fueron escritas. Todos estos no se consideran cómic, ya que es un género que requiere 2 elementos: lenguaje escrito y gráfico.

Pasando al siglo XIII, los monjes se pasaban ilustrando la Biblia con bellísimas iluminaciones. Gutenberg aún no había inventado la imprenta y todos

los libros se tenía que hacer a mano limpia con paciencia, pero las biblias no pueden considerarse cómics ya que solo era ilustración y por cada 30 o 40 páginas de texto había una ilustración en forma de letra. Al mismo tiempo, los aztecas dibujaban su códice sobre papel faltando texto. Igual que los Mayas, estos no tenían un alfabeto para expresarse en escritura, así que lo dibujaban y no fue hasta la llegada de los españoles cuando los indígenas supieron de la existencia de las letras e incorporándolos a los códices, así narrando la conquista de México, siendo así los primeros “comics” existentes.



Biblia Siglo XIII - Letra L - Moisés y el Señor.

Luego de un tiempo en Perú, se hizo una crónica donde narraban (en forma de historieta) la conquista de su país por los hispanos. Pero su circulación era limitada ya que poca gente podía comprar un libro o no sabía leer, dada la situación social y económica del siglo XVI y XVII. Los manuales de Leonardo Da Vinci nunca fueron dados a la imprenta.

Los primeros cómics fueron hechos para el público infantil siendo cuentos de hadas o libros con lo que los niños aprendían a leer y escribir. Otro tipo de “historietas” son las llamadas hojas volantes, que en los siglos XVII y XVIII se vendían en ferias y mercados.

En los 1,800 se publicó la primera historieta en la prensa, creado por James Gillray hace una biografía satírica a Napoleón Bonaparte; Gustave Doré hace “Los trabajos de Hércules” e “Historia de la Santa Rusia” entre otros reportajes antes de dedicarse a la ilustración en serio, también Grandville, el precursor de Walt Disney creó varias historias (en estilo de época) tituladas “Los animales” y “Otro Mundo” antes de que falleciera.



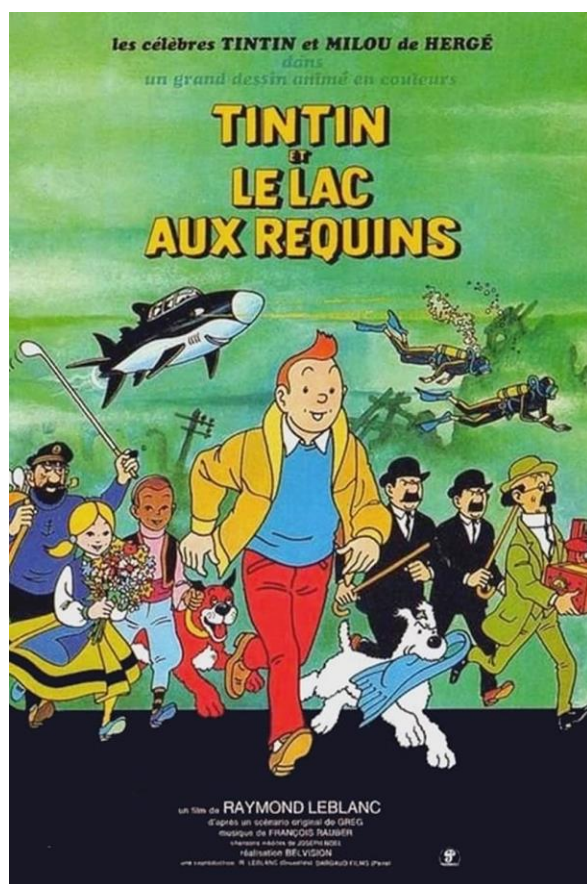
Impresiones artísticas de James Gillray

Como la fotografía aún no nace, la prensa aligera sus páginas con dibujos e ilustraciones, siendo el preferido de la gente los cómicos o historietas, siendo la prensa europea a mediados del siglo XIX que crearía a los primeros “personajes”:

Wilhelm Busch (1832 - 1908) caricaturista alemán crea en 1865 a Max y Moritz, dos niños que crean travesuras “inocentes”

CRISTOPHE (Georges Colomb) en 1893 crea “La familia Fenovillard” con las aventuras de la típica familia francesa por el mundo y Plick y Plock (1893) con dos gnomos como personajes centrales. En esos años nacen famosas revistas de humor, entre otras la inglesa PUNCH (1841) que aún subsiste.

El autor aclara que, Francia, Italia, Alemania o España sabían sobre el cómic y no todos tenían acceso a estos. Hay ejemplos de historietas desconocidas en México y alrededores, los es TinTin del belga Hergé, siendo muy popular en Europa desde 1930 y traducido a casi todos los idiomas.



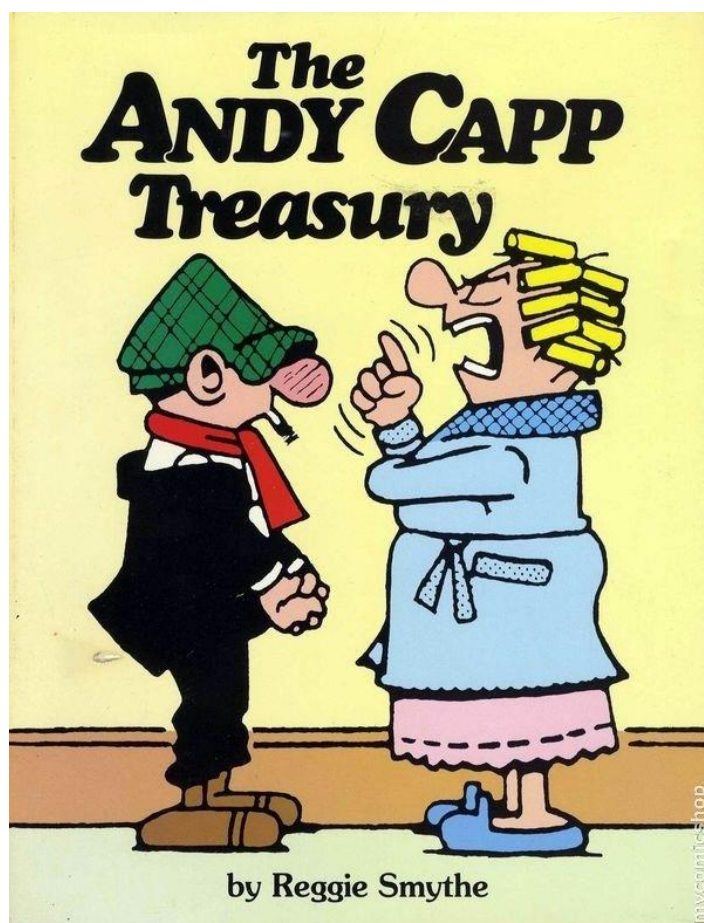
TinTin (1972) /Hergé

Otra historieta nacida en Bélgica es Les Schtroumpfs (traducido “Los pitufos”) popular en Europa desde su nacimiento en 1957. Creado por Pierre Cullford (Peyo) y llevada a la tele y cine.

En Francia, había un escritor llamado Goscinny y el ilustrador Vderzo los cuales crearon:

...son TinTin, Asterix y Lucky Luke (creado por Goscinny y Morris) una parodia del viejo oeste. El resto se puede decir que son imitaciones de estas tres, incluso – las tres – traducidas a muchos idiomas y –los tres- llevadas al cine dibujos animados (del Río, 2016, pág. 76)

En Inglaterra también han tenido la tradición del cómic pero no se les puede llamar “grandes” o sobresalientes. La más conocida era Andy Capp, con aventuras de un vago inglés.

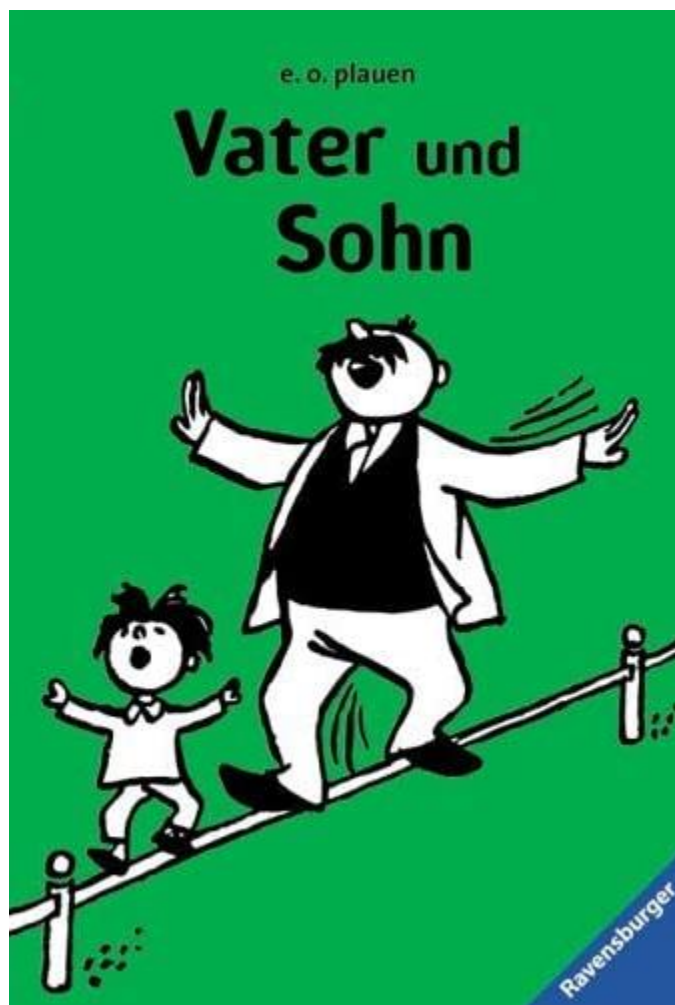


Andy Capp / Reggie Smythe / 1957

España siempre contó con grandes dibujantes quienes producían historietas desde 1885 (comercializándolo e 1917) el cual fue durante la dictadura de Franco, el cual decayó en mediocridad comercial, pareciendo a los gringos.

En Alemania, antes de la guerra, la tira cómica más popular era Vater Und Sohn (padre e hijo) de E.O. Plauen, inocentes aventuras familiares. Después Hitler

prohibió todo tipo de historietas y Plauen siendo militante comunista, murió en las prisiones de la Gestapo, mientras otras lograron ir al extranjero.



Vater und Sohn / E. O. Plauen / 1934

Japón, se ha convertido en una de los más grandes productores de historietas del mundo y el proveedor principal y casi único de cómic oriental. Ahí, el cómic se vende en gruesos libros de 360 páginas de papel con 21 millones de ejemplares, las cuales 4 o 5 historietas salen mensual o semanalmente.

2.3. Inicios de historietas en México, época de oro y decadencia

Según el autor Eduardo del Río (Rius), la historieta mexicana está considerada en la actualidad como la peor del mundo, aunque sin lugar a duda ha dado grandes historietas como Neve, Acosta, Audiffred, etc.



Eduardo del Río (Rius)

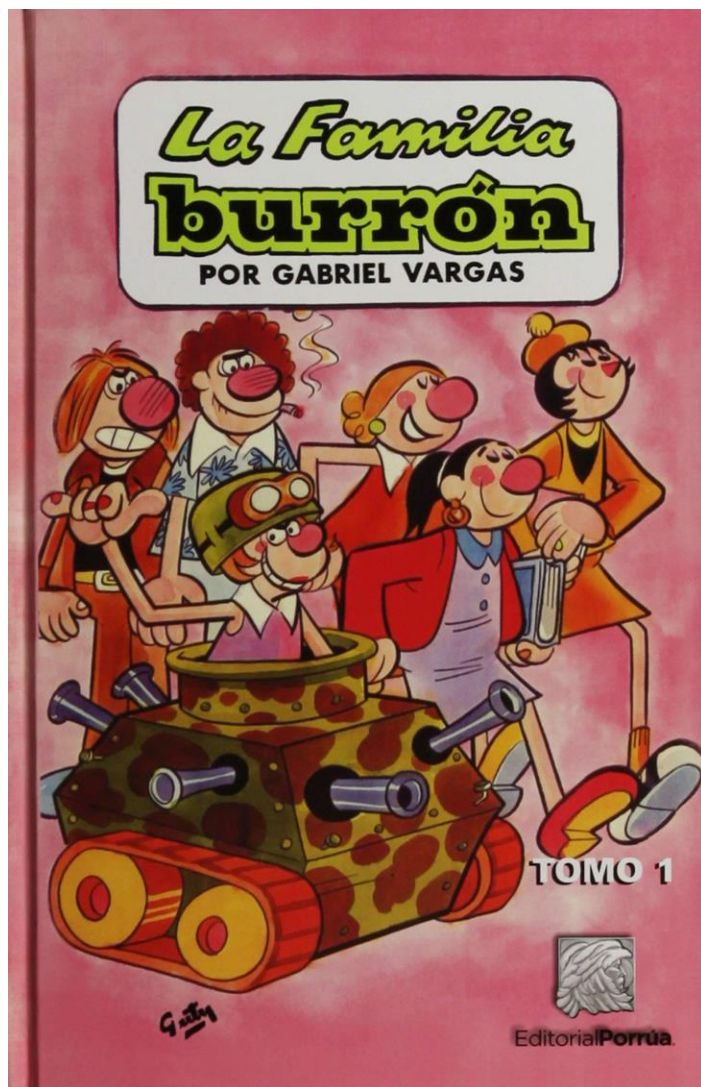
Este comenta:

Sin embargo, la mala calidad y peor gusto de la historieta mexicana son los editores más interesados en productos “populares”, que en el uso de la historieta con fines didácticos. (del Río, 2016)

Las primeras “tiras” mexicanas fueron del dibujante Juan Bautista Urratia (1874 - 1935), el cual se aprecia que la historieta deriva de la publicidad y tiene mentalidad de dinero. Copia de la historieta yanqui salvándose por creaciones humorísticas de caricaturistas como Arthenack Audiffred, Pruneda, Germán Butze, etc.

De entre la mediocridad de *historietistas mexicanos*, destacan *Gabriel Vargas (La familia Burrón y Los Superlocos)* y *Germán Butze (Los Supersabios)* los cuales no han tenido seguidores, pese a su éxito comercial. Butze murió sin

que alguien dibujara y Vargas ha dejado en manos de un equipo que viene dibujándolo desde hace 20 años. El resto de historietas mexicanas – idiotizantes, cursi y de pésimo gusto, es un insulto al llamado “octavo arte”, mereciendo que la Secretaría de Educación Pública le echará mano y escoba, para proteger la salud mental del pueblo mexicano. Desde luego, hay excepciones, tanto entre los dibujantes y argumentistas, como entre los editores.



La familia Burrón – Tomo 1

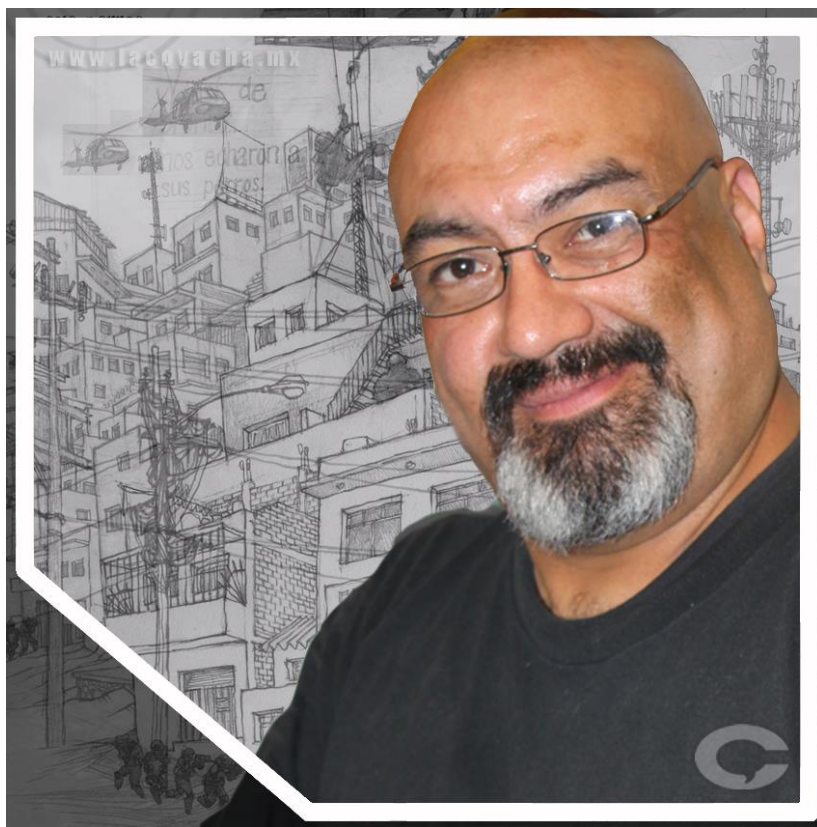
En 1965 aparecen *los Supermachos* (creada por Rius), creando una revolución en la historia del cómic del país desarrollando una combinación de historieta satírica de personajes y cómic didáctico el cual daba un mensaje el cual no idiotizaba a la gente, sino que los hacía reflexionar e incluso usando a los monitos para la crítica política. Esto desencadenó la búsqueda de un formato de

historieta para adultos a finales de los años 60. Lamentablemente ninguno de los esfuerzos por desarrollar creativamente la opción de Rius llega a consolidarse.

La influencia de Eduardo del Río no se limita a un puñado de historietas creativas o plagios, ni se descubre únicamente en los cómics de la industria, el Estado y la iniciativa privada; directa e indirectamente Los Supermachos, Los Agachados y los Libro cómic colaboraron en crear historietas marginales. Aun así, en encuestas hechas, se señala que Los Agachados iniciaron un nuevo estilo de historieta.

2.4. Cómic actual en México y situación crítica

En el podcast llamado “MIGALA D” tuvo de invitados a varios artistas los cuales fueron Mr. Kone, Edgar Clement y Charles Glaubitz, los cuales tuvieron una discusión sobre el cómic general, y entre ellos estaba el mexicano, y estos hablan sobre Rius, el que para ellos, su trabajo se basaba más en narrativa gráfica usando el dibujo como complemento, e incluso dando a entender que en la época de los 70's u 80's no había trabajo independiente el cual solo era para publicar en periódico.



Edgar Francisco Clement Ibarra

Estos clasifican a los artistas como *mainstream* y *outsider*, ya que para uno de los artistas, no era el mejor trabajo que había por parte de estos outsiders, los cuales entran los moneros. Ya en la época de los 80, toman como referencia a un cómic llamado Karmatrón, el cual, en el sentimiento que se expresó, hacía lo que otros cómics de las empresas grandes no, y era que se sentía algo espiritual, que te creaba una curiosidad por investigar los conceptos de lo que se comentaba.



Karmatrón y los Transformables/ Óscar González Loyo/ 1986

Al hablar del cómic, se especifica que uno de los problemas que hay, es la difusión de medios, ya que si comparamos con Estados Unidos, estos tienen lugares específicos para publicitar su trabajo. Mientras tanto, en México se dejaba a cargo

a voceadores, los cuales estaban bajo el mando de un ex militar, dando retención a muchas propuestas.

En esta época, los medios alternativos impresos fueron más abundantes que los de radio y televisión haciendo que los medios nacionales e internacionales produjeran en grandes cantidades. Una de las editoriales llamada "Posada" (creada por Rius, después de un incidente con un editor que le quitó los derechos de otra editorial en la cual trabajaba) y la editorial Novaro, tomaron varias revistas, las cuales tocaban temas alternativos, entre ellos de la autora Yolanda Vargas Dulché, siendo abundante la oferta, empiezan a salir imitadores de Rius



Yolanda Vargas Dulché

Rius funda un género narrativo, el cual está bastante pobre al no ser estudiada ampliamente por parte de la Academia hasta la fecha, olvidando que la historieta mexicana alfabetizó a México por parte del gobierno.

La historieta, para estas personas, sigue siendo una herramienta poderosa, tanto así que, tecnológicamente de todos los medios de difusión de ideas, es la que más ha acercado al escritor con el lector, ya que también existen las web comics haciendo que sea más accesible para el espectador.

Con estos comentarios hechos por uno de los artistas invitados, dan la opinión de que la falta de difusión de la historieta sea la estrategia, siendo importante como crean su obra para seducir al espectador.

En la actualidad, muchas de las editoriales independientes llegan a eventos sociales igual que muchos creadores innovadores, quienes se empeñan a crear novela gráfica, los cuales ya no piensas en masificar su trabajo, haciéndolo por gusto y solo venden a su público sin competir con empresas grandes. Esto puede ser bueno, pero tiene su lado negativo, el cual es solo enfocarse en un tipo de público, ya que de esa manera, su trabajo no llega a reconocerse como debe, el cual, antes de checar otro tipo de cómic, se debe ver lo que están haciendo en México, porque sin saberlo, hay muy buen trabajo.

En el libro “La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento” de Juan Martínez Moro revela que en la actualidad hemos llegado a una nueva etapa en el arte gracias al internet, y en palabras de la historiadora Bárbara María Stafford dijo que:

La importante actividad desarrollada por las nuevas tecnologías en el campo de la edición impresa, nos lleva a considerarlas como el último paso en una tarea que define la propia modernidad, y que se resume en cómo imprimir información y conocimiento visual sobre papel (Martínez Moro, 2004, pág. 230)

2.5. Referentes artísticos



Koatl, El Defensor

Julián Tennek, tras la muerte de sus padres en manos del crimen organizado, encontró un templo perdido de Quetzalcóatl. El dios se le manifestó y le dotó de una fracción de su poder convirtiéndolo en el héroe Koatl, dándole super fuerza, vuelo, velocidad, resistencia y la capacidad de depurar a la gente de energía negativa.

Desde entonces Koatl protege a San Luis Potosí de amenazas principalmente prehispánicas.

Creador: Yair PT



Xiuhcōatl, La Serpiente de Fuego

Marcos de la Fuente encontró el Xiuhcōatl, el arma más poderosa de los dioses aztecas, y al romperse este lo dotó de todos sus poderes piroquinéticos, además de la capacidad de vuelo y tele transportación, volviéndolo así el heredero en turno de un linaje de guerreros portadores del Xiuhcōatl. Bajo este nombre Marcos se volvió el protector de Guadalajara.

Creador:



Nahualo

Pepe es un joven nahual, heredero de un linaje de nahuales quien entrenado por su abuelo Miguel se dedica a proteger el mundo mágico de San Pedro Ocotepec Oaxaca y de las ciudades subterráneas.

Pepe puede convertirse en un jaguar, un cerdo, un mono araña y un colibrí.

Creador: Moutsider



El Maizo

El pueblo de Tlacolol estaba en sequía pues las Lloronas habían dejado de traer la lluvia con su llanto. Estaban felices porque al fin tenían un hijo. Para detener la sequía, El Maizo dio muerte al vástago de las Lloronas y después tuvo que dedicarse a proteger a Tlacolol de las consecuencias que su acto acarreó.

Creador: Augusto Mora



Balam Kin, El Demonio Jaguar

Un guerrero jaguar en la búsqueda del conocimiento Anawaka que permitiera a los mortales convertirse en dioses.

Dibujo: Fernando García Rosales



Azratem, El Asesino de Asesinos

Tras la muerte de su novia Anabel a causa del crimen, Connor Leonhardt realiza un pacto con Azrael "El Ángel de la Muerte" y se convierte en un Azratem, su siervo, determinado a exterminar al mundo criminal de la ciudad de Edén.

Dibujo: Luchioriolu2



Donají

Aventurera zapoteca originaria de Quie Yelaag en tiempos prehispánicos, con super fuerza dotada por Chicahualizteotl, un dios que habita en su poncho, abandonó su hogar para encontrar a su padre.

Dibujo: Camilo Moncada



Tonall

Guerreros elegidos por el todopoderoso Tloque Nahuaque para ser portadores de místicos objetos que les concedieran una conexión directa con la deidad y les permitiera volverse heroicos guerreros protectores del universo.



Los Perros Salvajes

Saulo, Yoon, Andrés, Barrabás, Silas, Titus y Timoteo. Guerrilleros entrenados por Juan Grande para convertirse en nahuales y angeleros, quienes después fueron sometidos por el gobierno para que fungieran como sus sicarios personales.



Itzcacalotl

Guerrero mexica quien fue enviado a pelear contra los zapotecas en Oaxaca. Se separó de su grupo siguiendo un rastro de plumas de cuervo hasta que llevó al Cacalotepec, donde cayó en una cueva y ascendió misteriosamente de ella con alas de cuervo encontrándose a Donají a quien acompañó desde entonces en su búsqueda por su padre.



Checomal

Era el cocinero de la familia real de Coatlán. Tras la caída de la ciudad abrió su propio restaurante, Macoatl, el cual administra de forma avara y divertida, para los lectores, no siempre para los comensales.



Saskunah

Abandonado por su tribu se crió con mayas creciendo para convertirse en un guerrero y protector de su cultura adoptiva

CAPÍTULO III: UNIÓN DE DOS CONCEPTOS: HISTORIA Y ACTUALIDAD MEDIANTE EL CÓMIC

Como hacer un cómic/manga

Para comenzar a crear un cómic, los artistas tienen e incluso veo que crean una diferente manera de comenzar y el cual más acomoda, pero al menos, la artista LoulouVZ nos demuestra que podemos capturar la esencia principal del cómic y estos son los pasos que ella sigue:

1. ***Ideas principales***: Consiste en hacer esquemas en papel ya que se tienen ideas pero sin saber cómo comenzar. Así puedes checar hasta dónde quieres mostrar en tu historia y donde irá la idea. Este tendrá un inicio y meta
2. ***Los hitos medios***: Es la parte que se produce en el inicio y meta ya que son las partes de inflexión para el personaje principal y define el curso que tomará el protagonista. También existen los hitos pequeños que sirven para calmar la trama y sirven como relleno
3. ***Los personajes***: Al tener una historia el personaje debe tener personalidad y un trasfondo ya que no se puede crear personajes vacíos, por el cual las características serán relevantes con los sucesos que ocurrirán en la trama, en el cual dará más ideas para que sea una historia coherente, firme y completa.

Se debe trabajar en cada personaje tomando en cuenta:

- Virtudes y defectos
- De donde vienen
- Gustos y disgustos
- Historia
- Objetivos, etc.

Esto debe ser escrito en fichas de personaje ordenadamente.

También se toma en cuenta el tipo de historia que se contará, ya que depende de lo hablado. Este tipo de cosas será lento y de mucho trabajo

4. ***Creación del mundo***: Se toman en cuenta varios puntos los cuales se deben escribir en fichas de texto. En las fichas debe haber puntos importantes entre ellos:
 - El mapa del mundo, en donde se origina todo, ya que así puedes comprender como y donde ocurren los hechos trazando una ruta de donde es e inicia su aventura, hasta el final. Hay que tomar en cuenta, que tipo de geografía tendrá cada lugar al que irán los personajes

- La sociedad de este mundo y sus reglas, las cuales solo serán mencionados de ser necesario

5. **Entintado:** A este punto, ya se puede comenzar a crear el cómic, pero antes de comenzar.

- Se deben hacer bocetos de las páginas y diagramación, el cual se debe tener escrito las ideas, para así imaginar cómo serán las páginas.
- Al tener los bocetos, se deben revisar la coherencia y los paneles que no deben ir en el lugar.
- Nunca poner un muro de texto en una sola página, ya que es tedioso y debe tener un equilibrio entre texto e imágenes
- Comprobar que la letra es legible. En cómic tradicional se debe tener cuidado y en digital, toma en cuenta que escoger una tipografía legible.
- Al término de la revisión, se comienza entintar, pero antes, se deben poner los globos de texto, ya que estos ocupan mayor espacio.

La creación de cómic

El concepto dado al cómic consiste en contar una historia a través de los dibujos y textos escritos. Estos se dividen en varios fragmentos que son: Viñetas, Ilustraciones, globos de texto, íconos y signos propios.

La viñeta son los recuadros que rodean a cada escena que sucede en los cómics y su trabajo es transmitir una idea mediante una ilustración. Se tiene que tener contenido de cada viñeta debe tener sentido por sí solo, independientemente de si la idea necesita todo un párrafo para ser contada o solo una única palabra.

En estas viñetas hay diferentes tipos de encuadre que se pueda hacer. Estos son:

- **Viñeta Abierta:** Son aquellas que no tienen límite. Acaban donde termina la página. Las clases de viñetas producen una sensación de espacio abierto e infinito.
Un ejemplo de viñeta abierta, puede usarse para mostrar locaciones o la elección de personajes para escenas de combate.
- **Viñeta Cerrada:** Son aquellas que están limitadas por todos lados ya que no sobrepasa el margen de página
Se puede usar para mostrar una toma única para un personaje en su entorno de tensión.

- **Viñeta Ortogonal:** Es octogonal cuando todos sus lados son rectos y, por tanto, forma rectángulos o cuadrados. Los márgenes horizontales se dibujan paralelamente al eje central de la página.
Se usan de manera cerrada, dando una sensación de calma, estabilidad y equilibrio.
- **Viñeta Oblicua:** También conocida como viñetas diagonales. Los márgenes de los cuadros se muestran inclinados ante los ejes naturales de la hoja.
Este tipo de viñetas afecta el equilibrio de la página y da dinamismo. Se usa en escenas de acción, movimiento, intensidad o caos.
Viñetas de una página o más: Este tiene entre 5 y 7 viñetas usando dos páginas. Este tipo de viñetas transmite grandeza e impacto. Se comienza escribiendo de izquierda a derecha, usados para presentar personajes importantes. Son comunes entre los cómics de superhéroes y se usa con:
 - El héroe pelea contra el villano
 - Situaciones de calma que el personaje vive antes de la pelea.
 - Dos personajes conviven en el escenario al mismo tiempo

En mi caso, para la creación de mi cómic, usaré el mismo método que siempre ha habido, uso de cuadros dependiendo del margen que sea el personaje.

Ejemplos

Con lo dicho anteriormente, se mostrarán ejemplos del cómic americano y el manga (cómic japonés) mostrando como es el trabajo hecho por los nipones, el cual se lee de derecha a izquierda

- El primero es la que considero una página normal (a la que llamamos página cerrada)

Cómic Americano



“Venom (2016)"/Marvel Comics/ Mike Costa

Manga



“Shokugeki No Soma (2012 -2019)"/Weekly Shonen Jump/
Yuto Tsukuda



"Ash – Cinder & Smoke (1997)"/Event Comics/ Jimmy
Palmiotti



“Jojo’s Bizarre Adventure (1987 - Presente)”/Shueisha/
Hirohiko Araki

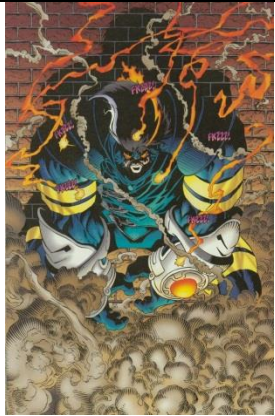
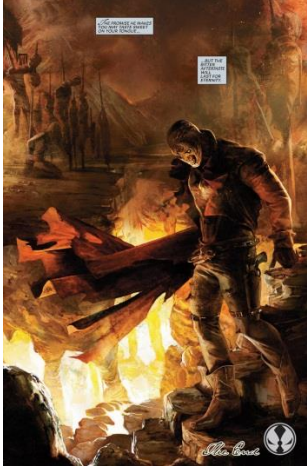


"Mandarin Spawn (2007)"/Image Comics/ Todd McFarlane



“One Punch Man (2009 - Presente)”/ Shueisha/ ONE – Yusuke Murata

- El segundo ejemplo es parte del tipo de viñetas de una página o más, ya que este usa una página presentando o algún suceso que nos muestre al protagonista.

Cómic Americano	Manga
 "Ash (1995)"/Event Comics/ Joe Quesada - Jimmy Palmiotti	 "Shokugeki No Soma (2012 - 2019)"/Weekly Shonen Jump/ Yuto Tsukuda
 "Venom – First Host (2018)"/Marvel Comics/ Mike Costa	 "Jojo's Bizarre Adventure (1987 - Presente)"/Shueisha/ Hirohiko Araki
 "Spawn: Gunslinger Spawn: Part 2 (2008)"/Image Comics/ Todd McFarlane	 "One Punch Man (2009 - Presente)"/ Shueisha/ ONE – Yusuke Murata

- El tercero es una página doble, ya que transmiten la pelea o enfrentamiento del personaje

Cómic Americano	Manga
 "Spawn: War Spawn (2008)"/Image Comics/ Todd McFarlane	 "Shokugeki No Soma (2012 - 2019)"/Weekly Shonen Jump/ Yuto Tsukuda
 "Venomverse (2017)"/Marvel Comics/ Cullen Bunn	 "Jojo's Bizarre Adventure (1987 - Presente)"/Shueisha/ Hirohiko Araki
 "Ash (1995)"/Event Comics/ Joe Quesada - Jimmy Palmiotti	 "One Punch Man (2009 - Presente)"/ Shueisha/ ONE – Yusuke Murata

Inspiración

Para la creación del cómic, tuve de inspiración el formato de cómic americano, ya que este tipo mantiene una paleta de colores, aunque tomé algunos fragmentos del manga como escenarios elaborados para inspirarse e incluso perspectivas de los autores.

Uso de Materiales

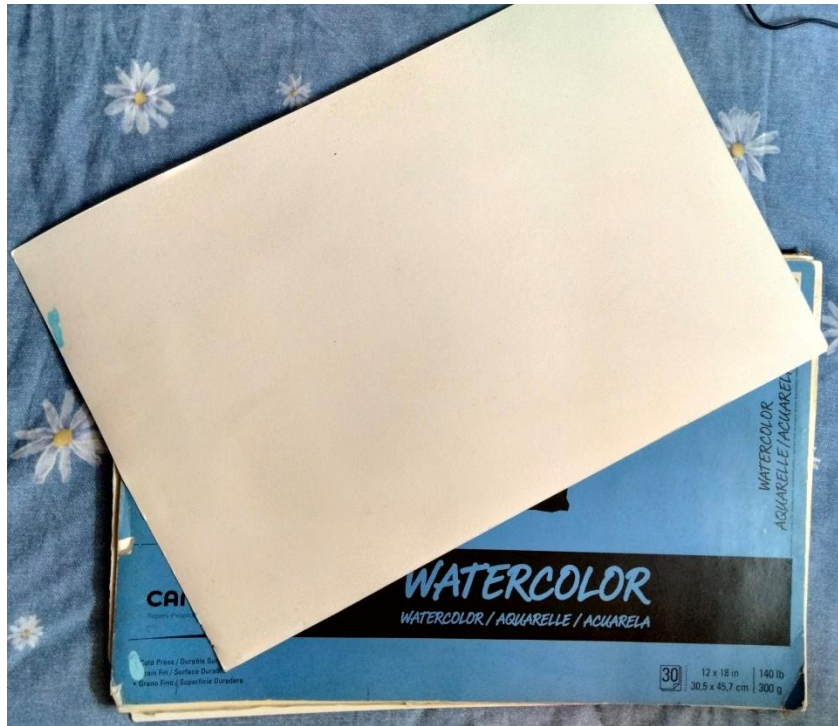
En el caso de los materiales, los artistas utilizan el papel y la marca de la cual ellos se acomodan mejor y les es más fácil acomodarse. Algunos artistas usan papel marcado, el cual les facilita el trazo de los cuadros/viñetas del cómic, otros han aprendido a usar los materiales disponibles y dibujar en papel completamente blanco. En mi caso, por mi falta de experiencia, he estado aprendiendo desde cero, la creación del cómic en hoja blanca.

Para comenzar a practicar mostraré unas imágenes que son los materiales con los cuales se hicieron bocetos y pruebas finales para crear el cómic a futuro:



Cada uno se usó para bocetos, los cuales se pueden apreciar en las siguientes fotos:

- Papel especializado en tintas/acuarelas 300 g



- Tintas acuarelables



- Pinceles



- Estilógrafos



Creación de personajes

Para la creación de personajes se usaron fuentes fotográficas tomadas de lugares arqueológicos los cuales han sido encontrados y documentados, los cuales dieron apoyo a crear los personajes mostrados a continuación y los cuales son los primeros bocetos que se hicieron de ellos y el cual en el resultado final han cambiado algunos aspectos importantes en el cómic.

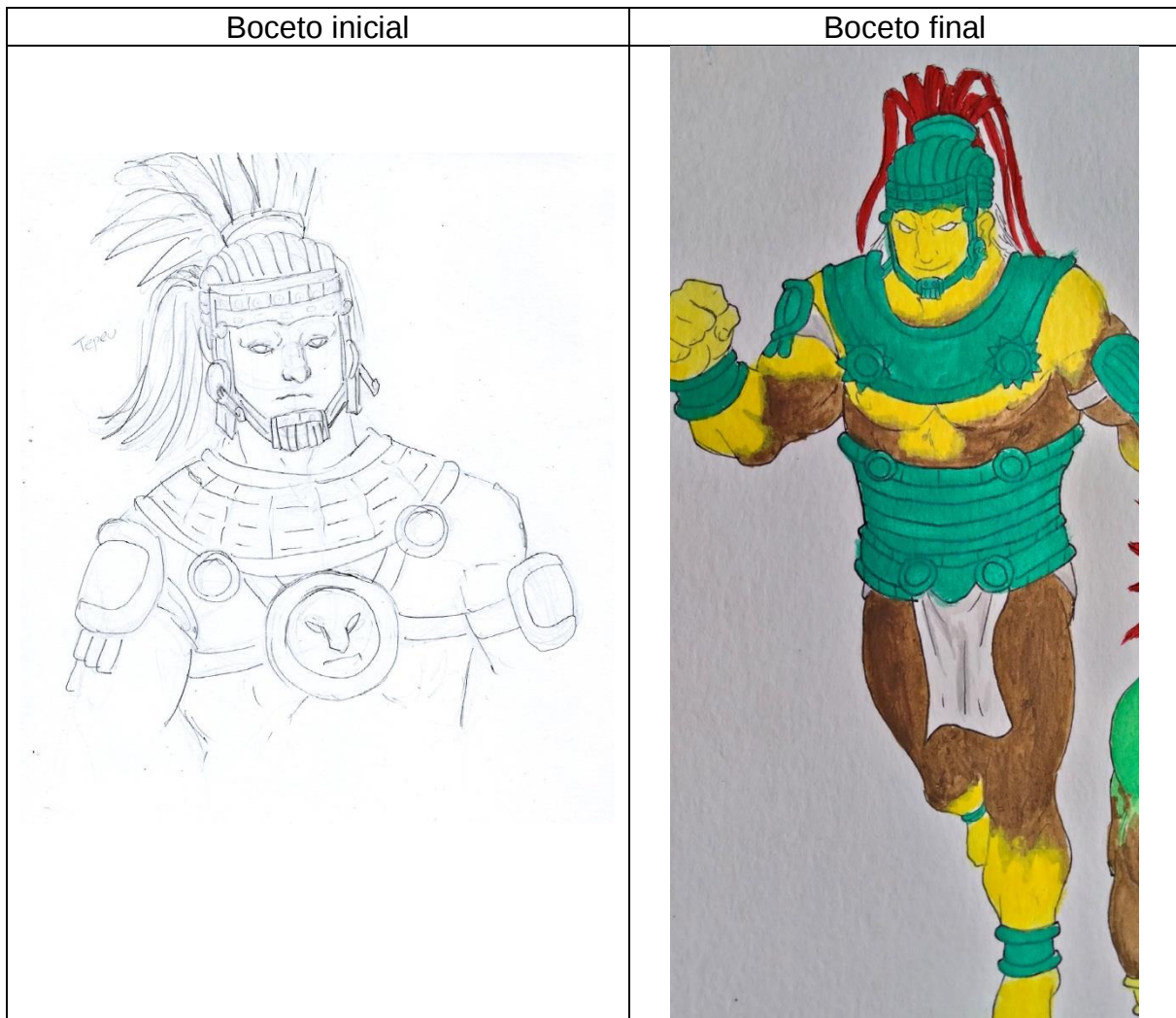
Bocetos

En las siguientes páginas se puede apreciar imágenes de un antes y después de crear personajes, ya sea para los iniciales o secundarios



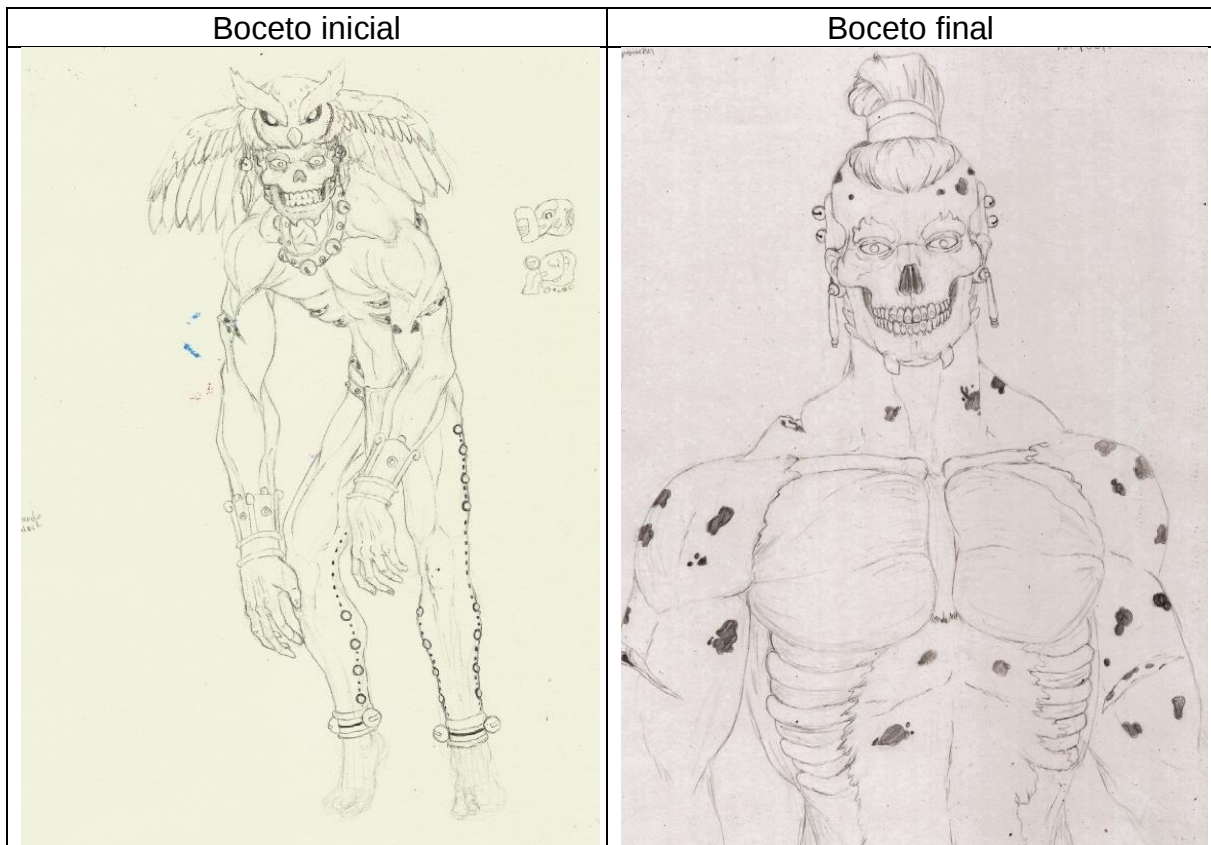
Dios Maya: Kukulcan

El Dios Serpiente Emplumada. Era especialmente importante para los mayas yucatecos. Era un dios creador que también traía la lluvia y los vientos, siendo uno de los personajes principales del cómic, el cual acompaña a algunos humanos, especialmente a las reencarnaciones de Hunahpú e Ixbalanque en búsqueda de eliminar a las amenazas que acechan en el México actual.



Dios Maya Tepeu

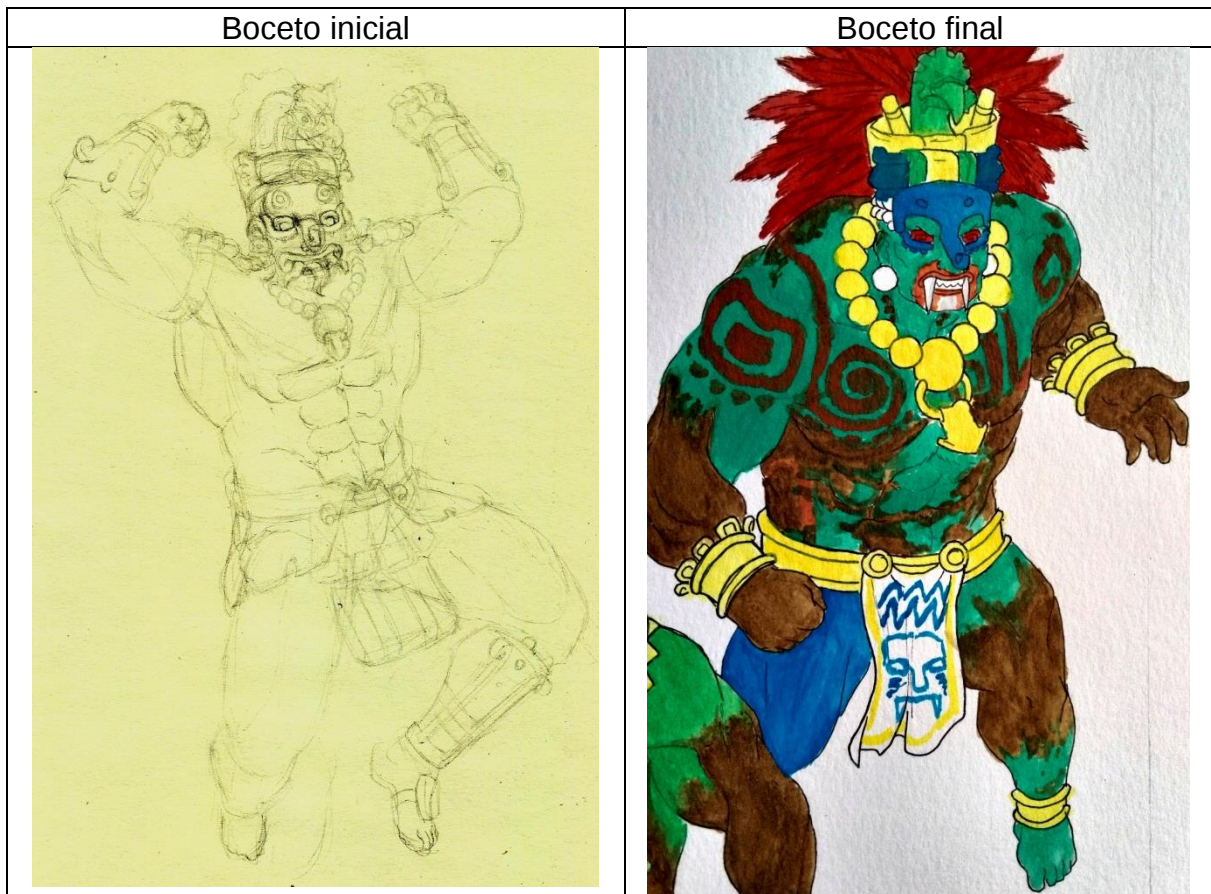
Dios del Sol y uno de los creadores iniciales de la humanidad junto a Kukulcan y Hurakán (Chaac). En el cómic no se hace tanto presente ya que creé firmemente que la humanidad ya no debe considerarse como su creación, ya que perdieron el camino



Dios Maya Ah'Puch

También conocido como Kizin ("El Apestoso"), Yum-Kimil, Hun Ahau, es el dios y rey de Xibalbá, el inframundo. Descrito como un esqueleto o cadáver con un rostro de jaguar (o búho) adornado con campanas. Y es esposo de la diosa Ixtab.

En el cómic, pese a su naturaleza "oscura" es vitalicio para mantener el equilibrio y ayuda a los protagonistas para enseñarles las energías oscuras existentes. El cambio radical de su personalidad en base a olvidar su odio a los antiguos hermanos es un misterio incluyendo su esposa.



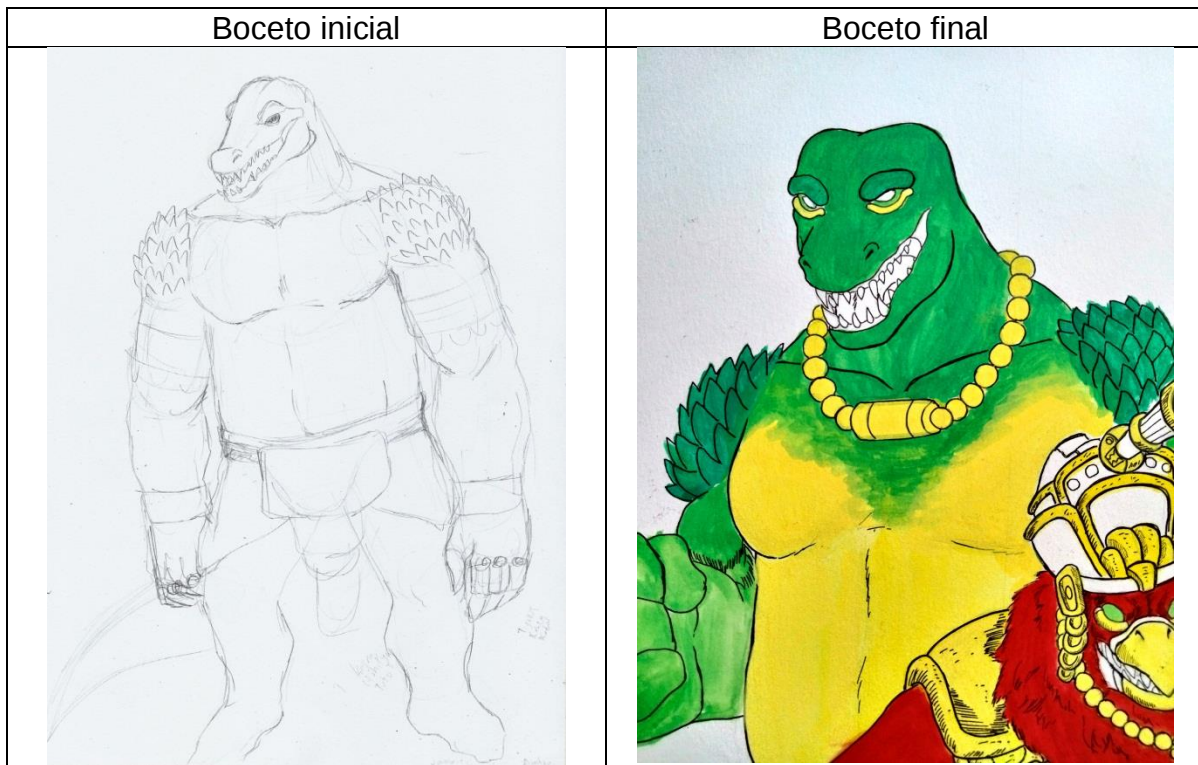
Dios Maya Hurakan

Es el dios del fuego, viento y de las tormentas. También es llamado como corazón del cielo. Es uno de los personajes secundarios, el cual es un soporte en contra de los dioses oscuros que van apareciendo. No tiene una buena vista a Ah Puch y sus seguidores desconfiando de él por encuentros del pasado.



“Dios” Maya Vucub Caquix

Dios falso que guió a los antiguos humanos después de convertirse en monos. En el cómic es “Eliminado” por Hun-hunahpú e Ixbalanqué por órdenes de los dioses principales al usurparlos.



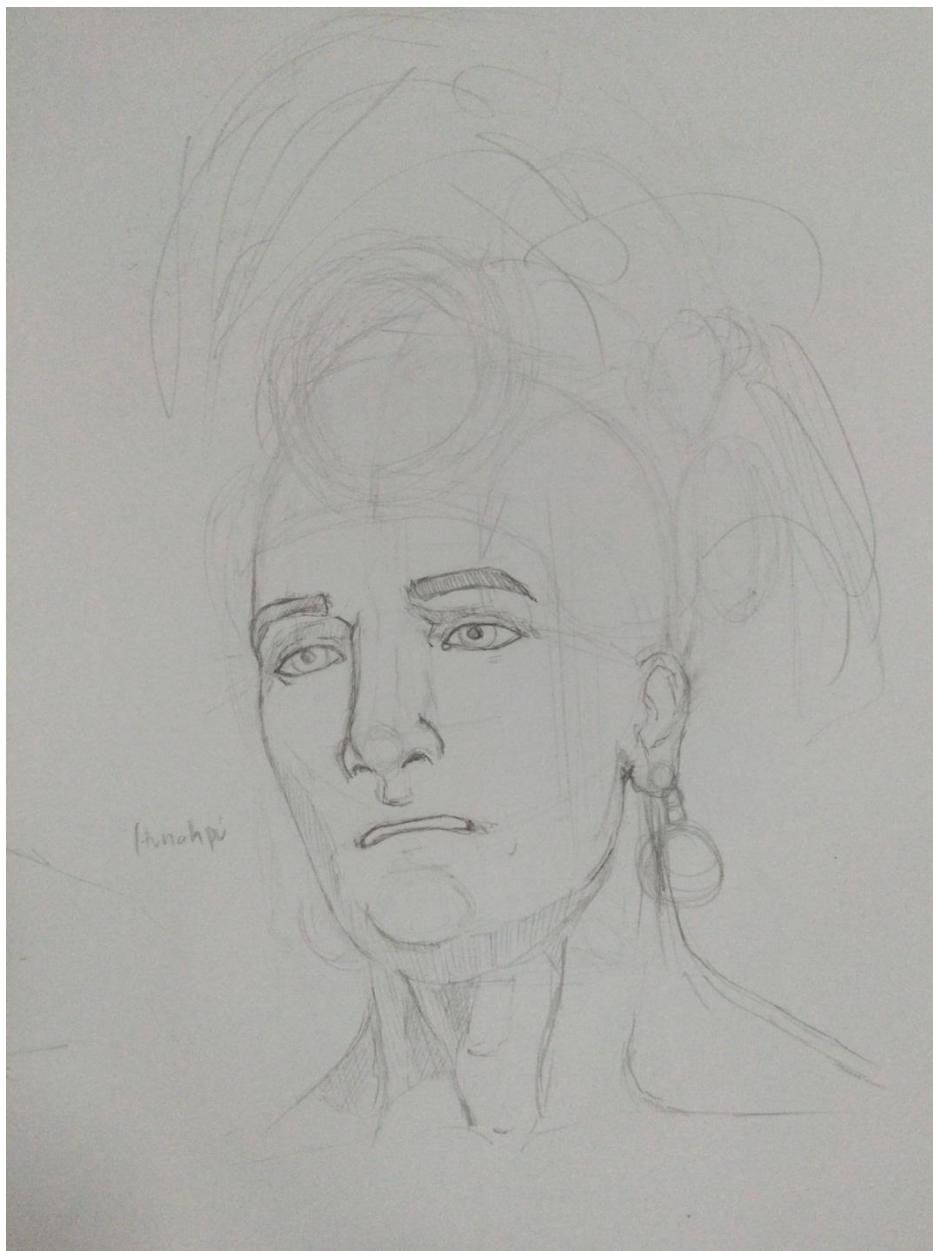
“Dios” Maya Zipacná

Hijo de Vucub-Caquix, fue el primero en caer después de su padre a manos de Hunahpú e Ixbalanqué por declararse un Dios



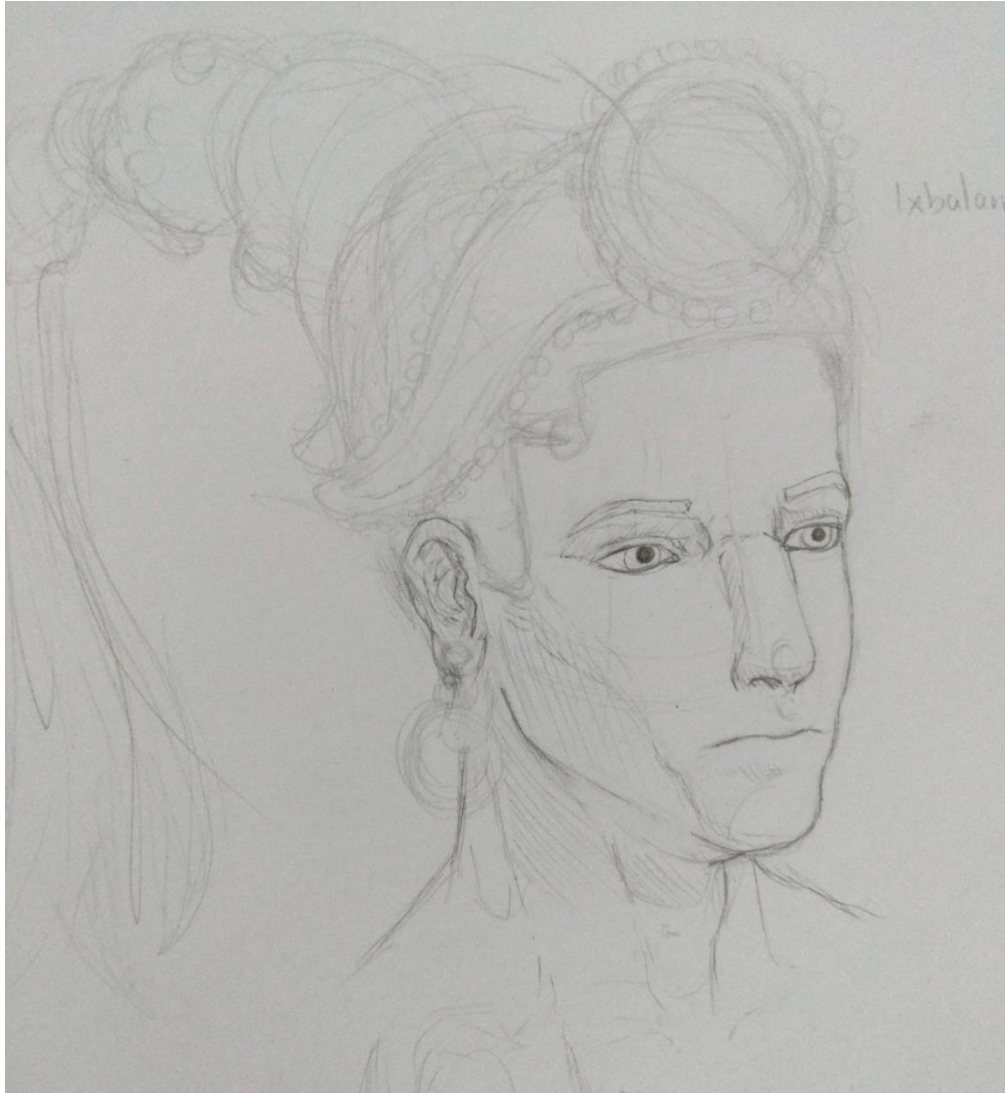
“Dios” Maya Cabulkan

Hijo de Vucub Caquix que fue eliminado por Hunahpú e Ixbalanqué al declararse un Dios junto a su padre y hermano



Hunahpú

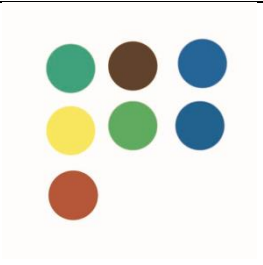
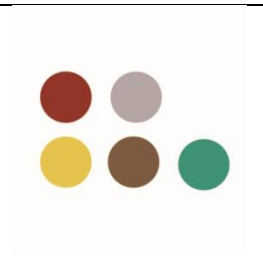
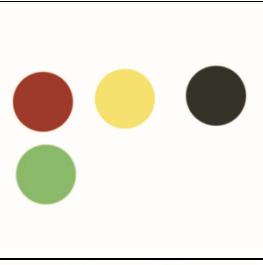
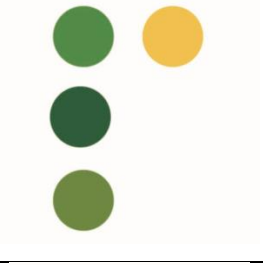
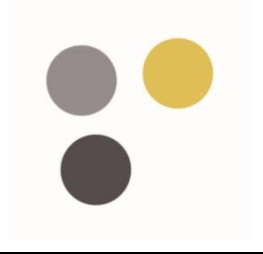
Uno de los héroes principales junto a su hermano Ixbalanqué, con el cual derrotaron a los dioses falsos y los Dioses del Xibalbá (No hubo diseño final para él)



Ixbalanqué

Uno de los héroes principales junto a su hermano Hunahpú, con el cual derrotaron a los dioses falsos y los Dioses del Xibalbá (Sin diseño final)

Paleta de colores

Personaje	Imagen	Colores
Kukulkan		
Hurakan (Chaac)		
Tepeu		
Vucub Caquix		
Zipacná		
Cabrakan		

Guión

Para la escritura del cómic, los personajes no hablarían y solo se leerá al narrador quien hace una introducción a la historia

En la primera página se relata como los dioses crean toda la existencia desde la nada

“Cuando todo era nada, en la morada de los dioses, estos se cansaron de ello y decidieron crear la vida con un destello de luz, donde el gran Huracán se convirtió en el encargado de crear agua en este nuevo mundo...”

En la segunda página se ilustra como Kulkán crea la palabra para el futuro hombre y una conversación de los 3 dioses principales

“...Entonces Kulkán, exhalando humo de su hocico, creó la palabra que serviría para su creación perfecta. Así los dioses conversan sobre qué tipo de seres deberían adorarlos...”

La siguiente parte es una página doble, donde se muestra a Kulkán y Tepeu crean una montaña

“... Huracán reguló los mares y lagos, mientras que Kulkán y Tepeu construían la tierra y montañas, de donde crearon en barro y madera del cual harían sus creaciones.”

En la página 5 se vuelven a ver al dios Hurakan luego de que crea los lagos y la primera creación de los dioses Mayas

“Huracán terminó de crear los lagos, en lo que Kulkán y Tepeu crearon a los animales los cuales debían adorarlos...”

La página 6, 7 y 8 se ven a los 3 principales como discuten gracias a las otras creaciones fallidas, las cuales comenzaron a perder el camino, los cuales son destruidos o abandonados

Pág. 6:

“... Para su mala suerte los animales que crearon no podían hablar y solo emitían sonidos, así que se les maldijo convirtiéndose en alimento para el hombre...”

Pág. 7:

“... fueron hechos con barro pero ese humano no podía sostenerse así que se hundió en el agua y fue creado otro ser de madera...”

Pág. 8:

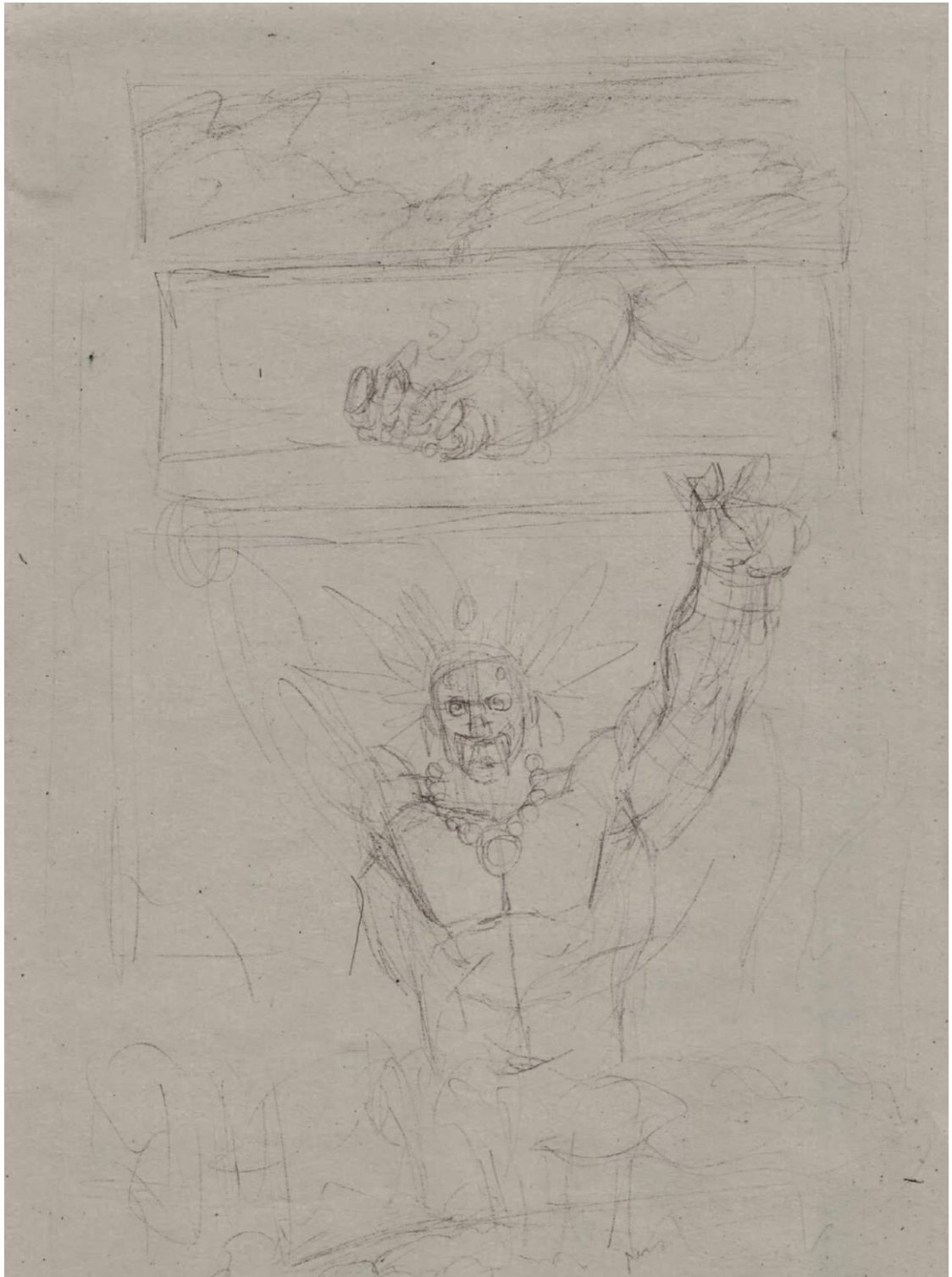
“Al desviarse de su camino, los dioses tomaron la decisión de destruirlos antes de que se revelaran contra ellos...”

Página 9 y 10 (página doble) se ven a Vucub Caquix y sus hijos siendo los que se hacen pasar por dioses con las creaciones sobrevivientes.

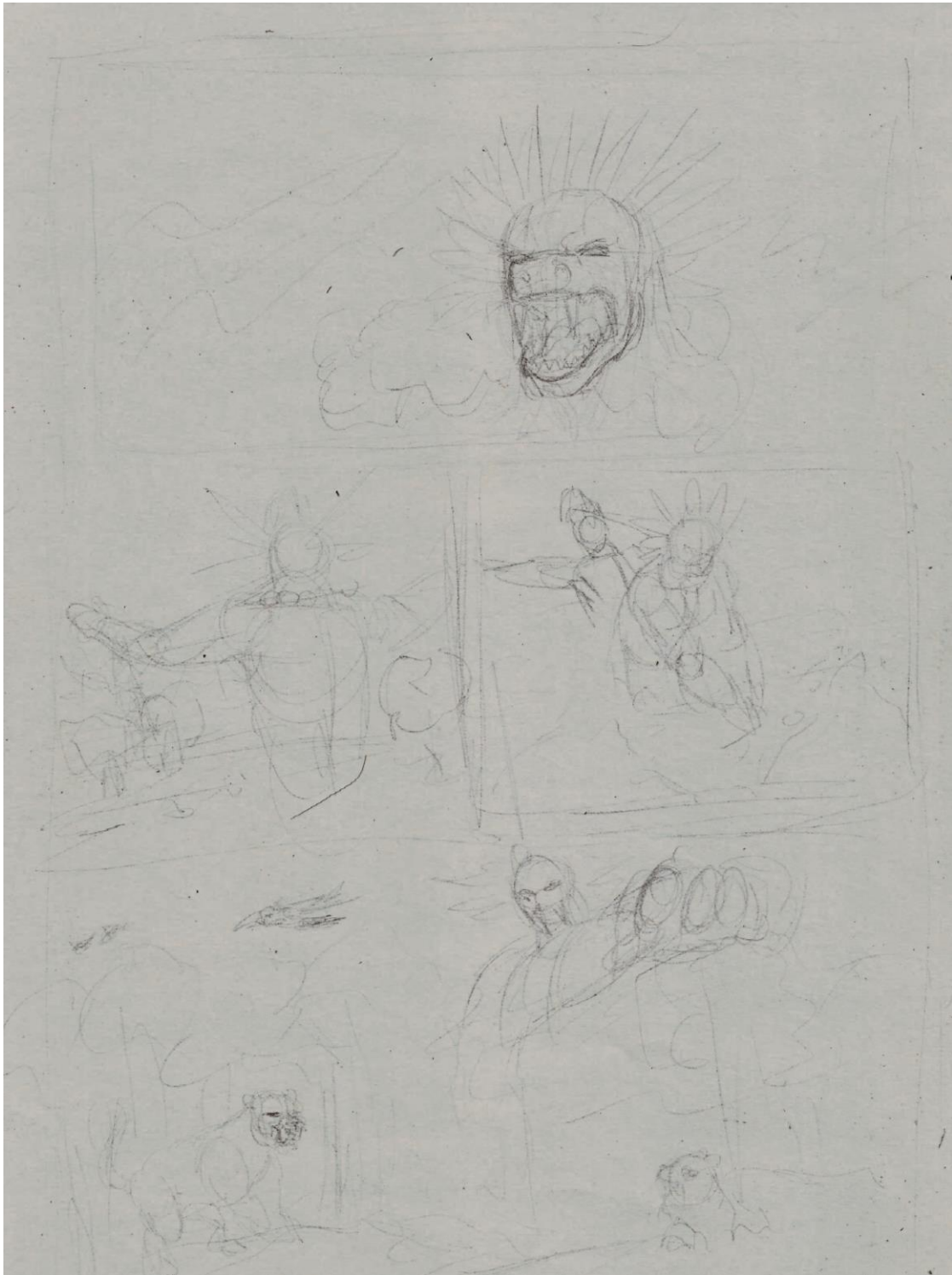
Para las demás hojas ya no se escribió un guión pero si hay un storyboard como tal, ya que estaba en proceso tanto de cambio de página como información que iría en el cómic para que la lectura no sea tan pesada para el lector.

Storyboard

En esta sección, describiré como se harán las páginas del cómic basándome en el Popol Vuh, del cual he tomado referencia hasta cierto punto para la creación de los personajes e historia de introducción, del cual cuenta el pasado hasta el presente, tomando situaciones las cuales se ven en la actualidad en México con algunos toques de fantasía para que embonen en la historia de este mundo. Este storyboard está sujeto a cambios.



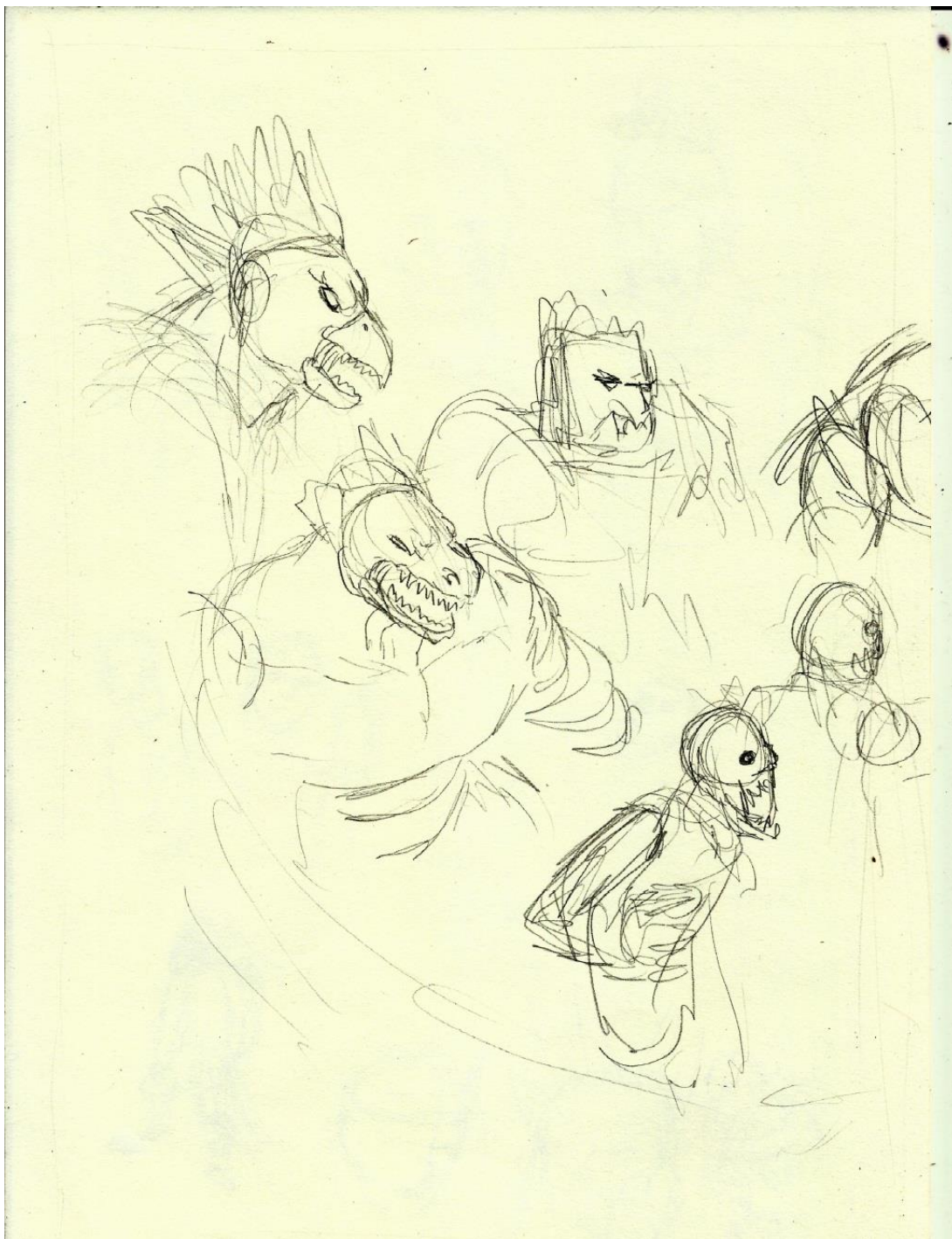
En esta primera página se hará el inicio de la creación, donde Kukulcán, Hurakan y Tepeu crean el universo como tal, y el mundo lleno de agua gracias a Hurakan donde se formaría la vida.



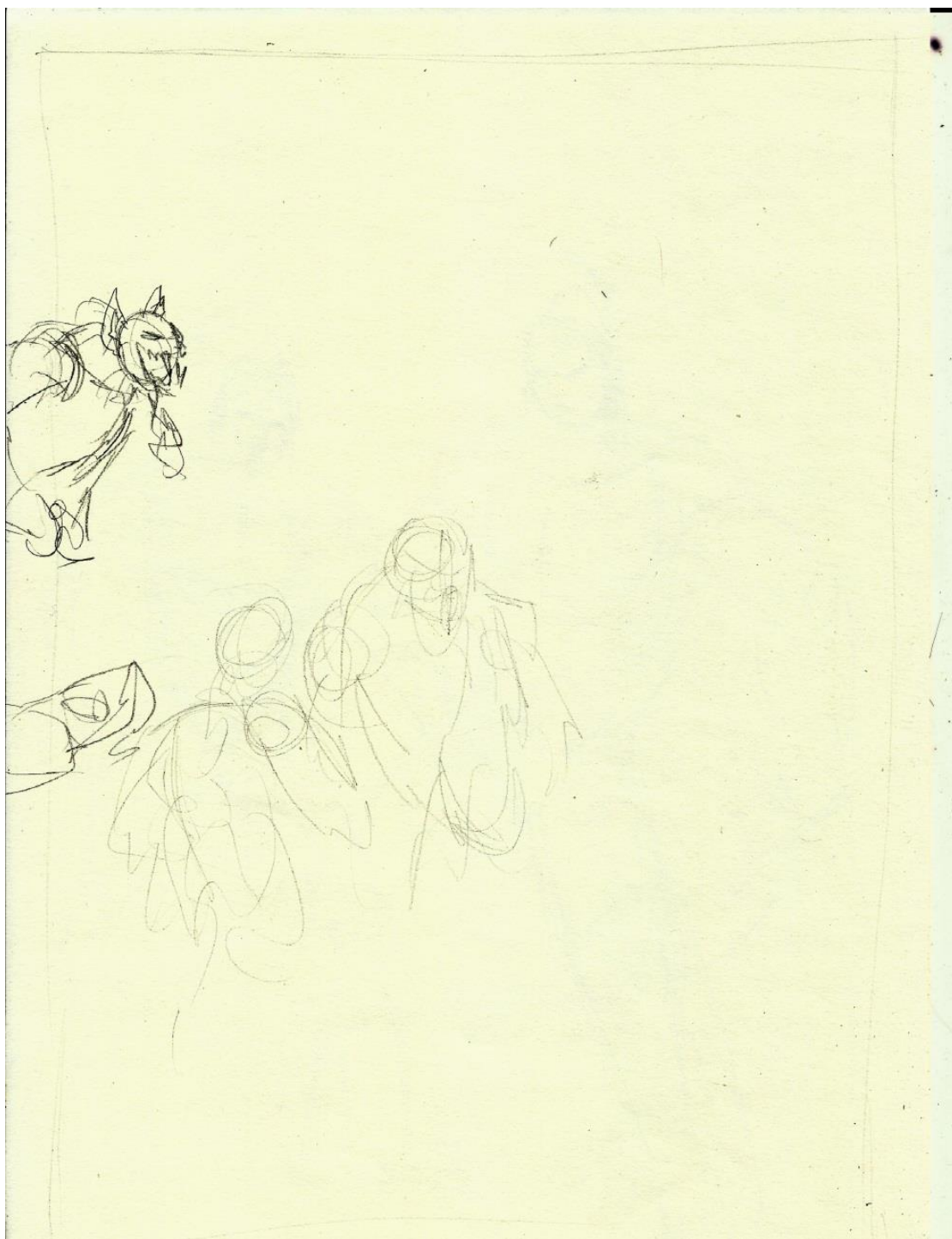
En la segunda página, se verá como Kulkán crea la palabra, Huracán despeja gran parte del agua para dar paso a la tierra, mientras Tepeu y Kulkán las montañas y el aire para así que existan los animales.



En la tercera página vemos como los tres dioses principales se enojan al no poder ser elogiados por los animales los cuales son condenados por lo mismo. En las otras viñetas se aprecian como sus otras creaciones (el hombre de barro y los de madera) son un fracaso, pero de ese mismo Vukub Kaqix se aprovecha de estos fracasos creados.



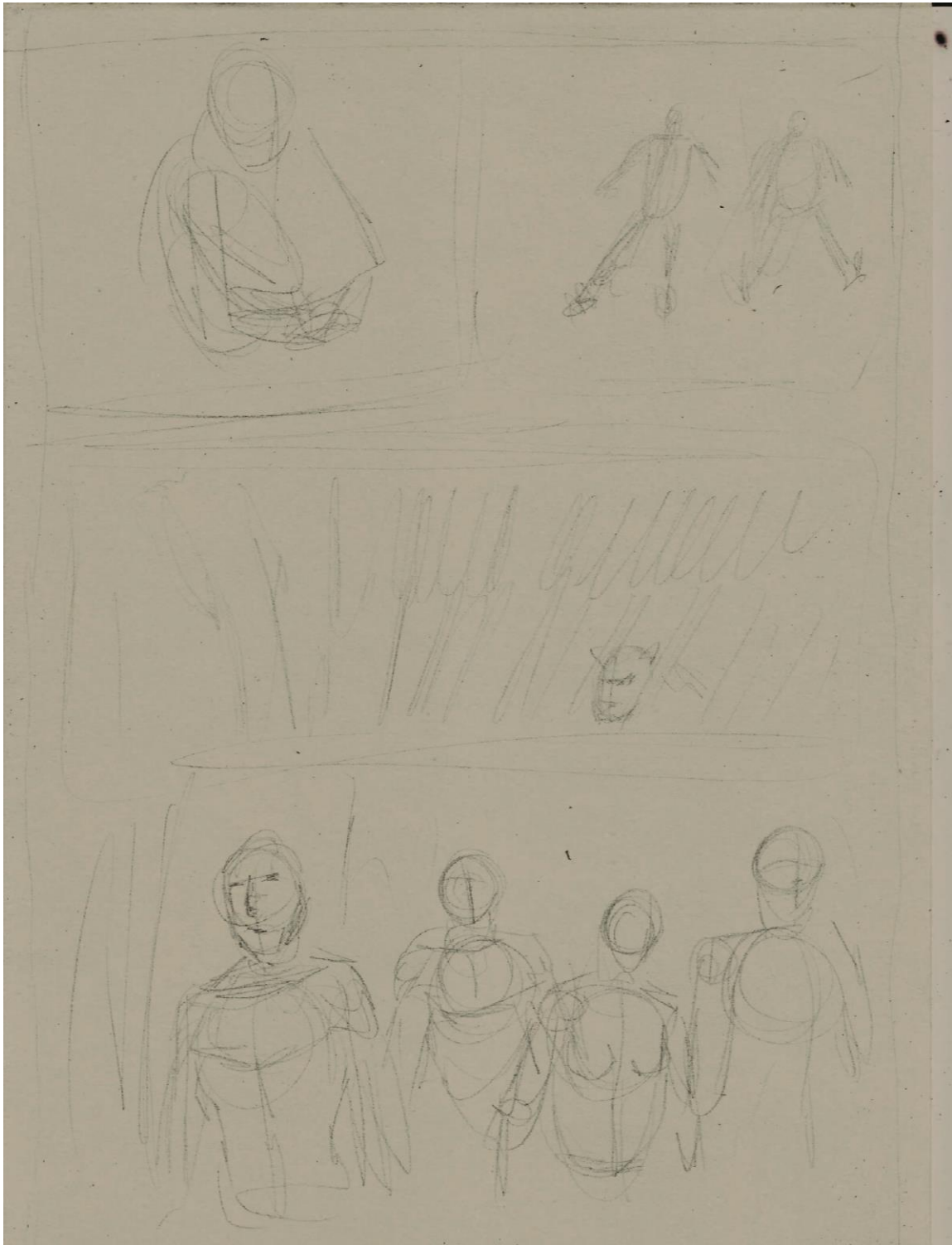
Esta página se conforma de dos páginas 4 y 5. En la cuarta página se dibujarán a otros dioses oscuros que se muestran a lo largo del libro, los cuales causaron destrucción a antes y después de la humanidad



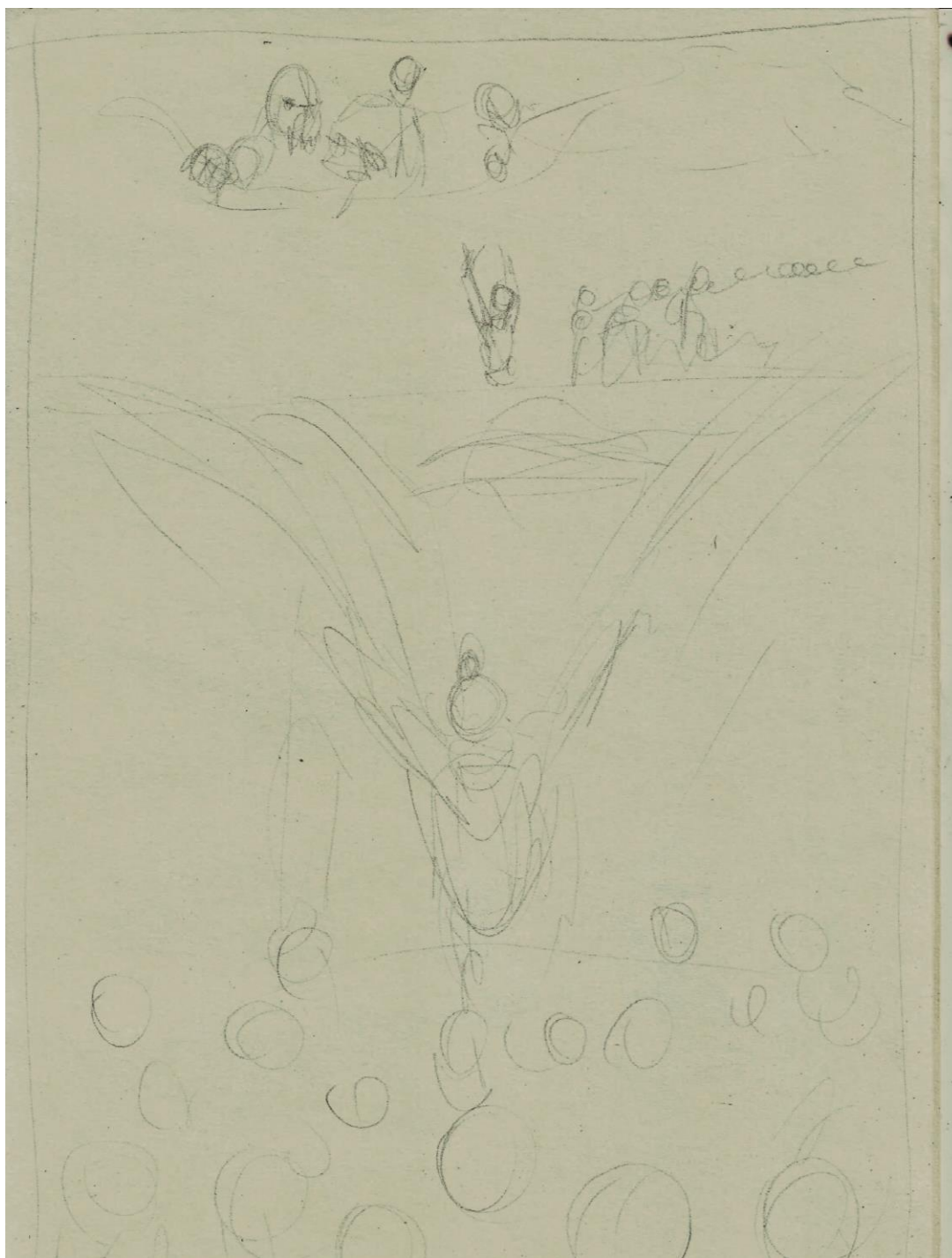
Esta página, siendo la segunda parte de la otra página se terminará de dar vista a los dioses oscuros existentes.



En la página 6 se hará un dibujo de cuerpo completo de los héroes Hunhunapú e Ixbalque explicando cómo fueron los responsables de ir eliminando a los otros dioses con ayuda de Hurakan



En esta página, los dioses que se han ido uniendo finalmente crean a los 4 padres de la humanidad dando paso a las civilizaciones



En la página 8 ya se va describiendo son llevados por Tohil a la nueva tierra abriendo los mares donde podrían vivir tranquilamente creando la civilización Maya

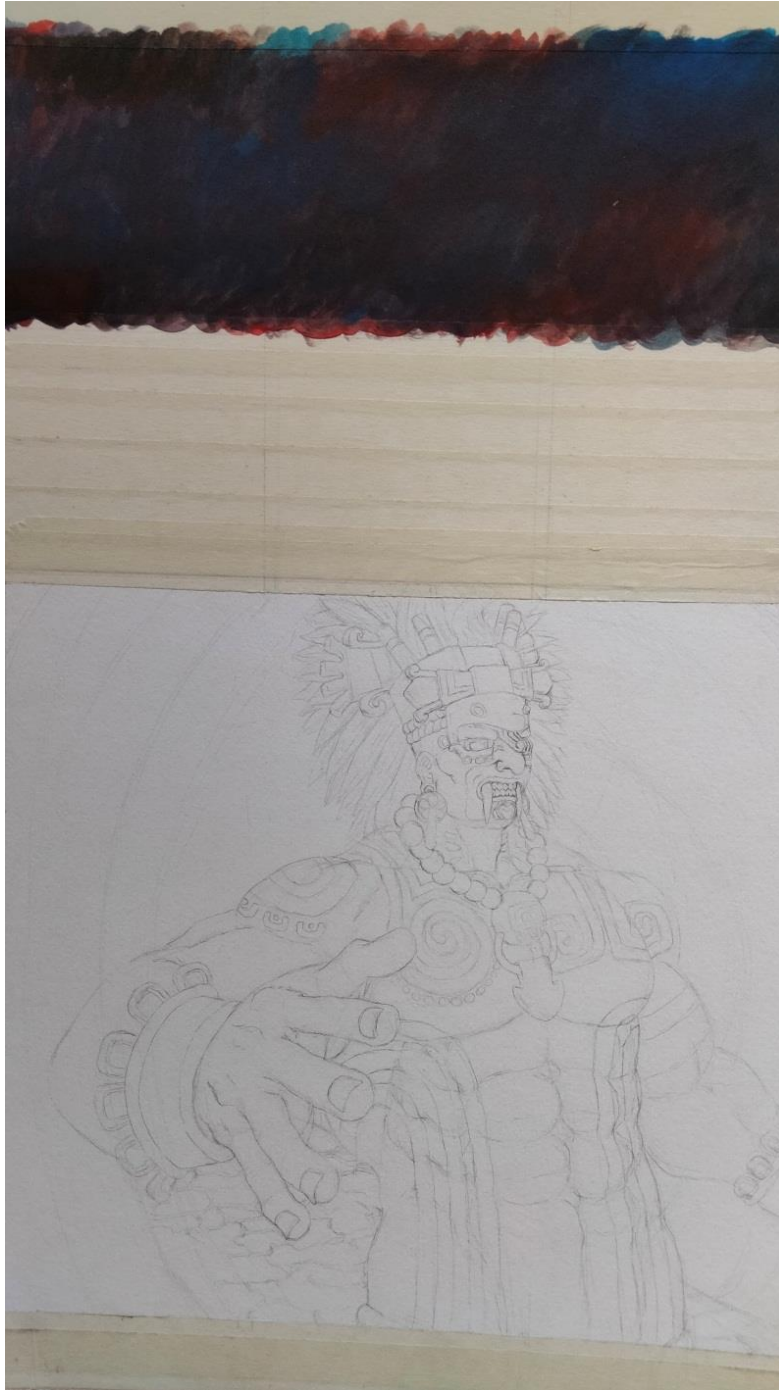
Trazo de margen

Usé papel Canson de 300 g, de 30.5cm x 45.7cm



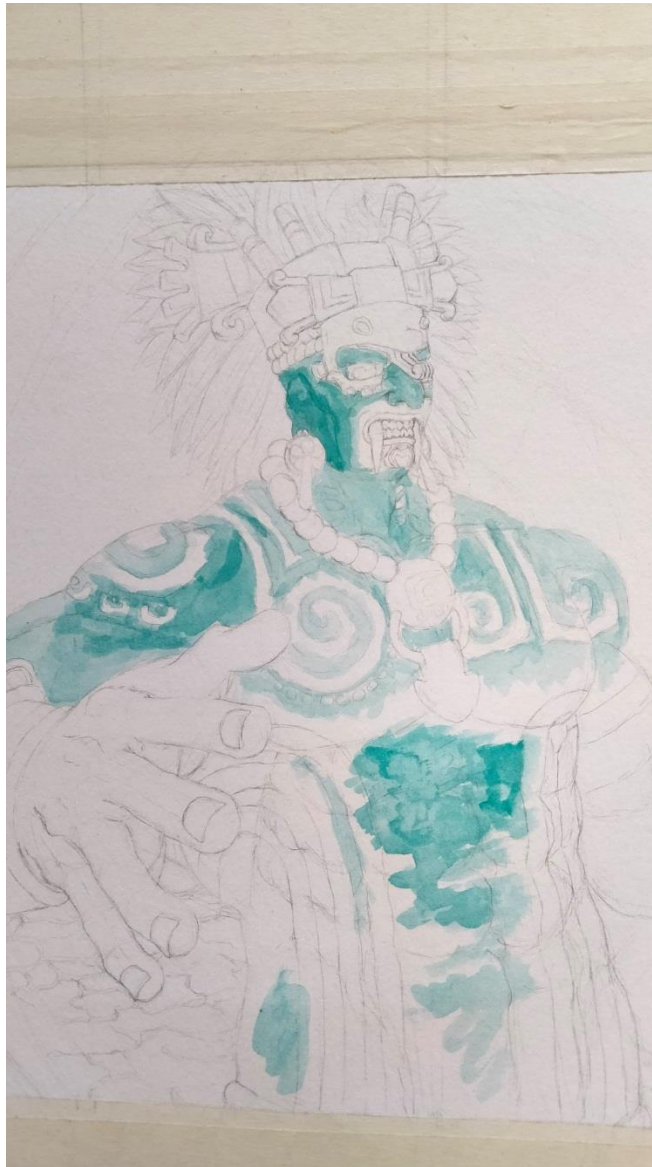
En la siguiente parte, se muestra el margen dado en la hoja, con 1.5 cm de 3 lados y el último con una diferencia de 2.4 cm para anexar los números de la página.

Proceso y desarrollo de la primera página del cómic



Para esta página, dibujé el personaje correspondiente hecho con lápiz sin marcar las zonas donde irá la sombra

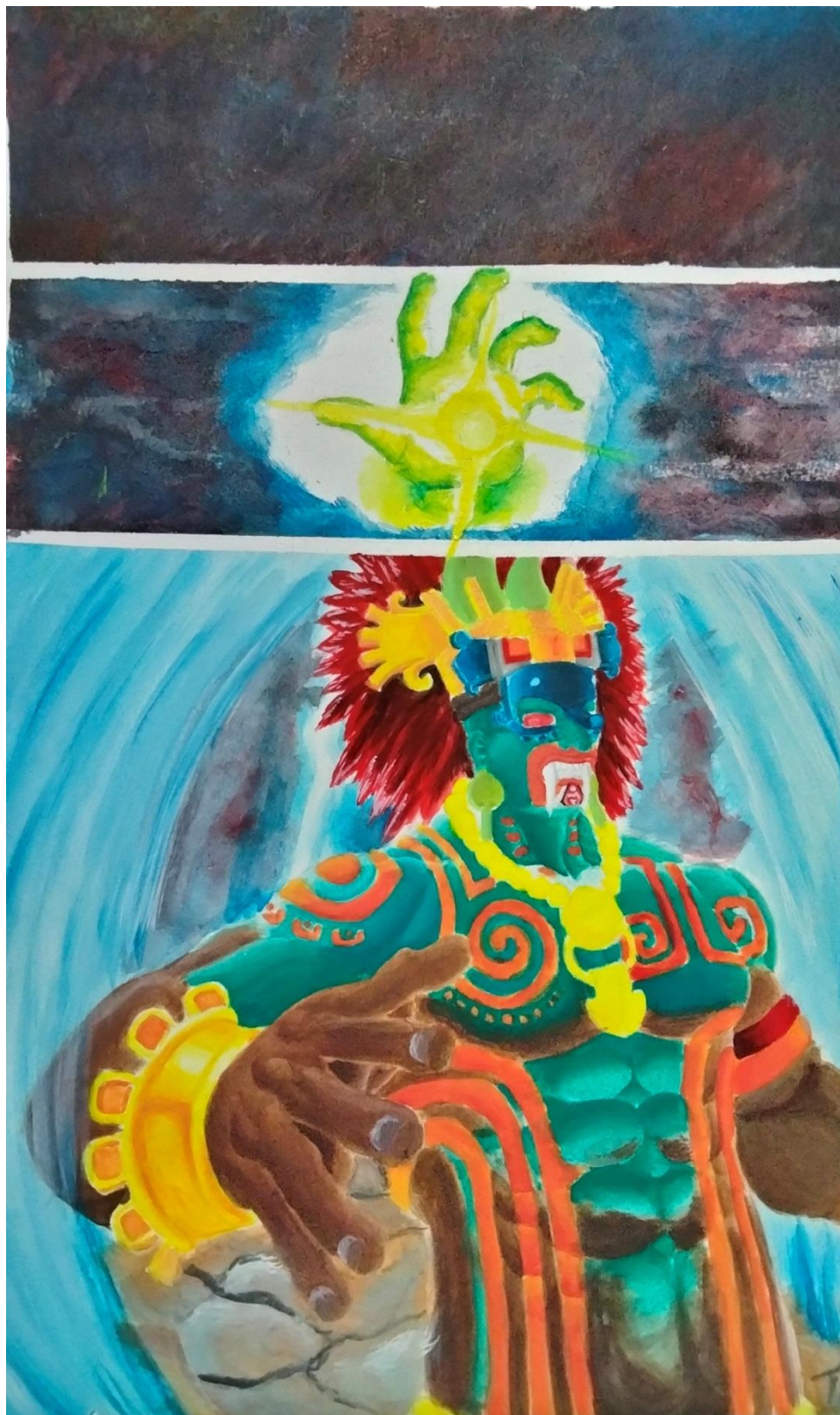
Entintado



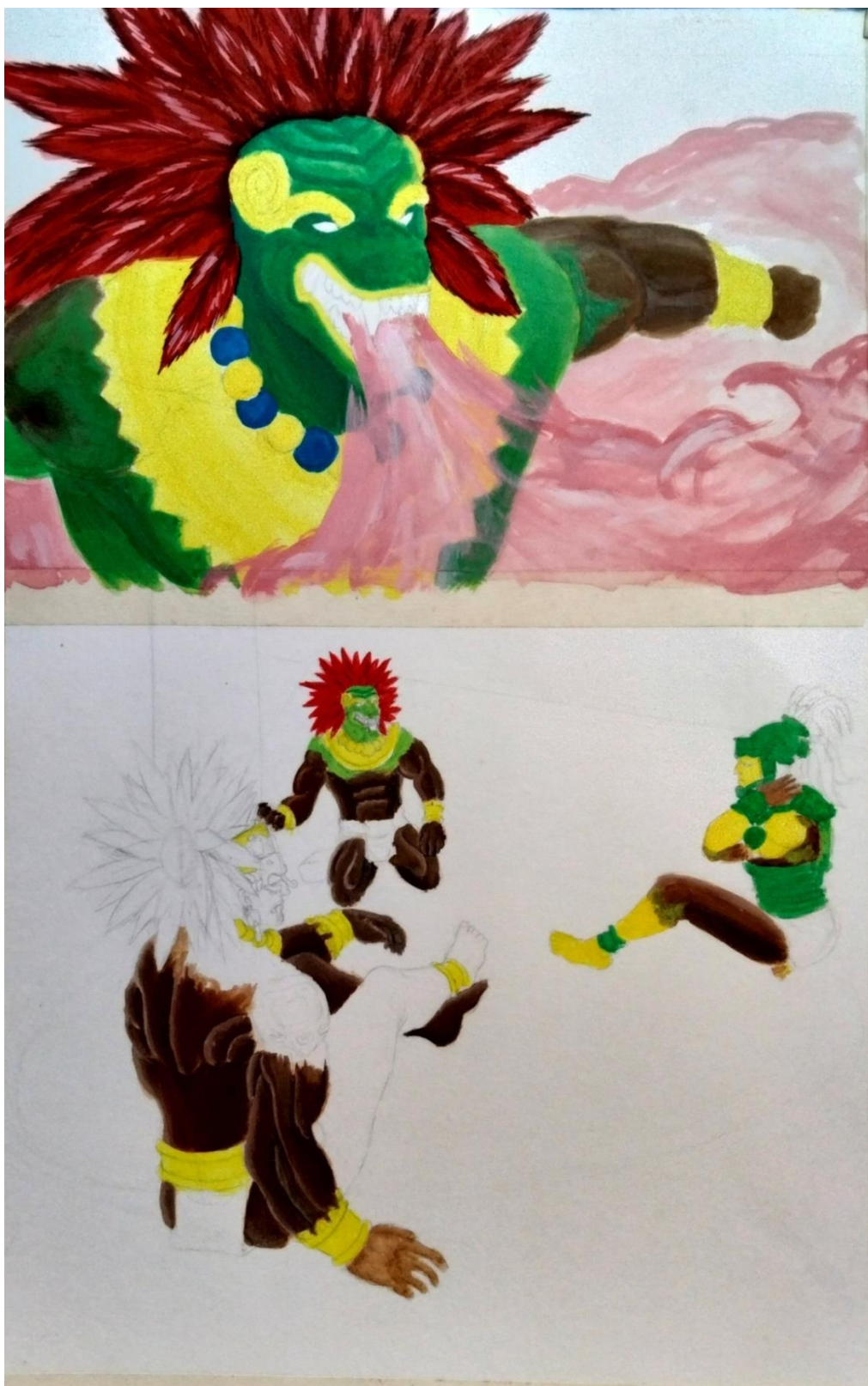
Para la primera parte del entintado se usó una base de color azul verdoso dejando partes en blanco dónde irán las luces y otros colores del personaje

Resultado Final

Para el resultado final, se cambiaron varias páginas del cómic para que la idea final se viera más compacta y rápida para el lector y la idea no se alargue tanto. Además se pasará una capa extra de pintura para que quede más estético y corregir algún fallo presente.



Página 1 – Creación del cosmos y el planeta mientras que Hurakan crea el agua y los rayos



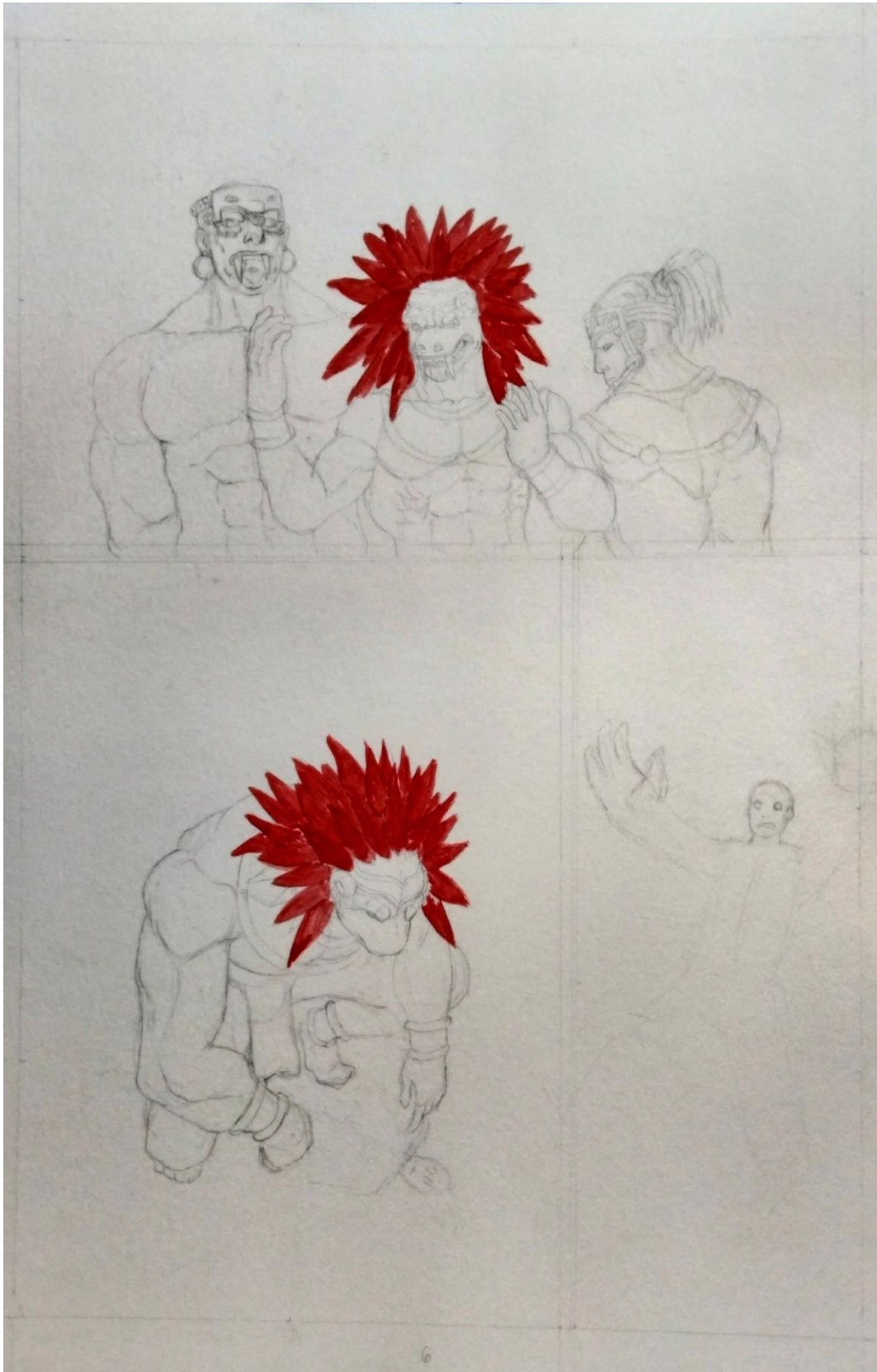
Página 2 – Los Dioses principales (Kukulkan, Hurakan y Tepeu) hablando sobre la creación de los primeros seres los cuales los adorarían (En proceso)



Página 3 y 4 (página doble) – Kulkán y Tepeu crean las montañas y la tierra (En proceso)



Página 5 – Huracán creando mares y lagos / creación de animales (en proceso)



Página 6 – Los dioses principales discutiendo sobre la creación del hombre (En proceso)



Página8 y 9 – Los “dioses” Vucub Caquix, Zipacná y Cabulkan apareciendo después de la destrucción de la tercera humanidad (En proceso)



En esta página se aprecia un concepto del inframundo maya y un poco la distribución del mismo
(En proceso)



Portada del cómic (En proceso) se aprecian a los dioses principales (Kukulcan, Hurakan y Tepeu) y detrás de ellos una pirámide maya

Conclusión

Desde que tengo memoria y gracias a mi padre conocí comics relacionados con superhéroes e incluso los que eran de México, entre ellos de luchadores y otros personajes que olvidé hace tiempo ya que el papel con el que estaba hecho no ayudó en su conservación pero vive levemente en mis memorias.

Gracias a ello y mi pasión por los seres mitológicos y monstruos que vi en películas o series, tomé la iniciativa para intentar crear las bases para un cómic, aunque no creí que era tan difícil, mi perspectiva fue cambiando durante el tiempo de proceso creativo, el cual siendo mi primera vez experimentando, obtuve nueva información la cual plasmé con bocetos y prácticas con diferentes materiales. El uso de tintas y papeles ha sido agradable pero que aún no controlo en su totalidad y sé que podré mejorar con tiempo y dedicación.

A pesar de que hubiese querido completar un cómic, creo que eso no hubiera reflejado mi potencial y trabajo final pero que a futuro pueda compartir el amor y aprecio que siempre he tenido por el cómic e inspirar a otros ilustradores a crear una nueva generación de historias entretenidas.

Para finalizar, con este proyecto intento rescatar el cómic en México y también sobre nuestra cultura y a pesar de que parece algo fácil, he tenido dificultades para crearlo de manera personal, aprender sobre entintado, información de la cultura que para mí era desconocida en gran parte y muchos obstáculos que aún estoy eliminando. A pesar de eso, mi meta al final es terminar el cómic y poder entregar algo a las personas y no terminar olvidado como muchos proyectos que incluso no son muy conocidos o nunca se terminaron.

➤ BIBLIOGRAFÍA

- ✚ Concepto de Cosmovisión y su aplicación:
<https://www.youtube.com/watch?v=AE1-DiNASW4>
- ✚ La destrucción del Templo Mayor
<https://www.youtube.com/watch?v=dj7RyVKUzqE&t=1590s>
- ✚ ¿Quieres hacer un COMIC pero no sabes por dónde empezar?
<https://www.youtube.com/watch?v=nOqsUThNpL4>
- ✚ Cosmogonías, cosmologías, cosmovisiones
<https://entrevalors.es/dimtrans/cosmogo.html#:~:text=Las%20funciones%20principales%20de%20la,elementos%20que%20constituyen%20la%20realidad.&text=La%20cosmogon%C3%ADa%20es%20un%20relato,cosmos%20y%20su%20posterior%20evoluci%C3%B3n.>
- ✚ Alday, B. K. (2022). *COSMOVISIÓN MAYA DEL AYER Y HOY*. Ciudad de México: Editores Mexicanos Unidos.
- ✚ Anónimo. (2011). *Los libros del Chilam Balam*. México D.F.: Éxodo.
- ✚ Anónimo. (2020). *Popol Vuh*. Ciudad de México: Editorial Gandhi.
- ✚ Hissey, I. (2022). *Guía Práctica del Cómic*. Buenos Aires: Libsa.
- ✚ Martínez Moro, J. (2004). *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*. Oviedo: Ediciones Trea.
- ✚ MIGALA. (13 de Agosto de 2021). PODCAST MIGALA 53: Cómic [Vdeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/@MIGALA666>
- ✚ Saez de Adana, F. (2022). *Una historia del cómic norteamericano*. Madrid: Catarata.
- ✚ Alday, B. K. (2022). *COSMOVISIÓN MAYA DEL AYER Y HOY*. Ciudad de México: Editores Mexicanos Unidos.
- ✚ Anónimo. (2011). *Los libros del Chilam Balam*. México D.F.: Éxodo.
- ✚ Anónimo. (2020). *Popol Vuh*. Ciudad de México: Editorial Gandhi.
- ✚ del Río, E. (2016). *La vida de cuadritos*. Ciudad de México: Penguin Random House Grupo Editorial México.
- ✚ Hissey, I. (2022). *Guía Práctica del Cómic*. Buenos Aires: Libsa.

- ✚ Martínez Moro, J. (2004). *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento* . Oviedo: Ediciones Trea.
- ✚ MIGALA. (13 de Agosto de 2021). PODCAST MIGALA 53: Cómic [Vdeo]. Youtube.
- ✚ Saez de Adana, F. (2022). *Una historia del cómic norteamericano*. Madrid: Catarata.