

**PRODUCCIÓN GRÁFICO NARRATIVA DE UN NUEVO SISTEMA
MITOLÓGICO
MEDIO DE DIFUSIÓN IMPRESO**

JORGE ALEJANDRO OBANDO ECHEVERRI

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2007**

**PRODUCCIÓN GRÁFICO NARRATIVA DE UN NUEVO SISTEMA
MITOLÓGICO
MEDIO DE DIFUSIÓN IMPRESO**

JORGE ALEJANDRO OBANDO ECHEVERRI

Trabajo de grado para optar al título de diseñador gráfico

**Director
MAURICIO TREJOS
Artista Plástico**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2007**

Nota de aceptación:

Trabajo de grado aprobado por el cumplimiento de los requisitos exigidos para otorgar el título de Diseñador de la Comunicación Gráfica.

Diseñador DIEGO ZUÑIGA

Jurado

Comunicador RICARDO CASTRO

Jurado

Santiago de Cali Julio de 2007

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	10
1. ANTECEDENTES	11
1.2. ARGUMENTO DE COMPETENCIA	11
1.2. ARGUMENTO DE VIVENCIA	11
2. FORMULACIÓN	13
3. SISTEMATIZACIÓN	14
4. OBJETIVOS	15
4.1. OBJETIVO GENERAL	15
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
5. JUSTIFICACIÓN	16
5.1. ARGUMENTO DE RENOVACIÓN	16
5.2. ARGUMENTO DE ADAPTACIÓN	16
6. MARCO REFERENCIAL	17
6.1. MARCO CONCEPTUAL	17
6.2. MARCO CONTEXTUAL	19
6.2.1. Contexto circundante	19
6.2.2. Contexto moral	19
6.2.3. Ventaja contextual	21
6.2.4. Contexto personal	21
6.3. MARCO TEÓRICO	22
6.3.1. El relato como narración de la vida	22

	Pág.
6.3.2. El relato ilustrado como género de la narrativa gráfica	24
7. LA ESTRUCTURA DEL RELATO PROPUESTO	40
7.1. ACERCA DE LA ESCRITURA EN FUNCIÓN DE LA IMAGEN	40
7.1.1. Esquema estructural para la escritura	40
7.1.2. Establecimiento y situaciones del conflicto	41
7.2 CONCEPTOS DE AUTOEDICIÓN Y MAQUETACIÓN	46
7.2.1. Definición del público objetivo	47
7.2.2. Referentes existentes para la maquetación	47
8. REFERENCIAS	53
8.1. ENUMERACIÓN Y ANÁLISIS DE REFERENCIAS GRÁFICAS	53
8.1.1. Referencias gráficas en ilustración	53
8.1.2. Referencias gráficas en diagramación	56
8.2. REFERENCIAS VISUALES ADQUIRIDAS DE LA REALIDAD CIRCUNDANTE	57
9. METODOLOGÍA	64
9.1. FASE 1: INDAGACIÓN	64
9.1.1. Rastreo de datos	64
9.1.2. Rastreo de materiales semejantes	64
9.2. FASE 2: TRATAMIENTO DE DATOS	64
9.2.1. Selección y clasificación	64
9.2.2. Selección de la muestra	64
9.3. FASE 3: INTERPRETACION	65
9.3.1. Análisis teórico	65
9.3.2. Análisis morfológico	65

	Pág.
9.4. FASE 4: APLICACIÓN	65
9.4.1. Producción editorial en el género narrativo gráfico	65
9.4.2. Determinantes de diseño	65
10. PARÁMETROS DE CREACIÓN EDITORIAL	66
10.1. FORMATO Y ESTRUCTURA DEL PRODUCTO EDITORIAL	66
10.2. ILUSTRACIONES	66
10.2.1. Tipos de ilustraciones	67
10.3. TÉCNICAS UTILIZADAS	67
10.4. CREACIÓN DE PERSONAJES	68
10.5. CREACIÓN DE PAISAJES	69
10.6. CREACIÓN DE OBJETOS	69
10.7. DEFINICIÓN DEL ESTILO DE DIAGRAMACIÓN	69
10.7.1. Localización de ilustraciones	70
10.7.2. Cajas tipográficas	71
10.7.3. Mezcla de estilos de ornamentación	72
10.7.4. Tipografía	71
10.7.5. Tipografía	72
10.7.6. Tipografía	72
11. NUEVO SISTEMA MITOLÓGICO	73
12. EL SENTIDO DE NOVEDAD EN EL NUEVO SISTEMA MITOLÓGICO	79
BIBLIOGRAFÍA	80

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Metodología	63

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Estructura Lineal Arbórea	41
Figura 2. Cuadro Actancial (Modelo)	42
Figura 3. Cuadro Actancial (Adaptado al relato propuesto)	42
Figura 4. Primer Conflicto	43
Figura 5. Segundo Conflicto	43
Figura 6. Tercer Conflicto	44
Figura 7. Cuarto Conflicto	45
Figura 8. Quinto Conflicto	45

RESUMEN

Este trabajo explica los procesos que se siguieron para la realización de un sistema mitológico nuevo a través de procesos de hibridación. El sistema se muestra a través del medio impreso como un relato ilustrado. Todas las ilustraciones, la diagramación y la historia son propiedad intelectual del autor de este proyecto de grado.

El lector encontrará las definiciones de sistema mitológico, relato ilustrado e hibridación cultural; el análisis semántico de los sistemas mitológicos existentes que sirvieron como referencia para la hibridación del nuevo sistema mitológico; un análisis del estilo de la ilustración y de los referentes visuales que ayudaron a crear este estilo por medio del consumo crítico y la hibridación cultural; Por último, con este documento se entrega la obra finalizada que da a conocer el nuevo sistema mitológico con la historia y las ilustraciones correspondientes.

Este trabajo es el reflejo de mi vida estudiantil. Muestra lo aprendido durante mi tiempo como estudiante de Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma de occidente y también mi progreso como ilustrador. Explica cómo la hibridación cultural, una teoría del famoso antropólogo Néstor García Canclini, afecta los procesos creativos en la modernidad, especialmente cuando el artista es bombardeado por una tendencia globalista. Las influencias mundiales en el ciudadano moderno son mucho más tangibles que en años anteriores. La posibilidad de investigar las tendencias dentro de los campos creativos del mundo a través de medios inmediatos como la Internet y la televisión por cable han permitido nuevas propuestas que se alimentan no sólo de la realidad circundante del individuo sino de un imaginario global.

Así en el trabajo se explica como los procesos de hibridación cultural han alimentado mi propia imaginación y han hecho posible a través de un proceso heurístico la producción del libro que es el objetivo principal de este proyecto.

INTRODUCCIÓN

Desde muy pequeño he soñado con miles de universos que se alimentaban de las historias fantásticas de las mitologías del mundo antiguo y de sus trágicos desenlaces, corrigiendo en mi mente lo que no me gustaba de la idea original, imaginando como podría inventar un héroe que acompañara a los que ya existían y superar todos los obstáculos en nombre del valor, la justicia y el honor, palabras muy reales de nuestro idioma pero conceptos olvidados y menospreciados, incluso tachados de ridículos.

Siento que es ahora el momento de crear para compartir, no más maquinaciones mentales, pasar así del mito al Logos pero siguiendo en el mito. Ayudar a otros a soñar, porque los sueños no deben morir.

El objetivo de este trabajo es realizar un producto dentro del área de la producción visual con los elementos aprendidos en mi carrera como diseñador gráfico. El tema de este producto, como lo señalé en la primera parte de este argumento, será la fantasía y la ejemplaridad en las acciones de los seres que intervienen en la historia.

Se puede hacer más llamativo a través de la gráfica a un elemento que imparte valores al lector a través del buen ejemplo de sus personajes y que alimenta el imaginario colectivo con una nueva propuesta en el género fantástico. Este tipo de producciones permiten la propagación de valores éticos y ofrece la oportunidad a los lectores de concebir las cosas de otra manera desde la fantasía dentro de una realidad circundante que está plagada de situaciones atroces e injusticias.

Así, presento hoy un producto que me define como profesional, que enmarca y muestra todas mis habilidades como creativo, diagramador e ilustrador y también que comparte una parte de mí como persona al ofrecer una ejemplaridad idealista y un aporte al imaginario colectivo.

1. ANTECEDENTES

1.2. ARGUMENTO DE COMPETENCIA

He sido considerado desde pequeño un buen dibujante entre mis allegados. El dibujo se convirtió en una manera de expresarme y de crear reacciones en las personas, a tal punto que en ocasiones las gráficas me agradan y me conmueven más que las palabras. He alcanzado un punto de madurez en mis habilidades y creo que mi proyecto de grado es justo lo que necesito para aplicar estas habilidades como lo que yo considero que son: una ventaja competitiva que me puede conceder el reconocimiento y el bienestar profesional por el que he estudiado tanto.

1.3. ARGUMENTO DE VIVENCIA

Las mitologías y los cuentos de diversas culturas del mundo antiguo me fascinaban y me siguen fascinando. Los héroes hijos de dioses de la mitología griega, Hércules el más fuerte mi favorito; los valientes guerreros mágicos de la mitología celta entre los cuales está el famoso espadachín Arturo de Camelot; los monstruos y deidades zoo-antropomórficas del antiguo Egipto; los chamanes y animales espirituales de la tradición Nativo Americana y por último mis favoritas entre todas: las narraciones de los dioses guerreros, monstruos y héroes de la mitología Vikinga, Thor, Odín, Loke, Beowulf, Sigfried, Fafner, Grendel, el gigante Thrym, Fenrir el lobo, etc.

Desde muy pequeño he soñado con miles de universos que se alimentaban de estas historias fantásticas y de sus trágicos desenlaces, corrigiendo en mi mente lo que no me gustaba de la idea original, imaginando como podría inventar un héroe que acompañara a los que ya existían y superar todos los obstáculos en nombre del valor, la justicia y el honor, palabras muy reales de nuestro idioma pero conceptos olvidados y menospreciados, incluso tachados de ridículos.

Siento que es ahora el momento de crear para compartir, no más maquinaciones mentales, pasar así del mito al Logos pero siguiendo en el mito. Ayudar a otros a soñar, porque los sueños no deben morir.

El objetivo de este trabajo es realizar un producto dentro del área de la producción visual con los elementos aprendidos en mi carrera como diseñador gráfico. El tema de este producto, como lo señalé en la primera parte de este argumento, será la fantasía y la ejemplaridad en las acciones de los seres que intervienen en la historia.

Se puede hacer más llamativo a través de la gráfica a un elemento que imparte valores al lector a través del buen ejemplo de sus personajes y que alimenta el imaginario colectivo con una nueva propuesta en el género fantástico. Este tipo

de producciones permiten la propagación de valores éticos y ofrece la oportunidad a los lectores de concebir las cosas de otra manera desde la fantasía dentro de una realidad circundante que está plagada de situaciones atroces e injusticias.

Así, presento hoy un producto que me define como profesional, que enmarca y muestra todas mis habilidades como creativo, diagramador e ilustrador y también que comparte una parte de mí como persona al ofrecer una ejemplaridad idealista y un aporte al imaginario colectivo.

2. FORMULACIÓN

¿Cuáles son las características de forma y contenido ideológico para una propuesta gráfico-narrativa, específicamente, un libro ilustrado que enmarca un nuevo sistema mitológico diseñado para los jóvenes interesados en el género fantástico en nuestro medio?

3. SISTEMATIZACIÓN

- 3.1.** ¿Qué es la hibridación cultural y cómo influye en el proceso creativo?
- 3.2.** ¿Cuales son los sistemas mitológicos existentes?
- 3.3.** ¿Cómo son los sistemas mitológicos existentes?
- 3.4.** ¿Cuál es la caracterización de los personajes?
- 3.5.** ¿Cuál es el cuadro actancial?
- 3.6.** ¿Cuales son las situaciones típicas en la historia que se creará?
- 3.7.** ¿Cómo sería el nuevo sistema mitológico?
- 3.8.** ¿Cuál es el proceso más adecuado y atractivo para mostrar el sistema mitológico resultante?
- 3.9.** ¿Cuál es el sentido de novedad en el repertorio mitológico contemporáneo?

4. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un sistema mitológico enmarcado en el relato ilustrado.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 4.2.1.** Definir la hibridación cultural y analizar su influencia en el proceso creativo;
- 4.2.2.** Enumerar algunos sistemas mitológicos existentes;
- 4.2.3.** Analizar a nivel semántico los sistemas mitológicos existentes enumerados;
- 4.2.4.** Realizar la caracterización de los personajes del nuevo sistema mitológico;
- 4.2.5.** Adaptar el concepto de cuadro actancial a la nueva historia;
- 4.2.6.** Definir las situaciones típicas de la historia que se creará;
- 4.2.7.** Construir una historia (Tinchala Masi) que de a conocer el nuevo sistema mitológico.
- 4.2.8.** Graficarla parcialmente por su carácter de relato ilustrado.
- 4.2.9.** Rescatar el valor del género editorial libro con alta presencia de ilustración.
- 4.2.10.** Aprovechar las competencias argumentativas y de proposición en tanto creador de historias e ilustrador en el ámbito del diseño gráfico.
- 4.2.11.** Describir el nuevo sistema mitológico;
- 4.2.12.** Definir el sentido de novedad en el repertorio mitológico contemporáneo;

5. JUSTIFICACIÓN

5.1. ARGUMENTO DE RENOVACIÓN

La sobre exposición de mitologías nórdicas con el gran éxito de las producciones épicas de cine, en especial la genial adaptación de Peter Jackson a la inmortal obra de J.R.R. Tolkien “El Señor de los Anillos” ha hecho que el campo de la Fantasía Antigua, las espadas, los dragones y la magia retome una nueva fuerza.

Lo que hace falta es aprovechar esta nueva fuerza e innovar con nuevos personajes, nuevas historias y una alimentación de los personajes y la historia en nuestra mitología del antiguo mundo suramericano y en especial la colombiana. Agregar a la amalgama todas las diferentes mitologías y agregarle más elementos, crear sin límites y salirse del cuento inacabable de enanos, hobbits, elfos y orcos. Esa es la propuesta que busco.

5.2. ARGUMENTO DE ADAPTACIÓN

Claro está que todos los sistemas mitológicos llevan un alto contenido simbólico y una fuerte base en la realidad circundante. En la observación del entorno nacen criaturas espeluznantes o maravillosas y aparecen lugares de ensueño. Así mismo, en la creación gráfica y en la descripción narrativa, incorporaran percepciones del entorno colombiano. Los paisajes y las criaturas que aparecerán en el cuento tendrán una base en la realidad natural de fauna, flora y topografía de nuestro maravilloso país y algunos personajes y situaciones se inspirarán en nuestra mitología y narrativa folklórica.

En el desarrollo de este trabajo se profundiza acerca del sistema de escogencia de los referentes visuales y teóricos. Se analiza cómo esta producción es el resultado de una hibridación cultural que se ha hecho a través de una persona que incluye sus percepciones implícitamente en el producto gráfico narrativo. También se explica, más ampliamente, cómo se construye una imagen de entorno y qué tipo de percepciones juegan un papel importante en esta construcción.

6. MARCO REFERENCIAL

6.1. MARCO CONCEPTUAL

Para un mejor entendimiento de lo que se expondrá de aquí en adelante, se referenciaron los siguientes conceptos de la enciclopedia Larousse, y se dedujeron algunos conceptos nuevos a través de la compilación de los términos referenciados.

SISTEMA: Conjunto de reglas o principios sobre una materia racionalmente enlazados entre sí. Conjunto de cosas que relacionadas entre sí ordenadamente contribuyen a determinado objeto.

FANTASIA: Facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar los ideales en forma sensible o de idealizar las reales. Grado superior de la imaginación, la imaginación en cuanto inventa o produce... Ficción, cuento, novela o pensamiento elevado e ingenioso.

MITO: Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico. Con frecuencia interpreta el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad. Persona o cosa rodeada de extraordinaria estima.

LEYENDA: Relación de sucesos que tienen más de tradicionales o maravillosos que de históricos o verdaderos. Ídolo (ll persona o cosa admirada con exaltación).

MITOLOGIA: [Del lat. del gr. *mythologia*,] Conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura, especialmente de la griega y romana. Estudio de los mitos.

SISTEMA MITOLOGICO: (deducción del autor) Conjunto de reglas o principios sobre un conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura, racionalmente enlazados entre sí. Conjunto de cosas que relacionadas entre sí ordenadamente contribuyen a determinado mundo mitológico en el que se desarrollan narraciones maravillosas situadas fuera del tiempo histórico y protagonizadas por personajes de carácter divino o heroico.

ROMANTICISMO: Cualidad de romántico, sentimental. Movimiento que nace como reacción al racionalismo, se caracteriza por exaltar la emoción y el sentimiento sobre la razón.

ROMÁNTICO: Sentimental, generoso y soñador.

IDEALISMO: Aptitud de la inteligencia para idealizar. Condición de los sistemas filosóficos que consideran la idea como principio del ser y del conocer.

HÉROE: Personaje principal de un poema o relato en que se representa una acción, y especialmente del épico. En la mitología antigua, el nacido de un dios o una diosa y de una persona humana, por lo cual le reputaban más que hombre y menos que dios; como Hércules, Aquiles, Eneas, etc.

PROTAGONISTA: Personaje principal de la acción en una obra literaria o cinematográfica.

ANTAGONISTA: Personaje que se opone al protagonista en el conflicto esencial de una obra de ficción.

HONOR: Cualidad moral que lleva al cumplimiento de los propios deberes respecto del prójimo y de uno mismo.

VALOR: Subsistencia y firmeza de algún acto. Fuerza, actividad, eficacia o virtud de las cosas para producir sus efectos. Cualidades de las personas que les permiten realizar actividades.

NARRACION: Acción y efecto de narrar. Novela o cuento. Una de las partes en que suele considerarse dividido el discurso retórico, en la que se refieren los hechos para esclarecimiento del asunto de que se trata y para facilitar el logro de los fines del orador.

RELATO: Conocimiento que se da, generalmente detallado, de un hecho. Narración, cuento.

ILUSTRACION: Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro.

DIBUJO: Delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, que toma nombre del material con que se hace. *Dibujo de carbón, de lápiz.*

IMAGEN: Figura, representación, semejanza y apariencia de algo. Reproducción de la figura de un objeto por la combinación de los rayos de luz que proceden de él.

RELATO ILUSTRADO: (deducción del autor) Conocimiento que se da, generalmente detallado, de un hecho acompañado de delineaciones, figuras o imágenes ejecutadas en claro y oscuro, que toman nombre del material con que se hacen. *Dibujos de carbón, de lápiz, de lápices de colores, etc.*

HEURÍSTICO: **heurístico, ca.** (Del gr. εὑρίσκειν, hallar, inventar, y *ístico*). adj. Perteneciente o relativo a la **heurística**. || **2.** f. Técnica de la indagación y del descubrimiento. || **3.** Busca o investigación de documentos o fuentes históricas. || **4.** En algunas ciencias, manera de buscar la solución de un problema mediante métodos no rigurosos, como por tanteo, reglas empíricas, etc.

6.2. MARCO CONTEXTUAL.

6.2.1. Contexto circundante. Nuestra época es una de grandes avances tecnológicos. Avances que antes ocurrían paso a paso y ahora van en una carrera de saltos. Lo que un año es novedad al siguiente es tecnología necesaria, lo que es costoso y exclusivo de los más pudientes a los tres meses está al alcance de todos.

En esta época tan maravillosa gracias a la ciencia, parece ser que todo lo que no se puede comprobar científicamente es basura pagana y propio de ignorantes. Parece que lo único espiritual admitido es lo religioso e incluso en este campo vemos que las clases altas de nuestra sociedad cada vez rechazan más y más la idea de la fe y la vida virtuosa. Se puede decir que los estratos bajos de nuestra sociedad son fanáticos excesivos y los subgrupos sociales que componen nuestros estratos altos rayan en el ateísmo o en una religión por conveniencia.

6.2.2. Contexto moral. Es el lucro lo que hace a una persona envidiable en nuestros días, su capacidad de compra y su nivel de competitividad. Los valores, la rectitud, el sostenimiento de la palabra y la responsabilidad se pueden pasar por alto mientras la persona consiga dinero o logre un avance tecnológico que después se convertirá en dinero.

La pérdida de los valores y la aceptación de que la ciencia es el único camino lógico para cualquier verdad ha logrado que el romanticismo haya llegado a un nivel de elemento inútil e ilógico. El romanticismo y el idealismo son valores que vemos muy presentes en las narraciones mitológicas y legendarias de antaño. La interpretación del mundo es la principal función que todos los historiadores y filósofos han dado a estos relatos fantásticos, pero en realidad eran un gran ejemplo de conducta para la sociedad de la época.

El sólo hecho de aportar a la alimentación de la imaginación, hace que los relatos de la fantasía sean más que una forma de entretener a los niños. Es la imaginación el combustible mismo de la creatividad y por medio de esta última se llega a los inventos, a la nueva manera de solucionar problemas y a la optimización de los procesos que el adulto afronta en su vida. Por tanto, menospreciar la imaginación es menospreciar el ingenio humano y eso desde un punto de vista evolutivo es grave.

La manera de pensar basada en imaginar que permite plantear hechos de una manera que rebasa los límites de la razón recibe el título de “pensamiento heurístico”. Según Tomàs Baiget:

La heurística trata de la resolución de problemas aplicando soluciones parciales, a menudo intuitivas. Se evalúan los resultados intermedios obtenidos para aproximarse poco a poco al resultado o solución final. También se aplican atajos que funcionan aunque no se sepa exactamente por qué. Es el arte del descubrimiento. Existen

estrategias, reglas y silogismos que ayudan a encontrar soluciones heurísticas.

Una simplificación del concepto serían los métodos iterativos o de aproximaciones sucesivas. Algunas búsquedas de información en bases de datos interactivas online se desarrollan haciendo varias iteraciones hasta hallar la terminología adecuada que permite recuperar toda la información.

De acuerdo con ANSI/IEEE Std 100-1984, la heurística trata de métodos o algoritmos exploratorios durante la resolución de problemas, gracias a los cuales las soluciones se descubren evaluando progresos intermedios.

Los métodos heurísticos se basan en la experiencia más que en la razón.

Heurística es la capacidad de un sistema para realizar cambios o innovaciones positivas para sus fines de forma inmediata. La capacidad heurística es un rasgo característico de nuestra especie, desde cuyo punto de vista puede describirse como el arte y la ciencia del descubrimiento y de la invención o de resolver problemas mediante la creatividad y el pensamiento lateral (si algo funciona bien con A, experimentemos y veamos si funciona mejor con A*1,01).

La popularización del concepto se debe al matemático **George Polya**, con su libro *Cómo resolverlo (How to solve it)*. El libro contiene la clase de recetas heurísticas que trataba de enseñar a sus alumnos. Por ejemplo:

- Si no consigues entender un problema, dibuja un esquema.
- Si no encuentras la solución, haz como si ya la tuvieras y mira a ver qué puedes deducir de ella (razonando hacia atrás).
- Si el problema es abstracto, prueba examinar un ejemplo concreto.
- Intenta abordar primero un problema más general (“paradoja del inventor”: el propósito más ambicioso es el que tiene más posibilidades de éxito).

En Historia, en investigaciones policíacas, etc., se usan especulaciones para descubrir el pasado: se usa el truco heurístico del “tipo ideal” y se comprueba si la hipótesis encaja en los hechos ciertos conocidos.¹

¹ Tomàs Baiget [en línea]. Barcelona: Heurística hoy, 1998. [Consultado 07 de may, 2007]. Disponible por Internet: <http://www.sarenet.es/baiget>

En el pensamiento heurístico sobresale el uso del ingenio para abordar el problema en busca de posibles soluciones y como expliqué antes, la imaginación es el combustible del ingenio o la materia prima que poseemos para incrementar nuestras ideas. Esta es la importancia de este tipo de relatos en la formación lúdica de los jóvenes contemporáneos, no únicamente alimentan la imaginación, sino que también ejemplifican y predicen un modo ideal de comportamiento a través de los héroes y las moralejas de las historias.

Es importante resaltar que la historia que se propone en este proyecto de grado NO ES UN MITO, sino un relato fantástico que se construye desde una hibridación cultural y que toma como referentes los mitos de la antigüedad, así es que su finalidad no es otra que divertir (parte lúdica) y enseñar (parte ejemplar). No trata de explicar algo incomprendible para la sociedad.

6.2.3. Ventaja contextual. A la luz de estos hechos, hay una nueva ola de aceptación y hasta cierto punto una moda por las sagas épicas que empezó con la adaptación cinematográfica de la obra cumbre de John Ronald Reuel Tolkien “El Señor de los anillos”. Esta tendencia abre una oportunidad que hay que aprovechar, pero saliendo de la convencionalidad plana que existe y de la sobre exposición de las mitologías nórdicas que no nos corresponden tanto como las propias y que ya han sido totalmente exploradas a diferencia de otras propuestas mitológicas como la celta, egipcia, japonesa, china, etc.

6.2.4.Contexto personal. Considerando mis habilidades como ilustrador, y mi afición por los temas del mundo antiguo en general, pero especialmente de las diferentes mitologías de éste, la realización de este proyecto es lo más adecuado para explotar mis capacidades como diseñador gráfico. Es en este campo (el editorial ilustrado) donde considero tener una ventaja competitiva y donde encuentro una verdadera vocación profesional.

6.3. MARCO TEÓRICO

6.3.1 El relato como narración de la vida. Como explica claramente Alejandra Gáfarro Reyes en su libro sobre mitología griega cuando está hablando acerca de la vida del antiguo mundo helénico: “En aquella época la escritura no era algo común; por eso, las historias narradas tenían mucha importancia: ellas contaban la memoria de los pueblos, sus tradiciones, sus leyendas, sus triunfos y también sus derrotas. En ese entonces todas las historias que se contaban en el ámbito popular se llamaban mitos”²

La planeación de un relato se puede hacer sobre un esqueleto sólido y simple para luego hacerlo más complejo con acciones y personajes secundarios. Así mismo es nuestra vida diaria. Nuestras memorias constan de una estructura y con el pasar de los años la historia puede perder detalles insignificantes y ensalzarse con otros inventados que agregan interés a la historia. La vida misma es pues un relato visto desde esa perspectiva.

La diferencia de la vida que lleva cada ser y los relatos es que en el relato se pueden transgredir los elementos del espacio-tiempo a conveniencia de los fines dramáticos de un autor, bien sea de cine, teatro o literario. Así mismo los elementos que conforman un relato pueden ser exagerados o disminuidos al antojo del autor, lo que resulta muy conveniente en la narrativa gráfica para acentuar virtudes y defectos de todos los elementos del relato, desde los personajes hasta el mismo medio en el que se desenvuelven.

• **Hibridación Cultural.** En cumplimiento del punto (4.2.1) de los objetivos generales, tenemos:

La hibridación cultural es un término del antropólogo Néstor García Canclini quién lo utiliza como razón principal para explicar gran parte de los fenómenos socioculturales de la posmodernidad especialmente en América latina.

García Canclini define la hibridación de la siguiente manera: “Entiendo por hibridación procesos socioculturales en los que las estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas”³. Es decir que la convergencia de los diferentes productos gráficos consumidos por mi parte hasta la fecha, son determinantes de diseño que inconcientemente aplico en cualquier producción gráfica.

² GÁFARRO, Alejandra; REYES. Mitos Clásicos: Dioses, Hechos, y Héroes de la Mitología Griega. Lima: Ed. Intermedio 2001. p. 16.

³La Globalización: ¿productora de culturas híbridas? [en línea]: Actas del III Congreso Latinoamericano de la Asociación Internacional para el Estudio de la Música Popular. Néstor García Canclini. México D.F.: Música pasión 2000. [Consultado 07 de may, 2007]. Disponible por Internet: <http://www.hist.puc.cl/historia/iaspmla.html>, p. 8

La hibridación cultural afecta todos los aspectos de creación en las sociedades actuales. Los encuentros entre culturas y la exposición de los nuevos ciudadanos del mundo a un planeta que tiende a la globalización con medios inmediatos como la Internet y la televisión por cable, han llevado a la desaparición de miembros de culturas puras y apartadas del resto del mundo. De esta manera se generan tendencias globalistas y amalgamas de características en los miembros de todas las culturas.

El término “hibridación” es tomado de la biología y como tal toma un sentido explicativo para la comprensión de un fenómeno que hasta antes de García Canclini no había sido investigado.

Contribuye a identificar y explicar múltiples alianzas fecundas: por ejemplo, del imaginario precolombino con el novohispano de los colonizadores y luego con el de las industrias culturales (Bemand, Gruzinski), de la estética popular con la de los turistas (De Grandes), de las culturas étnicas nacionales con las de las metrópolis (Baba), y con las instituciones globales (ABEI). Los pocos fragmentos escritos de una historia de las hibridaciones han puesto en evidencia la productividad y el poder innovador de muchas mezclas interculturales.⁴

Lo más importante para éste proyecto de grado de la teoría de Canclini es la explicación a una pregunta:

¿Cómo funciona la hibridación (de) estructuras o prácticas sociales discretas para generar nuevas estructuras y nuevas prácticas? A veces esto ocurre de modo no planeado, o es resultado imprevisto de procesos migratorios, turísticos y de intercambio económico o comunicacional. Pero a menudo la hibridación surge de la creatividad individual y colectiva. No sólo en las artes, sino en la vida cotidiana y en el desarrollo tecnológico. Se busca “reconvertir” un patrimonio (una fábrica, una capacitación profesional, un conjunto de saberes y técnicas) para reinsertarlo en nuevas condiciones de producción y mercado. Aclaremos el significado cultural de reconversión: se utiliza este término para explicar las estrategias mediante las cuales un pintor se convierte en diseñador, o las burguesías nacionales adquieren los idiomas y otras competencias necesarias para reinvertir sus capitales económicos y simbólicos en circuitos transnacionales (Bordieu). También se encuentran estrategias de reconversión económica y simbólica en sectores populares: los migrantes campesinos que adaptan sus saberes para trabajar y consumir en la ciudad, o vinculan sus artesanías con usos modernos para interesar a compradores urbanos; los obreros que reformulan su cultura laboral ante las nuevas tecnologías productivas; los movimientos indígenas que reinsertan sus demandas en la política transnacional o en un

⁴ La Globalización: ¿productora de culturas híbridas? [en línea], Op. cit., p. 9-10

discurso ecológico, y aprenden a comunicarlas por radio, televisión e Internet. Por tales razones, sostengo que el objeto de estudio no es la hibridez, sino los procesos de hibridación. El análisis empírico de estos procesos, articulados a estrategias de reconversión, muestra que la hibridación interesa tanto a los sectores hegemónicos como a los populares que quieren apropiarse los beneficios de la modernidad.⁵

Bajo estos parámetros, la creación del producto editorial que es el objetivo final de este proyecto de grado es una resultante de un proceso de hibridación. El consumo de productos gráficos y mitológicos de diferentes culturas en diferentes líneas de tiempo ha desarrollado en mí una creatividad híbrida capaz de producir nuevos elementos gráficos. Cabe especificar que estos nuevos productos son resultado de amalgamas culturales que mi proceso heurístico de creación ha desarrollado a través del tiempo como estudiante y como consumidor en una sociedad globalizada y saturada de procesos comunicacionales que abarcan la totalidad del planeta.

6.3.2 El relato ilustrado como género de la narrativa gráfica. El relato se basa por lo general en la fuerza de la palabra. Es común para todos el conocimiento del cuento, la novela, el chiste, el mito, el artículo, incluso el muy común chisme. Todos los seres humanos que hablamos y escuchamos estamos familiarizados con la expresión oral y escrita, pero ¿qué hay de la narrativa gráfica?

La fuerza icónica y la inmediatez de comunicación que tiene la representación gráfica son asombrosas y además esta representación es sumamente entretenida y expresiva. La cantidad de sensaciones que nos puede causar una imagen, desde el sólo hecho de que nos guste o no, es indescriptible. Como diseñador de la comunicación gráfica vivo a través de ese principio.

Como explica claramente Joan Costa en su libro "*Diseñar para los ojos*": Cuanto más icónica o figurativa es una imagen, más fácil y agradable es de captar porque requiere del espectador un mínimo de esfuerzo o una casi nula capacidad de abstracción.

En este sentido, percibir imágenes es reconocer formas, colores, texturas y efectos de sensualidad que ya conocíamos por nuestras experiencias en el mundo empírico de la realidad visible; o que retenemos en la memoria a través de una especie de matriz muy general que Aristóteles llamó *universalia* y que los semióticos designan con el término de *esquemas icónicos* que existen en la mente.⁶

A través de las vivencias de la vida diaria, se construye una imagen de entorno. Las percepciones de cada individuo son marcadas por la crianza de su casa,

⁵La Globalización: ¿productora de culturas híbridas? [en línea], Op. cit., p. 10.

⁶ COSTA, Joan. Diseñar para los ojos. México: Joan Costa, 1997. p. 22.

los programas de televisión que acostumbra ver, Las noticias en los diferentes medios masivos que acostumbra investigar (radio, televisión o prensa escrita). Y todo tiende a hacerse “realidad” a través de sus percepciones. No existe una realidad absoluta, es relativa y eso ocasiona que las personas tengan gustos diferentes. Incluso puede suceder que a dos personas les guste una misma cosa por razones totalmente opuestas.

A diferencia de la historieta o la caricatura, incluso del teatro o del cine animado o actuado por personas, el relato ilustrado se apoya mucho en las palabras. Le da mucha libertad a la imaginación del lector, pero lo apoya en la ubicación de su imaginación, es decir le da unas bases para que las acepte o las rechace y a veces le ofrece guías visuales para que visualice lo que el autor ha imaginado. Es una mezcla de imaginación sin límites y ayudas visuales para alimentar aún más ese proceso imaginario del lector.

- **El Mito y la posmodernidad.**

- **Importancia del mito en la sociedad.** Para definir el papel que juega el mito en las sociedades humanas de diferentes culturas quisiera citar lo escrito en un ensayo realizado por el periodista y ensayista Argentino Gabriel Cocimani para la revista *Comunicación*. Cocimani cita a Mircea Eliade de esta manera para referirse al mito:

Según Mircea, el mito no refería una historia particular, privativa, personal. Sólo podía constituirse como tal en la medida en que revelaba la existencia y la actividad de los seres sobrehumanos comportándose de una manera ejemplar. En efecto, la ejemplaridad y la universalidad han sido las dimensiones constitutivas de los mitos.

En las sociedades modernas, desacralizadas y laicizadas, los mitos han ido extinguiendo esa aureola sagrada. Reformulados, actualizados, templados al calor de una nueva era, los mitos sobrevivieron en la modernidad, aunque lejos de desempeñar el papel central que tenían en las sociedades tradicionales.

Comparados con éstas, el mundo moderno pareció desprovisto de mitos: “Laicizados, degradados, camuflados, los mitos y las imágenes míticas se reencuentran por todas partes: sólo es cuestión de reconocerlos –dice Mircea Eliade 1961– (...) Es evidente que ciertas fiestas -profanas en apariencia- del mundo moderno, han conservado su estructura y su función míticas: los júbilos del Año Nuevo, o las fiestas que siguen al nacimiento de un niño, descifran la nostalgia de la **renovatio**, la necesidad de un recomienzo absoluto, la esperanza de que el mundo se renueva.”⁷

⁷ COCIMANI, Gabriel. Mitos de la Posmodernidad. En: Revista Comunicación. Vol. 13, No. 2 (Ago.- Dic. 2004); p. 3.

Para complementar esta idea es indispensable hacer esta otra cita del libro "Mitología Nórdica" de Henrich Nierdner quien hace un análisis de las características del relato mitológico que explica la creación del mundo según los antiguos vikingos:

El deseo natural de conocer se pregunta cual es el origen de todas las cosas; y como el principio permanece siempre inexplicable, el espíritu trata de satisfacerse penetrando lo más lejos posible en las primeras formas de la materia y en los medios de sostener la vida. Seguimos el desarrollo del árbol retrocediendo hasta la simiente, después hasta el embrión de la simiente, pero no obstante somos incapaces de explicar como un roble en miniatura puede existir en lo que es apenas un punto en la bellota. Inspeccionamos incluso el primer desarrollo de la planta con la ayuda de un microscopio, pero adquirimos el conocimiento no de la fuerza, sino solamente de sus manifestaciones o fenómenos. Tal fue también la experiencia de nuestros antepasados cuando buscaron el origen de este mundo. Tenían el mismo deseo de conocer pero no estaban tan bien provistos de medios de investigación, al no poseer como nosotros instrumentos microscópicos, telescópicos y de análisis espectral.⁸

Se pueden deducir de estos textos dos características que dan importancia al mito en cualquier sociedad dentro de cualquier lineamiento temporal: La ejemplaridad y la búsqueda de una respuesta a la curiosidad científica humana.

La ejemplaridad según Mircea Eliade es una de las características de forma de todo mito. Esto quiere decir que los mitos son relatos de seres que la sociedad admira y que dan el ejemplo a seguir. Incluso en mitologías donde los animales y otros seres como dragones y monstruos toman un papel protagónico, se puede apreciar que a estas criaturas se les da una caracterización humana; es decir, se comunican con los humanos, piensan, luchan por lo correcto. Se puede concluir entonces que una de las funciones principales del mito es la de dar el buen ejemplo a la sociedad.

Acerca de la curiosidad científica, los humanos, como seres pensantes siempre la van a tener. Todo aquello que las personas no entienden genera un mito o una historia que justifica la razón de ser desde el pensamiento humano del objeto producto de causas desconocidas. Como explica Nierdner Los mitos de la antigüedad tenían temas que la ciencia a través de siglos de investigación ha probado falsos con explicaciones científicas.

- **Mitos de la posmodernidad.** ¿Se puede hablar de mitos en nuestra era? La respuesta es muy sencilla y proviene de otra pregunta: ¿Todavía existen cosas que los seres humanos no comprenden y desconocen? Todavía hay muchos misterios que la ciencia no ha podido desenmascarar y cada día

⁸ NIERDNER, Henrich. Mitología Nórdica. Santiago: Editorial Edicomunicación S.A. 1993. p. 31.

aparecen nuevas evidencias que prueban lo equivocadas que eran algunas teorías reconocidas como avances científicos.

La necesidad del ser humano de encontrar una razón a todo creará mitos y falsas verdades que la gente aceptará para calmar sus ansias mientras se encuentra una respuesta. Bajo una mirada rápida se podría concluir que esta función del mito es retrograda y en contra de la evolución del pensamiento humano, pero en realidad muchas de las observaciones científicas empiezan por mitos y gracias a éstos se pueden generar modelos imaginarios como los de la física cuántica y la economía que producen respuestas prácticas a fenómenos invisibles.

Un ejemplo claro de los mitos de la posmodernidad es el de la temporalidad y duración:

“El hombre de las sociedades arcaicas, al imitar los actos ejemplares de sus dioses o héroes, o simplemente refiriendo sus aventuras, alcanzaba mágicamente el Gran Tiempo –el tiempo sagrado- desligándose del tiempo profano. El hombre moderno también se ha esforzado por salir de su historia y vivir un ritmo temporal diferente. Para Mircea Eliade (1961), el espectáculo y la lectura constituyen las dos vías de evasión del tiempo elegidas en la modernidad: “la lectura obtiene, más aún que el espectáculo, una ruptura de la duración y, a la vez, una salida del tiempo (...) que le han permitido al hombre la ilusión de un dominio del tiempo en el que tenemos el derecho de sospechar un secreto deseo de sustracción al devenir implacable que lleva a la muerte”. Vale decir, en las sociedades tradicionales, el trabajo, la guerra, los oficios, el amor, se desenvolvían en un tiempo sagrado, porque reproducían modelos míticos. Al volver a vivir lo que los dioses habían vivido en el Tiempo primordial, esas existencias eran ricas en significado. Pero con la desacralización del trabajo en la modernidad, el hombre se siente prisionero de su oficio, por cuanto no puede ya escapar al Tiempo. “Es por eso que se esfuerza por salir del Tiempo en sus horas libres, de donde el número vertiginoso de distracciones inventadas por las civilizaciones modernas” (Eliade, Mircea.1961)”⁹

Este ejemplo nos muestra como algo que no podemos explicar en totalidad, en este caso dos cosas relacionadas (la vida después de la muerte y el paso imparable del tiempo) genera una forma de comportamiento de un ser que crea su propia mitología. Diseñamos paraísos terrenales y estrategias que comprenden desde actividades para pasar el tiempo libre hasta cirugías estéticas que aceptamos como verdaderos escapes de algo sobre lo que no tenemos control.

Cabe decir en este punto que el relato propuesto no es un mito, puesto que no cumple con una función explicativa de ningún fenómeno ni social, ni biológico ni espiritual. Es un relato fantástico que enmarca un sistema mitológico el cual

⁹ COCIMANI, Op. cit., p. 4.

toma referentes de sistemas mitológicos establecidos, tanto de la antigüedad como los que pertenecen a producciones contemporáneas como el cine, la televisión, los videojuegos y la industria de los juegos de rol.

- **Enumeración y análisis de referencia a sistemas mitológicos existentes para la realización de la historia y el desarrollo de los personajes.** En cumplimiento de los puntos (4.2.2) y (4.2.3) de los objetivos generales, tenemos:

Primero, me gustaría pedirle al lector que retomara la definición de sistema mitológico enunciada en el Marco conceptual (punto 6.1): “Conjunto de cosas que relacionadas entre sí ordenadamente contribuyen a determinado mundo mitológico en el que se desarrollan narraciones maravillosas situadas fuera del tiempo histórico y protagonizadas por personajes de carácter divino o heroico.”¹⁰

Bajo esta definición se pueden cobijar todos los sistemas que hacen funcionar los mundos ficticios de los héroes que conozco, incluyendo los mundos de personajes imaginarios contemporáneos como los héroes de diferentes programas animados y los que dan vida a las páginas de cómics e historietas.

Cabe resaltar en esta parte que en la época en que nací mi primera influencia narrativa no fue literaria. Como todos los niños de mi generación mi primer contacto con las narraciones fue dado a través de la televisión.

Crecí con dibujos animados de la década de 1980. Estos dibujos animados tienen la característica de ser altamente violentos y de enmarcar una gran cantidad de héroes guerreros. Recuerdo que mi favorito siempre fue HE-MAN. Esta serie nos mostraba un superhéroe bárbaro que portaba una espada mágica y se enfrentaba contra toda clase de adversidades, especialmente contra un hechicero diabólico llamado Skeletor.

Esta serie me marcó para siempre, y mientras mis contemporáneos preferían series con elementos más modernos como G.I. Joe, los Transformers o Robotech, yo desarrollé un gusto especial por todos los héroes que aparecían con una espada, montaban dragones, peleaban contra entes mágicos y que siempre derrotaban a las creaciones tecnológicas. Desde esa época creo que el espíritu humano es lo más importante de una historia y no los artefactos que puede adquirir un individuo.

Después fui bombardeado por una cantidad de películas de artes marciales que definieron otra gran parte de mi gusto creativo. Las películas de ninjas se pusieron muy de moda cuando era niño y observé tantas de actores orientales que ni recuerdo el nombre. Películas del inmortal Bruce Lee, o películas protagonizadas por Jean Claude Van Dam. No importaba quién fuera el o la protagonista siempre y cuando mostraran violencia física.

¹⁰ Marco conceptual, punto 6.1, Título: Sistema Mitológico.

Fue en el bachillerato cuando realmente me encontré cara a cara con los sistemas mitológicos y las historias de los dioses, monstruos y héroes de antiguas civilizaciones. Mi inclinación hacia los héroes antiguos encontró satisfacción plena en los relatos de las diferentes mitologías que estaban bellamente enmarcados en libros con ilustraciones de una colección de la editorial Anaya.

Aprendí con rapidez acerca de las diferentes mitologías existentes. Fue en esta etapa en que descubrí que las legendarias historias del rey Arturo provenían de la mitología celta, y que los antiguos celtas constituían un gran pueblo que se extendía por Inglaterra, Francia, Irlanda y Escocia. Descubrí muchos relatos fantásticos, algunos en los que incluso no había nada de violencia (mi tema preferido a esa edad) pero que igual me resultaban fascinantes.

Así, el tema de la mitología de todos los pueblos me ha gustado desde entonces y me trae a mi realidad actual. Los últimos encuentros con sistemas mitológicos han sido nuevamente con creaciones contemporáneas. Los cómics estadounidenses y europeos, el manga del Japón y las diferentes series y películas animadas tienen una semejanza de los antiguos sistemas mitológicos y amalgamas que han influenciado mi creatividad en gran medida.

Dos empresas norteamericanas trabajan con estos temas (la fantasía y lo épico) con mucha fuerza en el mercado global actual: “Dungeons and Dragons” (Calabozos y Dragones) y “Warhammer” (Martillo de guerra). Estas dos empresas comercializan todo tipo de mercancía relacionada con el tema de la fantasía: Cárteles, libros, figuras en miniatura, barajas de cartas, Juegos virtuales en línea y para plataforma de computador personal entre otros. Esta manera de hacer lucrativa mi pasión por los temas ya mencionados fue lo que me impulsó a empezar este proyecto. Cabe decir que creo que esta es una oportunidad para empezar una empresa propia que funcione de manera parecida con personajes y mundos creados en Colombia.

Para enumerar todos los sistemas mitológicos existentes no bastaría una sola vida de investigación. Son tan variados y diversos como culturas han existido. Me limitaré a enunciar los que he conocido a través de mi vida y en los cuales me basé para la creación de mi propia narrativa. De cada sistema mitológico enumero las características que se pueden reflejar en mi propia narrativa.

- **Sistema mitológico griego.** El sistema mitológico griego o su copia casi exacta, el romano, es quizá el más famoso en nuestros días. Los griegos eran un pueblo bélico exitoso y por ello sus dioses y héroes también eran guerreros. El sistema mitológico griego se caracteriza por mostrar unos seres todopoderosos pero con todas las falencias y virtudes de los seres humanos.

Esto muestra su fuerte tendencia egocéntrica y su concepción del mundo a través de sus ojos. En la mayoría de mitos griegos la tragedia es el tema imperante y es desde la tragedia que mi narrativa toma fuerza. La muerte de

los personajes, la guerra, la traición, todo hace gran parte de mi propia narrativa.

Es tan importante el sistema mitológico griego que “Mito viene del término griego *mythos*, que significa palabra, relato o fábula. Los mitos constituían una forma de expresión cultural; eran los cuentos que se escuchaban entre el pueblo y su carácter no era exclusivamente religioso. En ellos se narraba toda serie de aventuras. Sin embargo, con el correr de los años, se llamó mitos únicamente a aquellas historias que contaban la vida y aventuras de los dioses, de cómo ellos habían creado el mundo, a los hombres y todas las cosas que se encuentran en el universo.”¹¹

En todas las mitologías aparecen héroes fenomenales con capacidades sorprendentes y poderes especiales. Entre los griegos los más importantes son: Hércules por su fuerza, Perseo y Teseo por su agilidad y Jasón y Ulises por su astucia. Estos héroes en especial se destacaron por combatir monstruos y realizar hazañas que nadie más podía lograr ni con ejércitos de miles ni con riquezas.

Como Hércules en sus múltiples enfrentamientos con monstruos imposibles de vencer, Sigguro, el protagonista de mi historia, combate en varios momentos del cuento con criaturas, seres divinos y hombres. Combate él solo contra todos estos elementos que ningún hombre normal podría enfrentar.

La fuerte presencia del mar recurrente en los mitos griegos fue también de inspiración para el mundo de Arcaria. Las características topográficas del reino bendecido donde se desarrolla parte de la historia, son, en esencia, una mezcla de nuestra costa pacífica y el antiguo mundo heleno que se extendía por las costas del mediterráneo hasta el norte de África incluyendo parte de Asia menor. Claro está que en la historia esta mezcla aparece idealizada y se presenta como la tierra perfecta.

La relación entre los dioses griegos y los mortales era muy cercana. En algunos casos los dioses tenían relaciones sexuales con los seres humanos. También existen mitos griegos que muestran actividades humanas en las que los dioses participaban, tomando bandos y favoreciendo caprichosamente a quien desearan.

- **Sistema mitológico celta.** “Los celtas fueron los verdaderos creadores de Europa, los antepasados de todos los europeos modernos. En el apogeo de su poder, hacia el año 300 a. de C., ocupaban y dominaban todas las tierras desde el Báltico al Mediterráneo y desde el mar Negro hasta las turbulentas costas de Irlanda.”¹²

¹¹ GÁFARRO, Alejandra; REYES. Mitos Clásicos: Dioses, Hechos, y Héroes de la Mitología Griega. Lima: Ed. Intermedio, 2001. p. 16.

¹² ROSS, Anne. Druidas, Dioses y Héroes de la Mitología Celta. Madrid: Ed. Anaya, 1985. p. 11.

Los pueblos celtas hacían la mayor diferenciación entre dos planos de existencia paralelos. Existe un mundo lleno de magia y eventos maravillosos que en ocasiones interactúa con el mundo real. A diferencia del mundo espiritual (el cielo y el infierno católicos) el otro mundo celta está lleno de seres vivos que lo habitan. La creencia católica del cielo y el infierno explica que estos dos planos están habitados por las almas de aquellos que abandonaron este mundo a través de la muerte, mientras que el otro mundo celta posee unos habitantes antropomorfos y una fauna y flora especial que en ciertas historias aparecen en el mundo real para intervenir en las historias.

A diferencia de los griegos, los celtas tienen una cantidad abrumadora de seres mágicos que pueden afectar la vida de los humanos. No sólo los dioses viven en el otro mundo sino también hadas, gnomos y una enorme variedad de goblins. (Brownies, Pixies, Spriggans, etc.) Hay muchas apariciones de animales fabulosos que son básicamente animales comunes en apariencia pero con tamaños colosales o habilidades místicas.

La idea del mundo y el otro mundo en mi historia está claramente influenciada por los conceptos celtas, al igual que las criaturas pequeñas. Los bichos y los górgoros como raza tienen parecido con las razas de “la gente pequeña” como se le llama al pueblo de las hadas en la antigua cultura celta.

- **Sistema mitológico egipcio.** El gran pueblo del Nilo tiene una enorme cantidad de fábulas y de historias donde los faraones igualaban el poder de los dioses. Las deidades egipcias se diferenciaban de las demás especialmente en una separación muy marcada entre el bien y el mal.

La cultura egipcia no tomaba la muerte como algo oscuro o malvado, por el contrario era el paso a un mejor mundo al cual había que llegar preparado. El dios de la muerte, Anubis, aunque oscuro no era maligno, por el contrario Set, su padre, era el dios de la destrucción y la oscuridad. La enciclopedia Uteha lo define claramente: “**Anubis:** Dios egipcio representado con una cabeza de chacal. Su estatua se encontraba siempre en la puerta de los templos, como guardián de Isis y Osiris. Era el guía de las almas y corresponde al Hermes griego.”¹³ Se puede ver claramente que era un dios relacionado con la muerte y su cabeza de chacal lo hacía parecer un monstruo, pero no había maldad en comparación con la definición de Set: “**Set:** Dios egipcio, hermano de Osiris, Isis y Neftis, marido de esta última y padre de Anubis. Los griegos lo identificaron con Tifón, y los sirios, con Baal. Personificación del mal, destruyó y mató a Osiris (el sol poniente) y fue muerto por Horus (el sol naciente).”¹⁴

El sistema mitológico egipcio también posee una gran cantidad de monstruos e imperios en guerra. En la historia creada existe una fuerte posición de mi parte,

¹³ Diccionario Enciclopédico U.T.E.H.A.: Tomo I. Barcelona: Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana, 1950. p. 240.

¹⁴ Diccionario Enciclopédico U.T.E.H.A.: Tomo IX. Barcelona: Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana, 1950. p. 123.

como autor, de lo que está bien y lo que está mal. Pero también hay lugar para las malas acciones de un personaje que es en esencia bueno. La importancia de la Tinchala en la historia fue tomada de los cocodrilos guardianes que aparecen constantemente en los mitos egipcios.

Así mismo la grandeza y poderío de los reyes de los mundos prodigiosos se puede comparar con la naturaleza divina de los faraones del antiguo Egipto.

- **Sistemas mitológicos chino y japonés.** Hablo de estos dos sistemas como una unidad puesto que lo que he tomado de ambos es similar, no porque estén realmente unidos. Las artes marciales, los códigos de honor y la tragedia poética son los atributos más importantes que influenciaron en mi narrativa. El mito chino más famoso es la historia del rey mono. Este relato es conocido por casi todos los niños asiáticos (no sólo los chinos) y fue la inspiración de uno de las series de anime (animación japonesa) más renombradas de nuestros tiempos: Dragon Ball del gran Akira Toriyama.

De igual manera, al enmarcar estos dos sistemas en elementos modernos, tales como juegos de video y películas, el resultado influyó enormemente en el desarrollo de los personajes y sus personalidades en mi relato, pero a eso se hace referencia en el análisis de los sistemas mitológicos contemporáneos y en las referencias visuales.

- **Sistema mitológico sur y centro americano.** El sistema mitológico menos conocido y menos explotado comercialmente hasta este momento es el del sur y el centro de nuestro continente. No se han creado ni películas ni juegos ni libros de una fama comparable con la de “El Señor de los Anillos” con estas historias.

Historias hermosas que relacionan a los seres humanos con su entorno natural permanecen en secreto. Para esta, mi primera historia he retomado el sentido de renovación de los dioses que se puede apreciar en el Popol Vuh. La energía o la magia en el mundo que se creó para hacer funcionar el nuevo sistema mitológico no muere ni se destruye. Al estar en uno de los seres mágicos y este morir la energía se transforma y renace en otro ser u objeto de igual o mayor magnitud mágica.

Es el caso de la muerte del general haggarth Yorgel o del rey Mur. Ambos mueren, pero al morir generan nuevos elementos mágicos que darán pie a diferentes historias.

- **El Popol Vuh.** “El Popol wuj, o Popol Vu, poema mítico-histórico de los Kí-chés de Guatemala, es sin duda el principal libro de la América precolombina, a pesar de haber sido redactado en 1550, en lengua Kí-ché pero utilizando el alfabeto fonético, por haberse perdido la escritura.”¹⁵ A pesar de

¹⁵ Prometeo libros [en línea]. La Paz: Prometeo Libros y Cia., 2005. [Consultado 07 de may, 2007] Disponible en Internet por: www.prometeolibros.com

los errores ortográficos y la imprecisión de los hechos, la afirmación que se hace en este Web site (www.prometeolibros.com) es muy cierta. El Popol Vuh es el relato completo, traducido por el fraile Francisco Ximénez, de la creación y el establecimiento de la cultura Quiché. “el desconocido autor da el nombre de Quiché al país así llamado: *Quiché u bi*; a la ciudad, *Quiché tinamit*, y a las tribus de la nación, *rámag Quiché vinac*. La palabra *quiché*, *queché* o *quechelah* significa bosque en varias de las lenguas de Guatemala, y proviene de *qui*, *quiy*, muchos y *che*, árbol, palabra maya original.”¹⁶

Es en la segunda parte del Popol Vuh en la que se encuentra la inspiración para un relato de aventuras como el que me interesa crear. “En la segunda parte se refieren a las aventuras de los jóvenes semidioses Hunahpú e Ixbalanqué y de sus padres sacrificados por los genios del mal en su reino sombrío de Xibalbay; y en el curso de varios episodios llenos de interés se obtiene una lección moral, el castigo de los malvados y la humillación de los soberbios. Rasgos ingeniosos adornan el drama mitológico que en el campo de la invención y expresión artística no tiene rival en la América precolombina.”¹⁷

Después de leer esta compilación de mitos Mayas, resulta pues una gran influencia en la sucesión de hechos fantásticos dentro del relato de aventuras creado por mí y una fuente de inspiración innegable aunque su escritura se presenta en una poesía diferente a todo lo conocido y mi relato sea totalmente en prosa. La importancia del diálogo en un mito tan antiguo resulta muy estimulante, más que otras mitologías que se presentan principalmente como narraciones de sucesos.

- **Mitos chibchas.** “La naturaleza es la fuente de inspiración de la mitología indígena. Son los dioses y mitos de los chibchas, los habitantes del altiplano cundiboyacense -al centro de Colombia, cuyo telón de fondo es la cordillera oriental y las frías lagunas sagradas- los que ocupan estos textos.

Los mitos cuentan el origen de las cosas, de los dioses, de los hombres, de los gobernantes, de las montañas, de los animales. Los seres se mezclan y las historias se cuentan de generación en generación, volviéndose el alma colectiva del pueblo”¹⁸

Entre los mitos y leyendas chibchas, sus dos más significativas deidades, Bachué (la luna) y Bochica (el sol, el caminante dios) se relacionan de manera bondadosa y directa con los seres humanos del mundo chibcha.

Bachué, luna desnuda: a ciencia cierta es muy poco lo que de ella se sabe. La verdad solo se sabe que en épocas muy remotas existió una mujer muy hermosa; que no nació allí sino que llegó; que no llegó por

¹⁶ ANÓNIMO. Popol Vuh, Antiguas Leyendas del Maya Quiché. México D.F.: Ediciones Leyenda S.A., 2004, p. 129.

¹⁷ *Ibid.*, p. 19.

¹⁸ PRIETO, Carolina; MOLANO. Mitos y Leyendas Chibchas. Bogotá: Ed. Mitos y leyendas Magisterio, 2006. p. 11.

el aires como suelen ser las apariciones, sino que salió del agua; que esa agua no era calientita, sino que era helada como el páramo, allá en Boyacá, en la laguna de Iguaque, donde las nubes se caen y no dejan divisar los picos de las montañas; que no vino sola sino que la acompañaba un niño de tres años; que cuando apareció no se oscureció la tierra, no temblaron las entrañas, sino que asomó con una corona de luz que resplandeció el mundo entero; que no llevaba finas y trabajadas vestiduras, sino que iba completamente desnuda; que caminó mucho, mucho, mucho bajando la serranía, y cuando llegó a la llanura, no construyó una iglesia, sino que construyó una casita para ella y el pequeño, y esa fue la primera choza; que luego, cuando el niño dejó de ser niño no se fue de la casa, sino que ella dejó de ser como una madre para él, y ambos fueron hombre y mujer para casarse en un secreto ritual, y que éste fue el primer matrimonio de la tierra; que no tuvieron un hijo único, ni tres, ni siquiera contables con los dedos de las manos, sino que por cada parto nacían cuatro a seis muchachitos; que no vivió en un solo lado, sino que fue una feliz andariega que con su marido recorrieron toda la tierra chibcha y dejaron hijos por todas partes; que cuando ya había poblado al mundo y se volvió viejita y se arrugó como la piel de los árboles, llamó a todo su pueblo, orgullosa les habló a los pobladores, les recomendó paz y armonía y junto con su hijo – esposo regresaron a la laguna de donde habían salido, y se convirtieron en dos grandes serpientes; que en resumidas cuentas fue la madre del género humano y gracias a ella se pobló el mundo de chibchas primitivos con una sola madre Bachué.

Se le considera la madre de la fertilidad, de la tierra. Pero no solo de la tierra; también madre del agua, de las lagunas, del útero de la tierra, de los ríos que serpentean en su honor, recordando la serpiente en que se transformó.¹⁹

Bochica, por el mar viene el hombre – dios tejiendo la tradición:

Cuentan tantas cosas en la antigüedad y en la actualidad su capacidad de ser dios y de ser hombre se confunden. Cuentan que por agua vino y por agua se fue. Que llegó de Oriente y por allí mismo partió, con la promesa de que regresaría.

Bochica recorrió el altiplano cundiboyacense, es decir, el territorio chibcha. Este hombre blanco, infinitamente viejo, que llegó a las veinte edades y cada edad con sesenta años, de cabello blanco y barba canosa tan larga que le llegaba hasta la cintura, caminó descalzo y se vistió como los mismos chibchas: con la cinta sobre la cabeza y una liquira: aquella manta anudada al hombro derecho, sobre una túnica que va del cuello a los tobillos. Enseñó con palabras y con obras. Por eso dejó pintados talaes en algunas piedras lisas y

¹⁹ PRIETO, Op. cit., p. 17-18.

lustradas, para que ni el sol ni el agua los borrarán: para que no se olvidaran.

Mágicamente, este extranjero, trotamundos infatigable, instruyó a los aborígenes del nuevo continente y les enseñó a vivir en comunidad. Este caudillo de ayer, fue el genio de los vientos, prudente y sabio, benéfico y justo, manso y amoroso, predicó el amor y la solidaridad en la comunidad, para que los hombres se comportaran como en familia, de manera que si uno se hacía daño y lloraba, los demás lloraran con él, como si el dolor se prolongara y pasara mágicamente de unos a otros. Sin embargo, ese no fue su principal legado. Su mayor tesoro está en que este héroe enseñó a los indígenas a tejer la tradición.

Y, ¿Cómo es posible tejer la tradición? Con hilos de ensueño, telares de magia, colores del arco iris y el ingenio y laboriosidad en las manos de los habitantes del continente. Con el telar no sólo se tejó la ropa de la familia para el diario o la fiesta. Desde cuando los pequeños aprendían todas las artes del tejido: ayudaban a la madre a teñir los hilos en forma perfecta, como si se sembraran y recogieran rojos, amarillos, morados, blanquecinos, verdes, azules, anaranjados y casi negros. En ese momento, como por hechizo, se trenzó la luz de la tradición y se reflejaron en los tejidos del arco iris y el colorido de la misma naturaleza: aquellos colores que brotaban de plantas y animales.

Este dios civilizador, máximo héroe que antes de ser dios principal fue el mejor de los reyes y el más benéfico gobernante, un día de pronto, se embarcó en la canoa de sus sueños, para intentar regresar al Oriente, su lugar de origen. Bochita desapareció en el pueblo de Iza, y allí dejó como recuerdo de todos los moradores la huella de su pie estampada sobre una piedra y pintó telares en otras piedras lisas.

Nadie sabe por que se fue.... Lo cierto es que se marchó, pero en su deseo de permanecer en los corazones indígenas prometió regresar o, por lo menos, si él no podía, enviaría mensajeros con sus enseñanzas”²⁰

Esta forma de seres humanos con poderes divinos y longevidad infinita que gobiernan con amor y dulzura fueron mi mayor inspiración para la creación de algunos de los líderes y deidades que participan en mi narración. El caso más importante es el rey Mur quien es parte de la raza de los prodigiosos y que convive como un buen gobernante con ellos aunque posee una naturaleza divina.

²⁰ PRIETO, Op. cit., p. 23-27.

- **Mitos populares que sobreviven hasta la actualidad.** Leyendas y mitos populares como la madre monte, el mohan, la pata sola, el duende, la llorona, la sayona, el patas, el buciraco y otras tantas historias de aparecidos fueron tomadas en cuenta para la creación de razas que deambularán por el mundo en el que se desarrolla el sistema mitológico.

En esta primera historia no hubo cabida para estas nuevas razas, pero siguiendo el plan de ampliación y de creación de nuevas historias futuras dentro del mismo sistema mitológico, es pertinente hacer mención de estas nuevas razas que tomarán el nombre y algunas características de estos seres que nos son tan familiares.

- **Sistema mitológico vikingo.** Los nórdicos fueron un pueblo de bravura y valentía tal que su furia era temida en el mundo antiguo. Su mitología tiene una fuerte base en su naturaleza circundante. Los duros y largos inviernos, las montañas y icebergs helados y los animales de la tundra dan paso a historias de gigantes del frío y bestias terribles que son combatidas por dioses principalmente guerreros y por héroes dedicados a hazañas y a conseguir riquezas.

Heinrich Niedner en su libro *Mitología Nórdica*, realiza un resumen de la mitología nórdica así:

Las divinidades propicias se dividen en tres clases: las del cielo, las de la tierra y las del mar. La unión o matrimonio del cielo y de la tierra ha sido presentada en tres fábulas. El rey del cielo sólo es *uno*, pero abraza a la tierra bajo sus diferentes formas, y la tierra bajo una nueva forma, se casa con el dios del trueno; incluso los vanios, o divinidades del mar, colman de bendiciones a la tierra bajo diferentes formas. La forma como se encadenan los dioses y se unen unos a otros para formar un único y gran sistema es un rasgo particular de la mitología escandinava. No hay, como entre los griegos, una serie de grupos separados y de moradas separadas, sino que los dioses están en frecuente contacto unos con otros. Odín reina en el cielo, Thor en las nubes, Heimdal en el arco iris, Balder en el reino de la luz, Frey reina con sus alfios de la luz sobre la tierra, pero el sol les afecta a todos: es el ojo de Odín, es la figura de Balder, Heimdal lo necesita para su arco iris, y Frey gobierna sus rayos; y sin embargo el mismo sol cabalga de la mañana a la noche como un deslumbrante rayo. La tierra tiene sus diferentes formas, y el grano plateado en la tierra tiene su propio dios (Frey), rodeado de espíritus de los bosques, florestas y fuentes. Y el rey del cielo une al hombre con la naturaleza; no solo provee a su vida animal, sino que lo dota también de un alma viva y de entusiasmo. Está sentado con Saga en la fuente de la historia; envía a su hijo Brage, dios de la poesía y de la elocuencia, y lo une a Idun, la diosa generadora, cuyos ríos cuidadosamente protegidos serpentean a través del bosque lleno de árboles frutales que llevan manzanas de oro; e induce a su otro hijo, Balder, amo de la luz, a casarse con la

laboriosa diosa de las flores, Nanna, quien con sus hijas, extiende un oloroso tapiz sobre la tierra. Y al igual que el dios del trueno sólo gobierna para proteger el cielo y la tierra, el desierto y el bosque impenetrable sólo existen para recordarnos la incorruptible fuerza vital de la naturaleza, al abrigo de todos los ataques. La esencia imperecedera de la naturaleza aparece de forma más notable en las grandes montañas y gigantescos bosques que en las partes fértiles, cultivadas y protegidas de la tierra.²¹

Como los dioses nórdicos, en el mundo en que se desarrolla el nuevo sistema mitológico hay dos deidades que aparecen en la historia: el rey Mur y la reina Arit. Cada uno simboliza el poder del agua y el del frío respectivamente. Estos seres se relacionan entre sí y con los demás seres de la historia.

La principal influencia de este sistema mitológico en mi narrativa, es la naturaleza bélica y la apreciación de la valentía. Así mismo, en muchos de los mitos nórdicos se pueden encontrar engaños y traiciones a grandes héroes que son tachadas de inmorales en las narraciones como en la famosa saga del cantar de los nibelungos.

Los vikingos creían en el fin del mundo y la muerte de sus dioses, así crearon seres que no podían morir de vejez ni enfermedad pero que podían ser asesinados. Esta característica de los dioses nórdicos me sirvió como referencia para la caracterización de las deidades y de algunas razas dentro de mi sistema mitológico. En la historia, los prodigiosos de las montañas, los arcarios y los haggarths tienen esa particularidad. Es decir, no se enferman ni envejecen, pero pueden morir en batalla.

Las armas encantadas y los enanos de la mitología nórdica también son de gran valor como fuente de inspiración en mi relato.

- **Sistemas mitológicos modernos.** En la actualidad existen un sinnúmero de sistemas mitológicos. Cada serie animada para la televisión tiene una cosmogonía particular. Un mundo, personajes y situaciones mágicas o futurísticas.

Todos los sistemas mencionados antes de este punto datan de tiempos antiguos y los nuevos sistemas mitológicos en su mayoría se basan de una u otra forma en alguno de los sistemas anteriores. Desde los cómics americanos modernos como "Batman", "Superman", "los X-Men", pasando por series animadas del Japón como "Dragon Ball", "los Caballeros del Zodiaco" o "Record of Lodoss War" hasta llegar a la cinematografía en películas como El señor de los Anillos o La guerra de las Galaxias. Todos tienen una base en historias fantásticas de antaño.

²¹ NIERDNER, Henrich. Mitología Nórdica. Santiago: Editorial Edicomunicación S.A., 1993. p. 195-196.

Esto dice la *“Literatura de la imagen”* de la biblioteca Salvat refiriéndose a los cómics con el título **Nacimiento de una mitología**:

El interés social de las literaturas de la imagen procede, entre otras causas, de la creación de una exuberante mitología de vasta aceptación popular. En el caso de los *comics*, y a diferencia del cine, por su libertad creacional no supeditada al naturalismo fotográfico ni al físico de unos actores, condicionados además por sus aptitudes y su envejecimiento físico, se ha asistido a la creación de una familia de héroes y superhéroes de dimensión tan fantástica que parecen impropios de la moderna era científica y sólo admiten paragón con los de las viejas mitologías orientales y greco-latinas.²²

Las dos empresas más conocidas por comercializar material relacionado con el género épico-fantástico en la actualidad son “Warhammer” y “Dungeons and Dragons” de “Magic”. Estas empresas generan infinidad de mercancía como juegos de cartas, miniaturas, manuales para juegos de rol, libros de cuentos cortos, novelas, etc.

La más grande obra entre los sistemas mitológicos modernos es la J.R.R. Tolkien, con “El Hobbit”, “El Silmarrillón” y Los tres libros de “El señor de los anillos” (La comunidad del anillo, Las dos torres y El retorno del rey). Y su excelente adaptación a la pantalla grande es una muestra magistral de la puesta en imágenes de un texto literario.

La mayor influencia en mi narrativa de todos estos sistemas mitológicos es su forma “cinematográfica” de narración. Es decir, que cada evento, pensamiento, o diálogo se describe a fondo. Los sistemas mitológicos antiguos describen una batalla con pocas palabras como en el caso de la leyenda del rey Arturo que expongo aquí:

Automáticamente, el caballero sacó su espada para matar a la serpiente y, al ver el brillo de la hoja, los dos ejércitos se lanzaron al ataque rugiendo de furia.

La batalla duró todo el día y se dice que en ella murieron cien mil hombres. Al final de la jornada, sólo quedaban vivos Arturo y unos cuantos de sus camaradas. Al anochecer encontraron a Mordred apoyado en su espada entre un montón de cadáveres.²³

En comparación, los sistemas mitológicos modernos describen todo al máximo posible. Esto resulta mucho más efectivo a la hora de llegarle a un público acostumbrado a los medios audiovisuales y a la cantidad de detalles que ofrece la cámara lenta. Como ejemplo cito una porción del texto “LA MALDICIÓN DEL DEMONIO, Un relato de Malus Darkblade”:

²² *Literatura de la Imagen*. Nuevo México: © Salvat editores S.A., 1984. p. 20.

²³ ROSS, Anne. *Druidas, Dioses y Héroes de la Mitología Celta*. Madrid: Ed. Anaya, 1985. p. 97.

« ¡Piensa!—se enfurecía mentalmente el noble—. ¡No puedes vencerlo espada contra espada! ¡Piensa algo con rapidez o estás muerto!»

El noble gritó un desafío y lanzó otro tajo contra la cara del príncipe. El caballero muerto se inclinó apenas hacia atrás, justo fuera del alcance de la espada, y luego saltó hacia delante al mismo tiempo que trazaba con el arma un brutal arco dirigido hacia la articulación de la rodillera del noble.

Pero el ataque de Malus no era más que una finta; anticipándose a la respuesta del príncipe, sacó la bota del estribo y le asestó un taconazo a la muñeca del caballero muerto. Con un bramido que helaba la sangre, Malus descargó la espada sobre la coronilla del príncipe y partió en dos el casco de ithilmar.

El príncipe retrocedió con paso tambaleante; tenía la cabeza envuelta en agitadas llamas azules y la esquelética boca abierta de furia.²⁴

²⁴ ABNET, Dan y LEE, Mike. La Maldición del Demonio: Un Relato de Malus Darkblade. Madrid: Ed. Timunmas, 2005. p. 178.

7. LA ESTRUCTURA DEL RELATO PROPUESTO

7.1. ACERCA DE LA ESCRITURA EN FUNCIÓN DE LA IMAGEN

Como mencioné en el marco contextual toda mi vida he ilustrado. Al ser la ilustración un gusto personal ha sido fácil dedicarle mi tiempo libre al adiestramiento de la técnica, y de igual manera me resultó muy fácil y divertido el estudio a nivel profesional de todas las formas de ilustración que mi programa de estudios me ofreció. Este punto trata exactamente de las medidas que tomé para realizar la parte de este proyecto para la que menos preparado estuve: la creación del texto.

Como consumidor fanático del género fantástico, estoy relacionado con la narrativa de este tipo, pero realmente sentarse a escribir una historia resulta mucho más complicado de lo que parece. Lo primero (pensando como diseñador) era tener un boceto. Una guía que me ayudara a visualizar y a planear la historia.

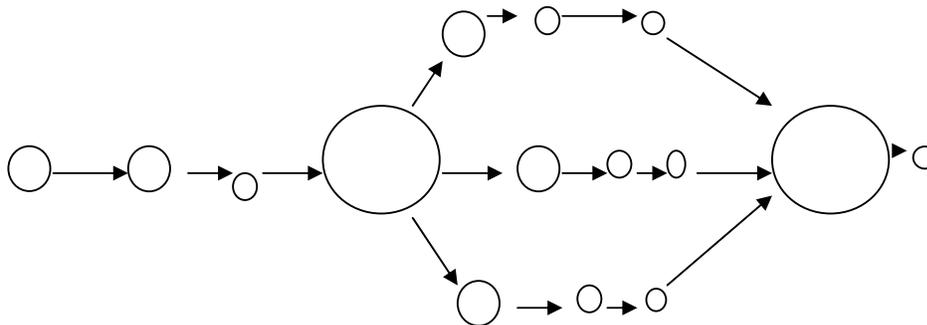
Descubrí que necesitaba un esquema global para definir el orden de la narrativa y esquemas parciales que definieran las situaciones y el posicionamiento ordenado de los diferentes conflictos principales que generarían la historia.

7.1.1. Esquema estructural para la escritura. Para este relato he decidido seguir un esquema lineal primordialmente en el que cada suceso le sigue al anterior que es la manera en que los mitos clásicos se exponen.

En ocasiones se puede usar una estructura arbórea con un acontecimiento medular. En este tipo de estructuras se describen simultáneamente las vivencias de cada grupo de personajes que no están interactuando directamente pero que viven el acontecimiento medular simultáneamente por separado. Al final, cada grupo de personajes tiende a unirse en la linealidad inicial.

Esta estructura es la que se utiliza en el segundo y el tercer libro de J.R.R. Tolkien de la saga del señor de los anillos: “Las Dos Torres” y “El Retorno del Rey”. En estos dos libros la estructura es lineal y arbórea. Se puede entender mejor cómo funciona la estructura siguiendo el esquema que se ilustra a continuación:

Figura 1. Estructura medular Arbórea.



En el esquema los círculos de diferente tamaño representan los nudos y su intensidad en la historia. El relato tiene diferentes puntos de relevancia y un gran clímax que conforman su esqueleto básico y se une por diferentes hechos que acoplan esos puntos unos con otros.

7.1.2 Establecimiento y situaciones del conflicto. En cumplimiento del punto (4.2.5.) de los objetivos generales, tenemos:

Para la creación de una situación es importante tener clara la temática y el desarrollo del conflicto que generara la historia en sí. Para establecer de manera clara el conflicto y situación en el que se desarrolló mi historia se tuvo en cuenta el modelo actancial de Greimas²⁵, “Quien retoma las relaciones lógicas aristotélicas de contradicción, implicación y contrariedad sobre posiciones universales y particulares, afirmativas y negativas; para armar su cuadro semiótico.

Este modelo permite descubrir con claridad los contrastes binarios que luchan en el fondo de toda situación.”²⁶ Además es excelente para hacer una planeación de la narración en sí y para identificar cuales son los momentos que merecen una ilustración relevante en la creación de la pieza gráfica.

En los siguientes cuadros se muestra la teoría de Greimas, luego se plantea esta teoría aplicada a la totalidad de mi relato y por último se plantean los conflictos principales que juegan el papel de nudos narrativos en la construcción de la estructura desde la teoría aplicada.

²⁵ GOMEZ ROBLEDO, Xavier. Los caminos de la Semiótica: ortodoxos y liberales. México: Iteso, 1990. p. 22-24

²⁶ CALLE, Beatriz Elena. GOMEZ DAVILA, Fanny. GOMEZ LOZANO, Ana Margarita. Estrategia comunicativa para la educación ambiental. Santiago de Cali, 2002. p. 68-69. Tesis de grado (diseñador gráfico). Corporación Universitaria Autónoma de Occidente. Facultad de Comunicación Social.

Figura 2. Cuadro Actancial (Modelo)

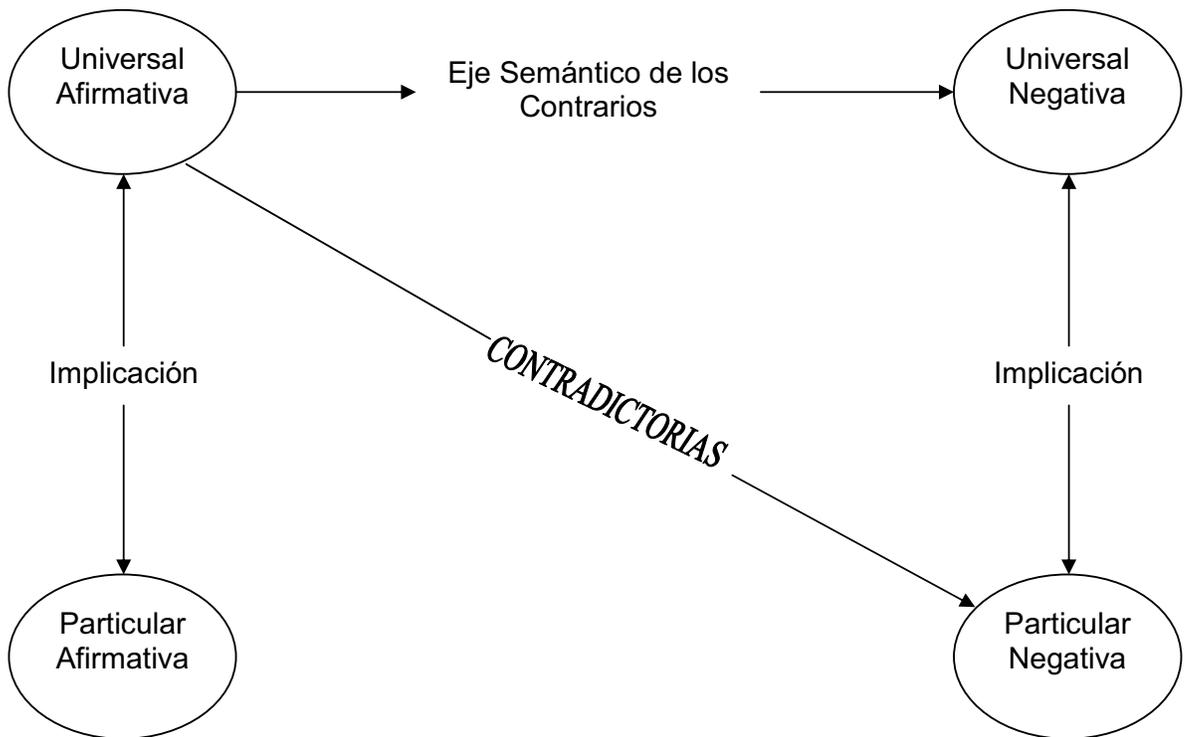
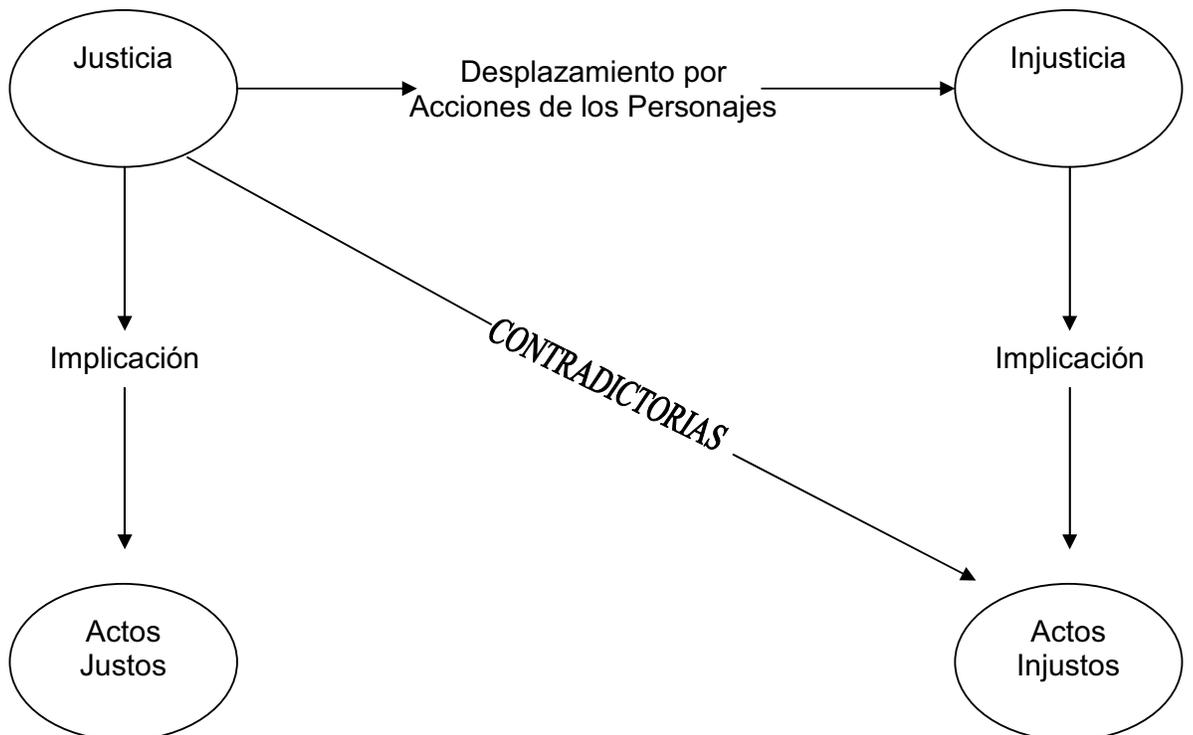


Figura 3. Cuadro Actancial (Adaptado al relato propuesto)



CONVENCIONES GENERALES PARA LOS INDICADORES EN LOS SIGUIENTES CUADROS

- En cumplimiento del punto (4.2.6.) de los objetivos generales, tenemos:
 - Enfrentamientos Violentos
 - Enfrentamientos Pacíficos
 - Alianzas

Figura 4. Primer Conflicto

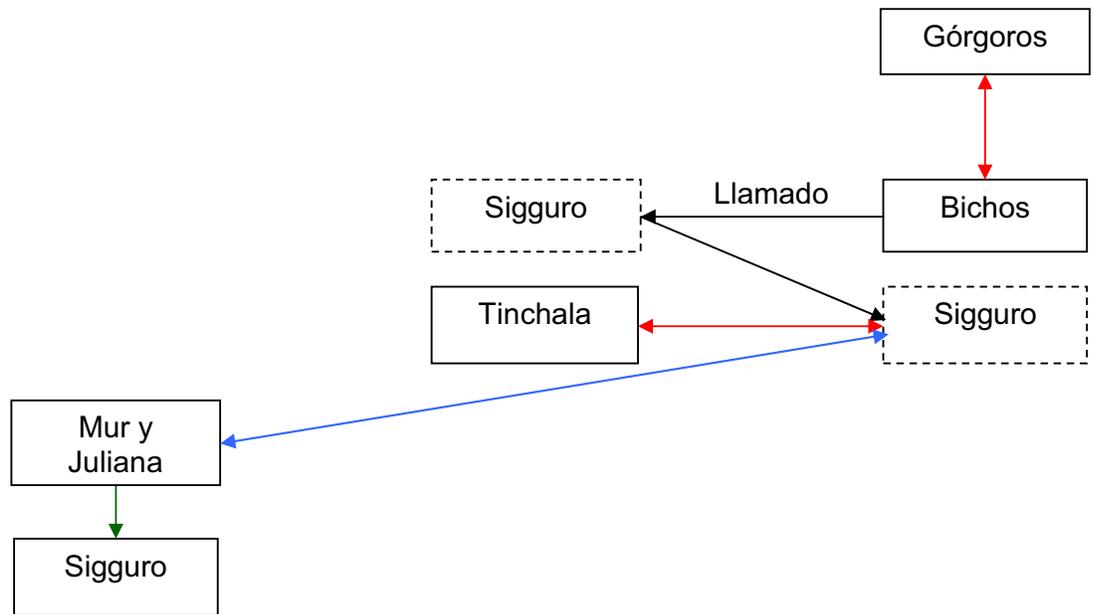


Figura 5. Segundo Conflicto



Figura 6. Tercer Conflicto

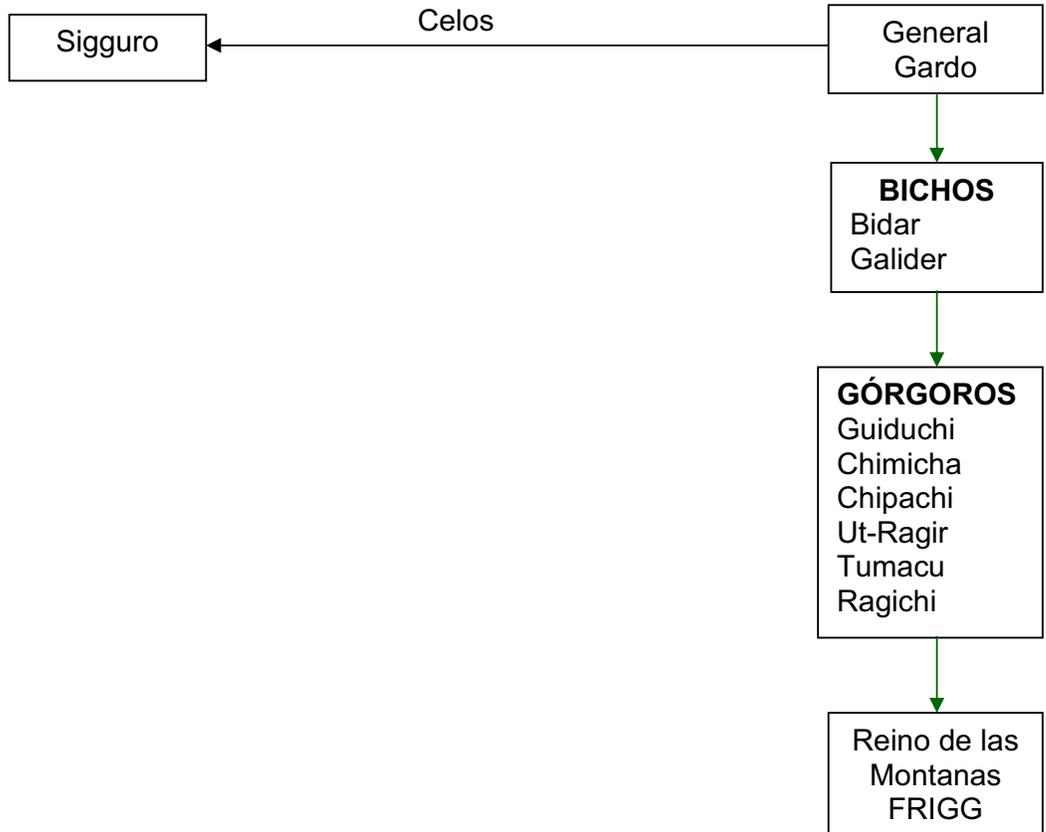


Figura 7. Cuarto Conflicto

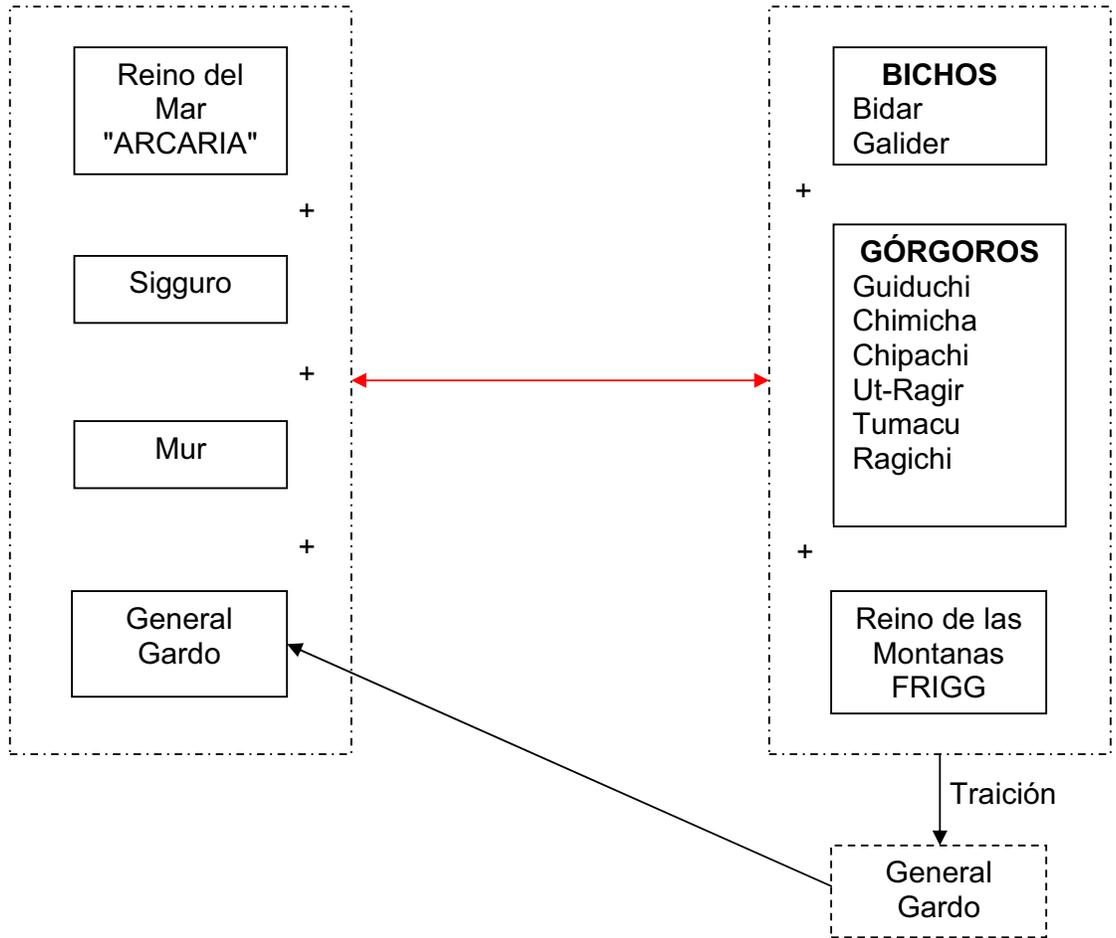
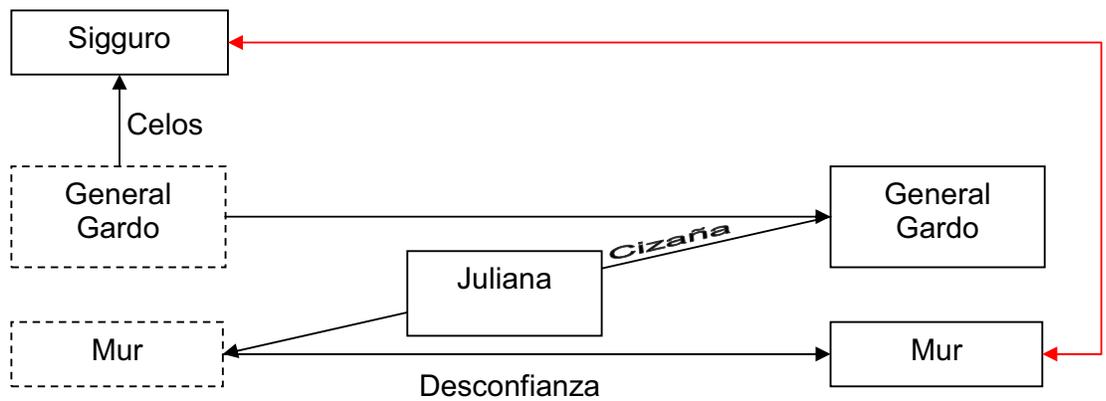


Figura 8. Quinto Conflicto



7.2. CONCEPTOS DE AUTOEDICIÓN Y MAQUETACIÓN

La maquetación editorial es la base de creación en el campo del diseño editorial, para ampliar este concepto expongo la siguiente cita:

Maquetación, composición de página, compaginación, son diferentes términos que se usan para referirse a una misma cosa: la manera de ocupar el espacio del plano mensurable que es la página. Todo diseñador gráfico, cuando inicia su carrera, se encuentra con el problema de cómo disponer el conjunto de elementos de diseño impresos (texto o imágenes) dentro de un espacio dado, de tal forma que se consiga un equilibrio estético entre ellos y en el conjunto.

Desde antes de la era Gutenberg, creador de los caracteres móviles y precursor de la imprenta, existía la conciencia de diseño y equilibrio en la composición de manuscritos, en los que se procuraba que cada carácter dibujado tuviera una medida concreta y estandarizada, así como que los márgenes alrededor del texto fueran uniformes. En muchos manuscritos de la Edad Media se puede observar que están estructurados sobre un armazón cuidadosamente medido. Ya en la era Gutenberg, en la que las páginas se componían con tipos móviles, los caracteres individuales se disponían en filas para formar las palabras, siendo éstas sostenidas y dispuestas en reglas longitudinales y columnas iguales, respectivamente, para formar una estructura coherente y equilibrada. El impresor contaba para colocar los tipos en la zona de impresión con mecanismos que le permitían medir y estructurar su trabajo en la página en forma de líneas guía, creando de esta manera un método de organización y cálculo para emplazar los textos y las ilustraciones.

Los sistemas actuales proporcionan una mayor flexibilidad y muchas menos rigideces en relación a las restrictivas estructuras de página de antaño pero, aún hoy y quizás con más razón, dada la elasticidad y flexibilidad de los sistemas actuales, trabajar con una estructura previa de página y utilizarla como guía para colocar los elementos, es un requisito indispensable para el diseñador gráfico. Este proceso de planificación y estructuración previa de la página, base de la maquetación profesional, se denomina diseño o creación de la retícula.²⁷

Este libro no es un libro común, su diferencia primordial esta en su proceso de creación y en su intención. En cuanto a su proceso podemos analizar que no fue escrito por alguien que buscó a un diseñador para que complementara su obra con ilustraciones y un diseño, sino que fue un proceso completamente al contrario: Un diseñador, que quería mostrar sus habilidades como ilustrador

²⁷ Tutoriales [en línea]. Barcelona: Maquetación hoy, 1998. [Consultado 07 de may, 2007]. Disponible por Internet: <http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/maquetacion/index2.htm>

enmarcándolas en un libro, produjo un texto para complementar las imágenes aportándoles un sentido. De esta manera cuando el lector llega a las imágenes puede contextualizarlas dentro de un imaginario y no se enfrenta únicamente a un buen dibujo.

Este análisis del proceso nos lleva la **intención del libro: Mostrar imágenes complementadas por un texto de manera innovadora e interesante para el público objetivo al que va dirigido.**

La maquetación de este producto editorial tiene la obligación de servir esta intención. Por eso para definir los conceptos de maquetación primarios que se tendrán en cuenta (distribución del texto, distribución de imágenes y tipografía) hay que definir al público objetivo y establecer los parámetros que la retícula editorial debe cumplir para satisfacer los gustos de este público.

7.2.1. Definición del público objetivo. Jóvenes, principalmente hombres, entre los 15 y los 18 años de edad que gustan de la fantasía y de sus representaciones gráficas y sus interpretaciones artísticas visuales tales como el cine y las series de televisión de este género. En su mayoría no son buenos lectores y le dedican el tiempo a actividades grupales que excluyen los productos de moda que la mayoría de jóvenes normalmente consumen.

Sus gustos musicales y su manera de vestir son diferentes a los de la mayoría de la población juvenil, pero están expuestos a los mismos medios publicitarios y pueden consumir algunos productos en común. Entre las características comunes está el hecho de preferir ojear una revista (cualquier tipo de revista) que sentarse a leer un libro por buena que sea la historia.

Colateralmente, aunque en menor cantidad, se encuentran dentro del grupo de consumidores, adultos con valores propios de la adolescencia. Estos adultos aunque aparezcan como una minoría, tienen una capacidad de compra mucho mayor que los jóvenes. Lo bueno es que su espectro de apreciación artística es mucho más amplio y son más tolerantes con las representaciones gráficas. Se ven más inclinados a fijarse en el contenido conceptual y en la entretención que brindan los productos.

7.2.2. Referentes existentes para la maquetación. En este punto (7.2.2 y todos sus subíndices) se muestran elementos de diagramación establecidos y analizados por profesionales en el diseño editorial que se tomarán en cuenta para la definición de maquetación que se le dará al producto. No se establecen los parámetros de mi propia retícula porque se hace más adelante en el punto 10. "Parámetros de producción editorial".

Para mayor claridad especifico el formato de presentación del libro: 29 centímetros de largo por 21 centímetros de alto, debido a que esto influye directamente con la distribución y escogencia de todos los parámetros. Pero la explicación de esta escogencia se hará en el capítulo 10.

- **Distribución de texto y tipografía.** Debido al formato horizontal del libro las líneas del cuerpo de texto resultan demasiado largas y eso requiere la utilización de columnas que se determinan por las características de la tipografía y por las necesidades adicionales de un libro ilustrado como son la ubicación de imágenes y los subtítulos explicativos de algunas de estas imágenes.

Ideas para la maquetación o *layout*

La composición del texto debe tener en cuenta criterios estéticos (visuales) y funcionales. Desde este punto de vista, el texto debe ser lo más legible que se pueda, para facilitar la comprensión.

Un texto bien estructurado y con tipografía correcta ayuda mucho a su comprensión. Debemos separar claramente las secciones y subsecciones; añadir elementos que orienten al lector; enfatizar donde convenga, utilizando cursivas o negrita. Pueden incluirse resúmenes que destaquen las partes más significativas; pies de foto o comentarios de las ilustraciones que aclaren o complementen su significado.

Los estudios sobre **legibilidad** muestran que ésta depende de dos factores principales: el tipo de letra y la composición del texto, esencialmente la **longitud de las líneas** y su **espaciado**. Obviamente, conviene que tengamos en cuenta estos principios para facilitar al máximo la lectura de nuestros textos. Existen unos valores óptimos para la longitud del texto: con independencia del tamaño de éste, lo que facilita la lectura es poder leer tramos de las frases de golpe. Si las líneas son demasiado cortas, la vista debe buscar continuamente el principio de la línea siguiente y resulta cansado; pero si la línea es excesivamente larga, también resulta fatigoso.

La longitud óptima del texto está entre los **60-70 caracteres, unas 12 palabras** de este mismo párrafo. Para una hoja A4 típica con los márgenes corrientes de unos 2 o 2,5 cm. y con una única columna de texto, al tamaño estándar de 10 a 12 puntos, el ancho de las líneas resulta ser excesivo. Si el papel es de un formato mayor, como en un periódico, la exageración de estas longitudes de línea sería aún más clara.

Para mejorar la legibilidad del texto podemos hacer algo muy simple: ensanchar los márgenes (figura 1), de manera que la columna se contrae proporcionalmente, hasta tener un ancho más confortable para su lectura. Además, obtenemos un aspecto más limpio, más claro y, en cierta medida, más lujoso, con el abundante espacio blanco que conseguimos.

Como alternativa, podemos distribuir el texto en dos o más columnas simétricas, como se muestra en la figura 2 (para decidir el número de columnas, podemos seguir el mismo criterio de tener un número de caracteres por línea adecuado.) Debemos tener especial cuidado con el tamaño de los caracteres en la columna: cuanto más estrechas sean estas, más pequeños deberán ser los tipos. Si tenemos caracteres muy grandes en una columna muy estrecha, repetiremos el problema de difícil legibilidad, esta vez por el motivo opuesto, y además el aspecto será peor.

Diseñar con columnas asimétricas.

Este es un modelo de página que funciona. Y cuando una cosa funciona, suele utilizarse por todas partes. Muchísimas páginas Web, incluidas algunas de las nuestras, se basan en una estructura como la del gráfico adjunto (figura 3). ¿Por qué este modelo, que es tan simple, se ha impuesto tan claramente a otras opciones? Los motivos son múltiples:

Esta forma de distribuir los componentes de la página resulta óptima respecto de diferentes criterios:

Legibilidad. Tener la mayor parte del texto colocado dentro de un recuadro, con un ancho de 10-12 palabras, es mucho más fácil de leer que una sola columna de texto de lado a lado, o que múltiples columnas demasiado estrechas.

Claridad. Con este modelo, el visitante-lector identifica claramente dónde está y cuáles son las secciones a las que puede acceder (con la cabecera o el gráfico de la parte superior), dónde está el cuerpo del texto, donde se detalla la información (el bloque de la derecha). La pequeña columna de la izquierda sirve, en función de la Web, para albergar diferentes informaciones: las secciones relacionadas, novedades, resúmenes de partes del texto y las ilustraciones, etcétera.

Familiaridad. Al ser un modelo muy usado, los lectores saben instantáneamente dónde buscar la información y pistas sobre los contenidos.

Simplicidad. Esta opción de diseño es fácil de preparar y crear una plantilla basada en él para aplicarla donde convenga.²⁸

Debido a la naturaleza alejada de la lectura y a un rechazo de lo convencional de los individuos que conforman el público objetivo es importante hacer algo

²⁸ Ideas en diseño [en línea]. Barcelona: Ideas prácticas diseñando, 1998. [Consultado 07 de may, 2007]. Disponible por Internet: http://platea.pntic.mec.es/jmas/manual/html/layout_ideas.html

fuera de lo común y hacer una estructura que sorprenda al lector con elementos inesperados. Por esto resulta ideal conjugar la utilización de dos columnas simétricas en la mayoría del texto, pero romper con este esquema usando columnas asimétricas que cumplan más una función decorativa. Es decir que cada página sea una composición visual de imágenes y texto que resulte novedosa y no una estructura rígida y repetitiva, siempre y cuando no se pierda totalmente la unidad de libro que debe tener este producto editorial.

- **Distribución Imágenes.** Milko A. García Torres dice en el "Curso práctico de diseño gráfico". Ediciones Génesis S.A., Madrid. Lo siguiente referente a la utilización de las imágenes en el diseño editorial:

El diseño de una composición incluye en una mayoría de casos el uso de algún tipo de imagen, gráfico o fotografía. Las imágenes ayudan y permiten romper las restricciones impuestas por la retícula y las rigideces formales creadas por los elementos tipográficos. Las imágenes pueden usarse de manera más flexible y visualmente estimulante. Se puede con ellas atravesar las columnas, ocupar el espacio de más de una columna e, incluso, superar los límites de la retícula. Tampoco existen restricciones en la elección del tamaño de la imagen que, si es necesario, puede extenderse a lo ancho de dos páginas. Puede ser mono-tono, bi-tono o a todo color, produciéndose así interesantes variaciones visuales. El uso de contorneos de texto alrededor de las imágenes puede producir efectos realmente atractivos y de gran valor estético. En resumen, las imágenes y su disposición en la retícula representan una oportunidad de ejercer la libertad para el diseñador y son una fuente inigualable de recursos creativos. No obstante, no debe pensarse que la disposición de las imágenes en la retícula se realiza de una manera aleatoria; muy al contrario: la división vertical en columnas y horizontal formando módulos o campos, es la referencia que permitirá al diseñador evitar el caos y mantener equilibrado el conjunto, de tal manera que el tamaño y posición de las imágenes se dispongan y dimensionen en función de los espacios definidos en la retícula.²⁹

Esta reflexión refleja exactamente lo que quiero lograr y enmarca la intención de este producto editorial. Especialmente la capacidad de las imágenes de superar los límites de la retícula teniendo cuidado de que estas últimas no dejen de estar en función de la maquetación de todo el libro.

- **Títulos.** Para empezar a explicar los puntos a tener en cuenta para la creación de títulos y su ubicación en la página remito al lector a la siguiente cita:

²⁹ Tutoriales [en línea]. ,Op. cit.,

Los títulos cumplen la función de introducir una historia concreta, de remarcar una información y de atraer la atención del lector hacia ella. Lo habitual será, por tanto, que el cuerpo y el grosor de la letra utilizada en el título sea superior que en el texto. Los títulos son además una magnífica forma de dar viveza visual a una página, por lo general breves y concisos, pudiéndose utilizar recursos de color, sombra o cualquier otro que consiga el énfasis que le es propio. En las ilustraciones podemos comprobar algunas formas de disposición de los títulos en la retícula y los diferentes impactos que se producen. Los subtítulos cumplen una función, similar a los títulos, de llamar la atención del lector. Contienen una información más detallada en un cuerpo de letra menor, pero todavía breve y concisa.³⁰

Por la naturaleza de malos lectores de los individuos que conforman el público objetivo, considero que capítulos cortos en vez de un bloque de texto entero es una distribución de texto mucho más atractiva para los posibles consumidores. Únicamente por la razón de que pueden tomar el libro por segmentos cortos de tiempo y volver a soltarlo rápidamente con la sensación de que se ha terminado lo que se empezó.

Tal y como dice la cita del señor Milko A. García Torres, lo más importante a tener en cuenta es que el puntaje y la tipografía que se elijan diferencien el título del cuerpo de texto. Aquí se ve comprometida nuevamente la intención del libro. Debido a la necesidad de crear imágenes impactantes en cada página, el título deberá aparecer de forma dramática y exagerada más como se usa a menudo en el cartelismo que como se usa convencionalmente en el diseño editorial convencional.

En el caso del libro ilustrado, el título no sólo cumple la función de llamar la atención sino que marca el inicio de una nueva etapa de la narración. Por orden de ideas, debido a la diversidad visual que generan las imágenes en cuanto a la retícula de página a página, es prudente homogenizar los títulos para evitar el caos total. Esto quiere decir que a pesar de la intención de sorprender no hay que olvidar la necesidad de unidad que debe tener el producto para llamarse libro, este tipo de estrategias (unificación de las tipografías en los títulos ayudan a mantener esa unidad con flexibilidad.

La reiterativa aparición de una tipografía a cierto puntaje al comienzo de cada capítulo ayudará también al lector a saber sin lugar a dudas dónde comienza cada nuevo segmento narrativo.

Otra técnica para establecer el orden y la unidad que puedo utilizar es que aunque la disposición del título de cada capítulo varía en función de la imagen deseada en cada página, jamás se empieza un capítulo en la misma página que termina otro, siempre debe aparecer el título en la parte superior de la página resaltando la inserción de una parte nueva de la historia.

³⁰ Tutoriales [en línea]., Op. cit.,

8. REFERENCIAS

8.1. ENUMERACIÓN Y ANÁLISIS DE REFERENCIAS GRÁFICAS

Al ser este un trabajo editorial con ilustraciones precisa efectuar dos grupos de referencias gráficas: Las referencias tomadas del trabajo de ilustradores y aquellas que provienen del trabajo de diagramación de libros que combinan ilustración y texto.

8.1.1. Referencias gráficas en ilustración. Para la realización de este trabajo han pasado varios años de experiencia como dibujante aficionado de los cuales los últimos cinco han sido de estudios en la universidad.

El bagaje adquirido como viajero frecuente tanto dentro del país como fuera del mismo y el bombardeo informativo adquirido como fanático tanto de la animación como del medio ilustrado impreso (cómic y libros ilustrados) me ha llevado a crear un estilo híbrido. El tema de la hibridación cultural ha sido ampliamente tratado en el punto que explica la apropiación del concepto de **Hibridación Cultural**.

Puedo afirmar con seguridad que no terminaría jamás de enumerar la cantidad de artistas que han inspirado mi trabajo y que han contribuido con su obra a la generación de mi estilo como ilustrador.

Enumeraré únicamente a los más sobresalientes y algunos de sus trabajos.

Joe Madureira: A la corta edad de 16 años Madureira tuvo su debut en las páginas de una miniserie de Marvel cómics y con tan sólo 20 años se convirtió en el artista oficial de la revista *Astonishing X-Men*, uno de los títulos más famosos de los últimos 20 años en el cómic americano.

Joe Madureira tiene un estilo único que combina el trazo simple y gracioso del manga (cómic japonés) y el trazo tradicional americano. Su trabajo está lleno de expresividad y su manejo de la anatomía humana se presta para exageraciones que hacen a sus personajes totalmente creíbles en su contexto fantástico.

Madureira es un caso excelente de la hibridación cultural (punto 6.3.1.2) y como tal es un referente perfecto de estilo ilustrativo. En una entrevista hecha por la revista Wizard en septiembre de 1995, Madureira aseguró estar pesadamente metido en los cómics japoneses (i.e., manga) y en la animación del Japón que le habría encantado utilizar completamente ese estilo en el libro (para la época Madureira estaba trabajando como el dibujante de Uncanny X-Men). Estamos hablando de un dibujante profesional de Marvel Comics, la casa más grande de los cómics americanos. Este joven de 20 años, quién estaba empezando a forjar uno de los estilos ilustrativos más respetados y vendidos

incluso hasta la actualidad, tenía una influencia enorme del manga y unas restricciones editoriales de su compañía editorial que lo obligaron a crear un híbrido de mucha acogida.

El anime (animación japonesa) tiene una gran acogida hoy en día especialmente porque su medio de difusión a nivel global es la televisión. Es decir, el manga en Japón es popular en todas las edades, no es algo anormal ver a un adulto japonés leyendo historietas niponas, pero el manga se esparció por el mundo gracias a la grandiosa producción que tienen sus animaciones. Con trazos más simplificados y muchos recursos de repetición los televidentes infantiles del mundo vimos capítulo tras capítulo de series como Mazinger, Centella, Meteoro y Astro boy. Estas series fueron plataformas para series mucho más elaboradas como Súper Campeones, Los Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball y Dragon Ball Z.

Estas series llevaron a algunos fanáticos a buscar otras propuestas niponas y en el caso de Joe Madureira en 1995 en USA. tenía a su alcance todo un repertorio de manga para elegir sus favoritos. Al igual que Madureira los jóvenes de su época estaban recibiendo esta información paralelamente y al salir a la luz su estilo con insinuaciones de las influencias del manga y el anime fue un éxito rotundo. El trabajo de Madureira resultó un híbrido exitoso a tal punto que durante la década de los noventa estaba siempre en el top 10 de los mejores artistas americanos y a muy corta edad hizo su propio título: *Battle Chassers* con una casa nueva que salió al mercado como competencia de la Marvel.

El trazo de Joe Madureira podría definirse como “menos serio” en comparación con el cómic tradicional americano. Las proporciones corporales y la exageración caricaturesca para reforzar emociones (ojos muy pequeños y brillantes, bocas enormes y colmillos que no permitirían cerrar la boca, manos más grandes que la cabeza y tensión constante del cuerpo) hacen que sus dibujos tengan una expresividad muy dramática y divertida. Pero al mismo tiempo la utilización del claro oscuro característico del cómic americano y la profundización anatómica que existe en la tradición americana del cómic, le brindan a sus imágenes una fuerza innata. Esta mezcla de características hacen que su trabajo sea un producto híbrido de mucho éxito.

Sus últimos trabajos, (ahora el artista tiene alrededor de 32 años) abandonaron la senda del cómic puesto que se dedicó a asignaciones que no demandaran tanta responsabilidad y que le permitieran estar en constante proceso creativo.

El trabajo que menciono como referencia es el de una compilación de las seis primeras revistas del cómic de su propia creación: *Battle Chassers A Gathering of Heroes*, de *Cliffhanger/DC comics*.

Frank Frazetta: Con diseño de personajes famosos como Conan el bárbaro y una enorme obra pictórica como ilustrador de portadas de revistas y libros, Frank Frazetta sobresale hasta nuestros días como el maestro por excelencia

del arte fantástico. Es un punto de referencia para todos los artistas del medio fantástico occidental y es el puente perfecto entre el arte clásico y los medios visuales de consumo masivo que hacen uso de la ilustración para transmitir información referente al tema de la fantasía. (libros ilustrados, barajas de juego, manuales para juego de rol y cómics)

La obra de Frazetta muestra un conocimiento inigualable de la anatomía humana. Héroe musculoso, monstruos de pesadilla y exóticas, voluptuosas y provocativas mujeres en diminutas prendas en un contexto épico y de ciencia ficción hacen que los trabajos de Frank Frazetta no puedan ser ignorados. Para un análisis más profundo incluyo el prólogo del libro del que se tomaron las referencias. El prólogo lo hace un artista más joven que Frank Frazetta pero que tuvo influencias directas de éste. Escogí este prólogo porque el discurso artístico es muy apropiado y demuestra manejo de los términos necesarios para hacer el enlace entre el arte clásico y los medios masivos que yo visualicé en la obra de Frazetta.

“Un artista hablando sobre otro artista. Eso tiene su parte positiva y su parte negativa. Sentarse frente a la pintura de otro e imaginar cosas sobre su ejecución como experto en la materia es una experiencia gratificante (el gozo de tocar una guitarra buena de verdad). Por otra parte, el hecho de haber sacado tanta inspiración del arte de este hombre en particular cuestiona mi objetividad. No me importa.

Comencemos con la parte –práctica-; la técnica. Nada más empezar la carrera, este hombre ya ha dejado atrás a la mayoría. La razón es aparentemente simple: pensamiento y acción son una misma cosa. No creo que Frazetta planee sus pinturas. Esto no quiere decir que no sepa lo que está haciendo o para dónde va; todo lo contrario. Pero cuando se dispara a una diana, uno no planea el disparo o la puntería. Se puede practicar, pero no planear. Frazetta no hace fotos de estudio que luego simplemente reproduce (ridículos escenarios de exterior con culturistas acartonados e iluminación de estudio que rebota sobre las pieles recién afeitadas). El ignorante o ingenuo puede percibir esto como una excelente representación anatómica. Pero la percepción de Frazetta se basa en el *conocimiento*, no en la pantografía. Él ve lo que está ocurriendo, no lo planea.

Tampoco hay en él una preocupación neurótica por la acción de – acabar –: Frazetta no se dedica a hacer mesitas de café. Él no te llevará de la mano hasta el final; más bien creo que se lo tomaría como un insulto. Él espera que el que contemple su obra aporte su propia capacidad de ver. Más allá de cierto punto, finalizar se convierte en maniática inseguridad y choca con la acción. Henry Miller dijo en una ocasión: -El lector perezoso no hace bien a nadie-. El arte que realmente tiene éxito se contempla a sí mismo en la mente del espectador. Frazetta aprovecha las infinitas asociaciones que ya están almacenadas en la mente del espectador, para lo cual se vale de una hábil sugestión en lugar de una representación constreñida y recargada. Frazetta sabe qué tecla ha de tocar porque conoce bien el piano. Él entiende muy bien

cómo funciona este mecanismo en el arte y utiliza con maestría el gesto breve y elegante, y la pincelada rotunda que confiere a su obra tal economía de expresión. Es justamente esta economía expresiva lo que permite que sus imágenes se introduzcan en nuestras mentes con tal rapidez. Antes de que te enteres de lo que está pasando, Frazetta está dentro de tu cabeza. (Un dato interesante: esta habilidad de inventar a partir de imágenes visionarias puede parecer esencialmente misteriosa. Pero no se me pasa por alto que muchos artistas que la dominan pasaron por la dura escuela del cómic. En ella, o presentas nuevas figuras y escenarios de gran efecto una y otra vez o estás acabado al fracaso.)

Y ahora dejemos la técnica.

Frazetta trasciende la ilustración y la convierte en arte. Ya sé que habrá gente que levantará los ojos al cielo y dirá: -Venga ya. Este tío pinta demonios alados, magos, espadachines y tipos mitológicos-. Sí, claro, igual que hicieron Leonardo, Miguel Ángel, Tiepolo, Goya y Picasso. Lo que para algunos es reprochable es el éxito comercial en la cultura de masas. O el sentido de la oportunidad. El gran arte no se ocupa de un tema ya determinado de antemano. El gran arte no teme ningún escenario.

El tema por excelencia del gran arte es la imagen visionaria. La visión del *artista*, que ve con sus ojos lo viejo y lo nuevo, que trasciende el tiempo y el espacio con la idea y la vista. Porque lo que queda es arte.”³¹

A nivel técnico, Frank Frazetta no es un súper realista como por dar un ejemplo Alex Ross, es más un impresionista que le da fuerza a su trabajo desde la imperfección de los trazos y un manejo soberbio del color, dándole así un carácter y una atmósfera de otro mundo.

La referencia fue tomada del libro: *Frank Frazetta Maestro del Arte Fantástico* de la editorial Evergreen. Su título original en inglés es: *ICON: A Retrospective by the Grand Master of Fantasy Art by Frank Frazetta*. En este libro se presenta una compilación de sus mejores trabajos y una biografía.

8.1.2. Referencias gráficas en diagramación. La imagen general del libro tiene su base en las ilustraciones. Cada página es una construcción gráfica y persigue una constante sorpresa en el lector. El nuevo lector es impaciente y gusta de los detalles, de las presentaciones llamativas y dinámicas.

Las referencias principales son: el libro *Sky Doll- Doll's factory, De Carlsen comics con Copyright © Jerónimo/ Barbucci / Canepa*. Y el *Monster Manual* de “Dungeons and Dragons”

El primer libro describe el proceso de creación de uno de los libros de Sky Doll. Esta es una serie de dos autores italianos (Alessandro Barbucci y Barbara

³¹ FENNER, Arnie. *Frank Frazetta Maestro del Arte Fantástico*. Grass Valley, CA: Editorial Evergreen, 1999. p. VII

Canepa) que narra las aventuras de un androide femenino. El libro es bellamente decorado y utiliza los bocetos en lápiz como elementos decorativos mezclándolos con composiciones geométricas, coloridas y con ricas composiciones tipográficas.

El segundo libro presenta las ilustraciones de criaturas y las características de estas. El propósito es que aquellos que juegan “Role games” (juegos de rol) tengan una guía de seres que pueden introducir en sus aventuras imaginarias. El manual presenta las criaturas separadas de sus entornos y esto le permite al lector apreciar sus características mientras se hace más familiar con cada ser. Además está enmarcado en un ambiente épico.

Otro elemento esencial como referencia fue el libro *Miguel Ángel y Rafael en el Vaticano* de Edizioni Musei Vaticani, que enmarca las obras de estos dos artistas en un gran formato. Lo más interesante de este trabajo editorial es la repetición de imágenes debido al gran formato de las obras. Por ejemplo el detalle de la creación del hombre en el cielorraso de la capilla sextina aparece una vez en una fotografía de toda la obra y otra vez para mostrar los detalles de esa parte. Así mismo en varias otras obras expuestas en el libro se hace la utilización de la repetición del detalle.

8.2. REFERENCIAS VISUALES ADQUIRIDAS DE LA REALIDAD CIRCUNDANTE

El proceso de construcción de una imagen del entorno se hace a través de las percepciones. Debido a mi profesión y a una sensibilidad artística desarrollada desde muy pequeño como ilustrador aficionado la manera en que percibe una persona como yo el mundo es diferente.

Para explicar más claramente este punto daré un ejemplo de la diferencia de percepción: Tomemos un programa de consumo de masas que mi generación entera conoció: Los Pitufos. Esta serie de dibujos animados es recordada por aquellos que éramos niños en la época de los años 80 y por nuestras madres quiénes pacientemente se sentaban a observar las series con nosotros.

La cantidad de detalles que puede recordar una persona que no está interesada en la gráfica son mucho menores que los detalles de análisis de forma y diferenciación que puede hacer alguien que está interesado en las gráficas. Los detalles que hacían a cada pitufo diferente de los otros (el tatuaje de un corazón de pitufo fortachón en el brazo, el lápiz en la oreja y los tirantes de pitufo genio, las gafas de pitufo filósofo, el sombrero de cocinero y el delantal de pitufo goloso, la forma de los ojos de pitufo tontín) Alguien que quiere dibujar mejor encuentra estos detalles y los analiza, y a través de su vida como ilustrador los aplica, los absorbe y los hace propios en su mente para después aplicarlos.

Así mismo, al observar un paisaje, un árbol o una casa, la construcción de una imagen del entorno en función de las gráficas es diferente que la de cualquier

persona. La observación e interiorización son distintas, después de hacerlo toda la vida, se convierte en una práctica inconsciente, todo lo que vemos lo interiorizamos para poder graficarlo cuando necesitemos.

En el caso de mi libro, todas estas percepciones se ven reflejadas en los grafismos. Las ilustraciones tienen una base referencial en mi realidad circundante (Colombia) y también tienen un proceso de hibridación cultural debido a múltiples viajes por el exterior (la costa este y oeste de los Estados Unidos, Francia Italia, Alemania, Grecia, Austria, España, Panamá, Ecuador, México y Cuba) y múltiples viajes dentro de Colombia (El Pacífico cercano al Valle del Cauca en lancha, el valle del Cauca, Cauca, Risaralda, Nariño, Antioquia, Caldas, Santander, Boyacá, Cundinamarca, San Andrés, providencia Urabá y la Guajira). Viajes por tierra y por mar, por ríos y en avión.

Todas estas percepciones me han llevado a construir un sentimiento global de la naturaleza circundante. Un híbrido en el que se mezclan los riscos y acantilados coronados por selvas tropicales de nuestro pacífico colombiano con el mar azul del mediterráneo.

Visualizo un bosque tropical verde, tupido y húmedo como nuestras montañas de la zona cafetera y la carretera al mar en el Valle del Cauca mezclándose con enormes pinos de la región bávara de Alemania. Cuando hablo de tomar referentes de flora, fauna y topografía nacional no puedo dejar de lado los referentes visuales que he adquirido en toda mi vida como viajero.

En la creación de personajes hay muchos referentes visuales. Por medio del proceso de interiorización he adquirido la capacidad de dibujar sin referentes inmediatos visuales. Un ejemplo muy claro es el de la construcción de los górgoros.

Lo primero era definir su personalidad: Los górgoros están basados en una leyenda local muy conocida: el duende. El duende es un personaje travieso, alegre y parrandero que tiene cualidades mágicas. Es capaz de hacer daño y es un peligro especialmente para las mujeres jóvenes. Pero los górgoros no son sólo eso, también tienen una estructura social similar a las de las tribus indígenas y requerían la capacidad de luchar para cumplir su función en la historia, en un mundo de batallas y de acción, también necesitaban una afinidad con la naturaleza para tener una razón de ideología contraria a la de sus enemigos los bichos.

Por esto tuve que atribuirles otras características, se transforman en seres gigantescos que pueden luchar y tienen un aspecto aterrador y menos juguetón que su forma original. En su forma original tienen un aspecto tribal (no de campesinos, ni de señores feudales ni de los seres que pertenecen a un pueblo antiguo con grandes avances tecnológicos) su desorganizada cabellera los hace ver rurales y un poco prehistóricos. Elementos como el báculo del jefe (es un jefe no un rey, como en una tribu indígena) hace la alusión al chamanismo

de nuestras tribus latinoamericanas y no la hechicería de las antiguas leyendas de los pueblos Indo-europeos.

A nivel físico un górgoro es uno de los elementos más híbridos de este proyecto. Como ya expliqué, al mencionar estos referentes no estoy haciendo una descripción del proceso creativo. No es que yo haya tomado sistemáticamente estos referentes y los haya mezclado para dar vida a un nuevo personaje. Los referentes fueron asimilados hace mucho tiempo a través de un proceso de consumo analítico y ya hacen parte de mi estilo gráfico, es decir que el proceso de la creación de los górgoros fue logrado sin ayudas visuales directas, pero a través de un proceso de asimilación previa de los referentes. Un górgoro es una boca gigantesca con patitas y manitos diminutas y con ojos maliciosos, todo esto cubierto de pelos.

Uno a uno los elementos anteriores tienen un referente en grafías consumidas previamente y en la realidad circundante: la boca gigantesca es igual que el antiguo concepto de Pac-man. Este personaje de Atari ha tenido mucho éxito por la simplicidad de su morfología y resulta tierno y alegre a la vista. Las patas y brazos de los górgoros son muy similares a los de picacho, la criatura que acompaña en el protagonismo a su dueño Ash en la serie Pokémon. Los ojos de los górgoros tenían que resaltar su naturaleza maliciosa tomada de la personalidad del duende y también debían verse bien en su forma más intimidante, para ellos se utilizaron unos ojos como los del personaje de Todd Mc Farlane Spawn. Estos ojos terroríficos al mezclarse con toda la dulce apariencia del personaje dan un efecto de picardía muy bien logrado. A la hora de ponerle pelo, se necesitaba un aspecto agreste, el animal que escogí es el roedor más grande de la tierra, un animal que habita las selvas amazónicas y que en Colombia se le conoce como chigüiro, en otras partes se les conoce como capibara.

Para el dibujo del pelaje si se utilizó el referente visual, con lápices de color se recreó el pelaje después de buscar fotografías de chigüiros y de algunas visitas al zoológico de Cali. Todavía falta la descripción de la transformación de los górgoros. Resultó muy fácil buscar referentes de gorilas, ponerles una joroba y la cara de un górgoro, pero algo faltaba, no quería que parecieran brutos lentos y fuertes. Si quería la fuerza, pero también quería que se vieran ágiles y rápidos, después de buscar en libros de fauna colombiana encontré al mono aullador de los bosques tropicales del país. La cola larga del mono aullador y su aspecto robusto pero ágil resultaron perfectos para la forma que buscaba.

Así es cómo se creó la morfología de la raza de los górgoros, en este caso se tomaron **dos referentes visuales de la fauna colombiana**, los otros referentes no se tomaron directamente pero ya estaban en mi inconsciente creativo como elementos que sirven para determinadas funciones gráficas y que ya he interiorizado a través de un consumo analítico.

De igual manera en el punto de la **Enumeración y análisis de referencia a sistemas mitológicos existentes para la realización de la historia y el**

desarrollo de los personajes. se explican las características de contenido que se tomaron para la creación de las características y el desarrollo de la personalidad de los diferentes personajes. Entre el análisis de estos sistemas cabe resaltar el punto que trata el **Sistema mitológico sur y centro americano** en el que se analizan qué aspectos de las mitologías del nuevo continente, incluida la colombiana, se tomaron en cuenta como referentes para el trabajo.

El principio morfológico de este producto es un híbrido cultural. Decidí que basarse únicamente en referentes latinoamericanos o colombianos no lograría atrapar a un público global tanto como una hibridación lo hará. Por esto casi todos los personajes y el paisajismo del mundo imaginario tienen un toque de la realidad circundante, pero también tienen otros elementos constructivos pertenecientes a otras culturas y otros lugares del globo.

Haré una enumeración de qué elementos de mi realidad circundante aparecen en los personajes, y explicaré por qué creo que vale la pena incluir esos elementos como parte de una composición para la intención del libro. De esta parte serán excluidos los górgoros puesto que en los párrafos anteriores ya se describieron esos elementos.

Sigguro: El héroe de la historia es en esencia un samurai. Es un guerrero fuerte y honorable que posee una espada irrompible. En el manga, se ve repetidamente una tendencia a crear personajes fuera de las características de sus creadores. Los personajes del manga poseen por lo general ojos grandes y facciones que no corresponden a las de un japonés. En el caso de Sigguro, traté de que no tuviera una nacionalidad definida, me basé en la mezcla racial que tenemos en Colombia y su cara es la de un hombre apuesto con facciones rudas, pero no es del todo caucásico ni del todo indígena, es un híbrido mestizo como la mayoría de nosotros los colombianos. A su vez tiene, como todos mis dibujos un estilo que no es realista, no trata de imitar a la realidad al máximo sino que es creíble en su contexto. Elementos como su cabello azul o su boca muy expresiva fueron tomados del manga y el anime y elementos como el detalle muscular fueron tomados del cómic americano.

No quería que Sigguro pareciera un samurai en su totalidad, ni tampoco deseaba que se viera delgado y ágil, quería que se viera muy fuerte sin parecer lento. Esto llevó a que tuviera una contextura atlética muy fornida. Para evitar su apariencia total de samurai tomé los pantalones clásicos del samurai pero los amarré en los muslos para que tuviera una especie de pantalones con bota ancha. Esta idea nació de observar a los jinetes llaneros y a los gauchos argentinos. Inmediatamente y de manera natural le sumé unas botas y una hebilla enorme sobre un cinturón de artes marciales. Esto convirtió a Sigguro en una especie de samurai llanero en apariencia.

Aunque sutiles, estas referencias crearon un híbrido que no es totalmente de ninguna parte, y es al mismo tiempo un poco de todo. Lo importante es que

fuera un guerrero, su función en la historia no requería una identidad cultural definida excepto por su infinita valoración al honor y la valentía.

Los prodigiosos de Arcaria: La raza de los prodigiosos, debía ser hermosa y grande, pero no quería que fueran blancos como la nieve como si eso significara pureza (como si sucede en las adaptaciones mitológicas de Tolkien o en las sagas nórdicas y celtas). Por el contrario decidí que fueran trigüeños acorde con las personas que viven junto a un mar soleado. A diferencia de los antiguos pobladores de los territorios nórdicos e indo-europeos, mi percepción del mar no es fría ni con poco sol. Tenemos la bendición de tener unas costas bendecidas por el sol casi todo el tiempo.

Mi percepción de una persona que vive en la costa es muy diferente que la de un ciudadano Inglés o un habitante de Noruega. Así las características fisonómicas que deben tener los miembros de esta raza de seres superiores no puede ser la de un caucásico lechoso.

Otra característica referencial de mi realidad circundante está en el diseño de las armaduras arcarias. Cuando visualicé a este pueblo quería que tuvieran las características de los famosos atlantes. Por esto sus armaduras hacen constante referencia a seres marinos. Las especies que escogí como referencia habitan en nuestros océanos. Muchos peces y reptiles marinos tienen hábitos migratorios como la tortuga de Carey (cuyo caparazón sirvió de referencia para las grebas protectoras de los antebrazos del rey Mur) y por ello es difícil catalogarlas como especies colombianas, pero si habitan nuestras aguas.

Mi ejemplo favorito es el de la infantería arcaria, los soldados cangrejo. Realmente su armadura está basada en el exoesqueleto de las jaibas. La jaiba es una especie de cangrejo que habita las costas del pacífico. Su armadura tiene la particularidad de poseer muchas púas que le dan un aspecto feroz. Esta cualidad se adaptó a todas las armaduras de arcaria, pero en especial la infantería es muy similar a uno de estos animales.

La idea surgió en una playa de Juanchaco hace muchos años. Cuando era un niño desembarcamos en unas vacaciones familiares en una playa totalmente cubierta de cangrejos rojos porque era su época de apareamiento. Esta imagen jamás abandonó mi mente y me sugirió la idea de hacer un ejército de hombres cangrejo. Así fusioné el llamativo color rojo de los cangrejos de estero pequeños con la apariencia feroz de las jaibas.

La Tinchala: Como el monstruo principal de esta obra, la Tinchala cobra una importancia de representación enorme. En los cuentos de antiguas mitologías, los monstruos son enormes dragones o quimeras de feroces animales. La Tinchala no es una bestia maligna, más bien representa la ferocidad de la naturaleza, pero físicamente quería que tuviera una relación directa con nuestro ecosistema latinoamericano. Elegí una piraña, uno de los peces más representativos del famoso río Amazonas.

El pez carnívoro aumentado al tamaño de una casa con patas de paquidermo y cola de caimán resultó en una de mis creaciones favoritas. Creo que es importante incluir seres de nuestra tierra en la historia porque los leones, tigres y serpientes ya han sido bastante explotados a través del tiempo como componentes fisiológicos de los monstruos mitológicos.

Igualmente, las lagartijas de agua y las lagartijas de fuego están basadas en lagartos nacionales (el anolis de Malpelo para las de fuego y la iguana común para las de agua) Estas dos criaturas que sirven como monturas al pueblo de Arcaria son en gran parte implementadas por una gran afición de mi parte a los dinosaurios que me acompaña desde mi niñez.

Los bichos: Los bichos son la otra raza, junto con los górgoros, a la que más tiempo de creación se les dedicó. Quería que las dos razas fueran muy opuestas, mientras los górgoros son aficionados a la naturaleza, los bichos le dan más importancia a la tecnología; si unos eran alegres los otros debían ser flemáticos y así mismo en todo. Si los górgoros tienen ojos muy expresivos y son de naturaleza juguetona y alegre, los bichos debían parecer un espanto, triste y muy serio.

Lo primero en apariencia física al buscar un referente de los bichos era encontrar lo que más se alejara de los mamíferos, que es de donde vienen los górgoros, y lo más lógico a mi parecer era dirigir mi búsqueda a los insectos.

Elegí entonces un escarabajo Golofa, una especie de nuestros bosques andinos. El escarabajo tiene un color negro brillante y extremidades inferiores cortas con dos tenazas muy largas que salen de su abdomen. La falta de expresión y un aspecto extraño fueron dos factores que aportó el escarabajo como referente para hacer de los bichos una raza totalmente opuesta a la de sus enemigos mortales.

Los paisajes costeros: El agua es uno de los temas principales en la historia. Las costas de Arcaria son una mezcla entre los acantilados del pacífico colombiano, la isla volcánica de Malpelo y las costas del mediterráneo.

Quería que la apariencia de estas playas reuniera lo mejor de los mares que he visto. Por ello los acantilados de Arcaria están coronados de verde. Las selvas húmedas que se juntan inmediatamente con las playas dan un manto de misterio y exhuberancia que no he visto jamás en otra parte. La característica de la diferencia dramática de una playa con la marea baja y alta también es característica del pacífico. Pero el mar de color azul oscuro y las construcciones blancas inmaculadas que se confunden en los riscos del mediterráneo no se ven en nuestra costa pacífica.

Para la construcción de las formaciones rocosas utilicé la isla de Malpelo como referente por su variedad ígnea y por las impresionantes paredes de roca que emergen repentinamente del océano mismo.

Los árboles de la historia: Todos los árboles que se tomaron como referencia, tanto visual como descriptiva en el relato, son árboles nacionales. Hay ceibas, samanes, guayacanes, helechos, palmeras y pinos. Algunas escenas en las montañas tienen una vegetación más europea o los paisajes de la nieve fueron tomados de los Alpes Suizos, pero en general las referencias son nacionales principalmente.

La mayoría de las imágenes se tomaron de libros pictográficos de Colombia y de fotografías de viajes por tierra en la carretera al mar y a través del Valle del Cauca. La importancia de los guayacanes es por un marcado gusto que se ha desarrollado de verlos florecer en Cali cada verano. Los árboles están presentes en los paisajes selváticos y boscosos, la mayor influencia es el camino de la parcelación Monterrico en la carretera al mar donde mi familia tiene una pequeña cabaña a la que voy desde muy pequeño.

9. METODOLOGÍA

A continuación se muestra esquemáticamente la metodología que se siguió para la realización de este trabajo. No se especifica ni se profundiza en cada punto debido a que es sólo un esquema de cómo se trabajó para el desarrollo de los puntos anteriores y para la producción de conclusiones.

Tabla 1. Metodología

FASES ETAPAS	INDAGACIÓN	TRATAMIENTO DE DATOS	INTERPRETACIÓN	APLICACIÓN
1. TEÓRICO	1.1 Rastreo de datos	1.2 Selección y clasificación	1.3 Análisis Teórico	1.4 Producción editorial en el género narrativo gráfico que exprese un nuevo discurso mitológico
2. PRÁCTICO	2.1 Rastreo de materiales semejantes	2.2 Selección de la muestra	2.3 Análisis morfológico	2.4 Determinantes de diseño

9.1. FASE 1: INDAGACIÓN

9.1.1. Rastreo de datos. Consiste en la búsqueda de la mayor cantidad de libros de mitologías que existen en el mercado. Esto para examinar sus componentes y estructuras en los siguientes pasos. Con el propósito de tenerlos como referentes.

9.1.2. Rastreo de materiales semejantes. Hace referencia a la búsqueda de toda clase de escritos, libros y enciclopedias sobre la temática de los sistemas mitológicos.

9.2. FASE 2: TRATAMIENTO DE DATOS

9.2.1. Selección y clasificación. Se trata de seleccionar y clasificar el material obtenido en la fase de indagación para así poder tener un mejor desempeño durante el trabajo. Lo importante de esta fase es distinguir entre aquellos trabajos que enmarcan o exponen mitologías o sistemas mitológicos de una manera buena y llamativa desde el punto de vista del diseño gráfico y aquellos que no.

9.2.2. Selección de la muestra. Consiste en el desarrollo de la selección y clasificación entre los libros que se encontraron en el rastreo de datos y el rastreo de materiales semejantes, para así poder tener una muestra clara que será escogida. En esta fase se hace un filtro, eliminando material que no vale la pena examinar ni tomar como referencia. Este material puede ser utilizado como una muestra de lo que no se debe hacer para enmarcar mi propio trabajo.

9.3. FASE 3: INTERPRETACION

9.3.1. Análisis teórico. Es el análisis de los tipos de narración existente y la clasificación de mi producción editorial dentro de uno de esos tipos.

9.3.2. Análisis morfológico. Consta de dos partes la verbal y la gráfica. Este análisis define los medios utilizados para crear cada parte del relato gráfico narrativo, desde la naturaleza del escrito hasta la creación y el desarrollo de los personajes en una línea con dirección gráfica. Es en esta fase en la que se trazan los planos semánticos y morfológicos que mi producción editorial tendrá como base.

9.4. FASE 4: APLICACIÓN

9.4.1. Producción editorial en el género narrativo grafico. Creación del producto (Cuento, planteamiento y descripción de los personajes, descripción del sistema mitológico e ilustraciones). Es la fase de desarrollo de la producción editorial. En donde se toman los planos y comienza la creación. A medida que el desarrollo de la producción escrita va avanzando, así mismo se avanza en la creación de las ilustraciones y en el desarrollo de los personajes.

9.4.2. Determinantes de diseño. Es la enmarcación de los elementos producidos en el libro como producto Editorial. Por último, una vez que estén listas las ilustraciones y la narración completa, se pasa a la fase de diagramación digital y la estructuración del libro. Al final de todo, se ingresa a la fase de impresión la cual es la última parte del proceso. Es en esta fase en la que mis habilidades de artista encuentran la oportunidad en el contexto de mi carrera y justifican mi competencia como diseñador gráfico.

10. PARÁMETROS DE CREACIÓN EDITORIAL

- En cumplimiento de los puntos (4.2.8.-4.2.9.-4.2.10.) de los objetivos generales, tenemos:

10.1. FORMATO Y ESTRUCTURA DEL PRODUCTO EDITORIAL

La narración fantástica se enmarcará en un libro de formato 21 cms x 29 cms horizontal con páginas muy decoradas que usarán varios sistemas tipográficos definidos para títulos y cuerpo de texto. Las ilustraciones tienen protagonismo en algunas páginas en las que únicamente aparecerán imágenes en formatos de página completa o media página pero también aparecerán constantemente como elementos de diseño en páginas de cuerpo de texto.

La idea es lograr un producto limpio pero que represente el carácter medieval y fantástico que tiene la narración sin dejar de mostrar elementos modernos del diseño que lo pueden hacer más llamativo para audiencias que componen el público objetivo.

Para mejor entendimiento de esta parte se recomienda al lector repasar el punto 7.2.2 Referentes existentes para la maquetación y los puntos siguientes hasta antes del punto 8. Esto con el objeto de tener bien claro el **público objetivo, la intención del libro** y los referentes de maquetación para la definición de **la retícula editorial**.

Primero especificaré las características de los elementos compositivos y luego hablaré de la retícula base que se eligió a partir de esas características y de la intención del libro.

10.2. ILUSTRACIONES

Lo primero que realicé en este proyecto en paralelo con el texto fueron las ilustraciones. Como diseñador y sobre todo como ilustrador puedo afirmar que esta es una obra que presenta el trabajo artístico de una persona y que se muestra acompañado de un texto. Es decir, que a diferencia de la mayoría de libros en los que las imágenes apoyan al texto debido a que el trabajo de un escritor se complementa con la creación de un diseñador, en este libro sucede justo lo opuesto.

No soy un escritor ni me atrevería a ufanarme de serlo. Soy un diseñador que en su especialidad como ilustrador he creado una obra que se complementa con un texto. Y ese complemento lo he hecho yo mismo con ayuda de un excelente corrector de estilo profesional. Las imágenes tienen la capacidad de superar los límites de la retícula teniendo cuidado de que estas últimas no dejen de estar en función de la maquetación de todo el libro. En el libro las

imágenes son los elementos principales de diseño, se encuentran bloques de texto alrededor de las siluetas de las imágenes, imágenes que hacen las columnas más cortas o más delgadas. En otras palabras las imágenes marcan el ritmo de diseño.

10.2.1. Tipos de ilustraciones. Hay tres grupos de imágenes en el libro y cada uno obedece a una finalidad diferente:

- **Imágenes de presentación de personajes.** Como esta es la primera historia de un sistema mitológico nuevo, la aparición de los personajes por primera vez a modo de manual se genera acompañando el ritmo de la historia. Los personajes aparecen solos y separados del entorno y en poses que permiten visualizar las características de forma de los seres. Al ubicar un personaje dentro de un contexto o en movimiento a veces no se pueden apreciar sus atributos de manera neutral y clara.

- **Imágenes que narran un momento de la historia.** La mayoría de estas imágenes son de formato de una página completa. Estas imágenes enmarcan a los personajes en acción y dentro de su propia cosmogonía imaginaria.

- **Imágenes decorativas.** Algunos elementos de diseño como formas geométricas, símbolos de la historia y elementos pequeños que aparecen en imágenes más grandes se utilizaron como complementos gráficos de la pieza.

A su vez estos tres grupos tienen elementos que se puede separar en dos grupos a su vez:

- **Imágenes en arte final e imágenes en bocetación.** Como artista gráfico, considero muy enriquecedora la posibilidad de ver un dibujo desde los trazos realizados en lápiz. Estas formas además de presentar el detalle tienen un valor estético muy alto, tanto o más que sus iguales a full color.

El trazo en lápiz tal vez no resulte tan impresionante para algunos como la pintura terminada, pero como la intención del libro es mostrar ilustraciones para ilustradores o conocedores del tema, es muy acertado presentar estos elementos que, en mi concepto, hablan mucho de la línea o la capacidad del autor.

10.3. TÉCNICAS UTILIZADAS

A través del libro se presenta más de una técnica de ilustración. Obedeciendo a la utilidad del libro como muestra de mi talento artístico, es necesario enmarcar las técnicas en las que mejor manejo he adquirido a través de mis años de experiencia. También, como culminación de mi proceso educativo como estudiante de pre-grado, es una oportunidad de mostrar las técnicas que aprendí en estos cinco años de estudio universitario. Y aprovechar la

diversidad gráfica que ofrece cada técnica para innovar a través de las páginas de la pieza.

Las técnicas utilizadas son:

- Tinta negra con rapidógrafos y pinceles;
- Ecolines sobre papel guarro;
- Lápiz sobre cartulina Durex;
- Acrílicos sobre cartón.;
- Lápices de colores diluidos con Varsol sobre Durex;
- Técnica mixta de Ecolines y tinta negra;
- Técnica mixta de Ecolines y carboncillo;
- Técnica mixta de lápices de colores con carboncillo;
- Técnica mixta de rotuladores y tinta.

10.4. CREACIÓN DE PERSONAJES

Cada personaje es tan único como puede ser. Hay una innegable verdad en el dicho “ya todo esta hecho”. No creo que haya una sola cosa en el mundo creativo a la que alguien no pueda encontrarle una semejanza. Es por eso que la utilización de referentes en el arte figurativo es permisible.

Los personajes de la historia tienen ciertas características fáciles de distinguir, como por ejemplo Sigguro, el personaje principal, es un guerrero. Como tal porta armas y lucha y tiene un aspecto feroz. Pero también utiliza un ropaje que asemeja al de los maestros samurai de antaño, pero no del todo. Encontramos variantes como sus pantalones angostos en el muslo y bombachos al final o la utilización de botas y de grebas protectoras, no en su pantorrilla sino en sus muslos.

Lo que se hizo fue tomar características de todos los elementos estudiados y amalgamarlos con un estilo y un trazo propio. No se puede decir que un personaje de la historia pertenece a un grupo ya definido en la historia o en otros sistemas mitológicos. Un ejemplo es la vestimenta de los arcarios que no es enteramente de la Grecia helenística ni tampoco de la Inglaterra medieval.

Las referencias visuales fueron tomadas de fauna y flora Colombiana. Por ejemplo los górgoros al transformarse asemejan a un mono araña enorme, o la Tinchala es una bestia que principalmente resalta su fisonomía de piraña. La fuente principal de todos estos seres es la imaginación, pero al buscar referentes en la realidad circundante se hacen creíbles.

Hay una diferencia grande entre reales y creíbles. No busco para nada realismo, por el contrario, quiero que mis creaciones sean lo más irreales posibles, pero que tengan un peso de credibilidad y un ponto de referencia para que el lector se los pueda imaginar y desee imaginarlos en su mundo de fantasía.

10.5. CREACIÓN DE PAISAJES

El acercamiento a los paisajes es netamente impresionista. Con manchas de color se crea la ilusión de espacios para que el lector pueda imaginar sin verse restringido por una realidad fantástica impuesta. Tanto en el texto como en los gráficos utilicé referentes de nuestra flora nativa como el guayacán, el samán, los pinos y mis favoritas: las ceibas. El bosque tropical se mezcla en ocasiones con pinos y la belleza siempre trata de relucir en estos ambientes que llaman a creer en la magia y a dejar volar la imaginación.

Las playas asemejan los acantilados de las costas del océano pacífico colombiano, aunque el mar es azul como el Mediterráneo o como el que siempre pintamos desde que éramos niños. El mar simboliza la capacidad de soñar y la felicidad del hombre, es por eso que en los gráficos aparece azul de manera irrealista.

10.6. CREACIÓN DE OBJETOS

No hay muchos elementos inanimados en las ilustraciones, pero todos, desde las armaduras arcarias que evocan el mar hasta el trono de madera, tienen cabida únicamente dentro de un mundo mágico. Los ropajes son mezclas culturales como las que vemos hoy en día en un mundo globalizado.

Las ciudades arcarias son una amalgama de elementos de diferentes culturas a través del tiempo pero impera una influencia del medio oriente. Crear elementos y objetos siempre va muy determinado por la clase de personaje que los va a utilizar.

10.7. DEFINICIÓN DEL ESTILO DE DIAGRAMACIÓN

Rompiendo un estilo clásico, el libro pretende ser en cada página un estímulo visual. Obedece más a principios de innovación constante que a la uniformidad. No pasa por alto la necesidad de parecer una unidad y no una cantidad de elementos sueltos que se han apelmazado, pero no es completamente rígido en su forma de presentación.

Se tuvieron en cuenta parámetros de unidad como la forma y tipografía de los títulos, la presentación de escenas de la historia en páginas completas y la utilización de una sola tipografía y un solo puntaje en los cuerpos de texto. Las formas geométricas varían, pero tienen una constante compositiva en la mezcla de líneas rectas con ángulos curvos.

La diagramación se basó en la ubicación de las ilustraciones que son el elemento principal de este trabajo y luego en la unificación de estas imágenes con el texto y los elementos de diseño como los títulos y las formas geométricas de colores.

En resumen lo primordial en la diagramación era resaltar las imágenes procurando variar para sorprender a un público contemporáneo que tiene un consumo visual muy alto y que busca cosas diferentes, especialmente formatos que no parezcan libros de mucho texto porque el público objetivo es aprensivo a la lectura.

Por esto podemos definir la **RETÍCULA DIAGRAMÁTICA** de la siguiente forma:

Se utilizarán como base dos columnas simétricas debido a que el ancho de la página es muy extenso. Como se expone en el punto **7.2.2.1 Distribución de texto y tipografía**, el ancho óptimo de una columna para entender tramos de la frase de manera correcta sin tener que detenerse muy seguido o tener que seguir una línea muy larga es de 60 a 70 caracteres. En el libro este ancho se ubico en los 80 caracteres sobrepasando lo establecido como óptimo en 10 caracteres (una palabra mediana). Este límite óptimo no permitía establecer todo el texto en el límite de las 104 páginas que estaban presupuestadas, así que se supero un poco, pero no tanto como para dañar la legibilidad.

Cada que empieza un capítulo, se comienza en una página nueva y aparece el título en la parte superior del texto. El título de cada capítulo tiene una constante compositiva que se explica más adelante.

La retícula se modifica en ocasiones y pasa de las dos columnas simétricas a columnas asimétricas. Esto únicamente ocurre cuando la imagen que se quería mostrar en el conjunto de dos páginas demanda un uso diferente de las columnas y en el final del cuento. La intención del libro no podía cumplirse utilizando todo el tiempo las dos columnas simétricas puesto que esto genera cuerpos de texto extensos que desaniman a un consumidor aprensivo a la lectura. Además la sorpresa que genera cada página como composición gráfica es la intención principal de este cambio de retícula.

Aunque hay cambios en las páginas, todas nacen del principio de la retícula base, y por eso se puede sentir una unidad sin generar aburrimiento en un consumidor al que no le gustan los libros tradicionales.

10.7.1. Localización de ilustraciones. Según los eventos transcurren se van localizando las imágenes en el libro. Los elementos gráficos de fondos y ornamentaciones van cambiando también según el tono del momento narrativo. Como se explica en el marco teórico en el estudio de las características que se deben tener en cuenta en la creación de una retícula (punto **7.2.2.2 Distribución Imágenes**), Las imágenes son el principal elemento compositivo y por ello terminan variando a los demás elementos.

La intención principal del libro es mostrar ilustraciones de arte fantástico enmarcadas en un formato editorial que resulte interesante y atractivo para el público objetivo. Esta intención muestra claramente que no es el texto lo más importante en esta obra sino que las ilustraciones tienen el protagonismo y son

apoyadas por el texto en cuestión de sentido contextual. Por esto se utilizó el formato de las dos columnas simétricas pero a las imágenes se les otorga la capacidad de transformar la retícula y de llevar a la estructura general a utilizar en ocasiones columnas asimétricas para la construcción en cada página de composiciones gráficas que sorprendan al lector.

10.7.2. Cajas tipográficas. Como ilustrador he decidido que lo más importante en este proyecto de grado desde su planteamiento han sido las ilustraciones. Por ello la uniformidad de los cuerpos de texto cede a la presentación de las imágenes y se adapta a los tamaños de las diferentes presentaciones de los grafismos. Las cajas tipográficas varían en tres grupos:

2 columnas de 13 cm. de ancho x 16 cm. de alto por página para aquellas partes del libro cuya composición consta de cuerpos de texto extensos sin ninguna ilustración que los afecte.

2 columnas de 13 cm. de ancho y con altura variable para partes del libro que utilizan imágenes en formato horizontal combinadas con cuerpo de texto en una misma página.

Por último están las columnas de texto que se adaptan a una imagen tanto en tamaño como en forma. La mayoría de estas columnas aparecen con variaciones en el ancho pero casi todas obedecen al orden de los 13 cm. de ancho que se aprecia en los modelos anteriores.

10.7.3. Mezcla de estilos de ornamentación. Para los fondos del libro existe una mezcla de elementos modernos y algunos que hacen alusión al tema épico y medieval. Las texturas de papel envejecido y libro de bocetos aparecen recurrentemente y se combinan de manera ordenada con bloques de colores planos geométricos más minimalistas y contemporáneos.

El público objetivo prefiere ojear una revista que sentarse a leer un libro. Esta idea fue la que me llevó a utilizar los bloques de colores planos geométricos que menciono en el párrafo anterior. Este es un recurso muy utilizado en el diseño editorial de revistas, entonces al mezclarlo con los elementos medievales y las ilustraciones épicas, se obtiene un producto híbrido que transmite informalidad y sorpresa a un lector perezoso, y a su vez no pierde su tono épico fantástico.

10.7.4. Tipografía. Para el cuerpo de texto se utilizó una Garamond a 11 puntos. Las serifas y los ligeros contrastes en la forma de la tipografía van acordes al sentido épico fantástico que tiene la imagen y tiene una buena legibilidad para cuerpos de texto.

Para los textos explicativos se utilizó la combinación entre una letra capital en tipo Harrington de 18 puntos y un cuerpo de texto compuesto por Garamond a 9 puntos. Se usó en diferente puntaje puesto que en algunas páginas aparecen

textos explicativos y cuerpos de texto de la historia. Si aparecieran de igual tamaño se podría generar una confusión en el lector.

Los títulos de cada capítulo están compuestos por dos elementos:

La palabra capítulo y su numeración en números romanos en tipo Harrington a 36 puntos. Esta es una letra estilizada muy decorativa. No se podría utilizar para un texto largo pero como un elemento contrastante hace juego perfecto con el nombre del capítulo.

El nombre del capítulo en tipo Bernard MT Condensed a 48 puntos. Esta letra robusta con serifas conserva la concordancia con el sentido épico fantástico de la historia y resalta enormemente el nombre del capítulo. Además el bloque de texto que genera es un elemento tipográfico que aporta mucho a la diagramación.

El título del cuento se hizo manualmente y se redibujó digitalmente. Es un rótulo que expresa el tema bélico y mágico de la historia. Desde un principio establece la informalidad en el diseño con cierta majestuosidad y mucha agresividad.

10.7.5. Ritmos de diagramación. Los ritmos de diagramación marcan diferencias en los momentos de la historia. El uso de las texturas de papel envejecido, que se logró escaneando una hoja de papel edad media, se mezcla entre páginas con el uso del papel sin ningún tipo de textura. En momentos en que la narración cambia de tono o de espacio, así mismo la diagramación cambia tornándose más dramática o más calmada a la vista según lo merezca la situación de la narración.

Por esto se encuentra una variedad de texturas a través del libro obedeciendo a la premisa de la intención del libro de sorprender a un lector aprensivo a la monotonía de los libros de formato normal.

10.7.6. Glosario. Debido a la gran cantidad de nombres que aparecen en la historia, al final del cuento hay un glosario al que se puede recurrir en momentos de dudas acerca de quién está actuando o en donde se están realizando las acciones en ciertos momentos.

La estructura del glosario es sencilla, se dividen los términos dentro de barras que se alternen en texturas de papel envejecido en crema y azul que se intercalan. Frente a cada definición aparece una imagen que hace alusión a lo que se describe en el glosario.

11. NUEVO SISTEMA MITOLÓGICO

- En cumplimiento del punto (4.2.11) de los objetivos generales, tenemos:

El nuevo sistema empieza no desde sus inicios sino desde un mundo ya establecido que aparece frente al lector sin ninguna explicación.

No se establece la creación del mundo, ni la formación de los hombres, tampoco existen dioses definidos para todas las razas sino una mezcla de elementos divinos que corresponden a cada raza como divinidad.

Los tres elementos anteriormente mencionados se realizaron con el objeto de que existan varias divinidades y culturas diferentes que alaben a cada una de estas divinidades. También se realizó en la búsqueda de crear la posibilidad para futuras historias.

Esencialmente existen dos realidades en la historia: el mundo y el otro mundo. Los que habitan en el otro mundo pueden viajar entre estas dos realidades, pero es Sigguro, el protagonista de la historia, el que primero viaja del mundo al otro mundo.

Existen ciudades y razas en ambos mundos que, como los pueblos de los sistemas mitológicos de la antigüedad, viven en conflicto. Los conflictos bélicos causados por diferentes intereses a través de todas las épocas del sistema mitológico y la fuerte presencia de la magia, son las fuerzas más importantes del sistema mitológico. Estas fuerzas son las que unen los elementos del sistema y los mantienen relacionados. No estoy hablando de la historia creada para este libro en particular sino del sistema mitológico.

Una constante que lo rige todo es la importancia del honor y la rectitud, como también la cortesía de un mundo que parece ser más salvaje pero de mejores principios éticos y morales.

Sería imposible establecer un orden de importancia para los componentes del sistema así que aquí aparecen nombrados y organizados por orden alfabético. Para mayor entendimiento de todo lo que se nombra a continuación es de vital importancia leer la historia presentada como el producto editorial final de este proyecto de grado:

Arcaria: Reino prodigioso del Mar. Cultura o civilización muy avanzada, llena de maravillas naturales y artificiales.

Arit: Reina de Frigg. Es la reina del Reino Prodigioso de las Montañas. Tiene poder sobre los corazones de todos los seres; esta capacidad le permite imponer su voluntad en los corazones de otros. Ejercer este poder desencadenó un estado de guerra contra el Reino del Mar debido al odio hacia el rey Mur, cuya razón todavía no ha sido revelada.

Ata: En alto arcario, sufijo que indica divinidad; por ejemplo, “Mur Ata” o “Tinchala Masi Ata”.

Austerland: Al morir Arit, se disuelve el antiguo Reino de Frigg. En su lugar, la mina sagrada de los haggards (que tenía como nombre anterior Austerland) empieza un nuevo reino de las montañas bajo el dominio de Arcaria. Esta región de las montañas se llama Austerland y hace parte de la Nueva Arcaria.

Bichos: Son una raza de seres muy tranquilos, de apariencia triste y de naturaleza flemática y poco social. Son grandes admiradores de las obras construidas y menosprecian todo lo natural. Aunque pequeños y de piernas cortas y atrofiadas, los bichos cuentan con la habilidad mágica de animar objetos inanimados y convertirlos en maquinaria de guerra. En la historia aparecen dos bichos importantes y aquí se enuncian de mayor a menor: Bidar, más rechoncho y bajo, y Galider, más feroz y orgulloso.

Cinco lunas del “Mundo”: Las cinco lunas del “Mundo” son Moloc, Urgiien, Vila, Drako y Rhun; siendo la primera la más grande y amarillenta. La segunda es mediana y azulosa; la tercera es más pequeña y blanca, de tono resplandeciente. La cuarta y la quinta lunas poseen igual tamaño, giran en órbitas contrarias y son de color rojo intenso.

Clan chiminicuiya: Este es un clan legendario entre los górgoros. Esta formado por seis hermanos guerreros que actúan como una feroz manada. Tumacu no sólo era el mayor del Clan, sino también el más poderoso y valeroso, lo que lo convirtió en el macho alfa, o sea, en el líder de la manada. De mayor a menor, el clan Chiminicuiya contaba con: Tumaco, Ut-Ragir, Ragichi, Guiduchi, Chimicha y Chipachi.

El Mundo y el Otro Mundo: Hay dos planos de realidad en esta historia. Se entiende que hay un mundo para seres mortales y otro para seres inmortales. El “Otro mundo” es donde habitan los prodigiosos y el “Mundo” es de donde proviene Sigguro. En el “Mundo” existen criaturas mágicas, como es el caso de los górgoros y bichos, pero la diferencia principal entre los dos mundos es que en el “Otro Mundo” todo es mejor, más bello, imperecedero y más poderoso, mientras que en el “Mundo” todos los seres envejecen y por lo general no son tan perfectos como los del “Otro Mundo”.

Vemos en la historia que hay excepciones a la regla, como Sigguro y los héroes de las razas de los bichos y los górgoros (Tumacu, Ut-Ragir, Chipachi, Chimicha, Ragichi, Guiduchi, Bidar y Galider). Estos nueve personajes son criaturas del “Mundo”, con habilidades que llegan a superar a seres del “Otro Mundo”. Pero son casos muy raros; por lo general, cualquier cosa o ser del “Otro Mundo” es superior a lo que proviene del “Mundo”.

Emblin Yorgelson: Hijo de Yorgel. Como en las antiguas culturas escandinavas, el apellido del hijo es el nombre del padre con el sufijo “son”. Armero supremo de Austerland y sirviente vitalicio de Sigguro (o Tinchala Masi,

en alto arcario). Emblin es dueño del martillo negro que creó del hacha de su padre y que tiene en su centro un trozo del cristal rojo que se formó del cadáver de Yorgel en la forja de Cristal.

Fruta de las montañas: Una fruta muy particular que transformaba al ser que la probara en un ser albino. Estos seres albinos muchas veces son más fuertes que en su forma original y cambian su apariencia física. Lo más notable es que cualquier vello se torna blanco y los ojos cambian a un color rojo intenso. Esta fruta es usada por Arit para enfriar los corazones ardientes de aquellos a los que quiere hechizar.

Frigg: Es el Reino Prodigioso de las Montañas. Todo lo que nace y crece en el frío habita en este orgulloso lugar y obedece al mandato de la reina Arit. Su centro es la ciudadela y el palacio del Pinchal.

Gardo: General de la caballería ligera de Arcaria. En la historia se habla de cómo los celos y el orgullo lo corrompen y lo llevan a una oscuridad tan terrible como sólo un ser muy iluminado puede llegar a crear. Gardo es poseedor de inmenso poder y, sobre todo, de una increíble capacidad para el engaño y la persuasión.

Garimu: General de la caballería pesada de Arcaria y comandante de todas las fuerzas armadas del Reino del Mar. Valeroso, justo y de una fuerza comparable sólo con la de Sigguro y el rey Mur. Aunque Garimu siembra el terror entre sus enemigos en la batalla, en la normalidad es un prodigioso alegre que siempre ríe a carcajadas. Fue uno de los pocos amigos que tuvo Sigguro.

Górgoros: Son una raza de seres graciosos y juguetones. Tienen alegres costumbres y son muy sociables, especialmente si hay bebida y comida involucradas. Adoran a dos grandes espíritus: El Ave del Fuego y el Ave del Hielo, que representan el equilibrio natural del mundo. Gozan de todo lo que tiene que ver con la naturaleza y prestan poca atención a los artefactos, edificios y transportes construidos por cualquier raza del mundo. A pesar de su amigable naturaleza y su inofensivo aspecto, los górgoros pueden cambiar su forma y aumentar su tamaño hasta treinta veces, lo que los hace feroces combatientes.

Gweneth: Coronel de la caballería ligera de Arcaria y comandante de la guardia real de la princesa Juliana. Gweneth, como todas las mujeres de Arcaria, es hermosa y tiene un corazón de oro. De naturaleza maternal y comprensiva, puede montar en cólera y convertirse en una grandiosa guerrera. Siempre amó en secreto al general Garimu.

Haggarths: Son prodigiosos también, pero por obvias razones se les considera un grupo muy aparte, aunque muy respetado y valorado por sus aliados. Son seres parecidos a un humano muy fornido de baja estatura. Su mayor particularidad es que están fuertemente ligados a la tierra, tanto que en sus cuerpos crecen protuberancias rocosas de manera aleatoria. Estas

protuberancias de piedra son diferentes en composición para cada haggarth y muy pocos de ellos llegan a desarrollar cristales en su cuerpo a través de muchos años y batallas. Entre más anciano es más un haggarth, más peligroso y poderoso será.

Los haggarths no se cansan, conocen el espíritu del metal y pueden aprovechar la afinidad de las armas para eliminar ciertos seres. Pueden ver a nivel molecular la composición de los metales y tratarlos para hacerlos más fuertes y resistentes. De todo el “Mundo”, son los haggarths los más maravillosos constructores, capaces de hacer edificios incomparables en cuestión de días. Por obvias razones, son los mejores herreros y los seres más avanzados en el empleo de la tecnología.

Ídolo de Azuris: Es una estatuilla antropomorfa muy pequeña que posee la reina Arit. Está hecho de los materiales más finos y fuertes extraídos de la tierra. La finura de sus materiales le permitió a Bidar crear un coloso gigantesco que luchó en la batalla de la Playa Roja.

Juliana: Princesa de Arcaria. La más hermosa y dulce de todas las mujeres de todas las razas del mundo. Posee un poder muy sutil pero maravilloso que consiste en que con su sola presencia pone calma y felicidad en cualquier ser de la Tierra.

Lagartijas de agua: En Arcaria, la caballería ligera monta estas criaturas de extraña apariencia. Con el cuerpo parecido al de un avestruz y la cola de un reptil nadador, estos lagartos ágiles pueden cargar a un prodigioso, tanto en la tierra como en el agua. No son muy fuertes en la lucha cuerpo a cuerpo, pero cargando a toda velocidad a un prodigioso armado con una larga espada muy delgada la embestida de la caballería ligera resultaba devastadora.

Las lagartijas de agua de Arcaria son los seres más rápidos sobre la Tierra, con excepción de Sigguro y de algunos otros héroes maravillosos. Esta velocidad y la destreza de los jinetes prodigiosos hacían de la caballería ligera una parte fundamental de la batería de guerra de Arcaria. Los jinetes son muy hábiles en el manejo de la espada y en el uso del arco y la flecha; esta doble habilidad resulta muy especial porque se especializan en usar estas armas sobre sus monturas.

Lagartijas de Fuego: Son lagartos enormes que caminan en sus cuatro patas. Son espléndidas monturas para los caballeros pesados de Arcaria. No sólo son veloces y muy resistentes en la marcha, sino que también son muy poderosos en la batalla, usando sus fauces y sus garras para herir enemigos; también emplean su cola como un feroz látigo.

Mur: Rey prodigioso de Arcaria. Soberano de las aguas y de todo lo que habita en el Reino del Mar.

Nabús: Criaturas de extraña apariencia que utilizan los prodigiosos de las montañas como sabuesos. Los nabús son carnívoros, no más altos de lo que un hombre mide hasta la cintura. Tienen vellosidades en todo el cuerpo, con excepción de la espalda, en donde les crecen enormes púas que utilizan en la batalla.

Ogros: Son criaturas grandes y no muy listas, pero son crueles, muy fuertes y muy ágiles. Tienen armas y algunos practican el chamanismo, sólo con fines destructivos, no para curar ni bendecir. Habitan en las montañas heladas.

Paso de Zasmadras: Esta región montañosa era la frontera natural entre Arcaria y Frigg. Kilómetros de nieve y roca cubrían a quién lo atravesara con ventiscas aterradoras de vientos helados que congelaban los miembros y parecían arrancar la piel con la fuerza que soplaban.

Pinchal: Árbol sagrado de Frigg. Es un árbol gigantesco, con la apariencia de una ceiba, pero con sus ramas cargadas de flores de color rosa parecidas a las del guayacán. El árbol es tan grande que en su sombra cabe la ciudadela entera de Frigg. En su tronco se edificó el palacio de la reina Arit. Una de sus ramas fue entregada a Galider, y con ella, el guerrero bicho creó un gigante de madera casi indestructible que peleó contra el Reino de Arcaria en la batalla de la Playa Roja.

Prodigiosos: Seres con apariencia humana, pero todos son altos y hermosos, tanto las mujeres como los hombres. Los arcarios son morenos y los prodigiosos de las montañas son caucásicos. Poseen gran fuerza y habilidad. Algunos tienen inmensas capacidades mágicas. No sólo se diferencian de los humanos en apariencia; los prodigiosos no envejecen ni se enferman; por lo tanto, sólo pueden morir en batalla o por causas externas; de lo contrario, viven eternamente en juventud, salud y belleza imperecederas.

Punta Clara. Este es el nombre de un acantilado altísimo en donde se ve el Sol siendo tragado por la inmensidad del mar, sumergiéndose entre llamas rojas y líquidas.

Quinsaña: El monte más alto de todos los mundos.

Sigguro: Es el protagonista de la historia. Sigguro valora la fuerza y la entereza de un guerrero por sobre todas las cosas. Honor, disciplina, justicia y honestidad son los valores que rigen su vida. Su único problema es que por la sed de sangre sufre de una terrible confusión que le impide juzgar con sabiduría lo que es justo y lo que no. Siempre elige el camino de la batalla y ese no es el camino de un hombre sabio. A través de ésta, su primera historia, se puede apreciar cómo se convierte en un ser superior y más sabio. A través de la historia también recibe el nombre de Tinchala Masi.

Skrull: Primer Jefe de los ogros. Usa una máscara rústica de intimidante aspecto. Esta costumbre, en la que el jefe de estas criaturas utiliza máscara,

sigue vigente en las pequeñas tribus de ogros que se esparcieron por el mundo después de la derrota de Frigg en la batalla de Playa Roja. Siempre un jefe ogro va a ser el más poderoso de su clan o tribu, puesto que el liderazgo se gana por la fuerza entre estas bestias. Skruill no sólo es el más fuerte entre su raza, sino que también puede realiza encantamientos que aumentan el poder de su maza; de igual manera, realiza hechizos de envenenamiento que siembran el temor entre sus enemigos.

Tinchala: Criatura gigantesca que cumple la función de protector de Arcaria. La tinchala tiene el cuerpo y la cabeza de un pez carnívoro, las patas de algún paquidermo y la cola de un lagarto.

Tinchala Masi: En alto arcario, traduce “cachorro de tinchala”.

Ulin Yatalson: Primer rey de Austerland.

Urimi: Gran médico y prodigioso mago de la corte de Arcaria; conoce la magia curativa mejor que cualquiera en toda la Tierra.

Yorgel Brazo de Arena: Haggarth legendario, guerrero con un brazo de carne sin ninguna protuberancia rocosa. Los hagarths pueden tener apodos que por el uso constante se convierten en sus apellidos, como en el caso de Yorgel.

12. EL SENTIDO DE NOVEDAD EN EL NUEVO SISTEMA MITOLÓGICO

- En cumplimiento del punto (4.2.12) de los objetivos generales, tenemos:

Se puede hablar de novedad en la propuesta desde dos puntos principales: la amalgama de características de varios sistemas mitológicos y La adaptación de características de las ilustraciones del cómic y la animación japonesa a una línea nueva.

Los sistemas mitológicos modernos, se enmarcan por lo general en una sola referencia anterior. Por ejemplo en la serie del reconocido autor Akira Toriyama, el mundo evoluciona hacia un futuro imaginario, pero la base mitológica es únicamente la del mito chino del *Rey Mono*. En el sistema mitológico creado por J.R.R. Tolkien se encuentra una gran influencia de la mitología nórdica especialmente en la saga del cantar de los Nibelungos.

Pero aunque estos sistemas mitológicos tienen aportes nuevos de sus respectivos autores no se ve una mezcla de los sistemas mitológicos base y otros sistemas mitológicos en sus obras. Después de haber estudiado las teorías de Canclini acerca de la hibridación cultural como resultante de la globalización, puedo afirmar que en un mundo que tiende a la mezcla de culturas y etnias, la amalgama de sistemas mitológicos como base para crear uno propio es la mejor opción.

Acerca de las ilustraciones para este tipo de historias, se ve repetidamente un estilo artístico definido. Pero no se ha enmarcado en un nuevo estilo el cual es muy apelativo para los jóvenes de hoy que es el de la animación japonesa (anime) que se deriva del cómic japonés (manga).

Partiendo de la teoría de Canclini en la que los procesos de mezclas crean nuevos elementos a través de la hibridación cultural puedo analizar mi proceso evolutivo como artista empírico y el desarrollo de una línea propia como un proceso híbrido involuntario. Mi línea de expresión, que sigue formándose, no puede enmarcarse en el manga, ni en el cómic americano exactamente. Tampoco puede catalogarse como una resultante del estudio del arte clásico. Es una tendencia artística nueva que se ha desarrollado durante mi vida como ilustrador y sobretodo como consumidor de los medios gráficos y que no ha sido utilizada para ilustrar libros de esta naturaleza.

Por último, todos los personajes, sus habilidades, los elementos que utilizan y cada palabra de la historia son totalmente inventados por mí. Nunca antes habían sido creados y son únicos. Como todas las creaciones humanas, pueden ser encontrados similares en otras obras, pero su forma y características son realmente nuevas. Esto último lo define como una propuesta nueva e inexplorada aunque se pueda enmarcar en el género de los libros ilustrados del género narrativo épico fantástico.

BIBLIOGRAFÍA

ABNET, Dan y LEE, Mike. La Maldición del Demonio: Un Relato de Malus Darkblade. Madrid: Ed. Timunmas, © 2005, Games Workshop Limited .*All rights reserved.* 323 p.

ANÓNIMO. Popol Vuh: Antiguas Leyendas del Maya Quiché. México D.F.: Ediciones Leyenda S.A., 2004. 250 p.

CALLE, Beatriz Elena. GOMEZ DAVILA, Fanny. GOMEZ LOZANO, Ana Margarita. Estrategia comunicativa para la educación ambiental. Santiago de Cali, 2002. 82 p. Tesis de grado (diseñador gráfico). Corporación Universitaria Autónoma de Occidente. Facultad de Comunicación Social.

COCIMANI, Gabriel. Mitos de la Posmodernidad. En: Revista Comunicación. Vol.13, No. 2 (Ago.-Dic. 2004); 13 p.

COSTA, Joan. Diseñar para los ojos. México: Joan Costa, 1997. 120 p.

Diccionario Enciclopédico U.T.E.H.A.: Tomo I. Barcelona: Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana, 1950. 570 p.

Diccionario Enciclopédico U.T.E.H.A.: Tomo I. Barcelona: Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana, 1950. 610 p.

FENNER, Arnie. Frank Frazetta Maestro del Arte Fantástico. Grass Valley, CA: Editorial Evergreen, 1999. 163 p.

GÁFARRO, Alejandra; REYES. Mitos Clásicos: Dioses, Hechos, y Héroes de la Mitología Griega. Lima: Ed. Intermedio 2001. 124 p.

GOMEZ ROBLEDO, Xavier. Los caminos de la Semiótica (ortodoxos y liberales). México: Iteso, 1990. 95 p.

Ideas en diseño [en línea] Barcelona: Ideas prácticas diseñando, 1998. [Consultado 07 de May, 2007]. Disponible por Internet:
http://platea.pntic.mec.es/jmas/manual/html/layout_ideas.html

La Globalización: ¿productora de culturas híbridas?: Actas del III Congreso Latinoamericano de la Asociación Internacional para el Estudio de la Música Popular [en línea]. Néstor García Canclini, México D.F.: Música pasión 2000. [Consultado 07 de May, 2007]. Disponible por Internet:
<http://www.hist.puc.cl/historia/iaspmla.html>, 60 p.

La Paz: Prometeo Libros y Cia., 2005. [Consultado 07 de May, 2007]
Disponible en Internet por: www.prometeolibros.com

Literatura de la Imagen. Nuevo México: © Salvat editores S.A., 1984. 257 p.

NIERDNER, Henrich. Mitología Nórdica. Santiago: Editorial Edicomunicación S.A. 1993. 287 p.

PRIETO, Carolina; MOLANO. Mitos y Leyendas Chibchas. Bogotá: Ed. Mitos y leyendas Magisterio, 2006. 112 p.

ROSS, Anne. Druidas, Dioses y Héroes de la Mitología Celta. Madrid: Ed. Anaya, 1985. 150 p.

Tomàs Baiget [en línea]. Barcelona: Heurística hoy, 1998. [Consultado 07 de May, 2007]. Disponible por Internet: <http://www.sarenet.es/baiget>

Tutoriales [en línea] Barcelona: Maquetación hoy, 1998. [Consultado 07 de May, 2007]. Disponible por Internet:
<http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/maquetacion/index2.htm>

Finchala Mas!

Forge Alejandro Obando E









Tincha

Jorge A. Obando

amas!

Capítulo I
EL LLAMADO



Era la tercera época de las Guerras Santas entre Górgoros y Bichos, el invierno del Yhedgrassil estaba en su peor fase y las bajas de ambos bandos eran incontables.

En la abrigada tienda el Jefe Bicho preparaba un mensaje para la Tierra Oriental, el país de los techos de oro, un mensaje suplicando ayuda. Los Górgoros no tenían superioridad en poderes mágicos, pero sus abrigadas pieles habían crecido evitando el congelamiento de sus huesos. La fatiga, el hambre y la desesperación eran el peor enemigo de su pueblo en estos momentos y toda su longeva sabiduría estaba cegada por la ira de la guerra, aquella ira que enloquece y vacía de sentimientos a las más brillantes mentes. Su única esperanza residía en lograr reforzar sus líneas con el más bravo de todos los guerreros, el invencible Sigguro –...un hombre, un humano–, se repetía maldiciendo el Jefe Bicho.

Aunque su mente se hallaba nublada, su idea no era para nada descabellada, el guerrero por quien mandaba a pedir, era un hombre de incontables batallas, de imponente y majestuosa apariencia, su sola presencia cortaba el aire, dejando atónitos y sin habla a todos aquellos que estuvieran cerca.

En ocasiones su entrada a la Corte era tan impresionante que el rey de las tierras del oriente se sentía intimidado y ofendido sin que el guerrero hubiese pronunciado palabra alguna. Era un espadachín sin igual, la elevación en el arte de la espada que Sigguro poseía –mejor que la de cualquier ser viviente– era el secreto de todas sus victorias junto con su espada irrompible.

Lo más impresionante es que desde temprana edad su empeño en ser el mejor lo dejó invicto contra 10 hombres, contra 100 hombres, contra ejércitos de miles, nunca en sus 27 años conoció la derrota. Estando varias veces al borde de la muerte su persistencia jamás lo dejó caer vencido y si en el bando de los Bichos aparecía el gran guerrero sin duda serían exterminados todos los Górgoros que estuvieran luchando.

El mensaje partió con un enviado creado de una figura del tablero de ajedrez. Un caballo sería el más veloz y eficiente en este caso. Las guerras eran mágicas ya que en ambos bandos los seres no pasaban de medir lo que una pierna mide hasta la rodilla. Los Bichos transformaban cualquier objeto inanimado –un hueso, una piedra, un poco de agua una ráfaga de viento– en un guerrero y lo manejaban como maquinaria de batalla. Los Górgoros podían transformarse en bestias musculosas de hasta 30 veces su tamaño y los jefes de ambos bandos manejaban a la perfección miles de hechizos y contra hechizos. El Jefe Bicho portaba un largo hueso perteneciente al lobo que mató sin magia el día que probaba su capacidad guerrera a los cien años de haber nacido, como deben hacerlo todos los bichos a esa edad. El Jefe Górgoro se distinguía de los demás porque portaba un simple palo que llevaba las dos plumas mágicas del Ave del Fuego y el Ave del Hielo, espíritus protectores de los Górgoros desde el principio de los tiempos.

El Jefe Bicho ordenó a sus tropas lanzarse al ataque ciegamente para abrir paso largo al emisario que llevaba el preciado mensaje que guardaba las esperanzas de supervivencia de toda una raza. El choque fue sorpresivo y veinte Górgoros de las líneas defensivas fueron aplastados por colosos de madera creados por los Bichos de unos pinos. Al

sentir el ataque los demás Górgoros se transformaron y con gritos de furia sobre los cuerpos de sus camaradas lucharon contra las máquinas. No demoraron mucho en partir los seres de palo y sacar a sus pilotos para después separar sus miembros y beber su sangre en honor de sus caídos congéneres. Aunque toda la infantería de los bichos cayó el mensajero pasó exitosamente las líneas enemigas en dirección a las Tierras del Oriente, donde los techos brillan con la esperanza del oro y la victoria.

Para un caballo ordinario dos meses serían insuficientes para llegar a la Tierra del Sol que nace, pero este caballo –de marfil puro, sin fatiga ni necesidad de alimentarse y poseedor de una velocidad mágica– divisó los campos prósperos y llenos de trabajadores felices de la Tierra Oriental en cinco días. Instantes después se hallaba brincando las murallas del palacio y entrando a la Corte sin darle oportunidad a nadie para detenerlo. De la manera más atrevida irrumpió en la sala del trono deteniéndose a centímetros de un rey estupefacto. Seguidamente abrió su boca y salió un pergamino con el signo de supremacía de los Bichos que fue lo que primero que notó el rey, toda la gente petrificada observó a su soberano estirar la mano todavía temblorosa y tomar el pergamino con un cuidado extremo. Al leerlo su respiración se fue normalizando y con su acostumbrado y majestuoso modo ordenó la presencia del legendario guerrero.

Sigguro habiendo superado ya a todo los milenarios maestros Samurai se dedicaba a entrenar por sí mismo; desarrollar técnicas nuevas, incrementar su fuerza y aguantar todo clima y altura, incluso conseguir nuevos adversarios para aprender todo de ellos y luego aniquilarlos; se encontraba entonces escalando una montaña de roca y nieve; nadie conocía su pico más alto ya que ningún mortal había logrado pasar la mitad de su dificultoso y hostil terrero.

Siempre concentrado, Sigguro se maravillaba de la belleza que lo rodeaba, el sol reflejándose en la blanca nieve, el cielo azul y despejado parecía ser acariciado por enormes picos tan limpios y blancos que sus ojos a veces se sentían heridos; el acogedor y tranquilo silencio de las montañas lo confortaba, por su naturaleza solitaria y meditante, pero su paz se vio interrumpida por un chillido. Alzó la mirada y divisó el impresionante vuelo de un Halcón Real, tres chillidos más delataron su proveniencia del trono de su país. Esperó el descenso de la imperial ave y tomó el mensaje de su pata, después de leerlo montó en su lomo y abandonó su equipaje, todo menos su inseparable espada. Los halcones reales alcanzaban de punta a punta de las alas el tamaño de unos siete caballos en fila pero su cuerpo y cabeza no eran tan grandes, por ello la velocidad de estas aves era superior a la de cualquier ser del mundo.

Una vez en el castillo, Sigguro se presentó con la mínima reverencia a su rey, éste le ordenó que acudiera en la ayuda del ejército de los bichos, que batallaban con desventaja por el invierno, en la Llanura de las Cinco Lunas, que recibía su nombre porque era el único sitio en que una vez al año, entrando el verano, la noche se iluminaba por las cinco lunas del mundo: Moloc, Urgüen, Vila, Drako y Rhun; siendo la primera la más grande y amarillenta, la segunda mediana y azulosa, la tercera más pequeña y blanca resplandeciente, la cuarta y la quinta eran de igual tamaño, pero con órbitas contrarias y de color rojo intenso.

Aunque fiero y orgulloso, el guerrero era un hombre obediente y honroso al trono de su patria; no al rey pues no servía a ningún otro hombre, pero sí a su trono; además la oportunidad de incontables batallas y enfrentamientos contra seres sobrenaturales le regocijaba. Aceptó de buena gana la encomienda y hubiera partido de inmediato de no ser porque el soberano le dijo que sobre el corcel mágico su viaje sería corto y apacible. La idea agradó a Sigguro pero apenas montó al caballo éste perdió todo su brillo y en su hermosa superficie de marfil empezaron a aparecer grietas y erosiones hasta que se desmoronó. En la Llanura de las Cinco Lunas se escuchó un grito del Jefe Bicho, sus poderes se debilitaban y su tiempo parecía cada vez más corto.



Son criaturas alegres y muy sociales que aman la naturaleza y conviven en armonía con ella. Disfrutan la comida y la bebida.



El jefe porta un palo con las plumas de los espíritus protectores de la tribu: El ave del hielo y el ave del fuego.



Los górgoros pueden crecer hasta 30 veces su tamaño para luchar.



Estas pequeñas criaturas adoran todo lo creado por los seres inteligentes del mundo y prestan poca atención a la belleza natural.

Auki, el gran artesano, es su Dios y protector.



Los bichos convierten objetos inanimados en máquinas de guerra .



Capítulo II

UN AGASAJO INESPERADO

Sin ningún transporte mágico, emprendió el guerrero un largo camino a paso humano. Después de varias semanas llegó al bosque de los árboles plateados, el límite de su tierra, su viaje empezaría a ser más peligroso ahora que su fama no intimidaría a los adversarios, mas, sin miedo alguno, siguió su camino adentrándose en las bellísimas sendas del bosque.

La tarde era apacible, con aire otoñal, fresco y soleado, las distintas clases de árboles adornaban con tonos rojizos el suelo verde y marrón seco, por la estación. El camino se extendía interminable a lo largo del paisaje iluminado por un dorado sol del crepúsculo. A cierta distancia una silueta ennegrecida por el resplandor de la tarde se divisaba en el centro del camino, al acercarse más, la silueta tomaba formas muy sensuales, y a unos diez pasos de distancia se distinguía la graciosa figura de una pequeña joven de pechos abundantes y de piel muy blanca contrastando con su sugerente atuendo rojo.

Sigguero el Bravo

Ordenó muy segura de sí misma al guerrero que se detuviese, sin decir una palabra Sigguro continuó su camino y al estar a corto alcance la muchacha lanzó un espadazo veloz que el bravo detuvo con facilidad, lo que dejó atónita a la misteriosa agresora. Los arbustos se movieron y saltaron varios bandidos sobre el valeroso e inmutable guerrero. Al ver los reflejos de los filos de las armas, desenvainó su espada y aniquiló en segundos a todos, excepto a dos: la joven que se paraba a unos pasos totalmente congelada por el terror y otro a quién aprisionaba de un brazo roto mientras presionaba su rodilla contra la cara del ya indefenso bandido.

Volteó sus ojos helados que se clavaron dentro de la asustada mirada de la joven, y le preguntó si se atrevería a atacarlo ahora. Ella, la líder de una banda rota a los pies de un sólo hombre, se lanzó indignada contra aquel aterrador guerrero quien detuvo una vez más el movimiento con excesiva facilidad y quitándole su arma la sujetó de un brazo doblándolo de manera incómoda por detrás de su espalda. Sintiendo el irrompible apretón de la mano del guerrero y temiendo por su vida rompió en llanto; jamás se había sentido tan indefensa. Apretó los labios esperando que el acero entrara por su espalda, con la respiración cortada, emitiendo latidos tan rápidos que su pecho entero vibraba, todo terminó rápido, sintió la mano captora arrojándola al suelo y escuchó pasos alejándose. No pudo abrir los ojos hasta que las lunas brillaban en lo alto y a su sorpresa, su vida había sido perdonada.

Habían pasado ya treinta noches y en medio del bosque, Sigguro halló una cómoda y clásica cabaña de madera que confirmaba su apariencia con un rústico letrero que decía “Posada”. Al entrar encontró un salón de comedor adornado con bellísimas piezas de caza, ciervos tan bellos como jamás había visto Sigguro y osos de descomunal tamaño. Comprendió el guerrero que era una “posada-portal” que separaba el mundo de los mortales del de los prodigiosos.

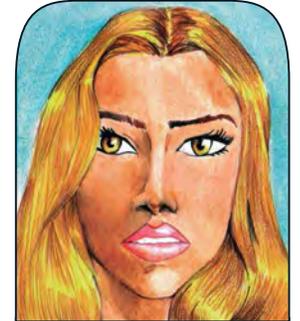
El dueño apareció de la cocina y le dio la bienvenida, le mostró su cuarto y le invitó a la cena que sería servida apenas el último rayo de sol se escondiera tras las montañas. Le pidió encarecidamente que bajara a comer y le ofreció la cena sin costo alguno. El guerrero dijo que acudiría sin falta al ver el entusiasmo de su anfitrión y le pidió privacidad para reposar antes de la cena. En el horizonte destellaba el último rayo, rojo como un largo e imparable chorro de sangre; moría el día con un profundo aullido del primer lobo que gemía dando introducción al negro manto de la noche.

Sigguro escuchó el jolgorio que provenía del piso inferior. La cena había comenzado y salió aprisa para no impacientar a quien amablemente le había rogado su presencia en el comedor. Las llamas de la chimenea ardían juguetonamente, dando un confortable ambiente hogareño al salón. En las diferentes mesas se hallaban muy distintos grupos, algunos humanos comían a sus anchas en dos o tres mesas que pasaban desapercibidas en contraste con las mesas de los *prodigiosos*, ellos, de aspecto humano, parecían brillar; aunque la tez de alguna de estas maravillosas criaturas fuera morena, el fuego saltaba en su piel. Caballeros en brillantísimas armaduras, o cazadores en elegantes atuendos hechos de pieles y millares de joyas. Las damas todas hermosísimas, una raza perfecta, sin delgados ni obesos, tampoco feos o descuidados; el olor de estos seres inundaba el salón, un olor supremamente puro.

De pronto reapareció el dueño y se acercó a todas las mesas asegurándose de que todo estaba bien. Como un excelente anfitrión, llevaba la risa a cada mesa a la que se acercaba, cortejaba con respeto a las damas, regocijaba con elocuencia a los hombres e, incluso, dejaba a los pequeños jugar con su barba de bonachón aspecto.

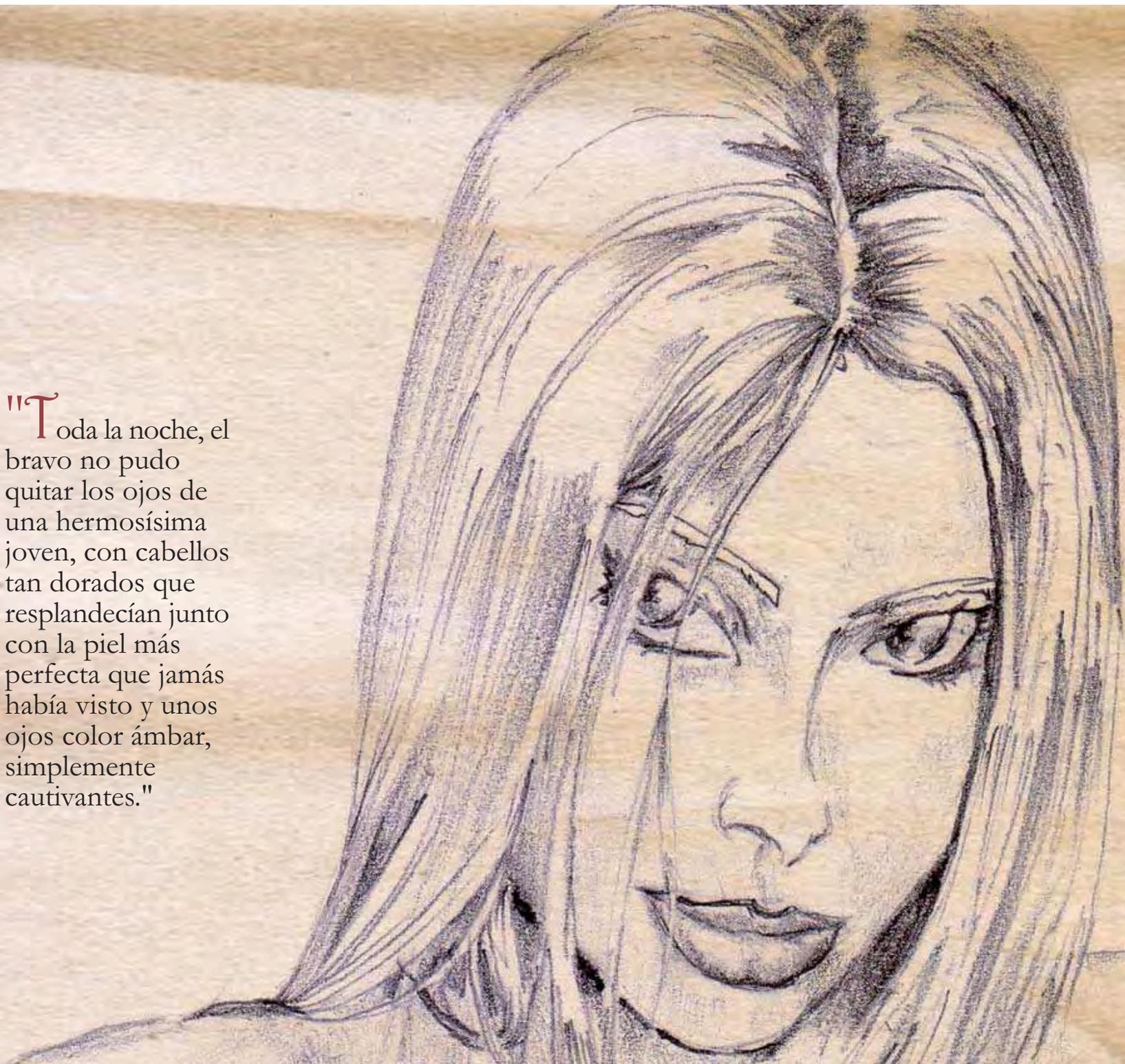
Luego se aproximó al valiente y lo presentó a todos, el inigualable Sigguro, como lo llamó; fue la estrella de un banquete que no sospechaba posible: comió, bebió y rió, una velada increíble donde él fue el centro de atención, todo sin decir una palabra, pues el posadero habló de las grandes hazañas del bravo, contándolas con una elocuencia asombrosa, que interrumpía sólo para pedir la aprobación a su invitado especial.

Toda la noche, el bravo no pudo quitar los ojos de una hermosísima joven, con cabellos tan dorados que resplandecían junto con la piel más perfecta que jamás había visto y unos ojos color ámbar, simplemente cautivantes.





"Toda la noche, el bravo no pudo quitar los ojos de una hermosísima joven, con cabellos tan dorados que resplandecían junto con la piel más perfecta que jamás había visto y unos ojos color ámbar, simplemente cautivantes."



Capítulo III

UNA NUEVA MARCHA

Amaneció el guerrero solo en el salón, brillaba de limpio como la tarde anterior, surgió el posadero con su amable gesto y una buena jarra de un refrescante jugo de sabor ácido y dulce a la vez. Sirvió el desayuno al guerrero y le ofreció posada por otra noche, Sigguro agradeció efusivamente las atenciones brindadas y la feliz velada, pero tenía que partir. Trató de pagar pero el posadero le dijo que su presencia había sido remuneración más que suficiente.

Agradeció nuevamente y salió a una brillante mañana. Todo había cambiado, no estaba el bosque, ahora había un valle hermoso como Sigguro jamás había visto. Volteó rápidamente pero la posada ya no estaba, al cruzar esa puerta, había pasado a otro reino, el mundo como lo conocía ya no existía, el aire era perfecto, el sol brillaba, pero no hacía calor, los prados eran dorados y las montañas se alzaban a lo lejos con un hermoso color azul.

Tenía que volver al camino que llevaba, no sabía dónde estaba y una guerra estaba esperándolo, con una misión que debía ser cumplida. Caminar en cualquier dirección hasta encontrar algo, esa era su única salida, así que empezó a seguir el rumbo contrario al sol.

Caminó sin descanso. Las horas pasaban y la hermosura del paisaje no era percibida por el guerrero. Llegó a un extraño edificio que parecía un templo, sus muros y torres se elevaban varios metros sobre la tierra y terminaban en brillantes techos esféricos de distintos colores nacarados. Sin detenerse un segundo se acercó a la misteriosa edificación, alguien tendría que estar ahí, alguien que le pudiera decir como volver a su mundo, al camino que llevaba. Se acercó a la enorme puerta de madera. El edificio se erguía sobre

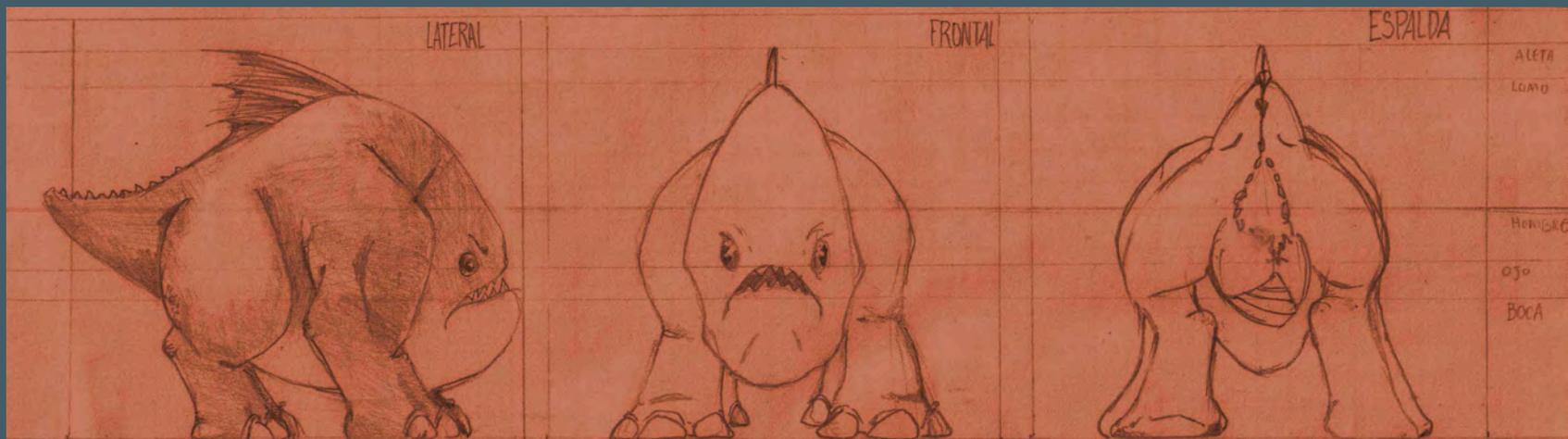
roca sólida y los cimientos parecían en ocasiones desprenderse de la grisácea montaña, como si parte de la edificación hubiera sido tallada y la otra agregada por constructores prodigiosos.

La enorme puerta lucía imposible de mover, provista de incrustaciones decorativas de un metal oscuro, casi negro, pero reluciente, y con cada reflejo descubría un maravilloso trabajo artesanal con figuras de diferentes seres magníficos; hadas, dragones, caballos, guerreros e, incluso, algún demonio aterrador. Todos estos componentes hacían de la impresionante puerta un monumento majestuoso que opacaba la más magnífica de las obras humanas.

Golpear en este coloso artesanal sería inútil, el golpe sería mudo como el que se obtiene al golpear una enorme piedra, así que el guerrero gritó preguntando que si había alguien adentro. Un rugido infernal surgió de una caverna situada en la base de la roca en la que se hallaba la extraña edificación, la voz de la bestia que emitía tan atroz bullicio era algo que el guerrero nunca había escuchado.

Capítulo IV

FAUCES



Sigguero sabía que sin importar la naturaleza de esta posible amenaza no era prudente esperar a que, una bestia que conoce mejor el lugar, lo acorralara contra el bloque que representaba el edificio en el claro frente a la puerta, así que saltó al vacío hacia los árboles que se encontraban a la derecha de la entrada de la caverna.

Esperó en la copa de un árbol en silencio, con la paciencia y el sigilo que acompaña al valiente que controla sus nervios. Siguiendo con los intimidantes rugidos empezó un galope estruendoso como si todo un ejército a caballo viniera en carga estrepitosa.

Desde la altura de su árbol el guerrero divisó un monstruo gigantesco y paquidérmico, con la cara y el lomo de un pez carnívoro, pero con pesadas patas gruesas como troncos y hombros amplios y musculares, la cola como la de un lagarto antiguo, semejante a los legendarios cocodrilos sagrados que adoraban a Ra, pero no arrastrada ni larga, sino erguida y corta, acentuando la pesadez del monstruo. Su piel era rugosa y gris como la roca en que vivía, excepto en su brillante cabeza, lomo y vientre, que brillaban con las escamas verdes y rojas.

Su rugido gutural retumbaba mientras corría errante cargando contra el aire y levantando las piedrecillas que sus gigantescas y planas patas empujaban con violencia. Aunque aparentemente corría sin rumbo, la bestia se acercaba al árbol cada vez más y de repente cargó con todas sus fuerzas contra el árbol, haciendo que el guerrero cayera al suelo sobre sus dos pies para brincar inmediatamente a fin de esquivar la pisada de la bestia, que arremetió contra él apenas lo vio caer.

El guerrero entendió que la bestia había planeado el ataque, lo que demostraba algún grado de inteligencia. Apretó la empuñadura de su espada sin desenvainarla y se paró inclinado hacia adelante con sus piernas ligeramente encogidas como resortes listos para explotar en dirección opuesta de la carga de la bestia. Frente a sí, el aterrador despliegue de fuerza y potencia del animal, los rugidos, la embestida, las fauces abiertas con dientes afilados como cuchillos y la espesa baba saltando en todas las direcciones.

Entre los dos, una barrera invisible que ninguno de los dos cruzaba; el animal cargaba hasta un punto y se devolvía dando pasos hacia atrás, al ver que el guerrero no se movía; Sigguro por su parte esperaba con la misma tensión desde el principio, sin emitir sonido alguno. Por fin, una carga completa; el piso tronaba bajo los pies del agresor y en el último instante abrió la boca para embestir con un mordisco al guerrero. Faltando centímetros, el guerrero saltó esquivando el fatal mordisco y, al estar tan cerca, su espada salió brillando como el rayo y, aprovechando la fuerza de la embestida, cortó largo y profundo uno de los costados de la fiera haciéndola chillar y abrir sus furiosos ojos.

La piel del animal era gruesa y fuerte y sólo por eso el golpe no fue fatal. Ahora la bestia rugía con más furia y sus ojos se llenaban de sangre haciéndolos ver como llamas rojas de ira. El guerrero sabía que si seguía con la misma estrategia podría derrotar al impresionante paquidermo, pero le preocupaba el hecho de que a pesar de tan contundente golpe, su adversario, antes que disminuido, se notaba más peligroso y con la fuerza bruta de la furia.

La bestia realizó carga tras carga y cada vez se acercaba más a su presa, tanto que sus musculosos hombros golpeaban en ocasiones al humano lanzándolo al suelo donde trataba de pisarlo, pero el bravo logró mantenerse alejado de sus fauces y de su letal pisada y en cada carga le fue propiciando un nuevo corte. Con pericia Sigguro logró mantenerse en pie lo suficiente como para abrir dos tajos profundos sobre los ojos del engendro; éste, al brincar, alcanzó a cortar al bravo en la parte externa de la pantorrilla. El animal ciego y desesperado siguió cargando, guiándose por su olfato, pero al no poder ver, sus ataques empezaron a perder eficiencia y la cantidad de cortes propiciados por Sigguro ya eran demasiados.

El guerrero se percató de su ventaja, plantó sus pies sobre el piso, le gritó desafiante y lo esperó planeando que esta fuera su última carga. La bestia rugió con mayor fuerza y arremetió con todas sus energías; Sigguro lo esperaba empuñando su gloriosa arma con ambas manos, de forma horizontal, relajado y concentrado, con los músculos en reposo, listos para reaccionar como trampas para oso y, en el último momento de la embestida, corrió alrededor de la bestia cortando todas sus patas por los tendones de soporte, haciendo desplazarse de rodillas a la bestia. Luego, montándose en su lomo,

atravesó su cabeza de pez enterrando su espada por la parte superior hasta hacerla salir por la mandíbula; la bestia no emitió chillidos o rugidos, sólo se escuchó el sonido del cráneo rompiéndose y el cerebro cediendo al metal.





JPE

Capítulo V

ÁNGELES FIEROS

Incorporándose sobre la bestia vencida, cansado y herido se desplazó el bravo hasta una roca de grisáceo color donde se sentó a recuperar el aliento y a organizarse, vendando sus heridas y limpiando los trozos de su oponente que habían salpicado en la última estocada. Se escuchó a lo lejos una suave melodía, tan dulce como jamás había escuchado el guerrero; buscó con su mirada la dirección de la música, que parecía venir de todas partes.

El paisaje se teñía de dorado con los últimos rayos del atardecer, el estupor de la tarde se inundaba con la maravillosa melodía que rebotaba de árbol en árbol. El tiempo parecía haberse detenido y el arte bailaba con la luz que rehuía a la noche.

La belleza del momento hizo que cualquier herida del bravo dejara de existir en su mente y con su felino oído decidió seguir el rastro de la música con los ojos cerrados, para concentrarse más en el sonido y limpiar las falsas percepciones. Movidó por la pasión tan tierna que evocaba la música, el guerrero deseaba conocer su proveniencia, tanto que aceleró el paso, a pesar de su pierna herida, ignorando el dolor por el temor a que cesara antes de que pudiera alcanzar la fuente de tan hermosa melodía.

Entonces vio por segunda vez el instrumento de su más grandiosa pérdida, la razón por la cual sufriría su peor tormento después. En un claro del bosque donde los árboles sólo dejaban entrar unos cuantos rayos de luz, estaba sentada sobre un tronco caído la misma doncella de los ojos de ámbar que había visto en la posada. Los rayos de luz dorada desviaban su trayectoria para acariciar su piel, que se veía tan suave como el mismo halo de vapor que se descubre únicamente con los rayos casi verticales del amanecer o el atardecer. Era como ver una lágrima del sol que tocaba un instrumento similar a una flauta y vestía un angelical ropaje blanco de dos piezas que descubría su torso de fuego y su juvenil y provocativo pecho.

Su blanquísima falda se extendía por el césped, como flotando sobre él. Sigguro se quedó en silencio, cubierto por las sombras del bosque, anonadado por la belleza de la muchacha e hipnotizado por su música angelical, que inundaba el aire. El trance lo hizo descuidarse y se paró sobre unas hojas secas que, al crujir, espantaron a la hermosa criatura que descubrió la presencia del guerrero.

La joven rápida y graciosa empezó a correr como un ciervo cuando descubre a quien lo acecha. A pesar de su elegante y delicada figura, la muchacha era asombrosamente veloz, pero no lo suficiente para que el guerrero no pudiera seguirla. Él sabía que no la podía dejar huir sin explicación, podría costarle otro enfrentamiento como el que acababa de tener con la terrible bestia o, peor aún, podría pasar muchísimo tiempo sin volver a encontrar a otro ser viviente que le pudiera dar una pista de cómo salir de ese mundo.

La muchacha corría como el viento y emitía un sonido muy agudo con su flauta que seguramente se escuchaba a varios kilómetros a la redonda. El bravo supuso que era una llamada de auxilio, así que decidió alcanzarla e inmovilizarla para explicarle que no quería hacerle daño ni buscaba problemas de ningún tipo. Como un rayo, Sigguro se le puso enfrente y ella, con impresionantes reflejos, cambió de dirección en instantes, pero el guerrero, anticipando su movimiento, la atajó asíéndola de la muñeca con un agarre de acero. Al verse cautiva, atacó a Sigguro usando su flauta como vara y el guerrero esquivó difícilmente el golpe al tiempo que la despojó de su arma y la arrojó al suelo.

La muchacha se levantó ágilmente de un salto y asumió una posición defensiva, con los ojos de ámbar encendidos como llamaradas de oro y una cara seria pero cautivante. El bravo levantó sus brazos hasta tener las manos a la altura de sus hombros con las palmas expuestas y le dijo que no tenía la menor intención de atacarla, y pidió disculpas por haberla asustado.

Ella lo seguía viendo con sus ojos furiosos pero parecía escucharlo; él prosiguió explicando su enfrentamiento con la bestia y, en ese momento, ella habló interrumpiendo al guerrero. Le preguntó con tono desafiante qué le había hecho a la Tinchala; que él no podría estar vivo si se había enfrentado con la Tinchala guardián. Sigguro entendió que se refería al mismo paquidermo-pezu y no entendía bien por qué le consternaba tanto a tan dulce criatura la suerte de la horrible bestia.

Entre los árboles sintió movimientos el bravo, y de un brinco esquivó la embestida de un enemigo nuevo; luego otros lo atacaron de varias direcciones a una velocidad que no permitía ver bien a los atacantes y el guerrero los esquivó a todos hasta que con su



Gweneth de Arcaria



Lagartija de agua



Princesa Juliana de Arcaria

espada desenvainada gritó desafiante que lo enfrentaran sin cobardía. El primer atacante se situó al lado de la hermosa muchacha y le gritó que la cobardía era mayor de su parte al atacar a la princesa Juliana.

La sorpresa del guerrero fue enorme al ver ante sí a una mujer en una hermosa y detallada armadura de colores plateados y azules brillantes, empuñando una espada de guarda adornada y exótica y de hoja muy delgada y curva. Como si ver una mujer guerrera a un nivel militar fuera poca sorpresa en el tiempo antiguo, la amazona no montaba una bestia normal, sino que iba sobre un lagarto de dos patas ensillado. El animal tenía el cuello largo, la cola larga y con terminación aplanada como de remo y poseía hermosísimas escamas brillantes semejantes a los colores azules y tonalidades aguamarinas de la armadura de la guerrera. Salieron a su lado seis amazonas más y todas con igual elegancia empuñaban sus finas armas con manos apretadas.

El guerrero no estaba dispuesto a dejarse llamar cobarde y asumió una postura defensiva, con su mirada desafiante y la boca apretada de furia. Preguntó a la primera guerrera que si se atrevía a llamarlo cobarde, qué esperaba para cargar otra vez con su lagartija contra un cobarde que seguramente no pondría resistencia. El guerrero estaba cansado y herido de su extenuante pelea con la Tinchala, pero hay algunos principios en el código de honor que simplemente no podía dejar pasar por alto.

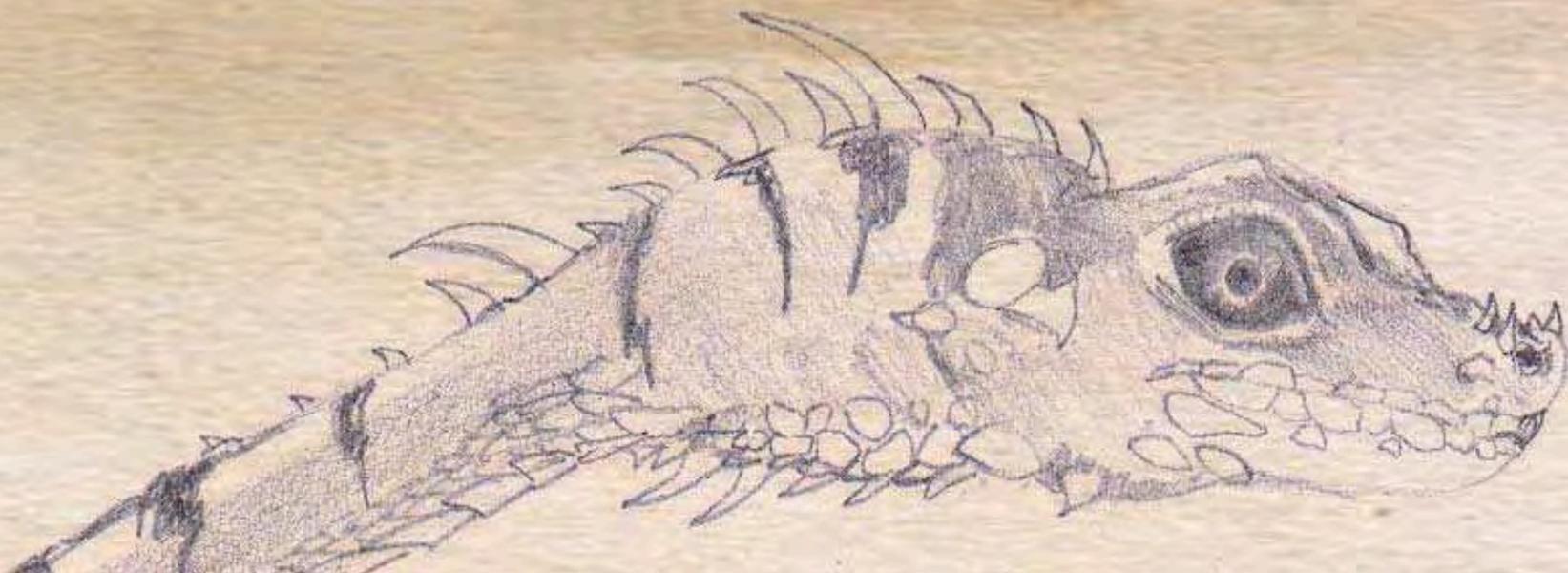
Las guerreras prepararon sus armas y, justo antes de talonear a las bestias, la princesa avanzó con cara serena, ordenándoles detenerse. Dijo suavemente al guerrero que si sus intenciones realmente habían sido puras desde el principio, ahora era el momento de

probarlo, guardando su espada y rindiéndose en señal de arrepentimiento por su ofensa. El guerrero preguntó cuál había sido su ofensa, a lo que la hermosa princesa respondió con tranquilidad que la había espiado sin su consentimiento, la había asustado y perseguido y, lo peor –si es que decía la verdad–, que había matado al guardián de esas tierras. La bestia, como él la llamaba, era el protector del gran reino de Arcaria y era particularmente querido por la princesa por razones que el guerrero conocería más adelante.

Siguro asintió con la cabeza y dijo que sus intenciones eran puras y las razones para rendir su espada eran justas. Incluso admitió que necesitaba ayuda, pero que bajo ninguna circunstancia perdonaría el agravio y que su espada no reposaría tranquila en su vaina hasta probar la sangre de quien lo llamara cobarde.

La amazona avanzó en su bestia hasta el bravo, desmontó y con su propia arma se cortó en la punta del dedo y le ofreció la herida abierta, aclarándole que su soberana había hablado sabiamente y que se rindiera de manera pacífica. Que aceptara sólo un poco de su sangre para que su espada reposara tranquila; agregó que si la Tinchala estaba muerta, era ya suficiente dolor y tristeza para la tierra y que batirse con él sólo provocaría una muerte más, bien fuera la de ella o la de él.

El ofrecimiento de sangre fue suficiente para que el bravo guardara su arma, pues respetaba el honor que había mostrado la guerrera y sentía que su propio honor había sido enalteado.



Capítulo VI

El Rey Mur y el general Garimu

La princesa dio la orden a dos de sus guardianas de avanzar a confirmar la muerte de la Tinchala; a otras dos les ordenó que se adelantaran al palacio y avisaran su llegada con el legendario guerrero Sigguro como prisionero voluntario. El bravo comprendió que la joven lo había reconocido por lo sucedido la noche anterior en la taberna y se preguntó si lo habría reconocido antes o después de haber huido de él.

Ella, sus tres escoltas restantes y Sigguro esperaron el regreso de una de las escoltas reales con dos lagartos más para el transporte de la princesa y del herido cautivo. La amazona que desafió al bravo se presentó como la coronel Gweneth y, una vez pasado el momento de tensión, se mostró dulce y compasiva con el guerrero herido. Una mezcla entre furia y suavidad, una especie de ángel hermoso pero con alas flameantes.

Ya llegada la noche apareció la amazona con dos lagartos. Las criaturas eran llamadas “lagartijas de agua” por los arcarios y eran la montura de una caballería ligera clásica en la formación militar del poderoso imperio costero de Arcaria. La lagartija de la princesa tenía una especie de cresta alrededor de su cabeza; como su dueña, ella también era una princesa entre su especie y su color era más claro y brillante que el de las otras “lagartijas de agua”.

A pesar de su herida, la fascinación del guerrero aumentaba cada vez que aparecía una nueva maravilla de este mundo misterioso. Sigguro no demostraba este sentimiento, pero en su cara se adivinaba un interés similar al que despliega un niño curioso, aunque mucho más serio e intimidante.

Montaron y emprendieron el camino, no muy rápido para evitar agravar las heridas del guerrero. Además, el corazón de las arcarias se encontraba afligido, especialmente el de Juliana, pues ya se había confirmado la muerte de la Tinchala. Sigguro seguía sin entender completamente cuál era la relación entre tan magnífica mujer y la atrocidad que lo había atacado.

Tres de las cinco lunas brillaban fuertemente en la cúspide del firmamento cuando empezó a escucharse el estruendoso sonido del mar. Ese rugido que alegra el alma y al mismo tiempo la atemoriza. Sigguro montaba su bestia y observaba todo a su alrededor. No preguntaba nada porque su naturaleza era la de un hombre reservado, y de todas maneras no hacía falta interrogar, pues Gweneth montaba a su lado y le explicaba cada cosa hacia la que él dirigía la mirada. Era extraño, pero la manera en la que la hermosa pelirroja lo trataba era casi familiar, con ese afecto que no es frecuente encontrar en una mujer extraña.

La comitiva llegó a un espacio en donde se abrió el bosque para dejar ver una amplia

colina que terminaba en una playa deslumbrante, extendida hasta unos acantilados coronados por el palacio más maravilloso que alguna vez haya existido. De murallas que salen de la roca como la primera fortaleza que Sigguro había divisado, pero del acantilado oscuro se desprendía una roca blanca que se alzaba formado altísimos muros, con muchas torres altas terminadas en cúpulas o agujas. Tres cúpulas se erguían colosales, una más grande que las otras estaba al frente. En la oscuridad de la noche, la luz de las lunas que se reflejaban sobre el mar, hacía parecer todo a un sueño bajado del cielo.

En el salón principal del palacio el Rey los esperaba. El salón era gigantesco, la cúpula más grande del palacio era su techo. Un ejército de más de diez mil hombres podría albergarse en ese lujosísimo lugar. Toda la decoración hacía recordar el mar, símbolo por excelencia de los prodigiosos arcarios. Las paredes eran blancas con extrañas y maravillosas decoraciones en metales preciosos. Conchas de mar plateadas, doradas y cobrizas, figuras de monstruos marinos, caracoles, delfines y tiburones se alzaban en los pilares envolviéndolos en espirales fantásticos. Y en el fondo del salón, ubicado en la parte central, elevándose en una escalinata de alfombras púrpuras, el gran soberano de Arcaria.

—Yo soy Mur, rey de Arcaria y señor de las aguas. El mar y sus hijos, los lagos, pozos y ríos me obedecen y aman tanto como mi adorado pueblo —así habló el gran Rey—. Tu fama te precede viajero, eres el más poderoso guerrero del que jamás se haya hablado. Sigguro, el bravo de la tierra de Oriente.

Sigguro observaba en silencio y toda la corte, que se componía de miles y miles de arcarios muy lujosamente vestidos, escuchaban atentos a su Rey, mientras miraban al visitante. —La bestia que has asesinado era para todos una gracia de los mayores espíritus; la ferocidad de la Tinchala guardaba mi Reino de visitantes indeseados, pero la pérdida de su noble espíritu para con los arcarios es algo que nos hunde en la más profunda pena.

Un murmullo inundó la sala y las caras siempre brillantes de los prodigiosos habitantes de las costas se ensombrecieron. El Rey continuó causando un silencio inmediato entre la multitud

—Aunque tu fama es enorme, todavía me cuesta creer que hayas podido matar a la Tinchala. Debes saber que desde las montañas hay una amenaza de guerra de un pueblo tan poderoso como el mío. Y la Tinchala era una pieza importante en la protección de estas tierras. Ahora sin ella ¿qué será de nosotros? ¿Por qué has privado a mi Reino del amigo de los niños arcarios y el más fiel y fiero de todos los guardianes?

Por fin pudo responder el guerrero:

—Señor, es cierto que tu guardián era fiero, y por esa fiera he tenido que matarle para defenderme. Yo sólo llegué a la primera fortaleza que encontré buscando quién pudiera darme razón de mi paradero y la manera de regresar a mi camino. No hice nada para provocar el ataque de la orgullosa bestia, pero no estaba dispuesto a esperar morir entre sus fauces; además, yo ignoraba quién era su dueño y la razón de su ataque.

El murmullo se convirtió en una algarabía tremenda: unos empezaron a gritar enfurecidos e indignados, otros clamaban justicia y algunos lloraban. El Rey se levantó y con un movimiento de su mano izquierda hizo que toda la sala quedara en silencio. Un aire frío recorrió el suelo como la brisa marina fría del amanecer. La enorme figura de Mur era la de casi dos hombres normales, uno sobre el otro; era alto inclusive para un prodigioso. Vestía una armadura que brillaba con un metal dorado anaranjado y unos colores verdes aguamarina de una manufacturación extraordinaria. Su capa, blanca por fuera y aguamarina por dentro, flotaba cerca del suelo y su voz era profunda como el rugido del mar, pero suave y calmada.

Después de mirar al prisionero se dirigió a él:

—Forastero, debes entender que la Tinchala ha estado con nosotros por más de cien años, y que debía permanecer otros veinte, por lo menos, hasta que una de sus crías fuera lo bastante fuerte para reemplazarle. Mi pueblo requiere de un guardián que mantenga a los enemigos a raya el suficiente tiempo como para que mi ejército se prepare en caso de un ataque del reino de Frigg, nuestros celosos enemigos de las montañas. —Apretó los labios y bajó la cabeza entristecido—. Además del amor que le teníamos a la noble criatura, ella prestaba un servicio invaluable para nosotros. El gran Rey lo miró con seriedad, pero no con la gravedad del que reprocha sino con los ojos de aquel que sabe que le han agravado pero comprende a su prójimo.

El bravo, conmovido por la nobleza y la preocupación de las palabras del majestuoso soberano dijo con la voz retumbando como el rayo:

—Sí he cometido una falta grave contra ustedes arcarios y sería injusto y poco honroso dejarlos con un problema por esa falta. Desde hoy te prometo, gran señor de las aguas que hasta que otra Tinchala esté lista para reemplazarme yo seré el guardián de tu reino. No seré el amigo de los niños ni el gentil gigante que ese animal fue, pero sí mantendré tu reino a salvo y libre de tus enemigos.

Una carcajada estruendosa retumbó por todo el salón. Era la voz de un hombre alto y robusto como un buey. Vestía una armadura dorada como la de algunos otros arcarios que estaban en el salón, pero con algunos adornos más. Sigguro dedujo que era algún jefe militar y le miró con desprecio empuñando su espada por su burla.

—Tranquilo guerrero —dijo con una voz amigable el soldado—. Deja descansar a tu espada que no son por burla mis risas. La verdad me parece honorable lo que dices y me río de alegría. Si mi señor lo permite, yo veré que estés sano, y al tanto de tu trabajo como

Tinchala Masi, para mañana en la mañana—. El público entero reventó en risas y aplaudieron la proposición del guerrero.

El Rey, con la cara menos grave hizo de nuevo una señal con las manos y el silencio fue absoluto. Pronunció entonces solemnemente:

—Serás entonces para los arcarios de hoy en adelante Tinchala Masi como mi buen general Garimu ha señalado.

Probablemente el nombramiento habría sido celebrado con una gran ovación si es que la pesadez del pueblo arcario no fuera tan grande por la tristeza. Al otro día Sigguro estaba sano como si nunca se hubiera lastimado gracias a las curas mágicas de los sabios curanderos de Arcaria.

Garimu era alto y robusto como un samán. Rubio, de ojos claros y facciones perfectas para un soldado. Como toda su raza, era bien parecido y reflejaba bondad y justicia en su rostro. Todo lo encontraba divertido, excepto en la batalla, y su quijada prominente se alzaba majestuosa en todo momento. Su temperamento era jovial y el respeto de su ejército se sentía en todo momento.

El ejército arcario era una inigualable batería de guerra que constaba de una caballería ligera a la que pertenecía la guardia real y montaba las “lagartijas de agua”; una caballería pesada que marchaba sobre otras lagartijas llamadas “lagartijas de fuego” por su color naranja intenso, caminaban en sus cuatro patas y eran mucho más grandes que las ligeras “lagartijas de agua”; y, por último, una infantería letal.

El entrenamiento militar era obligatorio para todos los arcarios; tanto hombres como mujeres comenzaban a hacerse soldados desde los tres años de edad. Garimu tenía el rango de general y pertenecía a la caballería pesada. El uniforme de esta rama militar era una armadura de cuerpo completo y color dorado anaranjado, muy similar a la empleada por su Rey. Como todo en Arcaria recordaba al mar, el yelmo llevaba un repujado formando la cabeza de un pez carnívoro y adornos que semejaban escamas y aletas de un color aguamarina. Una capa larga hasta las pantorrillas de color naranja similar al de sus monturas colgaba de sus hombros y, en el caso de su general, un borde amarillo brillante adornaba su borde exterior.

Los días pasaron y ya un mes se había cumplido. Garimu y Sigguro habían llegado a ser buenos amigos. La naturaleza juguetona y brusca de Garimu se volvió en hábito para el bravo, quien vigilaba todo el reino desde la torre más alta de la fortaleza, además de las patrullas ocasionales. Después de un mes de ser el guardián del Reino, el general le explicó riendo a Sigguro que Tinchala Masi significaba “cachorro de Tinchala”.



General Garimu



Mucho tiempo había transcurrido en la Llanura de las Cinco Lunas. El Jefe Bicho ya no podía contener la desesperación. Su refuerzo máspreciado no llegaba y el invierno no paraba de llenar de desgracias a sus filas. Sólo le quedaba la opción de mandar a dos de sus mejores servidores a buscarlo. Prescindir de dos grandes guerreros era un precio muy alto, especialmente en tiempos de guerra, pero como se prefiguraba la situación, toda su raza sería exterminada si el guerrero más bravo no aparecía para reforzar sus líneas.

Bidar y Galider eran dos Bichos excepcionales. Eran hermanos y su maestría en la construcción de gólems de guerra era de las más avanzadas y su astucia y valentía ya los había convertido en leyenda entre los de su especie. Ambos se presentaron en la tienda de campaña del Jefe Bicho y escucharon bien sus órdenes. Galider no estaba muy contento con la idea de traer un humano a luchar una guerra santa, pues temía a la furia de Auki, el Dios artesano. El jefe bicho reprendió severamente el cuestionamiento de su mando y los dos héroes rogaron perdón y partieron inmediatamente con el mapa y la posible ubicación del bravo.

En pequeños gólems parecidos a gallinas sin cabeza, hechos de unos arbustos secos, emprendieron una carrera silenciosa a través de las líneas enemigas. Todo su sigilo fue en vano puesto que pequeños ojos y oídos espías ya habían escuchado sus órdenes y conocían su misión. Guiduchi, el mejor espía górgoro, se encontraba bien camuflado, cerca de la tienda suprema de los Bichos. Se escabulló hasta su propio campamento y avisó de los planes enemigos a su líder.

Guiduchi, Chimicha, Chipachi, Ut-Ragir, Tumacu y Ragichi eran también 6 hermanos górgoros. Un linaje guerrero de la familia Chiminicuiya; en combate actuaban como una manada devastadora y seguían a Tumacu, el macho alfa. Su misión fue clara y rápida: seguir a los dos héroes Bichos y asegurarse de que Sigguro no los ayudara y, en lo posible, convencerlo con promesas de riquezas y favores mágicos de que apoyara a los Górgoros en el santo designio de la protección de la fe de las aves del hielo y el fuego, espíritus creadores y protectores de todo lo que nace y crece por designios naturales.

Pensaba el jefe górgoro después de dar su orden: “El designio de los espíritus protectores de nuestro gran pueblo es que nuestros jóvenes mueran peleando, y que en vez de construir, como siempre hace la naturaleza, destruyamos. Es penosa la hora de mi mandato en esta hueste de hermanos, y son tristes, incluso para mis propios oídos, mis órdenes, que no son tan fraternales como mis sentimientos hacia mi raza”.

Así es como el grupo más extraño de dos razas enemigas partió en busca del bravo. Se movieron rumbo a la tierra del oriente para encontrarlo en el camino. El dúo de bichos adelante en sus veloces máquinas, y la manada de górgoros siguiéndoles el rastro muy de cerca sin ser percibidos. Entre nieve y penumbras, en total ocho guerreros marchaban con paso ágil y rápido, dejando las huellas bien marcadas en la palidez del suelo que se cubría de blanco y reflejaba los rayos de las lunas.

ERROR: ioerror
OFFENDING COMMAND: image

STACK:

-mark-
-savelevel-