

Imagen, historia e identidad en *La calavera de cristal* de Juan Villoro y BEF

IMAGE, HISTORY AND IDENTITY IN *LA CALAVERA DE CRISTAL*, BY JUAN VILLORO AND BEF

An Van Hecke*

Resumen: Se analiza *La calavera de cristal* (2011), escrita por Juan Villoro e ilustrada por Bernardo Fernández (BEF), desde tres perspectivas complementarias. Primero, se enfoca la relación entre palabra e imagen a partir de algunos estudios sobre novela gráfica. En segundo lugar, se examina la tensión entre historia y ficción con énfasis en las culturas precolombinas. En la tercera parte se estudia el concepto de identidad tanto a nivel nacional como individual. Se concluye que el libro trata de la búsqueda de identidad de un adolescente cuyo padre falleció cuando era muy joven, pero el humor y la autocrítica parecen suavizar y matizar estas experiencias dolorosas. *La calavera de cristal* sumerge al lector en el mundo de los mayas y los aztecas gracias a la creatividad de un autor y un ilustrador motivados por la constante recreación de la historia. **Palabras clave:** literatura; literatura contemporánea; literatura latinoamericana; análisis literario; novela; cómic; humor (literario); historia antigua; mayas; aztecas

Abstract: *La calavera de cristal* (2011), written by Juan Villoro and illustrated by Bernardo Fernández (BEF), is analyzed from three complementary perspectives. First, the relationship between word and image is focused on from some studies on graphic novels. Second, the tension between history and fiction is examined with an emphasis on pre-Columbian cultures. In the third part, the concept of identity is studied at both the national and individual levels. It is concluded that the book deals with the search for identity of a teenager whose father died when he was very young, but humor and self-criticism seem to soften and nuance these painful experiences. The crystal skull immerses the reader in the world of the Mayans and Aztecs thanks to the creativity of an author and illustrator motivated by the constant recreation of history.

Keywords: literature; contemporary literature; Latin American literature; literary analysis; novel; comic; humour (literary); ancient history; mayas; aztecs

* Universidad KU Leuven, Bélgica
Correo-e: an.vanhecke@kuleuven.be
Recibido: 19 de octubre de 2020
Aprobado: 11 de junio de 2021



JUAN VILLORO Y BERNARDO FERNÁNDEZ 'BEF'

A lo largo de los años, Juan Villoro se ha distinguido como un hombre polifacético que domina una gran variedad de géneros: novela, cuento, ensayo, crónica, relato de viaje, teatro y guiones para cine. Además, es autor de libros para niños y jóvenes, como *El libro salvaje* (2008). No sorprende entonces que en 2011 se lanzara a un nuevo proyecto, junto con el ilustrador BEF, para publicar su primera novela gráfica, *La calavera de cristal*, con la que se sitúa en una ya larga tradición del género del cómic y la novela gráfica en América Latina. De hecho, Villoro siempre ha mostrado una gran admiración por sus maestros y él mismo habla de una doble vertiente que lo ha influenciado: por un lado, la literatura fantástica del Río de la Plata (Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares, Julio Cortázar, Juan Carlos Onetti), por otro, las letras estadounidenses (Saul Bellow, John Updike, Truman Capote), que define como una literatura de velocidad, una escritura rápida e intensa, con un ritmo cinematográfico. En una entrevista publicada en *Cuadernos Hispanoamericanos*, menciona también a los autores mexicanos que han dejado una impronta en su generación: Octavio Paz, Juan Rulfo, Martín Luis Guzmán, y los latinoamericanos que han vivido en México, Álvaro Mutis y Augusto Monterroso (Juan Villoro, en *Cuadernos Hispanoamericanos*, 1997: 121). Fundamental para su obra han sido también los escritores nacidos en los años treinta, como Sergio Pitol y Salvador Elizondo, y finalmente también los de la llamada literatura de la onda, entre quienes destaca José Agustín (1944), cuya novela *De perfil* (1966) lo marcó profundamente en su adolescencia. En una entrevista con Dunia Gras Miravet, Villoro revela también lo que significa para él dedicarse a la literatura infantil y juvenil:

Los niños son lectores muy exigentes y no leen por esnobismo ni para quedar bien en una reunión, sino porque quieren. Y uno está

compitiendo con enemigos formidables que son la Play Station, la versión en video de *El señor de los anillos*, los Warhammers... el mundo de ficciones que tienen los niños de hoy. Yo, a pesar de ser hijo de un profesor universitario, prácticamente no tuve libros para leer, no existían estos volúmenes que hay ahora [...]. Me parece interesantísimo tener un diálogo con los niños (Juan Villoro, en Gras Miravet, 2005: 61).

Para poder establecer este diálogo, el autor subraya la necesidad de cambiar a un registro cuyos posibles recursos son la exageración sin límites, la reiteración y el desenlace feliz: “Sin embargo, lo complejo es que el final feliz debe de ser merecido, los personajes deben llegar a esa solución después de haber sufrido una serie de méritos, y eso es muy difícil de lograr” (Juan Villoro, en Gras Miravet, 2005: 61). Según el autor, existe el riesgo de partir de “una simplificación del mundo adulto” y de utilizar simplemente diminutivos para acercarse a los infantes:

Eso es totalmente falso, porque los niños no son un rebajamiento del adulto. Los niños son una entidad propia, son profundamente inteligentes, admiran los juegos de palabras [...] Por ejemplo, el niño tiene una imaginación más desaforada que el adulto y acepta con mayor tranquilidad lo sobrenatural o lo que no es tan racionalmente verosímil. La paradoja es que, al mismo tiempo, exige que eso sea lógico (Juan Villoro, en Contreras, González-Contreras y Monsalve, 2015: 54).

La tensión entre lo verosímil y lo inverosímil caracteriza también el misterioso objeto de la calavera de cristal en la novela gráfica de Villoro y BEF. A esto se añade el carácter mágico de las antiguas civilizaciones mexicanas, en particular los mayas y los aztecas.

Las ilustraciones de *La calavera de cristal* están a cargo de Bernardo Fernández (1972),

mejor conocido como BEF. Este historietista mexicano también es diseñador gráfico y escritor de literatura infantil, ciencia ficción y novelas policiacas, como *Hielo negro* (Premio de Novela Grijalbo, 2011). Entre sus obras más recientes destaca *Habla María* (2018), una novela gráfica sobre el autismo de su hija, que el artista percibe como un testimonio personal para crear conciencia sobre esta condición. En una entrevista con Macarena Vidal, BEF explica cómo su trabajo de ilustrador está muy ligado a su vocación de escritor:

La tarea de escribir [...] viene a ser dibujar las palabras con historias. Y dibujar, escribir con imágenes. Prefiero dibujar los cómics. Pero no todas las historias se pueden contar así, y no siempre hay las condiciones para hacer una novela gráfica. Creo que soy muy afortunado de poder hacer las dos (BEF, en Vidal, 2014: s/n).

Llama la atención que, al igual que Villoro, BEF repite a menudo el nombre de José Agustín, quien según él es “un autor monumental al que hay que reconocerle su valor” (BEF, en Ramírez Olivárez, 2018: s/n).

UNA NOVELA GRÁFICA CON TEMÁTICA HISTÓRICA

La trama de *La calavera de cristal* gira alrededor del tráfico ilícito de piezas arqueológicas. Aunque parece un tema poco frecuente en la literatura latinoamericana, ya fue tratado por otros autores, como Roberto Ampuero en *El alemán de Atacama* (1996).

El relato de Villoro y BEF empieza con un homenaje por el décimo aniversario de la muerte del padre de Gus, el capitán y piloto Julio Rodríguez Plata. Es allí donde Gus, a los 14 años, se percata de que no sabe nada de la vida de su padre. Junto con su amigo Máquina decide lanzarse a la aventura para resolver los enigmas

alrededor de la muerte de Julio. También recibe la valiosa ayuda de su tío Felipe, un científico loco que llama a todos los seres humanos ‘primates’. El tío Felipe tiene un asistente, el gordo Bernabé. Otro personaje del lado de los héroes es el exarqueólogo Jerónimo Rodero, apodado el Repetil, quien vive en el desierto comiendo culebras y armadillos para curarse de sus malos recuerdos.

El villano de la historia es Venus de Venegas, un rico empresario que colecciona piezas arqueológicas. Suele estar acompañado de la hermosa Circe, quien se divierte destruyendo obras de arte que rivalizan con su belleza. Don Venus tiene la ayuda de Xipe Totec, el conserje del Museo de Antropología, así como de un sacerdote corrupto llamado Mano Santa, y Roberto Bob Boby, corredor de autos. En su búsqueda, Gus y sus compañeros pasan por lugares arqueológicos míticos, como Paquimé o Yaxchilán, y hacen todo para descifrar los misterios contenidos en las cajas negras de aviones, los códices mayas y las antiguas ciudades prehispánicas. La búsqueda los llevará finalmente al descubrimiento de la misteriosa calavera de cristal.

La obra está basada en un guion original escrito por Villoro en colaboración con Nicolás Echevarría (México, 1947), director de cine y guionista. La novela gráfica fue concebida originalmente por Villoro como el guion de una serie de televisión y, posteriormente, de una película que dirigiría Echevarría. Este paso a los medios audiovisuales aún no se ha realizado; en cambio, ya se hizo una adaptación al teatro. En 2017, la compañía Lab Teatro de la Ciudad de México se encargó de una producción con el mismo título, dirigida por Enrique Aguilar (Paul, 2017).

El relato se sitúa básicamente en tres lugares. Para empezar, gran parte de la historia se desarrolla en la Ciudad de México, donde viven Gus y otros personajes principales. Uno de los temas recurrentes en todas las obras de Villoro es la capital mexicana: “Tengo una relación intensísima con ella. [...]. Buena parte de lo que he escrito tiene que ver con la Ciudad de México” (Villoro,

en Sánchez, 2001: s/n). En *La calavera de cristal* vemos edificios emblemáticos, como el Archivo General de la Nación, donde se guardan los artículos de periódicos sobre la exitosa expedición a Yaxchilán y el descubrimiento de la tumba de un rey maya (29),¹ y el Museo de Antropología, donde los personajes buscan información sobre el arqueólogo Rodero (32-34). El segundo lugar clave de la novela es el estado de Chiapas, en el sur de México, en particular Yaxchilán, zona arqueológica maya donde murió el capitán Rodríguez, que se sitúa en la frontera actual entre México y Guatemala. En tercer lugar, partes del relato se desarrollan en Chihuahua, al norte del país, más precisamente en Paquimé (45), un sitio en el desierto donde se escondió Rodero. Paquimé significa 'casas grandes' y es una de las zonas arqueológicas más importantes de la región, ya que fue abandonada en 1340, mucho antes de que llegaran los españoles.

Para el análisis de *La calavera de cristal* se establecieron tres objetivos. Primero, se analiza la relación entre palabra e imagen con base en algunos estudios teóricos sobre novela gráfica con el fin de poder determinar la especificidad de esta publicación de Villoro dentro de su obra en su conjunto. El segundo objetivo consiste en examinar la tensión entre historia y ficción, enfocándonos en las referencias a las culturas precolumbinas. En la tercera parte se presta especial atención al concepto de identidad, tanto a nivel nacional como individual.

PALABRA E IMAGEN

En América Latina existe una rica tradición de cómics y novelas gráficas, principalmente en Argentina y México, tal como se puede apreciar

1 Todas las citas pertenecientes a *La calavera de cristal* corresponden a Villoro y BEF, 2011, por lo cual sólo se anota el número de la página.

en el panorama general ofrecido por Ana Merino (2009: 271-280). Argentina ha sido pionera en estos géneros gracias a escritores como Héctor Germán Oesterheld, que se hizo famoso con *El eternauta* y es considerado como uno de los 'inventores' o antecesores de la novela gráfica. El estudio de la época dorada de los cómics de los años cincuenta y sesenta permite tener una perspectiva alternativa sobre la ficción literaria argentina paralela al universo canónico de Borges y Cortázar (Merino, 2009: 272). En este sentido, el autor argentino más reconocido internacionalmente sin duda es Joaquín Salvador Lavado Tejón, Quino, quien con su personaje Mafalda, una niña inteligente, criticaba con humor sarcástico a la sociedad argentina de los años sesenta y setenta. A Mafalda le sucedió el personaje Socorro, creado por el argentino Miguel Rep a finales de los años ochenta. A diferencia de Mafalda, que era de clase media, Socorro pertenecía a la clase obrera y vivía en la pobreza. En los años noventa fue fundamental el trabajo de la autora Maitena, quien se burlaba de los estereotipos de la mujer urbana de la época moderna.

En México cabe mencionar *La familia Burrón*, una historieta muy popular creada por Gabriel Vargas en 1948, que giraba en torno a una familia de un barrio humilde. Aunque este cómic estaba lleno de estereotipos, revelaba muchas caras escondidas del México urbano (Merino, 2009: 278). También los trabajos de Jis y Trino que inicialmente, en los años ochenta, se publicaron en periódicos, se hicieron tan populares que fueron compilados en libros. Al igual que las historietas argentinas, desafiaban a la sociedad con sarcasmo. Es sobre todo con la serie *El Santos* que Jis y Trino abrieron un nuevo horizonte de reflexión subversiva, que rompió mitos sexuales, sociales y culturales con humor. *El Santos* iba dirigido a un público adulto y se caracterizaba por el carácter contradictorio y la autocrítica (Merino, 2009: 274-278). Juan Villoro se inserta claramente en esta tradición, como se puede observar en una entrevista con Alberto Sánchez

donde habla de *La familia Burrón* y su gran afición por los cómics:

No tuve una infancia muy libresca. Leía muy poco. Vi mucho la televisión como la mayoría de la gente de mi generación. Me tocó la época dorada, que tenía programas sumamente inventivos como *La isla de Gilligan* y *El superagente* ochenta y seis, cuyo guion era de Mel Brooks. Era una época fantástica de la tele. Yo, si acaso, leía cómics, como *La familia Burrón*, de la que era muy afecto, prácticamente adicto (Juan Villoro, en Sánchez, 2001: s/n).

A Villoro siempre le han fascinado la mirada y el acto de mirar en la literatura, que él considera ante todo un ‘arte visual’. Según el autor, en una buena lectura el lector no ve letras ni palabras, sino imágenes: “siempre considero la mirada como un acto trascendente, que va más allá del mero reconocimiento del objeto por la imagen. Las cosas que vemos determinan nuestra vida” (Juan Villoro, en *Cuadernos Hispanoamericanos*, 1997: 122). Al mexicano le interesan las letras como una creación mixta que combina lo literario y lo visual, tal como sucede, por ejemplo, en las novelas de Manuel Puig, aunque también tiene sus reservas, según explica en la siguiente anécdota:

Cuando yo estaba en el taller de Augusto Monterroso, él nos criticaba porque decía que veíamos demasiadas películas. Teníamos más influencia del cine que de la literatura y queríamos escribir cuentos como si fueran filmes. El tono y la velocidad de nuestras narraciones mostraba que nuestra cultura era básicamente cinematográfica y televisiva. Creo que Monterroso, en cierta medida, tenía razón (Juan Villoro, en *Cuadernos Hispanoamericanos*, 1997: 123).

BEF, a su vez, da su visión sobre la situación actual en la que se encuentra la novela gráfica en México y Latinoamérica:

todavía no hay un modelo rígido de novela gráfica mexicana. Si tú ves a los que estamos haciendo esto en Latinoamérica (probablemente con la excepción de Argentina que sí tiene una escuela de muchos años de historieta y novela gráfica), somos muy diferentes unos de otros y lo que yo hago no se parece en nada a lo que hace Patricio Betteo o a lo que hace POWERPAOLA. Somos muy diferentes. Yo quisiera pensar que nos aproximamos lentamente a un equivalente del Boom Latinoamericano de los cómics, ése sería mi sueño (BEF, en Ramírez Olivárez, 2018: s/n).

La calavera de cristal de Villoro y BEF fue anunciada por la editorial Sexto Piso como ‘novela gráfica’ y no como cómic. La diferencia entre ambos géneros no siempre queda clara, e incluso se ha cuestionado el término ‘novela gráfica’ por pertenecer a la mercadotecnia, con lo cual no sería más que “un libro de cómics caro”, como afirmaba Alan Moore (en Baetens y Frey, 2015: 2). Hay también críticos que abogan por llamar a estas obras ‘narrativa gráfica’ para recalcar su carácter literario. Jan Baetens y Hugo Frey plantean que la novela gráfica no es simplemente un género sino un medio, que además tiene como objetivo contar una historia (2015: 7). Puesto que es difícil dar una definición estricta, optan por una abierta que puede cambiar con el tiempo. Baetens y Frey distinguen la novela gráfica de los libros de cómics atendiendo a diferentes características que se sitúan en cuatro niveles: la forma, el contenido, el formato de publicación y la producción y distribución (2015: 8). A continuación, se observa cómo se pueden aplicar estos parámetros a la obra de Villoro y BEF.

En cuanto a la forma, *La calavera de cristal* sigue un formato relativamente tradicional de cuadros básicos regulares separados por espacios blancos, aunque hay una excepción, la de un dibujo sin cuadro que muestra a Gus y a Rodero dialogando, en blanco y negro (Figura 6). Este formato ha sido elegido por BEF posiblemente para indicar el paso del presente al pasado, ya que los siguientes dibujos constituyen una secuencia retrospectiva sobre la expedición. Además, el ilustrador juega constantemente con el tamaño al variar entre cuadros pequeños, grandes, largos y estrechos. Hay dos ejemplos de un cuadro largo y estrecho: el de Don Venus arriba de una roca muy alta, casi cayendo al precipicio (32); y el de Gus bajando sin temor por la cueva agarrado de una cuerda (61). Primero estaba el texto y luego BEF dibujó sobre la narración. Esto se confirma en la portada, donde se menciona explícitamente: “basado en el guion de Nicolás Echevarría y Juan Villoro”. La imagen sirve para apoyar el texto original. Un segundo aspecto formal que cabe tomar en cuenta es la presencia de un narrador, que aparece mucho menos en libros de cómics. En *La calavera de cristal* hay un narrador omnisciente, aunque se muestra pocas veces; por ejemplo, para introducir a un personaje nuevo, como en el caso de Venus de Venegas, sobre quien proporciona información (10-11). Por lo demás, no interviene en el desarrollo de la historia.

En lo que concierne al contenido, *La calavera de cristal* está escrita para un público juvenil, lo que se observa en las repeticiones, las exageraciones y el desenlace feliz, tres aspectos esenciales para Villoro en lo que respecta a la literatura infantil, como antes he mencionado. Así, por ejemplo, los ‘primates’ es una designación que el tío Felipe repite y aplica a todos los seres humanos. En cuanto a exageraciones, está “la colección más selecta de dulces” de Don Venus, que además es representada por BEF de forma hiperbólica como un cuarto lleno de innumerables cajitas de golosinas (12). La novela también se

caracteriza por un desenlace feliz; sin duda, puede ser disfrutada también por los adultos.

Villoro creó una narración con una trama compleja que se desarrolla en diferentes espacios, que van desde el norte hasta el sur de México; y tres tiempos: el de las antiguas culturas precolombinas, el de la expedición en la que murió el padre de Gus y, diez años más tarde, el de la investigación por parte de Gus y sus amigos. Cabe hacer entonces la siguiente distinción: hay novelas gráficas que se orientan más hacia el objeto que hacia el sujeto, y pueden ser calificadas como periodismo o escritura histórica más que como autobiografía (Baetens y Frey, 2015: 13). *La calavera de cristal* parece pertenecer a este tipo. Hay un fondo histórico revelador, tal como se analiza en el siguiente apartado, y también se puede entrever un afán periodístico, aunque no se trata de periodismo de verdad en forma de cómic, pero sí es sustancial la búsqueda de información fiable, liderada por el tío. Este interés no sorprende en Villoro si se conoce su dominio del género y su deseo de reportar algo e investigar a fondo un caso misterioso. También hay una constante atención hacia el mundo de los periódicos, como se observa en las referencias a artículos que dan datos clave para resolver el caso (9, 11, 29).

En cuanto al formato de publicación, la novela gráfica se distingue del cómic por aparecer preferiblemente como libro y evitar la serialización, a diferencia de éste (Baetens y Frey, 2015: 13). Ambos aspectos se confirman en *La calavera de cristal*, editada por Sexto Piso en formato de libro con tapa dura, que hasta ahora sigue siendo una publicación única. En cuanto al estilo, los dibujos de BEF parecen acercarse a la llamada ‘línea clara’, del francés *ligne claire*, un tipo de cómics de origen franco-belga cuyo referente principal es Hergé (Labé, 2010). La línea clara suele caracterizarse por la delimitación exacta de las figuras con líneas continuas y por la combinación de personajes gráficamente caricaturescos con entornos realistas.

Parece que han sido sobre todo las editoriales independientes las que se han encargado de la producción y publicación de novelas gráficas. Efectivamente, Sexto Piso se presenta en su sitio web como “una de las editoriales independientes más grandes de México” (sextopiso.mx). También se suele hacer una distinción entre la novela gráfica, que pertenece a la élite, y el cómic, propio de la cultura popular (Baetens y Frey, 2015: 18). Sin embargo, esta diferenciación es difícil de mantener, ya que las fronteras entre ambas se vuelven cada vez más borrosas.

En una novela gráfica o un cómic, la imagen y la narrativa son inseparables y tendrían que ser estudiadas en conjunto, aunque siempre existe la tentación de adentrarse más en un aspecto que en otro. Los lectores con una formación en letras probablemente se concentrarán más en los caracteres literarios que en el diseño. Sin embargo, cabe considerar la estrecha relación entre imagen y palabra, como por ejemplo, en el juego con los tiempos. Cuando en la narración aparecen secuencias retrospectivas sobre la expedición a Yaxchilán, BEF opta por colores más suaves y se limita a unos pocos, como el rosa, el beige y el verde caqui (30, 65). Esto contrasta con el resto de la historia, donde el ilustrador juega con una gran gama de colores, tanto fuertes como suaves, oscuros y ligeros. Otro ejemplo es la organización de los cuadros. Así, por ejemplo, en la página 10 (Figura 1) se observa una estructura irregular: todos los cuadros son pequeños y medianos, excepto el último, abajo a la derecha, un primer plano de Venus de Venegas que ocupa un cuarto de la hoja. BEF introduce al villano, quien será el protagonista de las siguientes páginas. Siguiendo el modelo de Scott McCloud, de las seis categorías de interacción entre palabra e imagen, se tiene la impresión de que, por lo general, la combinación usada en la novela es la que el autor llama ‘duales’, duo specific: imágenes y texto dicen lo mismo (McCloud en Martín, 2008: 120). La representación de Xipe-Totec

en la página 33 (Figura 3) es una buena ilustración de esto.

HISTORIA Y FICCIÓN. MAYAS Y AZTECAS

A continuación se seleccionan seis fragmentos que incluyen referencias explícitas a lugares prehispánicos o aspectos culturales de las culturas maya y azteca. Se analizan tanto la imagen como el texto con el fin de averiguar cómo se relacionan la historia y la ficción en la obra.

LOS MAYAS: INVENTORES DEL CERO

En la Figura 1, arriba a la izquierda, se ve al maestro de Gus, que concluye la clase con la siguiente frase: “Antes de salir de vacaciones les recuerdo: los mayas inventaron el cero. Pero en un examen sacar cero no es ser maya sino ser tarado” (10). El sistema numérico maya incluía este símbolo y una de las formas más comunes para representarlo era la concha (Morley, 1987: 256), que se parece también a un caracol. El hecho de que los mayas lo hayan inventado es algo de lo que los mexicanos suelen sentirse orgullosos. Se convirtió en una anécdota estereotípica, aunque hoy en día se sabe que otras civilizaciones antiguas también conocían esta noción, si bien con símbolos diferentes. Estudios científicos recientes, como uno de la Universidad de Oxford, han revelado que el cero ya se usaba mucho antes en la India. En un manuscrito indio del siglo III o IV se identificó un punto negro como la primera utilización conocida del símbolo matemático. Esto es 500 años antes de lo que se pensaba (Devlin, 2017: s/n), lo que no impide que la anécdota de los mayas como los inventores del cero se mantenga y siga siendo importante en la memoria colectiva

FIGURA 1: GUS Y SU AMIGO MÁQUINA EN LA ESCUELA



10

Fuente: Villoro, 2011: 10 (arriba).

Prohibida su reproducción en obras derivadas.

mexicana. De todos modos, la civilización maya fue de las primeras en tener un símbolo para indicar ausencia en su sistema matemático.

LA IMPORTANCIA DE LOS CÓDICES MAYAS

En la Figura 2: se representa un códice que el padre de Gus había escondido en un cajón. Al igual que la ilustración de Don Venus (10), también está en un cuadro más grande y acerca la imagen del códice, que parece ser un mapa. La búsqueda del padre se hace por este medio, como con un tesoro. El códice, a su vez, se convierte en metáfora de esta indagación. En todos los globos habla el tío Felipe, científico que trata de descifrar los jeroglíficos, un hombre solitario que desprecia a todos los seres humanos. Al inicio no quiere hablar con su sobrino, a quien llama “pequeño primate”, pero poco a poco los personajes se van entendiendo y ayuda a Gus con empeño. Dice el tío Felipe:

- “Los mayas no distinguían lo normal de lo sagrado, para ellos todo era religioso”.
- “Cuidado con el códice. Lastimarlo es pecado. Sólo quedan tres códices completos y algunos fragmentos, como éste”.
- “Los demás fueron quemados por Fray Diego de Landa, un obispo español, un primate al que le gustaba el fuego”.
- “El dibujo está dividido en cuatro: pueden ser las fases de la luna o los puntos cardinales”.
- El personaje sigue explicando (abajo):
- “Este círculo con un punto en el centro es el sol”.
- “Las huellas rojas significan movimiento”.
- “Es la historia de un viaje”.
- “Máquina: —¿Un viaje a las estrellas?”
- “Tío Felipe: —¡Has visto demasiada tele! El mapa tiene símbolos cósmicos, pero narra un viaje por tierra”.

- “Al principio y al final hay maíz. El hombre surge del maíz”.
- “El gordo Bernabé: —¿Y sabe a tortilla?”

El científico termina su explicación histórica del códice con esta información clave para el desarrollo del relato:

Una pirámide es una montaña para acercarse al cielo. Debajo hay una caverna: la entrada al inframundo, la región de los muertos. Para calmar a los dioses había que darles tesoros. Con ellos, un rey pagaba su viaje al más allá (26).

En todos los fragmentos de la Figura 2 se incluyen muchos datos históricos correctos. Los mayas tenían un sistema de escritura muy avanzado que ha sido descifrado. Uno de los códices más conocidos que sobrevivieron es el de Dresde, del siglo XI o XII (Morley, 1987: 482). También es cierto que quedan muy pocos de estos documentos, en gran parte porque los españoles los destruyeron. Afortunadamente, en varios sitios arqueológicos se pueden apreciar todavía muchas estelas con jeroglíficos, uno de los más famosos es Quiriguá. Finalmente, en el *Popol Vuh*, el libro maya que relata el origen del mundo, se lee que el hombre fue hecho de maíz (1990: 85-87). Ahora, el dibujo del códice con los jeroglíficos lleva a la siguiente interpretación. Algunos estudiosos sobre el cómic y la novela gráfica han situado el lejano origen del género en los jeroglíficos de los egipcios y los códices mayas (Booker, 2010: 161). Resulta aún más significativo que en esta novela aparezcan precisamente estos símbolos. Así, surge un juego sutil entre los jeroglíficos históricos y el cómic moderno de Villoro y BEF. Aquí se aplica el concepto de intertextualidad en su sentido amplio, que se entiende como “el estudio de las relaciones entre los diferentes sistemas semióticos”, visión original de Barthes y Kristeva (De Maeseneer, 1993: 59). La relación intertextual con los códices se sitúa a dos niveles, el

FIGURA 2: EXPLICACIÓN DEL CÓDICE MAYA



Fuente: Villoro, 2011: 26 (arriba).

Prohibida su reproducción en obras derivadas.

de las imágenes y el textual. Para el ilustrador es sin duda un gran desafío representar un códice en el que cada dibujo puede simbolizar muchas cosas, algunas ya descifradas, otras, que siguen en el misterio.

EL DIOS XIPE-TOTEC

En la Figura 3, Gus y Felipe se encuentran en el Museo de Antropología de la Ciudad de México para buscar información sobre el exarqueólogo Rodero. Nadie puede ayudarles hasta que un hombre de limpieza, que puede ser conserje también, escucha su conversación. En los dos dibujos abajo de la página, este personaje se presenta a los dos protagonistas: “Soy Xipe-Totec Martínez. Me dicen así porque me parezco... al dios de la renovación: el dios despellejado. ¡Sígueme al inframundo!” (33). Xipe-Totec era una deidad zapoteca adoptada por los aztecas. Presidía la renovación, el círculo de la vida, la muerte y la resurrección. Solía ser representado con la piel desollada de un humano (González González, 2011). El apodo de Martínez deriva del parecido de su horrible rostro con el dios azteca. Él mismo interpreta sobre su aspecto: “Soy feo, pero entre los mayas sería sagrado. ¡Adoraban las deformidades!” (34) Aunque no se pueda encontrar a Xipe-Totec en el panteón maya, la referencia a las malformaciones es correcta, como bien se sabe por las deformaciones craneales artificiales. Los mayas ataban la cabeza de los niños entre dos tablas planas porque la frente deprimida era una marca de belleza (Morley, 1987: 179). En la última imagen, (33) Xipe-Totec aparece en un *close-up*, lo que refuerza aún más su fealdad. Además, es uno de los personajes malos, asociado a Don Venus.

EL REGALO DEL REY DE YAXCHILÁN

En la Figura 4: Gus y el tío Felipe visitan al sacerdote Mano Santa para obtener más información sobre el códice. El sacerdote cree que “tiene trazos toltecas y mayas” y logra descifrar otra parte: “Aquí se cuenta la historia de un regalo. El rey de Yaxchilán recibió una joya. La describen como el ‘brillo de los hombres’” (43). Encontramos aquí la primera referencia implícita a la calavera de cristal. Llama la atención el *close-up* de los guantes con los que Mano Santa señala los lugares en el códice. Más bien, se trata de una venda blanca: “Me dicen Mano Santa porque sacrificué mis dedos para leer libros sagrados. Los papeles viejos me dejaron hongos bajo la piel” (42).

YAXCHILÁN

La Figura 5: corresponde a Yaxchilán, el lugar donde falleció el padre de Gus. Se trata de una antigua ciudad existente que se sitúa en la selva de Chiapas y era un gran centro del periodo clásico. Villoro eligió un sitio arqueológico maya no tan conocido como otros, que son muy turísticos, como Chichén Itzá, Palenque, Uxmal y Bonampak, en México, o Tikal y Quiriguá en Guatemala.

Los dibujos de lugares históricos, tanto de los edificios de la Ciudad de México como de las zonas arqueológicas, son hasta cierto punto realistas. El lector los identifica enseguida. Yaxchilán está constituida por tres edificios muy reconocibles. También cabe señalar el color verde de la jungla que la rodea. Como en otros sitios mayas, los conquistadores nunca supieron de la existencia de esta ciudad, que ya estaba abandonada: “Los primeros españoles vieron a Yaxchilán y Tikal en 1696, época en que estas dos ciudades se encontraban cubiertas de un espeso bosque tropical”

FIGURA 3: EL DIOS XIPE-TOTEC



33

Fuente: Villoro, 2011: 33 (abajo).
Prohibida su reproducción en obras derivadas.

FIGURA 4: EL REGALO DEL REY DE YAXCHILÁN



LA COLMENA 112 • octubre-diciembre de 2021 • ISSN 1405-6313 • eISSN 2448-6302

Fuente: Villoro, 2011: 43 (abajo).
Prohibida su reproducción en obras derivadas.

FIGURA 5: YAXCHILÁN



LA COLMENA 112 • octubre-diciembre de 2021 • ISSN 1405-6313 • eISSN 2448-6302

Fuente: Villoro, 2011: 57 (abajo).
Prohibida su reproducción en obras derivadas.

(Morley, 1987: 83). Apenas a principios del siglo XX empezaron las investigaciones arqueológicas de Yaxchilán. En este dibujo, BEF optó por una vista de pájaro, en la que, aparte de los tres edificios, se distingue un avión en movimiento. En ilustraciones de cómics o novelas gráficas es fundamental dicha ilusión. Esta función la cumple el avión en el que viajan Gus y sus amigos, llenos de esperanza por llegar a Yaxchilán, en donde descubrirán la verdad sobre la muerte del capitán Rodríguez Plata.

EL DESCUBRIMIENTO DE LA CALAVERA DE CRISTAL

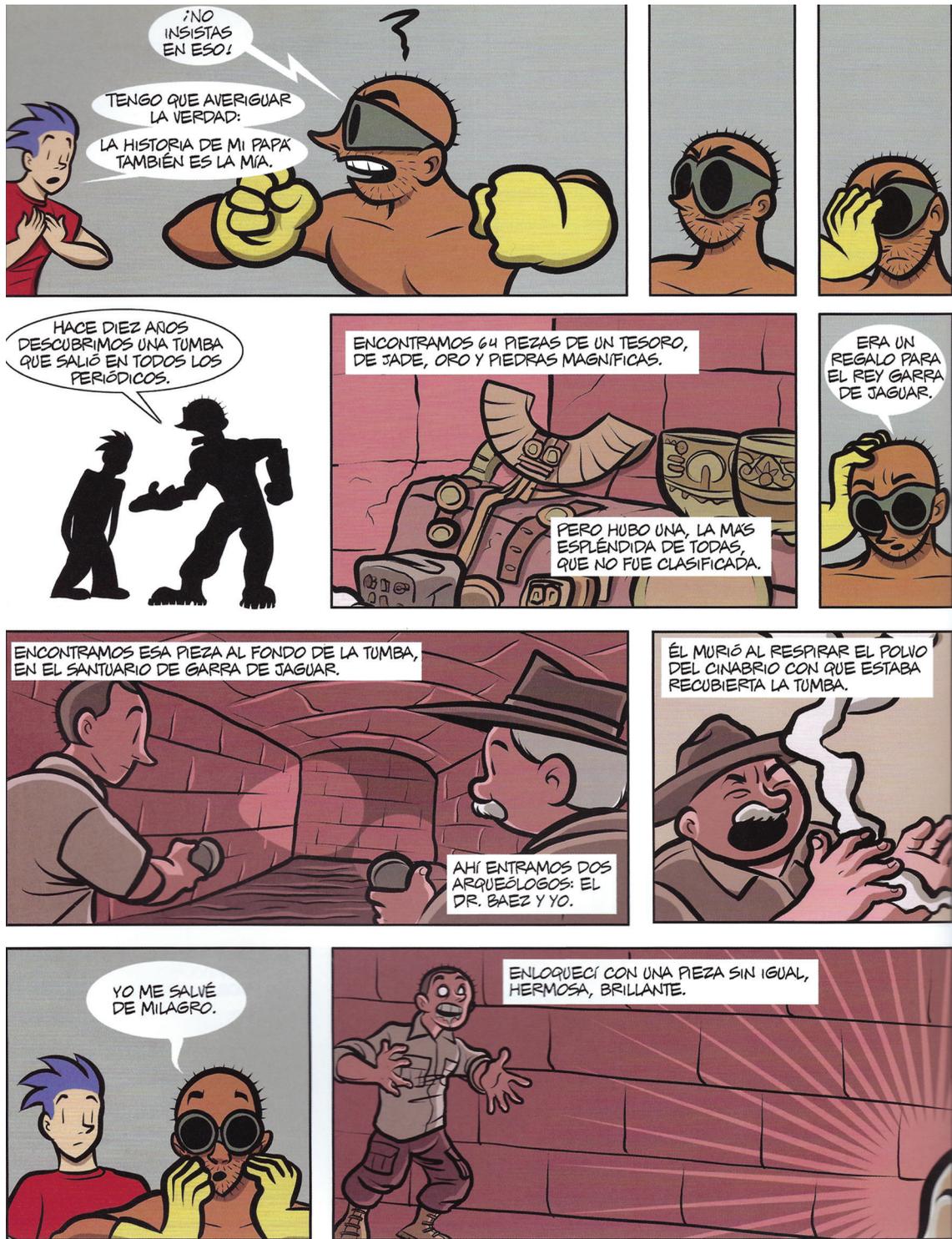
En la Figura 6, Gus va en busca del arqueólogo Rodero para saber la verdad sobre su padre. Es llamativa la inclusión de un dibujo sin marco, el único en todo el libro, con los personajes en blanco y negro. Dice Rodero: “Hace diez años descubrimos una tumba que salió en todos los periódicos” (52). Este dibujo sugestivo señala el paso a la secuencia retrospectiva de Rodero, quien recuerda cómo descubrieron la calavera de cristal entre objetos de jade, oro y piedras magníficas: “Encontramos esa pieza al fondo de la tumba, en el santuario de garra de jaguar”. El jaguar es un animal fundamental en la cultura maya, se asocia con la fertilidad, pero también con el poder de los gobernantes (Valverde Valdés, 2004). En Tikal, el Templo del Gran Jaguar es la construcción principal y en Chichén Itzá hay un pequeño edificio llamado Templo de los Jaguares. El paso de la historia a la ficción se manifiesta sobre todo en el último dibujo, donde Rodero confiesa: “Enloquecí con una pieza sin igual, hermosa, brillante” (52). Con la calavera de cristal se entra de lleno en el mundo ficcional, como se verá más adelante.

Además del dibujo en blanco y negro, BEF juega también con otros colores para ilustrar el texto. El descubrimiento de la tumba de Yaxchilán se relata en dos fragmentos diferentes, en

la Figura 6 (52) y en una ilustración anterior (30). En ambas domina el rojo oscuro, que refleja el polvo del cinabrio con que están recubiertas las paredes y que los antiguos mayas usaban para las pinturas. El Dr. Baez, arqueólogo con quien Rodero entró a la tumba, murió al respirar el cinabrio, un sulfuro de mercurio muy tóxico. De ahí que se hablara luego de la “maldición de la tumba” (30), lo que evoca la maldición de Tutankamón, una leyenda sin ninguna prueba científica que ha llegado a extenderse (Yanes, 2019). Además de este deceso, “algunos miembros de la expedición enloquecieron” (30). Esto queda bien reflejado en las expresiones de Rodero. BEF transforma completamente al personaje: los ojos se convierten en dos grandes círculos blancos, se enfatizan los dientes y de la boca sale saliva (52).

Bien se sabe que los mayas y los aztecas eran maestros en el arte de las máscaras. Basta pensar en la maravillosa máscara del señor de Pakal, una pieza funeraria de jade descubierta en el interior de una tumba en Palenque; o en las máscaras aztecas de turquesa que hoy se encuentran en el British Museum. En cambio, cuando se habla de calaveras de cristal, surge una serie de incógnitas. ¿Es historia verdadera o leyenda? Estas piezas existen y son obras de arte talladas en cuarzo o cristal de roca en forma de cráneos humanos. Aparecieron en la segunda mitad del siglo XIX y se atribuyeron originalmente a varias civilizaciones precolombinas. Las investigaciones realizadas a finales del siglo XX mostraron que algunas de estas calaveras son falsificaciones. Fueron hechas con instrumentos afiladores que no se inventaron hasta la segunda mitad del siglo XIX (MacLaren Walsh 2008). Mientras tanto, han surgido hipótesis y leyendas alrededor de los cráneos de cristal. Algunos creían que fueron hechos hace siglos por los mayas, los aztecas o una civilización precolombina aún más antigua. Otros pensaban que tenían facultades paranormales y que nunca se debía mirarlos directamente a los ojos. Otra tradición afirma que su origen

FIGURA 6: EL DESCUBRIMIENTO DE LA CALAVERA DE CRISTAL



Fuente: Villoro, 2011: 52.

Prohibida su reproducción en obras derivadas.

es extraterrestre. Según estas historias, trece de estos objetos se encuentran en la Tierra. Una vez reunidos, compartirán sus conocimientos con la humanidad. Este es un tema popular que ha aparecido en series televisivas de ciencia ficción, novelas y películas. La cinta más conocida, sin duda, es *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* (2008), de Steven Spielberg. A diferencia de la novela gráfica de Villoro, el filme se sitúa en Perú, en los años cincuenta, y se basa en el mito de que las calaveras de cristal pertenecen a una civilización extraterrestre. Tanto en la película como en la novela entra el elemento fantástico. Las investigaciones mencionadas indican que se trata de una leyenda y que ni los mayas ni los aztecas fabricaron este tipo de piezas. Sin embargo, dicho aspecto fantástico, que crea una tensión con el fondo histórico, funciona como un motivo apasionante en esta novela de aventuras.

LA BÚSQUEDA DE LA IDENTIDAD

En *La calavera de cristal* hay muchas referencias a las culturas precolombinas, en particular a la maya, azteca y hasta algunas menos conocidas como la de Paquimé, en Chihuahua (45), o la de Teotenango, cerca de la ciudad de Toluca (31). Al incluir las dos últimas, parece que Villoro y BEF quieren ir más allá de los conocimientos estereotípicos sobre el mundo precolombino. Los seis fragmentos seleccionados ilustran cómo son representadas dichas culturas. Por un lado, se ve que en la mayoría de ocasiones los creadores dan información histórica correcta, probablemente por cierto afán didáctico, ya que esta novela gráfica se dirige, en primer lugar, a un público joven. Así, se percibe un deseo de enseñar, de comunicar la historia de México, en particular este periodo. También en los dibujos se ve cierta autenticidad, parecen ser copias fieles de los originales, de los templos y códices: son imágenes con un efecto realista. Por otro lado, se refleja indudablemente

también el orgullo del mexicano, identidad que se destaca por su carácter único al disponer de esta enorme riqueza y variedad de sitios arqueológicos y joyas, como las máscaras. Al conocer otras obras de Villoro, en las que el tema de lo mexicano es fundamental, no sorprende este interés por la historia nacional, básica en la creación de una identidad patria. Ideológicamente, hay una constante autorreflexión sobre el ser mexicano, pero al mismo tiempo cabe matizarla. Villoro recupera este fondo prehispánico no para exaltarlo exageradamente, sino para verlo con distancia crítica e irónica:

No soy un escritor folklórico, ni 'pintoresquista', ni me interesa exaltar ciertos excesos telúricos, antropológicos de mi país. Pero inevitablemente soy un autor mexicano. La manera de ser, las costumbres, la coloración de la luz, ciertas palabras, el gusto por ciertos alimentos, cristaliza en lo que escribo, no solamente reflejando esa complejidad que inevitablemente es multicultural de la vida mexicana. Sino también, y sobre todo, ironizando sobre ella (Juan Villoro, en Piña, 2010: s/n).

Villoro siempre está bregando con el concepto de identidad mexicana y una manera de confrontar esta problemática es mediante el humor. En varios diálogos sobre las culturas prehispánicas, lo cómico es una estrategia particular en la reinterpretación de ciertos datos históricos. Esto se observa en varios fragmentos humorísticos, por ejemplo, cuando el tío Felipe trata de descifrar el código y comenta: "Por cierto que para los mayas los gordos eran sagrados...", a lo que exclama el gordo Bernabé, chico muy simpático: "¡Me gustaría ser maya!". Entonces, el tío Felipe responde: "Los sacrificaban para darle de comer a sus dioses", lo que asusta a su interlocutor (27). Otro episodio divertido es cuando Gus y el tío Felipe preguntan a varios empleados del Museo de Antropología si saben algo del arqueólogo Rodeero. Nadie puede ayudarles y la excusa del último

trabajador revela la lentitud de la burocracia: “Mejor regresen el año quince conejo. Por favorcito” (33, Figura 5). Estos diálogos humorísticos reflejan un constante cuestionamiento a las culturas precolombinas y una reflexión sobre ciertas creencias o prácticas. Así que la supuesta idea de que una novela gráfica es más seria que un cómic (Baetens y Frey 2015: 10) no vale en el caso de *La calavera de cristal*. Villoro siempre ha defendido el papel de la ‘literatura divertida’, que reivindica la ironía y el sentido del humor, a diferencia de la solemne y seria. El autor ha señalado la influencia en su obra de las letras anglosajonas que entretienen y participan de lo cómico (Abelleyra, 1997: s/n). En México, según Villoro, la literatura suele caracterizarse por la solemnidad, pero reconoce un gran sentido del humor de carácter político en la “extraordinaria tradición de caricaturistas y de ilustradores, comenzando por José Guadalupe Posada” (Juan Villoro, en Contreras, González-Contreras y Monsalve, 2015: 55). Se percibe aquí nuevamente su interés por la caricatura y la imagen. Este difícil equilibrio entre seriedad y humor también ha sido observado por Manuel Llanes García, quien llega a la una conclusión, muy acertada, respecto a la percepción de la identidad del mexicano por parte del autor:

Villoro es muy crítico con los proyectos del nacionalismo esencialista, aunque quiero destacar que desde mi perspectiva eso no indica que pretenda burlarse de todo y de todos, en una suerte de aquelarre posmoderno en [el] cual todos los grandes relatos hubieran llegado a su fin después de una larga agonía. En contra de esa idea está su reivindicación de la lengua española, así como la constante nostalgia de la familia que puede encontrarse en sus libros (2013: s/n).

La calavera de cristal no sólo es un relato sobre lo mexicano, enfatizado por las múltiples referencias a las grandes culturas precolombinas que

forman parte de la construcción de la identidad nacional; la novela también despliega una búsqueda de la identidad individual de un adolescente cuyo padre falleció. Gus no tiene muchos recuerdos del capitán Rodríguez porque apenas tenía cuatro años cuando murió y además descubre que su deceso está rodeado de enigmas. Incluso, hay una curiosa mezcla de ambos niveles, el nacional y el personal, que se manifiesta en la siguiente frase del tío Felipe: “La ciencia resuelve misterios: si estudias la historia de tu país, puedes entender la historia de tu padre” (28). En un libro dirigido en primer lugar a niños y jóvenes, Villoro y BEF tratan un tema difícil como la muerte con mucha sensibilidad. En este contexto, es significativo el hecho de que se sobrepongan las dos historias, la muerte del rey maya en Yaxchilán, rodeado de muchas joyas para poder llegar al otro lado, y el fallecimiento del capitán Rodríguez en el mismo lugar.

El tema de la adolescencia y la difícil relación entre padre e hijo es frecuente en las obras de Villoro, por ejemplo, en la novela *Materia dispuesta* (1996). En entrevista con Dunia Gras Miravet, el autor explica que “[e]l tema de la familia siempre ha sido central en la literatura, y creo que, junto a la infancia, es uno de los grandes temas” (Juan Villoro, en Gras Miravet, 2005: 61). En otra charla con Amelia Castilla insiste en la importancia del tópico para su obra: “Es difícil encontrar temas más interesantes que la familia y los amigos. El gran enigma es la persona que está más cerca de ti” (Juan Villoro, en Castilla, 2012: 4). En *La calavera de cristal* se observa una fuerte identificación entre el hijo y el padre en el momento en que la abuela, que sufre demencia, confunde al nieto Gus con su hijo fallecido. Hay más momentos emocionales, como cuando el capitán Gárate le permite a Gus escuchar las últimas palabras de su padre en la caja negra: “No queda nada por hacer. Cambio y fuera, capitán” (19). Estas frases son también las que el adolescente repite al final de su viaje y con las que termina la novela (72).

CONCLUSIONES

El análisis de *La calavera de cristal* se hizo desde tres perspectivas diferentes: palabra e imagen; historia y ficción; identidad nacional e individual. Son éstas perspectivas complementarias que permiten tener una visión amplia de la obra, pero que al mismo tiempo se entretajan. El estudio de la relación entre palabra e imagen resultó ser una base sólida para entender mejor la representación de los lugares históricos, como los sitios arqueológicos de la época precolombina, o los códices antiguos que apelan a la imaginación. En esta novela de aventuras, el atractivo se encuentra en el carácter misterioso de la calavera de cristal y en los secretos; de hecho, para Villoro estos elementos son precisamente lo que caracteriza toda obra:

La literatura es una forma del misterio, cuando uno escribe aclara el mundo a través de un libro, pero la gran paradoja de una narrativa es que lo aclara de una manera que no es unívoca, mantiene varias lecturas y hay un fondo de secreto (Juan Villoro, en Castilla, 2012: 6) .

En Villoro, el lector siempre se confronta con una literatura que es un arte del disfraz y el engaño. El escritor se divierte en su papel de mentiroso, creando una narrativa que es una máscara. En *La calavera de cristal*, en colaboración con BEF, Villoro se revela como un arquitecto de relatos en los que la imaginación y la fantasía crean nuevos mundos, pero al mismo tiempo recrean antiguos, como el de los mayas y los aztecas. La inmensa riqueza de este fondo histórico precolombino es enfocada desde diferentes perspectivas, tanto a nivel de la palabra como de las imágenes, en particular en las representaciones e interpretaciones del código maya. La lectura del pasado hecha por Villoro y BEF permite mirar el presente con otros ojos. En Gus, se percibe una búsqueda de identidad como mexicano y joven adolescente que extraña a su padre. En sus investigaciones por

acercarse a la verdad, se distingue como un chico perseverante, que aprecia la amistad, tiene un gran sentido de la justicia y se opone a la codicia, típica de muchas historias sobre excavaciones de piezas arqueológicas. En esta novela, los estereotipos son inevitables, pero el humor y la autocrítica de Villoro y BEF hacen que se suavice y se matice lo que a primera vista parece duro, complejo y doloroso. La magia de las culturas maya y azteca sobrevive gracias a la creatividad de autores e ilustradores conscientes de la importancia de recrear constantemente la historia.

REFERENCIAS

- Abelleira, Angélica (1997), "Materia dispuesta de Juan Villoro, novela que conjuga humor e ironía", en *La Jomada*, 5 de febrero de 1997, México, disponible en: <https://www.jornada.com.mx/1997/02/05/villoro.html>
- Cuadernos Hispanoamericanos (1997), "Entrevista con Juan Villoro", *Cuadernos Hispanoamericanos*, núm. 561, pp. 119-124.
- Baetens, Jan y Hugo Frey (2015), *The Graphic Novel. An Introduction*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Booker, M. Keith (2010), *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, vol. 2, Westport, Greenwood.
- Castilla, Amelia (2012), "Daños elegidos", en *El País*, 31 de marzo de 2012, Madrid.
- Contreras, José Alfredo, Melissa González-Contreras y María Cristina Monsalve (2015), "Juan Villoro", *Hispanérica*, año 44, núm.132, pp. 51-61.
- De Maeseener, Rita (1993), "La cita: propuesta de análisis a partir de *La consagración de la primavera* de Alejo Carpentier", en Juana Alcira Arancibia (ed.), *Literatura como intertextualidad. IX Simposio Internacional de Literatura*, Buenos Aires, Instituto Literario y Cultural Hispánico, pp. 59-69.
- Devlin, Hannah (2017), "Much ado about nothing: ancient Indian text contains earliest zero symbol", en *The Guardian*, 14 de septiembre de 2017, Londres, disponible en: <https://www.theguardian.com/science/2017/sep/14/much-ado-about-nothing-ancient-indian-text-contains-earliest-zero-symbol>
- González González, Carlos Javier (2011), *Xiñe Tótec: guerra y regeneración del maíz en la religión mexicana*, México, Instituto Nacional de Antropología e Historia/FCE.
- Gras Miravet, Dunia (2005), "Entrevista a Juan Villoro", *Quiémera*, núm. 253, pp. 55-62.
- Labé, Yves-Marie (2010), "La ligne claire est une technique plus qu'un manifeste", en *Le Monde*, 19 de octubre de 2010, París, disponible en : https://www.lemonde.fr/culture/article/2010/10/19/la-ligne-claire-est-une-technique-plus-qu-un-manifeste_1428243_3246.html

- Vidal, Macarena (2014), “Bernardo Fernández BEF "BEF", o cómo dibujar con palabras y escribir con dibujos”, en *Radio Nacional de Colombia*, 12 de marzo de 2014, Bogotá, disponible en: <https://www.radionacional.co/noticia/bernardo-fernandez-bef-o-c-mo-dibujar-con-palabras-y-escribir-con-dibujos>
- Llanes García, Manuel (2013), “Idea de Hispanoamérica en la obra de Juan Villoro”, *El Catoblepas*, núm. 139, disponible en: <http://www.nodulo.org/ec/2013/n139p01.htm>
- MacLaren Walsh, Jane (2008), “Legend of the Crystal Skulls”, *Archeology*, vol. 61, núm. 3, disponible en: <https://archive.archaeology.org/0805/etc/indy.html>
- Martín, Alejandro (2008), “Entender el cómic: el arte invisible”, *Revista de Estudios Sociales*, núm. 30, pp. 114-123, disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n30/n30a12.pdf>
- Merino, Ana (2009), “The Cultural Dimensions of the Hispanic World Seen through Its Graphic Novels”, en Stephen Ely Tabachnik (ed.), *Teaching the Graphic Novel*, Nueva York, The Modern Language Association of America, pp. 271-280.
- Morley, Sylvanus G. (1987), *La civilización maya*, México, FCE.
- Paul, Carlos (2017), “Perseverancia, valentía y honestidad, ejes de un montaje dirigido a adolescentes”, en *La Jornada*, 2 de diciembre de 2017, México, disponible en: <https://www.jornada.com.mx/2017/12/02/cultura/a06n1cul>
- Piña, María Carolina (2010), “Juan Villoro: ‘No soy un escritor folklórico’”, en *Radio Francia Internacional*, 2 de octubre de 2010, disponible en: <http://www.rfi.fr/es/cultura/20101002-juan-villoro-no-soy-un-escriptor-folklorico>
- Popol Vuh, las antiguas historias del Quiché* (1990), Guatemala, Editorial Piedra Santa.
- Ramírez Olivárez, Olympia (2018), “‘Si yo pudiera sólo dibujaría el resto de mi vida’: entrevista con Bernardo Fernández ‘Bef’”, en *Sopitas*, 11 de septiembre de 2018, México, disponible en: <https://www.sopitas.com/entretenimiento/cultura/hay-festival-entrevista-bef/>
- Sánchez, Alberto (2001), “Mudarse para mejorarse”, en *La Jornada Semanal*, 23 de septiembre de 2001, México, disponible en: <https://www.jornada.com.mx/2001/09/23/sem-alberto.html>
- Valverde Valdés, María del Carmen (2004), *Balam. El jaguar a través de los tiempos y los espacios del universo maya*, México, UNAM.
- Villoro, Juan y BEF (2011), *La calavera de cristal*, México, Editorial Sexto Piso.
- Yanes, Javier (2019), “La ‘maldición infecciosa’ de Tutankamón, una metáfora científica convertida en leyenda”, en *Open Mind*, 5 de abril de 2019, Bilbao, disponible en: <https://www.bbvaopenmind.com/ciencia/biociencias/lamaldicion-infecciosa-de-tutankamon-una-metafora-cientifica-convertida-en-leyenda/>

AN VAN HECKE. Maestra en Estudios Latinoamericanos por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), México. Doctora en Letras por la Universidad de Amberes (UAntwerpen), Bélgica. Adscrita a la Facultad de Letras, KU Leuven (Campus Antwerp), Bélgica. Sus intereses académicos son: literatura latinoamericana con énfasis en la literatura mexicana, guatemalteca y latina en Estados Unidos; cine latinoamericano y de latinos en Estados Unidos; relaciones interculturales, el desplazamiento, la identidad nacional, la intertextualidad, la traducción y el multilingüismo. Entre sus publicaciones recientes se encuentran: “La búsqueda del quinto sabor: espacio y comida en *Umami* de Laia Jufresa” (en *Perspectivas sobre el futuro de la narrativa hispánica: ensayos y testimonios*, 2020); “The struggles of the multilingual subject and his identity search in literature: Ilan Stavans’s *On Borrowed Words. A Memoir of Language*” (*Neophilologus*, vol. 103, núm. 4); y “Recreaciones de Gregorio Samsa: análisis intertextual del personaje kafkiano en Augusto Monterroso”, (en *El personaje transfuncional en el mundo hispánico*, 2018).