



Enciclopedia
de
Brujería
Mexicana





BUAP

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales
Licenciatura en Arte Digital

Informe de muestra de obra artística para obtener el
grado de Licenciada en Arte Digital

**“ADAPTACIÓN DE RELATOS DE LA TRADICIÓN
ORAL MEXICANA AL CÓMIC”**

Presentan

**SEDNA SAYURI LOBATO BARRALES
FERNANDA ITATÍ VILLAVICENCIO ARENAS**

Director

Mtro. Hugo Enrique Rojas Cisneros

Asesor

Mtro. Hugo Enrique Rojas Cisneros


Junio 2023



Índice

Introducción.....	6
I La oralidad.....	10
1.1 Tradición oral.....	11
II Criaturas del mito mexicano: Las brujas.....	14
III El comic.....	16
3.1 El cómic en México.....	17
3.2 Casos análogos.....	20
IV Elementos para hacer un comic.....	26
4.1 El guión.....	27
4.2 El color.....	28
4.3 El diseño de personajes.....	30
4.4 El arte conceptual.....	32
4.5 La composición.....	33
V Del relato oral al cómic: diseño y desarrollo.....	34
5.1 Entrevistas y adaptación a escaleta.....	34
5.2 Moodboards, pruebas y arte conceptual.....	36
5.3 Storyboard y bocetaje.....	43
5.4 Entintado y coloreado.....	44
5.5 Relatos de brujas.....	46
Conclusiones.....	64
Bibliografía.....	65





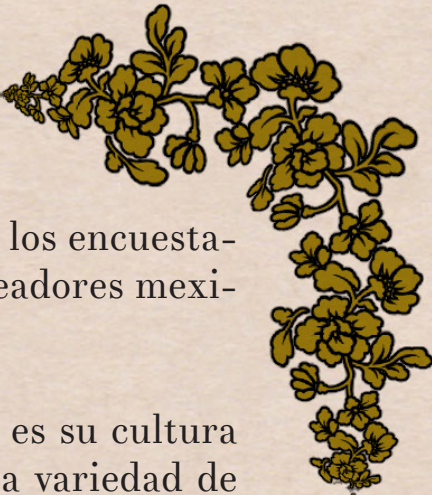
Introducción

México se distingue por una riqueza cultural impresionante y a través de los años se ha servido del arte para difundirla y preservarla. El arte ha jugado un papel vital en la preservación de la identidad nacional del pueblo mexicano desde antes de la conquista española hasta nuestros días (García Zepeda, María Cristina, 2015). Se ve en sus bailes, en su comida, su vestido, pinturas, música y también en su tradición oral; esos mitos y leyendas alrededor de fenómenos naturales y las criaturas fantásticas que protagonizan sucesos inexplicables. Aquellos relatos que la gente ha contado de generación en generación, que han sobrevivido al paso del tiempo y que han sido adaptados predominantemente en la literatura, también han sido usados como un recurso didáctico en las aulas despertando en los niños un cierto interés por la lectura y su cultura como mexicanos.

Sin embargo, no todos estos mitos han llegado a ser difundidos por medios literarios o por algún otro medio, muchas historias se mantienen apenas vivas entre los pocos que aún las recuerdan y, con el paso del tiempo, inevitablemente desaparecerán.

Predominan las anécdotas, encuentros cercanos del narrador con alguna criatura fantástica del folclore mexicano que suelen permanecer en el núcleo familiar del narrador, y que con un poco de suerte, pasarán a la siguiente generación.

Al pasar de una persona a otra se van tergiversando con otras anécdotas y eventualmente se olvidan, perdiéndose así parte de la cultura y la experiencia de quien originalmente lo vivió. Es pertinente fomentar la difusión de estas expresiones culturales. Los mitos y el género fantástico son parte importante de la tradición oral y los relatos populares del pueblo mexicano. Según el Diario de Yucatán, en una encuesta realizada en siete países en 2022 se encontró que el 57% de los adolescentes mexicanos prefiere leer fantasía y el 35% prefiere el formato de cómic.



Cabe destacar que las obras mencionadas por los encuestados fueron escritas por autores extranjeros. Los creadores mexicanos no tienden a producir relatos fantásticos.

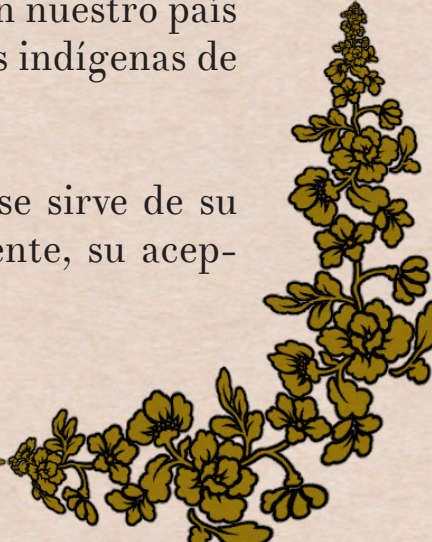
Cuando se trata de algo tan cercano como lo es su cultura y tradiciones, limitan el poder del mito y limitan la variedad de historias que se podrían generar de él metiéndolo dentro de un estricto canon en el que solo se permiten ciertas cosas, grandes dosis de realidad y arquetipos cotidianos con una pizca de fantasía. (Kadner, 2017)

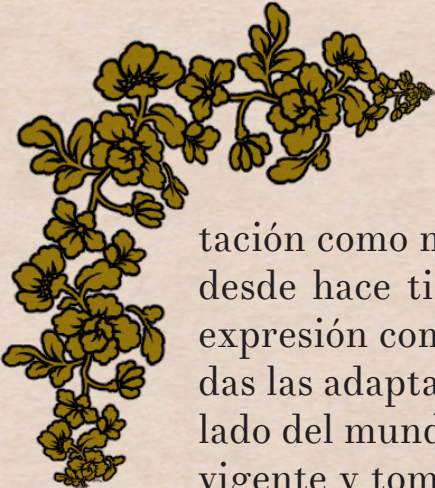
Es fuera del ajetreo de las ciudades donde se siguen contando mitos de boca en boca, historias de seres terribles y traviesos, contadas a veces por testigos vivenciales a los cuales un ciudadano probablemente buscaría darles una explicación dentro del canon permitido.

Sin embargo, con el paso de los años es preocupante ver que el crecimiento y la expansión de las modas amenazan con arrasar con la imaginación colectiva, pues los jóvenes están cada vez más interesados en la fantasía extranjera y la gente de edad avanzada parece junto con sus anécdotas de seres fantásticos.

El presente proyecto se realiza con el propósito de rescatar y dar a conocer leyendas y mitos mexicanos contemporáneos que pasan de boca en boca acerca de unas criaturas míticas conocidas coloquialmente como brujas. Anteriormente, se ha hecho uso del arte para preservar la cultura mexicana, y en esta ocasión se usará un medio que combina el arte visual con la narración: el cómic. A través de este medio se buscará dar a los lectores la oportunidad de echar un vistazo a la magia que aún se esconde en nuestro país y de apreciar más aquello que los venerados pueblos indígenas de antes de la conquista nos heredaron.

El cómic es un medio de comunicación que se sirve de su propio lenguaje para contar historias. Recientemente, su acep-





tación como medio narrativo y artístico ha aumentado tanto que, desde hace tiempo, se ha adaptado a otros medios y formas de expresión como el cine, la televisión o el teatro. Son muy conocidas las adaptaciones de cómics de Marvel y DC al cine, y del otro lado del mundo, la industria del manga y el anime en Japón sigue vigente y tomando fuerza cada día. Desde mediados del s. XX la relación del cómic con otros medios ha sido estrecha, este inspira a otras producciones, con historias cortas y sencillas o con sagas extensas.

La permanencia del mito mexicano junto con el cómic, tiene un camino lleno de obstáculos tales como la decadencia de la industria del cómic y el malinchismo que desconfía de la calidad de las producciones nacionales por ser “demasiado mexicanas” o de baja calidad.

Sucede, que los que realmente se toman el tiempo de preservar la tradición y la cultura mexicana son en su mayoría extranjeros. Se puede mencionar el caso de la música, arte en el cual este malinchismo también se ve inmiscuido, según el historiador de la música y músico profesional regiomontano, Luis Adrián Díaz, a través de sus estudios ha podido identificar que muchas veces en el extranjero existe mayor interés por lo mexicano y atribuye el rechazo del mexicano a sus propias producciones como un sentimiento de inferioridad ante los artistas extranjeros a quienes enaltece mientras estigmatiza la producción mexicana de calidad.

Según César Carrillo Trueba, Maestro en Antropología Social y Etnografía, desde la infancia del mexicano, los libros de texto le enseñan a enaltecer las culturas prehispánicas y la expresión artística del mexicano, sin embargo, a su alrededor las políticas gubernamentales se empeñan en hacer desaparecer lo que queda de dichas culturas.

Aunado a esto, la creencia de que el mito extranjero es más interesante y digno de difundir en libros, cómics, teatro y cine, se suma también el escaso apoyo a proyectos nacionales, cuya producción y difusión muchas veces se hacen posibles con dinero que sale del propio bolsillo de los creadores.

A pesar de esto, los cuentacuentos y creadores mexicanos siguen haciendo su pequeña lucha para mantener viva la cultura, despertando el interés en niños y adultos por medio de cuentos ilustrados, juegos, películas, interpretaciones teatrales, cómics, videojuegos y muchas otras formas de arte. Los creadores financian sus proyectos, se organizan eventos que incentivan la promoción de la cultura y el arte, los comics son publicados, se siguen contando cuentos, las criaturas fantásticas vuelven a tomar forma y el mito sobrevive.



I La Oralidad

La oralidad es el modo de comunicación verbal a través de sonidos producidos por la voz humana y percibidos por medio del oído, todo lenguaje articulado es un lenguaje oral antes de ser trasladado a la escritura u otra representación.

Según Walter Ong, existen dos clases de oralidad:

La primaria, que se refiere a las culturas ágrafas u orales, aquellas que sólo usan la oralidad para comunicarse y ejercitan la memoria para mantener vivo ese conocimiento.

La oralidad secundaria es la que manejan culturas avanzadas que poseen escritura e imprenta. Se ha convertido en soporte de la memoria de las sociedades.

En la oralidad, la relación emisor-texto-receptor es directa y están presentes estrategias de carácter suprasegmental. El texto oral se percibe a partir de sonidos que operan como instancias concretas de un sistema de unidades abstractas, los fonemas.

En una cultura oral primaria las palabras están restringidas al sonido, esta restricción determina también los procesos de pensamiento, ya que, uno sabe lo que puede recordar.

En el caso de no existir la escritura para conservar lo expresado oralmente, se requiere modificar el proceso de pensamiento. La oralidad primaria depende del pensamiento y la memoria para conservarse, esto se logra originando el pensamiento según pautas equilibradas y rítmicas, pues, el ritmo ayuda a la memoria (1982).



1.1 Tradición oral

La tradición oral es un mecanismo de transmisión de conocimiento basado en la memoria que se manifiesta con la oralidad. (Yásnaya Aguilar, 2014)

Es la expresión cultural de las costumbres, mitos y sucesos importantes de los pueblos, todos los relatos no escritos que dan identidad a una sociedad. Cada etnia tiene un pasado que le da su identidad, las vivencias que se transmiten entre los pobladores muchas veces para educar a las nuevas generaciones en las costumbres, valores y modo de vivir de la comunidad a la que pertenecen, creando así una memoria colectiva fundamental para mantener viva la cultura.

Algunas expresiones orales son de uso corriente y pueden ser utilizadas por toda la comunidad, otras solo son utilizadas por determinados grupos, por ejemplo, los varones o las mujeres solamente, o los ancianos de la comunidad. En muchas sociedades, el cultivo de la tradición oral depende de miembros de la comunidad especializados en ello.

Sin embargo, debido a que se transmiten verbalmente, los relatos suelen variar mucho dependiendo del contexto, el género y el intérprete. Esto hace de la tradición oral una expresión viva que puede adaptarse con el pasar de los años, pero también la hace frágil pues corre peligro de que, en algún momento, se interrumpa la transmisión del conocimiento de una generación de intérpretes a otra.



Una de las formas por las que puede verse interrumpida es con la muerte de un idioma.

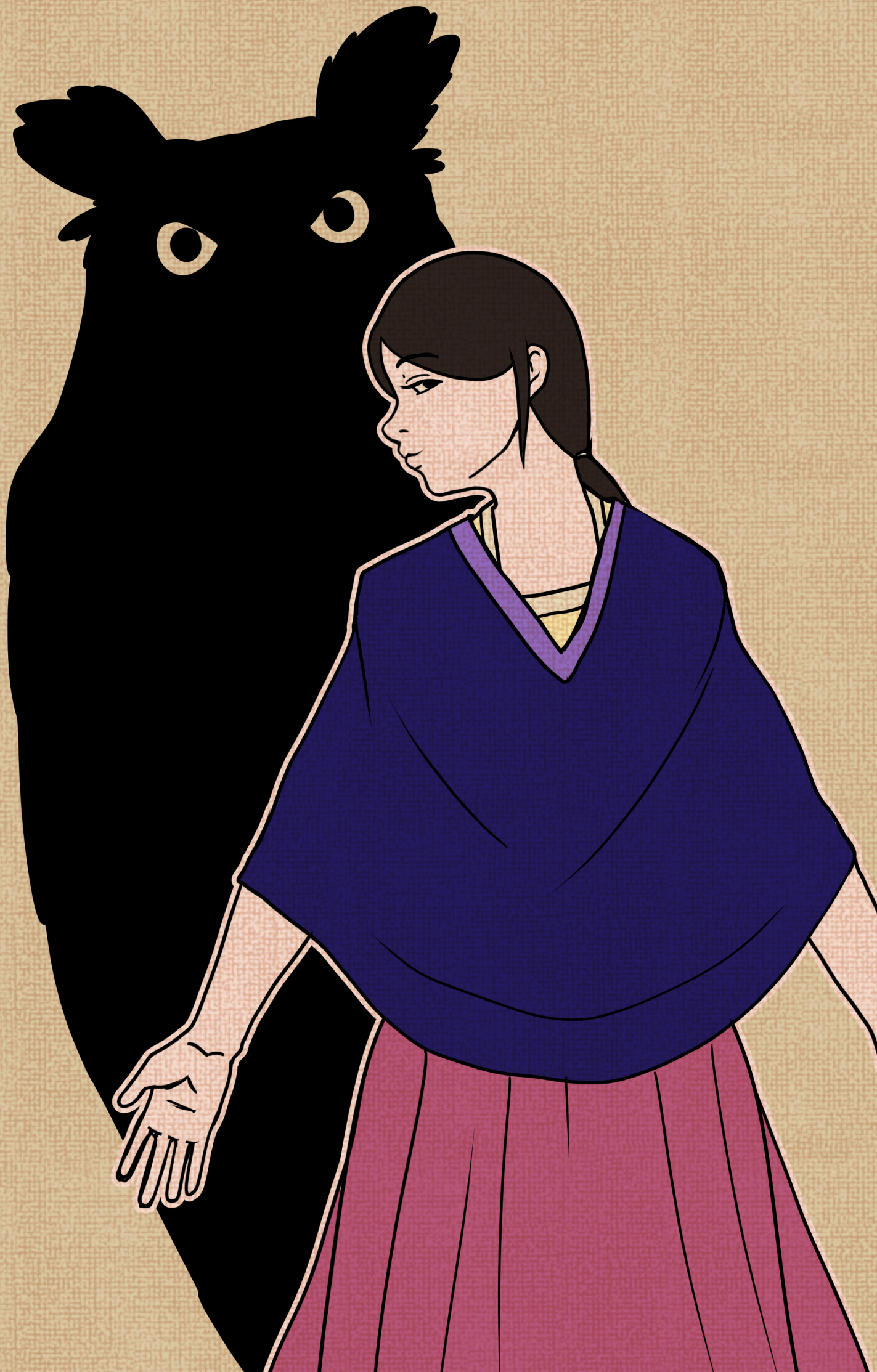
La lengua es la base del patrimonio inmaterial de muchas comunidades, a pesar de esto, la protección y preservación de los idiomas no están comprendidas en la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003, aunque el Artículo 2 se refiere a ellos como medios de transmisión del patrimonio cultural inmaterial.


La diferencia de los idiomas afecta el contenido de las narraciones, los poemas y las canciones. La muerte de un idioma conduce inevitablemente a la pérdida definitiva de tradiciones y expresiones orales, y son esas mismas expresiones orales y su recitación en público las que más contribuyen a salvaguardar un idioma.

Otros elementos que ponen en peligro a las tradiciones orales son la urbanización, la emigración a gran escala, la industrialización y los cambios medioambientales.

Los medios de información y comunicación de masas pueden alterar profundamente, o incluso reemplazar, las formas tradicionales de expresión oral, no obstante, se pueden utilizar las nuevas tecnologías para conservar y fortalecer la tradición y expresión oral mediante la difusión a audiencias mucho más amplias.







II Criaturas del mito mexicano: las brujas

México es un país rico en cultura y tradiciones, las cuales no solo vienen de la época prehispánica, sino también de los que surgieron con la conquista y la mezcla de la cultura indígena y española. De esa mezcla hemos heredado el imaginario colectivo actual, conformado por dioses, duendes, nahuales y otros seres, entre ellos, por supuesto, las brujas, las cuales tienen poco que ver con sus contrapartes europeas.

La leyenda de las brujas mexicanas se originan de Puebla y Tlaxcala y reciben el nombre de “Tlahuelpuchi” o “Tlaltepuchi” que significa “el sahumador luminoso” (López Austin, A., 1967)

Estos seres pueden ser hombres o mujeres, pero en la tradición oral son mayoritariamente femeninas, quienes se dicen son mucho más poderosas que sus contrapartes masculinas.

Los poderes de las Tlahuelpuchis viene con la menstruación, y al despertar se vuelve completamente consciente de su naturaleza y sus poderes, los cuales incluyen transformación en diversos animales como los perros o los guajolotes, la habilidad de volar y poderes hipnóticos, además de quedar grabados de por vida con un deseo insaciable e incontrolable de beber la sangre de los seres humanos, especialmente de los infantes. (Nutini & Roberts, 1993) Este desarrollo es el mismo para un tlahuelpuchi masculino, excepto que el evento que marca la toma de conciencia de su naturaleza no llega en un punto fijo.

Los mitos de estos seres giran en torno a su naturaleza vampírica. Es común la creencia en estas brujas, que con el poder de transformación, van buscando niños durante sus viajes nocturnos para chuparles la sangre. (Chemin Bässler, 1984) Generalmente su aparición sucede entre la medianoche y las cuatro de la mañana.

El ritual utilizado por las Tlahuelpuchis para cazar empieza al caer la noche, cuando empiezan a preparar el fogón de su hogar. Una vez listo, caminan sobre él tres veces de norte a sur y de este a oeste, después se sientan en dirección al hogar donde habita su víctima, mientras que de su cuerpo se desprenden las extremidades. Después las enterraba en su fogón, se colocaban patas y pico de guajolote y sus manos eran reemplazadas por alas.



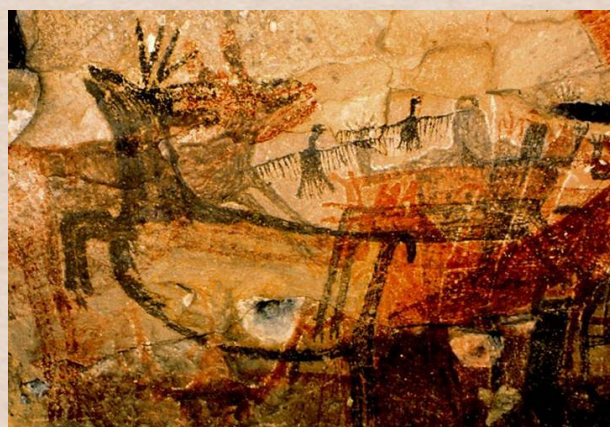
Ya transformadas, vuelan hasta las casas donde se encuentra un bebe recién nacido o (en relatos más recientes) demasiado joven para bautizarse. Estas esperan en el techo hasta que los padres duermen para entrar en la casa. Una vez ahí, utilizan su pico de guajolote para chuparle la sangre por la cabecita. El niño amanece muerto, con la mollera sumida o ensartado en los magueyes sembrados cerca de la casa

A pesar de que la leyenda de la bruja mexicana aún se escucha en los pueblos y en la tradición popular, su presencia en la cultura pop es más bien escasa, al menos comparándolo con otros personajes de la mitología mexicana como los nahuales o figuras como la llorona. (Esquivel, 2018)

III El cómic

El arte secuencial (cómic, novela gráfica) es aquel que utiliza imágenes desplegadas en un orden específico con el propósito de crear una narración gráfica. Una historia contada con imágenes. (Rodríguez, Alejandro. 2017)

Ha existido desde las pinturas rupestres, pasando por mosaicos, esculturas y dibujos de tinta sobre papel que narran con poco o mucho detalle aquellos sucesos importantes. Estas obras sirven ahora como testimonio histórico y demuestran la necesidad del ser humano de expresar sus experiencias e ideas por medio de imágenes.



Pinturas rupestres de la Sierra de San Francisco

Es en 1894 cuando comienza a surgir el cómic como modo de expresión y medio de información masiva. Con el cómic, es aplicada por primera vez en el dibujo la continuidad, con la cual, el artista puede comunicar un orden cronológico utilizando las imágenes en secuencia y la palabra,

Los cómics eran originalmente elaborados con tinta sobre papel, con la llegada de las computadoras, muchos artistas optaron por un método híbrido, realizando el cómic sobre papel y retocando detalles con la computadora. Actualmente, ha surgido el webcomic, que son cómics generalmente hechos de principio a fin utilizando la computadora y publicados en internet ya sea en plataformas dedicadas a ello o en la página personal de cada autor.

3.1 El cómic en México

Las historietas se imprimen en México desde hace más de un siglo, siendo su precursor las litografías de los periódicos del siglo XIX, a través de la sátira política. Este origen se volvería parte de la esencia del cómic mexicano, el cual mantendrá ese aire crítico y burlón durante el resto de su historia en el país.(Bartra, 2001)

La primera tira cómica en un medio impreso fue la novela ilustrada “Rosa y Federico” en 1869 por José Tomás de Cuéllar y José María Villasana. Con esta novela se creó el subgénero de la historieta en nuestro país.(Cardoso,2002)



En esta época las historietas eran breves, sin embargo, hay algunas series extensas pero estables, como “Aventuras de un turista” protagonizada por Perfecto Malaestrella y realizada por Martínez Carrión para “El Colmillo Público” entre diciembre de 1903 y abril de 1904.(Bartra, 2001)

Es hasta los años 20 que los periódicos empezaron a publicar tiras cómicas de forma más consistente en secciones de “monitos” dominicales. Al principio solo eran cómics extranjeros, pero al terminar la revolución, algunos periódicos empezaron a reemplazarlos con artistas locales.(Bartra, 2001)


En 1934 aparece el primer “comic book”, llamado Paquin, patrocinado por el publicista y editor de origen español Francisco Sayrols. En los años siguientes, las revistas de comics mexicanos empiezan a multiplicarse, y a Paquin se suman Pepín, Paquito y Pinocho, entre otros.

A principio de la década de los 40, el modelo más exitoso de cómics fueron aquellos que se enfocan a un público más adulto, y serían estas revistas las que se apropiaron del mercado nacional.



México también empezó a adentrarse en el mundo de los superhéroes con “Kalimán” quien nació como radionovela pero que gracias a su popularidad consiguió su propio cómic en los años 60s.



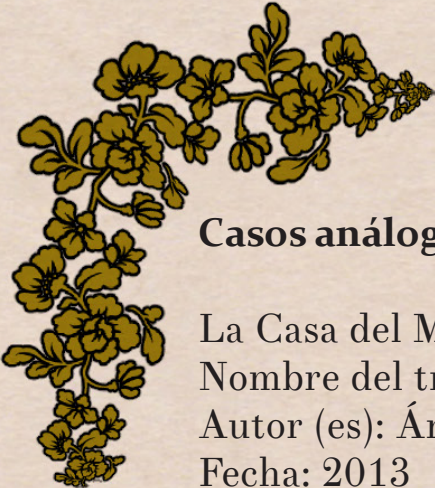


El cómic de mediados del siglo XX era el más rápido del mundo, los cómics se leían y desechaban, por lo que las editoriales sacaban nuevo material constantemente. Sin embargo, esto causó que a largo plazo la industria se volviera insostenible (Martínez & Paredes, 2016)

Sumemos esto al auge de la televisión y la competencia cada vez más reñida con producciones extranjeras, que terminaron por enterrar la industria hasta lo que es hoy en día. De acuerdo con Armando Bartra en su artículo “Fin de fiesta: gloria y declive de una historieta tumultuaria: «la derrota de la historieta es la derrota de la lectura. Los monitos no ceden al embate de los libros, revistas o diarios sino al arrollador curso del canal de las estrellas [...] Los mexicanos no hemos dejado de leer historietas para leer otra cosa, simplemente hemos dejado de leer. El derrumbe de los monitos es una catástrofe civilizatoria»”.

La mezcla de estos factores fueron poco a poco cerrando el abanico de géneros a uno solo: adulto, calenturiento, violento y machista. Fue un remedio que no logró resistir la creciente hegemonía del manga y de los superhéroes estadounidenses. Para los ochenta, la historieta mexicana había decaído. (Martínez & Paredes, 2016)

Hacia y durante los años noventa, y llegando hasta nuestros días, los únicos resquicios permanentes son el cartón político y los esfuerzos titánicos de autores independientes produciendo sus propios fanzines con fotocopias y alguno que otro consiguió publicar de manera formal sus títulos.



Casos análogos

La Casa del Mostro

Nombre del trabajo: La Casa del Mostro

Autor (es): Ángel Barba & Jacobo Moreno

Fecha: 2013

¿Qué es?: Webcomic y una serie animada

La Casa del Mostro es un proyecto mexicano con enfoque infantil, que rescata leyendas, cuentos y aspectos de la cultura azteca, para exponerlos de una manera divertida ambientado en un mundo fantástico en donde los personajes basados en deidades aztecas interactúan.

Similitudes con este proyecto: La Casa del Mostro rescata leyendas de la mitología prehispánica mexicana, dándole su propio giro y volviéndolas más accesibles para un público infantil, igual que este proyecto, que también busca acercar estos mitos al público.

Diferencias: La Casa del Mostro se enfoca en una demografía más infantil, mientras que nosotros buscamos enfocarnos a un público general. Este proyecto toma leyendas más recientes, en lugar de enfocarnos en los mitos de antes de la conquista. La presentación de los proyectos también es distinta, ya que ellos además de su webcomic también tienen animaciones de sus historias y personajes.

Ventajas: los videos de las historias son muy accesibles en su canal de youtube, dan mucha información acerca de las leyendas prehispánicas.

Desventajas: sus comics solo están disponibles en iTunes, por lo que no hubo forma de revisarlos. El formato infantil puede no ser atractivo para un público un poco más adulto.





Las aventuras de Cristóbal el Brujo: un recorrido por las leyendas de México

Fecha: 2005

¿Qué es?: Serie de cómics divididos en varios libros.

“Él es Cristóbal. Su vida la cuentan el lodo de sus uñas, el polvo de sus barbas, la tierra bajo sus pies, el cielo sobre su cabeza. El camino lo llevó lejos de casa y lo convirtió en brujo...”

En este cómic encontrarás las aventuras de Cristóbal, un brujo dedicado a resolver los problemas entre el mundo de los humanos y el de las criaturas fantásticas. San Cristóbal de las Casas Chiapas, la zona del Totonacapan en Veracruz, la Sierra Norte de Puebla, las delegaciones Milpa Alta y Xochimilco en el Distrito Federal; han sido los escenarios en los que se desarrollan las aventuras de este brujo seres extraordinarios que habitan las leyendas mexicanas.

Similitudes con este proyecto: Es un cómic que retrata varios relatos y leyendas de México, enfocándose en las criaturas fantásticas como los nahuales, duendes, y en especial las brujas, igual que lo que haremos en nuestro proyecto.

Diferencias: Este es el proyecto más parecido al nuestro, con la diferencia de que es una historia con un personaje determinado y con historias tomándose un poco más de libertades creativas

Ventajas: es una serie de cómics de historias autoconclusivas, por lo que los autores pueden darse la libertad de tocar una gran cantidad de temas


Desventajas: Es un cómic independiente de poca difusión, por lo que conseguir los cómics digitalmente es muy difícil y para conseguirlo en físico es sólo posible en convenciones y ciertas tiendas

LAS AVENTURAS DE
CRISTÓBAL
EL BRUJO

Federico Aguilar Susana Escobar
Edgar Olivares Luis Villegas

UN RECORRIDO POR
LAS LEYENDAS DE
MEXICO





Tradiciones y Leyendas de la Colonia

Autor (es): Crisvel, Moisés y Federico Velázquez Fraga, Jesús y Juan Tovar, Jesús Helguera, Ignacio Palencia

Fecha: 1963-1983

¿Qué es?: Revista de historietas tipo Memin Pinguin

Tradiciones y leyendas de la Colonia fue una revista de historietas lanzada en 1963 por Editorial Gutenberg y continuada luego por Ediciones Latinoamericanas. Con su tremendo éxito, supuso el resurgir del cómic de terror en México, dando pie a otras publicaciones de la misma temática como El Caballo del Diablo (1969), El Jinete de la Muerte (1974) o El Carruaje Divino.

Se inspiraba en Las calles de México (1921) de Luis González Obregón, pero su estilo y estructura era la de los relatos de tradición oral.

En cada número, un hombre de avanzada edad y que por sus rasgos físicos recordaba al actor Boris Karloff narraba una historia truculenta que supuestamente había tenido lugar en una calle de la ciudad de México durante el pasado colonial. (colaboradores de Wikipedia, 2019)

Similitudes con este proyecto: Este cómic es una antología de leyendas que datan de la colonia, y en uno de los ejemplares justamente habla acerca de brujas. Este comic recopilada historias y leyendas de los años 60's y su trabajo ha hecho posible que varias de estas historias sean conocidas y leídas incluso tantos años después

Ventajas: Fue una serie de cómics que se mantuvo produciendo por 20 años, logrando mantener el interés en el público.

Desventajas: los cómics dejaron de ser producidos en los 80 's, y además de algunos números online, no hay mucho material en la actualidad. También, la serie tenía muy bajo presupuesto.





IV Elementos para hacer un comic

Lenguaje del cómic

El cómic ha evolucionado su propio lenguaje fusionando el código lingüístico con el código icónico para facilitar que el mensaje del autor sea comprendido por el lector, al mismo tiempo, requiere de que el lector desarrolle habilidades interpretativas visuales y verbales para su comprensión. (Eisner, 2008)

Esta evolución ha dado como resultado una serie de convenciones y reglas que sirven para dar significados profundos.

Algunas de estas convenciones son:

- Los globos de diálogo, cuya forma puede indicar al lector el tono en el que habla el personaje, si es una voz en la radio, si es un pensamiento o un sueño.
- La metáfora visual, que por medio de símbolos revelan el estado psíquico de los personajes, son comunes los corazones para expresar amor, rayos para expresar dolor, un signo de interrogación en el aire para expresar confusión.
- La onomatopeya, que indica que existe dentro del mundo del cómic un sonido y cuya forma puede indicar la intensidad y la duración de este.
- Las líneas de movimiento que acompañan al objeto o personaje para indicar que este se mueve dentro del panel sin tener que recurrir a dibujar el movimiento cuadro por cuadro.
- La gestualidad de los personajes y su lenguaje corporal son también utilizados, el ser humano es capaz de reconocer los gestos de un personaje sobre el papel y compararlos con los gestos almacenados en la memoria, logrando así interpretarlos y como consecuencia, evocar sentimientos relacionados.
- El color, como en cine, también es utilizado para comunicar ideas y producir sensaciones en el lector.

4.1 El guión

El guión del cómic tiene varias particularidades con respecto al cine o la televisión. A diferencia de una película, el cómic debe utilizar otros recursos para la “ambientación” de la escena, ya que no hay música ni sonidos de fondo. Las escenas tampoco funcionan de la misma forma ya que en la historieta debemos condensar una acción en un cuadro y no en fotogramas en movimiento.

El formato de guión de cómic debe ser claro, práctico y fácil de leer a simple vista para un dibujante y un letrista, debe describir de manera ordenada y concisa las acciones e imágenes que aparecerán dentro de cada página, divididas por los paneles que deben estar enumerados, paneles que a su vez pueden contener diálogos. (C.García, 2017)

Ejemplo:

PÁGINA 1:

PANEL 1: Descripción de acción y visualización de la escena, encuadre, personaje actor (si lo hay)

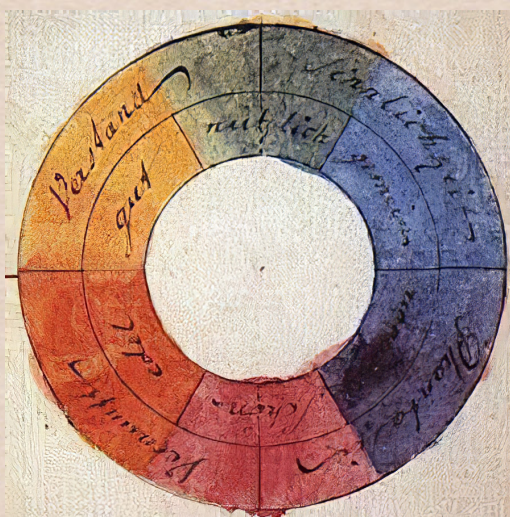
Personaje/narración: diálogo del personaje o contenido del bloque de texto.

Una vez que se tiene el guión se puede proceder con el storyboard, este es un boceto del cómic, el cual servirá para estructurarlo de una forma más eficiente y para corregir errores que puedan surgir durante la composición del cómic, de esta forma se evita reestructurar todo el cómic al momento de hacerlo. (J. García, s.f)

4.2 El color

El color es una pieza fundamental del mundo que nos rodea, y por ello, afecta la forma en la que lo percibimos. De forma subconsciente hemos asociado los diferentes colores con conceptos, sentimientos e ideas, por esta razón es que en el arte existe la teoría del color, que utiliza este para mandar mensajes al espectador sin tener que recurrir a las palabras.

Johann Wolfgang von Goethe fue el primero en intentar explicar los efectos del color sobre la mente humana, dando origen a análisis posteriores sobre la psicología del color ahora ampliamente aplicada en el arte, diseño de interiores, publicidad y negocios. Goethe asocia el rojo con lo “bello”, el naranja con lo “noble”, el amarillo con lo “bueno”, el verde con lo “útil”, el azul con lo “común”, el rojo y el púrpura, a la “imaginación”. (J. Gonzáles, 2019)



Círculo de Goethe, 1820

En la psicología del color es importante mantener la armonía en los colores para obtener la reacción deseada por el espectador. Para esto se necesita tener conocimiento de los esquemas del color y el simbolismo que estos tienen, los cuales pueden variar de cultura en cultura incluso de un individuo a otro.

Un buen manejo del color permitirá al autor comunicar mejor el mensaje de su obra y ayudará al lector a sumergirse mejor en la historia. En el caso de obras en blanco y negro, el autor comúnmente aprovecha el alto contraste para que las luces y las sombras transmitan el sentimiento deseado.



Dr. Doom coloreado por SDSIllustration, 2018

4.3 Diseño de personajes

Según Sergio Pablos, animador y guionista, un personaje es una herramienta para contar una historia. El diseño consiste en crear un personaje cuya apariencia transmite una personalidad y estilo coherentes con el medio o entorno en el que se desarrollarán, siendo algunos de estos medios la mercadotecnia, el cine, los videojuegos o los comics.

El diseñador de personajes debe ser capaz de comunicar sentimientos y emociones al espectador, esto se puede lograr con ayuda de los principios del diseño de personajes, los cuales son los siguientes:

- **Personalidad en el físico:** que se refleja en su vestimenta, expresiones y actitud.
- **La línea de acción:** brinda dinamismo y actitud al personaje.
- **Silueta:** Utilizando formas básicas se puede definir el carácter de un personaje.
- **Gesto:** Con líneas rápidas y sencillas que puedan plasmar el movimiento de un personaje.
- **Anatomía:** creíble, no necesariamente realista
- **Estructura:** Dotar de tridimensionalidad.
- **Volumen:** Simular el volumen y profundidad con luces, sombras y superposición de elementos.
- **Color:** El color principal va a acentuar su personalidad.



Diseño por Lutgardo Fernández

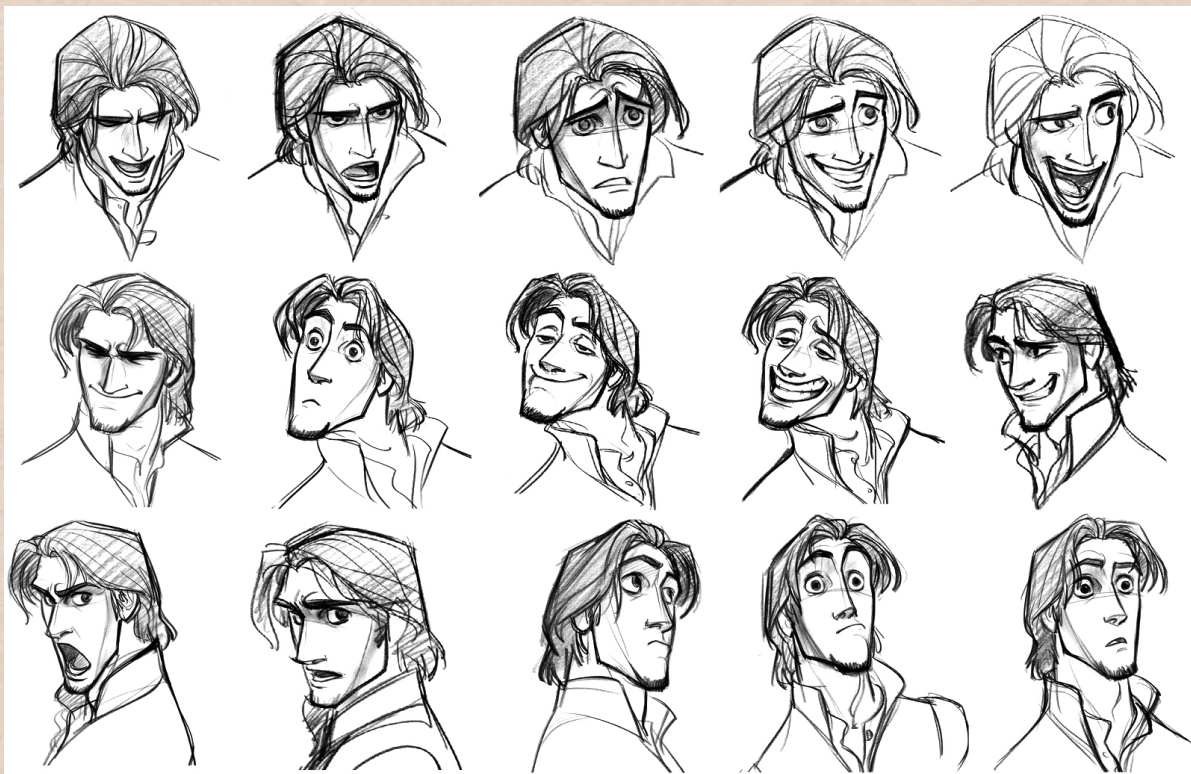
Otras cosas a tomar en cuenta en el diseño de personajes son:

El contraste de formas, combinando líneas curvas y rectas para acentuar huesos, grasa o musculatura.

La variedad, para crear personajes diversos y llamativos es recomendable variar sus formas en proporciones, tamaño, distancia y/o ángulo.

La asimetría, para evitar la rigidez de expresiones o gestos, esto ayudará a que el personaje transmita acciones y sentimientos claros.

La credibilidad. El personaje es como un actor real, en su personalidad deben reflejarse sus complejos, deseos y necesidades. Que sean atractivos, creíbles y coherentes para que el espectador pueda sentirlos vivos.



The Art of Tangled por Jeff Kurtti, 2010

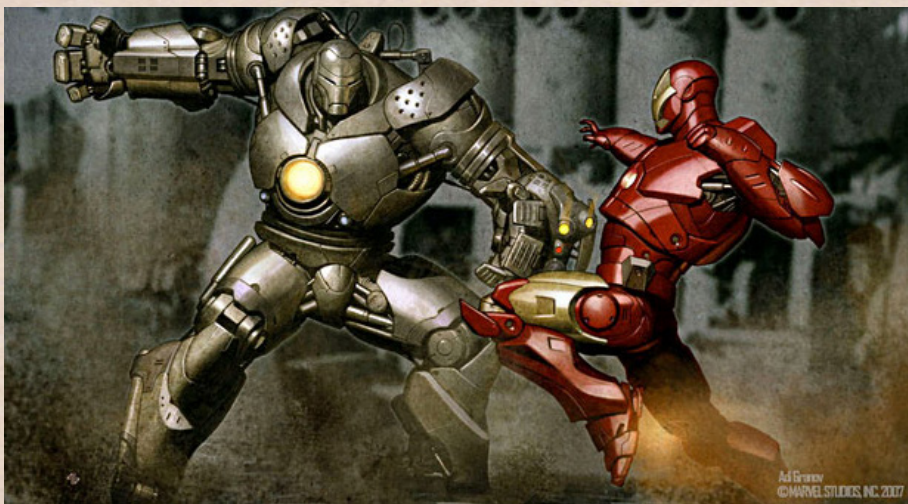
4.4 Arte Conceptual

Es la o las imágenes que buscan transmitir la representación de un diseño, idea o emoción que se usará en películas, videojuegos, animación o cómics antes de presentarse en el producto final.

El arte conceptual es útil para enfocar los esfuerzos de todo el equipo de producción a un mismo objetivo reduciendo el margen de error por la diversidad de cómo cada individuo interpreta las emociones



Moebius Library: The art of Edena



Adi Granov, Iron Man 2007

4.5 La composición

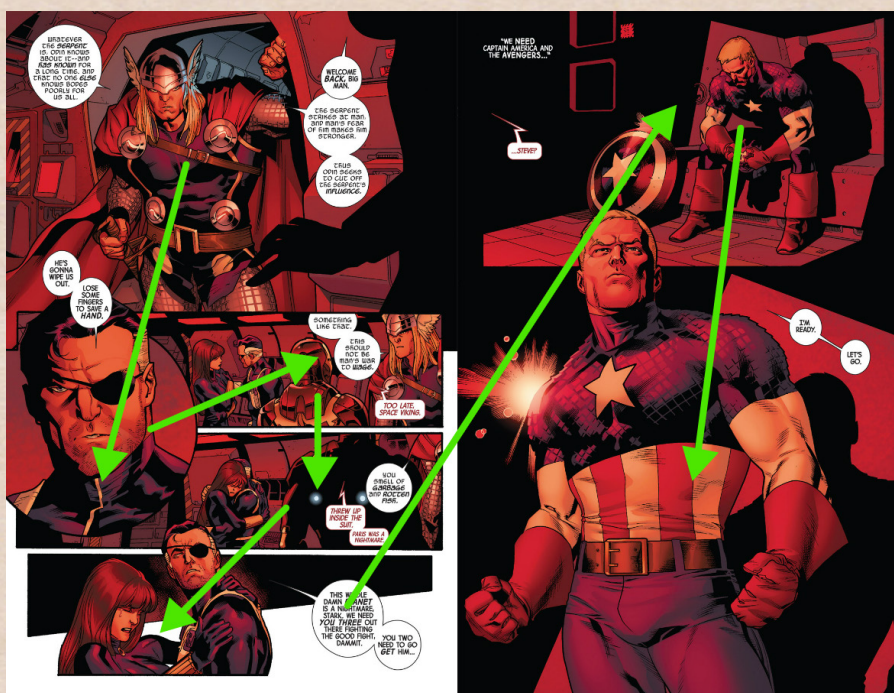
Es un proceso mediante el cual se ordenan los elementos visuales de una obra dentro del espacio de trabajo para crear un efecto de unidad y orden. Es necesaria para capturar la atención del lector y mantenerlo dentro de la historia, una mala composición puede aburrir al lector o confundirlo pues sirve como una guía para avanzar en la historia haciendo uso de la posición o movimiento de los personajes en escena, de los fondos y de los globos de texto. (SRNAVARRO,2016)

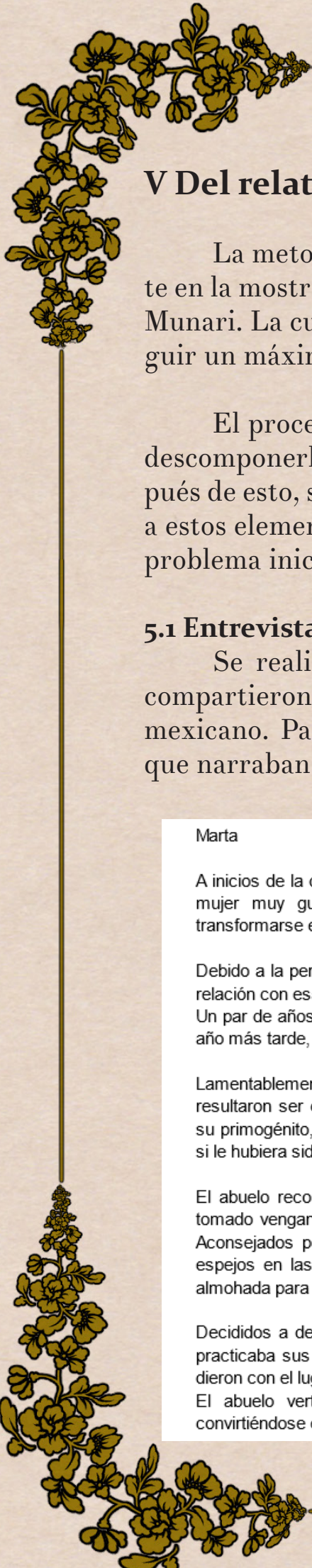
Se debe considerar también:

Método de lectura.- de arriba a abajo y de izquierda a derecha o de derecha a izquierda (en el caso de un manga)

Número de viñetas por página.- alrededor de 5 a 8 viñetas para un cómic estilo europeo, de 3 a 6 viñetas para un cómic estilo americano, de 3 a 5 viñetas para un manga japonés cuyos formatos tienden a ser pequeños.

Narrativa visual.- repartir los elementos de la escena de manera armoniosa entre las viñetas y los globos de diálogo para no saturar al lector de información en una sola viñeta. Es posible experimentar con la forma de las viñetas para aprovechar el espacio.





V Del relato oral al cómic: diseño y desarrollo

La metodología aplicada en este proyecto se basa libremente en la mostrada en el libro «¿Cómo nacen los objetos?» de Bruno Munari. La cual está enfocada en el diseño y su objetivo es conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo.

El proceso de esta metodología es identificar el problema y descomponerlo en elementos para hacerlos más manejables. Después de esto, se recopila información para encontrar una solución a estos elementos individuales, y a partir de ello, se recompone el problema inicial ya con el plan para solucionarlo.

5.1 Entrevistas y adaptación a escaleta

Se realizaron varias entrevistas a distintas personas, nos compartieron sus experiencias con diversas criaturas del mito mexicano. Para este proyecto se seleccionaron las dos historias que narraban experiencias con brujas.

Marta

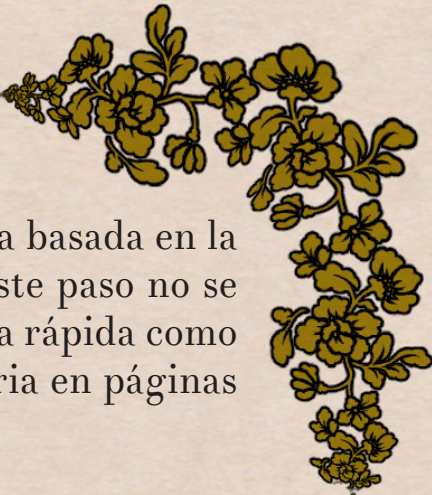
A inicios de la década de 1910 mi abuelo fue novio de una mujer llamada Marta. Ella era una mujer muy guapa nacida en el pueblo de Coapa, pero se rumoraba haberla visto transformarse en bola de fuego y en ave (totola).

Debido a la persistencia de estos rumores mi abuelo decidió no tomar riesgos y terminó su relación con esa mujer. Marta no se lo tomó bien. Un par de años después, mi abuelo conoció a mi abuela, se hicieron novios y se casaron un año más tarde, en 1916, tuvieron a su primer hijo.

Lamentablemente, la ira de Marta no se había detenido y los rumores de los pobladores resultaron ser ciertos. Una terrible mañana, mis abuelos encontraron el cuerpo sin vida de su primogénito, tenía marcas de chupones en los brazos y en el pecho, estaba blanco como si le hubiera sido drenada toda la sangre.

El abuelo recordó los rumores sobre Marta y no dudó ni un segundo que la bruja había tomado venganza. Pocos años más tarde la abuela dio a luz a su segundo hijo, mi padre. Aconsejados por la gente del pueblo, velaron al bebé en su primera noche de vida con espejos en las puertas, tinas con agua frente a las ventanas y un par de tijeras bajo su almohada para evitar que la bruja pudiera matarlo también.

Decididos a detener la maldición, los abuelos comenzaron a buscar el lugar donde Marta practicaba sus rituales de tlecuil, después de una temporada siguiéndola con sigilo por fin dieron con el lugar encontrando también las piernas de la bruja. El abuelo vertió agua bendita sobre las piernas y estas comenzaron a quemarse, convirtiéndose en cenizas. La abuela dejó un rosario en el lugar.



El siguiente paso fue crear una escaleta rápida basada en la historia para empezar a trabajar en el cómic. En este paso no se enfocó mucho en la escaleta, solo fue hecha de forma rápida como un punto de partida, para poder organizar la historia en páginas y paneles antes de llevarlo al storyboard.

Portada


Página 1:

- Panel 1:
 - Paisaje de un pueblo, enfocándose en la casa de la protagonista
 - Narración: Nací y crecí en un pequeño pueblo que hasta hace poco no tenía ni siquiera iluminación en sus calles
- Panel 2:
 - La ventana de la casa se ilumina (Jaqui despierta)
- Panel 3:
 - Escena dentro de la habitación de Jaqui con ella levantándose
- Panel 4:
 - Jaqui se arregla mientras en el fondo se ve un reloj de pared mostrando las cuatro de la mañana
- Panel 5: acercamiento al reloj
 - Narración: En esa época, debía de levantarme antes de que el sol saliera, para poder acompañar a mi hermana a la universidad

Página 2:

- Panel 1
 - Se abre la puerta de la casa
- Panel 2
 - Jaqui sale de la puerta, cargando el saco y sombreros en sus brazos
- Panel 3
 - La hermana de Jaqui aparece llevando una bicicleta
- Panel 4
 - Jaqui y su hermana se saludan
 - Narración: La acompañaba para que no viajara en la oscuridad, sola
- Panel 5:
 - Jaqui se coloca el saco y sombrero mientras su hermana sostiene la bicicleta
 - Narración: Yo me colocaba ropa para que en la noche mi silueta pareciera la de un hombre, porque viajar tan temprano como mujer era demasiado peligroso

Página 3:

- Panel 1
 - Acercamiento a la bicicleta mientras Jaqui pedalea
 - Panel 2
 - Jaqui y su hermana viajan por la carretera, rodeadas de campos de maíz
 - Panel 3:
 - Se ve en el fondo un cerro
 - Panel 4:
 - del cerro se ven unas luces
 - Panel 5
 - El camino se ilumina
 - Narración: Durante esos viajes..
- 

5.2 Moodboard, pruebas y arte conceptual

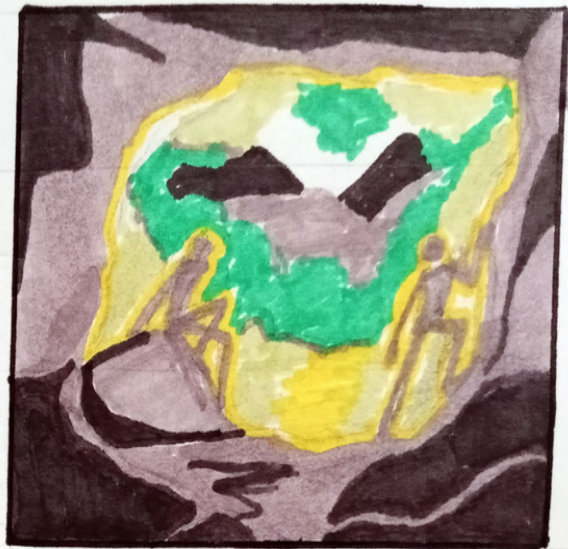
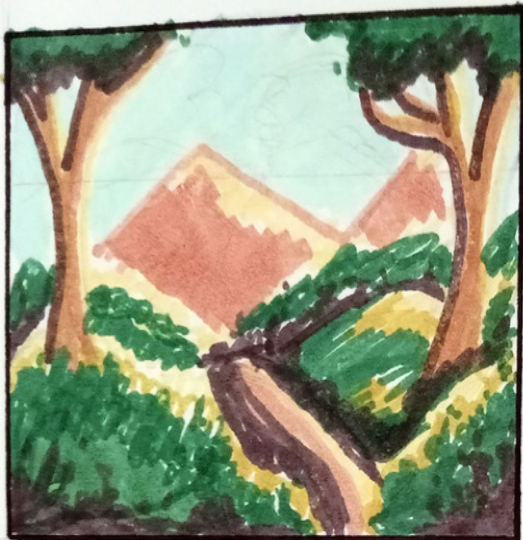
En base a las historias se buscó un estilo en el que trabajar el cómic, para esto se creó un moodboard. Se tomó como base estilos de varios artistas mexicanos, como Diego Rivera, mezclado con anime.



Al mismo tiempo se trabajó una paleta de colores que utilizar para el comic

Se hicieron varios diseños de escenarios y de personajes. Se tomó como referencia varias fotos antiguas y fotografías de lugares reales.





1 2 3 4 5

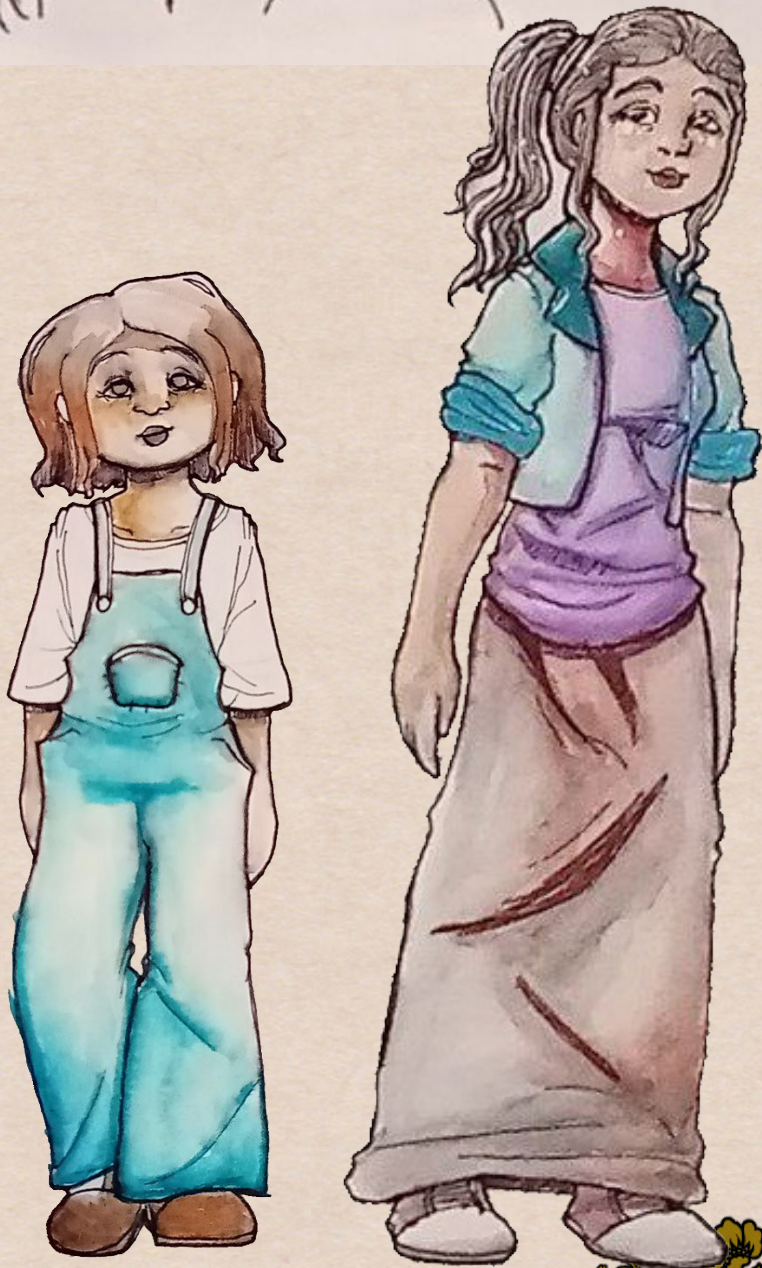
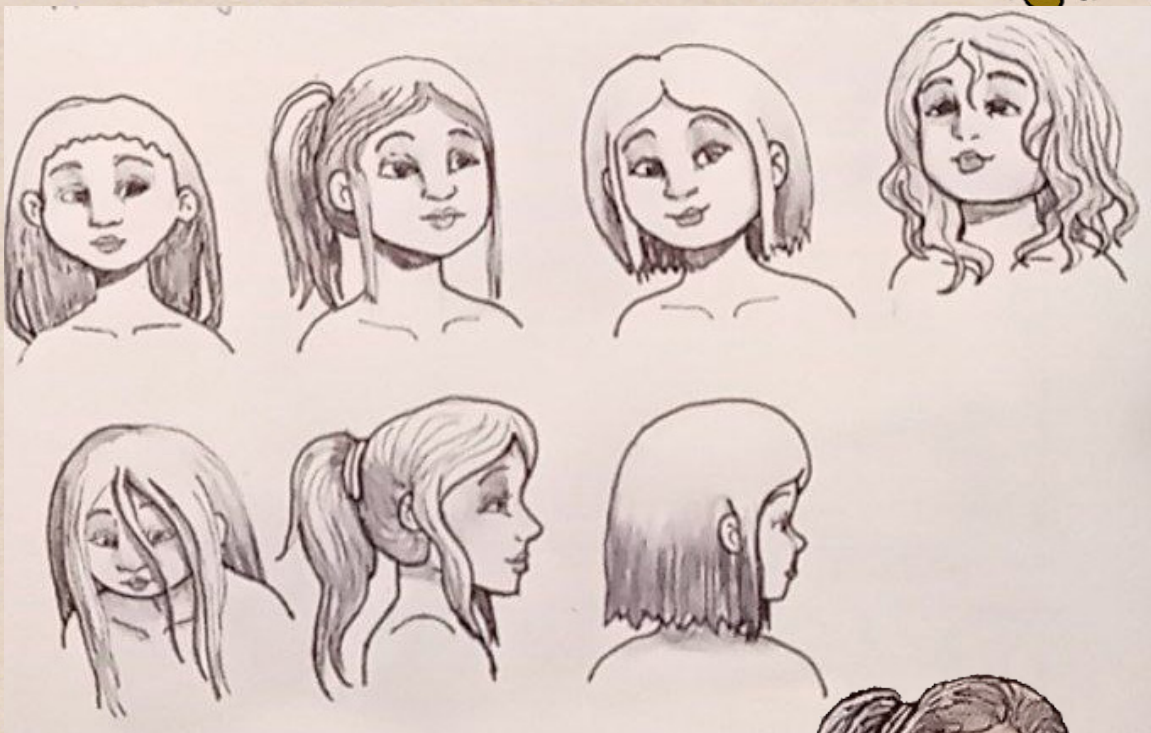
- 1- 143 mint blue
- 2- 97 Rose beige
- 3- 43 deep olive green
- 4- W67 warm grey
- 5- 49 Pastel green (2.?)



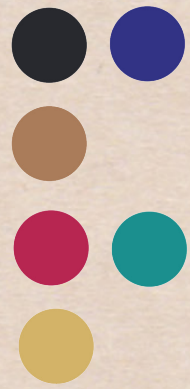
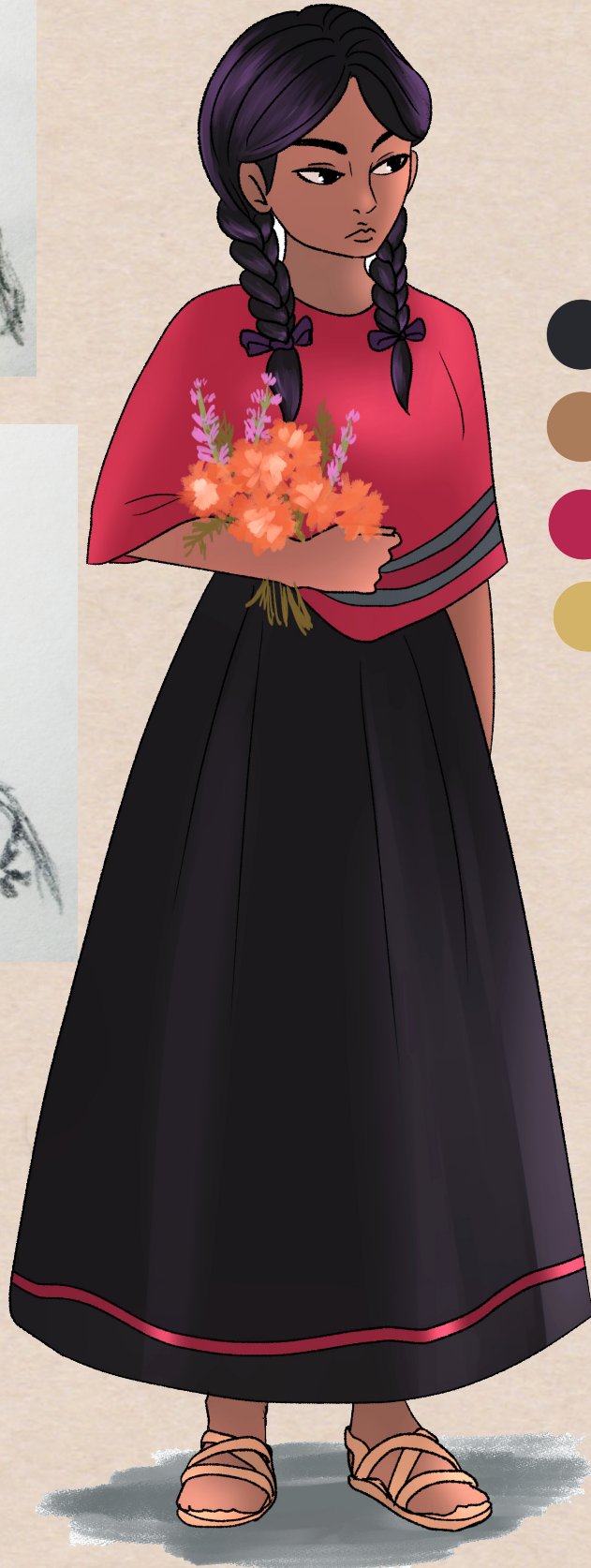
1 2 3 4 5

- 1- 55 Emerald Green
- 2- BG9 Blue grey
- 3- W64 Warm grey
- 4- 174 Serrag dim green
- 5- 35 Lemon yellow











5.3 Storyboard y bocetaje

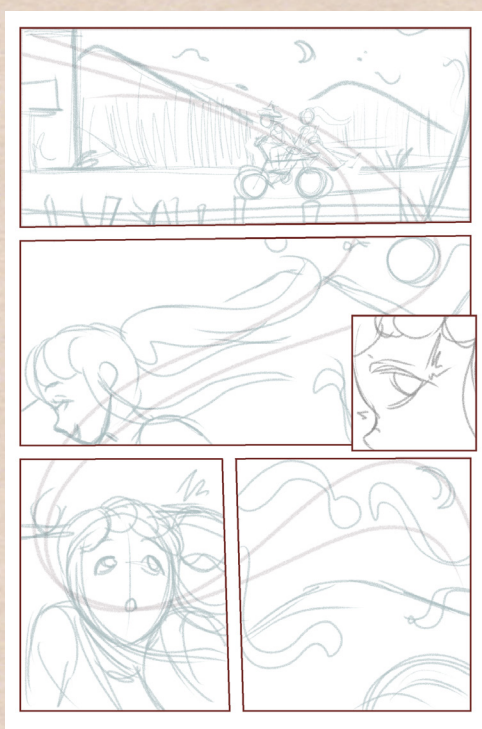
En base a la escaleta se trabajó un storyboard dividido en páginas, donde se colocaba la ubicación aproximada de los diálogos y dibujos. Se tomó como referencia la estructura vista en mangas japoneses, para darle fluidez a la lectura en el medio visual.



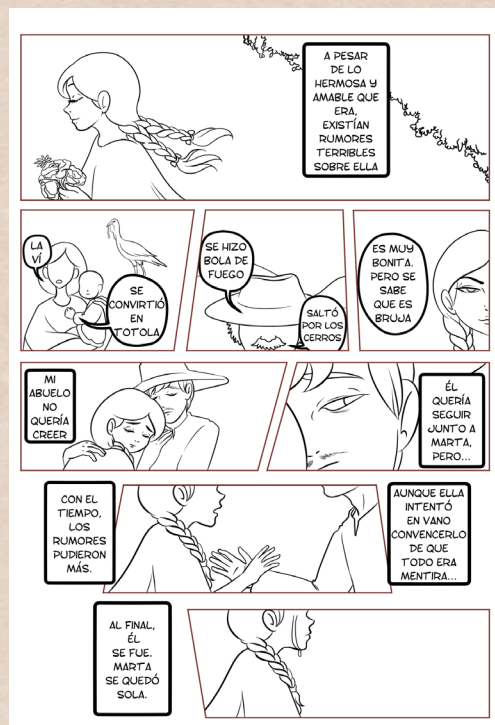
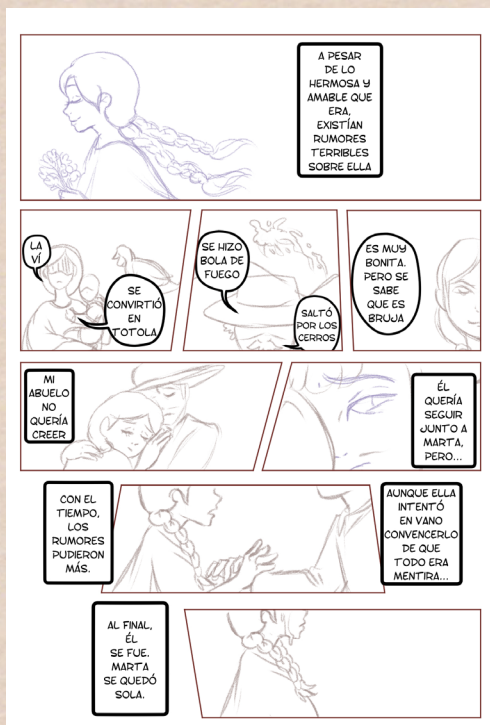
5.4 Entintado y coloreado

Una vez que se tuvo el storyboard, se fue intercambiando el trabajo de producción del cómic.

Una integrante se dedicó al sketch, la segunda a la línea, la primera se encargó del color, y finalmente la segunda a dar los toques finales, correcciones y detalles.



Para el segundo cómic, el orden se invirtió, para que ambos integrantes pudieran trabajar todos los aspectos de la creación del cómic. Como consecuencia, ambas historias siguen el mismo estilo, pero con resultados ligeramente distintos, dado el cambio en el integrante encargado en cada parte del proceso. Una vez que se terminó, se hizo una última revisión para corregir el texto y el dibujo.



Relatos de Brujas





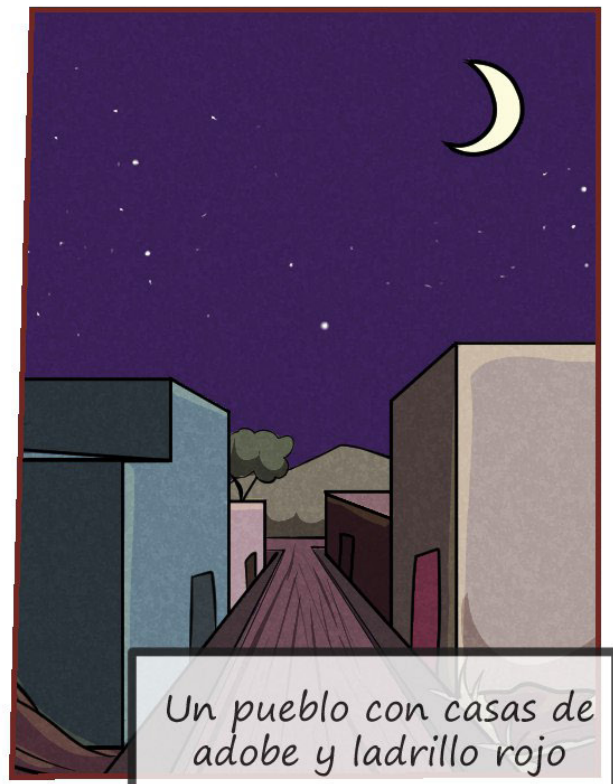
1
Bolas de Fuego

Historia: Jacqueline Barrales Calixto
Dibujo: Sedna Lobato

Sucedió en un
pequeño
pueblo cerca
de Cholula,
hace ya
unos treinta
años.



Un pueblo con casas de
adobe y ladrillo rojo

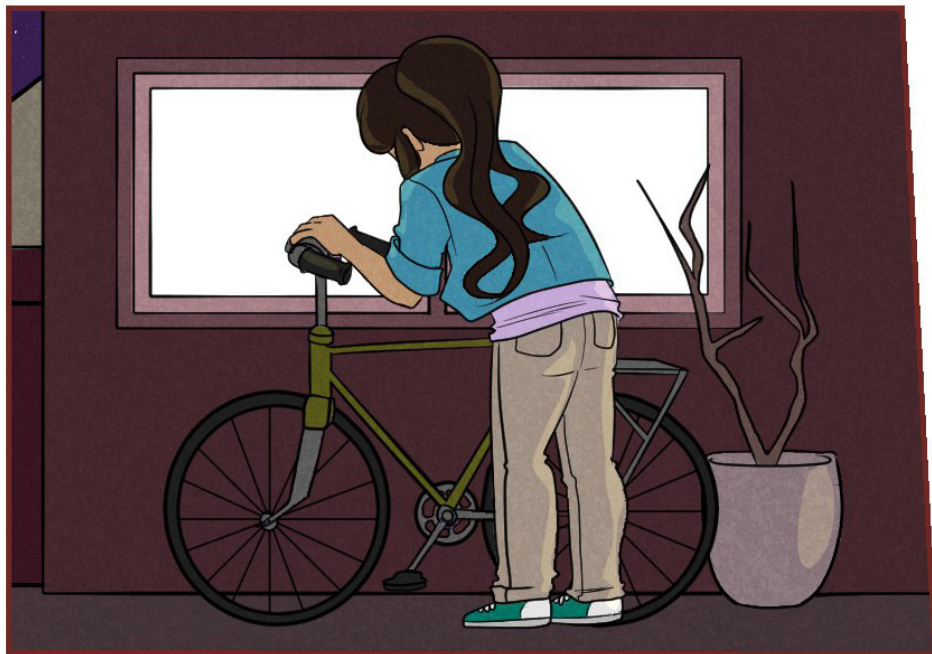


Donde el aire causa
remolinos que levantan
el polvo de las calles.



Antes de que hubiera luces
eléctricas, cuando casi todos
los caminos eran de tierra.





En esa época era peligroso para una chica viajar sola, especialmente de noche



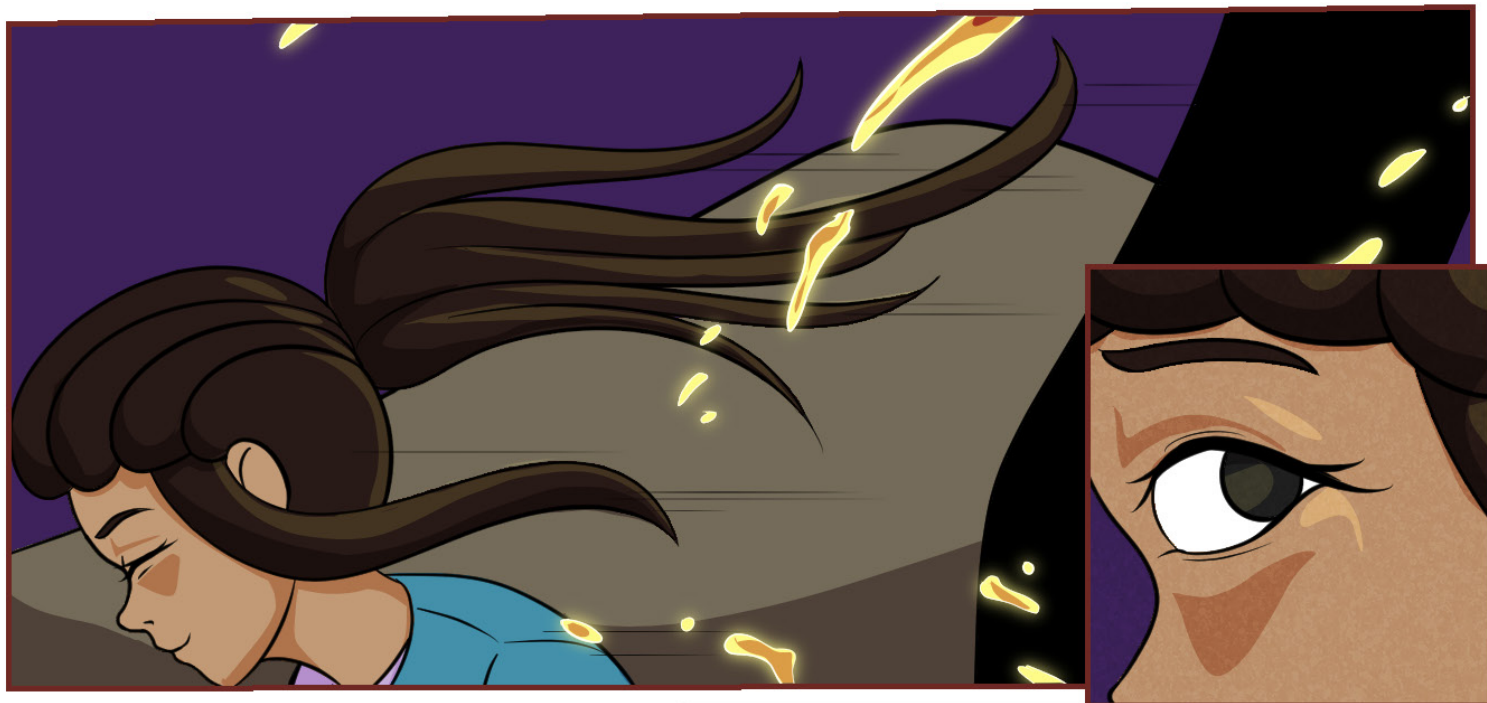
Así, cuando mi hermana debía salir del pueblo en la madrugada para ir a la escuela en la ciudad, yo la acompañaba.



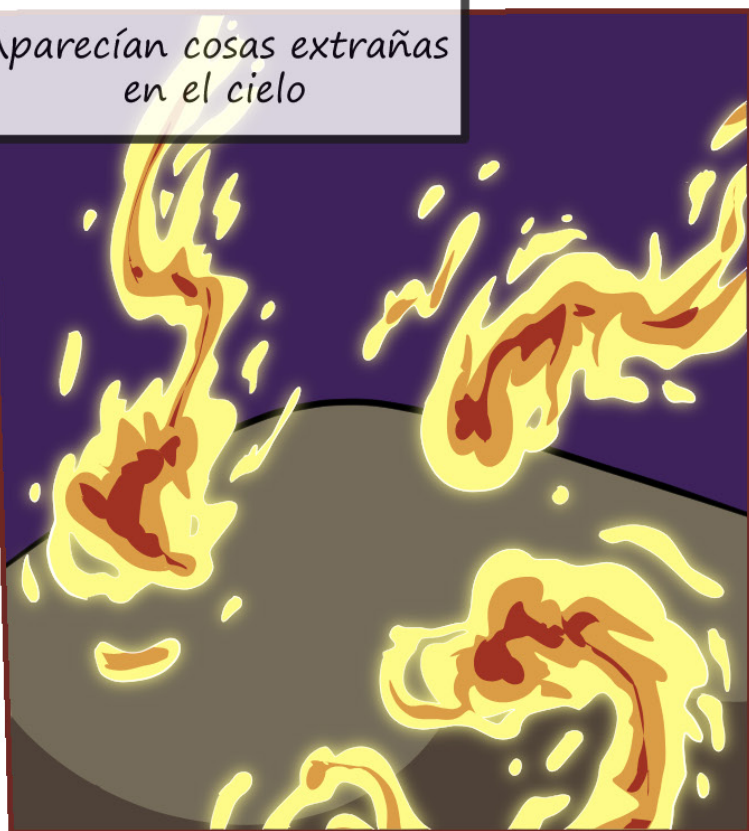
Me cubría con un grueso abrigo y un sombrero, para así parecer más un hombre en la oscuridad



Algunas veces durante los viajes



Aparecían cosas extrañas en el cielo





Esas bolas de fuego eran muy bonitas



A veces silbaba mientras viajaba con mi hermana, haciendo que nos siguieran como si estuvieran vivas



Las malas lenguas decían que las bolas de fuego eran brujas





Que subían al cerro convertidas en bolas de fuego para hacer sus rituales durante la noche



Yo nunca creí esos rumores,



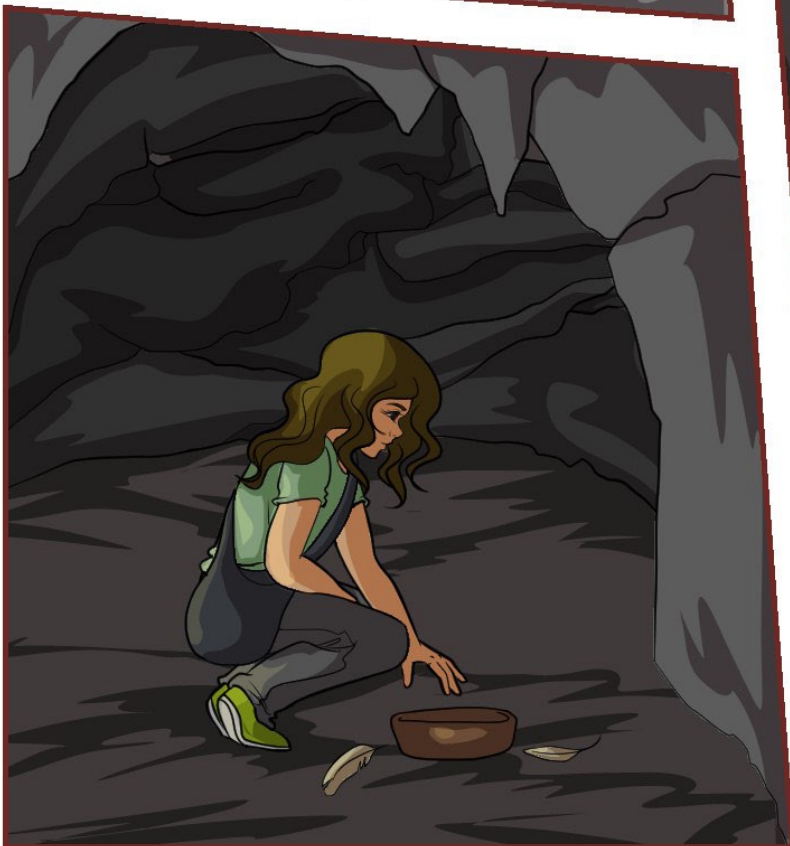
Hasta que, años después, hice una excursión a ese mismo cerro



Allí encontramos una cueva




Donde las paredes
estaban quemadas



Y donde
encontramos
huesos de
animales,
plumas y
velas
consumidas





Lo cual me hizo recordar esas noches después de tantos años.

Y me hizo preguntarme qué tanta verdad había detrás de esos rumores.



2

Marta

Historia: Marta Néstor Vásquez
Dibujo: Itati Villavicencio

MI
FAMILIA
FUE
MALDECIDA
POR UNA
BRUJA



EMPEZÓ A
PRINCIPIOS DE
LA DÉCADA DE
1910

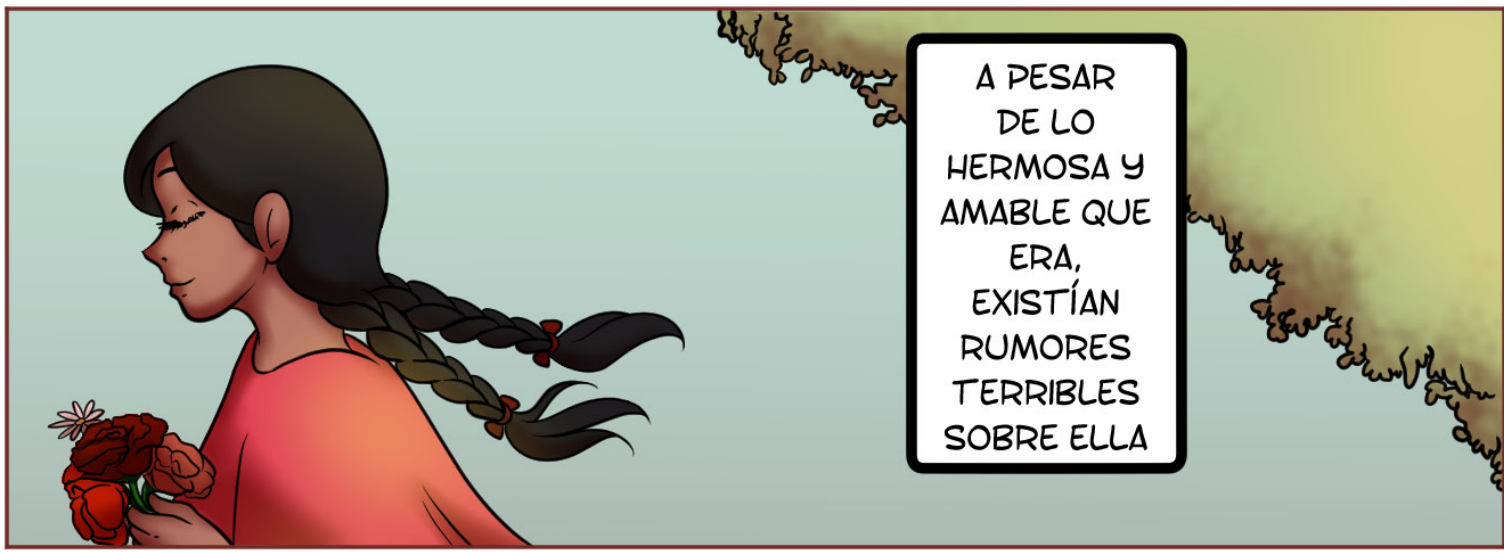
MI
ABUELO
VIVÍA EN
EL PUEBLO
DE
COAPAN



DURANTE
ESE TIEMPO,
FUE NOVIO
DE UNA
MUJER
MUY
BELLA



SU
NOMBRE
ERA
MARTA



A PESAR DE LO HERMOSA Y AMABLE QUE ERA, EXISTÍAN RUMORES TERRIBLES SOBRE ELLA

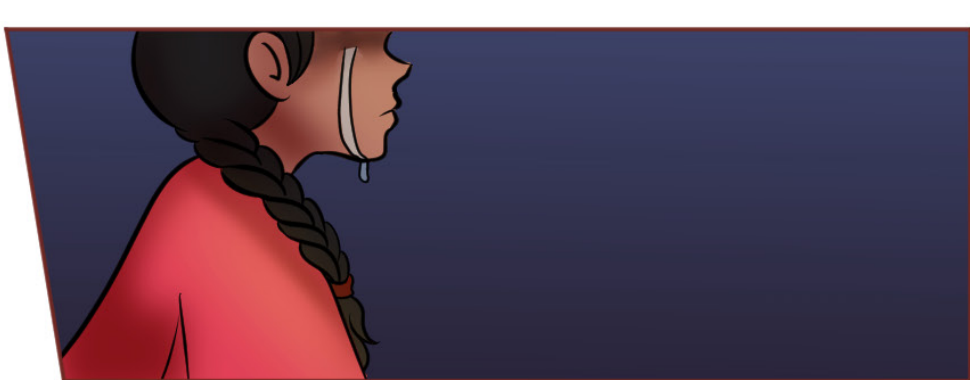


CON EL TIEMPO, LOS RUMORES PUDIERON MÁS.



AUNQUE ELLA INTENTÓ EN VANO CONVENCERLO DE QUE TODO ERA MENTIRA...

AL FINAL, ÉL SE FUE. MARTA SE QUEDÓ SOLA.



UN PAR DE AÑOS DESPUÉS, MI ABUELO CONOCIÓ A MI ABUELA



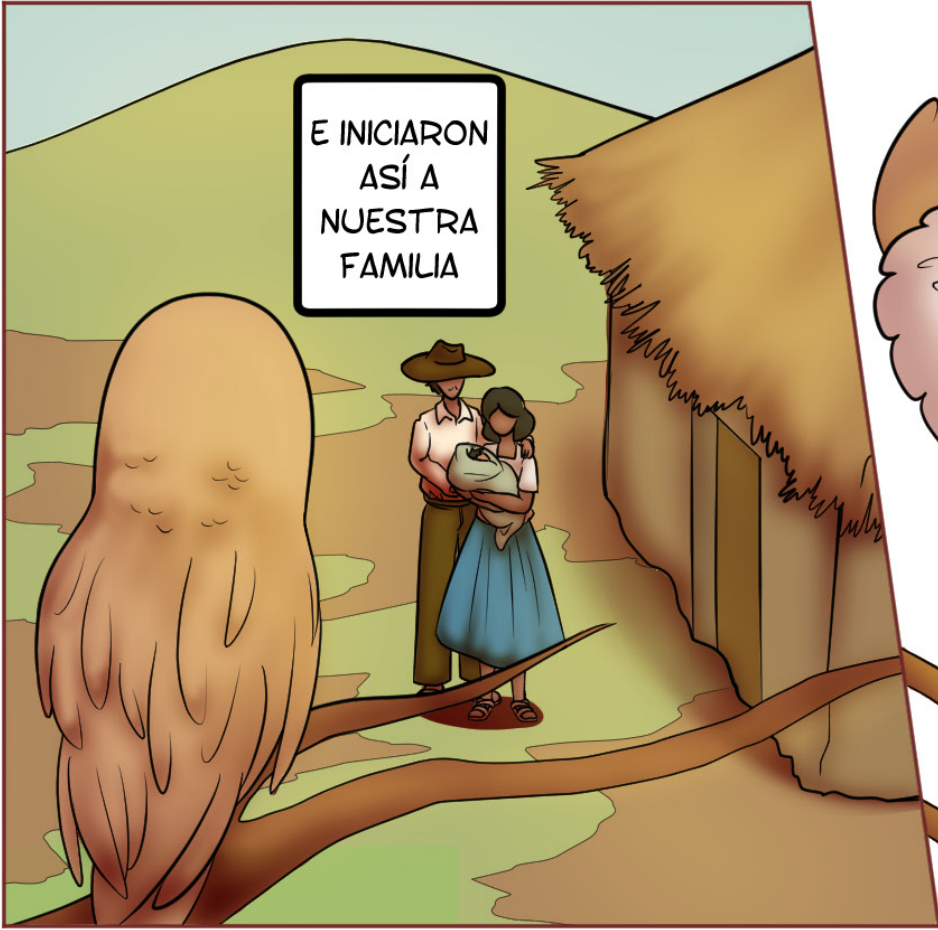
SE CASARON UN AÑO MÁS TARDE



TUVIERON A SU PRIMER BEBÉ



E INICIARON ASÍ A NUESTRA FAMILIA



EL NIÑO
ESTABA
CRECIENDO
SANO Y
FUERTE



LA FAMILIA
ERA FELIZ,
DENTRO
DE SUS
POSIBILIDADES



SIN
EMBARGO
...



UNA MAÑANA,
EL BEBÉ
NO ESTABA
EN SU
CUNA



LO BUSCARON
HASTA QUE MI
ABUELA SALIÓ
AL JARDÍN



LO ENCONTRÓ

ESTABA
PÁLIDO,
CON MARCAS
EN EL
PECHO Y
LOS BRAZOS



MUERTO

MI
ABUELO
LO SUPO
EN ESE
MOMENTO



MARTA
HABÍA
VUELTO
PARA
QUITARLE
TODO



AÑOS
MÁS
TARDE

MIS
ABUELOS
TUVIERON
OTRO
BEBÉ



MI
PADRE



ESTA
OCASIÓN
FUERON
PRECAVIDOS

VELARON
SU SUEÑO
LA PRIMERA
NOCHE



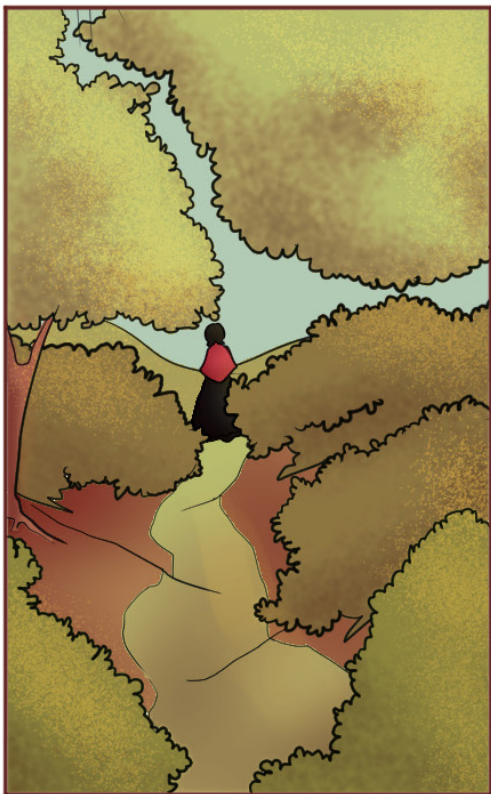
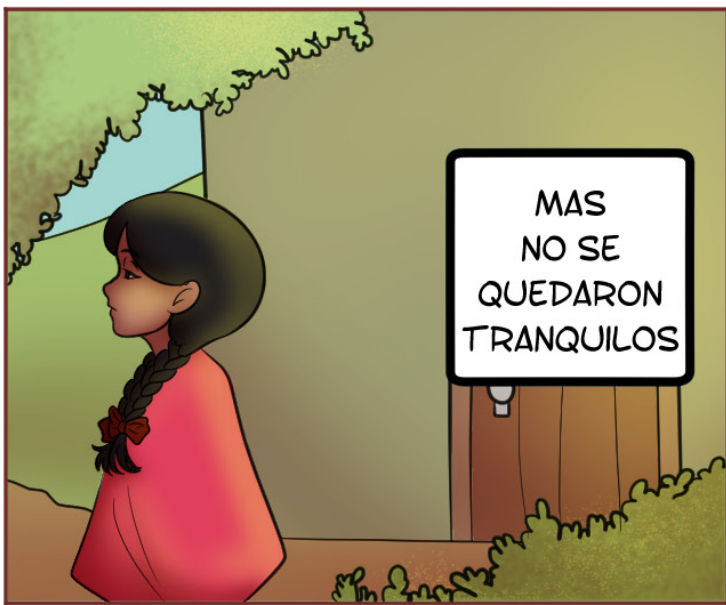
y
TIJERAS
BAJO LA
ALMOHADA

AGUA
BAJO
LA
VENTANA

PUSIERON
ESPEJOS
EN LAS
PUERTAS

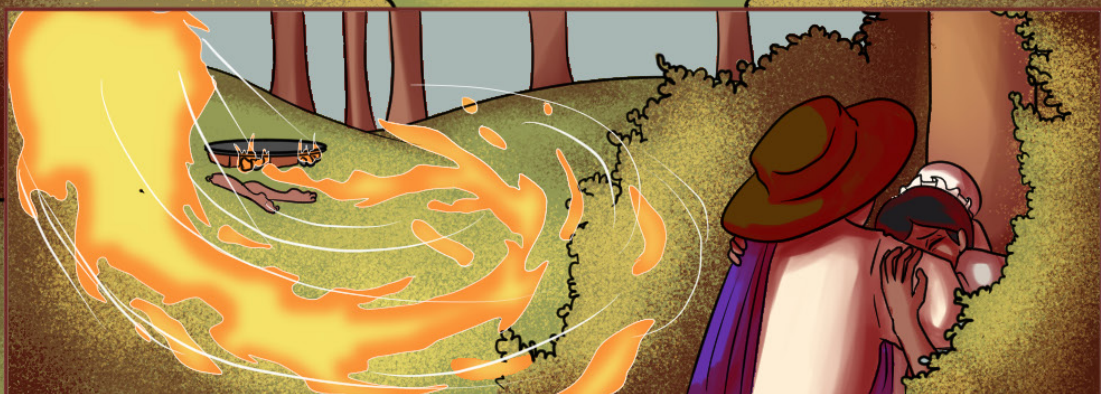


MARTA
NO
ATACÓ





LA VIERON
HACER EL
RITUAL DEL
TLECUIL





ROCIARON
AGUA
BENDITA
POR TODO
EL LUGAR



SOBRE TODO
EN LAS
PIERNAS
Y OJOS
QUE DEJÓ
LA BRUJA AL
CAMBIAR SU
FORMA



Y DEJARON
AHÍ EL
ROSARIO
DE MI
ABUELA

NO SE SUPO
MÁS DE
MARTA
DESDE
AQUELLA VEZ



PERO SE
RUMORABA
QUE,
AL HABER
PERDIDO SUS
PIERNAS Y
OJOS, TUVO
QUE IRSE
LEJOS PARA
EVITAR EL
REPUDIO DEL
PUEBLO



Conclusiones

El objetivo de este proyecto fue crear una adaptación de dos relatos acerca de las brujas de México. Estos relatos fueron inéditos, transmitidos a través de la oralidad por personas cercanas. Usando lo aprendido en la carrera de Arte Digital sobre diseño de personajes, guión, storyboard, arte conceptual, dibujo y comic logramos adaptar a otro medio estos dos relatos de manera satisfactoria.

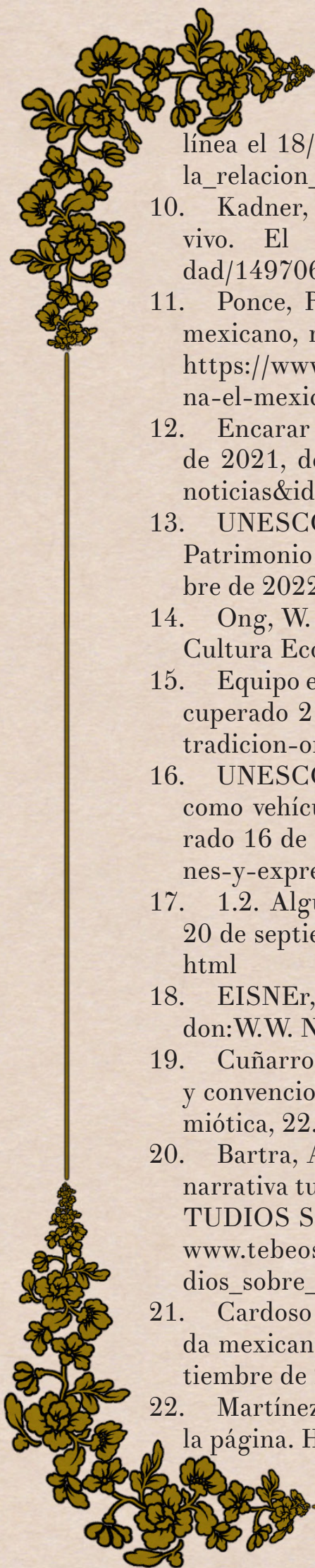
Con esta experiencia también pudimos ponernos en contacto con amigos, familiares y vecinos, para entrevistarlos, y conocer sus historias. Todo mundo tiene algo que quiere contar y muchos tienen alguna experiencia en relación a nuestros mitos.

Durante el proyecto, uno de obstáculos fue realizar entrevistas en pandemia, muchas fueron hechas por mensaje de texto o por llamada, algunas pocas se realizaron en persona tomando precauciones. Otro reto fue encontrar un estilo en el que ambas pudiéramos trabajar y un modo en el que ambas pudiéramos aportar con nuestras habilidades. Después de algunas pruebas logramos encontrar una forma de mostrar los estilos de ambas sin que desentonen en el trabajo.

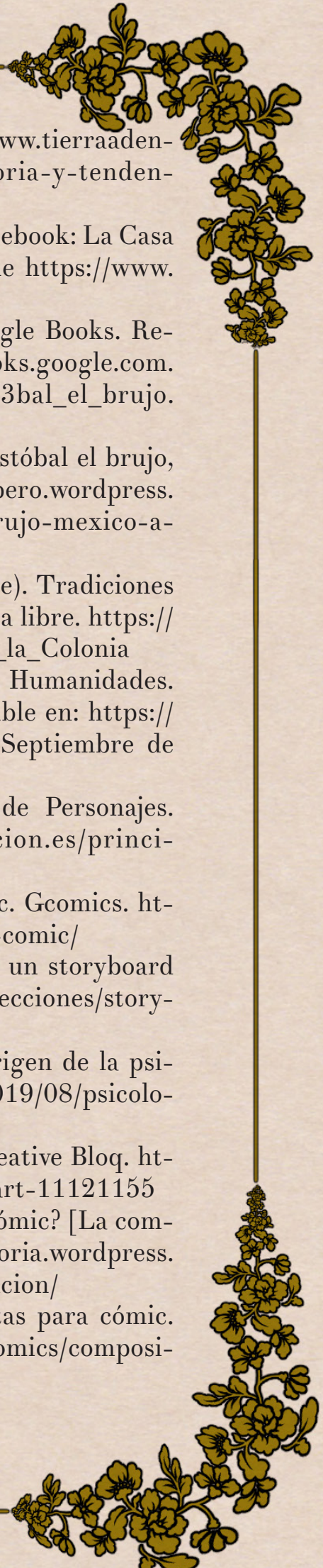
El siguiente reto será difundir estos comics para que más gente pueda conocer y aprender de estas historias, para que el conocimiento que llevan no se pierda, y para conservar los mitos de nuestra comunidad. Ya estudiamos en este proyecto las dificultades a las que nos podríamos enfrentar, sin embargo, también aprendimos que la preservación y difusión de las vivencias de los pueblos es vital para la cultura y la identidad de una nación, por lo cual, haremos lo mejor posible por dar a conocer estas historias, tanto dentro de nuestra propia comunidad, como fuera de ella. México es un país rico en leyendas que se siguen contando, no solo sobre brujas, sino también sobre otras criaturas e incluso, personas.

Bibliografía

1. Diccionario Enciclopédico de la Medicina Tradicional Mexicana: tlahuelpuchi. (16d. C., abril 12). Biblioteca Digital de la Medicina Tradicional Mexicana. <https://web.archive.org/web/20180612142842/http://www.medicinatradicionalmexicana.unam.mx/termino.php?l=1&t=tlahuelpuchi>
2. Ramos, B. (2020, 29 junio). LAS LEYENDAS DE TLAXCALA MÁS CONOCIDAS Y FAMOSAS. Entre Mitos y Leyendas. Recuperado 12 de septiembre de 2019, de https://entremitosyleyendas.com/c-leyendas/leyendas-de-tlaxcala/#La_Tlahuelpuchi
3. Chemin Bässler, H. (1984). Diccionario Enciclopédico de la Medicina Tradicional Mexicana: chupada de bruja. Biblioteca Digital de la Medicina Tradicional Mexicana. https://web.archive.org/web/20160506104133/http://www.medicinatradicionalmexicana.unam.mx/termino.php?l=1&t=chupada_de_bruja&id=5905
4. Nutini, H. G. & Roberts, J. M. (1993, 1 abril). Bloodsucking Witchcraft: An Epistemological Study of Anthropomorphic Supernaturalism in Rural Tlaxcala (First Edition). University of Arizona Press.
5. La leyenda de las tlahuelpuchis, las mujeres vampiro de Tlaxcala. (2019, 20 junio). Matador Español. Recuperado 12 de septiembre de 2022, de <https://matadornetwork.com/es/tlahuelpuchis-las-mujeres-vampiro-de-tlaxcala/>
6. Esquivel, B. (2018, 12 octubre). La bruja prehispánica que aterrizó a los aztecas y aparece como bolas de fuego en la noche. Cultura Colectiva. Recuperado 12 de septiembre de 2022, de <https://culturacolectiva.com/historia/mometzcopinqui-bruja-azteca-bola-de-fuego/>
7. Martínez Almazán, R., & García Cepeda, M. C. (s. f.). Los avances del México contemporáneo: 1955-2015. IV. La educación y la cultura. <https://biblio.juridicas.unam.mx/bjv/detalle-libro/5084-los-avances-del-mexico-contemporaneo-1955-2015-iv-la-educacion-y-la-cultura-coleccion-inap>
8. Santana, F. E. (2022, 28 abril). Los libros favoritos y otros datos de los adolescentes de México que son lectores. Diario de Yucatán. <https://www.yucatan.com.mx/mexico/2022/4/28/los-libros-favoritos-otros-datos-de-los-adolescentes-de-mexico-que-son-lectores-316694.html>
9. FRANCISCO SÁEZ DE ADANA (2021): “La relación del cómic con el cine y otros medios”, en Tebeosfera, tercera época, 18 (27-XII-2021). Asociación Cultural Tebeosfera, Sevilla. Disponible en



- línea el 18/IV/2023 en: https://www.tebeosfera.com/documentos/la_relacion_del_comic_con_el_cine_y_otros_medios.html
10. Kadner, Marién. (2017, 14 junio). En México el mito está vivo. El País. https://elpais.com/cultura/2017/06/10/actualidad/1497065177_945768.html?event=go
 11. Ponce, Roberto. (2018, 22 de Diciembre). Díaz-Santana: “El mexicano, malinchista musical”. Recuperado 02 marzo, 2021, de <https://www.proceso.com.mx/reportajes/2018/12/22/diaz-santana-el-mexicano-malinchista-musical-217559.html>
 12. Encarar el racismo. (s. f.). CONAPRED. Recuperado 1 de marzo de 2021, de http://www.conapred.org.mx/index.php?contenido=noticias&id=5898&id_opcion=&op=214
 13. UNESCO - El texto de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. (s. f.). Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://ich.unesco.org/es/convención>
 14. Ong, W. J. (1993, 1 noviembre). Oralidad y Escritura. Fondo de Cultura Económica USA.
 15. Equipo editorial. (2022, 31 agosto). Tradición oral. Lifeder. Recuperado 21 de septiembre de 2022, de <https://www.lifeder.com/tradicion-oral/>
 16. UNESCO - Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial. (s. f.). Recuperado 16 de Agosto de 2022, de <https://ich.unesco.org/es/tradiciones-y-expresiones-orales-00053>
 17. 1.2. Algunas características de la oralidad. (s. f.). Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <http://elies.rediris.es/elies15/cap12.html>
 18. EISNER, W. (2008). Comics and Sequential Art. New York-London: W.W. Norton & Company.
 19. Cuñarro, L., & Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic : códigos y convenciones. Signa: Revista De La Asociación Española De Semiótica, 22. <https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>
 20. Bartra, A. (2001, 2 junio). Debut, beneficio y despedida de una narrativa tumultuaria. REVISTA LATINOAMERICANA DE ESTUDIOS SOBRE LA HISTORIETA, 2(Primera), 67-90. https://www.tebeosfera.com/numeros/revista_latinoamericana_de_estudios_sobre_la_historieta_2001_pablo_de_la_torrente_2.html
 21. Cardoso V., H. A. (2002, diciembre). La primera novela ilustrada mexicana. Rosa y Federico. mogno.com. Recuperado 5 de septiembre de 2022, de http://rlesh.mogno.com/08/08_cardoso.html
 22. Martínez, L. & Paredes, C. P. (2016, 7 septiembre). Dar vuelta a la página. Historia y tendencias del cómic mexicano. Tierra Aden-

- 
- tro. Recuperado 1 de octubre de 2022, de <https://www.tierraadentro.cultura.gob.mx/dar-vuelta-a-la-pagina-historia-y-tendencias-del-comic-mexicano/>
23. Información sobre La Casa del Mostro. (s. f.). Facebook: La Casa Mostro. Recuperado 30 de septiembre de 2022, de https://www.facebook.com/La.Casa.del.Mostro/about_details
 24. Las aventuras de Cristobal el brujo. (s. f.). Google Books. Recuperado 4 de noviembre de 2022, de https://books.google.com.mx/books/about/Las_aventuras_de_Crist%C3%B3bal_el_brujo.html?id=nJn0mgEACAAJ
 25. Ibero, L. (2020, 18 mayo). Las aventuras de Cristóbal el brujo, México a través del cómic. LIJ Ibero. <https://relijibero.wordpress.com/2020/05/18/las-aventuras-de-cristobal-el-brujo-mexico-a-traves-del-comic/>
 26. colaboradores de Wikipedia. (2019, 7 septiembre). Tradiciones y Leyendas de la Colonia. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Tradiciones_y_Leyendas_de_la_Colonia
 27. “Historieta”. Autor: Julia Máxima Uriarte. Para: Humanidades.com. Última edición: 29 de junio de 2022. Disponible en: <https://humanidades.com/historieta/>. Consultado: 26 de Septiembre de 2022.
 28. Cortés, J. (2022). 19 Principios del Diseño de Personajes. Notodoanimacion.es. <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>
 29. García, C. (2017). El formato de guión de cómic. Gcomics. <https://gcomics.online/blog/el-formato-de-guion-de-comic/>
 30. Jesulink. (s. f.). Taller de Manga - Cómo hacer un storyboard o guión gráfico. https://jesulink.com/tallermanga/lecciones/storyboard_manga.php
 31. González, J. (2020, 25 octubre). Goethe y el origen de la psicología del color. <https://www.ttamayo.com/2019/08/psicologia-del-color/>
 32. Staff, C. B. (2012). Just what is concept art? Creative Bloq. <https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>
 33. Srnavarro. (2016, 11 febrero). ¿Como hago un cómic? [La composición]. ComiconHistoria. <https://comicconhistoria.wordpress.com/2016/02/11/como-hago-un-comic-la-composicion/>
 34. CevagrafComics. (2023). Composición de viñetas para cómic. Cevagraf Cómics. <https://www.cevagraf.coop/comics/composicion-de-vinetas-para-comic/>

