

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE ARQUITECTURA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



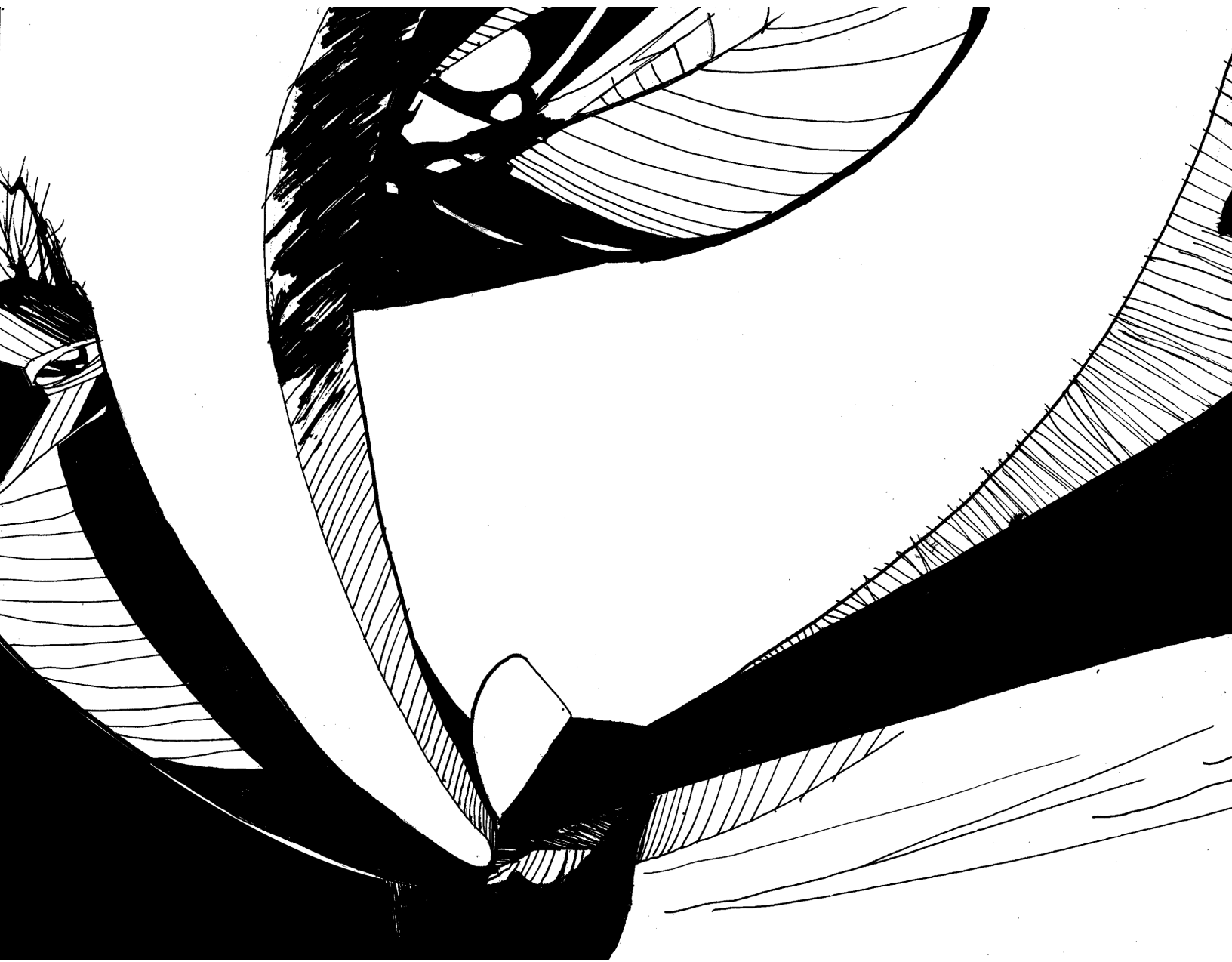
EL  
DRAMA  
DANZARIO  
RABINAL  
ACHÍ  
PRESENTADO  
COMO UNA  
NARRATIVA  
GRÁFICA  
SECUENCIAL  
PRESENTADO  
DANILO LARA ARGUETA POR  
PARA OPTAR  
AL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN  
DISEÑO  
GRÁFICO

GUATEMALA,  
NOVIEMBRE DE 2010

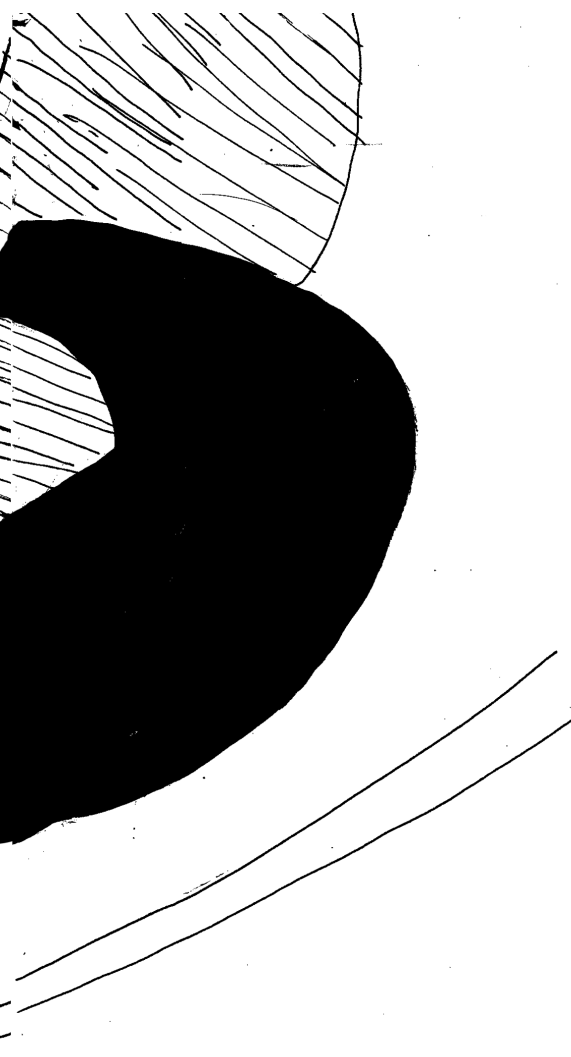


arquitectura






Boceto del personaje Kiché Achí



EL DRAMA  
DANZARIO  
RABINAL  
ACHÍ  
PRESENTADO  
COMO UNA  
NARRATIVA  
GRÁFICA  
SECUENCIAL

EL DRAMA DANZARIO  
RABINAL ACHÍ  
PRESENTADO COMO UNA  
NARRATIVA GRÁFICA  
SECUENCIAL. PROYECTO  
DE INVESTIGACIÓN  
Y DESARROLLO DE  
MATERIAL REALIZADO  
EN LA CIUDAD DE  
GUATEMALA, EN EL  
PERÍODO DE JULIO A  
NOVIEMBRE DEL AÑO  
2010



|  |    |
|--|----|
| PRESENTACIÓN   | 5  |
| <b>CAPÍTULO I</b>  |    |
| INTRODUCCIÓN   | 6  |
| ANTECEDENTES   |    |
| <i>el tema</i>   | 10 |
| <i>el medio</i>  | 12 |
| TEMA   | 16 |
| JUSTIFICACIÓN  | 18 |
| OBJETIVOS DE DISEÑO  | 20 |
| <b>CAPÍTULO II</b>   |    |
| PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN QUE<br>DEMANDA EL SERVICIO PÚBLICO Y<br>DESTINATARIO | 21 |
| GRUPO OBJETIVO   | 22 |
| <b>CAPÍTULO III</b>  |    |
| CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETOS<br><i>conceptos fundamentales</i>                 | 26 |
| CONCEPTO CREATIVO  | 32 |
| PROCESO DE DESARROLLO DE<br>LOS BOCETOS Y DECISIONES DE<br>DISEÑO              | 38 |
| <b>CAPÍTULO IV</b>   |    |
| COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y<br>PROPUESTA GRÁFICA FINAL                          | 44 |
| PROPUESTA GRÁFICA FINAL Y<br>FUNDAMENTACIÓN                                    | 49 |
| CONCLUSIONES Y<br>RECOMENDACIONES  | 58 |
| LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA<br>EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA                     | 59 |
| BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES<br>CONSULTADAS  | 60 |
| GLOSARIO   | 62 |

# ÍNDICE

# NÓMINA DE AUTORIDADES

ARQ. CARLOS ENRIQUE VALLADARES CEREZO  
DECANO

ARQ. ALEJANDRO MUÑOZ CALDERÓN  
SECRETARIO

ARQ. SERGIO MOHAMED ESTRADA RUIZ  
VOCAL I

ARQ. EFRAÍN DE JESÚS AMAYA CARAVANTES  
VOCAL II

ARQ. MARCO VINICIO BARRIOS CONTRERAS  
VOCAL III

BR. JAIRON DANIEL DEL CID RENDÓN  
VOCAL IV

# TRIBUNAL EXAMINADOR

LICDA. MIRIAM ISABEL MELÉNDEZ SANDOVAL  
ASESORA GRÁFICA

LIC. LUIS GUSTAVO JURADO DUARTE  
ASESOR METODOLÓGICO

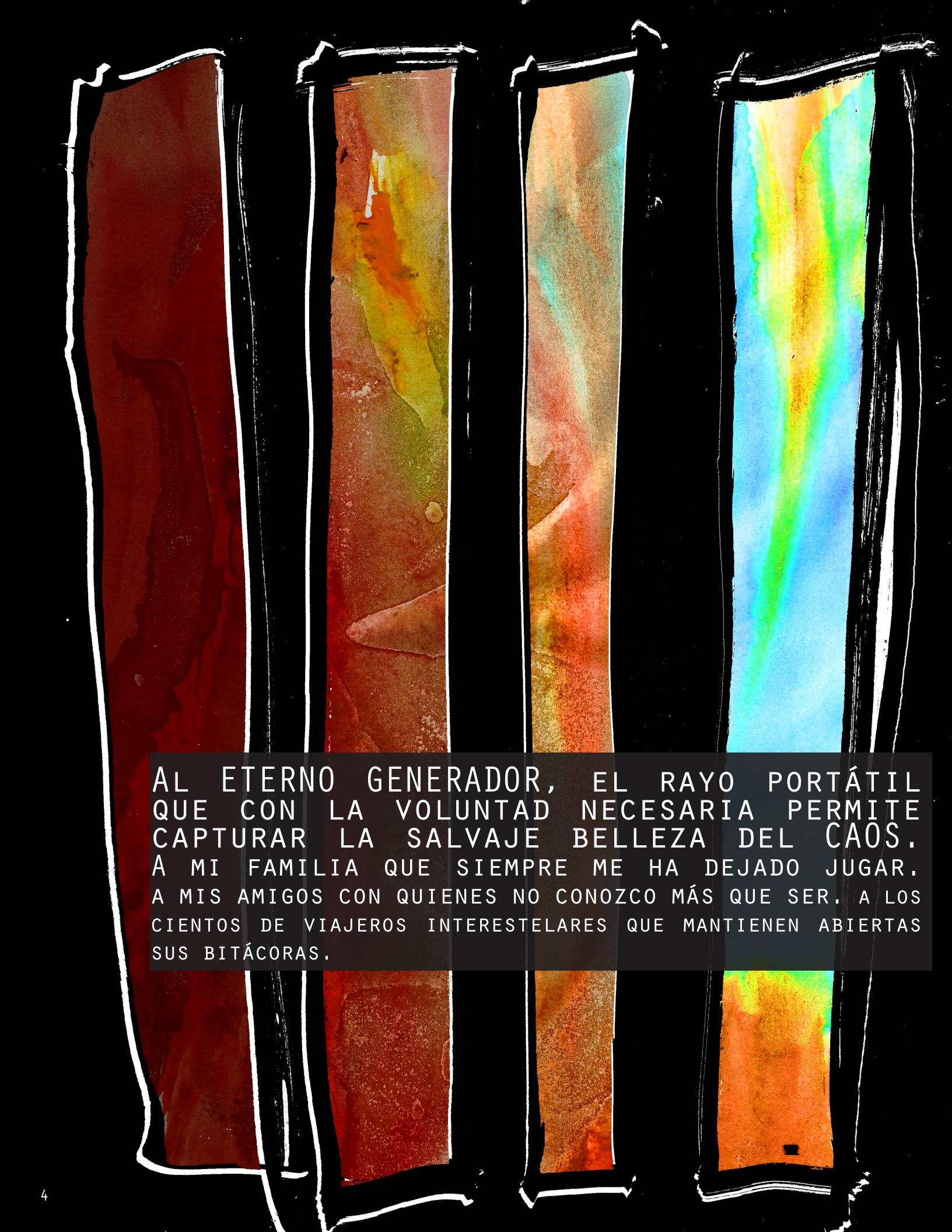
LIC. CARLOS RUBÉN GALINDO BARRERA  
TERCER ASESOR

# ASESORES DE PROYECTO

LICDA. MIRIAM ISABEL MELÉNDEZ SANDOVAL  
ASESORA GRÁFICA

LIC. LUIS GUSTAVO JURADO DUARTE  
ASESOR METODOLÓGICO

LIC. CARLOS RUBÉN GALINDO BARRERA  
TERCER ASESOR



AL ETERNO GENERADOR, EL RAYO PORTÁTIL  
QUE CON LA VOLUNTAD NECESARIA PERMITE  
CAPTURAR LA SALVAJE BELLEZA DEL CAOS.  
A MI FAMILIA QUE SIEMPRE ME HA DEJADO JUGAR.  
A MIS AMIGOS CON QUIENES NO CONOZCO MÁS QUE SER. A LOS  
CIENTOS DE VIAJEROS INTERESTELARES QUE MANTIENEN ABIERTAS  
SUS BITÁCORAS.

# P R E S E N T A C I O N

Lo que presento a continuación es un informe sobre los detalles de la elaboración del material gráfico que a través del medio de la narrativa gráfica secuencial, ilustra y conjuga los elementos visuales y simbólicos del drama danzario Rabinal Achí. El etnodrama fue declarado dentro de las 43 nuevas Obras Maestras del Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad por parte de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), un 25 de noviembre del año 2005.

Basta con tener cierto acercamiento a los motivos folclóricos de los diversos grupos étnicos y culturales de Guatemala para apreciar y sentirse atraído hacia ese despliegue iconográfico que viaja a través de diversas representaciones artísticas, una iconografía que guarda la memoria de diversos tiempos y encuentros culturales, y transmite las sensaciones, realidades y cosmogonías más radicales de los

grupos que las expresan. Dentro de la inmensa gama de expresiones artísticas tradicionales que han logrado perpetuarse, muchas veces a través de su forzada transformación, del involucramiento de elementos propios de otras culturas o de su existencia en las sombras de una clandestinidad, resalta la del Rabinal Achí, quizás la expresión cultural más intacta que persiste desde los tiempos prehispánicos y que surgió y es relativa a un grupo de la zona que conocemos hoy en día como Guatemala.

# CA- PÍ- TULO I

## INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad llamada guatemalteca, cuya idea de nación como todo, parte de una realidad distinta imaginada distintamente por cada colectivo que convive en este territorio. Mucho se ha hablado de la necesidad de una identidad nacional, una especie de imagen utópica que germine en las mentes y que posea la capacidad de hacer converger las distintas formas de pensamiento de los grupos étnico-culturales que compartimos un territorio, cuyas historias y experiencias aún siendo cercanas resultan tremendamente distantes. A mi modo de pensar, no existe tal cosa, pero sí puede llegar a existir una autoestima nacional, una identificación, no con un territorio sino con un colectivo de personas, al que accederemos no solo a través del

respeto sino del entendimiento de nuestras diferencias y nuestras similitudes. La expresión cultural popular es la comunicación de distintas realidades, la cultura es esencialmente comunicación, una comunicación que en nuestro país casi nunca ha podido volar libremente, puesto







Boceto del personaje Rabinal Achí

que ha sido maniatada a través de imposiciones y todo tipo de abusos autoritarios. Las relaciones autoritarias son las que han predominado a través de la historia entre los distintos grupos y personas que han compartido este lugar, un tipo de relación que oscurece la comunicación y da

como resultado que la cultura vaya cediendo y empequeñeciéndose en medio del temor, la represión y la imposición de otras formas de pensamiento. Sin embargo, existe algo tremendamente fuerte, tremendamente luchador en el espíritu de los grupos que respetan y aman a su cultura y se aferran a ella, quizás con más fuerza cuando se hallan amenazadas y gracias a ello buscan las formas en que su cultura original siga existiendo. Es quizás gracias a esto que el término "conquista" en este territorio tan solo sea aplicable a una parte de nuestras realidades como colectivo formado por colectivos.

La cultura halla distintas formas de sobrevivir, ya sea a través de una transformación, como se ha dado en muchos de los fenómenos culturales y en casi todas aquellas expresiones religiosas prehispánicas de nuestra región, que ante la imposición de una nueva cosmogonía, en este caso la cristiana, hubieron de transformarse incorporando, mezclando o relacionando elementos de la nueva religión a la propia dando como resultado nuevas formas culturales tradicionales distintas a las que lo originaron en forma, pero que en muchos casos logran conservar el mensaje esencial o su trascendencia en una interacción con lo que se entiende como divino.

Lo anterior aparece como una constante en la historia humana. El intercambio de cultura, natural, pactado o producido a través de medios violentos da como resultado nuevas y fascinantes formas de expresión que usualmente conservan en su núcleo un mensaje. Este mensaje puede ser la revelación de un secreto espiritual o de una verdad histórica, ocultos tras una cortina de metáforas, de símbolos, en apariencia distintos según la cultura que los represente, creados a partir de su entorno específico, pero que consiguen guardar la memoria de unos arquetipos que, siguiendo mi propio entender de la obra sobre mitología comparada del escritor Joseph Campbell, se hallan guardados en la memoria individual y colectiva del género humano y son una especie de alfabeto que nos permite leer al mundo y nuestras interioridades.

La cultura está en una transformación constante, alimentándose de nuevos influjos y modos de pensamiento, la aparición de los medios masivos o *mass-media* y su nueva cultura popular ha promovido el que prácticamente todos tengamos acceso a información, lejos quedaron los días en que la cultura y el arte eran exclusivos de las clases privilegiadas. Por supuesto, ésta era la idea o concepción oficial, puesto que el arte y la cultura existen en donde exista ese factor humano que genere la necesidad de expresarse.

Aunque la nueva cultura popular, creada a través de los influjos del modernismo y la globalización, es en muchos aspectos positiva pues en cierto modo acerca a los individuos con su espíritu creador interno y entre ellos mismos, también posee aspectos o consecuencias negativas, la homogenización de pensamiento y la regularización o normalización de las diferencias y particularidades amenazan cualquier tipo de expresión individual, tradicional y de pensamiento autóctono. Específicamente nuestra sociedad se ha visto afectada por un tipo de influjo cultural moderno, una nueva cultura popular cuyas barreras con la publicidad y el consumismo resultante son apenas visibles. Así como la publicidad elige y, en cierto modo, busca transformar a su grupo objetivo normali-

zándolo y homogenizándolo en aras de la reducción lógica del gasto de capital y trabajo que significaría una producción más detallada al gusto de manera similar a los tiempos en que se producía artesanalmente, así también la nueva cultura se desarrolla en un modo muy general, superficial, creado a partir de un estudio de mercados, resultando en un arte que “busca agradar” y por tanto carece de personalidad. El hecho de estar sujeta a la oferta y demanda la convierte en una especie de cultura que suele ofrecer solo lo que la gente mejor digiere, en base a generar unos impulsos impuestos alrededor de campañas que pretenden establecer la normalidad en turno.

En medio de este nuevo panorama propuesto por la coexistencia de

nuestra propia cultura tradicional, las culturas extranjeras que se nos presentan, y en muchos casos se nos imponen, y las culturas resultantes de la mezcla de ambas, resulta impresionante el que una expresión artístico-cultural como el Rabinal Achí haya logrado sobrevivir y existir en la actualidad de manera casi intacta, al menos en su núcleo, durante más de quinientos años.

La conservación del drama danzario Rabinal Achí ha sido una labor casi heroica y que se ha alcanzado solo por medio del trabajo de sus líderes maya-achí y de aquellos ajenos a ese grupo que han creado nuevas formas de preservarlo. El proyecto que presento se adscribe a esa lucha por la preservación del Rabinal Achí a través de la utilización de las herramientas propias de la comunicación visual.



Boceto del personaje Jobtoj

# ANTECEDENTES

## EL TEMA

*“Al pie de Cajiup, hacia el Sur, Fray Bartolomé de Las Casas y Fray Pedro de Ángulo, con la ayuda del cacique Don Juan, no sin resistencia de los indios que no querían abandonar sus “bohíos” donde habían nacido, fundaron en 1538, agrupando a estos habitantes de la comarca (el antiguo Zamaneb) en el valle Urram, llamados Tecosistlán o Rabinal, construyendo hasta cien casas, el pueblo de RABINAL, nombre con el que hasta hoy día se le conoce.*

*Es indudable entonces que, para este momento temprano de la colonia, los habitantes de Rabinal desarrollaban su vida social, económica y política en forma dispersa en sus valles y cerros y que por lo tanto, Cajiup, la fortaleza, había sido abandonada como centro urbano pero que como siempre, representaba el símbolo del antiguo poderío de los Rabinal en la región. Aunque no existen evidencias concretas sino hasta un siglo después,*

*creemos también que el teatro-danza quiche llamado Rabinal Achí, pero popularmente conocido en el siglo XVI como Danza del Tun o, del Uleutum o, del Tum Teleche, tomaba lugar en esas épocas en recuerdo de aquellos memorables sucesos antiguos en que los de Rabinal habían vencido a los Cawec y sacrificado a uno de sus más insignes guerreros, el valiente Quiche Achí.*

*Por ello, en vista de que la danza del tun, personificaba, diríamos, el sacrificio de un guerrero en su representación (llamado en quiche “teleche” = esclavo o cautivo, según Carmack) y esta misma conllevaba gastos, costumbres y ritos no aceptados por la concepción cristiana de la religión, el Oidor Maldonado de Paz, prohibió este tipo de representaciones dramático-danzarias en 1625,<sup>18</sup> lo que produjo en consecuencia, se continuaran ejecutando en la clandestinidad.*



Fortaleza del Cajiup. Fotografía tomada en febrero del 2011 por Danilo Lara.

*En efecto, algunas de ellas, transfor (sic) más autenticidad preserva la cosmovisión original de las épocas antiguas de los pueblos quichés.”*

- Texto tomado de la página [www.elrabinalachiguatemala.org](http://www.elrabinalachiguatemala.org) en el mes de junio de 2010, escrito por el Lic. Sonny Galindo con la autorización de su autor, el antropólogo Lic. Carlos René García Escobar.



Debemos comprender que El Rabinal Achí es un fenómeno prismático que puede y debe ser estudiado o contemplado desde ángulos distintos, pues es capaz de producir variadas reflexiones. Por un lado, y ésta fue quizás mi impresión previa tras mis primeras lecturas sintéticas del drama, el Rabinal Achí se centra en una disputa bélica (sobre la que ahondaremos más adelante en capítulos relacionados con la interpretación final del tema) que data de tiempos denominados posclásicos, en referencia al período que comprendió el final de lo que se entiende como el mayor apogeo arquitectónico del mundo maya y la llegada de los invasores españoles, entre los Rabinaleb y los Kichés de la dinastía Kaweq. Sin embargo, ese es quizás tan solo un acercamiento demasiado superficial,

digamos que únicamente estaríamos abarcando un entramado general. De fondo, pues aunque la naturaleza solemne y un tanto impersonal nos invita a pensar en una narración con una función casi exclusivamente política o ceremonial, un acercamiento más cercano nos permitirá obtener de la narración, no únicamente capas de lo que posiblemente fue un encuentro real militar además con sensibilidades intensamente humanas, sino seguramente una transmisión cosmogónica compartida por algunos grupos mayas trasladada a través de personajes que representan figuras cósmicas, míticas y religiosas, entremezclándose, como suele suceder, con figuras materiales con funciones importantes dentro del tejido social de la época.

Es esta cualidad prismática la que considero determina la importancia de llevar el fenómeno del drama danzario Rabinal Achí hacia una esfera actual para que sea valorado a una escala mayor, por supuesto sin afectar su esencia. Tal como me lo expresaba su actual propietario y director, Don José León Coloch, para una parte del pueblo achí, su representación, su puesta en escena, es ni más ni menos que una obligación con los ancestros, los abuelos, para que estos y las tradiciones no sean olvidados, por lo que su importancia es decididamente ceremonial, espiritual e histórica. Además considero que aún aquellos ajenos a ese sincretismo maya tan rico y solemne, y específicamente ajenos a las creencias y prácticas achíes, pueden de todos modos hallar en la narrativa y en los elementos visuales del Rabinal Achí una fuente fascinante de figuras culturales y de expresiones que, créase o no en esa identidad nacional tan anunciada por los medios de comunicación, de alguna manera permite exaltar la esencia creadora y artística de los pueblos indígenas.

Al proyecto no se le puede definir sin incluir al medio, ya que desde el momento de la concepción de la idea misma el tema o la trama estuvo ligada a las potencialidades narrativas y visuales del cómic.

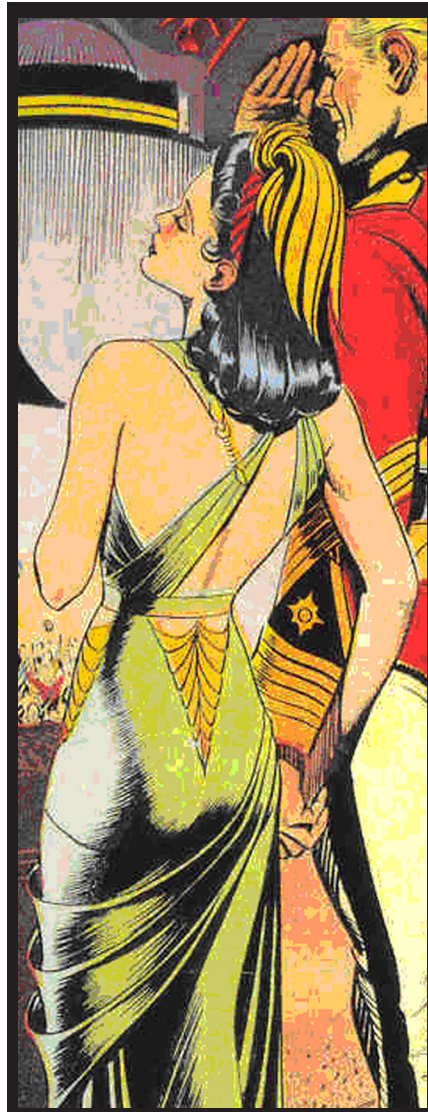


## EL MEDIO

Viñeta de la serie Valentina de Guido Crepax.

Aunque del arte de la narrativa secuencial gráfica se han encontrado aplicaciones en los muros de las pirámides egipcias, los códices mesoamericanos o los libros grabados por frailes medievales, su nombre actual *cómic* nos trae a la mente con mayor regularidad ciertos temas y motivos norteamericanos, lugar donde se ha desarrollado con mayor intensidad en su forma moderna.

El cómic se ha identificado comúnmente como un arte barato y popular que tradicionalmente se ha desarrollado de forma clandestina desde principios del siglo pasado, sobre todo en los Estados Unidos. Los temas, aunque primordialmente fueron revolucionarios y satíricos, propios de las clases trabajadoras y de la *pop culture* más tarde fueron expandiéndose. La creciente popula-



Viñeta de la serie Flash Gordon, ilustraciones de Alex Raymond. King Features Syndicate.

ridad del cómic permitió que llegara prácticamente a cualquier persona, que nuevos artistas originarios de las clases menos favorecidas y salidos de la urbanidad se colocaran también bajo los focos y sobre todo que nuevas ideas y nuevas formas de expresión pictórica y de narrativa surgieran prácticamente de la nada. Artistas como Hergé o Tezuka fueron expandiendo las posibilidades del medio a mediados del siglo, añadiendo elementos históricos y cinematográficos.

Poco a poco el cómic fue abandonando su existencia como parte de una contracultura, como una expresión contraria al arte "oficial" y la popularidad del medio también lo condenó en cierta medida a ser transmisor de valores estáticos e inmutables, a reproducir a través



Viñeta de la serie *Alack Sinner*, escrita por Carlos Sampayo e ilustrada por José Muñoz. Foto tomada por Mike Donnelly.



Página de la novela gráfica *Watchmen*, escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons. DC Comics.



de sus narraciones implícitamente los mensajes convenientes a los poderes paternalistas de la época, así el cómic como arte popular se especializó en expresar la realidad de los respectivos tiempos y la subjetividad creativa que surgía producto de ésta, ya sea desde la clandestinidad con las novelas pulp o las tiras satíricas de los periódicos, o desde la oficialidad como, por mencionar un ejemplo, con las historietas de hazañas militares impulsadas por la dictadura franquista.

Lo que la gran mayoría de personas entiende como cómic se relaciona más con la ola de superhéroes surgidos en los cómics estadounidenses, en parte influenciados por las novelas detectivescas de tipo *noir*, las publicaciones *pulp* de



ciencia ficción (a su vez influenciadas en gran medida por las novelas de ciencia ficción y fantasía de autores como H. G. Wells, H. P. Lovecraft o Edgar Rice Burroughs) y en parte fruto del creciente fervor nacionalista y “heroico” del involucramiento de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial. *Superman*, el primer superhéroe había aparecido años antes. Dentro de las influencias de Superman se pueden destacar a los míticos héroes griegos y sobre todo la novela *Gladiator* de Phyllip Wylie.

En 1985 el inglés Alan Moore, considerado por muchos como el verdadero maestro del cómic moderno, a través de su obra más aclamada *Watchmen* (incluida entre las “mejores 100 novelas en lengua inglesa” según la revista *Time*), buscó deconstruir, a través de una temática y un tratamiento crudo y postmodernista, el mito del superhéroe y a la vez expandir los límites del medio. Como resultado muchas de sus técnicas de narración gráfica

se copiaron en los años siguientes en distintas formas, por otro lado el mito del superhéroe persistió cambiando de forma, influenciado por la novela gráfica de Moore pero siguiendo torpemente la misma temática satirizada, diseccionada y diagnosticada quizás incluso como obsoleta por Moore. Una temática que forzosamente acude a la violencia y al uso de la fuerza en la “lucha por el bien” convirtiendo al personaje del superhéroe en una especie de fascista autoritario, transmisor en muchas ocasiones de un absolutismo moral bastante plástico.

Mucho tuvieron que ver las propuestas revolucionarias de Alan Moore, las representaciones intensas, violentas y casi siempre cargadas de humor negro de Frank Miller, otro pionero en la aplicación de nuevas técnicas narrativas y en la rica explotación de las posibilidades del cómic, así como una nueva sensibilidad un tanto nihilista adoptada durante la década de los noventa, en el que las grandes

productoras de cómics dejaron de lado al arquetipo del superhéroe noble y bidimensional y concedieron el protagonismo a una nueva raza de personajes: el antihéroe, una figura que indudablemente existía desde antes en el cine y no digamos en la literatura, pero que para el medio, hasta entonces un tanto infanto-juvenil que era el cómic comercial estadounidense, apareció como toda una nueva visión, un nuevo espectáculo.

Muchas de las nuevas temáticas y expresiones del cómic surgidas en Europa, Sudamérica y en los mismos Estados Unidos se han alejado del género del *superhéroe* o del *vigilante enmascarado* presentando temas tan diversos como aquellos del cine y la novela escrita, así como su presentación estética ha variado según los estilos de los artistas, que van desde la interpretación visual muy estilizada de artistas como Lorenzo Mattotti o José Antonio Muñoz hasta uno más realista como el de Jean Giraud, Hugo Pratt o Alex Ross.



Página de la serie Green Lantern : Rebirth, escrita por Geoff Johns e ilustrada por Ethan Van Sciver. DC Comics.



Aunque no se puede hablar de una verdadera utilización del medio del cómic como expresión artística dentro de nuestra cultura popular guatemalteca actual, y menos de una industria del cómic, sí podemos remontarnos a la utilización de la narrativa secuencial como parte de un complejo iconográfico utilizado por los pueblos mayas prehispánicos para comunicar ideas y celebrar hazañas, de hecho era una especie ancestral de narrativa gráfica secuencial, según el investigador Ruud van Akkeren, el método de escritura más utilizado por los pueblos mesoamericanos.

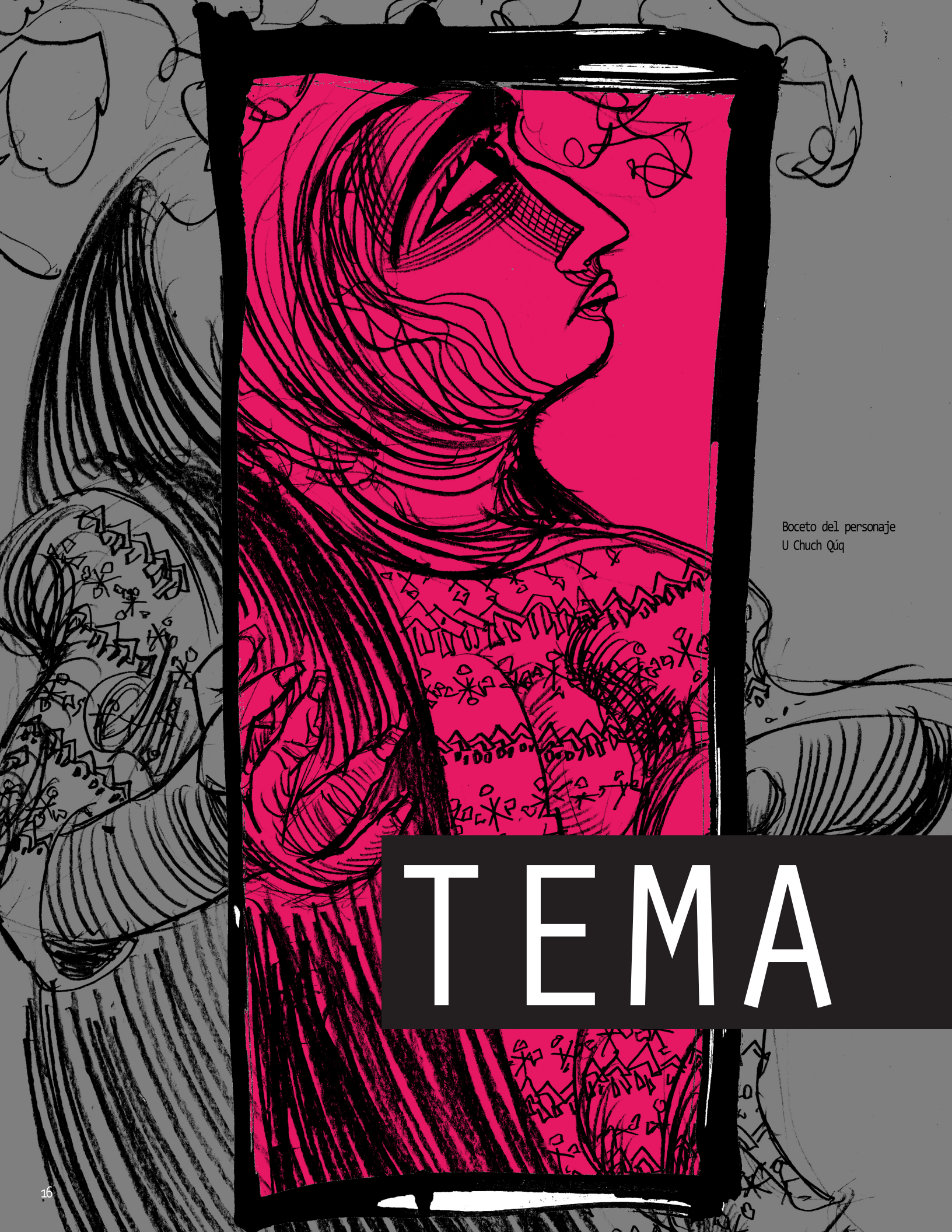


Fragmento del Códice de Dresden.

*“Una mirada al Códice Dresden nos muestra sus limitaciones: una página contiene unos pocos glifos acompañados por imágenes de un dios, personaje o animal. Los glifos cuentan del tema en oraciones cortas y sucintas, y la imagen representa lo que esta (sic) escrito. No hay diálogos como los conocemos del Popol Wuj. Nos hace inferir que los libros prehispánicos mesoamericanos servían más bien como ayuda de memoria para narradores (en palabras científicas: ayuda mnemotécnica). Ellos leían los glifos, es decir, estas frases claves con sus imágenes, y a partir de ellos empezaron a contar su historia. Lo que contaron era la interpretación del narrador de estas frases claves e imágenes. En otras palabras, estamos hablando de un arte narrativo.”*

- Van Akkeren 2003 : 29-30, versión pdf de la Memoria del Diplomado Cultural “Rabinal en la Historia” impartido por Van Akkeren en Rabinal desde el 29 de marzo de 2003 hasta el 24 de mayo del mismo año.





Boceto del personaje  
U Chuch Qúq

# TEMA

El proyecto que planteo coexiste en dos vías distintas expresadas en el apartado anterior. Por una parte el problema que encuentro en la falta de transmisión de algunas de las tradiciones populares que se generan en nuestra región, pues la valorización y la transmisión de las formas autóctonas quizás permanecen de manera hermética, reservadas ya sea para sus transmisores habituales o para aquellos buscadores empedernidos, amantes y conocedores del arte y la cultura.

Mientras tanto, el grueso de la población se ve bombardeado inadvertidamente por influjos culturales extranjeros o locales que generalmente consisten en un producto de masas cuya finalidad no es la de despertar en la población nuevas o retomadas conciencias del mundo, sino todo lo contrario, la de servir como anestesia y somnífero para una población que entonces pasa a ser vulnerable receptor y transmisor de conceptos y pensamientos mecánicos, y que usualmente permiten reproducir valores como el consumismo y la superficialidad, convenientes al status quo.

Este proyecto habrá de enmarcarse en la necesidad de aportar a la generación de una nueva identidad de la región por medio del fortalecimiento de la autoestima de nuestros pueblos, partiendo primero del estudio del elemento tradicional (en

este caso el drama danzario Rabinal Achí) y su correspondiente análisis, enmarcado en un campo específico (en este caso el del diseño visual), luego a través de la creación de un material que honre y conserve una interpretación, que buscará ser lo más respetuosa y fidedigna posible, pero que a la vez exista con la personalidad y valor dotada por el artista a través de un estilo y una forma propia de interpretar los elementos visuales y de expresarlos.

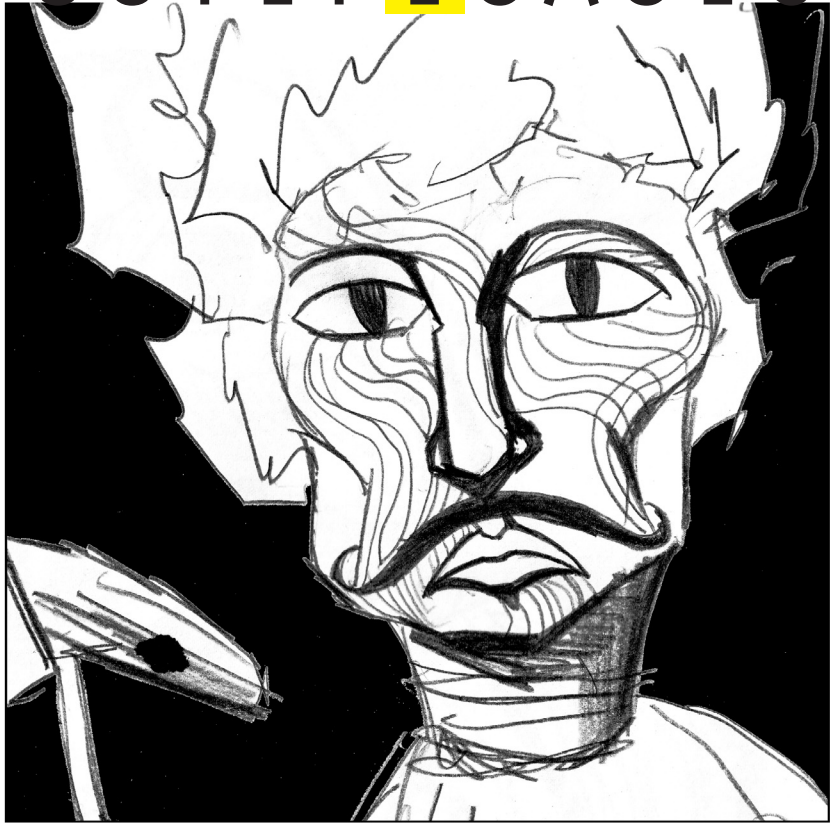
En la otra vertiente está la intencionalidad de revitalizar el arte de la narrativa gráfica secuencial en Guatemala, bajo una personalidad y estilo propios de la región y de su historia e influencias artísticas, de buscar desarrollar las potencialidades del medio como método de transmisión alterno idóneo del Rabinal Achí y su riqueza visual y simbólica. Además como punto de partida para la utilización del medio como forma de comunicación a explotar por diseñadores contemporáneos y futuros.

Ambas ideas y objetivos convergen en un solo tema:

LA ADAPTACIÓN DEL  
RABINAL ACHÍ Y SUS  
ELEMENTOS VISUALES  
A UNA PIEZA DE  
NARRATIVA GRÁFICA  
SECUENCIAL.

Así como un individuo cuya baja autoestima lo convierte en una persona carente de un concepto claro de identidad y cuyas acciones resultantes están determinadas en su mayoría por entes externos y no por impulsos o análisis individuales y conscientes, de la misma manera un pueblo que como colectivo tiene una idea vaga o nula de su identidad, como grupo, como pueblo o como nación degenerará en un colectivo sin la capacidad de autocontrol, sin la capacidad de determinar acciones propias en aras de un beneficio entendido como bienestar para todos. Vivimos en una sociedad guatemalteca en la que históricamente se pueden determinar dos grupos: el opresor y el oprimido. Desde los tiempos de la colonia y aún antes con las guerras entre los diversos señorías, las relaciones entre individuos regularmente se pueden entender como aquellas en las que una parte intenta obtener provecho de la otra y no unas en las que se pretenda hallar un beneficio común fruto de la interacción. El miedo, la inseguridad, la falta de criterio propio o la mera imitación ciega son las emociones y pensamientos que abarcan la mente de aquel que se constituye o incluso se entiende como oprimido e indefenso, débil y vulnerable. El opresor por otro lado abarca las interacciones lleno de soberbia, intolerancia, violencia o simplemente de un paternalismo aparentemente protector tremendamente negativo.

# JUSTIFICACIÓN



Boceto del personaje Kiché Achí

En nuestra sociedad, todos en determinado momento formamos parte de cualquiera de ambos lados, brincando de rol en rol según de con quién interactuemos, pero raras veces abarcamos las relaciones con la tranquilidad y paz de los que se entienden en igualdad de condiciones.

Las repercusiones de esta cultura de verticalismo, desigualdad, autoritarismo y violencia (entendiendo violencia no solo como delincuencia

sino como todo acto que amenaza el desarrollo de las potencialidades) trae repercusiones inmensas en un colectivo, en una nación puesto que, ¿cómo practicar una democracia sana cuando muy pocos se entienden y por tanto actúan como hombres enteramente libres?

Por supuesto que el aporte a la conservación de una tradición popular no modifica un patrón de conducta colectivo que además

parte de una interioridad personal en ocasiones dañada, pero sí considero que el aportar a la solidificación de los elementos que sustentan nuestra historia, nuestras formas de expresión y nuestra humanidad, es solidificar nuestra libertad misma como grupo. Quizás muchos dejaríamos de considerarnos como inferiores ante cualquier persona de un país que se entiende como “desarrollado” o “más culto”, o dejaríamos de pretender navegar hacia el anhelado “desarrollo” reflejándonos en el espejo de países que vemos como mejores sin tomar en cuenta las diferencias ambientales, humanas e históricas de ambos, si entendiéramos y conociéramos lo que hemos sido capaces de alcanzar y que olvidamos o se nos obligó a olvidar.

En cuanto a la factibilidad del proyecto considero que es bastante alta, tanto en el aspecto teórico como en el práctico. Por un lado cuento con el apoyo del Centro de Estudios Folclóricos y específicamente de su director Celso Lara, ampliamente reconocido como escritor y estudioso de los fenómenos culturales populares, cuya apreciación de dichos fenómenos y su amplio conocimiento, sobre todo en el campo de

la transmisión de dichos valores, me ayudarán en la formación del marco conceptual e investigativo del tema. Por otro lado trabajaré junto al Licenciado Sonny Galindo, publicista, comunicador social, artista y estudioso del Rabinal Achí, quien además posee experiencia como actor y director de escena. Precisamente el Licenciado Galindo ha publicado algunos libros que me servirán de base teórica, principalmente en cuanto a los aspectos analíticos de los símbolos que funcionan como vehículos para los mensajes del Rabinal Achí, estos son : *El teatro como sistema de comunicación cultural y social* y *Códigos y signos utilizados en El Rabinal Achí*.

En el aspecto práctico, el proyecto se sustenta por un lado en mis conocimientos adquiridos a través de toda una vida de apreciación del medio del cómic, no solo como fan y ávido lector de distintos géneros del cómic, sino también desde hace algún tiempo como investigador de la teoría, los fundamentos, los orígenes, las influencias y además las prácticas y métodos del cómic, como arte y también como industria. Además está mi experiencia en el campo profesional de la ilustración editorial, algo que contribuye muchísimo a la viabilidad del proyecto pues por un lado existen las técnicas, en donde he combinado métodos artesanales con medios digitales para optimizar no solo la calidad sino también la

productividad (elemento importante en la realización industrial del cómic al tratarse habitualmente de una publicación con cierta periodicidad) frente a los tiempos delimitados de entrega.

La incidencia que el proyecto puede llegar a tener en la sociedad estará ligada por un lado a la experiencia personal que puede surgir frente al material, algo que depende no solo de su calidad conceptual y material sino de su capacidad para despertar la suficiente fascinación y también para hallar el lenguaje adecuado que permita crear una identificación con el espectador, es decir que estamos ante el reto de crear algo que pueda ser lo suficiente revolucionario como para ser fascinante, pero que pueda moverse aún dentro de la dimensión de lo identificable dentro de la esfera de sensaciones del grupo objetivo. A partir de allí el proyecto, siempre que transite por los canales adecuados, podrá periódicamente alcanzar a un grupo objetivo a través de un medio cuya cualidad principal es la de poder crear una comunicación más fuerte y permanente que la del cine, además mediante recursos infinitamente menores, pero manteniendo esa inmediatez y facilidad de lectura que muchas veces lastimosamente deja reservados los libros para un grupo bien exclusivo.



# OBJE- TIVOS DE DISEÑO

Boceto del personaje Jobtoj

ELABORAR UN MATERIAL QUE A TRAVÉS DEL MEDIO DE LA NARRATIVA GRÁFICA SECUENCIAL TRASLADÉ UNA INTERPRETACIÓN DE LOS ELEMENTOS VISUALES, SIMBÓLICOS Y ESTRUCTURALES DEL DRAMA DANZARIO RABINAL ACHÍ PARA APORTAR A SU CONSERVACIÓN Y FORTALECER LA IDENTIDAD DE NUESTROS PUEBLOS.

De manera más específica me propongo :

- Crear un estilo de narrativa gráfica secuencial que tome influencias del arte pictórico nacional prehispánico, colonial y contemporáneo, así como la forma de expresión propia. Además servir de inspiración y de promotor de la generación de nuevas propuestas nacionales relacionadas al medio.

- Elaborar un estudio sistemático específico acerca de los elementos visuales contenidos en el Rabinal Achí, que además de servir como soporte conceptual de la propuesta final, sirva también como material de apoyo en cuanto al campo del diseño gráfico en relación con las expresiones culturales tradicionales autóctonas.

- A través del material, recaudar fondos que puedan servir al grupo teatral que dirige Don José León Coloch Garniga y que se encarga de mantener con vigencia al Rabinal Achí.



## PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN QUE DEMANDA EL SERVICIO PÚBLICO Y DESTINATARIO

El Centro de Estudios Folclóricos (CEFOL) es un órgano adscrito a la Universidad de San Carlos y que se enfoca en la promoción de la cultura popular tradicional. A través de la colaboración de profesionales de distintos campos de estudio, el CEFOL estudia, investiga, promociona y difunde las culturas tradicionales de Guatemala.

Existen varios estudios alrededor del Rabinal Achí y las danzas tradicionales promovidos por el CEFOL, sobre todo a través del especialista Lic. Carlos René García Escobar, dichos estudios se han dirigido a los aspectos etnográficos, históricos y antropológicos, también se han analizado las danzas tradicionales en sus aspectos coreológicos a través de la especialista Judith Armas. En cuanto a los acercamientos a los contenidos del Rabinal Achí en términos semiológicos, comunicacionales y teatrales, son los estudios e investigaciones del Lic. Sonny Galindo los que han resultado más profundos y relevantes en cuanto al entendimiento de su naturaleza como expresión de un grupo étnico.

Han resultado trascendentales también los aportes de Hugo Fidel Sacor en el campo histórico pero además realizando la traducción del manuscrito del kiché al español. Todos los anteriores son egresados de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Considerando la amplia relevancia y la cualidad del Rabinal Achí como una de las Obras Maestras del Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad considero que el material visual que resulte de esta nueva interpretación no puede ni debe adscribirse al gusto y a las preferencias de un grupo de audiencia, más que a los que llamaríamos sus dueños y herederos culturales que habrán de considerarlo bajo las dimensiones de respeto y de fidelidad al mensaje original.

Por supuesto que lo anterior no significa que el proyecto dé como resultado un producto meramente artístico que deje de lado la importancia de la audiencia meta, más bien habrá de ser aceptado primordialmente por aquellos que en la actualidad están encargados de conservar este patrimonio artístico-cultural estableciendo ellos mismos los parámetros de juicio bajo su propia lupa. Es decir que en la búsqueda de la mayor fidelidad y respeto al material original y pretendiendo que éste nuevo sirva a manera de conservación, estudio y presentación de varios de sus elementos deberá conservarse lo mejor posible su significado, temas y presentación, independientemente de la facilidad o dificultad de digestión que estos tengan en las audiencias modernas y ajenas al grupo generador original.

En este apartado considero pertinente comenzar aclarando el carácter no lucrativo del proyecto y estableciendo por el contrario su carácter si no social a primera vista, al menos independiente y con fines meramente comunicativos y culturales. Dejando esto en claro podemos continuar definiendo tanto al grupo de audiencia, que podrá tener acceso al producto final y además interés en el mismo. Tenemos naturalmente a la audiencia joven, con una mente abierta para recibir positivamente un medio como el cómic que la tradicionalidad y el a veces excesivo academicismo del arte en Guatemala ha dejado fuera de lo que se considera estrictamente "arte", además esta audiencia cuenta con el dinamismo y la frescura de mente para activar la interacción necesaria, la participación y obtener la decodificación de un medio narrativo que propone una forma poco convencional de contar historias.

La poca experiencia con que el público guatemalteco común cuenta en referencia al cómic no limita en sí la posibilidad de aplicación del medio, pero sí nos limita en cierta medida a ser precavidos en cuanto a la experimentación en la utilización de la infinidad de herramientas que nos propone si es que queremos comunicar más allá de un capricho artístico, como es el caso. La escasa difusión del medio en Guatemala no significa que una parte de la audiencia joven no haya tenido experiencias directas

o indirectas con el medio, desde las tiras dominicales hasta la posibilidad que nos presenta el internet de tener acceso (legal o ilegal) a cantidades inmensas de títulos estadounidenses, europeos y latinoamericanos. El manga japonés cuenta con un gran número de seguidores en Guatemala y parte de esa audiencia ya establecida seguramente se sentirá atraída hacia una propuesta como ésta.

Sin pretender ser demasiado estrictos en cuanto a los parámetros, podríamos establecer la audiencia entre los 13 y los 30 años, el desenvolvimiento de este amplio grupo en el campo de la información y en el arte los hace partícipes de expresiones innovadoras, los convierte en seres en constante necesidad de nuevos estímulos, de nuevas propuestas y de buscar entenderlas, por lo que su relación con un material como el que presento, si éste es adecuadamente difundido, resulta incluso inevitable. Sin embargo, no debemos olvidar que este mismo grupo de personas está en constante exposición a una especie de batalla mediática, a un interminable influjo de conceptos, a despliegues de recursos de marketing y de mensajes alienantes que convierten su mente en un campo sobresaturado donde queda poco espacio para más, y donde la capacidad de elección personal, de criterio de calidad, de análisis de lo que se presenta y de decisión en base a patrones bien definidos no



GRUPPO  
OBBIETTIVO

existe en la mayoría de los casos. El tan mencionado deseo de pertenencia al grupo y la moda, no como expresión artística de vanguardia sino como método de unificación de la valorización personal y del criterio, convierten a gran parte del grupo joven en uno difícil de convencer en ausencia de fuerza propagandística, sobre todo tomando en cuenta la fuerza que poseen otros estímulos como podrían ser cada una de las películas surgidas de Hollywood y en materia de cómics, los de las grandes productoras como *Marvel* o *DC*. Por otro lado está aquella parte de la audiencia joven con un criterio más auténtico, más propio, más construido si se quiere en base a la separación consciente de opinión y aceptación generalizada que en su búsqueda de adecuación, un grupo joven atraído al arte y a la expresividad innovadora, sugerente e incluso irreverente, que busca lo *indie* y lo experimental, una tendencia que irónicamente pareciera ponerse de moda. Probablemente sea esta última categoría de jóvenes los que en principio pudieran sentirse atraídos hacia este producto.

En materia de edades resulta complejo exponer una demarcación exacta, pero a la larga termina siendo casi necesaria aún en los tiempos modernos en que el inevitable influjo *hollywudense* y publicitario optan por el estrechamiento de los márgenes de separación de audiencias, rejuveneciendo productos tradicionales

e insertando en la programación en otros tiempos decididamente infantil temas y recursos narrativos bastante adultos. Lo anterior personalmente me resulta bastante agradable y hasta aplaudible (aun cuando las intenciones reales de dicha estrategia sean probablemente puramente mercadológicas) sobre todo porque creo en la subjetividad de la edad y la valorización del desarrollo y conservación de la personalidad en cualquier momento de la vida de un ser humano. Sin embargo, termina siendo imposible o al menos sumamente frustrante intentar crear un producto que se nutra de la expresividad personal y el estilo y que además funcione como medio válido a cualquier audiencia, pues inevitablemente terminará por ser o demasiado complejo y angustiante para una audiencia infantil, o demasiado superficial e infantil para una audiencia adulta. Quizás lo más conveniente y económico termine siendo guiarnos como primerizos en el campo por producciones anteriores y exitosas, para lo que forzosamente tendremos que extender nuestra



Página de la novela gráfica *Black Hole* de Charles Burns. Kitchen Sink Press.



vista hacia el extranjero en donde yo trazaría un paralelismo, en cuanto al valor expresivo con las producciones de la editorial *Fantagraphics*, famosa por su extensa variedad de temas y producciones mucho más propositivas que las de las grandes productoras, como suele suceder. En materia de autores y estilos quizás el gran espejo sea el creador italiano Lorenzo Mattotti, en quien hallo un ritmo musical a la hora de crear narraciones gráficas como en ningún otro, una característica de la que quisiera empapar mi propia propuesta. Dichas series de cómics están claramente enfocadas a un grupo meta de jóvenes, sin olvidar que precisamente el medio del cómic surge como una alternativa clandestina, económica y de expresión de una clase obrera en contraposición a las llamadas Bellas Artes, reservadas a cierta clase de las esferas altas y medias-altas.

La temática y los argumentos de la obra también permiten definir el grupo meta o la audiencia, por supuesto que esto se trata de una adaptación

pero una que busca mantener la esencia de su fuente, ya sea que nos enfoquemos en los elementos puramente históricos y étnicos del drama como si lo hacemos enfocándonos en sus aspectos más mitológicos.

Los ejemplos de cómo se han podido adaptar piezas culturales históricas, trasladándolas de un medio a otro, o incluso de una cultura a otra, son incontables a través de la literatura, el cine y los cómics. Sanjay Patel, por ejemplo, es un ilustrador de *PIXAR* que decidió trasladar y celebrar la mitología hindú a través del diseño y la narrativa, adaptada a una audiencia moderna y juvenil, su marca *Glee Happy* ha publicado dos libros, el primero con versiones infantiles de las deidades hindúes, y el segundo, que aunque no es propiamente un cómic, narra acompañado de más de 100 coloridas ilustraciones los acontecimientos épicos, originalmente en sánscrito, del Ramayana. Lo interesante es que así como en el proyecto que tratamos, en el emprendido por Sanjay Patel, también se enfrenta a la adaptación de una expresión cultural de otro tiempo, una que incluye valores seguramente muy distintos a los de su audiencia. En el caso del Rabinal Achí, cuya trama y cuyos valores no pretendo alterar, censurar o presentar en una versión moderna, considero que esta nueva versión puede resultar atractiva y comprensible para una audiencia juvenil.

# CAPÍTULO III

## CONCEPTO DE DISEÑO Y BOCETOS

### CONCEPTOS FUNDAMENTALES

Definitivamente habrá de ser el tema mismo del cómic el que defina el estilo característico de los diferentes elementos visuales y códigos de expresión, buscando la perfecta armonía entre “lo que se expresa” y “cómo se expresa”. Partiendo de la premisa anterior analizaremos el carácter del Rabinal Achí.

El Rabinal Achí es un poema épico, una especie de romance guerrero fundado en los valores y sistemas de pensamiento mesoamericanos prehispánicos. Es una historia que siendo analizada a profundidad nos refleja varias historias entrelazadas que describen personajes terrenales pero que poseen cierta resonancia mítica.

Por un lado, el Rabinal Achí es un drama enmarcado en los hechos históricos concernientes a las guerras de poder entre los señoríos kiché y rabinaleb' (término para designar a los habitantes de Rabinal, palabra q'eqchi' que significa “Lugar de la Hija del Hombre”, los habitantes de Rabinal fueron al principio q'eqchi'es exclusivamente, pero luego fueron invadidos por los pokom y aparentemente para el momento en que se comienza a celebrar el drama danzario en gran parte kichés) a la captura de Kiché Achí, Jefe de los yaquis de Cunén y de Chajul, a manos de Rabinal Achí, capitán de Rabinal, y como era propio de la usanza de la región, a su vez hijo del Rey Jobtoj. En este aspecto, el Rabinal Achí a diferencia de la mayoría de bailes tradicionales y demás expresiones culturales no posee rasgos religiosos, tal como lo expone Hugo Fidel Sacor, traductor al español del manuscrito original kiché en el prólogo a la versión final:

*“Al contrario de los cantares antiguos y modernos, la religión no juega un papel relevante en el Rabinal Achí. Ni una sola vez se habla de los dioses, ninguno de sus nombres es citado. Ningún rito, ni la más pequeña ceremonia religiosa, ningún sacerdote representa siquiera un papel mudo. Las águilas y los jaguares sólo son guerreros distinguidos, podría decirse condecorados.”*

- Sacor 1991 : 8, “ Rabinal Achí o Danza del Tun” Cuadernos de Investigación dirección general de investigación Universidad de San Carlos de Guatemala.



Este carácter terrenal y realista del Rabinal Achi no lo exime de poseer innumerables características simbólicas, tanto como manuscrito como por supuesto en su versión danzada. De hecho personalmente considero que en la final expresión como drama cada personaje de características materiales es convertido en un símbolo, en una especie de elemento arquetípico, realizando un viaje trascendental del plano material como personajes históricos al plano de las ideas, de los íconos que podríamos incluso considerar oníricos. No debemos olvidar que mi propuesta parte de la representación dramático-danzaria cuyos elementos son propios de una expresión artística de un grupo cuyos descendientes naturales y culturales impregnan con sus propias vivencias y modos de expresión, y no del hecho histórico que en un tiempo lejano la inspiró.

Ruud van Akkeren ha encontrado en el texto y el baile del Rabinal Achi otras connotaciones, unas que se enraizan en los orígenes, en las formas más arcaicas y cosmogónicas de la narración :

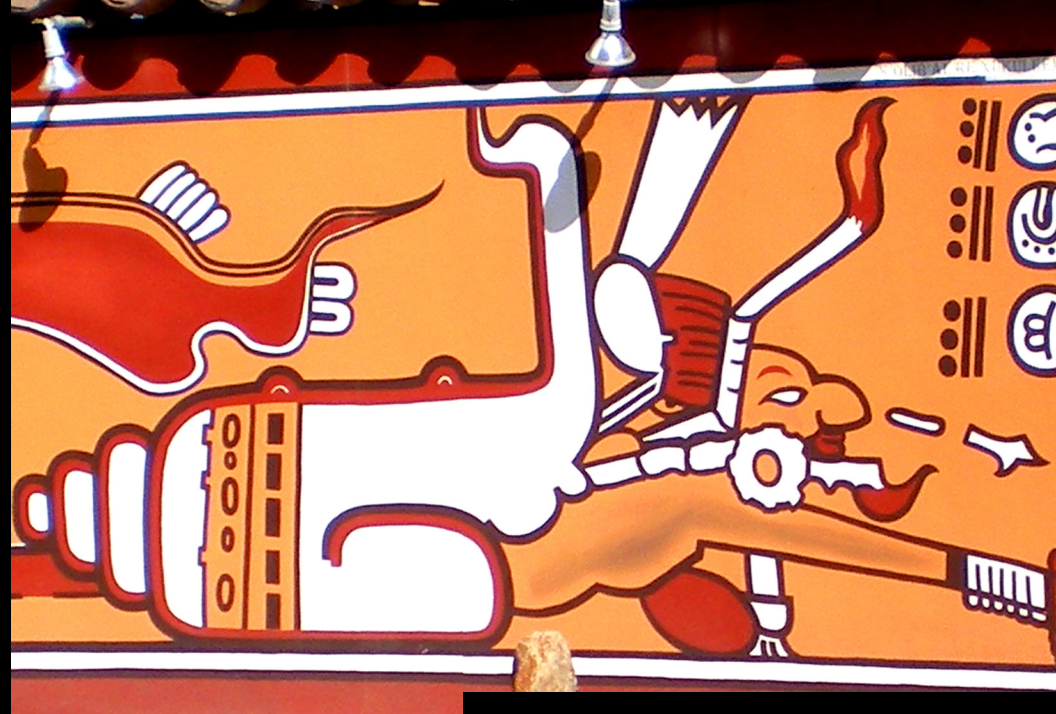
*“Igual como el Popol Wuj, el texto de Rabinal Achi es una mezcla de mitos e historia. (...) En el caso del Rabinal Achi, los autores son del linaje Toj. Los mitos que utilizaron en el texto, tienen su origen en la tradición oral de Rabinal. Aunque los Toj venían*

*con los k'iche's y por ende no son originarios, utilizaron los mitos y tradiciones antiguas de Rabinal. Como veremos, utilizaron el mito del Viejo Dios de la Tierra, (que los q'eqchi'es todavía llaman “mam”) que vivía dentro de una cueva, su hija Po y su raptor Balan Q'e. (...) El Viejo Dios de la Tierra guardaba sus riquezas en su palacio, entre ellas su tesoro más querido, su hija Po. Claro que el viejo dios la cuidaba muy celosamente, y no la dejó salir del palacio. Ella siempre estaba tejiendo frente al portón donde pasó el joven cazador de venado, Balan Q'e (Sol Escondido o Sol de Noche, en q'eqchi'). Como el Viejo Dios de la Tierra no lo dejaba hablar con su hija, Balan Q'e concibió un plan para engañarlo. Frente a la cueva había una gran mata de tabaco que estaba floreciendo. B'alan Q'e prestó las plumas de un gorrión y así, transformado en gorrión, iba a chupar la dulce miel de la planta. Y la doncella vio al gorrión, le encantó y pidió a su papá de adormecer al pájaro con su cerbatana. La doncella lo puso abajo de su falda y cuando estaban en el cuarto, se volvió hombre y desfloreció a la doncella. Los dos decidieron huir y después de varias aventuras el Viejo Dios de la Tierra o Mam daba su consentimiento. B'alan Q'e se convertía en el sol*

de día (Saq Q'e) mientras que la doncella Po se transformaba en la luna. Es una historia de la creación del actual universo. En otras historias de creación la hija se convierte en la primera planta de maíz.

Cuando los Toj crearon su drama en 1478, utilizaron ese mito como parte de la tradición de Rabinal, pero lo daban un toque propio para adaptarlo a sus necesidades. Entonces, cuando se menciona en el baile a los Rabinaleb', hay que leerlo como los Toj, los señores posclásicos de Rabinal. Ya vamos a mostrar como los tres personajes claves del Rabinal Achí son en esencia los mismos personajes de la leyenda del rapto de la hija Po y que varias escenas del texto tienen su origen en ella. Job' Toj interpreta el papel del Viejo Dios de la Tierra, la princesa uchuch q'uq' raxon, lo de la doncella Po, mientras que el K'iche' Achi es el intruso y raptor B'alan Q'e."

- Van Akkeren 2003 : 67-68, versión pdf de la Memoria del Diplomado Cultural "Rabinal en la Historia" impartido por Van Akkeren en Rabinal desde el 29 de marzo de 2003 hasta el 24 de mayo del mismo año.



Mural copiado de una vasija estilo Chama un sitio maya clásico en el río Negro o Chixoy, río debajo de San Cristóbal Verapaz. El mural adorna una de las paredes de la Academia de Lenguas Mayas de Guatemala en Rabinal, Baja Verapaz. Fotografía tomada en febrero del 2011 por Danilo Lara.

Atreviéndome a jugar a establecer vínculos aún más radicales, considero que la Leyenda del Viejo Dios de la Tierra y su hija Po forman parte de un muy antiguo cúmulo global de creaciones artísticas y religiosas (planos que a mi entender en tiempos lejanos formaron parte de un mismo saber) centradas en las tradiciones agrícolas, de celebración del milagro del engendramiento de la tierra, en este caso entiendo que el Viejo Dios representa al mundo y su hija el vientre del mismo, B'alan Q'e es el arquetipo del *trickster*, la personificación misma del ingenio del hombre,

que en otros mitos creacionistas de Latinoamérica aparece robando una chispa de fuego al Sol en forma de roedor o engañando a dioses de piedra como humilde hombre de campo, aquí es el cazador que por medio del viejo truco folclórico de la transmutación penetra en las entrañas del mundo, haciéndose la semilla que permitirá por primera vez traer al mundo (al mundo q'eqchi en este caso pero como principio mitológico al mundo entero) el espectáculo de la agricultura, el amanecer de un nuevo ciclo, de un nuevo orden (representado por la apoteosis de la transformación de B'alan Q'e y de la princesa Po en el Sol y la Luna respectivamente).

Todo esto se constituye como la base fundamental en cuanto a conceptos e ideas, lo que mi pieza de narrativa visual habrá de expresar no será pues el hecho histórico de la captura del guerrero Cawek, jefe de la nación kiché, por el capitán Rabinal Achí y



Otra serie de códigos, en este caso propios de la narrativa gráfica secuencial, han sido estudiados en el libro *Los lenguajes del cómic* de Daniele Barbieri, el cual servirá no solo como referencia e influencia en la creación del material sino además como modelo de análisis de los códigos que habrán de relacionarse con la propuesta.

En cuanto a la trama heroica y épica que nos presenta el manuscrito del Rabinal Achí, repleto de valores tradicionales indígenas y ambientado en reinos que hoy nos parecen lejanos, podemos hallar un cierto paralelismo en la magnífica obra de manga y una de las más veneradas del medio: *El lobo solitario y su cachorro* de los japoneses Kazuoko Koike y el ilustrador Goseki Kojima. Sin embargo, y aun cuando se puede aprender bastante de la observación de ésta y otras obras, sobre todo por ejemplo en cuanto al uso de ambientaciones antiguas, el manejo del vestuario y en sí de todas las características de las culturas expuestas, considero que el carácter del cómic basado en el Rabinal Achí como danza resulta si no único dentro del medio, sí bastante particular.

La peculiaridad del cómic que pretendo crear no significa que sus elementos analizados separadamente no puedan surgir a través de varias influencias artísticas en el medio. Por ejemplo, los cómics del



sucesos posteriores, sino habrá de expresar dentro de mi propia visión, pero siendo fiel al material original, la forma en que los hechos históricos son representados en el Rabinal Achí con toda su subjetividad. Digamos que, alguien o algunos cruzaron el camino de lo material al plano de los símbolos y las ideas donde yo habré de mantenerme.

La transformación de los hechos históricos, así como de parte del pensamiento del grupo creador de la obra en una serie de símbolos y códigos estructurados dentro del drama danzario y el carácter de cada uno de ellos, es el tema de estudio de la tesis *El teatro como sistema de comunicación cultural y social en Guatemala : códigos y signos utilizados en El Rabinal Achí* del Licenciado Sonny Galindo, por lo que este tratado se constituirá como pieza fundamental en la conversión de la obra al medio del cómic.

Viñetas del cómic *Stigmates* de Lorenzo Mattotti y Piersanti. Edition du Seuil (Paris), 1998.

artista italiano Lorenzo Mattotti me resultan desde ya una clara influencia hacia la obra que pretendo, el manejo que hace tanto de los tonos como de las formas, la estilización particular de la figura humana buscando expresar un mundo material inmensamente salpicado de surrealismo evocan al arte de Giorgio De Chirico. El hecho de que la vasta serie de cómics realizados por Mattotti se enfoquen más en la expresión de las emociones de los personajes y éstas se nos presenten a través de las libres formas con las que el artista nos enamora me parecen hasta ahora el punto más cercano entre el cómic y la danza. Lo que Mattotti nos presenta, por ejemplo, en su obra Fuegos es un mundo visto a través de las emociones específicas del protagonista, las cuales van cambiando durante el desarrollo de la historia, lo que se nos presenta a través de las viñetas es un mundo imaginado, pero también un mundo vivido, celebrado, como una mascarada, el mundo del protagonista es un mundo danzado y no un simple acercamiento a lo que entendemos como realidad material.

En la creación de un cómic, en la elección no solo de un tema sino de la manera de expresar ese tema, de los elementos propios del tema que habrán de tomarse como primordiales o propios del concepto existen un sinnúmero de caminos a tomar. Los clásicos comics de superhéroes norteamericanos son un excelente



Viñetas de la serie Batman Black and White por artistas varios. DC Comics.

ejemplo de la capacidad interpretativa artística en todos los lenguajes propios de la narrativa gráfica secuencial, puesto que se componen de extensísimas series de aventuras publicadas quincenal o mensualmente (*Superman, Batman* y la *Mujer Maravilla* han sido publicados prácticamente en continuidad desde el año 1944), estas series han visto pasar una cantidad enorme de artistas gráficos e ilustradores cuyo trabajo en conjunto ha creado diversas versiones de los personajes y sus mundos, de otra manera, sin esa reinención constante, y sobre todo tratándose de personajes cuyo trasfondo es una simple y llana batalla entre el bien y el mal con una o muchas variantes, hace mucho nos habrían terminado pareciendo aburridos y predecibles, condenándolos al ostracismo. Es la capacidad de observar e interpretar diversos elementos de cada personaje lo que da la riqueza que hoy poseen los universos de los superhéroes de cómics.

En 1996, Mark Chiarello desarrolló la idea de una antología que funcionara como homenaje al personaje *Batman*, para ello consiguió la colaboración de algunos de los escritores y artistas más destacados del medio, tanto de la gran industria del cómic como otros más relacionados con lo que se conoce como *underground*, el resultado fue una fascinante colección de historias cortas con distintas reinterpretaciones de



*Batman*, algunas enfocándose en la psique propia del personaje, otras en eventos pasados o en futuros imaginarios, e incluso alguna otra interpretando al personaje de manera más caricaturesca. La libertad brindada tanto a los escritores como a los ilustradores permitió mostrar a un *Batman* que igual aparecía en medio del espectáculo jazzista de los años 30 o dando lecciones moralistas a un papá abusivo. Gráficamente, la serie propone un caleidoscopio de estilos que bien podría usarse como estudio y análisis de la subjetividad artística en la expresión pictórica, algunos estilos poseen el sello característico del realismo expresivo de las novelas *pulp*, otros están envueltos en el expresionismo alemán e incluso alguna versión lleva el estilo de la ilustración de cuentos infantiles. Dentro de los más destacados escritores que participan en la serie podemos incluir, por decir algunos, a Neil Gaiman, Archie Goodwin o Dennis Oneill y en el plano visual a Ted McKeever, Brian Bolland o Tanino Liberatore, también algunas colaboraciones gráficas de una página por reconocidos artistas del medio como *Moebius* o Mike Mignola.

Lo anterior busca resaltar el hecho de que lo que habré de representar a través del polifacético arte del cómic es mi propia interpretación del material, para nada la única que puede hacerse ni mucho menos el único enfoque que puede tomarse



Actor del Drama Danzario Rabinal Achí en plena transformación. Fotografía tomada en febrero del 2011 por Danilo Lara.

del Rabinal Achí. Probablemente más adelante alguien se embarque en la tarea de adaptar el Rabinal Achí al cómic enfocándose y abrazando dentro del concepto creativo los aspectos históricos que el drama representa e incluso sus implicaciones geográficas y de relación entre los grupos étnicos, probablemente alguien se interesaría más en hacer una interpretación del Rabinal Achí como un cómic que se enfoque principalmente en los actores, su preparación y sus sensaciones de trascendencia como parte del fenómeno cultural. Sin embargo, mi opción dentro de muchas es la de interpretar el Rabinal Achí como expresión, como símbolos atemporales y ajenos al hombre detrás de la máscara. Mi representación, pues, se interesa más en ese ejercicio creador de convertir los hechos reales en composiciones rítmicas y visuales, y las personas reales en personajes casi arquetípicos cuyas vestimentas y máscaras (caras) son el simbolismo de emociones, pensamientos y estados. No me interesa tanto en primera instancia lo que “existe frente al escenario” o lo que “se mueve atrás de los telones”, ni tampoco me enfoco en la historia “que dio lugar a esta expresión” sino a ese fenómeno que existe por sí mismo en un momento y lugar donde los personajes simplemente son y sus movimientos se entienden como la forma propia en la que viven.



# CON- CEPTO CREA- TIVO

Luego de haber determinado aquel aspecto de la naturaleza de la obra que nos servirá de enfoque, pasemos a determinar el aspecto de la trama propiamente que habrá de funcionar como órgano central de esta nueva representación. Hemos dicho que la obra es de carácter épico, alrededor de la captura del guerrero Cawek, jefe de la nación kiché, el cual es aprisionado en el reino de Rabinal. Personalmente, la parte de la trama que me resulta más preponderante es esa especie de “estadía final en el paraíso” que le es concedida al valiente guerrero antes de ser ejecutado, considero que es él en realidad el personaje principal aunque el título nos indique lo contrario, puesto que es el guerrero kiché el que se enfrenta a la mayor crisis dentro de la obra y es su vida la que se ve transformada a mayores rasgos. Aunque este personaje es en teoría el enemigo principal de la nación de aquellos a los que dentro de la obra podríamos definir de alguna manera como “los buenos”, en todo momento se le considera al guerrero Cawek un hombre valiente y honorable, y la relación que se bosqueja entre éste y el personaje del que se extrae el título es siempre una de respeto y de un honor que a mí me hace pensar en los valores guerreros de los samuráis del Japón Feudal, regidos bajo un estricto apego a su código el Bushido.

Fotografía de una página del manuscrito Pérez del Drama Danzario Rabinal Achí, actualmente en posesión de su director y dueño José León Coloch Garniga. Tomado de la Versión traducida del kiché por Hugo Fidel Sacor. Manipulación Digital por Danilo Lara.

Toda la carga emocional, la crisis final del guerrero cansado que vislumbra una muerte inminente pero llena de honor, a la que a la manera de los samuráis del viejo cine japonés abraza como un hijo a la madre, se nos presenta en las siguientes líneas en donde el kiché achí reconoce en sus últimos días, quizás la muerte perfecta para quien ha defendido su nación :

“Por eso efectivamente me he encomendado aquí ante el cielo, ante la tierra para que descanse mi alma. Si efectivamente aquí moriré, desfalleceré, según han dicho tus labios ante mí. Si efectivamente están todos juntos en la gran fortaleza, en la gran muralla. Permítanme ustedes que me den de sus comidas, de sus copas, la bebida Ixtatzunun del rey, las doce bebidas, las doce bebidas embriagantes fuertes, refrescantes, para probar si me duermen aquí en la gran fortaleza, en la gran muralla.

La grandeza de la reina, las probaré para reanimar mi muerte, mi desfallecimiento, aquí, a la faz del cielo, a la faz de la tierra. Así has dicho al cielo, a la tierra. ¡Que cielo y tierra sean contigo rey Jobtoj!”

Esta muerte ideal del guerrero valiente, este paraíso final o retorno al mismo se pueden hallar simbolizados en el personaje de la Princesa de Carchá, que en su carácter de mujer joven, hermosa y virgen nos recuerda a la idea de la madre como eterna figura protectora, es pues el vientre del mundo simbolizado según la leyenda del Viejo Dios de la Tierra. Para aclarar más este concepto que a su vez podemos encontrar representado visualmente como símbolo arquetípico dentro de las cartas del Tarot, en la carta de La Suma Sacerdotisa y La Emperatriz, nos referiremos a las ideas planteadas por Joseph Campbell y su psicoanálisis del mito en el capítulo del *Encuentro con la diosa*:



El Drama Danzario Rabinal Achí. Fotografía tomada en febrero del 2011 por Danilo Lara.



Boceto del personaje  
U Chuch Qúq

“La última aventura, cuando todas las barreras y los ogros han sido vencidos, se representa comúnmente como un matrimonio místico (ieroj gámoj) del alma triunfante del héroe con la Reina Diosa del Mundo. Ésta es la crisis en el nadir, en el cénit, o en el último extremo de la Tierra; en el punto central del cosmos, en el tabernáculo del templo o en la oscuridad de la cámara más profunda del corazón.

En el oeste de Irlanda todavía se cuenta la historia del príncipe de la Isla Solitaria y de la dama de Tubber Tintye. Con la esperanza de curar a la reina de Erín, el heroico joven decidió ir a buscar tres botellas del agua de Tubber Tintye, la llameante fuente de las hadas. Siguiendo el consejo de una vieja sobrenatural que encontró en el camino, y cabalgando sobre un caballo pequeño, delgado, sucio, peludo y maravilloso que ella le dio, cruzó un río de fuego y escapó al peligro que representaba

un bosque de árboles que envenenaban al contacto de sus hojas. El caballo pasó con la rapidez del viento los límites del castillo de Tubber Tintye, el príncipe brincó desde el lomo de su cabalgadura por una ventana abierta y así llegó al interior del castillo, sano y salvo.

El lugar, que era enorme, estaba lleno de gigantes dormidos y monstruos de la tierra y del mar, grandes ballenas, anguilas largas y resbaladizas, osos y bestias de todas formas y especies. El príncipe pasó cerca de ellos y por encima de ellos hasta que llegó a una gran escalera. Al final de la escalera entró en una cámara donde encontró la mujer más hermosa que había visto, dormida en un diván. “No tengo nada que decirte”, pensó el príncipe y pasó a la próxima, y así miró en doce cámaras y en cada una había una mujer más hermosa que en la anterior. Pero cuando llegó a la cámara decimotercera y abrió la puerta, un relámpago de oro apagó la vista de sus ojos. Estuvo de pie un momento hasta que la vista le volvió y luego entró. En la gran cámara brillante había un diván de oro montado sobre ruedas de oro. Las ruedas giraban continuamente y el coche daba vueltas y vueltas, sin detenerse ni de día ni de noche. En el diván yacía la reina de Tubber Tintye y si sus doce doncellas eran hermosas, no lo parecían junto a ella. A los pies del diván estaba Tubber Tintye, la fuente del fuego. Había una cubierta de oro sobre la fuente y daba continuamente vueltas con el diván de la reina.

‘Por mi honor —dijo el príncipe—, que descansaré aquí un momento’. Y se subió

*al diván y no lo abandonó por seis días y seis noches.”<sup>28</sup>*

*La Dama de la Casa del Sueño es una figura familiar en el cuento de hadas y en el mito. Ya hemos hablado de ella en las formas de Brunilda y la Bella Durmiente.<sup>29</sup> Es el modelo de todos los modelos de belleza, la réplica de todo deseo, la meta que otorga la dicha a la búsqueda terrena y no terrena de todos los héroes. Es madre, hermana, amante, esposa. Todo lo que se ha anhelado en el mundo, todo lo que ha parecido promesa de júbilo, es una premonición de su existencia, ya sea en la profundidad de los sueños, o en las ciudades y bosques del mundo.*

*Porque ella es la encarnación de la promesa de la perfección; la seguridad que tiene el alma de que al final de su exilio en un mundo de*



*inadecuaciones organizadas, la felicidad que una vez se conoció será conocida de nuevo: la madre confortante, nutridora, la “buena” madre, joven y bella, que nos fue conocida y que probamos en el pasado más remoto. El tiempo la hizo desaparecer y sin embargo existe, como quien duerme en la eternidad, en el fondo de un mar intemporal.”*

<sup>28</sup> Jeremiah Curtin, *Myths and Folk-Lore of Ireland* (Boston, Little Brown and Company, 1890), pp. 101-106.

<sup>29</sup> *Supra*, pp. 64-65.

Campbell (Traducción de Luisa Josefina Hernández)  
1959 :67-68.



Esta idea de estadía última en el paraíso, de retorno a la paz primordial representada en una doncella es lo que define mi concepto creativo, la representación rítmica y simbólica de la visión indígena del descanso del héroe guerrero. En torno a este concepto habrán de funcionar los códigos visuales que se emplearán dentro del cómic para lo cual, como he dicho antes, utilizaré el modelo de códigos planteados por Daniele Barbieri.

Las características con las que habrá de representarse gráficamente cada personaje estarán determinadas por su papel dentro de la obra, por una serie de significados adyacentes a éste y no por las características personales del actor que lo representa o las del personaje propiamente histórico. Dicho esto, la expresividad visual propia del cómic presentará una libertad solo delimitada o más bien enriquecida con las influencias

propias del estilo artístico visual del pueblo achí de Rabinal. La forma en que se presentan los distintos códigos discursivos en el cómic serán explicados a profundidad en el apartado de Fundamentación de la Propuesta.

Todo el contenido de la danza-drama Rabinal Achí, estudiado en amplitud por parte de mi asesor Lic. Sonny Galindo, elementalmente deberá ser incluido en el material final, trasladando todos sus significados como parte de la transmisión propia de la historia presentada y de una cosmovisión del pueblo representante.

Precisamente elegí este proyecto pues la capacidad de transmisión de códigos visuales y símbolos que ofrece el cómic como medio es difícilmente igualable por algún otro, la cantidad de símbolos visuales contenidos en una viñeta, por ejemplo de la

obra maestra de Alan Moore y Dave Gibbons *Watchmen* o de la saga del *Incal*, o de los *Metabarones*, en la ópera espacial futurística del chileno Alejandro Jodorowsky y el aclamado Jean Giraud "*Moebius*" son ejemplos óptimos de cómo el cómic ofrece la posibilidad de añadir capas y capas de significado en pequeñas viñetas y páginas, a través de la posición de los personajes, los elementos de la escena misma, el uso del color, la composición y el encuadre. Asimismo, el espacio narrativo que ofrece al cómic la expresión teatral simbólica del Rabinal Achí es inmensa.

# PROCESO DE DESARROLLO DE LOS BOCETOS Y DECISIONES DE DISEÑO

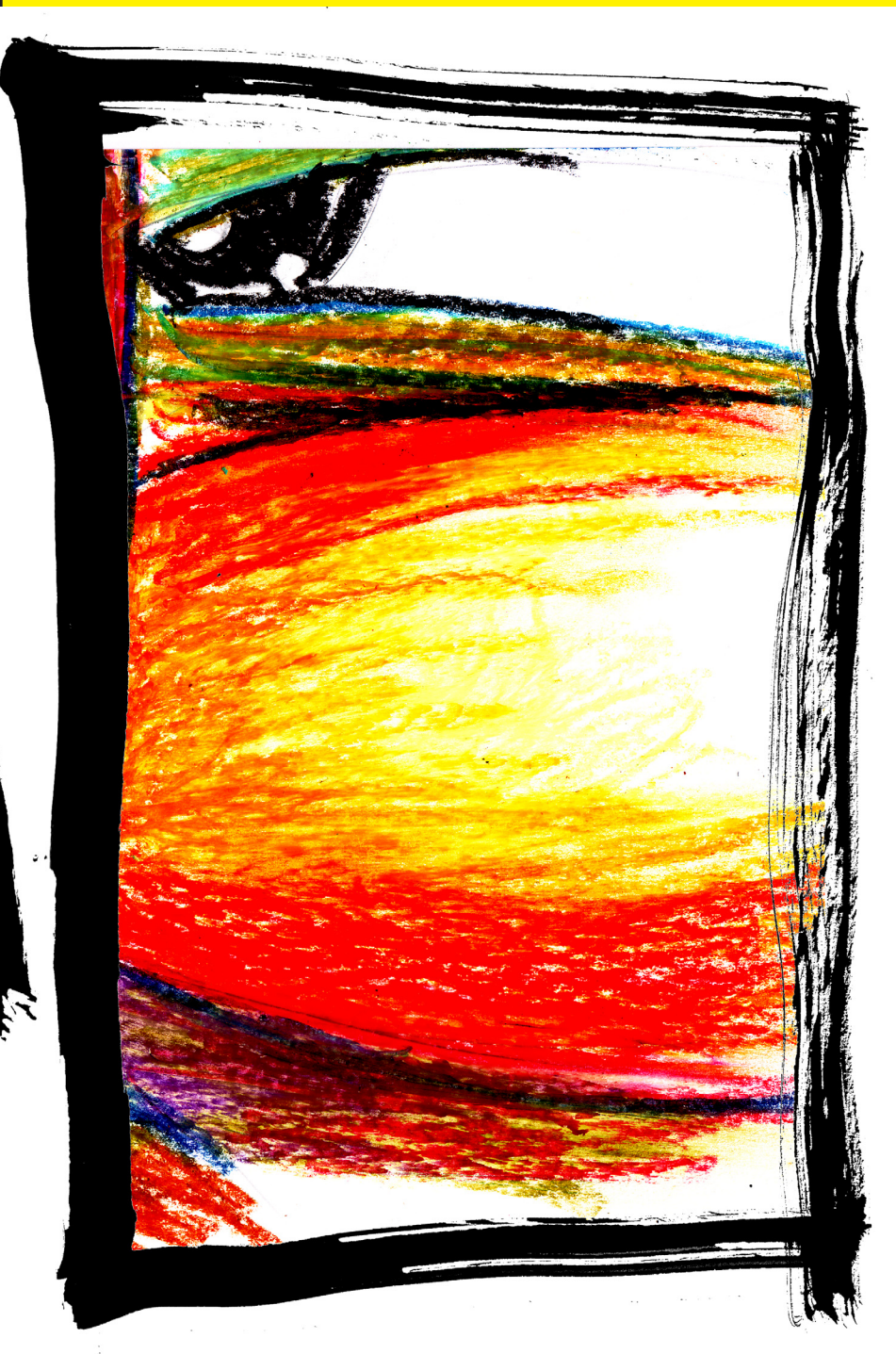
La definición del estilo, que encierra no solo una particular forma de expresión plástica sino además una manera decidida de componer en el espacio, requirió de todo lo expuesto hasta el momento en cuanto a teoría, pero además se sustentó también en ese impulso que no necesita teorizar sino solo ejecutar frente a una hoja en blanco los primeros trazos que definan la dirección de un personaje o una escena en particular, y que terminan siendo casi los andamios de la construcción plástica del momento representado.

Si hablo de momentos, como si el medio elegido hubiese sido la fotografía o el cine, es porque cuando se ilustra, aún cuando se ilustra secuencialmente como en este caso, se crea de la nada, pero también se elige, se recrea mentalmente un escenario imaginado en torno a lo que se lee y se le da *play*, luego se elige aquel momento que queremos capturar, esa imagen que es capaz de transmitir más y mejor el todo que hemos imaginado. Mucho de la calidad de un cómic viene dado, no solo por la excelencia técnica de su ilustrador, la creatividad en la forma en que ha sido escrito o



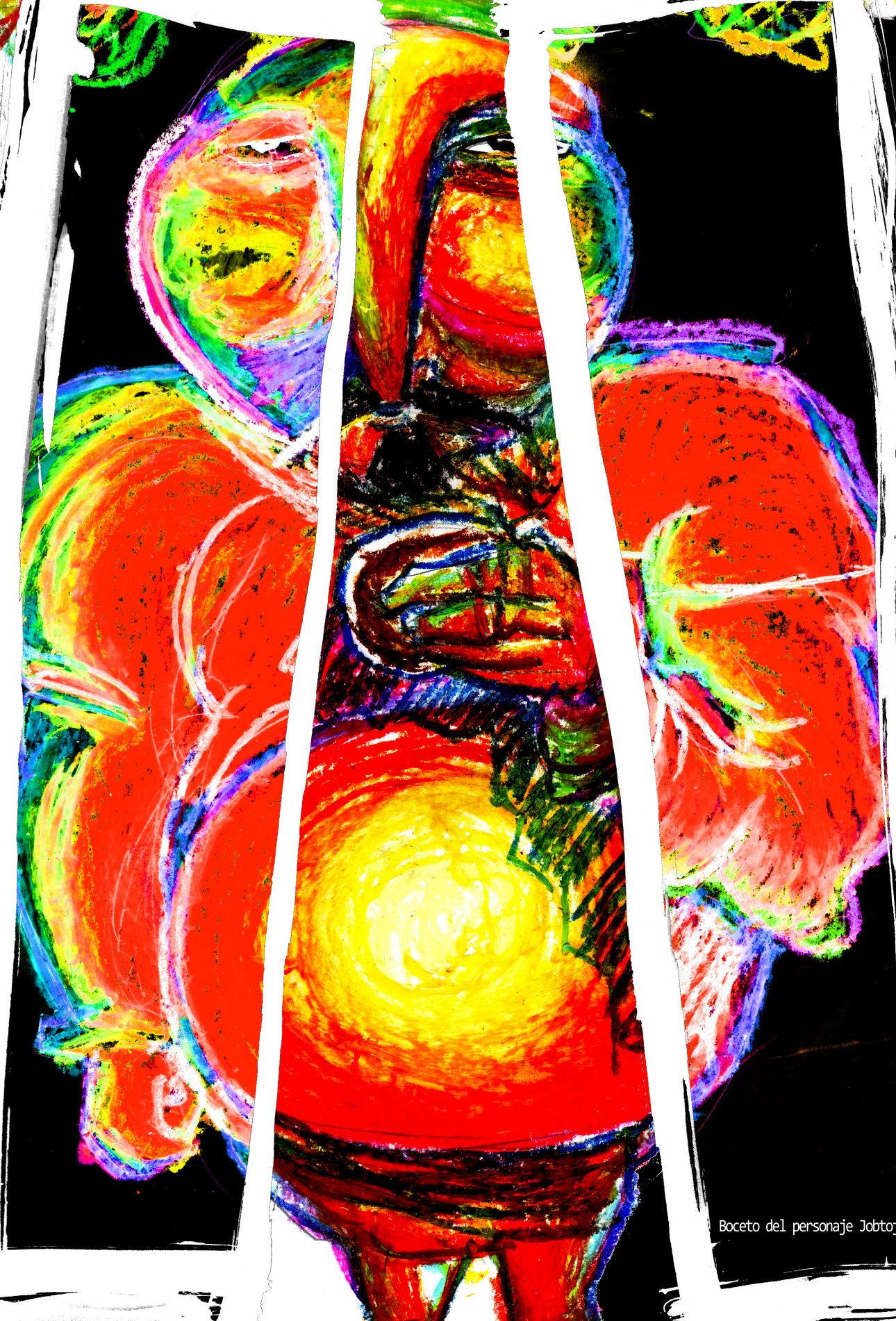
Boceto del personaje Jobtoj





lo agudo de sus diálogos, sino sobre todo por esa capacidad de capturar y también de dejar escapar, de elegir los momentos adecuados en función del contexto y el concepto de la historia, y aquello que no será visto, que solo se sugerirá y que consideramos será mejor permanezca en el espacio de la mente de nuestro lector pues allí conseguirá hacerse más poderoso.

Partí bocetando sin comprender del todo lo que acababa de leer en el Rabinal Achí, de todas formas estaba el entendimiento de su carácter épico, guerrero, y su valor romántico. En una primera lectura se dilucida al lector ese romanticismo un tanto cursi, rodeado de valores que pueden parecer hoy obsoletos o incluso políticamente desproporcionados e incorrectos, es otra escala de valores, una que representaba en cada uno de los personajes desde la pasión desmedida en la defensa de sus tierras en el caso de los guerreros, hasta la aceptación aparentemente sumisa de la princesa de su papel en el concedimiento del breve deleite terrenal al condenado prisionero, un compromiso total y vehementemente de su ser para con una causa, una idea o un plan divino en el que



Boceto del personaje Jobtoj

creían sin decirnos cómo. Comencé por bocetar algunas viñetas basándome en las escenas de *Gladiator* de Ridley Scott, la cual elegí por su enorme carga de romance y fortaleza guerrera, por esa capacidad de transmitir al espectador un sentido de gloria en la redención humana a través de imágenes, del ritmo en que éstas se suceden y de la forma superlativa de plantear la riqueza de los escenarios. Sin embargo, y a pesar de todas las cualidades estilísticas, artísticas y fotográficas que pueden obtenerse y anotarse en torno a la película, el teatro que observamos en el Rabinal Achí no es necesariamente una pieza histórica y considero que su valor viene dado principalmente en su cualidad étnica, folclórica y de expresividad, no tanto en su capacidad para transmitirnos algunos hechos históricos.

Realicé varios ejercicios más de bocetaje, centrándome en el valor expresivo indígena, en cierta frialdad serena que transmiten las máscaras utilizadas. Curiosamente dentro de las incontables variaciones que la representación del drama ha ido sufriendo a raíz de su transformación en un evento clandestino durante La Colonia, pero además porque como todo acto que busca evocar al pasado o a un momento ficticio termina también por evocar inevitablemente los eventos contemporáneos, los procesos y transformaciones de su época, así las máscaras terminaron

por adoptar unos rasgos a medio camino entre europeos e indígenas, aspecto que me resulta interesante y que al final permanecerá en el cómic reforzando su enfoque más expresivo que histórico y más mental que real, si podemos llamarle así.

El bocetaje representó la fase de creación de la logística de adaptación de un medio cuatridimensional a uno tridimensional, en donde la acción de la cuarta dimensión, es decir el tiempo, también se codifica gráficamente.

Resultó indispensable definir cuáles aspectos de la obra podían trasladarse literalmente y cuáles debían reconsiderarse dentro del nuevo universo. La expresividad de los rostros fue el primero de ellos, ya que lo estático de las máscaras le restaba valor expresivo a los personajes en el cómic, en donde debían transmitir diferentes estados para que de alguna manera pudieran representar la variedad gestual de la esencia humana. El segundo aspecto que me generó duda en su momento fue el de la ambientación material, inexistente en la obra, algo que se ignora se deba a la escasez de recursos con el que se cuenta para su representación (y se ha contado prácticamente desde que fuese prohibida bajo las leyes creadas por los españoles gobernantes) o probablemente la ausencia de entornos específicos sea parte esencial de la

obra desde su origen. De cualquier forma me resultaba inconcebible la ausencia de un entorno propio de la obra, el drama danzario Rabinal Achí se celebra actualmente frente al atrio de la iglesia de Rabinal o como en la representación que pude presenciar durante las celebraciones de San Pablo, en alguna casa del barrio del mismo nombre elegida por la cofradía. Me pareció evidente que lo narrado en el cómic resultaría tremendamente aburrido de carecer de un universo geográfico, que la ausencia de un fondo que pudiera asemejar a un mundo existente era solo válido para algunas obras de teatro y monólogos, pero muy inusual por su monotonía, salvo viñetas específicas, en la lectura de imágenes. Ambos temas fueron consultados y discutidos con el Licenciado Sonny Galindo, luego de lo cual se decidió añadir la variedad gestual habitual a los personajes y añadir los entornos basándonos en el mismo Rabinal actual, el cual recorrí y del que obtuve un registro fotográfico importante, principalmente buscando enfocarme en aquellos lugares que pudieran relacionarse con el andar de la narración, es decir, las ruinas de Kajyup y su entorno.

De esa presentación de la obra en la cofradía de San Pablo pude obtener una infinidad de impresiones que impregnarán en definitiva al cómic, desde la ceremonia previa en la que además de conocer

personalmente a Don José León Coloch pude presenciar cómo, uno a uno, aquellos hombres comunes y corrientes iban transformándose en los ancestros de ojos anfibios que tanto adornan las postales del INGUAT, el andar solemne rumbo al lugar elegido y luego la presentación de la obra, la cual puede durar más de tres horas. En aquel lugar me empapé de símbolos y momentos de una cualidad indígena que me resultó tan ajena como fascinante, la variedad de colores y el despliegue de figuras simbólicas que se trasladaban desde los pocillos para tomar el pinol hasta el atrio levantado a San Pablo con retazos multicolores, pasando por las mantas y los trajes que acompañaban al baile de La Sierpe que ocurría alterno. Todo este simbolismo y otros que pude hallar en el Museo de Rabinal me han sido inmensamente útiles en el proceso de realización material del cómic, pues la extensión de lo que se narra en un medio como éste exige la creación de elementos que van mucho más allá de lo que en la danza actual realizan los siete personajes.

El bigote es un elemento visual que no solo mantuve de las máscaras utilizadas en el Rabinal Achí, sino sobre el que además busqué hacer énfasis, sobre todo en el caso del personaje del Kiché Achí. El bigote es una especie de característica muy cotidiana dentro de los villanos personificados en el *mainstream*, yendo

desde las películas hasta los cómics, la razón parece ser que el bigote es como una especie de máscara sutil, quizás sugiriendo que el personaje oculta una intención más allá de la que expresa públicamente. *Omni-Man* en *Invincible*, *Mandarin* en *Iron-Man*, *Thunderbolt Ross* en *Hulk*, *Vandal Savage* de *DC Comics*, *Sinestro* en *Green Lantern* aparecen entre los *100 mejores villanos de cómics* en una lista publicada por *IGN*, portal especializado de internet, todos ellos al igual que muchos otros usan bigote. *Fu Manchú*, *David Lo-Pan* y *Pai Mei*, así como algunos villanos interpretados por el actor británico David Niven, son ejemplos de villanos bigotudos en el cine. También en el cine mexicano cómico y picaresco encontramos innumerables personajes, sobre todo en la década de los setentas y ochentas, adornados con un fino bigote, cuyas características si no villanescas o maquiavélicas, solían ser de bribones, *playboys* o jugadores.

De a poco me fui acercando a una estilización de las formas más expresiva y menos caótica que la de los primeros bocetos, la experimentación fue cediendo y comencé a definir ciertos rasgos que había hallado como definitivos, la representación de las sombras bien definidas en contraposición a la blancura total de la luz me pareció adecuada por cuanto dotaba a las ilustraciones de cierto enfoque teatral como el de las obras

propias del expresionismo alemán. El dramatismo que busco y esa especie de cualidad mítica que la obra posee para los actuales representantes y conservadores de la obra fui representándola visualmente a través de perspectivas y encuadres exagerados, lo que en cine se conoce técnicamente como perspectiva forzada y se logra a través de varios trucos.

Fue de mucha ayuda el acercarme a la expresión artística y artesanal del grupo étnico achí rabinalense, e incluso pude conversar con el escultor actual de las máscaras utilizadas en el baile. Estos elementos fueron recopilados y sirvieron como referencias visuales de un entorno mitad imaginado, mitad tomado de la realidad.



# CAPÍTULO PRIMERO TÍTULO

Para la comprobación de la eficacia de las piezas obtenidas tras el proceso de bocetaje recurrí a la presentación de las mismas ante un extracto de la audiencia meta según el análisis expuesto en el apartado de Grupo Objetivo. Para el primero de los ejercicios de comprobación de eficacia recurrí a una versión virtual del método de grupo focal en el que utilicé el internet y las redes sociales tanto para la muestra de las piezas como para la recopilación de comentarios abiertos. La respuesta de los consultados resultó satisfactoria pues en la mayoría de los casos, desde un punto de vista ya sea como conocedores de arte y diseño o como meros espectadores ajenos a este u otros cómics fueron añadiendo visualizaciones que permitieron modificar algunos aspectos propios de mi forma de expresión pictórica pero no necesariamente positivos para la transmisión efectiva del mensaje a la audiencia.



COMPROBACIÓN  
DE EFICACIA  
Y PROPUESTA  
GRÁFICA FINAL

El segundo grupo que formó parte de la comprobación de eficacia pudo tener una versión prácticamente final de las piezas, su reacción fue positiva ante ellas, mostrando mucho interés y curiosidad por lo que tenían en sus manos, la comprensión de las imágenes y su secuencia no fue inmediata y me mostró que la pieza requiere de cierto tiempo especial de atención para su adecuada decodificación, lo que se entiende es que durante la realización material de una narrativa gráfica secuencial nos enfrentamos a una constante toma

de decisiones, de contraposición de fuerzas, debemos decidir entre aquello que queremos narrar y la forma de hacerlo, debemos poseer igual dosis de criterio artístico y de criterio comunicacional para saber en qué momentos podemos sacrificar la facilidad de lectura del espectador en aras de una mayor espectacularidad de imágenes y un mayor número de detalles que puedan transmitir mensajes intencionales, y cuándo habremos de apegarnos a una simpleza económica en la ilustración para que pueda predominar la facilidad y rapidez de la lectura buscando que sea la narrativa activa la que fortalezca el mensaje.

Algunos de los consultados sugirieron la presencia de color en la propuesta, avocándose a una cualidad natural de la expresividad autóctona guatemalteca y en general mesoamericana, o en algunos casos solamente a la curiosidad o a la poca habituación que se tiene en nuestros países a este tipo de expresionismo, más común en Europa, los Estados Unidos o en Argentina, cuna de algunos de los mejores exponentes de este estilo como Alberto Breccia o José Muñoz. Finalmente la elección entre el color o la ausencia de éste se presenta de nuevo como una puesta en balanza, entre mi propia preferencia de estilo (podría citar varios cómics en blanco y negro como mis favoritos, o el arte por ejemplo de Ramírez Amaya,

en muchos casos ausente de color como gran fuente de inspiración), la cualidad del alto contraste como transmisor de dramatismo dada la temática un tanto cruda de la obra, e incluso el incremento en el costo monetario que pudiera significar para el CEFOL o quien patrocine el tiraje impreso final. En contraposición, lo que se presenta como una preferencia de un segmento de aproximadamente una tercera parte del grupo, aunque no por ello definitiva si nos apegamos a la premisa de que el valor de una pieza de diseño, en este caso una que se acerca mucho más que otras a esa franja que la separa del arte, es en ocasiones precisamente su capacidad para originarse en la autenticidad de estilo, para ser incorruptible ante lo que está de moda o ante lo que el público aparentemente quiere.

Dentro de las apreciaciones obtenidas se me sugirió la revisión de la aplicación de mi lenguaje de líneas, específicamente la aparente vaguedad en la jerarquización de las mismas, pues en ocasiones dificultaba la lectura al no proponer una diferenciación simple e identificable entre figura y fondo. A raíz de esta sugerencia busqué manejar un lenguaje de líneas que permitiera equilibrar a favor la fuerza visual de lo cercano o lejano según sea su trascendencia dentro de la escena.

MUJER 23 AÑOS,  
ESTUDIANTE DISEÑO

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

SUGIRIÓ ALGO DE  
COLOR EN LAS PÁGINAS  
INTERIORES

DE ESTAR A LA VENTA  
DICE QUE LO COMPRARÍA

HOMBRE 29 AÑOS,  
ARTISTA PLÁSTICO

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

POR PASAJES LE RECORDÓ  
A "MACO" QUIROA

SE PERDIÓ UN POCO EN LA  
SECUENCIA PERO ESCARBÓ  
ENTRE EL ESTILO Y LOGRÓ  
UNIR LA NARRACIÓN.

HOMBRE 25 AÑOS,  
DISEÑADOR GRÁFICO

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

SUGIRIÓ DETALLES EN  
ACUARELA, TONOS ROJOS Y  
OCRES

LE GUSTÓ SOBRE TODO  
EL ESTILO DE LAS  
ILUSTRACIONES

MUJER 27 AÑOS,  
DISEÑADORA GRÁFICA

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

LE ENCANTÓ LA TÉCNICA Y  
SIENTE QUE SE ENVUELVE  
EN LA NARRACIÓN

SUGIERE QUE SI SE USA  
ACUARELA PARA APLICAR  
COLOR, SE JUEGUE A LO  
MÁXIMO CON 3 COLORES

MUJER 27 AÑOS,  
DISEÑADORA GRÁFICA

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

SUGIRIÓ DETALLES EN  
ACUARELA, TONOS ROJOS  
Y OCRES

CONSIDERA QUE LA  
PROPUESTA ES ADECUADA  
SIEMPRE Y CUANDO NO SEA  
PARA NIÑOS

HOMBRE 30 AÑOS,  
ARQUITECTO

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

QUIERE ESTAR ATENTO  
A LA EVOLUCIÓN DEL  
PROYECTO



MUJER 43 AÑOS,  
DISEÑADORA GRÁFICA Y  
CATEDRÁTICA

SÍ LE GUSTÓ LA

PROPUESTA

DEFINITIVAMENTE  
CONSIDERA QUE EL  
MATERIAL DEMANDA COLOR,  
AL ESTILO PROPIO DEL  
AUTOR

MUJER 26 AÑOS,  
DISEÑADORA GRÁFICA

SÍ LE GUSTÓ LA

PROPUESTA

DEFINITIVAMENTE  
CONSIDERA QUE EL  
MATERIAL DEMANDA COLOR,  
AL ESTILO PROPIO DEL  
AUTOR

MUJER 25 AÑOS,  
DISEÑADORA GRÁFICA

SÍ LE GUSTÓ LA

PROPUESTA

LE PARECIÓ BUENÍSIMA LA  
TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN

LE INTERESA VER CÓMO SE  
COMBINARÍA LA TÉCNICA  
DE DIBUJO CON LA DE  
APLICACIÓN DE COLOR

MUJER 26 AÑOS,  
DISEÑADORA GRÁFICA Y  
ARTISTA VISUAL

SÍ LE GUSTÓ LA

PROPUESTA

SUGIRIÓ AMPLIAR EL  
ESPACIO ENTRE LÍNEAS DE  
TEXTO PARA FACILITAR LA  
LECTURA

LA PORTADA LE  
PARECIÓ PRECIOSÍSIMA,  
ESPECIALMENTE EL  
COLOREADO

HOMBRE 25 AÑOS,  
DISEÑADOR GRÁFICO E  
ILUSTRADOR

SÍ LE GUSTÓ LA

PROPUESTA

LE GUSTÓ EL ESTILO NOIR Y LOS  
PINCELAZOS, CREE QUE LUCEN CON LA  
TEMÁTICA

AL PRINCIPIO SUGIRIÓ DEFINIR MEJOR  
LAS FIGURAS Y EL FONDO, LUEGO DE  
LOS CAMBIOS CREE QUE EL RESULTADO  
ESTÁ EN EL LÍMITE "ENTRE AMARLO Y  
SEGUIR SIN GUSTARLE"

LE GUSTA LA COMPOSICIÓN DE LAS  
VIÑETAS Y LA LIBERTAD IMPRECISA DE  
LA FIGURA HUMANA

DEFINITIVAMENTE LO COMPRARÍA

MUJER 25 AÑOS,  
DISEÑADORA GRÁFICA

SÍ LE GUSTÓ LA

PROPUESTA

CONSIDERA QUE LEER TODO  
EN MAYÚSCULAS PUEDE  
RESULTAR CANSADO

DICE HABERSE  
"ENAMORADO" DE LA  
PORTADA Y PREFIERE LAS  
PÁGINAS QUE ESTÁN MENOS  
SATURADAS

HOMBRE 27 AÑOS,  
ARQUITECTO

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

CONSIDERA QUE NO ES UN  
CÓMIC ESTÁNDAR SINO  
UN PRODUCTO EXCELENTE  
BAJO UNA TENDENCIA  
PARTICULAR POR LO QUE  
CREE QUE SE PAGARÍA MÁS  
POR ÉL

PREFIERE PÁRRAFOS MENOS  
EXTENSOS Y QUE CIERTAS  
PALABRAS NO ESTÉN TAN  
JUNTAS

MUJER 25 AÑOS,  
ILUSTRADORA Y  
ARTISTA VISUAL

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

CREE QUE LA PORTADA, SUS TEXTURAS  
Y EL FUERTE CONTRASTE CON LOS  
ESPACIOS EN BLANCO LA HACEN  
IMPACTANTE

CREE QUE SERÍA INTERESANTE  
AGREGARLE COLOR EN ALGUNAS ESCENAS  
PARA MANTENER EL ESTILO DE LA  
PORTADA

SUGIERE ENGROSAR LA LETRA EN LOS  
GLOBOS DE TEXTO NEGROS PORQUE EN  
CIERTOS MOMENTOS SE PIERDE

HOMBRE 24 AÑOS,  
PUBLICISTA

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

CREE QUE LA PROPUESTA  
ESTÁ LINDA

MUJER 28 AÑOS,  
ARQUITECTA

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

CONSIDERA QUE LA  
PORTADA ESTÁ MUY BUENA,  
QUE POSEE UN AIRE  
ARTESANAL

LE GUSTA EL TRABAJO EN  
BLANCO Y NEGRO, LAS  
SOMBRA, EL MANEJO  
DE LAS TEXTURAS Y EL  
REALCE DE LAS FORMAS

HOMBRE 31 AÑOS,  
DISEÑADOR GRÁFICO E  
ILUSTRADOR

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

POR LA TEMÁTICA DE LA PIEZA LE  
GUSTA EL TRATAMIENTO EN ALTO  
CONTRASTE BLANCO Y NEGRO POR LO  
QUE NO LE PONDRÍA MÁS COLOR

DEFINITIVAMENTE COMPRARÍA EL  
MATERIAL

CREE QUE LO APRETADO DE LOS TEXTOS  
LE AGREGA TENSIÓN A LA NARRACIÓN  
Y LE ENCANTARÍA VER CÓMO QUEDARÍAN  
LOS TEXTOS HECHOS A MANO

MUJER 22 AÑOS,  
ILUSTRADORA Y  
ESTUDIANTE DE  
ANIMACIÓN

SÍ LE GUSTÓ LA  
PROPUESTA

LE PARECIÓ BUENÍSIMO,  
LE ENCANTÓ LA PORTADA



PROPUESTA  
GRÁFICA FINAL Y  
FUNDAMENTACIÓN

# RABINAL ACHÍ

ARTE POR DANILO LARA

¡SALID PRONTO REY  
PERFORADOR, REY LANCERO!  
QUE DESDE ESTA PRIMERA VEZ  
ACABARE VENCiendo TU ORGULLO.  
TU HAZANA, REY CACHACHIB, REY  
ZAMANIB DEL TERRITORIO DE  
RABINAL. ASÍ DIGO ANTE EL  
CIELO, ANTE LA TIERRA.



Lo que presento es la propuesta final del cómic, basándome como ejemplo en torno al primer acto del drama danzario Rabinal Achí, el cual se centra en la captura de Kiché Achí. Qué mejor que recoger la trama de esta primera parte de la obra de las palabras de Don José León Coloch Garniga, director y propietario actual de la danza, en una entrevista que forma parte del Documental sobre el Rabinal Achí elaborado por el Licenciado Sonny Galindo en el año 2009 para la UNESCO :

*“(…) El Kiché pagó tributo, mandó todas las cosas que hay aquí en Rabinal, lo mandó hacia el Balam Kiché que es el papá de Kiché Achí. Luego pues él recibió y mandó llamar a su hijo para que viniera para aquí. Pero Kiché Achí no vino a hacer nada bueno porque aquí vino a secuestrar a los hijos de Rabinal Achí, a sacar las cosas, y hasta al fin pues secuestró a su papá, que es el Jobtoj y lo fue a encerrar en las grandes fortalezas de cal (...) De allí comenzó el conflicto pues y siguió, lo persiguió Kiché Achí hasta dar alcance hasta por allá pasaron por, por Panajachel, por Chini-mché, por Chicanbrakán, por Paloenó, por todos esos lugares persiguió Rabinal Achí al Kiché Achí, pero entre todo eso no los dejaba a los hijos del Rabinal Achí, algunos los dejó botados,*

*o algunos los dejó perdidos poray por las montañas, son las que viven ahora por Santa Lucía Tututaltán, son las que viven ahora o los que hablan kiché, entonces, pero ya no recuperó la gente de Rabinal. Pero sí logró capturarlo y lo trajo y lo puso en presencia del Ajaw Jobtoj. (...)”*

El lugar es Pana Ajachel, una espesa niebla recubre los bosques conforme se termina la noche, el sueño de los enormes árboles es violentado por el sonido de las aves nocturnas y el batir de alas de los murciélagos. Kiché Achí huye como caminando entre nubes, apretando con su mano derecha el mango de su hacha e intentando ver entre el manto blanco qué, o más bien cuántos lo persiguen con obsesión de asesinos. Es el mismo Kiché Achí que ha dirigido ejércitos dominadores de señoríos en las cuatro latitudes, y por ello pretende que no siente miedo, pero no ve a los suyos y comprende que se ha quedado solo. Entre la blancura sin fin escucha una voz acusadora, es el Rabinal Achí que le habla como si le dictara sentencia, con la voz segura del vencedor inminente. Pero Kiché Achí es orgulloso, y su nombre le obliga a no doblegarse, ni siquiera ante los fantasmas que lo rodean, se muestra sereno a través de sus ojos implacables y su voz, incluso amenazante. Por fin el manto se ha bajado y detrás de aquel telón blanco puede ver a sus captores, al

noble e imponente Rabinal Achí y a sus doce guerreros águilas y sus doce guerreros tigres. El Kiché Achí, aun siendo quien es (o quizás precisamente por ser quien es) se detiene y entiende que no podrá seguir escapando, ha sido capturado.

Esta conceptualización en base a la lectura del texto del Rabinal Achí es el núcleo de la narrativa de este acto. Me propone la representación de un escenario sombrío e incluso aterrador, creado a través de líneas quebradizas que expresan tensión y una superposición de espacios en negro que invitan a la imaginación por parte del lector (método de amplia utilización en las películas de terror, los llamados *slashers* y los thrillers psicológicos), los gestos del Kiché Achí son serenos y orgullosos aún en el clímax de su captura y lo represento entre luces y sombras, en varias vistas, fortaleciendo su familiarización con el lector quien pronto dejará de ver su apariencia estilizada en base a las máscaras como el estilo propio del cómic y comenzará a entender o suponer parte de la psique del personaje y su crisis, humanizándolo.

La escena dentro del texto se centra en el diálogo muy formal y refinado entre ambos guerreros, un diálogo además bastante extenso. Una de las tantas virtudes y potencialidades del cómic es la de poder narrar con palabras un hecho y representar

visualmente otro, con fines variados. Personalmente encontré el encanto de esta técnica en la ya antes mencionada novela gráfica *Watchmen* de Alan Moore y Dave Gibbons, en donde no solamente se sustituye la imagen que ortodoxamente correspondería a un texto particular por otra que puede ser distinta en cuanto al espacio o al tiempo, este truco funciona como generador de metáforas, sátiras, ironías o sarcasmos, enriqueciendo increíblemente la experiencia narrativa y visual de la pieza. En este caso resultó un reto no solo la readaptación de un texto extenso y repetitivo y su readecuación al medio, sino también la elección de las imágenes en contraposición a los textos, buscando la dinámica de la acción para evitar tener páginas y páginas de dos personajes dialogando en posición estática. La idea fue aprovechar la capacidad del medio para exponer a un personaje que corre, salta, golpea, se baña, come o trabaja al mismo tiempo que presentamos un diálogo en el que él mismo participa en otro lugar o tiempo, pero que resulte de algún modo expresivo, no solo pertinente sino que aporte una nueva relación imagen-texto, una que permita crear conexiones mentales que traspasen el espacio de lo fundamentalmente literal.

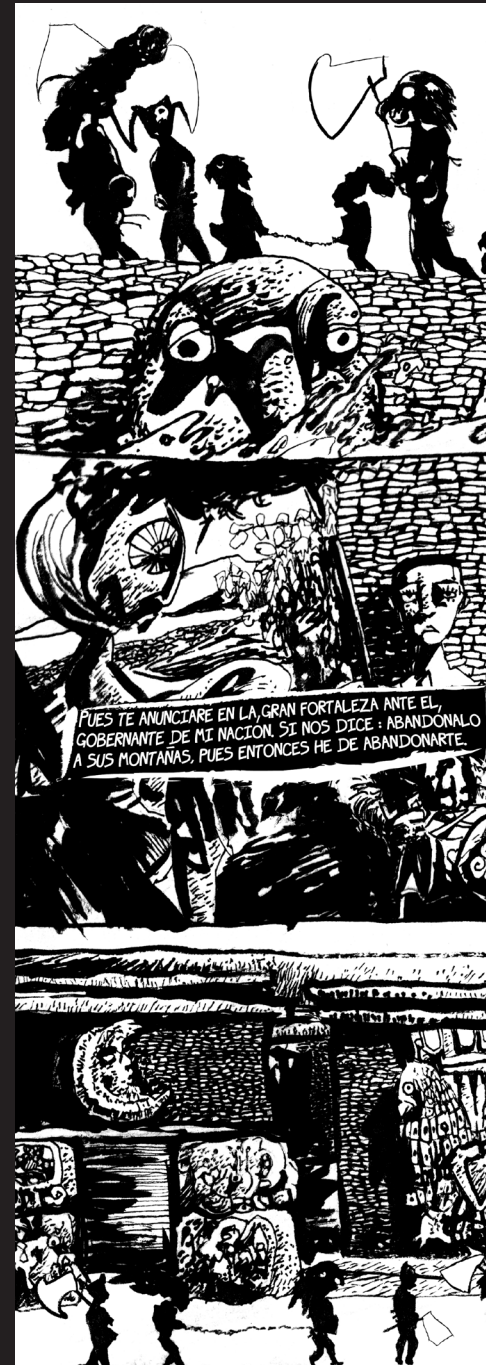
En cuanto a la forma de las viñetas, mi forma de expresión y el sentido dramático e incluso a la vista de los

matices sacros de la narración me sugiere el uso de viñetas grandes y detalladas, en cuanto a esto me avoqué al libro *Los Lenguajes del Cómic* donde, refiriéndose a las viñetas del argentino José Muñoz nos dice que:

*“(...) El dibujo de Muñoz ahonda en la personalidad de los personajes, nos hace captar sus deseos y miedos escondidos; nos quiere revelar la mayor cantidad de cosas posible. Pero ese dibujo nos demanda también que le prestemos una atención intensa, porque basta muy poco para dejar escapar los detalles.”*

- Barbieri (Traducción de Juan Carlos Gentile Vitale) 199 :93.

Una viñeta grande y detallada nos demanda mayor tiempo de lectura, algo que el lector termina percibiendo también como un mayor lapso de tiempo dentro del universo de la obra, una especie de slow motion a la manera del cine, el cual suele ser utilizado con una finalidad similar a la que busco en mi propuesta, es decir, la de crear la sensación de que el tiempo se ha detenido porque algo grande, algo importante, un cambio trascendental en la vida del protagonista habrá de suceder. Pensemos, por ejemplo, de nuevo en *Gladiator*, aún sin el abuso que hallamos en innumerables películas de acción

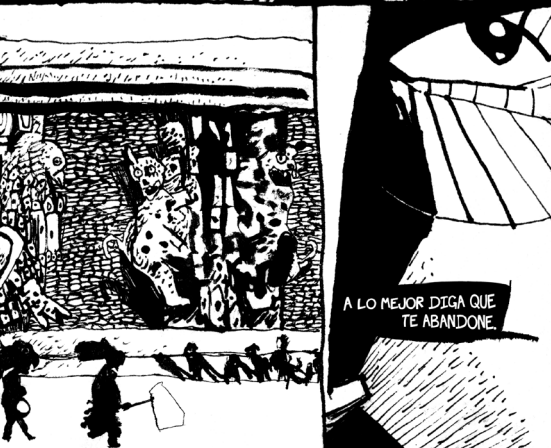




COMO ARDILLA, COMO AVE ME  
CONDUCES ANTE TU GOBERNANTE.



PERO SI DICE, PRESENTENLO ANTE MIS OJOS  
LO OBSERVARE SI ES VALIENTE GUERRERO.



A LO MEJOR DIGA QUE  
TE ABANDONE.





EL VILLENTE CENTINELA DE MI NACIÓN  
DÍJO: TRANQUILAMENTE TRABAJABA  
COLOCANDO LOS LINGOTES DESDE EL  
AMANEZCER HASTA EL ANOCHECER. AL  
TIRITAR DEL FRÍO, ALLÍ EN EL  
CONOCIDO TZAJAXAK.

ASÍ PUES, ELEVE MIS ARMAS,  
MIS ESCUDOS REVISANDO  
LOS LÍMITES DE LOS VALLES.  
DE MÍ PUES, LANCE MI PRIMERA  
BATALLA, DESAFIANDO FRENTE  
A LAS CONOCIDAS SELVAS  
MONTAÑOSAS FRENTE A  
LOS BOSQUES DE FENO.

DE ALLÍ PARTI HASTA LLEGAR A  
LANZAR MI SEGUNDO DESAFÍO  
AL SUR DE NINICHE,  
FRENTE A UN GRAN HRSO...  
A UN LADO DEL  
CONOCIDO CABRANAN

DE ALLÍ PARTI Y NUEVAMENTE LANCE  
MI TERCERA BATALLA, MI DESAFÍO, HASTA  
AQUÍ EN EL CONOCIDO PANCHALTA.

Y DESDE ALLÍ LLEGUE A LANZAR MI CUARTA BATALLA,  
MI DESAFÍO AL CONOCIDO XOLCHACAL.



SENCILLAMENTE  
CULTIVÁBAMOS,  
PARA RECOGER LOS  
AYOTES MADUROS Y  
LOS FRÍJOLES  
TIERNOS, ESO  
ADVERTIMOS.  
DESDE EL PRINCIPIO  
ANTE EL CIELO,  
ANTE LA TIERRA,  
CUANDO LLEGARON  
A PROVOCARNOS.

GRACIAS AL CIELO, A LA  
TIERRA QUE LLEGASTE A  
NUESTRA FORTALEZA, CUANDO  
NOS ALZÁBAMOS EN ARMAS  
CONTRA LOS UXAB, CONTRA  
LOS POKOMAB, POR ESO ENVÍE  
EL MENSAJE DE LO SUCEDIDO  
JUNTO AL GRAN CAJINHO, EN LA  
VERTIENTE DEL PAJARO, JUNTO  
AL CONOCIDO CHOLCHIC  
SANKHIN, LAMENTABLEMENTE  
SIN SABER, SIN CONOCER  
COMO LOS UXAB Y LOS  
POKOMAB ABANDONABAN SE  
ESPARCIAN COMO GRILLOS,  
ENFILABAN SU RETIRADA HACIA  
LOS MONTES, ESTO ME ATRAJO  
LA ATENCIÓN, OBSERVE ANTE  
EL CIELO, ANTE LA TIERRA, AL  
MIRARLOS DESOLADOS,  
HERIDOS; AL VER QUE TÚ  
CONFÍABAS EN ELLOS.

DE AQUÍ SALTO EL MENSAJE  
CON LA NOTICIA A LA  
MONTAÑA QUICHE, POR MALA  
SUERTE, LO ENVÍAMOS PARA  
QUE ANUNCIARA AL REY  
BALAM, DESEANDO SU  
MUERTE, HACER DESAPARE-  
CER AL REY CHACACHIB, AL  
REY ZAMANTB, POR LOS  
UXAB Y POKOMAB, HUBIERA-  
MOS ACORDADO MEJOR QUE  
EL REY DE LA MONTAÑA  
QUICHE ENVIARA SUS  
QUERREROS A POSESIONAR-  
SE DE LA RIQUEZA DE LOS  
CAMPOS, A CULTIVARLOS Y  
A SEMBRARLOS.



QUE INGRESE A REUNIRSE, PORQUE AQUÍ PERMANECE LA  
REINA DE LAS PLUMAS VERDES, LA JOVEN PRINCESA  
QUE HA LLEGADO DE LA REGION DE GARCHA, QUE ES  
UNA VIRGEN, QUE AUN NO HA SIDO TOCADA.

QUIZÁS SEAN LOS HUESOS DE MIS PIERNAS, O SEA AL REDOBLAJE DEL TUN, QUE  
EMPEZAN ANTE EL CIELO, ANTE LA TIERRA AQUÍ, EN LA GRAN MURALLA ¿SOIS  
PUES VOSOTROS FLAUTEROS? ¿SOIS PUES VOSOTROS MÚSICOS? ¿ACASO SE  
ASEMEJA AL SONIDO DE MI FLAUTA, DE MI TAMBOR AL INTERPRETARLA  
VOSOTROS? TRATEN PUES DE INTERPRETARLA ¿ACASO INTERPRETAN MI MÚSICA  
QUICHE? COMO RITOS DE MI BATALLA, DE MI SACRIFICIO EN MIS MONTAÑAS.



*post-matrix* que utilizaron hasta la saciedad una variación de esa innovación visual llamada *efecto de tiempo bala*, en *Gladiator* nos topamos con sutiles cambios de ritmo narrativos, escenas elementales, escenas pivotes en las que todo pareciera transcurrir ajeno a la temporalidad de nuestra dimensión, escenas en que el sol apunta al protagonista como luz de teatro y acentúa el valor romántico del momento capturado. En referencia a la estilización de las figuras, acerquémonos de nuevo al estudio de Daniele Barbieri:

*“(...) En Fuegos, del italiano Lorenzo Mattotti, el uso de la caricatura ha dado el último paso. Ya no es humorística, ni sarcasmo, ni siquiera algo grotesco. (...). Es simplemente el modo de representar las figuras.*

*(...) Con este modo de utilizar la caricatura, Mattotti puede construir la realidad de su historieta con los elementos que quiere. Puede ser conciso o prolijo a voluntad, sin ninguna referencia necesaria a la “realidad tal cual”. El rostro del teniente Assenzio (...) no es la caricatura de un hombre; es simplemente el rostro de un hombre, porque en el mundo de Mattotti los hombres son así.”*

- Barbieri (Traducción de Juan Carlos Gentile Vitale) 199 :93-94.

Esto resulta en esencia aplicable también a este proyecto. Sin embargo, debemos recordar que el mundo que hallamos en el cómic del Rabinal Achí no es exclusivamente mi mundo como el mundo de *Fuegos* sí constituye el mundo de Mattotti. El mundo que represento es un mundo imaginado por mí pero con la influencia esencial tomada de una expresividad específica, en este caso la forma en que aparecen los elementos que conforman este mundo planteado se inspiran en una serie de muestras materiales de la expresividad y conceptualización, no solo de la etnia achí o kiché sino de una infinidad de expresiones culturales autóctonas guatemaltecas.



Un entendimiento dual del mundo, de la vida, de la misma psique humana se remonta probablemente a los tiempos de las primeras ciudades-estado, a las primeras prácticas culturales, a los primeros ritos y a los primeros actos artísticos con funciones mágicas. El anhelo de equilibrio, de hallar ese punto inmóvil, sereno, incorruptible y, por tanto, en directa relación con la energía generadora del universo como imagen material y espiritual llevó desde el principio a que el ser humano, desde cualquier punto de la Tierra, hiciera germinar en su mente la idea, la noción geométrica de un orden de las cosas que se sustenta en dos polos opuestos.

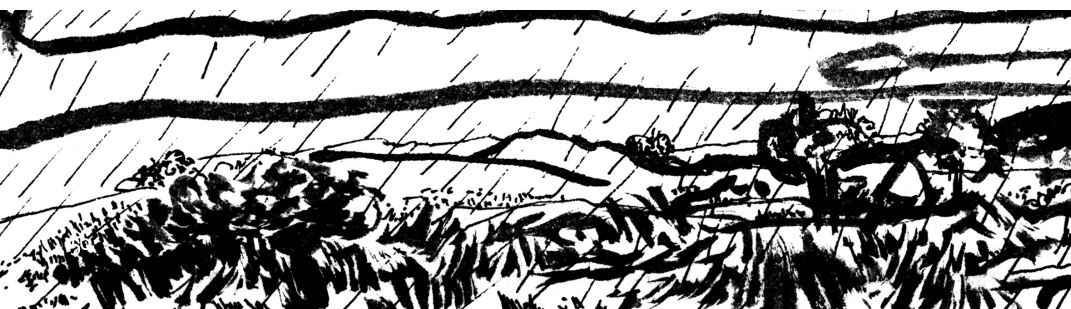
El Yin y el Yan taoísta, la imagen mitológica del Buddha encarnado, sentado bajo el árbol en el punto central del mundo siendo tentado sucesivamente por las fuerzas del placer y las de la muerte, las doctrinas psicológicas jungianas fundadas en estos y otros principios duales ancestrales, el Cielo y el Infierno o los gemelos Hunahpu y Xbalanqué maya son solo unos pocos

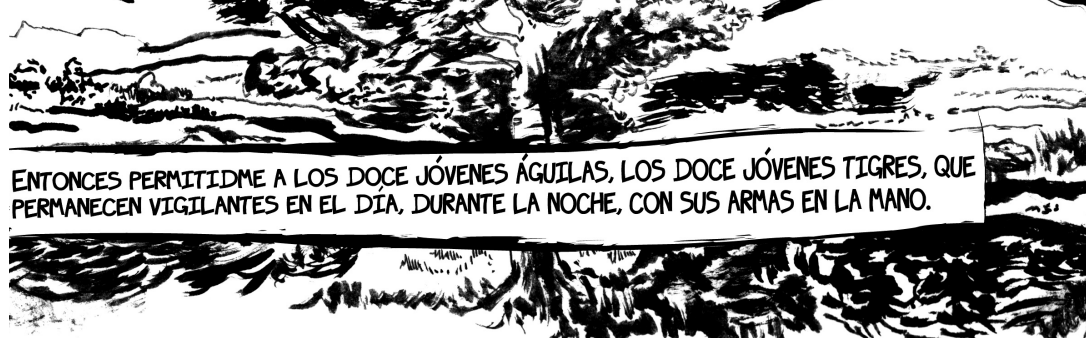
ejemplos de la visión del mundo como balance entre dos fuerzas de igual intensidad, pero de esencia y naturaleza diametralmente opuestas.

El Drama Danzario Rabinal Achí también lleva implícito y expone imágenes dualistas a lo largo de su trama, la importancia desde lo visual que esto tiene en la adaptación al cómic es enorme. Desde los primeros esbozos en la conceptualización de los personajes principales tenía la certeza de que visualmente el capitán Rabinal Achí y Kiché Achí deberían expresar esa contraposición de poderes, que su contextura física y su apariencia en general debieran transmitirnos una simetría exacta en cuanto cualidades bélicas, tanto que al observarlos pudiésemos augurar batallas encarnizadas y al más puro estilo del cine japonés de samuráis que parecieran eternas, por alcanzar ambos un mismo punto cercano a la perfección anatómica y mental de un guerrero.




DUAL





ENTONCES PERMITIDME A LOS DOCE JÓVENES ÁGUILAS, LOS DOCE JÓVENES TIGRES, QUE PERMANECEN VIGILANTES EN EL DÍA, DURANTE LA NOCHE, CON SUS ARMAS EN LA MANO.




El tiempo también aparece y se representa dual en la obra, 260 aparece como un número que desde el aspecto ceremonial pareciese más un símbolo o un principio con contenido revelatorio que una mera cantidad de días, con sus respectivas noches. Los mismos días para el descanso, como para la guerra le suceden al caudillo y luego fugitivo Kiché Achí, los mismos días con sus noches para despedirse de sus tierras para siempre. La adaptación es también simétrica, en donde intenté transportar al lector del silencio a punto de romperse en algún lugar entre los bosques de Pana Ajacheel, al silencio final y funesto que poco a poco fue ahogando ese último grito del condenado Kiché Achí en el que honrando el acuerdo por su sacrificio demanda que los guerreros águilas y tigres lo ejecuten “¡Que cielo y tierra sean con vosotros águilas, vosotros tigres!”.

Esa última frase encierra gran parte de la carga del entendimiento dual del mundo Achí : el cielo y la tierra, y en su centro el árbol interconectando

a ambos, bajo el que descansa el guerrero, bajo el que envía sus tropas a batalla y bajo el que eventualmente es sacrificado según algunas interpretaciones. Frente a él, las fuerzas del cielo y la tierra: los guerreros águilas y los guerreros tigres como guardianes de ambos confines, como danzantes del orden estético, musical, funcional y matemático del universo.

En el medio de la narración al protagonista le es concedida la esencia pura de los placeres, las bebidas, las comidas, el vivir como yerno, el deleite de la Princesa de las Plumas Verdes. Luego pide se le conceda el peligro, la lucha, la sangre, el probar sus armas con los guerreros. De nuevo momentos duales, el placer y el peligro, el delirio por la vida y la cercanía máxima respecto a la muerte, simétricos extremos del éxtasis, aristas radicales de las sensaciones humanas. Los represento en dobles páginas con similares estructuras de diseño, excepto que una contiene a la danza de la vida, la otra la de la muerte.



ES, DONDE PERMANECÍ,  
DONDE SOLÍA  
AS.

ISMO

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En esta etapa previa a la difusión completa del material, las conclusiones que podemos recoger vendrán dadas a partir de los hallazgos tras la comprobación de la eficacia y las apreciaciones mías como autor y del grupo de asesores que han trabajado alrededor del proyecto. Esto con el margen de diferenciación que podría resultar respecto a la puesta en acción del proyecto en “la vida real”.

El potencial del material tras acercarse a él me resulta prometedor por la calidad lograda a través de la creación de un estilo propio influenciado por el arte guatemalteco, no solo prehispánico o colonial, sino también inevitablemente moderno haciendo alusión a grandes artistas de nuestros tiempos que, a su vez, fueron alimentándose de la gran bóveda de expresiones colectivas de la región, como podríamos mencionar a Marco Augusto Quiroa, Arnoldo Ramírez

Amaya, Zipacná de León, Marlov Barrios y muchos otros pertenecientes a diferentes etapas del arte nacional.

La inferencia y la medida en que la propuesta pueda modificar, fortalecer o introducir ideas en relación a la valorización de nuestras raíces culturales, y más importante aún, la medida en que este proceso genere actitudes con mayor grado de influencia positiva dentro de nuestro colectivo, se podrá evaluar en cierta medida tan solo a partir de la puesta en acción de la propuesta a nivel nacional.

Por último podemos decir con bastante certeza que materiales como este, al llegar a este grado de conocimiento de las herramientas que nos proporciona el medio del cómic, y luego de haber investigado lo suficiente como para desarrollar un estilo que permite no solo conocer las técnicas sino saberlas aplicar siempre en función de lo que narramos, se constituirá como una fuente de inspiración en el plano creativo y funcionará como pieza de *avant garde* en nuestro medio, con el propósito de propulsar la utilización del medio como camino expresivo, con las cualidades de transmisión cultural que posee, y sin la dificultad en cuanto a la apertura de espacios que existe dentro del arte académico.

El carácter del cómic que tratamos es el de uno cuyo mayor valor radica no necesariamente en lo espectacular de su producción o en la fuerza de su promoción, sino más bien en su contenido artístico y de diseño, en donde hallamos cotas notables de autenticidad, creatividad y trabajo investigativo.

En cuanto a los puntos de difusión que nos permitirían mantener este perfil podemos citar las librerías *SOPHOS*, *Artemis Edinter* y el *Fondo de Cultura Económica*, así como varios restaurantes, bares y galerías alrededor de la zona 1 con tendencias de corte artístico. Dentro del interior del país, se piensa difundir el material en la Antigua Guatemala, por la enorme cantidad de audiencia que pudiera converger y por su estatus y relación natural con la tendencia del cómic puesto en práctica. En cuanto a los puntos en la Antigua podemos citar una variedad de museos, librerías, galerías y ventas comerciales.

El material final consta de 24 páginas y el formato sugerido es de 7 X 11 pulgadas (los originales se trabajaron en un sketch de 9 X 12 pulgadas para favorecer la resolución), al final se mantuvo la opción del color, aunque personalmente creo que un producto final con una portada a color e interiores en blanco y negro (al estilo de los *mangas* japoneses) sería muy adecuado tomando en cuenta el nuevo enfoque dado a la temática y

además el hecho de que tristemente el lugar que continúa ocupando el arte y la literatura dentro de las prioridades del guatemalteco, joven o adulto, sigue siendo bajo, por lo que un precio que gire en torno a Q.70.00 resulta a priori alto. Por su parte un material con portada gruesa, a full color y barnizado con uv brillante e interiores en blanco y negro podría ser difundido a un precio público máximo de Q.40.00, el cual considero bastante razonable y accesible, tomando en cuenta las características de la audiencia meta. Específicamente los costos proporcionados tras cotización con *Ediciones Don Quijote*, con quienes he trabajado profesionalmente con muy buenos resultados y costos razonables, son de Q.32.25 por unidad si se trabaja portada e interiores full color,

y de Q.19.50 por unidad si se trabaja portada a full color e interiores a un color. Esta primera puesta en práctica se calculó en base a un tiraje corto de 500 ejemplares, dependiendo de la aceptación más adelante podría duplicarse e incluso triplicarse el tiraje, por lo que lógicamente los costos unitarios se podrían reducir considerablemente.

Debemos tomar en cuenta, según me lo planteaba el Lic. Celso Lara, la posibilidad de imprimir con la imprenta de la Universidad de San Carlos de Guatemala, aunque él me aclaraba que probablemente la calidad del producto final fuese un tanto inferior y con seguridad exclusivamente en un color, la posibilidad de difusión a una mayor escala también sería más factible.

# LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA

## BIBLIOGRAFÍA

## Y FUENTES

## CONSULTADAS

Hugo Fidel Sacor, Silvia Álvarez Aguilar, Enrique Anleu Díaz, Carlos René García E. (1989). Rabinal Achí o Danza del Tun, Traducción al Español de Hugo Fidel Sacor. Guatemala: Dirección General de Investigación, Universidad de San Carlos de Guatemala.

Ruud van Akkeren (2007). La visión indígena de la conquista. Guatemala: Serviprensa.

Ruud van Akkeren (2003). versión pdf de la Memoria del Diplomado Cultural "Rabinal en la Historia": Museo Comunitario Rabinal Achí y Ruud van Akkeren.

Daniele Barbieri (1993). Los Lenguajes del Cómic. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Scott McCloud (1993). Understanding Comics. Estados Unidos: Kitchen Sink Press.

Alan Moore, Dave Gibbons (1987). Watchmen. New York, Estados Unidos: DC Comics.

Peter Kuper (1997). The System. New York, Estados Unidos: DC Comics.

Carlos Rubén Galindo Barrera (2004). El teatro como sistema de comunicación cultural: códigos y signos teatrales utilizados en la obra el Rabinal Achí (El varón de Rabinal) ballet-drama de los indios k'iche` de Guatemala / tesis previo a optar al grado académico de: Licenciado en Ciencias de la Comunicación.

Guatemala: independiente.



Tadeusz Kowsan (1977). La Semiología y los 13 signos del Teatro: Hacia una Semiología del Arte del Espectáculo. Guatemala: Editorial de la Escuela de Ciencias de la Comunicación.

Alan Moore, J.H. Williams III (1999). Promethea: The Radiant  
Heavenly City. Canada: America's Best Comics, LLC.

Stan Lee, Moebius (1988). The Silver Surfer vol.1,  
no.1-2: Parable. Estados Unidos: Epic Comics.

Héctor Germán Oesterheld, Alberto Breccia (1997).  
Mort Cinder. Argentina: Ediciones Colihue.

Varios (1996). Batman Black and White 1-4.  
New York, Estados Unidos: DC Comics.



Umberto Eco (1965). Apocalípticos e integrados. Barcelona,  
España: Lumen.

Joseph Campbell (1949, reedición 2005). El héroe de las  
mil caras: psicoanálisis del mito. Madrid, España: Fondo  
de Cultura Económica de España.

Richard Marazano, Michel Durand (2006). Cuervos: T.4:  
Réquiem. Barcelona, España: Éditions Glénat.

Boceto del personaje Kiché Achí

# GLO- SARI O

**UNESCO:** siglas para Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

**Pop Culture:** Cultura Popular.

**Novelas Pulp:** "Pulp" es la denominación popular estadounidense que se daba a cierto tipo de revistas populares especializadas en el relato y la historieta. Dichas revistas (Weird Tales, Amazing Stories y Black Mask fueron las más famosas) surgieron al finalizar el primer tercio del siglo XX. Se nutrían de historias policiales o "de detectives" (suspense y thrillers), de ciencia ficción y fantasía, en especial la llamada "espada y brujería". Importantes autores del género macabro como H. P. Lovecraft, Robert Bloch, Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, L. Ron Hubbard, entre otros, dieron sus primeros pasos en este tipo de revistas.

Debido a su bajo coste estas ediciones se hacían en papel "pulpa", papel rústico y amarillento que denota su origen como pulpa de celulosa (en español se llama "rústica") que hoy en día se sigue viendo en las ediciones de tapa blanda o en pasquines de poca circulación y bajo precio.

**Noir:** término cinematográfico utilizado primordialmente para describir los dramas criminales producidos en Hollywood, particularmente aquellos que enfatizaban las actitudes

cínicas y las motivaciones de tipo sexual. El período clásico de los filmes de tipo noir en Hollywood es generalmente aceptado como el ocurrido entre principios de la década de los cuarentas y finales de los cincuentas. Los filmes noirs de esta era están asociados con un estilo visual fotográfico de un solo foco de luz y el alto contraste blanco y negro, el cual tiene raíces en el Expresionismo Alemán cinematográfico.

**Indie:** El término indie proviene del inglés independent -independiente en español- y se refiere en general a cualquiera de los géneros, panoramas, subculturas y atributos estilísticos y culturales, con un acercamiento autónomo y un nivel de planteamiento que se reduce al lema "hazlo tú mismo".

**Rabinaleb:** según el Popol Vuh, la tribu de Rabinal formó parte de las trece tribus que llegaron a asentarse a la región de Chuacús, especialmente cuando se reunieron en Chipixab. Inmediatamente la tribu de Rabinal ocupa la región de Zamaneb en el siglo XII, región ocupada por los pokom, quienes hicieron la guerra a los quichés en Jakawitz, especialmente los rotzjayib, uxab quibajá,

bacaj y quetzunjá (según el Título de Totonicapán, 1983:168).

Rabinal Achí o Danza del Tun, traducción al español de Hugo Fidel Sacor. Universidad de San Carlos de Guatemala.

**Yaqui:** los yaquis o extranjeros mexicanos, en cierta forma conformaban el rango de los cawek, como sacerdotes toltecas y encargados de manejar una de las nueve casas reales en Kumarcaj. (Popol Vuh 1973:34) Crónicas Indígenas (1984:108)

Rabinal Achí o Danza del Tun, traducción al español de Hugo Fidel Sacor. Universidad de San Carlos de Guatemala.

**Santa María Cunén:** Tovilla habla de su población ya en 1635, así mismo de Chajul de los Reyes, pero la región en sí era conocida como lamaquic y cumatz, parte de las tribus que llegaron con los quichés desde México, y algunos de sus poblaciones se conocían como yaqui, probablemente algunos sacerdotes mexicanos poblaron la región.

Rabinal Achí o Danza del Tun, traducción al español de Hugo Fidel Sacor. Universidad de San Carlos de Guatemala.

**Jobtoj:** quizá el primer rey legendario pokom que los quichés sometieron a vasallaje y a



pagar tributo a los reyes Balam Quitzé, Majucutaj, que está referido al siglo XII, y también sometido por los gobernantes Tziquin y Eh en 1299. No lleva los títulos nobiliarios de Ajpop sino sólo el de Ajaw, como lo conservan algunos pueblos mayas.

Rabinal Achí o Danza del Tun, traducción al español de Hugo Fidel Sacor. Universidad de San Carlos de Guatemala.

**Underground:** Underground (subterráneo en español) es un término inglés con el que se designa a los movimientos contraculturales que se consideran alternativos, paralelos, contrarios o ajenos a la cultura oficial (el mainstream).

**Valhalla:** en la mitología nórdica, Valhalla es la fortaleza a la cual los guerreros o einherjar van al morir en combate. Se sitúa en el palacio de Odín en Asgard, donde los guerreros fallecidos son bienvenidos por Bragi y conducidos por las valquirias.

Tiene quinientas cuarenta puertas, muros hechos de lanzas, un tejado a base de escudos y bancos cubiertos de armaduras. Se dice que hay lugar suficiente para todos los

elegidos. Aquí, todos los días los guerreros muertos que asistirán a Odín en el Ragnarök, el conflicto final de los dioses con los gigantes, se preparan para la batalla en las llanuras de Asgard. Por la noche, retornan a Valhalla para disfrutar de banquetes de jabalíes acompañados de hidromiel.

**Mainstream:** anglicismo que literalmente significa corriente principal y que se utiliza para designar los pensamientos, gustos o preferencias aceptados mayoritariamente en una sociedad. Toma relevancia en los estudios mediáticos actuales al reflejar los efectos de los medios de comunicación de masas del siglo XX sobre la sociedad actual.

Se emplea al hablar de arte en general y de música moderna en particular, para designar los trabajos que cuentan con grandes medios para su producción y comercialización, y que llegan con facilidad al gran público.

**Slasher:** el cine slasher o simplemente slasher es un subgénero del cine de terror. Su principal característica es la presencia de un psicópata que asesina brutalmente a adolescentes y jóvenes que se encuentran fuera de la supervisión de algún adulto. La mayoría de las veces las víctimas están envueltas en sexo prematuro o consumo de drogas.

**Thriller:** es un amplio género de literatura, cine, televisión y recientemente de vide-

ojuegos. Incluye numerosos, frecuentemente solapados subgéneros. El término inglés thriller deriva del verbo thrill (asustar, estremecer, emocionar).

Este género se caracteriza por un ritmo rápido, acción frecuente y con héroes ingeniosos que deben frustrar planes de más poderosos y mejor equipados villanos. Se utilizan también una gran cantidad de “dispositivos” como las pistas falsas y los cliffhangers.

**Cliffhanger:** son las escenas que normalmente, al final del capítulo de una teleserie, cómic, película, libro o cualquier obra que se espere que continúe en otra entrega, generan el suspense o el shock necesario para hacer que la audiencia se interese en conocer el resultado o desarrollo de dicho efecto en la siguiente entrega.

**Efecto tiempo bala:** técnica cinematográfica que consiste en aparentar que se congela la acción mientras la cámara sigue moviéndose alrededor de la escena. El efecto visual se consigue utilizando múltiples cámaras que graban la acción desde distintas posiciones a una cantidad elevada de fotogramas por segundo, posteriormente se intercalan los fotogramas de cada una de las cámaras.

**Manga:** es la palabra japonesa para designar a la historieta en general. Fuera de Japón, se utiliza exclusivamente para referirse a las historietas niponas.


**IMPRÍMASE.**



**Lic. Gustavo Jurado**  
~~Asesor Principal~~



**Danilo Lara Argueta**  
Carné no. 200211978



**Arq. Carlos Enrique Valladares**  
Decano

