

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS  
Y ARTES DE CHIAPAS  
FACULTAD DE ARTES  
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES**

**Elaboración de Textos**

**Boni & Wero  
La cotidianidad fantástica tuxtleca  
narrada en un comic**

**QUE PARA OBTENER EL  
TÍTULO DE**

**LICENCIADA EN ARTES VISUALES**

**PRESENTA**

**MONTSERRAT DE LA VEGA ESCOBAR**

**ASESORA**

**Dra. María de Lourdes Morales Vargas**

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

16 de Junio del 2025





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

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas  
02 de junio de 2025

C. MONTSERRAT DE LA VEGA ESCOBAR

Pasante del Programa Educativo de: LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

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

Boni & Wero. La cotidianidad fantástica tuxtleca narrada en un comic

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

Firmas:

Dra. Andrea Guadalupe Argüello Méndez

Mtra. Sandra Beatriz Astudillo Constantino

Dra. María de Lourdes Morales Vargas

c. c. p. Expediente

# Índice:

**Problematización**

**Preguntas centrales**

**Justificación**

**Objetivos**

<b>Capítulo 1: Explorando la Centralización del arte narrativo</b>	<b>11</b>
1.1. El cómic como medio de entretenimiento	13
1.1.1 Orígenes	14
1.1.2 Años 20	18
1.1.3 Época dorada	21
1.1.4 Edad de plata	24
1.1.5 La era moderna	26
1.1.6 Arquetipos y reflexiones	27
1.2 Identidad Tuxtleca	29
1.2.1 ¿Qué cosas construyen la identidad Tuxtleca?	30
<b>Capítulo 2: Arte en acción</b>	<b>34</b>
2.1 Arte narrativo	35
2.1.1 Jamie Hewlett	35
2.1.2 Mark Millar	37
2.1.3 “The umbrella Academy”	38
2.1.4 Bryan Lee O’malley	39
2.1.5 Paco Ignacio Taibo II	41

2.1.6 “Muere, gusano, muere”	42
2.1.7 “El complot Mongol”	43
2.2 Arte en accion	45
2.2.1 “Oldboy”	46
2.2.2 ” Leon The professional”	47
2.2.3 “Saga John Wick”	47
2.2.4 “Bullet Train”	48
2.2.5 “Kate”	49
2.2.6 “The boys”	50
2.2.7 “Harina”	51
2.2.8 “Nueva Ola de cine mexicano”	52
2.3 Escenarios e imaginario colectivo tuxtleco	53
<b>Capítulo 3: Producción artística</b>	60
3.1 Concepto y concepción de “Boni y Wero”	60
2020-2021	61
2022-2023	62
2023	62
3.2 Pre-producción	64
Materiales	65
3.3 Producción	66
<b>Conclusiones</b>	
<b>Anexos</b>	
<b>Referencias</b>	

# Problematización.

La necesidad tan humana de contar historias, me conmueve y me hace sentir que no todo está tan mal en este mundo. Ese acto tan humano de juntarnos todos y ser testigo de la intencionalidad mágica de contar con detalles y efectos en la narración hizo que hoy el lugar al que sentimos pertenecer, se llame hogar, de hoguera.

La palabra hogar proviene del vocablo latino focaris, que se deriva de focus, fuego. El origen de la palabra nos lleva al principio de la cultura, pues el culto al fuego fue uno de los más importantes de nuestros antepasados (Figuerola, 2020)

Mi hogar para la fecha en la que desarrollo este documento es Tuxtla Gutiérrez, ubicado en Chiapas, México. Y si bien, este no fué mi hogar de nacimiento, he vivido la mayor parte de mi vida aquí y he sido empapada de toda su cultura, de las costumbres y de su gente. Aunque en algún tiempo padecí el no sentirme pertenecer y el estar renegada en aceptarme como “local”. Conforme pasaron los años, no hay día en que no le tenga cariño y me deje de sorprender esta ciudad conejo.

Como muchos en búsqueda de una alternativa a la cotidianidad y a veces dura realidad, las historias en distintos medios visuales de entretenimiento me fueron fuente de inspiración para múltiples formas de ver el mundo y las posibilidades que podía ofrecer, como por ejemplo, crear estas historias yo misma. Me veo a mi misma en primaria maquinando historias ficticias a partir de lo que veía, mi cotidianidad, las cosas que me gustaban y las cosas que me daban miedo. Para la secundaria me animé a escribir e incluso dibujar algunas de estas historias pero jamás las desarrollé lo suficiente como para acabarlas y mucho menos compartirlas, eran algo tan mío.

Algo que sigue siendo mío es este ímpetu de poder crear e ilustrar mundos basados en la posición en la que me encuentro, que es mi realidad, la cual por sí sola en su

imaginario colectivo tiene tantas historias que ofrecer tanto cotidianas como fantásticas. Todos conocemos alguna historia local, alguna leyenda o anécdota de nuestros allegados, la cual se condiciona por sus experiencias, lugar de residencia y conocimientos. Estas historias hacen más sabrosa la convivencia en cuestión y algunas de ellas nos hacen conectar con nuestros orígenes. En el caso de Tuxtla podemos encontrar leyendas que van desde lo paranormal y fantásticos, como “la tisigua” o “la carreta de san pascualito”, relatos de colonias, e incluso personajes cotidianos que dentro de la comunidad son o eran bien conocidos, como “la vende tijeras” o “el pachuco del parque de la marimba” por mencionar algunos.

A veces intentamos buscar un escape de lo rutinario y normal en otros mundos y experiencias, historias que nos hagan sentir algo emocionante o ajeno. Pero no nos damos cuenta que dentro de lo conocido hay un mundo aparte lleno de cosas emocionantes, divertidas e interesantes. No hace falta brincar al otro charco o salir de este planeta para encontrar esa historia. Vivimos en una sociedad tan globalizada que miramos demasiado hacia afuera, y a veces nos olvidamos de las virtudes que pueden tener nuestros espacios cotidianos y la gente que nos rodea.

Los cambios sociales han transformado nuestra identidad local y la ha enriquecido haciendo una especie de identidad “glocal”. Dentro de nuestra realidad pueden suceder cosas fantásticas con un toque muy particular y de pertenencia. Los medios de entretenimiento se han encargado de esquematizar las historias que consumimos, que, de cierta forma las sentimos ajenas a lo que vivimos y sentimos todos los días y podemos caer en un cuestionamiento de identidad al no vernos representados por los arquetipos hegemónicos de apariencia, situaciones y escenarios .

Hay una frase muy popular entre los creadores, que es: Escribe lo que conoces. Yo le añadiría, crea sobre lo que conoces pero no copies lo que conoces. El entorno inmediato debe ser una fuente de inspiración indudablemente, pero no tenemos que calcarlo a la perfección. El crear artísticamente, implica modificar la realidad a nuestro proceso creativo y sacar lo mejor (o peor) de él.

Todos los días, si miramos por la ventana de nuestras casas, la ventana de la combi o al sentarnos en la banca de algún parque podemos ser testigas y testigos de miles de historias pasando por nuestros ojos, varias realidades e historias por individuo que se nos aparezca. Podemos asumir que pasa por su mente por cómo caminan o como lucen, y si somos suertudas, tal vez puedan contarnos directamente su historia, o indirectamente si somos atentos a lo que por unos segundos por su andar cerca de nosotros puedan decir. Y si no, podemos imaginar y crear a partir de su existencia.

Tal vez es una forma romántica de ver a las personas y sus vivencias. Pero, ¿qué sería de esta vida sin las personas que nos han dado grandes historias a partir de romantizar la vida ante sus ojos con su arte? una vida aburrida, sin duda.

El romper con estos esquemas hegemónicos y de arquetipos nos permite crear nuevas formas de contar historias y de retratar la realidad de muchas otras personas que no han tenido la oportunidad de verse representadas en los medios que consumimos.

# Preguntas Centrales

- ¿Cómo se puede hacer un cómic?
- ¿Que implica artísticamente el cómic?
- ¿Qué motiva a la gente a leer cómics?
- ¿Las tiras cómicas pueden ser arte?
- ¿Por qué las historias mediáticas suceden fuera de nuestro contexto?
- ¿Puede Tuxtla Gutiérrez ser escenario para un cómic?

## Justificación

Con este trabajo pretendo iniciar una serie de cómics a futuro como proyecto profesional personal, sin embargo, este proyecto de titulación abarcará tentativamente el primer número de el primero tomo de esta historia. La cual narra las aventuras de un dúo de personajes propios “Boni y Wero” situados en una ciudad ficticia llamada “Ciudad conejo” basada en Tuxtla Gutierrez. Todo esto desde el género de la acción y la comedia.

Las artes visuales han permitido esta representación de la diversidad que Tuxtla, Chiapas y México tienen por medio de distintas expresiones y disciplinas. Sin embargo, siento que hacen falta más elementos narrativos y de entretenimiento visual, que retraten la cotidianidad y la ficción teniendo a Tuxtla Gutiérrez y sus habitantes como protagonistas.

A partir de él cuestionamiento cómo y el que se cuenta sobre nuestros lugares de origen situada en la periferia del mundo y el como se cuentan nuestras historias quiero plasmar lo que supone un lugar local, quiero crear un escenario ficticio que tenga elementos fantásticos pero también que pertenezcan a mi cotidianidad y a la de muchas otras personas con las que comparto espacios.

Quiero crear un mundo ficticio emocionante, absurdo y divertido con los escenarios que durante estos años viviendo en Tuxtla, me han regalado. Un pequeño homenaje a la ciudad y a su gente tan interesante y tan fantástica como la ficción misma.

# Objetivos

Ilustrar y escribir el primer número de un cómic de acción y comedia que tenga elementos propios de Tuxtla Gutierrez. Para crear una historia en la que se reconozcan vivencias cotidianas locales y fantásticas.

- Analizar los antecedentes del cómic, y algunas historias del imaginario Tuxtleco y analizar cómo los cambios sociales han influenciado el cómo se cuentan las historias locales.
- Recopilar y analizar a mis referentes visuales y artísticos del cómic, y los elementos de mi cotidianidad.
- Ilustrar y escribir el número por medios digitales y mixtos, mantenerlo inédito para estímulos económico futuros.

## Estrategias para la práctica artística

- Vivir mis propias experiencias cotidianas
- Sondear y seleccionar espacios de Tuxtla a representar
- Inspirarme de mis referentes artísticos
- Aprender sobre lenguaje narrativo

## Estrategias para la presentación de la práctica artística

- Presentar un avance a modo de libro de artista de bolsillo en una exposición
- Utilizar lenguaje cinematográfico para los paneles
- Mantener de forma tentativa inédito el número para futuras convocatorias de estímulos económicos locales o nacionales

# Capítulo I:

## Explorando la centralización del arte narrativo.

Las oportunidades normalmente se consiguen migrando de nuestros lugares de origen, por la carencia de en donde existir, laborar y crecer profesionalmente. Esto se debe múltiples factores económicos y sociales que no voy a tocar en este en esta investigación, pero, que influye muchísimo en la decisión de quienes se van y quienes quedamos en donde radicamos desde que nacimos o desde que tenemos uso de razón. Todos conocimos a alguien de nuestra familia que tuvo que irse de su lugar de origen para buscar mejores oportunidades para ella misma o para su familia. Nuestra familia es el ejemplo más inmediato que tenemos, si nuestros abuelos no fueron, fueron nuestros padres y si no fueron ellos, tal vez fue nuestro hermano, hermana o primo que se tuvo que ir de aquí para buscar una mejor educación en otro lado más “céntrico”.

Con esta pequeña introducción, quiero decir que buscar nuevas oportunidades, nuevas puertas que se abran, puede ser muy difícil, y puede ser que perdamos un poquito de nuestras tradiciones, conocimientos y tradiciones de nuestro lugar de origen. Pero si no permitimos llevarnos un pedacito de nuestro lugar más sagrado a otros lados, lo hacemos partícipe de nuestro ambiente más inmediato, incluso combinamos un poquito de esto un poquito de aquello en nuestra convivencia con las demás personas. Incluso si tenemos éxito, involucramos a los demás en nuestros modismos, creencias y costumbres, creando nuevos espacios influenciados de lo nuestro y lo de afuera.

Esto es algo que las ciudades y pueblos mexicanos han experimentado sobre todo a partir de la invasión española, una mezcla de costumbres, tradiciones, modismos y recetas que terminaron creando la identidad tan cálida y característica de nuestro país.

Los medios de entretenimiento han evolucionado junto con la sociedad, así como también los géneros que se consumen, podemos ver estas diferencias generacionales en nuestro escenario más inmediato, al ver que nuestras abuelas, prefieren las novelas tanto en cómic, como televisión o incluso radio.

El cómic como medio de entretenimiento ha permitido a lo largo del tiempo, ser accesible a estas historias a las masas, al ser un medio de entretenimiento por mucho tiempo, barato. Llegando de fuera para nuestro país, el cómic fue adoptado rápidamente por nuestra sociedad, convirtiéndolo en un medio de identidad nacional y local así como muchas otras características que hemos adoptado que han venido de fuera de nuestras localidades, convirtiéndolo en particularidades locales.

Y bueno, ¿cómo es que todas estas particularidades que nos hacen ser lo que somos, llegaron a ser?, ¿cómo es que empezamos a apropiarnos de las imposiciones hegemónicas en los medios?, haremos un breve recorrido del cómic y como medios populares de entretenimiento y como todos estos han llegado a ser parte de nuestro consciente colectivo y parte de nuestra identidad.

Tuxtla tiene su propia identidad y no sé si los conejos nativos lo notan, pero el ser coneja adoptada te hace ver cosas particulares que las personas que han nacido y crecido aquí no siempre notan y que se me hacen magníficas en la formación de la identidad colectiva, explorarlas e identificarlas harán de este trabajo uno muy rico, y, explorando también sus historias, mitos, leyendas y anécdotas singulares y colectivas de Tuxtla de los conejos.

## 1.1 El cómic como medio de entretenimiento

El cómic para mi es la combinación perfecta entre arte y lectura, ofrece formas creativas y atractivas para el ojo, de contar historias interesantes o fantásticas. El cómic como todo medio de entretenimiento ha sufrido cambios en el avance (o retroceso, depende a quien le pregunten) de las sociedades como las conocemos ahora, incluyendo la nuestra.

El cómic ha evolucionado desde sus raíces en la prensa del siglo XIX hasta convertirse en un medio influyente y diverso en el siglo XXI. Ha pasado de ser principalmente entretenimiento para niños como erróneamente la sociedad lo ha visto, a abordar temas sociales complejos, explorando la diversidad, la política y la cultura contemporánea. Esta evolución refleja un cambio en la percepción cultural del cómic como un arte legítimo y una forma poderosa de contar historias que resuena con audiencias de todos los contextos.

El cómic tiene la particularidad de ser un medio en el que la imaginación del autor y/o el dibujante, no tiene límites pero a la vez es conciso sobre lo que se está hablando, a diferencia de la narración sin apoyos visuales, que es más abierto al lector en cuanto a dejar volar su propia imaginación, lo cual puede llegar a ser frustrante, pues, hay cosas que no todos tenemos la capacidad de dimensionar y menos si sucede en un contexto muy ajeno a nosotros. El apoyo visual que ofrecen los cómics nos abre nuevos panoramas sobre nuestro propio mundo y otros mundos creados por los autores y artistas y nos maravillan por la capacidad creativa de estos, haciendo que el cómic pueda convertirse no solo en un medio de entretenimiento, sino en un medio de contemplación también.

El cómic también ha tenido un impacto significativo en la sociedad mexicana al abordar temas culturales, políticos y sociales de manera accesible y visualmente atractiva. Ha sido una herramienta para explorar identidades, tradiciones y problemáticas locales, además de ofrecer un escapismo creativo y un reflejo de la diversidad del país.

### 1.1.1 Orígenes:

La necesidad humana de contar historias es una característica casi global, teniendo la mayoría de las civilizaciones, mitos, cuentos o leyendas y para no irnos tan lejos, anécdotas. Como dice Vilches Fuentes (2014) “Prácticamente desde que el ser humano tuvo la capacidad de abstracción necesaria para hacerlo, ha contado historias empleando imágenes.” (p.4) las pinturas rupestres, los mosaicos sumerios, los papiros y murales egipcios son esta muestra temprana de la narración de historias memorables al alcance de varios.

Hay que decir que con la llegada de la imprenta gracias a Gutenberg, la accesibilidad a estas historias cambió para siempre convirtiéndose en algo mediático al estas imágenes estar presentes en libros y posteriormente la prensa.

En suiza del siglo xix, se hizo presente la primera “novela gráfica” pues era propiamente una novela ilustrada y narrada linealmente por el multidisciplinario Rudolph Töpffer que resulta que era experto en todo pero inseguro en sus llamados “Garabatos” como dice Vilches Fuentes, (2014) un gran escritor de la época, Goethe para ser exactos, lo alentó a hacer de sus ilustraciones una publicación (p.5) y termina publicando “*Las aventuras de M. Vieux Bois*” publicado en 1839.

Al ser algo novedoso no tardó en hacerse de un público y una base de admiradores del tema.

Su éxito fue tan grande que en todos los idiomas del hemisferio norte, fue plagiado, publicado, {...} ,sus historias, tiene un trasfondo polémico, {...} ,la novela gráfica empezó a ser muy para adultos, por un lado costumbrista, {...} ,político, {...} ,así empieza la historieta. (Sagástegui, 2024)



Töpfer, (1842) “Los Amores del Señor Vieux Bois”

Posteriormente el cómic, llega a la prensa y crece y se queda ahí por unos buenos largos años. Para darle vida a la estructura del cómic que conocemos hoy en día tenemos que remontarnos a finales de 1800 en Estados Unidos, específicamente, en el periódico de *New York World* quien empezó a ponerle color a sus notas con tiras cómicas dominicales y hace su primera aparición el famoso *Yellow Kid*, personaje principal de *Hogans Alley*, de Richard F. Outcault. Como Sagástegui, (2024), lo describe: “{...} Todavía no hay globos {...} todavía no está la oralidad tan clara, sin embargo, las letritas están chiquitas, pegadas {...}”



The Yellow Kid, se vio entre una polémica de publicaciones y ediciones que terminó al final en una actualización por los derechos de la historieta y del nombre por parte del fundador del periódico y cuál fue Pulitzer (si, el de los premios ) y Outcault, el dibujante quienes terminaron agarrados del chongo.

Al final llegan a un acuerdo en el cual uno no ha podido usar el nombre, pero el otro sí, pero al final podían dibujar lo mismo.

Richard Felton Outcault (1897) “The Yellow Kid” Toda esta polémica se utilizó como sátira para otras tiras cómicas en periódicos. Como dato curioso, el término tan famoso de prensa o “noticia amarillista”, viene del polémico niño pelón (Vilches Fuentes, 2014, p.5)

Mientras tanto, ¿que estaba pasando con México en esta escena?, bueno, Mexico tuvo su “evento Topffer” potosino. *Rosa y Federico* creado por el autor José Tomás de Cuéllar. Se considera la primera historieta mexicana siendo publicada en 1869 en un seminario de ilustración en el estado mencionado (Iglesias, 2016). Narra la trágica historia de un enamorado que se fué a la guerra y por alguna extraña razón de la época, en su ausencia, el padre de su enamorada hace que se junte con el primo (¿como por?) Al poco tiempo este individuo se entera y termina con un panel de suspenso en el que Federico intentó volarse la mollera. Amor, drama y tragedia en cuatro hojas de cuatro paneles cada uno. La primera novela gráfica mexicana señoras y señores.



José Tomás Cuéllar (1869) Viñeta de Rosa y Federico

A inicios de, siglo pasado, toma vida lo que vendría siendo el primer héroe de cómics mexicano a manos de Jesús Martínez Carrión, si bien la caricatura y las viñetas publicadas hasta ese momento en México tenían tintes altamente políticos, este era un poco más relajado sin dejar de lado la crítica al gobierno que en ese entonces lo lideraba Porfirio Díaz, así nace "Aventuras de un Tourista". Como Aurrecochea & Barrera, (1988) describen la naturaleza del comic en su artículo

{...} es el primer cómic de factura nacional protagonizado por un personaje ficticio que se desarrolla en episodios sucesivos. {...} y el nombre de su héroe Perfecto Malaestrella, cuyos trazos recuerdan la fisonomía de su creador. Malaestrella es un viajero que pasea por el país, siempre cargando su cobija, y aunque al principio es un simple testigo de los peores vicios del régimen porfiriano, termina por padecer en carne propia las crudezas de la vida de los enganchados en las plantaciones de Valle Nacional.

José Martínez Carrión (1903) "Aventuras de un Tourista"



### 1.1.2 Años 20:

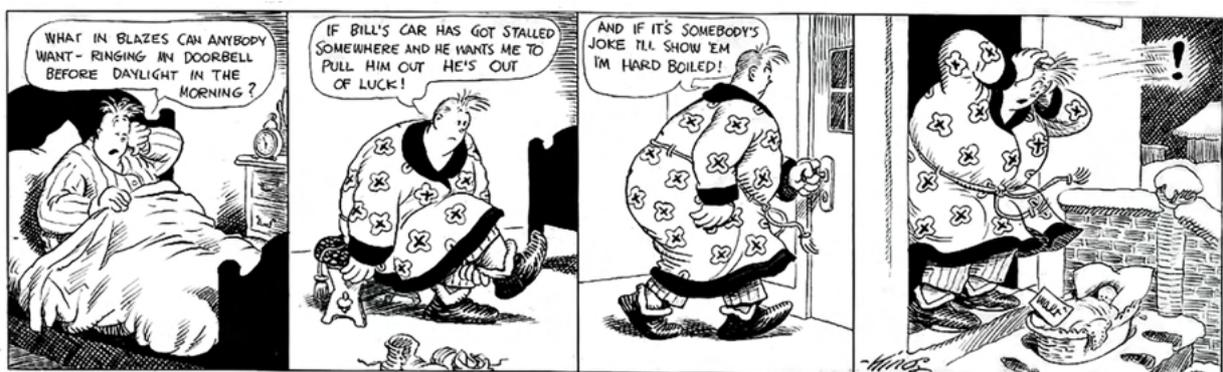
Volviendo a Estados Unidos, las tiras dominicales ya para los años veinte, eran algo habitual, en 1918 un artista llamado Frank King, revolucionó para siempre el mundo de las historietas y la forma de narrar linealmente una historia con continuidad y verosimilitud, algo que posteriormente se lograrían con las series de televisión.

Gasoline Alley comenzó humildemente en 1918; hoy es la segunda tira cómica de más larga duración en los Estados Unidos. Era bastante simple en concepto: un grupo de chicos de Chicago dirigidos por Walt, Doc, Avery y Bill, hablando de coches. Pero Gasoline Alley se reinventó de varias maneras importantes. (Chicago Literary Hall of Fame, 2017)

En 1921 en búsqueda de más inclusión y nuevas maneras de contar el día a día de estos señores, se introdujo a manera de concepción inmaculada una bendición para Walt, un bebé abandonado en su puerta. Digo, para la época, el concepto de padre soltero no creo que era del todo popular, pero Walt y su hijo *Skeezix* se robaron el cariño de toda una nación, así de influyentes fueron y no solo eso. Vilches Fuentes, (2014), explica mejor el impacto narrativo que tuvo

La serie se convirtió en un trabajo descomunal que admite pocas comparaciones, ya que se ha publicado ininterrumpidamente desde entonces hasta nuestros días, {...} desarrolló su particular universo donde introdujo una fundamental para su éxito: mientras que en todas las tiras contemporáneas los personajes vivían sus peripecias en un limbo temporal, en Gasoline Alley el tiempo transcurría a la par que el del mundo de fuera de las viñetas, de manera que los personajes, a lo largo de los años, crecían, se casaban, se jubilaban... y morían. (p.11)

A modo de árbol genealógico de Cien años de soledad de García Márquez, los personajes crecieron y se expandieron creando una genealogía interesante y un impacto cultural monumental demostrando lo influyentes que pueden ser los cómics en la vida de las personas siendo un medio de entretenimiento masivo.

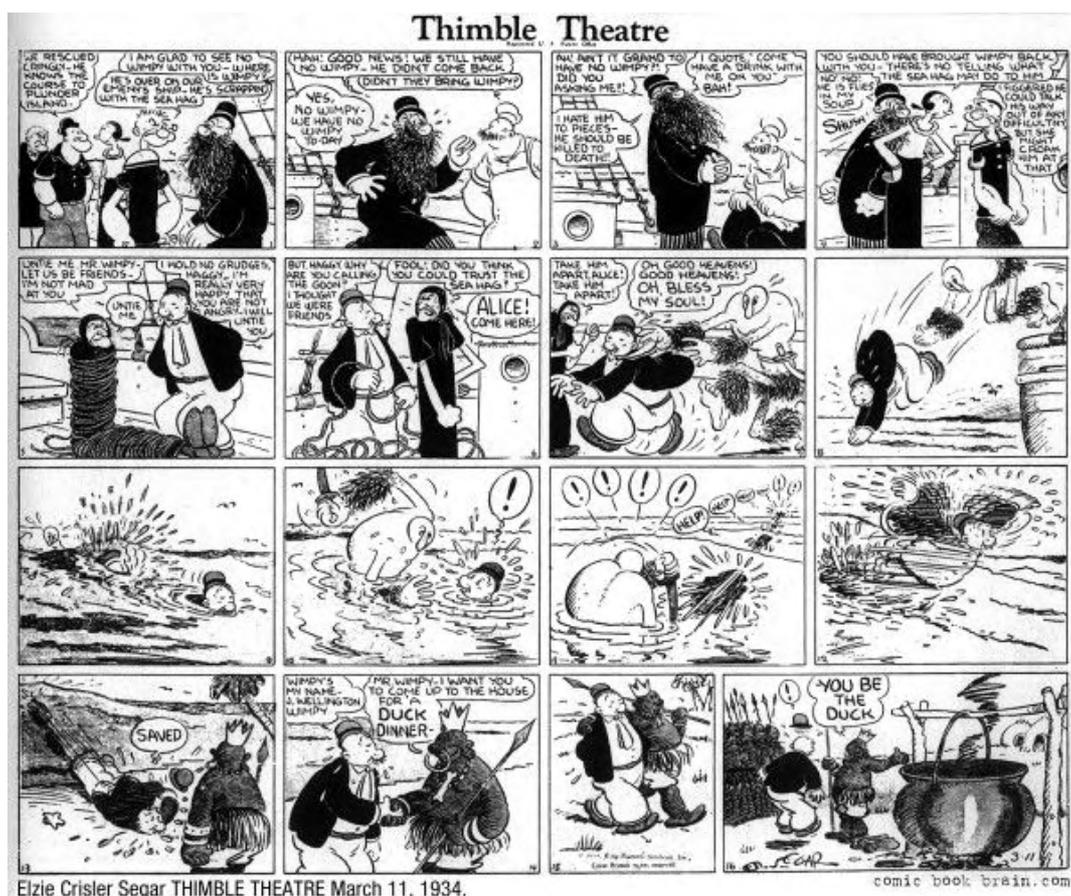


Frank King (1921) "Gasoline Alley"

En los mismos años, se dió otro gran ejemplo de cómo las tiras influenciaron los hábitos de consumo de las personas con su mero afán de ser un medio de entretenimiento. Exactamente en 1919 a manos de Elzie Crisler Segar, quien, creó las tiras de *Thimble Theatre* pero no fué hasta diez años después que introdujo a quien sería su personaje estrella: Popeye. Un personaje que todos conocemos y que inspiró al consumo masivo de espinacas (Vilches Fuentes, 2014, p.12). La industria del cómic y los sembradores de espinaca, crecieron exponencialmente.

Popeye sedujo a todos con su naturalidad y desfachatez, representante de un pueblo llano, hecho a sí mismo, recuerdo de unos tiempos en los que todo era sencillo y los hombres con coraje podían conducir su destino. A Segar el personaje le serviría para mostrar la parte agradable del inconformismo, no exento de cinismo, que permitían lanzar una mirada incisiva hacia la condición humana. A Segar le interesaba la narración en clave de *slapstick*, rápida, como una sucesión de bofetadas humorísticas, a veces sin atender a un hilo conductor, rozando siempre el surrealismo, porque lo que buscaba era la humorada sorprendente. (Lopez et al., 2011)

Segar (c.1934) "Tira de Thimble Theatre"



México por esos años se había también posicionado en la producción de tiras cómicas que pasaban sin mucha pena ni gloria a nivel nacional pero que entretenían a quienes podían leerlos o verlos debido a la gran tasa de analfabetización. De la mano de un tal Jesús Acosta Cabrera "{...}" se dedicó a las historietas después de ganar un concurso celebrado por el diario El Universal. Se convirtió en el dibujante habitual del periódico y creó el personaje "Chupamirto" con el escritor J. Collantes en 1920" (Lambiek, 2013) "las vaciladas de Chupamirto" (que significa colibrí) llegan para narrar las ocurrencias de un llamado "peladito" en esa época el equivalente a la palabra "naco" de tiempos más recientes

Chupamirto era un giro a su anterior trabajo, ya que, en lugar de ser protagonizada por millonarios pueblerinos, puso como personaje principal a un "peladito" proveniente de algún barrio bravo de la Ciudad de México, astuto y carismático, que a base del uso de su ingenio lograba salir de enredos o simplemente hacer unos buenos chistes a costa de otros personajes. (N+, 2023)

Posteriormente un tal cantinflas tiene muchas similitudes con el personaje, aunque toda la vida, negando que lo había leído, pero como la vida es muy corta para andar viendo de quien es la idea de quién y demandando (como nuestros amigos yankees), el creador igualmente fué moldeando al personaje como Cantinflas sacándole provecho a su gran fama y recibimiento. Yo leo estas tiras y no puedo evitar leerlas con la voz del mítico cantinflas

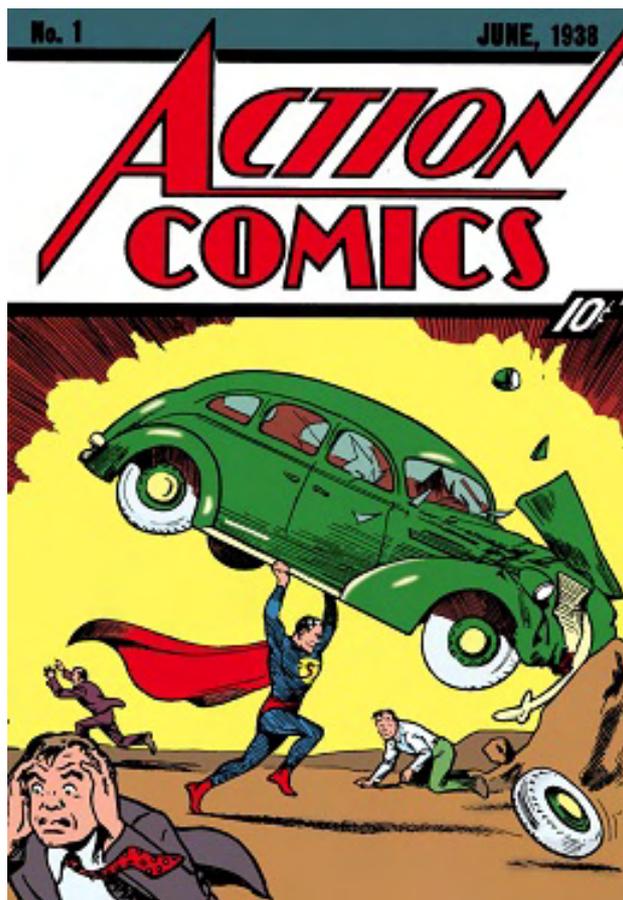


Acosta (c.1930 ) "Chupamirto"

### 1.1.3 Época Dorada:

Para estos años se dió la Gran Depresión que fue una devastadora crisis económica mundial que tuvo lugar durante la década de 1930. Fue desencadenada por el colapso del mercado bursátil en 1929, llevando a una profunda recesión caracterizada por altas tasas de desempleo, pobreza generalizada y una contracción significativa en la actividad económica en países industrializados como

Estados Unidos. En cuanto al cómic, experimentó un auge durante la Gran Depresión, especialmente con la creación de superhéroes y este arquetipo creando héroes icónicos como Superman en 1938. Como Sagástegui, 2024 enfatiza:



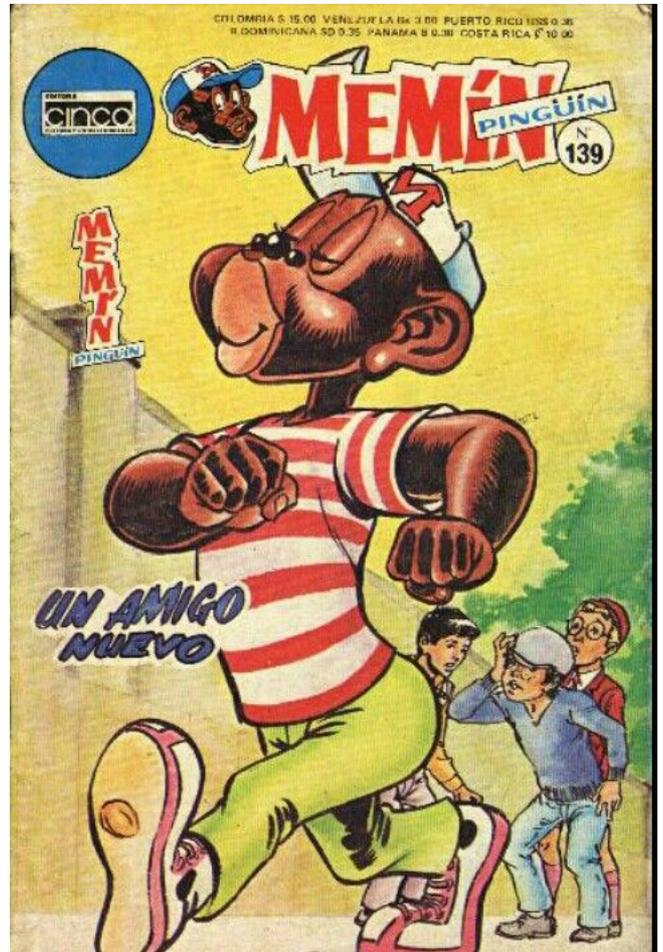
Aparece la revista {...} aquí es donde entra el tema de los héroes, son personajes heroicos, son modelo, pueden conquistar el espacio, pueden conquistar el oeste {...} Esta idea {...} tiene que ver con esto de ayudar a la población, llevar la situación de pobreza se encuentran.

Los cómics ofrecieron escapismo y entretenimiento asequible para las masas durante tiempos difíciles, reflejando a menudo las luchas sociales y económicas de la época.

Con la llegada de este nuevo y popular arquetipo y con la llegada de los cómics como revistas, llega como había mencionado, Superman, posteriormente llega Batman, personajes altamente influenciados por otras historias y *pulps* pero que provocó como dice Vilches Fuentes, (2014) “El enorme éxito de estos dos personajes tuvo como consecuencia una auténtica avalancha de héroes disfrazados con superpoderes, publicados por diversas editoriales.” A esta etapa se le llamo la edad de oro de los cómics. Vemos a los héroes que ya conocemos nacer, Wonder Woman, Capitán América y varios etcéteras. Estos personajes se vieron potenciados a la llegada de la segunda guerra mundial inspirando ideales patriotas y heroicos haciendo que varios jóvenes

quisieran enlistarse en la guerra . Fueron el género más popular hasta inicios de los años cincuenta. (Vilches Fuentes, 2014, p.23 )

México también tuvo su época dorada y a sus héroes como el basado en el indigena norteamericano “El Jefe Águila Blanca” o los “Charros del bajo” que también inspiraban un espíritu nacionalista y patriotas, estos heroes aparecen antes que Superman, en el año de 1936 y 1937 respectivamente pero realmente el boom de México, aparece en 1945, con un niño afroamericano, llamado Memín Pinguín de la gran Yolanda Vargas Dulché (Jiménez, 2022) que vino a inventar y reinventar el cómic mexicano trayendonos otros títulos memorables como “El pecado de Oyuki” un drama transnacional que posteriormente fué una telenovela muy bien recibida incluso por Japón y otros títulos que veremos más adelante. Junto con el artista Sixto Valencia crearon un personaje que basado en estereotipos racistas, se ganó el cariño del pueblo



Vargas (1945) “Memín Penguín”

Mexicano y logró reivindicar de alguna manera. Otro gran ejemplo es la conocida Familia Burrón publicada por primera vez en 1948 y que terminó hasta el año 2009 un ejemplar como Gasoline Alley. Como hemos visto con otros títulos, se basan en estereotipos para construir después al personaje y que como dice (Sagástegui, 2024) en este caso no, que si bien, partía de el concepto de una familia de una clase media baja, se construyeron personajes muy ricos e interesantes. Parte de esta riqueza de personajes se quiso dar en estos cómics con personajes multiétnicos más que pluriculturales, dejando de lado a las múltiples sociedades indígenas nacionales y dando paso también a una realidad mexicana en la que

desde hace años, se ha convivido con múltiples culturas (Sagástegui, 2024) y empapado nuestra identidad nacional tan particular con estas distintas expresiones

Junto con este concepto ficticio de superhéroes y los personajes memorables llega también la ciencia ficción, que abre nuevos mundos hasta ese momento inaccesibles al imaginario colectivo, o muy ambiguos pues solo se podía acceder a estos mediante la lectura, la cual no era accesible económicamente para todos o la imaginación no podía darles para visualizar esos mundos descritos. Todo era posible en esas aventuras de las revistas. Sagástegui, (2024) nos lo describe así:



La ciencia ficción es tan importante {...} es un universo que recién surge en el siglo XIX , junto con la historieta {...} se va a ese terreno del entretenimiento que tampoco es una cosa superficial porque dentro de ellos hay conceptos de cómo imaginamos la sociedad, de cómo imaginamos la ciencia, de cómo imaginamos el futuro, la tecnología, que son elementos que ahora nos hemos acostumbrado pero que en esa época recién se estaban imaginando.

Pero, ¿podría la ciencia ficción ganarle al drama telenovelesco, y la comedia o ¿el ingenio mexicano hace de nuevo de las suyas y crea un hijo bastardo combinando esto con aquello?, pues parece que así fué. Con esto, llega la

S.n (s.f) “Aventuras Magia Negra”

tan diversa “Edad de plata” a los cómics

### 1.1.4 Edad de Plata:

A mediados de los años cincuenta y en medio de un nuevo público: una juventud mermando envuelto en nuevos géneros musicales, nuevos programas de tele y nuevas historias, los cómics tenían que adaptarse a estos patrones de consumo y el poder identificarse con estas juventudes.

Con esto la editorial DC tomó la batuta e hizo varios rediseños de sus héroes que fueran más acordes al estilo de vida de los lectores, héroes con aspecto más juvenil y actitud más relajada como muchos jóvenes de la época, esto, empezando con el rediseño de flash que posteriormente trajo la creación de la ya tan conocida liga de la justicia. (Bolaños, 2015)



1

Otras compañías intentaron esta fórmula con mucho éxito también. El ya muy conocido Marvel rediseñó algunos héroes ya conocidos y trajo otros que se convirtieron en iconos de la cultura popular y del entretenimiento, heroes viviendo vidas normales con trabajos normales e intereses personales que se volvieron parte de nuestra vida, en especial, hablo de Spider-man, quien tiene un lugarcito especial en mi corazón como en el de muchos otros.

Stan Lee odiaba la idea de los ayudantes, él creía que si una persona joven quería luchar contra el crimen, lo haría por sí misma. Con esta premisa diseñó un héroe que en realidad era un adolescente que quería combatir el crimen (Bolaños, 2015)

Mientras tanto México tenía a su gran héroe nacional que incursionó en otros estratos como el cine, la televisión y a partir de 1952 el llamado “enmascarado de plata” saltó del ring para posicionarse en el cómic por medio de revistas que no solo

---

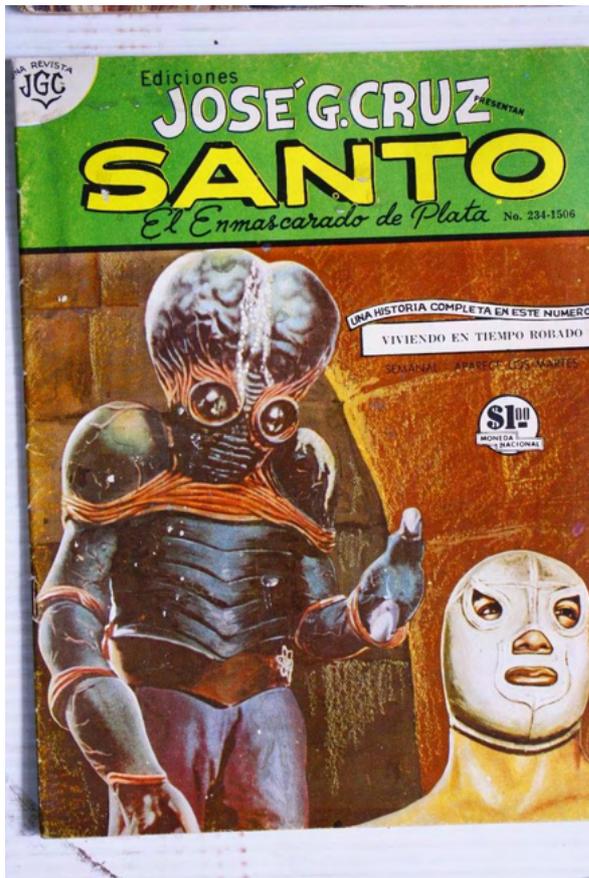
<sup>1</sup> (Univisión, 2017)

eran llamativas por el personaje que las habitaban, sino que artísticamente “El Santo” a mi parecer eran muy experimentales para la época pero funcionaban muy bien a modo de collage híbrido o fotonovela intervenida de ficción/acción (Lopes, 2016)

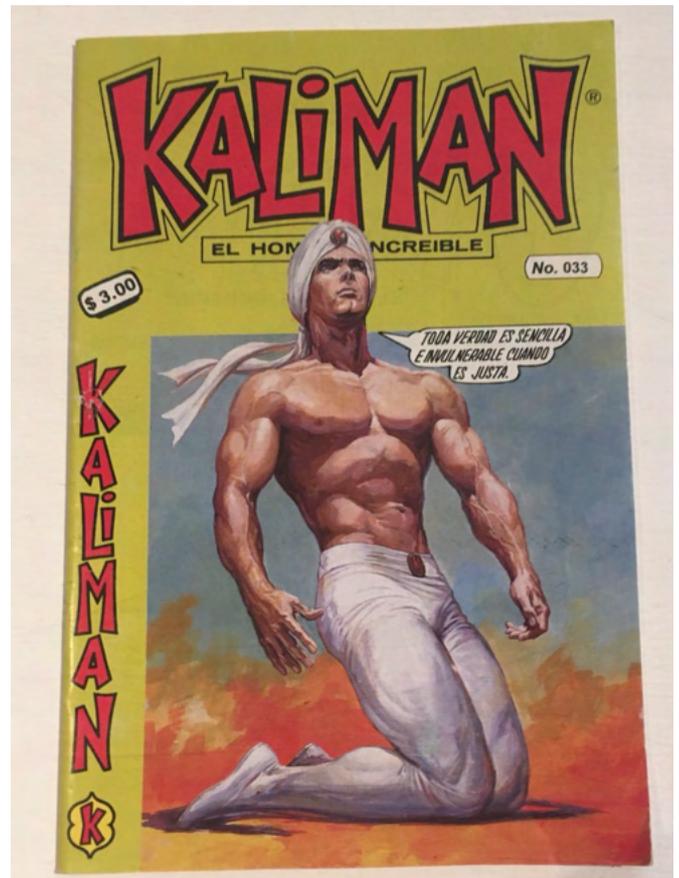
En 1963 llega un héroe que fuera de lo establecido, hace su debut en la radio y en 1965 y por 26 años ininterrumpidos se publica su cómic y posteriormente una película llega “Kalimán” un personaje que si le preguntamos a los papás de mi generación, seguramente recuerdan con mucho cariño pues los acompañó en revistas o, si tenían suerte, en la radio. Volviéndose un ícono mexicano de la justicia la templanza y la resiliencia, Kalimán pasa a la historia como un personaje célebre ficticio mexicano que traspasa muros y dejando un legado difícil de reemplazar y que difícilmente por los valores de esta época, veremos renacer.

2

3



2 (Santo El Enmascarado De Plata, n.d.)



3 (Gobierno de México, 2019)

### 1.1.5 La era moderna:

Hablar de algún género en específico que haya marcado esta época no se podría, la escena del comic se diversificó tanto que había cabida para todo y todos. Si bien el cómic también fue víctima de los cambios del consumo de los lectores, los más fieles estaban cansados de lo mismo y los nuevos preferían otro tipo de entretenimiento como ya la consolidada televisión, (para esta época que abarca más que nada los noventa a la actualidad) el cine que ya adapta estos cómics a un lenguaje audiovisual y lleno de efectos especiales que amplían la visión de los paneles bidimensionales y los videojuegos que ofrecieron un protagonismo directo al espectador al ser más envolventes al momento de tomar las decisiones sobre la historia.

Este aspecto, creo yo, ayudó a la novelización del cómic creando historias más maduras y con más matices en cuanto a los arquetipos que se presentan. Contrario a los héroes que nos presentan una historia más sistematizada con un inicio, un desenlace y un final, la novela gráfica nos permite la subjetividad de concebir lo que estamos leyendo como a nosotros nos parezca a partir de nuestras vivencias y experiencias propias. Sagástegui, 2024 nos lo explica de mejor manera así:

Quando digo que la historieta se vuelve libro, tiene que ver cuando los historietistas dejan de trabajar personajes arquetípicos y empezar a buscar otro tipo de narrativas gráficas que cuenta de estos cambios que estaban ocurriendo en la sociedad, la crisis de estos modelos ideales.

Las expresiones de novela gráfica tuvieron muy buen recibimiento de los lectores de distintas partes del mundo creando nuevos arquetipos, anti héroes y personajes con distintos matices incluso poniendo vivencias y pensamientos propio de los autores haciéndonos empatizar más con lo que nos contaban y así comprender su mundo, un mundo mismo que compartimos a pesar de los elementos ficticios.

Esto para bien o para mal hizo que el cómic se volviera muchas veces academicista, haciendo que el acceso a estas novelas sea menos accesible al lector convencional y sea visto como estatus y hasta a veces lujo conseguir un ejemplar de estas tiras recopiladas (claro que el trabajo invertido lo vale) pero la intención como medio masivo de entretenimiento del cómic, llega a su fin.

### 1.1.5 Arquetipos y reflexiones:

Vale la pena cerrar esta parte del primer capítulo con unas pequeñas notas y reflexiones sobre los arquetipos que hemos visto a lo largo de la historia del cómic, pues al momento de hacer la investigación y platicando en clases, con mis profesoras, me dí cuenta que inconscientemente (buscar cita) estaba replicando arquetipos en mis personajes, que si bien, están basados en los arquetipos clásicos como “héroes”, “villanos” va un poco más allá de eso y no se queda solo con ese molde, sino que al ser mis personajes, basados en una locación específica, como la es, México y en específico, Tuxtla, me di cuenta que estos arquetipos se ven empapados de la cultura de este país y que existen arquetipos específicos mexicanos que son a la vez, experiencias colectivas que son los que dentro de mi inconsciente, replico.

Un estrato en cierta medida superficial de lo inconsciente es, sin duda, personal. Lo llamamos inconsciente personal. Pero ese estrato descansa sobre otro más profundo que no se origina en la experiencia y la adquisición personal, sino que es innato: lo llamado inconsciente colectivo. (Jung, 1994, p.10)

Los personajes cómicos mexicanos se distinguen por una serie de arquetipos que los diferencian de aquellos encontrados en cómics de otras regiones del mundo occidental. Estos arquetipos a menudo reflejan aspectos de la cultura y la sociedad mexicana, evolucionando con el tiempo para adaptarse a los cambios sociales. Algunos arquetipos comunes incluyen el personaje gracioso, el mal visto provinciano ingenuo, el revolucionario idealista y el antihéroe irreverente tipo detective noir. El más representativo a mi parecer es el héroe que “sin querer queriendo” y sin planear mucho las cosas, triunfa sobre la maldad dando ese giro cómico y espontáneo.

A diferencia de los arquetipos más comunes en cómics estadounidenses o europeos, los personajes mexicanos suelen reflejar con mayor profundidad las realidades socioculturales de Latinoamérica y se aproximan a nuestras vivencias cotidianas haciéndonos sentirnos más identificados con ellos. Asimismo, los cómics mexicanos a menudo incorporan elementos de la cultura popular, el folclore y las tradiciones indígenas, dotando a sus personajes de una identidad única.

“Los efectos de la conquista y todo el largo tiempo de la humillación posterior rompieron en pedazos la identidad cultural y social que los indígenas habían alcanzado.” (Galeano, 2004, p.72) Sin embargo, el cómic mexicano ha sido capaz de reflejar la diversidad y complejidad de esta realidad, construyendo personajes que trascienden los estereotipos y resignifican la riqueza de la identidad latinoamericana. La narrativa visual se vuelve entonces un poderoso medio para la construcción de referentes identitarios que visibilizan la diversidad y riqueza de esta interculturalidad y multiculturalidad mexicana, trascendiendo las limitaciones de las representaciones hegemónicas.

Mientras que los arquetipos occidentales tienden a girar en torno a superhéroes o personajes idealizados y pienso yo, muy cuadrados y hasta predecibles. Los cómics mexicanos como algunos ejemplos que hemos visto en páginas pasadas presentan un retrato más realista y crítico de la condición humana, enfocándose en las complejidades y contradicciones de la vida cotidiana en México. Pero son justo estos personajes limitados a una sola cara y a ciertos arquetipos ya establecidos de México los que me hacen querer crear los míos en el contexto Tuxtleco, pues, no he visto algún personaje que haya sido construido en un contexto Tuxtleco y que esto mismo influya en su forma de ser, en su forma de vestir, de hablar y relacionarse con los demás. No conozco héroe que en vez de volar por edificios, vuele por árboles de mango y primavera o que durante su faceta de identidad secreta disfrute sus empanadas con “un” su pozol. Esto mismo me hace cuestionarme en como poder reflejar estos aspectos presentes en mi contexto cotidiano, para empezar, ¿qué significa ser Tuxtleca para mí?, ¿Qué elementos caracterizan a Tuxtla?, ¿que características cotidianas hacen de Tuxtla una ciudad diferente a otras de este hemisferio?, y sobre todo, quiero saber de viva voz de los conejos, que significa para ellos ser Tuxtleco. Así podré recopilar algunos elementos claves para plasmarlos en mi narrativa gráfica de la mano de estos arquetipos y elementos que he ido recolectando a lo largo de mi vida y sobre todo a lo largo de esta investigación.

## 1.2 Identidad Tuxtleca

Y bueno, ¿qué significa ser tuxtleco realmente?, ¿es solo el gentilicio?, ¿es haber nacido en tuxtla? y sino, ¿cuando te ganas el título de tuxtleco? son incógnitas que



han rondado por mi mente. Yo me autonombro Tuxtleca adoptada por el simple hecho de existir y hacer mi día y mi vida en esta ciudad, pero no sé si mi identidad es totalmente tuxtleca.

Me ha llevado 15 años adoptar algunos modismos y hasta eso, de forma irónica, el “iday pues”, me refiero a mis seres queridos con el “sos” el “pues” para reafirmar lo que dije anteriormente, en sí no lo hago de forma seria al hablar. No me encanta el pozol, ni el tascalate y si lo digo en voz alta me linchan con la mirada y uno que otro comentario extrañado, pero en cambio mi origen

chilango me hace ponerle bolillo a todo y a defender a capa y espada que las quesadillas pueden ir sin queso.

Vine con siete años a esta ciudad desde Chihuahua, con un acento medio norteno, bolillo en mano y un choque cultural gracioso. Me parecía gracioso que aquí se habla con eses al final “fuistes” “venistes” y reafirmar lo propio con lo “uno mi tío” “uno mi juguete”, confundir al osito bolo de liverpool con el término bolo de borracho entre otras cositas que fui presenciando en mi niñez.

Cada cierto tiempo voy a la ciudad de México y nos encontramos con amigos de la familia de allá y en alguna ocasión me encontré refiriéndose a alguien como “colocho” y me cuestionaron el que era y ahí me di cuenta que tan influenciada estaba ya con los encantos lingüísticos de Tuxtla.

Muchísimo tiempo quise negarme a mí misma la pertenencia a este lugar, mucho de ellos motivado por razones mal guiadas, y he de admitir, racistas y clasistas. Pero en la búsqueda de una misma, vas deconstruyendo valores basados en el prejuicio y los estereotipos, sería hipócrita decir que ya no práctico estos pensamientos llenos de todas estas connotaciones negativas, pero todos los días busco resignificar desde

el respeto, lo que Tuxtla y los tuxtlecos significan para mi. Mi relación con la ciudad es sin duda de amor odio pero últimamente más de amor que de odio, y podría hacer una gran lista de estas características, pero creo que eso le corresponde más al aspecto creativo que al investigativo de esta sección. Sin embargo, me apoyaré de eventos, relatos y vivencias que hacen que me enamoré un poco más de esta ciudad.

### **1.2.1 ¿Qué cosas construyen la identidad tuxtleca?**

Tuxtla es un mosaico de culturas unidas creando una identidad muy única, que se construye con su gente, sus tradiciones y su cotidianidad. Algo que caracteriza a Tuxtla es su naturaleza a la vuelta de cada esquina, que siento que se ve tan común y normal, pero que privilegio tener un cañón en corto, espacios verdes que coexisten con esta urbanidad peculiar, árboles de los que caen fruta y se posan las aves endémicas (¡que son un montón!), y que lindo es que en cada colonia pueda pasar un bracito de río y uno que otro es demasiado claro para ver a los pececitos nadar.

La calidez de su gente es a veces enternecedora, es proporcional al calor que esté haciendo en el momento también. Siempre es un buen momento para sentarte en alguna sombrita y hablar del día, del calor que hace o algún comentario cotidiano.

Como toda ciudad tiene sus fortalezas y debilidades. No estoy orgullosa por ejemplo, del manejo urbano de Tuxtla en cuanto a movilidad vial y peatonal, se me hace deficiente y riesgoso cuando Tuxtla tiene madera para ser una ciudad sustentable con todas las ventajas naturales que tiene ante otras capitales del país. Estas decisiones para nada acertadas, han hecho que el calor, la calidad de aire y de vida, sean deplorables y eso llega a desanimar y cuestionarse qué tan factible será seguir viviendo en esta ciudad.

Una ciudad con tantos retos tiene en contraparte una ciudadanía con grandes personalidades muy marcadas. Esta opinión que tengo puede ser controversial y gente externa a Tuxtla con las que he platicado, han coincidido que en Tuxtla se maneja muy mal. Se te meten en todos lados, no se respetan las señalizaciones y el peatón es casi inexistente, ni se diga el ciclista que está enterrado bajo el suelo de

las necesidades de movilidad. Pero entre tanto caos uno encuentra calma en alguna banqueta del parque de la marimba, acostado en el pasto de joyyo mayyu, o explorando alguna reserva natural de lado norte. Pero creo que mi visión puede estar algo sesgada pues no puedo vivir las experiencias de otras personas.

Platicando con una amiga de la carrera, que es foránea de Tuxtla pero es Chiapaneca crecida en la frontera, me dice que lo que le gusta de la identidad tuxtleca es su musicalidad, ella escucha música de marimba a donde sea que va, en la calle, el mercado y claro, los parques. Hablando en clases de metodología reflexionamos él como aquí es característico un día antes por la noche, coronar a los cumpleaños y recitarle algunas palabras que no tengo en mente porque a pesar de ser un evento muy común, en mi cotidianidad inmediata, no pasa.

Hablando con allegados filósofos, después de dar vueltas con las semánticas y etimológicas, pues llegar a ser Tuxtleco es una experiencia condicionada por las vivencias cotidianas y el cuanto uno se empapa en cultura, y que algo noble que representa al tuxtleco, es, que a pesar de que las cosas se pongan complicadas, siempre sale adelante y hasta con una sonrisa en el rostro.

El carisma Tuxtleco es algo que yo misma he podido comprobar, mis experiencias culturales han sido hasta ahora limitadas en territorio mexicano, pero me han dado un panorama de comparación. En la ciudad de México, la gente si bien, no siempre es grosera, es astuta, y si no te pones las pilas, fácilmente te llevan al baile para bien o para mal. En Morelia la gente es amable pero no cálida ni carismática, a veces pecan un poco en cuanto a ser secos. En Monterrey me cuentan que miran feo y que extrañan a Tuxtlita por eso.

Puedo seguir y seguir sobre las características que noto de Tuxtla y sus alrededores, pero prefiero cerrar mi propia visión, con que no he encontrado en otro cielo los atardeceres que veo aquí en un día cualquiera. Naranjas, amarillos y rosas que chocan con las nubes creando un paisaje de ensueño, con una bola de fuego tenue escondiéndose. Me hace pensar que todas las cosas de las que podría quejarme de esta ciudad, no son tan terribles como pienso y me hace sentirme agradecida por lo bueno y las personas que me ha regalado este lugar, las cuales me platicaron que elementos o características construyen a un Tuxtleco o Tuxtleca.

Realicé una pequeña encuesta en mi cuenta de Instagram preguntando por la opinión de las personas que me siguen y viven en Tuxtla sobre las cosas que hacen particular vivir aquí en cualquier otro lugar en el mundo. Las respuestas van desde los elementos gastronómicos, de personalidad y desenvolvimiento ante situaciones difíciles.

Veinte personas respondieron mi pregunta, de las cuales seis mencionaron el pozol y otros elementos gastronómicos como los nuegaditos, la botana y el manguito siendo estos los elementos que más se mencionaron, seguidos por el elemento de tener y convivir en la naturaleza y un par de comentarios acerca del calor. Lo que más abundó en las descripciones es la calidez, valores y aspectos culturales marcados en las personas, pero sobre todo, los modismos y el léxico.

*-¿Idiay pue vos?*

Creo que no hay frase tan icónica para Tuxtla y sus alrededores. Tiene resumido tanto en tan solo tres palabras, palabras acortadas y adaptadas a la calidez. Cuando llegué aquí jamás había visto el uso del vos fuera de algunos programas en la tele pertenecientes a algunos países de Sudamérica. Es un tuteo único, cotidiano y casual que se cuele todas horas a donde sea que vayas por la ciudad. Los dialectos y el habla de Tuxtla, son una parte fundamental de su identidad cultural. Esta riqueza lingüística encuentra sus raíces en la influencia de las lenguas indígenas como el tzotzil y el tzeltal, que han dejado su huella en la entonación y el ritmo particular de la ciudad. Más allá de ser simples formas de comunicación, estas variaciones lingüísticas reflejan la riqueza y diversidad de la experiencia local. Palabras y expresiones únicas, acentos característicos, se unen para crear un tapiz verbal que distingue a los tuxtlecos de sus vecinos de otros municipios y sobre todo del resto de México.

Este legado lingüístico es el resultado de una historia de mestizaje, influencias regionales y la necesidad de adaptarse a un entorno geográfico particular, como lo ha sido esta selva baja llena de conejos. En la página de Chiapas Paralelo, (2020) nos cuentan sobre el origen del voso así:

La historia americana del voseo comenzó con la llegada de los españoles, quienes llegaron al continente justo en el momento de vacilación entre los

valores del tú y el vos. Sin embargo, la evolución del voseo en América no tuvo los mismos resultados que en España, ya que su uso no fue erradicado. Debido a la falta de comunicación entre los continentes, el voseo americano se emancipó y permaneció en ciertas regiones, extendiéndose su uso entre todas las castas.

Por su parte, el tuteo alcanzó mayor arraigo en las zonas que tenían mayor comunicación con España, tal es el caso de México. En cuanto a las regiones donde se extendió el voseo, este cobró un significado diferente al de España, donde su uso se consideró vulgar y negativo.

El voseo mexicano es un caso poco conocido; su uso se extiende en el estado de Chiapas. El uso del pronombre puede deberse principalmente a la lejanía de Chiapas con el resto del país, así como su marginación e historia compartida con Guatemala.

Esta diversidad no solo es una muestra de la riqueza cultural de México, sino que también representa la importancia de mantener vivas y honrar las diversas identidades que conforman a nuestro país. Lejos de ser una limitación o falta de “educación” como mucha gente cree, la variación lingüística de Tuxtla Gutiérrez es una fuente de orgullo para muchos locales y un recordatorio de que la lengua es un reflejo vivo de la identidad tan cambiante de un pueblo que se convierte en ciudad.

Con todas estas características locales y mis propias vivencias y aprendizajes, busco implementarlos dentro de mi propia narrativa gráfica, pretendiendo plasmar esta esencia tan única que Tuxtla tiene por medio de paneles y escenas que puedan sintetizar todo este ser Tuxtleco.

¿Pero cómo lo lograré?, bueno, con la acumulación y reflexión de esta información colectiva y particular junto con mis referentes artísticos, quiero crear un híbrido propio entre las corrientes latinoamericanas y los géneros occidentales del cómic y el género de acción y ficción que me han inspirado a lo largo de mi vida en algún momento específico y que veremos y analizaremos en unas páginas más.

## Capítulo II: Arte en acción

Mis referentes para la narrativa gráfica, van desde ilustradores y escritores que me han marcado en algún punto de mi vida y en las que su influencia he basado mi personalidad (irónicamente) sus trabajos me han inspirado a querer crear este proyecto y como dicen por ahí, todos somos un cúmulo de todos, y como la filosofía que Austin Kleon sostiene, es que se roba como artista y que el arte es un robo creativo nada original y eso, está bien.

Pasaremos después por mis referentes audiovisuales, películas y series que he visto a lo largo de mi vida y que su lenguaje visual me inspira más, incluso que el lenguaje visual del propio cómic, cosas de haber truncado mi sueño de estudiar cine (yo no debería estar aquí escribiendo esto, pero aquí estamos). Y también veremos que arquetipos y clichés encuentro en estas obras y cuestionaremos estos estereotipos visuales y narrativos de los que suelen pecar las películas (en este caso, en su mayoría de acción) pero que, de una manera u otra, funcionan.

En el último punto recorreremos un poco del consciente colectivo de Tuxtla que es en donde me baso especialmente para mi cómic, y , que historias, mitos, leyendas, anécdotas y vivencias, me han inspirado y que quiero implementar de alguna forma en mi cómic junto con reflexiones cursis y medio románticas de lo que me hace sentir la ciudad.

Al final, cada experiencia, cada vivencia, cada inspiración, cada lectura y tiempo invertido en las cosas que nos gustan e incluso en las que no, es creación, todo el tiempo estamos inmersos en la creación, esta cuestión medio metafísica entre el pensar y producir, este punto medio entre la nada material y el todo, que se puede quedar ahí, en nuestra cabecita y en nuestra experiencia sensorial, pero que si no dejamos salir, puede que explote y explotemos con ella (metafísicamente hablando, no podemos explotar espontáneamente en este mundo material, bendición y maldición).

## 2.1 Arte Narrativo

Las obras, los artistas y escritores que mencionaré en esta parte del capítulo reflejan una gran riqueza narrativa y visual para mí, pero sobretodo un gran referente al momento de la producción artística. Cada uno de ellos ha desarrollado un estilo propio que los distingue, ya sea en el campo del cómic, la ilustración o la literatura y que han dejado una marca y una motivación para mí a lo largo de mi vida. Me han salvado, inspirado y entretenido.

### 2.1.1 Jamie Hewlett

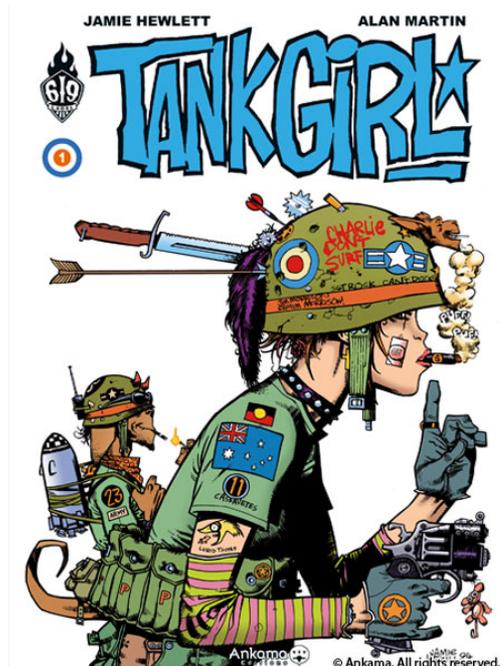


Jamie Hewlett es un artista visual británico cuyo trabajo se distingue por su estilo único y excéntrico. Conocido principalmente por su obra en el cómic "Tank Girl", y el comic "Phoo Action" los cuáles, visual y narrativamente inspiran mucho la narrativa que pretendo hacer, combinando la acción, la comedia y una protagonista mujer con una personalidad muy marcada. Hewlett ha dejado una huella en el mundo del arte narrativo y la ilustración.

(Williams, 2015)

Con un enfoque experimental y un trazo pesado, sus viñetas están llenas de una energía punk y una apariencia visual distintiva que mezcla lo grotesco con lo cómico.

Además de su trabajo en cómics, Hewlett también es el cofundador de la banda Gorillaz, donde su talento para la creación de personajes y mundos imaginarios se expande más allá de las páginas creando historias que rayan con el mundo real y una técnica que te hace creer que los personajes están ahí contigo.



(Hewlett, n.d.)



Las enigmáticas figuras animadas de Gorillaz, con sus rasgos únicos y sus diseños extravagantes, son un reflejo del estilo iconoclasta que ha definido la carrera de Hewlett. Esto lo podemos ver al combinar técnicas como la fotografía y la ilustración o utilizar elementos de la cultura pop y apropiarlos o incluso resignificarlos. Con su trabajo en la banda Gorillaz, ha creado un universo visual único, que combina elementos de la animación, el diseño gráfico y la música para contar historias que en su tiempo desafiaron los límites tradicionales de estos formatos, al inicio, siendo una sátira

(Hewlett, n.d.)

de las bandas tan plásticas y planas que salían al por mayor a inicios de los dosmiles.

Su obra me ha inspirado por muchísimos años y parte del animarme a querer dibujar y crear mis propios mundos, ha sido por su influencia. Conforme ha pasado el tiempo lo único que no me termina de encantar de su obra, es la sexualización de las mujeres que diseña, las cuales están ilustradas a detalle el cual, admiro mucho pero que, como mujer a veces veo exagerado, y que si bien, su obra me inspira muchísimo y tomo mucho de él, esto, sería algo que

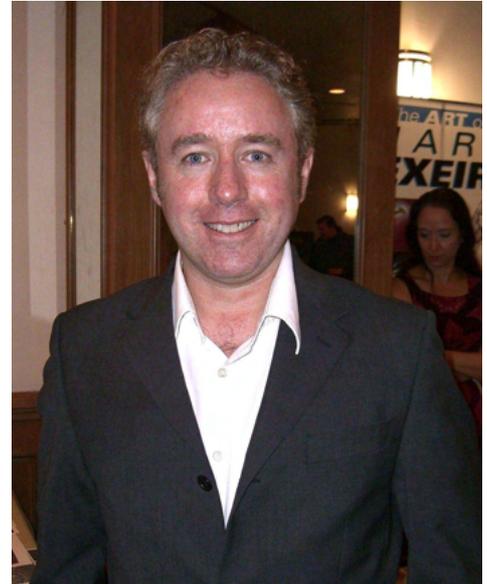


dejaría de lado.

(Hewlett, n.d.)

### 2.1.2 Mark Millar

Mark Millar, es un aclamado escritor de cómics, es conocido por su capacidad de mezclar el mundo de los superhéroes con temas duros y realistas. Sus obras como "Kick-Ass" y "Kingsman" "American Jesus" entre otros, evidencian su habilidad para crear narrativas frescas y arriesgadas a los convencionalismos de los heroes comunes que vimos páginas atrás y que justo juegan con las expectativas del público y lo llevan a nuevos terrenos inexplorados hasta ese momento



(Novi, 2010)

Millar no se conforma con las tramas y personajes convencionales, sino que se atreve a explorar las complejidades y matices de la condición humana, a veces un tanto oscura y absurda dentro de universos sobrehumanos. Sus historias desafían las nociones tradicionales de los héroes y los villanos, presentando personajes llenos de contradicciones y matices morales que cuestionan los límites entre el bien y el mal.

Esta aproximación realista al género de superhéroes ha inspirado a Millar a crear obras que han dejado una huella en la industria del cómic. Su capacidad para reinventar y revitalizar el género lo ha convertido en una figura clave en la evolución del cómic de superhéroes contemporáneo. Tanto que casi todas sus obras están adaptadas a películas o series, y es ahí donde yo me encuentro a Millar. Más allá de la cuestión artística que a él no le corresponde, lo admiro por su capacidad de escribir personajes e historias que traspasan las páginas y dan hilo a adaptaciones audiovisuales que me han atrapado desde hace tiempo sin yo saber quien era el creador de estas historias. Hasta que por curiosidad, empecé a investigar sobre mis películas de acción favoritas y una gran parte de ellas coinciden en que eran

adaptaciones de cómics de Mark Millar. Su narrativa y su diseño literario de los personajes, es algo que rescato en la creación de este cómic.

### 2.1.3 “The Umbrella Academy”

Esta saga de cómics es maestra en mezclar los géneros de superhéroes, drama familiar y temas existenciales de una manera cautivadora y visualmente atrapante. Creada por el músico Gerard Way, vocalista de la banda My Chemical Romance y el ilustrador Gabriel Bá, la historia sigue a un peculiar grupo de hermanos con poderes que deben reunirse nuevamente para enfrentar una varias amenazas apocalípticas. Contando con una exitosa adaptación para serie de Netflix es en donde me entero de su existencia y me cautiva.

(Sucasas, 2019)

El diseño de personajes y el mundo visual de esta obra son sin duda fascinantes, con un estilo gráfico que combina lo realista y lo fantástico de una manera totalmente singular y divertida. Más allá de la acción y lo sobrenatural, *The Umbrella Academy*, logra adentrarse en la complejidad de las relaciones familiares y los conflictos emocionales que enfrentan estos antihéroes. Sin duda, una serie gráfica que destaca por su narrativa ligera y su estética. Gerard Way logra crear una historia digerible, cautivadora,

tierna e interesante, mientras que el ilustrador Gabriel Bá cautiva al ojo con sus diseños caricaturescos, sombras bien definidas, una que otra tripa y detalles de fondo divertidos que complementan esta obra y que en lo particular, disfruto tanto como la serie de Netflix sin enfrascarme en que si es una fiel adaptación o no. Inspirando a este



cómic por esos detallitos ilustrativos y esa ligereza narrativa.

(Sucasas, 2019)

### 2.1.4 Bryan Lee O'malley

Bryan Lee O'Malley es el genio detrás de la aclamada serie de cómics "Scott Pilgrim", y las novelas gráficas "Seconds" y "Lost at sea" en donde explora la narrativa, creación y diseño de personajes mujeres jóvenes sin caer tanto en los arquetipos y clichés, dando historias de auto descubrimiento muy bien logradas, algo que normalmente no logran los escritores y artistas masculinos, cayendo en sexualización y estereotipos que cansan. Es una de las cosas que admiro de él e inspiran a la creación de personajes mujeres en mi cómic.

(Lee O'malley, 2009, )



Scott Pilgrim, su obra más famosa es obra que combina magistralmente elementos del manga, los videojuegos y la cultura pop contemporánea. La narrativa y los icónicos personajes de esta obra han cautivado a una legión de seguidores y a varias generaciones que se han encargado de replicar o resignificar a estos personajes que, víctimas de su época (mediados de los dosmiles) llegan a pecar de actitudes que ahora casi veinte años después los jóvenes, no consideramos ni sanas ni admirables.

O'Malley logra crear un universo único que logra conectar con el espíritu y las inquietudes de las generaciones jóvenes, explorando temas como las relaciones, la identidad y la lucha por encontrar un propósito en la vida en tus veintes. Su estilo visual da esa sensación y vibra de los videojuegos de la era 8-bit, mientras que su escritura marca una sensibilidad introspectiva y reflexiva. "Scott Pilgrim" es una obra que trasciende los límites del cómic convencional, convirtiéndose en un fenómeno cultural que ha inspirado adaptaciones cinematográficas y todo tipo de productos

derivados. El talento narrativo y la visión singular de Bryan Lee O'Malley lo han consagrado como una de las voces más originales y cautivadoras en el mundo del cómic contemporáneo.



La película *Scott Pilgrim vs. The World*, dirigida por Edgar Wright, es una adaptación cinematográfica de la serie de cómics. Esta obra combina magistralmente elementos de acción, comedia y videojuegos, creando una experiencia visual y narrativa única nunca antes vista y muy propia de este director. La adaptación de Wright captura a la perfección el estilo gráfico y la sensibilidad de los cómics de O'Malley, transportando al espectador a un mundo vibrante, divertido y que abrió la puerta a una nueva forma de hacer cine y contar visualmente las historias.

(B-kun, 2013)

El único problema que tengo con este y los demás autores, es que todas estas historias, pasan fuera de mi contexto, todas se basan especialmente en algún lugar de Estados Unidos, Canadá o Inglaterra, y aunque estas historias me encantan y han sido parte de mi formación como persona y como artista, sigo sin conectar al cien con ellas, y no logro entender del todo ni sentirme identificada, quisiera ver todas estas historias en un contexto más familiar para mí y más cotidiano sin dejar todas estas historias fantásticas y de ficción. Es ahí donde retomo las narrativas latinoamericanas con mexicanismos para darle sabor a la ficción.

## 2.1.5 Paco Ignacio Taibo II

Paco Ignacio Taibo II es un destacado escritor mexicano, actual Director general del fondo de cultura económica y fué secretario de cultura de la nación un tiempo (gran cargo), conocido por sus aclamadas novelas policíacas. Su estilo narrativo único y su voz autoral distintiva lo convierten en un referente dentro de la literatura latinoamericana contemporánea.



(EneasMx, 2021)

Taibo II aborda temas sociales y políticos sobre todo de México en sus obras, ofreciendo una visión profunda y crítica de la realidad que lo rodea. En ese sentido, sus mexicanismos y su sentido de localidad, inspiran ampliamente este cómic ambientado en Tuxtla, el cual está lleno de mexicanismo y tuxtlequismos.

Sus personajes cobran vida en las páginas, reflejando la complejidad del existir en las épocas que narra y las luchas que enfrentan los individuos en un mundo cada vez más complejo. A través de su prosa elegante y su agudo sentido del diálogo y el humor, el autor nos sumerge en historias que trascienden lo meramente policial, convirtiéndose en reflejo de las problemáticas que afectan a la sociedad mexicana en su conjunto. La voz de Taibo II se alza como un estandarte de la narrativa mexicana, dejando una huella indeleble en el panorama literario de la región.

Su referente me abre un panorama para poder narrar de forma comica, concisa y local mi narrativa gráfica. Me encanta el uso de elementos y arquetipos occidentales ambientados en un surreal y caótico México. Un reflejo de la ineficiente burocracia del país y de la resiliencia y audacia de sus habitantes

“Héctor Belascoarán Shayne, detective independiente, se tomó el cuerpo con las manos y se estrechó en un autoabrazo solitario, en la oscuridad lunar y la lluvia. “No contaban con mi astucia”, se dijo, citando al Chapulín Colorado. Su reserva de frases absurdas era enorme.” (Taibo, 2009, p.638)

### **2.1.6 “Muere, Gusano, Muere!”**

Esta obra es muy underground. A modo de objeto maldito me topé con este libro en una librería de viejo en la mítica calle de Donceles en el centro histórico de la ciudad de México, escenario de historias enigmáticas como “Aura” de Carlos Fuentes, lugar de edificios de la colonia y escenario idóneo para cualquier película mexicana. No sé si es propiamente el libro o las circunstancias en la que llegó a mi, pero mi relación con ese libro tiene una intencionalidad casi mágica para mi.

En una de esas librerías estaba como niña en dulcería (aunque la verdad si era niña, tenía 14 años) y al final de mi compra me dejaron llevarme un libro gratis de muchos que estaban en una caja, ahí es donde me encontré este libro. No estaba maltratado, al contrario era casi nuevo y tenía una dedicatoria a una mujer. La única condición para poderme llevar era que al terminar el libro se lo tenía que dar a alguien más para crear una especie de cadena de favores con libros, yo religiosamente hice caso, aunque no hubiese manera de que la gente que me lo dió supiera si me lo quedaba o no, yo ni vivía ahí.

Ese libro me acompañó a todos lados por un tiempo, lo leí y no había leído algo así nunca (claramente no había leído a Taibo II y que pensándolo bien, tenía toda la escuela e inspiración de él) por lo que recuerdo se trataba de una historia policial futurista, muy a lo noir pero lleno de mexicanismos y uno que otro detalle grotesco que nunca me han encantado, pero que le dan sazón a la narrativa. Al final resuelven la obra con algo bien surreal y fumado que me dejó bien confundida y que sin tener pruebas pero tampoco dudas de que eso último fué escrito bajo ciertas sustancias.

Algo que se me quedó mucho y que para mí en ese momento fué la epitome de la narración con mexicanismos y más que nada chilanguismos, fué la forma en la que se narró como un beso sabía a tacos de buche y boing de guayaba.

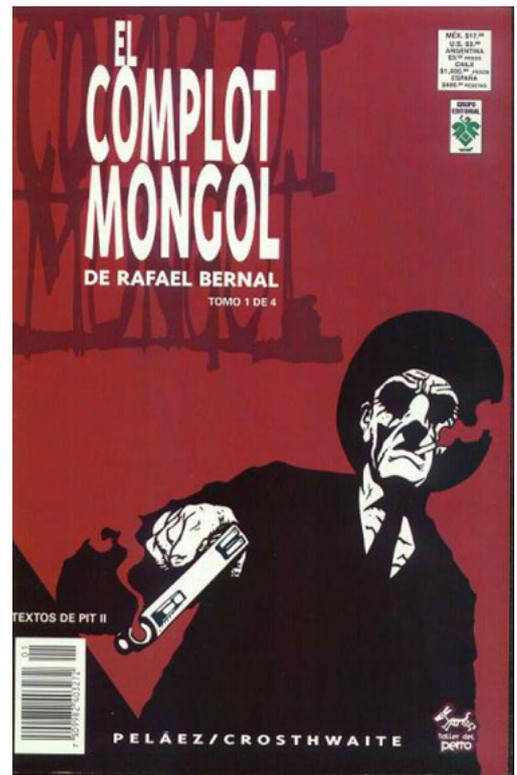
Al final le terminé dando este infame libro a una amiga siguiendo fielmente la indicación que se me dió y creo que es momento de pedirlo porque necesito leer ese libro de nuevo.

No hay casi nada de datos sobre este libro en internet. Que miedo.

### 2.1.7 “El Complot Mongol”

A esta obra de Rafael Bernal se le considera madre de la novela negra mexicana, o noir como lo he venido manejando en este texto. Es tan icónica que cuenta con una radionovela, y dos películas, ambas con un cast envidiable e icónico de cada época, pues la primera fue estrenada en el 77 y la nueva adaptación en el 2019. Cuenta también con una adaptación a novela gráfica.

En las páginas de "El Complot Mongol", nuestro protagonista Filiberto García, íse desarrolla una narrativa fascinante que supera los límites de la lógica. La trama se teje de conspiraciones y misterios, donde la realidad se vuelve maleable y la ficción se funde con la vida.



*(El Complot Mongol, 2000.)*

Como un retrato vivo, la obra captura la esencia del caos y la incertidumbre que yacen en el corazón de nuestra sociedad mexicana. Cada personaje aporta su propia complejidad, desafiando nuestras percepciones y empujándonos a cuestionar lo que creemos saber. Me gusta el uso de personajes extranjeros encontrándose con el sistema de justicia mexicano que sabemos, es nada eficiente y mucho menos justo y muchísimo menos en los años en donde se ambienta esta historia, tenemos agentes gringos, chinos y rusos conviviendo en las calles caóticas de la ciudad de México y ese tipo de mezcla multicultural aspiro a tener en mi narrativa.

Este reduccionismo no funciona en México, aquí sólo intentamos vivir, no nos andamos con pinches dilemas ideológicos. No obstante, también nosotros tenemos bien plantados nuestros estereotipos. A los gringos, por ejemplo, siempre les vemos una sonrisa turística de vendedor de automóviles. (Martínez Ramírez, 2005,)

Es una obra que invita al lector o espectador con cada página, el autor nos lleva de la mano a través de un laberinto de subjetivas interpretaciones, obligándonos a replantearnos las fronteras entre lo real y lo imaginario. Es una obra que se erige como una ventana a la condición humana, donde la ambigüedad y la sorpresa son el medio de una trama cautivadora, divertida, oscura y llena de arquetipos y estereotipos con un toque mexicano y un sabor a café de un café chino en los sesentas en el centro de la ciudad de México. A la par que belascorarán del ya mencionado Taibo, estas obras policiacas Noir, me inspiran a combinar elementos cotidianos de mi contexto con historias emocionantes que pueden darse aquí y desenvolverse y resolverse en nuestras calles.

Mi inspiración sobre estas historias no se queda en las páginas, trasciende a un mundo audiovisual que justamente ha sido el medio el cual me ha permitido acercarme a todo estos artistas y autores. Mi primer amor fue el cine y la tele y gracias a ello me ha abierto y hecho interesarme en el mundo de la narrativa y el cómic. La mayoría de las obras que mencioné en este apartado, primero las ví en película o serie, pero como soy medio maníaca no me basta con quedarse con solo lo que vi y mi gusto e ímpetu me hacen querer más hasta que por fin llegué al origen. A continuación veremos a lo que inició todo lo que estoy por hacer y todo lo que siempre he querido hacer.

## 2.2 Arte en acción

Las películas han estado para mí toda la vida desde que tengo memoria, he aprendido tanto y por un tiempo todo lo que sabía sobre cómo ser una persona fuera de mi casa, fué por ello. Ser incómoda social es un reto pero si vemos y romantizar un poquito nuestra vida a como las películas o medio de entretenimiento que nos gustan, las interacciones sociales son menos tediosas.

Yo no tenía a las artes visuales como primera opción (un poco por el miedo a la mediocridad artística y técnica pues considero que mis dibujos no son tan buenos como me gustarían), yo quería estudiar cine. He amado el cine muchísimo tiempo y pensar en la idea de crear mis propias historias y verlas plasmadas en alguna pantalla era mi sueño. Una parte de ese sueño se fué pues al yo querer aplicar para una universidad fuera de aquí para estudiarlo, vino la pandemia y estuve encerrada. Vi en las artes visuales una oportunidad multidisciplinaria para poder avivar ese sueño un tanto roto, con el paso del tiempo en la carrera estaba decidida de tomar el taller terminal de multimedia y remataron a mi sueño quitando el taller y con ello mis ganas de seguir intentándolo, por ahora (aunque parece que por siempre) no es para mí. Me refugié en la ilustración, una disciplina que también me apasiona pero sinceramente no era mi primera opción.

He hecho lo que puedo con lo que he tenido y el poder disfrutar las películas afortunadamente es algo que no se ha ido y sigue siendo un alto referente en mi obra y en mi vida.

Las películas y series de las que hablaré, son un referente específico para este proyecto de cómic, por sus elementos de acción, comedia o su dinámica entre los personajes, un pequeño homenaje a mis propios sueños y un poco de justicia para mí también.

## 2.2.1 Oldboy

Oldboy, la película surcoreana dirigida por Park Chan-wook, basada en el manga japonés homónimo, es una obra que es parte de la trilogía de la venganza. Con una trama intrigante y una violencia gráfica muy limpia, Oldboy te sumerge en un mundo de obsesión. La historia de Oh Dae-su, un hombre secuestrado y encarcelado durante 15 años sin saber el motivo, funciona como una exploración de los límites a los que puede llegar un ser humano cuando se le arrebató todo. La manera en que Park Chan-wook presenta esta narrativa, con un estilo visual impactante que atenta replicar o rescatar de alguna manera. Con una dirección y coreografías de actores sobresaliente, convierte a Oldboy en una experiencia cinematográfica inolvidable, sobre todo por el enfermizo plot twist después de tanta matazón dirían por aquí.



(Booger2010, 2013)

Esta película te dejará pensando sobre los temas de la justicia, la moralidad y la naturaleza humana, todo ello envuelto en una trama que te tiene al borde del asiento.

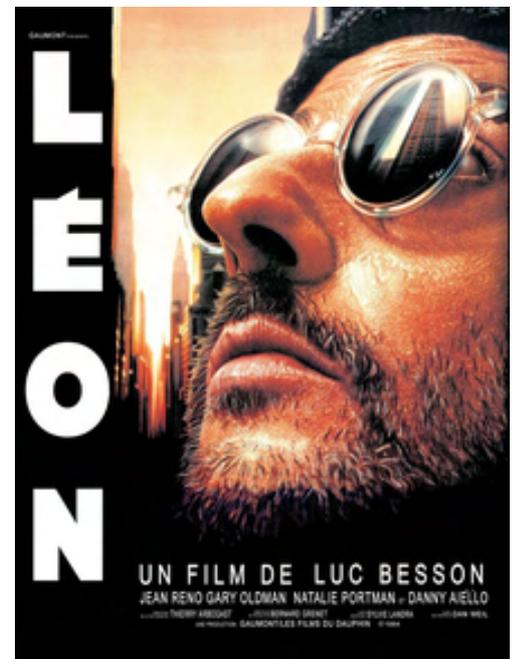
Tuve la fortuna de ver esta película en el cine y pega diferente, un soundtrack que contrasta con los escenarios de un seoul dosmilero. El cine coreano casi nunca falla. Sin saberlo la primera vez que vi esta peli, ya se veían mis tendencias de gustar por obras audiovisuales adaptadas de un medio visual narrativo al esta obra, tener un manga, me atrevo a decir, no tan bueno ni impactante como su adaptación. Hay una horrible adaptación gringa, arruinandolo como siempre.

### 2.2.2 León the profesional

Leon, el asesino a sueldo interpretado por Jean Reno, entabla una relación única con Mathilda, una niña interpretada por la siempre admirada Natalie Portman, quien queda huérfana después de que su familia es asesinada. Leon, quien inicialmente se muestra frío y reservado, lentamente se abre a la presencia de Mathilda, convirtiéndose en su mentor. Juntos, enfrentan los peligros de la ciudad y aprenden a confiar el uno en el otro, forjando un vínculo que trasciende las diferencias entre asesino y víctima. La película, dirigida por el controversial Luc Besson, nos sumerge en un mundo oscuro y violento, pero también nos muestra la posibilidad de redención y la fuerza de los lazos humanos, incluso en las circunstancias más adversas.

Esta película me marcó mucho cuando era más chiquita y tiene un lugar especial en mi corazoncito y es un motor muy importante de mi narrativa por la cuestión de los arquetipos y personajes que tenemos en esta película pero muy resignificado y no romanizado como hasta en un momento yo llegué a hacer.

Las películas de este director siempre me han gustado pero me inquieta mucho su forma de retratar a mujeres jóvenes o niñas, me gusta hacia donde las lleva en la cuestión narrativa, pero el como las retrata visualmente me desagrada, siento que hipersexualiza a la mujer y ese aspecto, no lo quiero en mi obra.



(Lihongcool, 2005)

### 2.2.3 Saga John Wick

La serie de películas de acción John Wick, protagonizada por Keanu Reeves, se ha destacado por su coreografía de combate y escenas de acción verdaderamente impactantes que inspiran a esta obra por el movimiento y resolución de ataques.



Más allá de simplemente ofrecer secuencias de pelea intensas, la saga ha logrado construir un mundo criminal bien desarrollado y una mitología detrás del personaje principal que la enriquece y le otorga una mayor profundidad, queriendo replicar esta misma dinámica al momento de crear a mis personajes.

(Umutcan3327, 2020)

John Wick no es simplemente un héroe de acción, sino un personaje con un trasfondo y motivaciones complejas que lo convierten en algo más que un mero vehículo para la violencia. Esta combinación de acción y una narrativa sólida es lo que ha convertido a la saga de John Wick en

una de las franquicias de acción más aclamadas y populares de los últimos años.

## 2.2.4 Bullet Train



La película Bullet Train, dirigida por David Leitch, es una adaptación de la novela homonima de Kōtarō Isaka. La trama se desarrolla en un tren bala japonés, donde se entrecruzan las historias de diversos personajes carismáticos, icónicos y llenos de secretos. Cada uno de ellos tiene su propia agenda asesina y se ven envueltos en una serie de giros inesperados que mantienen al espectador hasta el final. Con una narrativa ágil y un estilo visual vibrante, Bullet Train ofrece una experiencia de acción trepidante que en un futuro será considerada una obra de culto.

(Temearoo, 2024)

Con un cast impresionante y una narrativa fluida, esta película en recursos de comedia y narrativos, me inspira a poder crear una obra divertida pero con una

buena dosis de acción. El director de esta película, David Leitch era el coreógrafo de las películas de John Wick y en el dinamismo visual de las peleas, se nota, lo considero yo, muy impecable.

### 2.2.5 Kate

Kate, es una película de acción dirigida por Cedric Nicolas-Troyan, es una obra cautivadora que nos sumerge en la historia de una asesina profesional interpretada magistralmente por la ya conocida Mary Elizabeth Winstead.

La trama gira en torno a la búsqueda de venganza de Kate, quien tras ser envenenada tiene solo 24 horas de vida para ajustar cuentas. Este thriller lleno de adrenalina y acción nos transporta a un mundo oscuro y violento situado en Tokio como la película anterior, pero también nos muestra la humanidad y la posibilidad de redención que habita en el corazón de la protagonista. La narrativa intrigante y el ritmo vertiginoso de la película mantienen al espectador fijo, mientras que la actuación conmovedora de Winstead nos hace empatizar con los dilemas morales que enfrenta su personaje.



(@moderator, 2022)

Kate es una obra que desafía los límites del género de acción, explorando temas profundos sobre la relación de hermandad y mentora que normalmente no se toca en las películas de acción, teniendo a dos mujeres, Kate y una compañerita que dentro de lo que puede, la ayuda y termina creando un lazo muy lindo que siento que le hace falta a las historias con mujeres protagonistas y claro también la búsqueda de la justicia sin tener siempre un final feliz.

Estas dinámicas en la relación de mujeres y la construcción del personaje de Kate, como una persona dura pero con gustos y particularidades tiernas y suaves quiero implementar en mis personajes.

### 2.2.6 The boys



La serie de televisión "The Boys" y volviendo a la narrativa gráfica, se basa en el cómic homónimo de Garth Ennis y Darick Robertson, seme hace una gran adaptación y hasta resignificación, pues, aborda temas de superhéroes, corrupción y moralidad con un tono muy oscuro y satírico. A diferencia de los tradicionales superhéroes que luchan por el bien, en esta historia los "supers" son en realidad corruptos y egoístas (como cualquier persona en el poder), utilizando su poder para sus propios beneficios y para mantener su imagen pública.

(Fopspeen, 2021)

La narrativa y la estética de "The Boys" se alejan de los típicos relatos heroicos y se sumergen en un mundo más crudo y realista, donde la línea entre el bien y el mal se vuelve borrosa. Esta serie ofrece una visión crítica y mordaz de la sociedad, exponiendo la hipocresía y la podredumbre que se esconden detrás de los supuestos héroes haciendo pedazos los arquetipos conocidos hasta ahora de lo que significa ser un héroe. Sus personajes juegan papeles muy bien acomodados y justificados dentro de su mundo y se complementan.

Quiero destacar a los personajes de Frenchie y Kimiko que crean una relación tan bella que no es romántica, y eso en parte me desilusionó en su momento porque tiene a caer en las trampas del amor romántico, pero que después, reflexionando, me encantó, pues rompen con esta maldición de que cualquier relación fuerte entre un hombre y una mujer fuera de la familia, termina en romance, y en esta serie te demuestran que el amor va más allá de este esquema y lo carnal.

Quiero recuperar eso junto con la violencia absurda y sangrienta que caracteriza a la serie.

Mi problema eterno con estas series y películas que amo, es que no hay cavidad para una experiencia local o familiar con mi entorno y que aunque me encantan estas historias y me inspiran profundamente, no son una realidad en la que pueda inspirarme, quienes hace su luchita, son las siguientes obras que mencionaré, pues, se basan en México para poder contar sus historias, y le dan un toque particular y único

### 2.2.8 Harina

Harina es una serie que nace por el famoso video viral del “teniente harina” de la compañía de comedia “Backdoor” utilizarón a mi parecer de forma inteligente, el boom mediático que tuvo y lo implementaron como un suceso real en la serie, dándole más profundidad a los divertidos personajes y creando una obra que refleja la eterna realidad de la justicia en México, creando un drama y comedia policiaco con un toque mexicano, dándole un nuevo aire a las series policiacas existentes. Quiero recuperar estos elementos y poder crear algo similar en mi contexto.



(@moderator, 2023)

### **2.2.9 Nueva ola mexicana**

Ya para terminar este hilo de obras audiovisuales, no podía irme sin mencionar a la nueva ola del cine mexicano que ha abierto un nuevo panorama a la hora de poder contar historias que traten sobre nosotros, nuestras calles, nuestra gente y nuestras ciudades. Obras que me han inspirado profundamente en cuanto a la estética, los elementos locales y matices que le dan un nuevo significado a la narrativa visual.

Destaco en particular los trabajos de Alfonso Ruizpalacios quién es mi director favorito de esta nueva ola, pues, la estética y los elementos de sus películas hacen posible estas refrescantes formas de contar. Añado la película de Chicuarotes y Yano estoy aquí que reflejan una juventud mexicana un tanto olvidada o ignorada por los grandes reflectores y que siempre han necesitado quien se fije en ellos.

Mi inspiración no se queda solo aquí, traspasa el papel y la pantalla haciendo de mi propia cotidianidad una inspiración constante cambiante y emocionante.

## 2.3 Escenarios e Imaginario Colectivo Tuxtleco

La identidad tuxtleca está formada también por sus mitos, leyendas vivencias individuales y colectivas que hacen que un lugar o situación de Tuxtla se enriquezca y tenga una particularidad en las vivencias cotidianas, “Nadie ha entrado a considerar la idea de que los mitos son ante todo manifestaciones psíquicas que reflejan la naturaleza del alma.” (Jung, 1994, p.12)

Estas son diversas y van desde lo paranormal, lo fantástico, surreal y absurdo que puede llegar a ser esta tierra de conejos, me encontré con grandes historias que merecerían su propio trabajo de investigación y propia ilustración pero solo platicaré de un par de leyendas y algunas anécdotas de personas que conozco y personales que se me hacen muy adocs con lo absurdo que puede llegar a ser el vivir aquí y quisiera implementarlos de una manera u otra dentro de mi narrativa gráfica, ya que me han marcado o impactado en algún momento de mi vida.

No soy la única que ha rescatado su lugar de origen como punto de partida o inspiración total para la construcción de una ciudad, pueblo o lugar ficticio como lo será “Ciudad Conejo” en mi cómic. Véanse las referencias más inmediatas y mediáticas como “*Metrópolis*” o “*Ciudad Gótica*” ambas de D.C cómics de los personajes de *Supermán* o *Batman* respectivamente y que ambas aluden a un Nueva York idílico o en su contraparte corrompido. Dentro de la literatura nos podemos encontrar con paisajes menos urbanos y más rurales tal vez un poco más acorde a nuestra realidad como lo es “*Derry*” de “*It*” Stephen King o uno más latinoamericano e irónico como lo es Macondo de García Márquez. Todos estos ejemplos reflejan su realidad inmediata de los autores y creadores de estas historias que pudieron hacer del escenario cotidiano una personaje influyente en sus historias.

Volviendo a Tuxtla, enlistaré algunas historias que se me hacen interesantes y las cuales quiero representar en mi cómic.

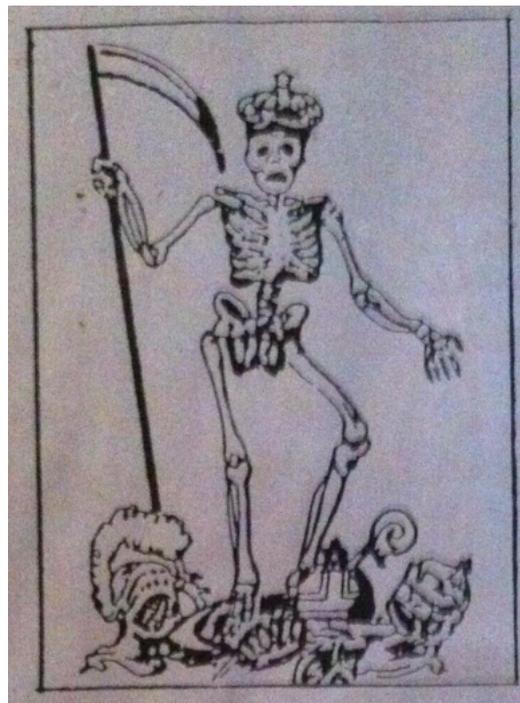
La carreta de San Pascualito se me hace una historia tan familiar que juraría haberla incluso escuchado antes de llegar a Tuxtla, se me hace un santo enigmático y muy único. Tiene la particularidad de ser muy venerado en esta zona delimitada y hasta

tener su propia capilla y barrio en el centro de Tuxtla. La leyenda normalmente se cuenta así:

La leyenda dice que por las noches San Pascual recorre en su carreta las calles de Tuxtla Gutiérrez. La hace rechinar para torturar a los familiares de algún enfermo, que piden mediante oración que el santo no se detenga en su casa. Basta solo una mirada para que San Pascual se lleve los espíritus para que tengan una muerte tranquila. (Zúñiga, 2016)

Aunque la leyenda es clásica y enigmática por sus elementos sobrenaturales, la mera historia de San Pascualito y su lucha por reconocimiento eclesiástico es toda una gran historia que se ha ganado varios textos de investigación. Como este trabajo no lo es, brevemente les puedo contar que la adoración a la representación de San Pascual en forma de esqueleto.

Fué mal vista en un momento por los sacerdotes católicos por ser considerada “imagen de adoración” y en el tiempo de la guerra cristera fué escondido, pues, a varias figuras religiosas les tocó ser quemadas en varias plazas de las principales ciudades de Chiapas, la figura de madera clásica que podemos visitar en su capilla, fué escondida de casa en casa de emblemáticos ciudadanos de ese entonces en Tuxtla, recorriendo los barrios de Terán, La lomita, Santo Domingo, entre otros (Gutierrez Portillo, 2021, p.59). Algo que se me hace sumamente curioso, es que Gutierrez Portillo, (2021) p.52 teoriza que el origen de la infame “santa muerte” tenga sus orígenes en la figura de San Pascualito llevado de tradición en tradición y siendo su punto de encuentro compraventa e intercambio, los mercados tuxtlecos llegando hasta los mercados de los barrios pesados de la ciudad de México, lugar de su apogeo. San Pascualito es, sin duda, una gran ícono en el imaginario colectivo de Tuxtla.



Todos los procesos naturales convertidos en mitos, como el verano y el invierno, las fases lunares, la época de las lluvias, etc., no son sino alegorías de esas experiencias objetivas, o más bien expresiones simbólicas del íntimo e inconsciente drama del alma, cuya aprehensión se hace posible al proyectarlo {...} (Jung, 1994, p.12)

Otra historia enigmática de Tuxtla que me gustaría abordar es la leyenda de la cueva del cerro Mactumatzá. De esta leyenda no hay mucha información salvo la tradición oral y la combinación de elementos católicos con la cosmología zoque propia de esta región, pero básicamente se habla que cada jueves santo, una cueva del cerro Mactumatzá, se abre y si se llega a entrar, uno se encuentra con grandes cantidades de comida y otros dicen que incluso un tesoro, y que en su interior se encuentran también personas amables que te hacen sentir bienvenido en el lugar, solo hay dos reglas importantes, una de ellas a modo de "El Laberinto del Fauno" de Guillermo del Toro, es no llevarte nada de la comida fuera de la cueva, puedes comer todo lo que quieras adentro, pero no te puedes llevar tu lonche (la verdad no se cual sea la consecuencia de esa regla) y la segunda, es que debes de irte antes de la medianoche, o la cueva se cerrará y solo se volverá a abrir hasta el próximo jueves santo. Otros datos que alguna vez escuché por ahí es que justo por esa cueva, hay un camino secreto y rápido a San Cristóbal. Sin duda lo más escalofriante que te puede pasar actualmente si vas al cerro es que te amenacen y te asalten, tristemente, es un tesoro natural muy inseguro estos tiempos. Y como dicen las abuelitas de norte a sur: Hay que tenerle más miedo a los vivos que a los muertos.

Pero el imaginario no solo se queda en las historias de antaño que han hecho de esta ciudad lo que es, todos los días el imaginario se reinventa y se adapta a estas "nuevas" formas de socialización como lo son las redes sociales, en las que creo yo, las generaciones más grande que la mía subestiman y satanizan de más. Se cree que no se puede llegar a crear comunidad desde el internet pero yo creo lo contrario. Yo pienso que si se puede generar conocimiento, pues el imaginario

colectivo, lo es. Y lo veo muy vivo en los memes, los considero medios de entretenimiento pero también archivo histórico y local en donde converge la novedad y los problemas e historias de siempre.

Para ejemplificar mejor esto y muy adoc a Tuxtla, quiero mencionar a un grupo de Facebook que me ha hecho conocer de manera divertida muchos usos, costumbres y chistes locales que antes de entrar, yo, desconocía. Se llama "ArrechoPostín Chiapaneco Sobaqueado de Chipilín con Bolita" hasta el nombre es todo un personaje. Hay cierta costumbre en Facebook, que gente de mi generación y hasta millenials crean grupos de sus respectivos estados y comparten memes y otras cosas haciendo uso de sus elementos locales haciendo divertido y ameno el grupo, incluso a veces hay debates internos o competencias entre estados vecinos como la interminable disputa entre el pozol de chiapas y el tabasqueño.

En este grupo destacan memes que tienen que ver con la gastronomía, personajes famosos de la sociedad Tuxtleca y modismos y chistes locales.





(ArrechoPostín Chiapaneco Sobaqueado de Chipilín con Bolita, 2024)

Otras anécdotas que me inspiran son las anécdotas personales de mis amigos y gente conocida, que dentro de su cotidianidad y sin buscar, se encontraron en situaciones muy surreales y esto me remonta a esta ya popular frase (que dicen que dijo) del famoso Dalí siendo algo como -"No vuelvo a México, no soporto a un país más surreal que mis pinturas". En México, estas anécdotas son consecuencias de las irregularidades en un sistema deficiente que deja de lado la seguridad de sus ciudadanos pero que nos regala momentos únicos como los siguientes:

Mi mejor amigo ha vivido toda su vida aquí, y a él le tocaron excursiones del kinder al zoológico Miguel Álvarez del Toro, un lugar emblemático y un gran pulmón de la ciudad. En algún punto de su recorrido pararon a descansar en alguna de las tiendas que hay en el camino, y como si nada, como Juan por su casa, pasa caminando libremente enfrente de ellos uno de los jaguares que residen ahí, como si nada, muy agusto paseando este icónico felino. Teniendo mis dudas y no porque no le crea a mi amigo, sino porque los recuerdos que tenemos de pequeños no suelen ser del todo fiables, me dí a la tarea de buscar alguna nota del suceso y si coinciden los años de cuando mi amigo me dijo que ocurrió y lo encontré.

Una jaguar negra escapó el jueves de su jaula en un zoológico de Tuxtla Gutiérrez, lo cual obligó a evacuar a los visitantes hasta que el animal fue recapturado varias horas después.

{...}

Todos los visitantes y el personal del zoológico, salvo unos 30 empleados, fueron evacuados mientras el personal buscaba a la felina fugitiva, de la que se cree tiene tres años y pesa unos 60 kilogramos.

La jaguar fue localizada y se le dispararon dos dardos con tranquilizantes, pero aún logró caminar medio kilómetro en una reserva natural circundante antes de desplomarse. (MyPlainView, 2006)

Desafortunadamente el jaguar murió y ahora está expuesta en el museo del zoológico.

Este mismo amigo, es todo un personaje, se la pasa el 80% de su tiempo caminando por las calles de Tuxtla, en una ocasión cuando eramos más chicos, subió a una combi y venía teniendo la experiencia promedio de ir apretado y encerrado en a combi con todo el sudor y humanidad de los demás. Hasta que una persona en aparente situación de calle, sube a la combi, se excusa y saca un pollo asado entero con sus tortillas y su coca y muy a gusto se lo empieza a comer en la combi, antojando o asqueando a todos, mientras todo el olor a pollo asado envolvía el ambiente diminuto de la combi. Provechito.

Otro amigo, el cual no es Tuxtleco, pero vive aquí y comparte raíces Chihuahuenses conmigo, respondió a mi encuesta demi instagram me contó por medio de un audio que caminando por las calles del centro de Tuxtla (uno de los escenarios primordiales de mi narrativa), de noche, sabiéndose que el centro de noche es un mundo aparte, se encontró con una persona en situación de calle o los mal llamados “loquitos del centro”, traía consigo una rata que a forma de honda, empezó a hacer girar desde su cola a la pobre rata y empezar a perseguir a mi amigo. Algo que no dudaría que pasase en las calles del centro a altas horas de la noche.

Ya sin ninguna historia en particular quiero destacar de forma general otras anécdotas y vivencias de otros conocidos en el ámbito “paranormal” que conforman la identidad de esta ciudad. Un amigo que fué un tiempo taxista y se encontró que con que su pasajero nunca estuvo vivo, avistamientos de “nahuales” y el replicado cuento pero con distinto nombre que abunda de lado sur del país de la “cocha con lumbre” (un nombre que se me hace altamente hilarante) y avistamientos de algo o

alguien en casas y edificios abandonados que uno puede encontrar por toda la ciudad.

Por mi parte, Tuxtla es dueño de miles de primeras experiencias en mi vida, tanto buenas como malas. Las calles y avenidas por las que paso a diario (porque tengo que cruzar toda la ciudad para llegar a cualquier lado) las tengo grabadas en un mapa, literalmente, mental en donde tengo registrado cada paso que he dado, cada lágrima, carcajada y cada beso. Que sus paredes y árboles han sido, a veces, los únicos testigos. Existir en Tuxtla, salir a caminar o tomar la combi, es una fuente de inspiración continua, cambiante y mágica. (Archivo personal, 2024)



# Capítulo 3:

## Producción artística

### 3.1 Concepto y concepción de “Boni y Wero”

“Boni y Wero”, narra las aventuras de los personajes homónimos, las cuales acontecen en distintos puntos de Chiapas, en este primer tomo tentativo y este primer número producido en específico, nos situamos en “Ciudad Conejo” una ciudad ficticia basada en Tuxtla Gutierrez. Wero es un cazador recompensas perteneciente a algún país europeo frío (muy acorde a su personalidad), buscando saldar una cuenta antigua pendiente y su retiro de los negocios, acepta un último trabajo en “Ciudad Conejo”. Boni, una “coneja” local de Ciudad Conejo es una joven promesa de las artes marciales mixtas con un pasado que la motiva a ser mejor cada día, pero que no olvida fácilmente, junto con su hermano se enfrentaran a sus mayores oponentes quienes harán lo posible para no verlos triunfar. Las vidas de Boni y Wero se verán cruzadas en Ciudad Conejo cuando después de un malentendido terminan a apoyándose el uno al otro contra un enemigo común, del cual la búsqueda de venganza de ambos hará que las diferencias culturales y de personalidad los vuelvan inseparables e imparables.

Esta historia nace (por más gracioso que suene) de un sueño que allá por un lejano 2020 pandémico, tuve y que se convierte en el clímax de este primero número. La historia no me dejó de dar vueltas en la cabeza desde entonces y tenía que sacar poco a poco lo que tenía sino, sentía que iba a perder la idea para siempre. Originalmente pensado para ser una película, me dí cuenta de mi realidad; precaria, económicamente y educativamente. Afortunadamente las herramientas que tenía y tengo hasta ahorita me permitieron materializar la idea sin esperar a ser rica y producir películas de acción. Para bien o para mal, en el inter, empecé a estudiar artes y medio sé dibujar, he consumido entretenimiento visual y narrativo durante toda mi vida y eso me dió la suficiente confianza de emprender este viaje incierto y doloroso de la auto-producción de un cómic. Para el diseño de Boni se me hizo muy natural, no lo pensé tantísimo. Wero me tomaría un año más imaginarlo. Como dato

curioso, la historia por mucho tiempo pensaba en hacerla en la CDMX pero crecí, me deconstruí y le hice caso a esa frase de escribir sobre lo que conoces y eso agilizó muchísimo el poder visualizar la historia y darle ese toque que de haber sido pensado para otro lugar del país o el mundo, siento que no sería para nada lo mismo. Hace unos meses por medio de el taller de ilustración presenté una especie de piloto en donde experimenté por primera vez con los personajes y las técnicas y llegué a ciertas desiciones técnicas que veremos más adelante. A continuación. El orden cronológico de algunos sketches y diseños de Boni y Wero.

## 2020-2021

Empieza el diseño mental de Boni que vino a mi de forma instintiva. Chaparrita, con flequillo y un overol con tenis amarillos. Su diseño no ha sido cambiado demasiado. Después pude por fin imaginarme a Wero. La primera vez que los pude imaginar fué acalorados tomando Pozol.



(Archivo personal, 2024)

## 2022-2023

Sin avanzarle más por un gran rato, le añadí características deportivas a Boni para justificar sus habilidades y pude definir mejor la personalidad de Wero (que la verdad es que para mi también sigue siendo un misterio).



(Archivo personal, 2024)

## 2024

Por fin pude poner en acción a Boni y Wero pero antes necesitaba algunas pruebas de estilo antes de meterle tinta y color, medio definir medidas y que tantas sombras serían totalmente negras. Simplifiqué el estilo para poder hacer más inamigo y rápida la realización, cosa con la que no estoy tan de acuerdo pero priorice en esta ocasión el dinamismo antes que el valor estético y técnico de los personajes



(Archivo personal, 2024)

## 3.2 Pre- producción

Antecito de definir los últimos bocetos que acabamos de ver, produje en el lapso de un mes, la historia completa de la cual salió el numero que es parte de este trabajo de investigación. Empecé a documentarme teóricamente de como estructurar una historia para un cómic, como comenzar y adaptar mis ideas en actos y arcos coherentes.

Me sirvieron muchísimo en especifico dos videos de Youtube, el de *ZoeComix* llamado “Como hacer un CÓMIC en solo 30 DIAS” (ZoeComix, 2021, 19m18s) que me ayudó a definir mi escaleta y conocer la estructura del guón y el de *EchandoTrazos* un autor de comics mexicano renombrado que hace sus videos muy amenos y accesibles para los mortales como yo su video “Como escribir tu cómic fácilmente” (EchandoTrazos, 2021, 21m21s) me hizo visualizar de mejor manera como distribuir la historia que tenía en mente.

Una vez teniendo la escaleta y la distribución de las páginas, que, sin saberlo me dieron exactamente 30 páginas y en ese momento desconocía que los número de cómic tienden a tener ese número de páginas, todo se acomodó perfectamente a pura intuición del ritmo de la historia.

Posteriormente hice mi storyboard en donde puse los argumentos de la escaleta en su respectiva página y me guiara visualmente, en los videos citados anteriormente se recomienda escribir primero el guión antes que el storyboard, pero la verdad, preferí priorizar las acciones de las viñetas y que los diálogos se adaptaran a lo que estaba pasando en las páginas



(Archivo personal, 2024)

Después produce el guón el cual ha sido revistado para ser lo suficientemente tuxtleco y coherente los tres, tanto la escaleta, el storyboard y el guón no están religiosamente estructurados, pues son a modo de lenguaje técnico de mi para mi para no perderme y poder hacer más fluida la producción. Aún así, estos documentos con faltas ortográficas y gramaticales y con símbolos y anotaciones que parecen sigilos, estarán en los anexos de este trabajo

## Materiales

Llegó después el momento de recaudar el material necesario para la producción. En ocasiones anteriores había experimentado con el entintado en digital pero no me terminaba de convencer el resultado así que me decidí en volver a mis raíces e incursionar en tradicional, una técnica que tenía muy abandonada y que se puede ver claramente en el manejo que hago de la tinta. Un poco perdida en cuanto a que comprar de material, me guié nuevamente del canal EchandoTrazos y su video “LOS MATERIALES PARA DIBUJAR TU PROPIO CÓMIC” (EchandoTrazos, 2021,19m30s) y conseguí los siguientes materiales para el entintado.

- Papel Cartulina Opalina 220gr
- Rotuladores micron y marcadores genericos



(Archivo personal, 2024)

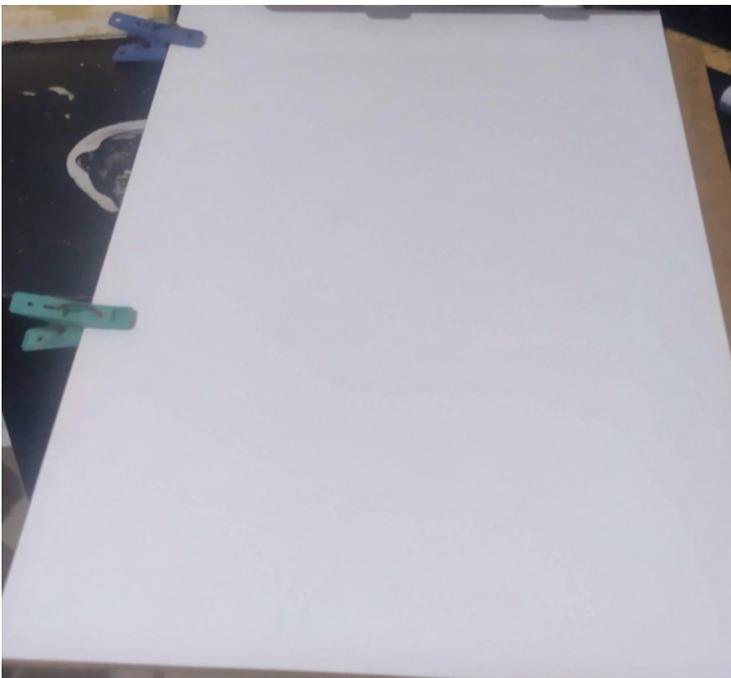
Para el coloreado, la edición y redacción, usé mi iPad



(Archivo personal, 2024)

## 3.2 Producción

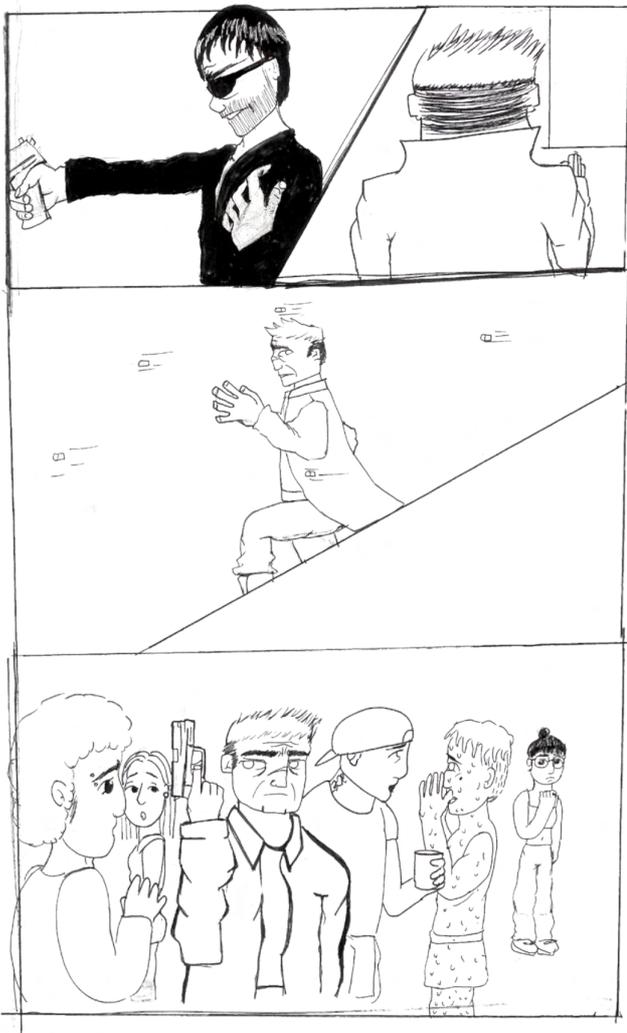
La producción como tal me llevó aproximadamente 2 meses y se dividió en dos grandes grupos. El bocetaje y entintado y el coloreado y la edición.



El primer mes me dediqué a crear el line art religiosamente. Aprendí mucho, y me dolió física y emocionalmente.

A falta de restirador improvisé uno con un mdf y ganchos de ropa para limitara el movimiento y no dañar la





Después definía los marcos y los personajes con los rotuladores, ante cualquier

error corregía con un cuadro de papel encima y dibujaba sobre él. Dejaba con lápiz y sin entintar lo que quería ilustrar exclusivamente en digital.

(Archivo personal, 2024)

Después de un mes de trabajo, al culminar, busqué en varios lugares de Tuxtla en donde pudieran escanear en tabloide, hice un gran recorrido por el centro hasta que dí por fin con un lugar y pude escanear mis hojas.

Posteriormente, en digital, entre las aplicaciones de *Canva* y *Photoshop* me dediqué a quitarle el fondo a las hojas para poder dibujar sobre ellas a modo de capas y no tuviera dificultades ni volver a trazar el lineart. En *Procreate* subí la saturación de los trazos y hacía las ediciones que creía necesarias. Estos tres programas fueron mi divina trinidad durante el siguiente mes de producción.

(Archivo personal, 2024)



Para el coloreado fui más rápida, pues verdaderamente es mi elemento, me sentí más confiada y fluí un poco más en cuanto a la cantidad de páginas producidas a diferencia de el entintado, sin embargo si me sentí muy intimidada con el tema de los fondos y paisajes pues son cosas que nunca había explorado como tal en digital, fueron una cantidad abismal de fondos y elementos que jamás había ilustrado y me costaron mi sangre sudor y lagrimas, hice uso de muchísimas (Archivo personal, 2024)



referencias mis grandes aliados fueron *Google Maps*, pues en sesiones de revisión pasadas se me recomendó hacer un mapeo de los lugares que quería incluir, cosa que por falta de tiempo y evitar la fatiga, no hice, pero gracias a la bendita tecnología, cuento con diferentes paisajes y locaciones de Tuxtla con perspectivas un poco más amplias de lo que podrían captar mis ojos o mi cámara.

Ya para casi acabar la producción descubrí las bibliotecas de modelos 3D, en mi caso hice uso de la plataforma *Sketchfab* que tenía modelos de coches que me vinieron de maravilla para las diferentes perspectivas que buscaba en modelos específicos de carros.

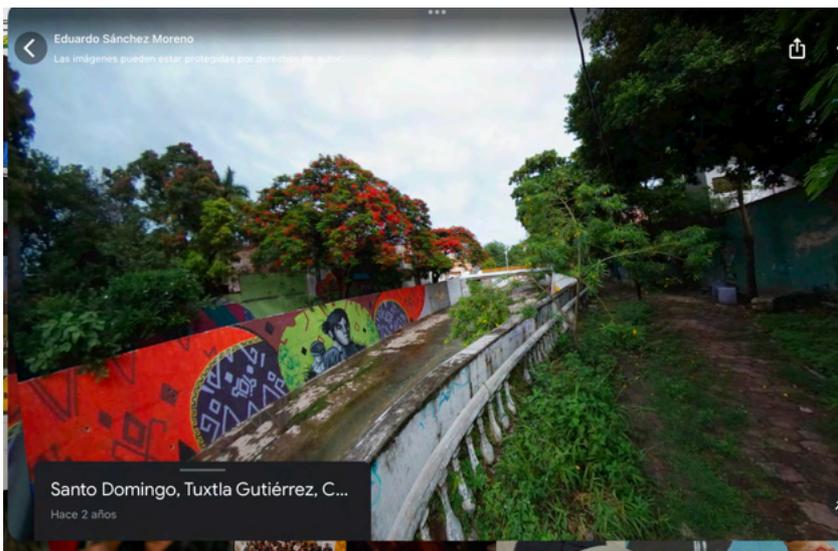
(Archivo personal, 2024)

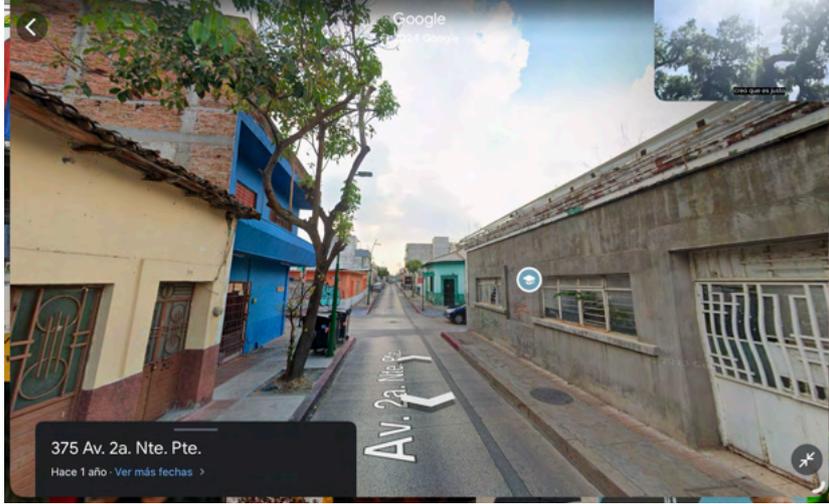
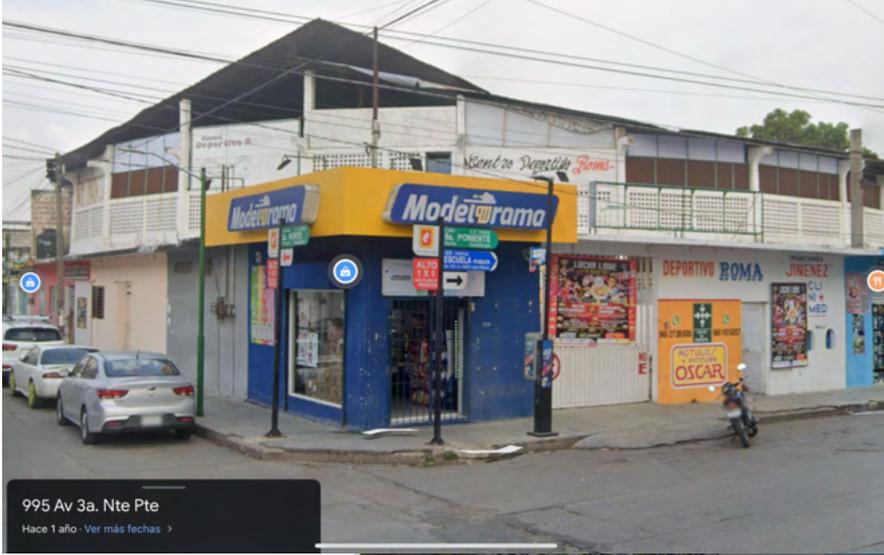
Ya para finalizar esta odisea, añadí los globos de texto y los diálogos correspondientes a las páginas

(Archivo personal, 2024)



## Referencias visuales





(Archivo personal, capturas de pantalla *Google maps* y captura de pantalla de *Sketchfab*)

# Conclusiones

Existen varias maneras de realizar un cómic, en cuestión de planeación funcionan como cualquier proyecto el cual hay que desarrollar, de ahí se convierte en un proyecto literario el cual hay que estructurar y dividir en un inicio, desarrollo y final y crear un guión para poder acomodar los diálogos y las interacciones, después lo convertimos en algo gráfico empalmando esta planeación y estructura literal con los bocetos y las dibujos finales. En cuestión de dibujar... la más tradicional, es a mano y la más convencional actualmente es con herramientas y programas digitales. Yo terminé optando por las dos por el mero gusto de experimentar, el cual, me pasó cobrando factura, pues, me desenvuelvo más en el ámbito digital tanto por comodidad como por velocidad, me atrevo a decir que para mi, no me benefició demasiado hacer el Line art a mano, pues al final entre el escaneo (que fué igual muy difícil de conseguir por el tamaño e las hojas) y pasarlas a digital, perdieron calidad y nitidez, al final perdí más tiempo editándolas hojas para que se vieran medianamente bien y terminé remarcando digitalmente las líneas. Claramente no lo volvería hacer.

Como vimos en secciones anteriores, el cómic, si bien, no fué creado propiamente para ser arte sino más bien un medio masivo de entretenimiento, su base es el dibujo y los elementos gráficos que son técnicas artísticas. Si bien, no todos los cómics son arte, tienen todo el potencial de serlo si se tiene la intencionalidad de que lo sea, o después las generaciones se encargan de darle ese valor artístico que tal vez su generación no le dió. Pero sin duda, en cuestión técnica tiene mucho valor artístico. En cuanto a las razones por las que la gente lee cómics han sido muchas y no han cambiado muchísimo con el tiempo, un escape de la cotidianidad y la realidad o la mera experiencia estética de leer una historia.

La globalización se ha encargado de traernos otras historias fuera de nuestro contexto en donde el capital y el alcance es el suficiente para que sea el centro de atención. Una especie de estándar y de monopolización de el negocio del entretenimiento tiende a darnos historias de occidente y de Estados Unidos. Pero tenemos otros grandes referentes de que el estándar en algún momento puede cambiar, como lo es el manga y el anime que en los últimos 35 años ha tenido un

alcance significativo en nuestra sociedad y ahora también es parte de nuestra cotidianidad. Del otro lado, tenemos nuestras propias historias, cosmovisión y cultura, que si bien, no es mediática, nos ha formado como individuos de este pedazo del mundo haciéndonos tener una identidad propia y diferente al resto del mundo, lo cual, aprecio, reconozco y retomo en este trabajo.

Pude concluir el objetivo de poder hacer el primer número de mi historia, miro con optimismo el panorama que me ha abierto este trabajo pues he aprendido muchísimo, a base de mucho dolor físico, noches sin dormir y una que otra lloradita y decepción personal. Entre mis reflexiones al realizar este trabajo, llegué a la conclusión de que artista, no soy y que probablemente me equivoqué de carrera, pero estas dos cosas no necesariamente son malas, me voy contenta y liberada al saber esto, pues mucho tiempo quise hacer caber mi trabajo en un molde que no era totalmente para ello, tuve muchas carencias en cuanto a la formación técnica, la pandemia, la falta de inmersión en técnicas y un gran etc, y al momento de la producción principalmente, falta de tiempo.

Me voy feliz pero no completamente satisfecha, porque sé que si hubiera tenido más tiempo, haber escogido este proyecto casi de último momento, pero sabiendo que era totalmente lo que quería hacer, la falta de tiempo por aún no dedicarme al cien por ciento a esto y tener que solventarme por medio de otros trabajos que me quitan tiempo valioso pero me dan cierta estabilidad por ahora. Quiero que este trabajo, no sea un todo ni que se quede en un trabajo de investigación. Pretendo llevar este trabajo al siguiente nivel, con más calidad y conocimientos que me llevo de esta experiencia.

Hice las pases con la experiencia de vivir en Tuxtla buscando las bellezas y particularidades del lugar y pude retratarlos de alguna manera en el proyecto. Tuxtla y cualquier parte del mundo tiene algo que contar y tiene particularidades que la hacen única. El espacio tiene un lugar muy importante en nuestra formación, por lo cual, si es la intención, también lo será en una narrativa gráfica o de cualquier tipo, como en este caso, lo fué para mi, Tuxtla. Aprendí que los retratos no son solo a las personas ni fotos o pinturas de busto, y que así como hay diferentes formas de retratar, también las hay de plasmar a Tuxtla, no solo son sus calles, es su forma de hablar, la forma de ser de sus habitantes, son sus casas, sus costumbres y

situaciones que solo pueden pasar de cierta forma en esta tierra de conejos. No todo es folclor, hay cotidianidad y globalidad en Tuxtla, y eso es lo que la hace tan interesante para mí. Se puede hacer cómic en y sobre Tuxtla.

Ahora, me voy contenta, nutrida y cansada, esperando a ver que le depara la vida a este proyecto que empieza a tomar forma y fuerza.

# Anexos



Piloto de Boni y Wero

## Lista de eventos

### Primer acto (inicio)

#### -Inicio

- 1 Presentación de wero en base militar fría, entra con cautela y va derribando uno a uno a sus rivales, hasta llegar a alguien eliminándolo, regresa con su jefe con una prueba de que cumplió su objetivo, creyéndose libre pues era su ultimo trabajo, su jefe le pide una reliquia en Chiapas, la reliquia de que será subastada y prometiéndole su jubilación ahora si ya. > 4p
- 2 Boni entrenando, se nos presenta a su hermano, quien la entrena en mmma y se ve que son chidos, entra su rival que le tira la onda a boni junto con su hermana/algo con quien peleará después, les meten cizaña y se van, boni queda algo molesta > 3p
- 3 Platica de boni y su hermano mientras comen algo típico de Tuxtla, sobre la pelea y como extrañan a sus padres en su casa. *regresar con los otros a casa* > 2p
- 4 Vemos como wero va llegando a Tuxtla, admira el paisaje con cierta ternura > 1p
- 5 Desenlace:  
Día de la pelea, boni gana la morra a partir de flashbacks que la otra morra le hace recordar a partir de insultos de la región, el entrenador mira con cizaña > 4p
- 6 Se van de fiesta boni y su hermano por la pelea en alguna casa fifi/antro falsa felicitación le ponen algo en la bebida y la meten a un carro afuera del lugar  
Wrero tiene que buscar a un malote en la fiesta para negociar arreglar la subasta diciendo que tienen un acuerdo con su jefe, pero el malote se niega y se pone prepotente y alega que no le agradan los extranjeros manda a sus malotes e intenta disparar y escapar en la fiesta y todos se apaniquean huye y agarra el carro en donde está boni > 4p  
> 1p  
> 6p
- 7

Escaleta

# Boni y wero

Guión por: Moxie

2024

Guión



Primer número de Boni y Wero



# Referencias

- ArrechoPostín Chiapaneco Sobaqueado de Chipilín con Bolita. (2024). *Publicaciones*. ArrechoPostín Chiapaneco Sobaqueado de Chipilín con Bolita. Retrieved Junio 3, 2024, from <https://www.facebook.com/groups/245612440745088>
- Aurrecoechea, J. M., & Barrera, J. (1988, Marzo 31). Aventuras de un Tourista de Jesús Martínez Carrión. *Historias*, (19), 25-40. <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/historias/article/view/14934/15935>
- B-kun. (2013, Mayo 21). Scott pilgrim box set poster [Poster de Scott Pilgrim Categoría:Cómic]. In *Ñciclopedia* [Poster]. Ñciclopedia. Retrieved Junio 7, 2024, from [https://inciclopedia.org/wiki/Archivo:Scott\\_pilgrim\\_box\\_set\\_poster.jpg](https://inciclopedia.org/wiki/Archivo:Scott_pilgrim_box_set_poster.jpg)
- Bolaños, D. (2015, July 21). *La historia de los comics*. Por: Diego Bolaños | *by Radiónica*. Medium. Retrieved May 21, 2024, from <https://medium.com/@radionica/la-historia-de-los-c%C3%B3mics-e9ae3e1e4ca6>
- Booger2010. (2013, Diciembre 14). *Oldeuboi (2003)- Póster US-1400\*2100px* [Póster de oldboy]. MoviePosterDB. Retrieved Junio 8, 2024, from <https://www.movieposterdb.com/oldeuboi-i364569/a1f49042>
- Chiapas Paralelo. (2020, March 23). *Investigadores afirman que en Chiapas el uso del «vos» para decir «tú» va en declive*. Chiapas Paralelo. Retrieved Mayo 30, 2024, from <https://www.chiapasparalelo.com/trazos/cultura/2020/03/investigadores-afirman-que-en-chiapas-el-uso-del-vos-para-decir-tu-va-en-declive/>

Chicago Literary Hall of Fame. (2017). *Gasoline Alley: Aging With Its Readers*.

Chicago Literary Hall of Fame. Retrieved Abril 29, 2024, from [https://](https://chicagoliteraryhof.org/comics/entry/gasoline-alley-aging-with-its-readers)

[chicagoliteraryhof.org/comics/entry/gasoline-alley-aging-with-its-readers](https://chicagoliteraryhof.org/comics/entry/gasoline-alley-aging-with-its-readers)

Cuéllar, J. T. (n.d.). *Rosa Y Federico* [Viñeta]. Retrieved Abril 28, 2024, from

<https://www.tebeosfera.com/documentos/>

[la\\_primera\\_novela\\_ilustrada\\_mexicana\\_rosa\\_y\\_federico.\\_novela\\_ilustrada\\_c](https://www.tebeosfera.com/documentos/la_primera_novela_ilustrada_mexicana_rosa_y_federico._novela_ilustrada_c)

[ontemporanea.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/la_primera_novela_ilustrada_mexicana_rosa_y_federico._novela_ilustrada_c)

De la Vega, M. (2024). *Archivo personal*. [Fotos digitales].

*El complot mongol* [Portada de novela Gráfica]. (2000). Tebeosfera. Retrieved

Junio 8, 2024, from <https://www.tebeosfera.com/colecciones/>

[complot\\_mongol\\_el\\_2000\\_vid.html](https://www.tebeosfera.com/colecciones/complot_mongol_el_2000_vid.html)

EchandoTrazos. (20 de Mayo 2021). *LOS MATERIALES PARA DIBUJAR TU*

*PROPIO CÓMIC* [Archivo de Video]. Youtube. [https://youtu.be/](https://youtu.be/4oPo_UZAm7U?si=TsdZGSTKi7fdZx5e)

[4oPo\\_UZAm7U?si=TsdZGSTKi7fdZx5e](https://youtu.be/4oPo_UZAm7U?si=TsdZGSTKi7fdZx5e)

EchandoTrazos. (20 de Mayo 2021). *Como escribir tu cómic fácilmente*

[Archivo de Video]. Youtube. [https://youtu.be/PdgUIREt\\_kc?](https://youtu.be/PdgUIREt_kc?si=Yf53ZjbfQMaThrll)

[si=Yf53ZjbfQMaThrll](https://youtu.be/PdgUIREt_kc?si=Yf53ZjbfQMaThrll)

EneasMx. (2021, Agosto 9). *Retrato del escritor mientras inauguraba una*

*casa de cultura en la colonia Condesa, Alcaldía Cuauhtémoc el 31 de julio de*

*2021* [Foto]. Retrieved Junio 6, 2024, from [https://es.wikipedia.org/wiki/](https://es.wikipedia.org/wiki/Paco_Ignacio_Taibo_II#/media/Archivo:Paco_Ignacio_Taibo_II_en_2021.jpg)

[Paco\\_Ignacio\\_Taibo\\_II#/media/Archivo:Paco\\_Ignacio\\_Taibo\\_II\\_en\\_2021.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Paco_Ignacio_Taibo_II#/media/Archivo:Paco_Ignacio_Taibo_II_en_2021.jpg)

Felton Outcault, R. (1897). *The Yellow Kid*. Wikipedia. Retrieved Abril 26,

2024, from [https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_Chico\\_Amarillo#/media/](https://es.wikipedia.org/wiki/El_Chico_Amarillo#/media/Archivo:YellowKid.jpeg)

[Archivo:YellowKid.jpeg](https://es.wikipedia.org/wiki/El_Chico_Amarillo#/media/Archivo:YellowKid.jpeg)

Figueroa, P. (2020, July 13). *El hogar, lugar esencial del ser humano - CRUCE*. cruce iteso. Retrieved April 12, 2024, from <https://cruce.iteso.mx/el-hogar-lugar-esencial-del-ser-humano/>

Fopspeen. (2021, Octubre 2). *The boys (2019)* [Póster de la serie The Boys] [Poster]. MoviePosterDB. Retrieved Junio 9, 2024, from <https://www.movieposterdb.com/the-boys-i1190634/9716526d>

Galeano, E. (2004). *Las venas abiertas de América Latina*. Siglo XXI Ediciones.

Gobierno de México. (2019, February 11). *Kalimán; de la radio al imaginario colectivo* | Secretaría de Cultura | Gobierno | *gob.mx*. Gobierno de México. Retrieved May 5, 2024, from <https://www.gob.mx/cultura/articulos/kaliman-de-la-radio-al-imaginario-colectivo?idiom=es>

Google Maps [Captura de pantalla] Locación:

Gutierrez Portillo, Á. A. (2021, Enero 12). Entre rezos, festejos y disputas por un santo esqueleto. *Revista Multi-Ensayos*, 7(13), 69. <https://revistasnicaragua.cnu.edu.ni/index.php/multiensayos/article/view/6551>. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v7i13.10752>

Hewlett, J. (n.d.). [Ilustración de la Banda Gorillaz] [Ilustracion]. Retrieved Junio 5, 2024, from [https://www.pinterest.com.mx/gorillazarchive/?invite\\_code=b607c2f8ada24d22afef4130bccd9271&sender=744360782069932965](https://www.pinterest.com.mx/gorillazarchive/?invite_code=b607c2f8ada24d22afef4130bccd9271&sender=744360782069932965)

Hewlett, J. (n.d.). *Phoo Action* [Panel en español del cómic Phoo Action] [Panel de comic].

Hewlett, J. (n.d.). *Tank Girl*. Retrieved June 7, 2024, from <https://static.wikia.nocookie.net/kong/images/0/0c/Jamie-HEWLETT--Alan-MARTIN-Tank-Girl.jpg/revision/latest?cb=20181007221113>

Iglesias, S. (2016, May 12). *La primera historieta mexicana*. komoni.chemisax.com. Retrieved April 27, 2024, from <https://komoni.chemisax.com/la-primera-historieta-mexicana/>

Jiménez, M. (2022, May 29). *Historia del cómic mexicano*. Reversos. Retrieved April 30, 2024, from <https://www.reversos.mx/historia-del-comic-mexicano/>

Jung, C. G. (1994). *Arquetipos e inconsciente colectivo* (M. Murmis, Trans.). Paidós.

Lambiek. (2013, June 16). *Jesús Acosta Cabrera*. Lambiek.net. Retrieved April 30, 2024, from [https://www.lambiek.net/artists/a/acosta\\_cabrera\\_jesus.htm](https://www.lambiek.net/artists/a/acosta_cabrera_jesus.htm)

Lee O'malley, B. (2009, Enero 5). Bryan Lee O'malley [I met Bryan up in Calgary this year and got this from him]. In *Comicartfans* [Dibujo con marcadores]. <https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=507969>

Lihongcool. (2005, Agosto 13). [Póster de Leon the professional]. In *Movie Poster DB* [Poster]. Movie poster DB. Retrieved Junio 8, 2024, from <https://www.movieposterdb.com/leon-i110413/4fc4688d>

Lopes, F. (2016). *SANTO EL ENMASCARADO DE PLATA (1952, CRUZ)*. Tebeosfera. Retrieved Mayo 3, 2024, from [https://www.tebeosfera.com/sagas/santo\\_el\\_enmascarado\\_de\\_plata\\_1952\\_cruz.html](https://www.tebeosfera.com/sagas/santo_el_enmascarado_de_plata_1952_cruz.html)

Lopez, F., Barrero, M., & De Gregorio, C. (2011). *THIMBLE THEATER (1919, SEGAR) - Ficha de saga en Tebeosfera*. Tebeosfera. Retrieved April 29,

2024, from <https://www.tebeosfera.com/sagas/>

[thimble\\_theater\\_1919\\_seg.html](https://www.tebeosfera.com/sagas/thimble_theater_1919_seg.html)

Martínez Carrión, J. (1903). “*Aventuras de un Tourista*” [Viñeta]. Retrieved April 28, 2024, from <https://revistas.inah.gob.mx/index.php/historias/article/view/14934/15935>

Martínez Ramirez, F. (2005, Marzo). El complot mongol. *Revista casa del tiempo*. <https://www.uam.mx/difusion/revista/mar2005/martinez.html>

Medellín, R. (2020, Mayo 21). *Historietas de miedo, terror y espanto en México: una introducción*. The fiction review. Retrieved May 2, 2024, from <https://potosination.wordpress.com/2020/05/21/historietas-de-miedo-terror-y-espanto-en-me>

@moderator. (2022, Abril 15). *Kate (2021)* [Póster de la película Kate] [Poster]. MoviePosterDB. Retrieved Junio 8, 2024, from <https://www.movieposterdb.com/kate-i7737528/464ba630>

@moderator. (2023, Marzo 14). *Harina (2022)* [Póster de la serie Harina] [Poster]. MoviePosterDB. Retrieved Junio 9, 2024, from <https://www.movieposterdb.com/harina-i12628850/2e0e3e6f>

MyPlainView. (2006, Agosto 23). Jaguar escapa de zoológico en México, pero es recapturado. *MyPlainView*. <https://www.myplainview.com/news/article/Jaguar-escapa-de-zool-gico-en-M-xico-pero-es-8707038.php#>

N+. (2023, Abril 20). *¿Mario Moreno plagió el personaje de Cantinflas?* N+. Retrieved April 30, 2024, from <https://www.nmas.com.mx/entretenimiento/cantinflas-por-que-dicen-que-mario-moreno-plagio-su-personaje/>

Novi, L. (2010, Octubre 10). *Comic book creator Mark Millar at the Big Apple Convention in Manhattan October 2, 2010* [Fotografía]. Retrieved Junio 6,

2024, from [https://es.wikipedia.org/wiki/Mark\\_Millar#/media/](https://es.wikipedia.org/wiki/Mark_Millar#/media/)

Archivo:10.2.10MarkMillarByLuigiNovi.jpg

Sagástegui, C. (2024, Abril 23). *De como la historieta se hizo libro* [Conferencia]. Sala de lectura del CUID (Facultad de música), Tuxtla

Gutiérrez, Chiapas, México. Retrieved Abril 26, 2024, from <https://www.facebook.com/100033619834586/videos/3913864342230636>

*Santo el enmascarado de plata*. (n.d.). Wikipedia. Retrieved May 5, 2024, from <https://pin.it/4b5j5TwJz>

Segar, E. C. (n.d.). *Tira de Thimble Theatre* [Tira cómica]. Wikipedia.

Retrieved Abril 29, 2024, from <https://pin.it/43w2HmQVf>

Sucasas, A. (2019, Febrero 23). *'The Umbrella Academy' es 'Hill House' con superhéroes y perfecciona la fórmula de Netflix: fantasía, diversidad,*

*actorazos y... ¿HDR?* [Paneles delcomic]. Retrieved Junio 6, 2024, from [https://www.xataka.com/analisis/the-umbrella-academy-hill-house-](https://www.xataka.com/analisis/the-umbrella-academy-hill-house-superheroes-perfecciona-formula-netflix-fantasia-diversidad-actorazos-hdr)

[superheroes-perfecciona-formula-netflix-fantasia-diversidad-actorazos-hdr](https://www.xataka.com/analisis/the-umbrella-academy-hill-house-superheroes-perfecciona-formula-netflix-fantasia-diversidad-actorazos-hdr)

Taibo, P. I. (2009). *No habrá final feliz: La serie completa de Héctor Belascoarán Shayne*. RAYO.

Temearoo. (2024, Enero 28). [Póster de la película Bullet train] [Poster].

MoviePosterDB. Retrieved Junio 8, 2024, from [https://](https://www.movieposterdb.com/bullet-train-i12593682/959b40af)

[www.movieposterdb.com/bullet-train-i12593682/959b40af](https://www.movieposterdb.com/bullet-train-i12593682/959b40af)

Töpffer, R. (2012, Mayo 12). Los Amores del Señor Vieux Bois [[Viñeta]]. In

*Wikipedia*. Retrieved Abril 26, 2024, from [https://es.wikipedia.org/wiki/](https://es.wikipedia.org/wiki/Los_Amores_del_Se%C3%B1or_Vieux_Bois#/media/Archivo:Vieuxbois.gif)

[Los\\_Amores\\_del\\_Se%C3%B1or\\_Vieux\\_Bois#/media/Archivo:Vieuxbois.gif](https://es.wikipedia.org/wiki/Los_Amores_del_Se%C3%B1or_Vieux_Bois#/media/Archivo:Vieuxbois.gif)

Umutcan3327. (2020, Junio 5). <https://www.movieposterdb.com/john-wick-chapter-3-parabellum-i6146586/26c2fbd6> [Póster sin letras] [Poster].

MoviePosterDB. Retrieved Junio 7, 2024, from <https://www.movieposterdb.com/john-wick-chapter-3-parabellum-i6146586/26c2fbd6>

Univisión. (2017, November 23). *Recordamos la primera aparición de Spider-Man en el cómic*. Univision. Retrieved May 4, 2024, from <https://www.univision.com/entretenimiento/geek/recordamos-la-primera-aparicion-de-spider-man-en-el-comic>

Vargas, Y. (n.d.). *Memín Pinguín, de historieta popular a la controversia*. México Desconocido. Retrieved Abril 30, 2024, from <https://www.mexicodesconocido.com.mx/memin-pinguin-de-historieta-popular-a-la-controversia.html#galeria>

Vilches Fuentes, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Nowtilus. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Q6pvEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=historia+del+c%C3%B3mic&ots=CA3GwpZKtO&sig=vkUQpdT76Fnh1G6BMv8BFucMPEI#v=onepage&q&f=false>

Williams, H. (2015, November 15). Jamie Hewlett on the return of the Gorillaz and fine art Saatchi Gallery exhibition. *The Independent*. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/music/jamie-hewlett-on-the-return-of-the-gorillaz-and-fine-art-saatchi-gallery-exhibition-a6733491.html>

ZoeComix. (15 de Mayo 2021). *Como hacer un CÓMIC en solo 30 DIAS [Archivo de Video]*. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=DrRbMY\\_2DXE&t=950s](https://www.youtube.com/watch?v=DrRbMY_2DXE&t=950s)

Zúñiga, R. (2016, May 17). *¡Ahí viene San Pascualito! Alerta Chiapas*. Retrieved May 15, 2024, from <https://alertachiapas.com/2016/05/17/ahi-viene-san-pascualito/>