



TOMO I

## Narrativa Gráfica

# LEEDORES ADEAPOY ACIONYAP CULTURAL

Jóvenes Creadores  
G 2019-2020

# NARRATIVA GRÁFICA

JÓVENES CREADORES  
G 2019-2020

## Secretaría de Cultura

SECRETARIA  
Alejandra Frausto Guerrero

SUBSECRETARIA DE DIVERSIDAD CULTURAL  
Y FOMENTO A LA LECTURA  
Natalia Toledo

SUBSECRETARIA DE DESARROLLO CULTURAL  
Marina Núñez Bernal

TITULAR DE LA UNIDAD DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS  
Omar Monroy

DIRECTOR GENERAL DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y VOCERO  
Antonio Martínez

## Sistema de apoyos a la creación y a proyectos culturales (Fonca)

SECRETARIO EJECUTIVO  
Erick Pérez Velasco

COORDINACIÓN DEL PROGRAMA JÓVENES CREADORES  
Saitiela Ruiz López

JEFA DE DIFUSIÓN  
Brenda Salazar González

COORDINADORA DE ARTES ESCÉNICAS  
Ana García

DISEÑO DE PORTADA  
Jorge Alejandro Bautista Ramírez

COORDINADOR DE ARTES VISUALES  
Daniel Limón

COORDINADOR DE CONTENIDOS  
Salvador Jaramillo

## Narrativa Gráfica

Generación 2019-2020

### TOMO I

#### Tutores

Edu Molina, Gonzalo Rocha, Patricio Betteo, Ramón Salas "Salas" y Ricardo Peláez

#### Autores

Ely Galvar  
Brenda Larusso

Pau Márquez  
Urbano Mata  
Santiago Moyao

<https://fonca.cultura.gob.mx>



FONCA



@FONCAMX



foncamx

Complejo Cultural Los Pinos, edificio Bicentenario, Parque Lira s/n,  
Bosque de Chapultepec 1ra. Secc. Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11850, Ciudad de México.

El contenido del presente compendio es una recopilación de los proyectos del Programa Jóvenes Creadores 2019/2020, de la especialidad de Narrativa Gráfica. Su función es difundir la labor de los beneficiarios del Sistema de apoyos a la creación y a proyectos culturales (Fonca).

D.R. © 2020. De cada obra: propiedad del autor.

Se terminó de imprimir en Octubre del 2020 en los talleres de Fitolitográfica Argo, S. A. de C.V. ubicada en Bolívar No 838, Col. Postal, Alc. Benito Juárez, C.P. 03410, CDMX





**La Bruma**  
Ely Galvar

**Pág. 6**



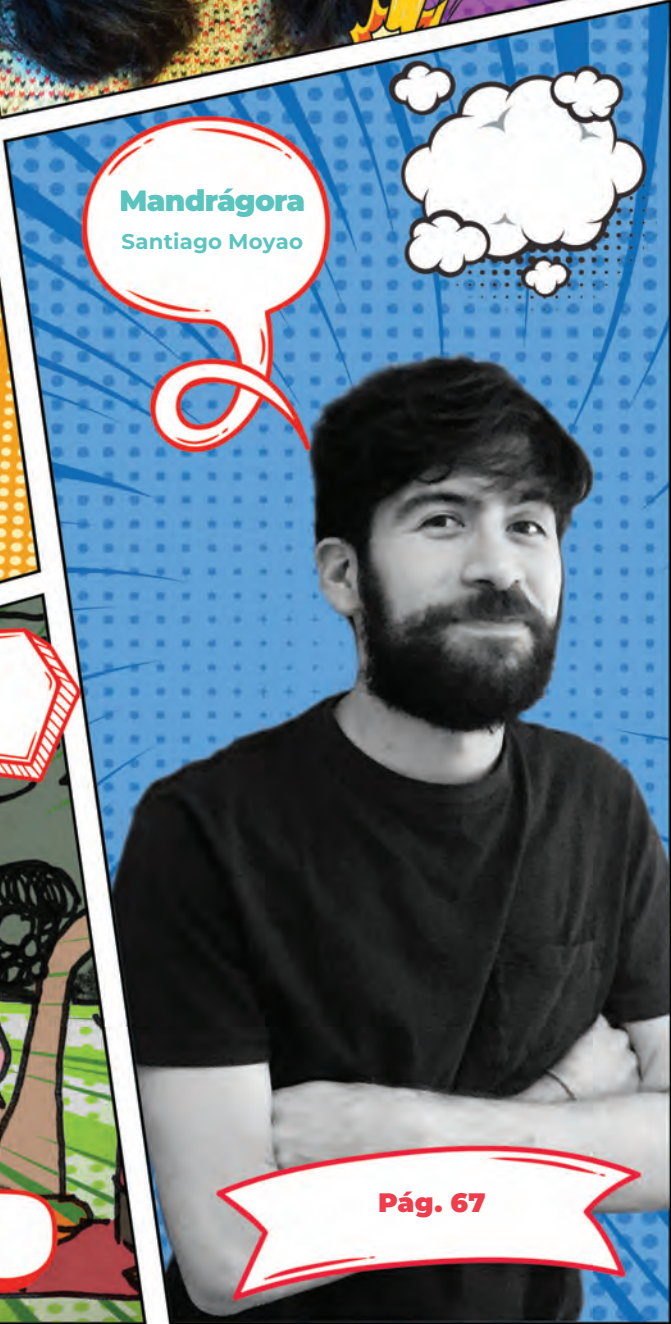
**Cánidos**  
Brenda Larusso

**Pág. 21**



**Rosa, Girasol**  
Pau Márquez

**Pág. 37**



**Mandrágora**  
Santiago Moyao

**Pág. 67**



**Pág. 51**

**La noche baja**  
Urbano Mata

#1

NOVIEMBRE

2020

# PRESENTACIÓN

No es casualidad que la “nueva” narrativa gráfica y el cine sean simultáneos y recorran caminos paralelos. Al igual que la ópera y el teatro que se nutrieron directamente de la literatura y la pintura, estas nuevas artes emanadas de la revolución industrial también encontrarían en aquellas su inspiración, solo que ahora contarían con máquinas sofisticadas para su realización y/o reproducción lo que acrecentaría las posibilidades de ampliar a gran escala su público receptor.

Curiosamente esta industrialización de la historieta y el cine, en un principio muy enfocada a reconocer las especializaciones y los asuntos técnicos de sus narrativas, desarrollaría con los años una vertiente en donde en ambos casos se devolvería la importancia al papel del autor (o autores) únicos que, como en la era de los artesanos anterior a los tiempos de la industrialización, no dejarían de estar presentes durante todo el proceso creativo.

La historieta hace uso de la palabra, pero no necesariamente, dando lugar al lucimiento de la imagen y en otras ocasiones esta puede ser irrelevante y las letras toman las riendas. De todas las variantes, parece ser que esta, con sus paneles, globos y sus onomatopeyas, ya ha alcanzado la madurez, siendo que aún se trata de una joven disciplina.

Considerado el noveno arte por algunos y lamentablemente la más “menor” de las artes para otros, los tutores creemos que la historieta es el invento narrativo más sofisticado que haya habitado el papel en el siglo XX. Es el alimento para los ojos y oídos que perciben esas voces, músicas y ruidos internos, revelando de esta manera su estrecha hermandad con el cine, aunque



técnicamente en este caso no se emita sonido alguno. Cosquillea el cerebro y los sentidos, revelando así su parentesco con la lírica. Pero la narrativa gráfica también tiene sus reglas propias, cambiantes con las épocas y las transformaciones tecnológicas como hoy podemos constatar con el web cómic y las posibilidades de la virtualidad. Por otro lado, la “vieja” narrativa gráfica o pictórica (no exactamente sinónimo de historieta) es tan antigua e inherente a la humanidad como las primeras expresiones que dejaron huella del pensamiento. Primero fue la imagen y no la palabra, como atestiguan las pinturas rupestres en las cavernas, los papiros mediterráneos y de oriente, los códices y glifos ágrafos precolombinos, la pictografía africana, todos ellos previos a los alfabetos.

Sea cual sea su época y modalidad, su potencial narrativo es ilimitado como la imaginación. Por ello para ilustrar el punto y sin más explicaciones veremos en las siguientes páginas una muestra del trabajo de los becarios de Narrativa Gráfica 2020 de FONCA ya sea planteando profundas problemáticas sociales, escarbando en la poesía de lo cotidiano o visitando los mundos de la fantasía. En cada una de estas historias veremos un pedazo de estos autores y de todos nosotros sus lectores. Nos asomaremos a sus espejos, donde se reflejan las capacidades y talentos de su generación. Unos apenas llegan, otros cuentan con una mayor experiencia, pero todas y todos anuncian prometedoras trayectorias por delante.

En sus relatos comprobamos una enorme dedicación para subirse a los hombros de los que los anteceden y que así logren inspirar a las generaciones que les relevarán algún día. Reflexionan, denuncian, ríen, lloran, como un río que fluye y empuja con fuerza la nave de la joven Narrativa Gráfica en la que ellas y ellos han tomado el timón.

*Edu Molina, Gonzalo Rocha, Patricio Betteo,  
Ramón Salas “Salas” y Ricardo Peláez.*

# CHAPULTEPEC

## Naturaleza y Cultura

### COMPLEJO CULTURAL LOS PINOS

Con sus caminos llenos de historia, es el punto de partida del proyecto Chapultepec que incluirá la reconversión del Molino del Rey a **Cencalli: Casa del Maíz y la Cultura Alimentaria** y la **Casa Presidencial Lázaro Cárdenas** se convertirá en museo de sitio.

Con estas acciones, se abona a la transformación de Chapultepec en el parque biocultural más grande del país.

Conoce el proyecto en:  
[chapultepec.cultura.gob.mx](http://chapultepec.cultura.gob.mx)



MÁS BOSQUE  
PARA MÁS  
PERSONAS



GOBIERNO DE LA  
CIUDAD DE MÉXICO



Proyecto  
PRIORITARIO

CHAPULTEPEC NATURALEZA Y CULTURA



GOBIERNO DE  
MÉXICO

CULTURA  
SECRETARÍA DE CULTURA

CHAPULTEPEC  
NATURALEZA Y CULTURA

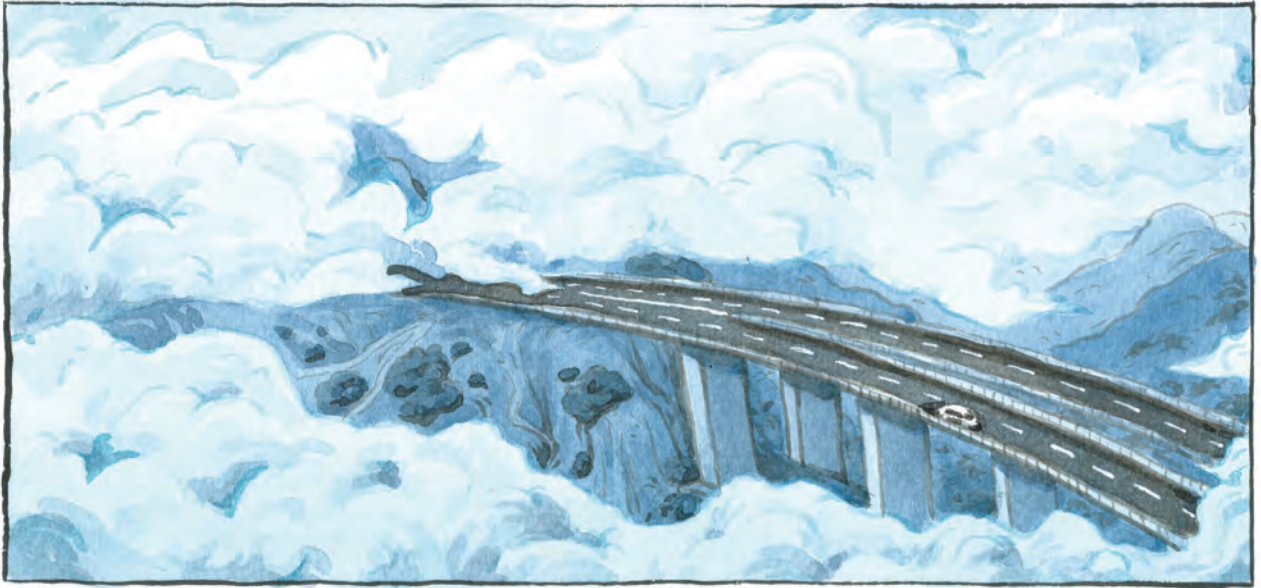


[chapultepec.cultura.gob.mx](http://chapultepec.cultura.gob.mx)

















¡Vaya, cómo han crecido, chicos!



Buenas noches, hermanito.

Te esperábamos más temprano.

Se me olvidó poner el despertador.



¡Mamá, mira nomás quién llegó!



¡Mijo, al fin te veo!



Doña Gloria, ¿cómo has estado?

Muy bien, a comparación de tí.

¡Mírate nada más!













Andrea, ya sírvele un plato a tu hermano.



Oye, ¿y qué tal IGNEA?  
¿Sigues en lo de los departamentos de Coyoacán?



Sí, he estado muy ocupado supervisando las obras.



¡Qué bueno, mijo!  
Qué orgullo que seas un arquitecto tan brillante.



¿Y Caro por qué no vino?



Pues... anda ocupada.













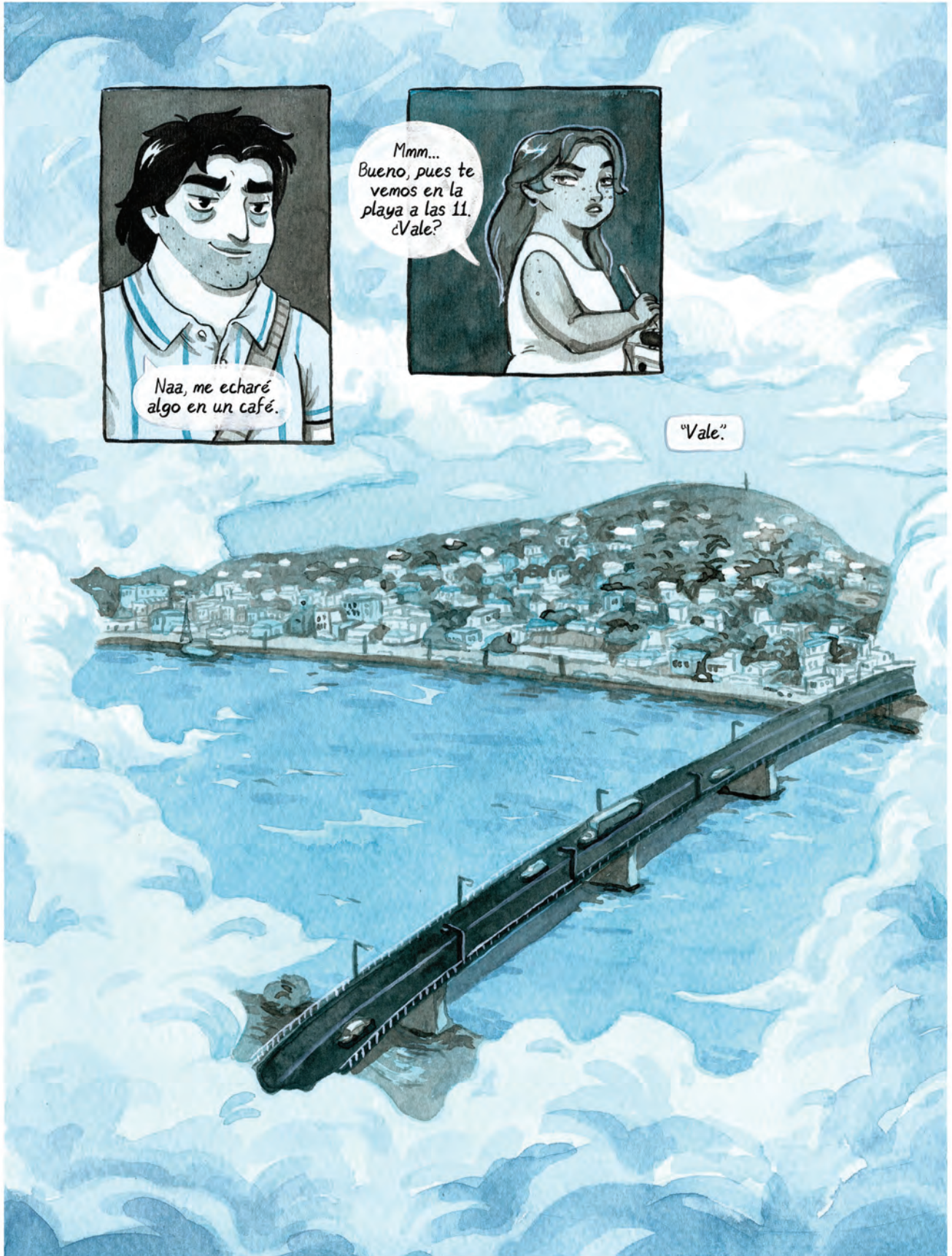










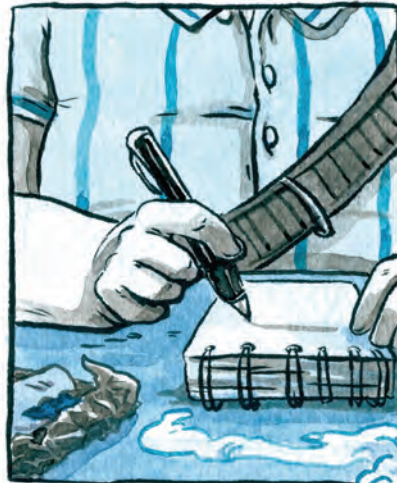


Naa, me echaré algo en un café.

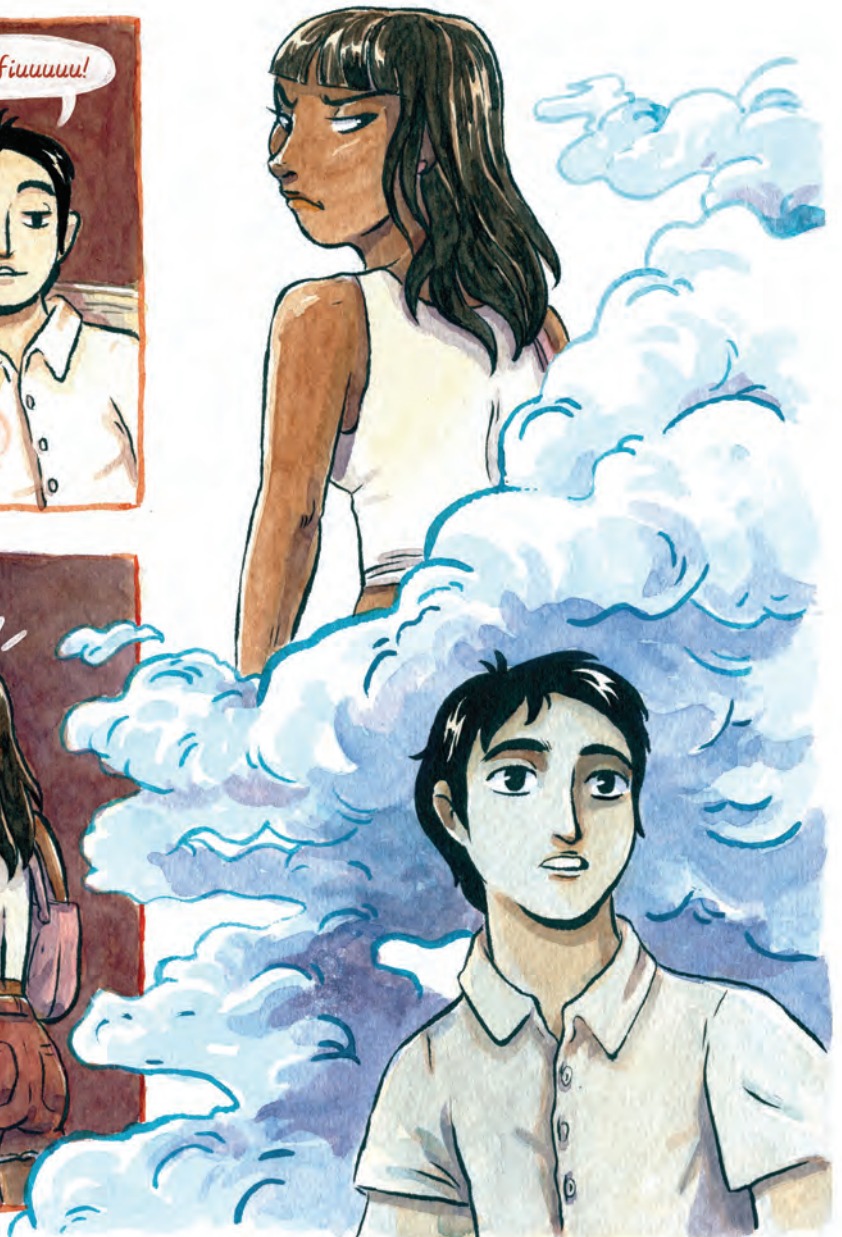
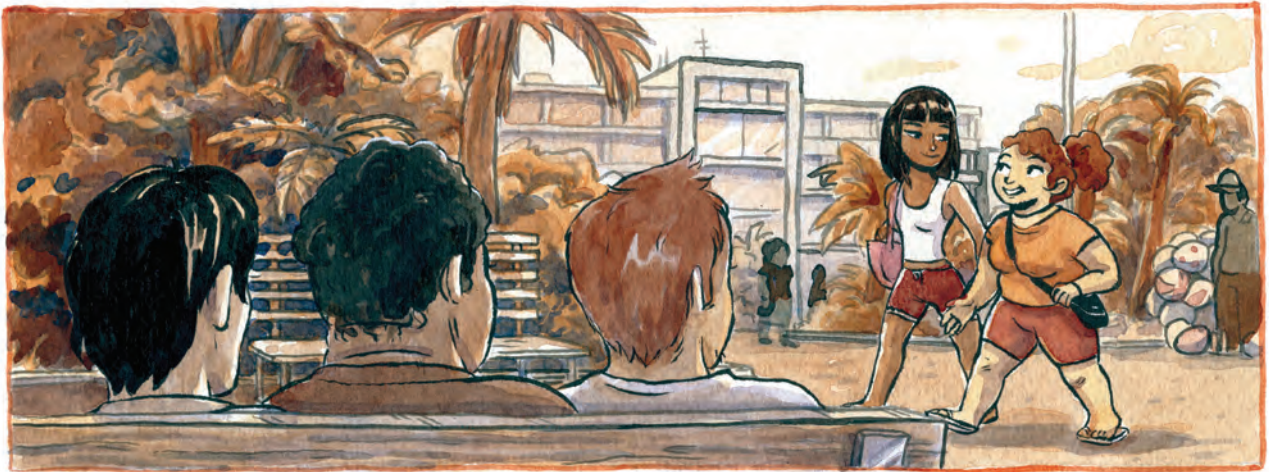
Mmm...  
Bueno, pues te vemos en la  
playa a las 11.  
¿Vale?

"Vale."









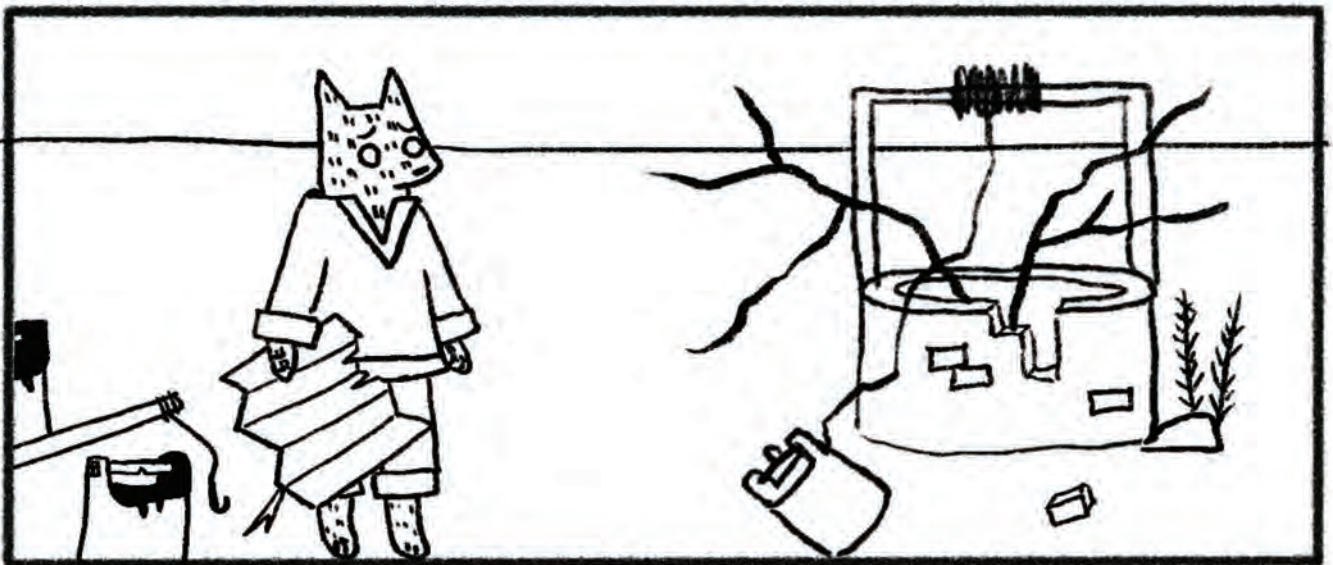
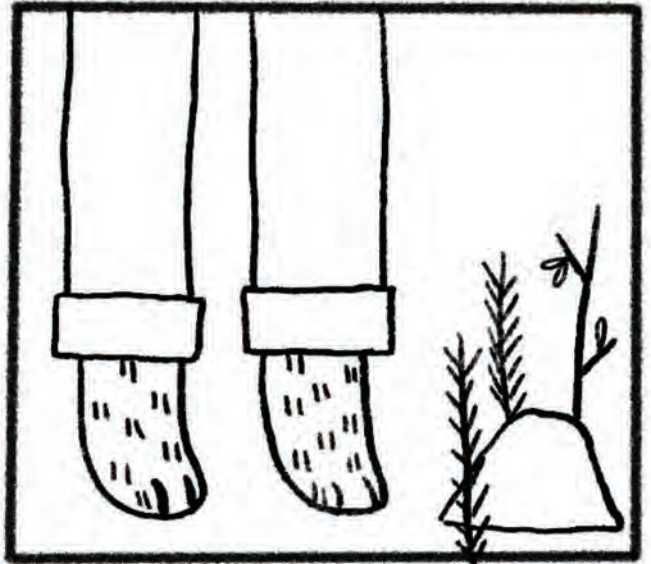
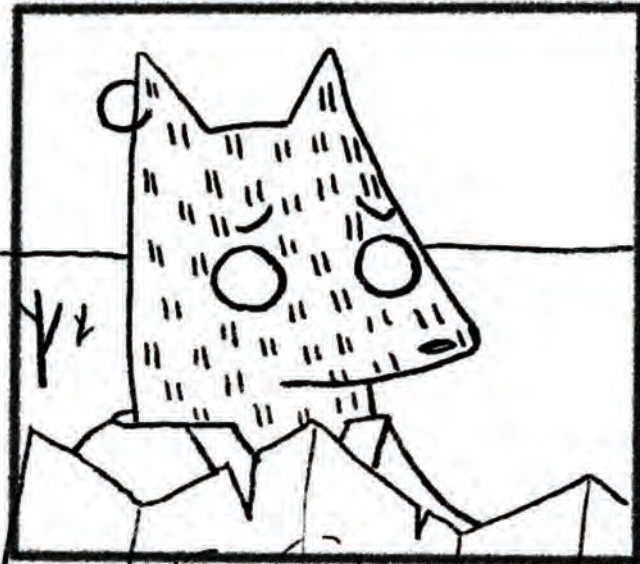
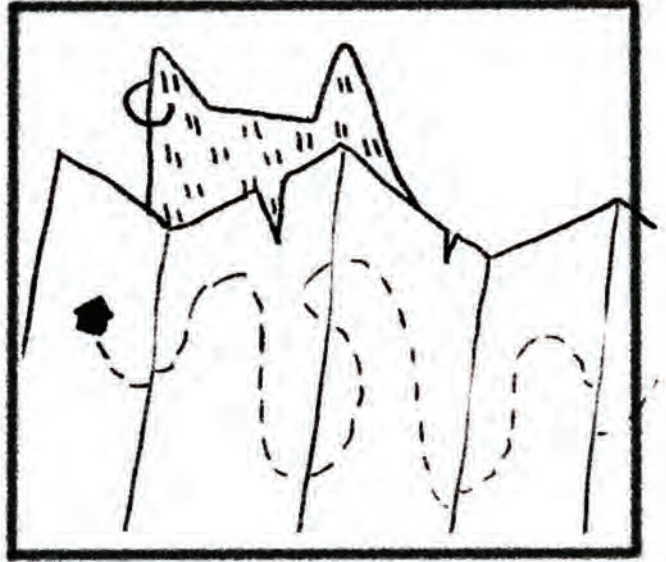
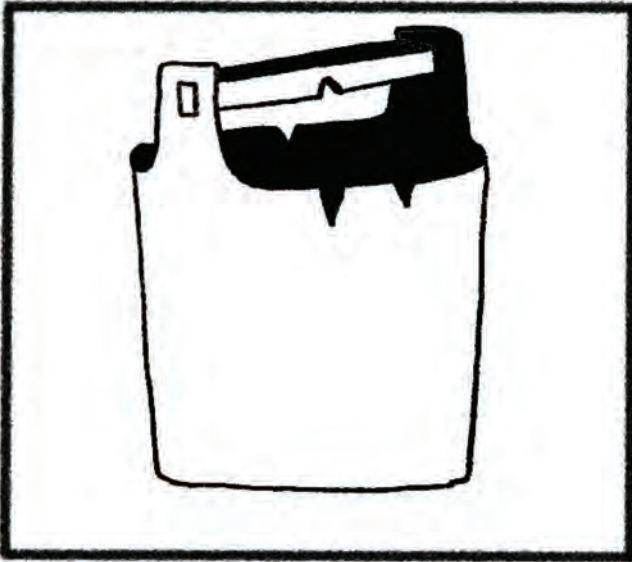


# CÁNIDOS

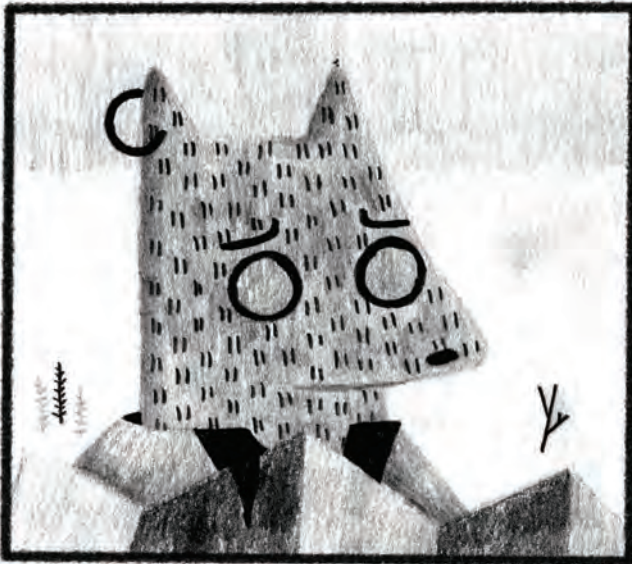
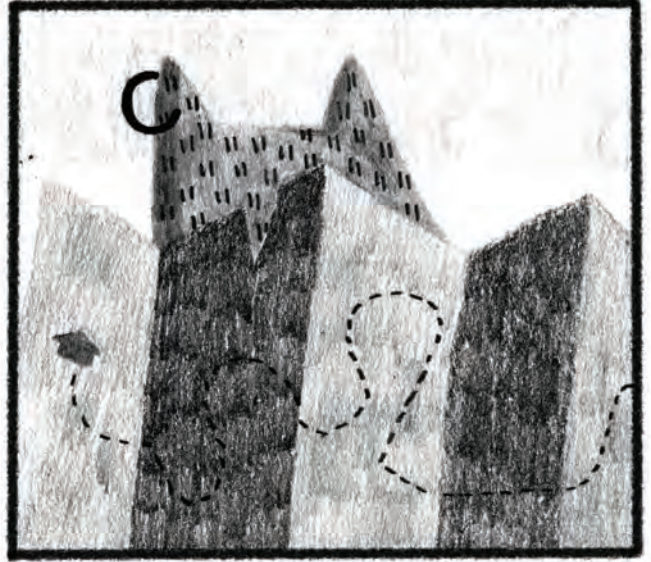
BRENDA LARUSSO



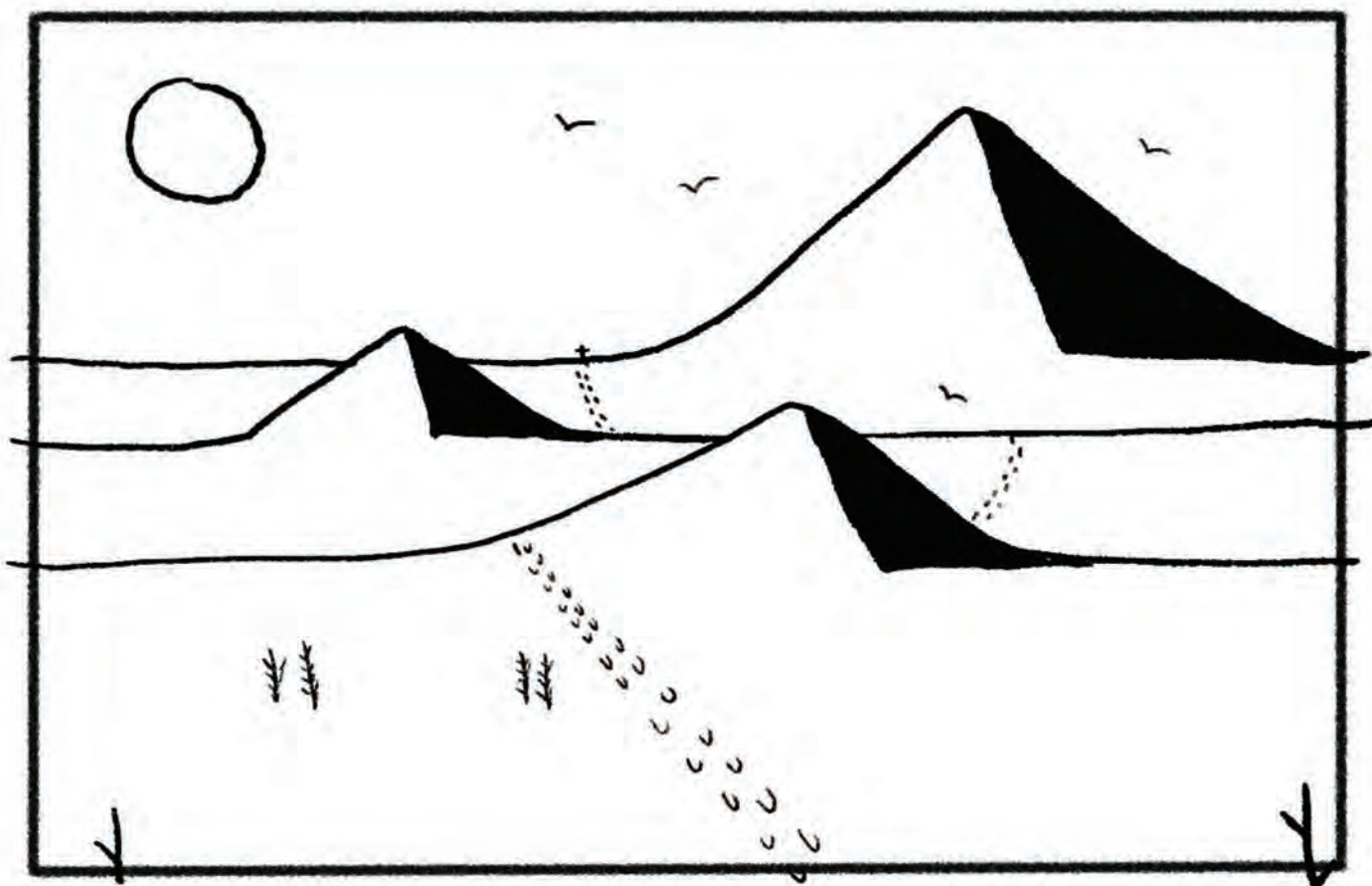




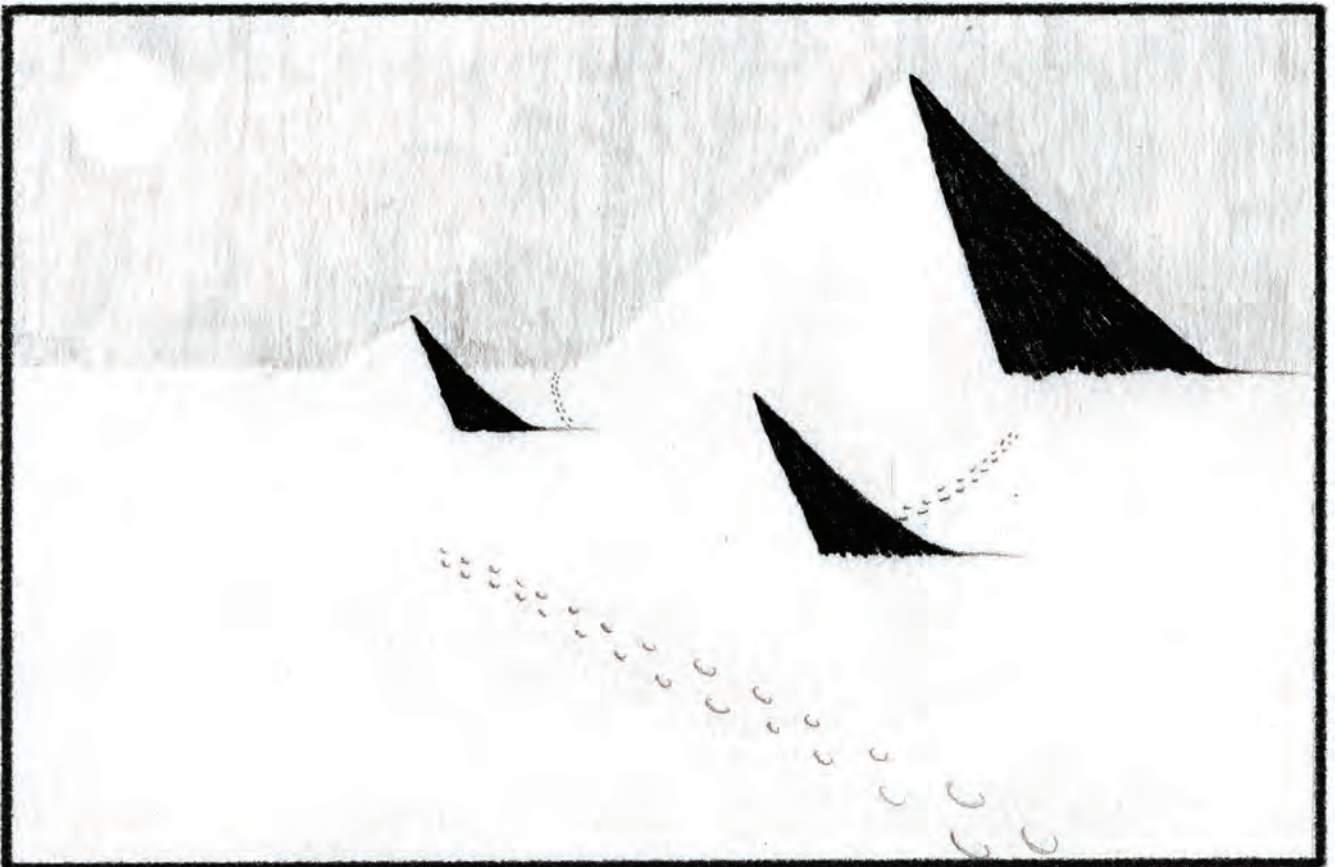
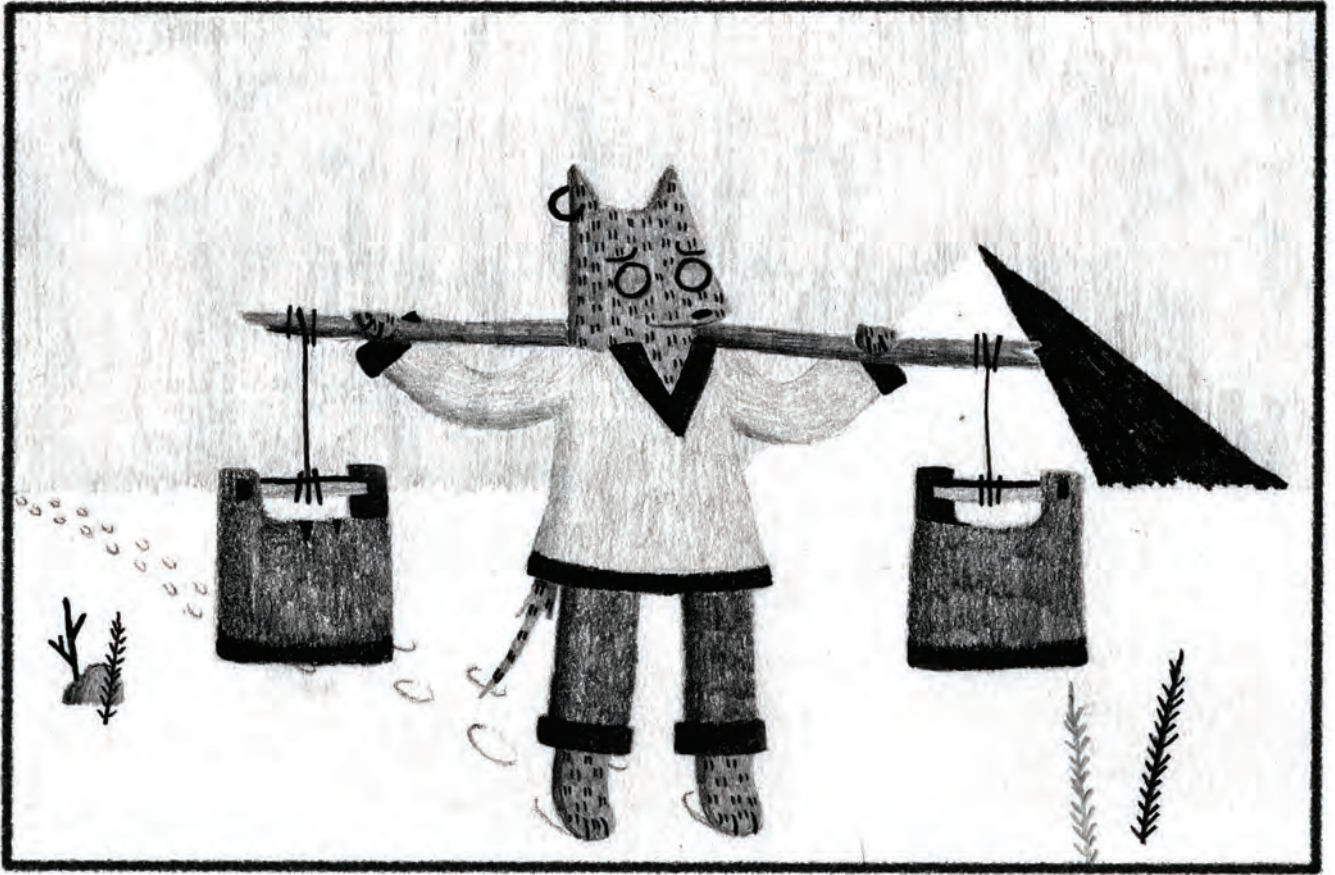




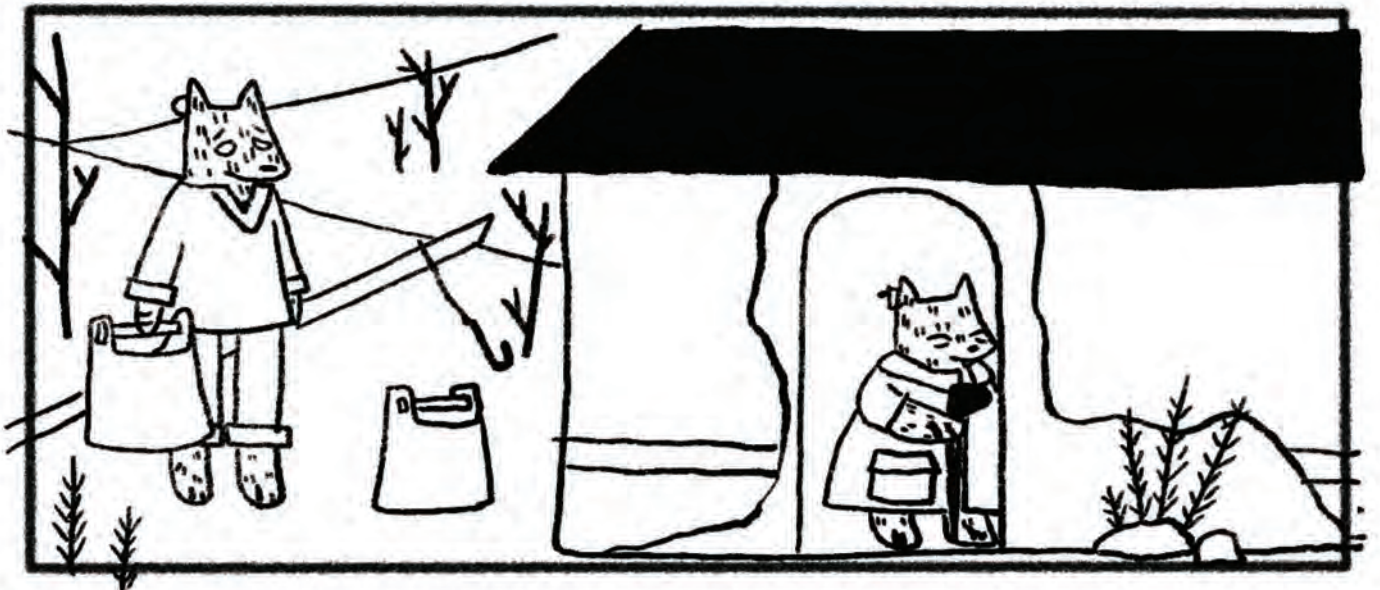
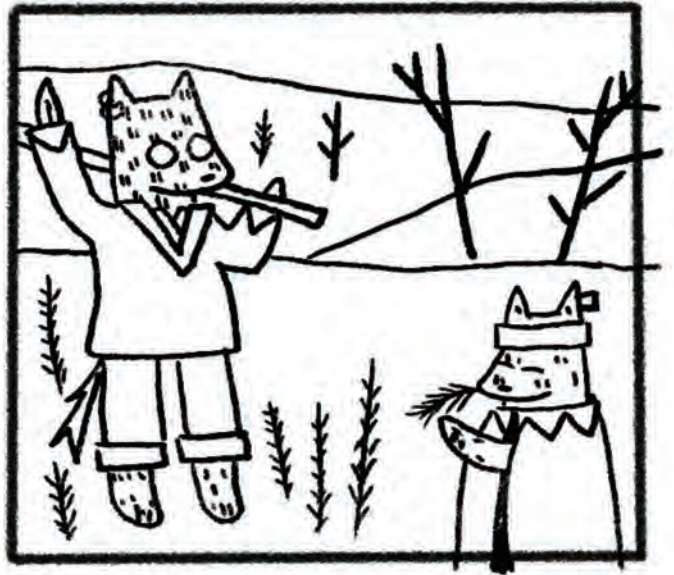
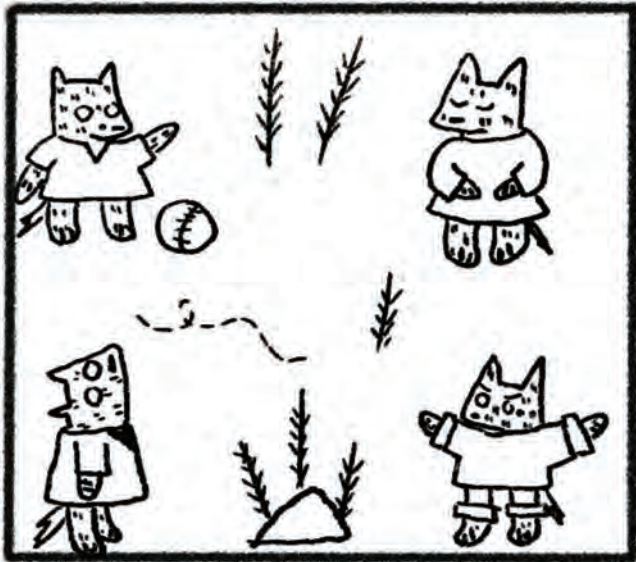
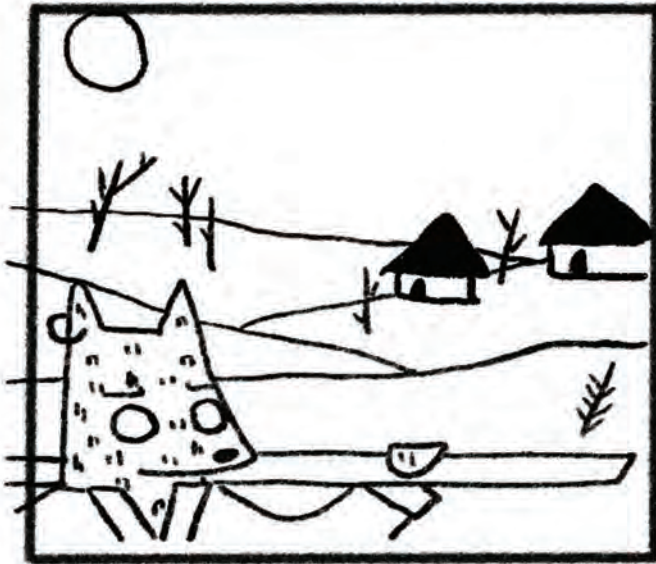




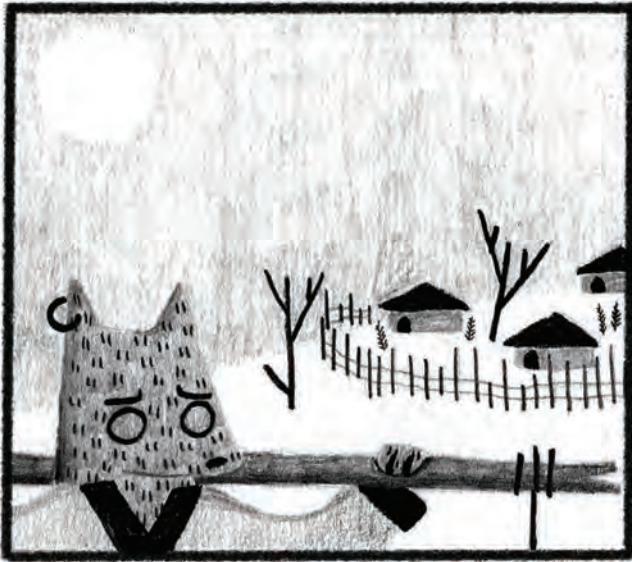




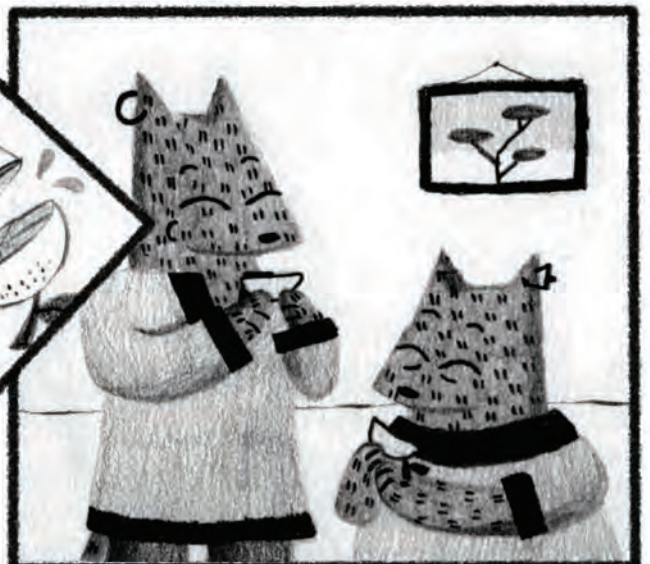
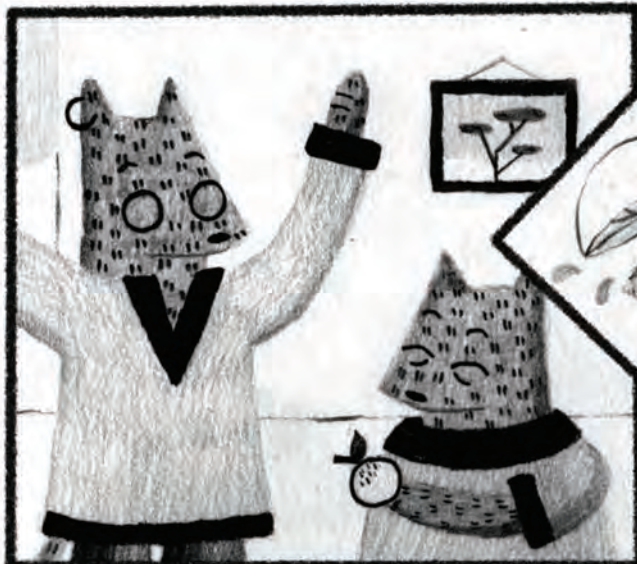
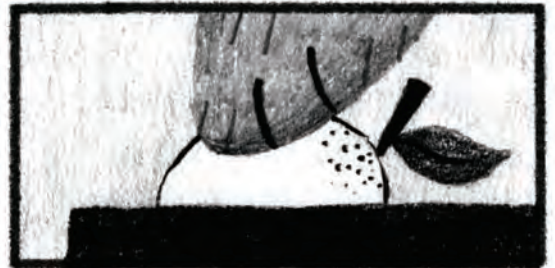
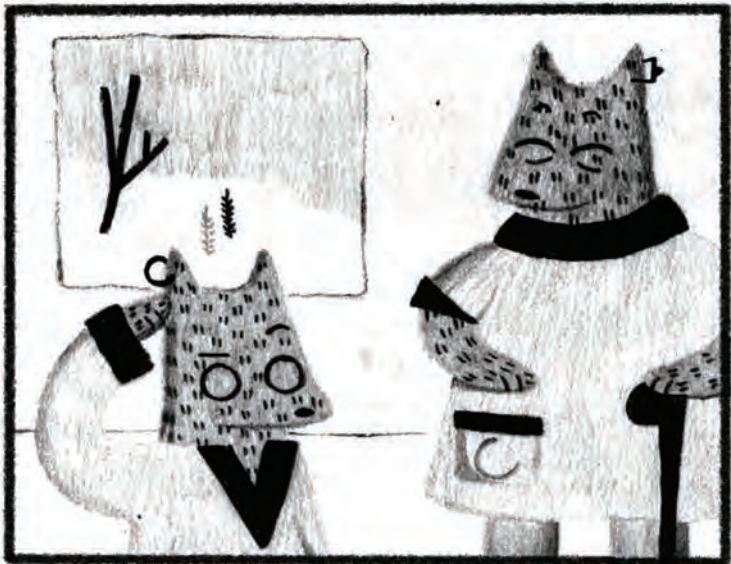
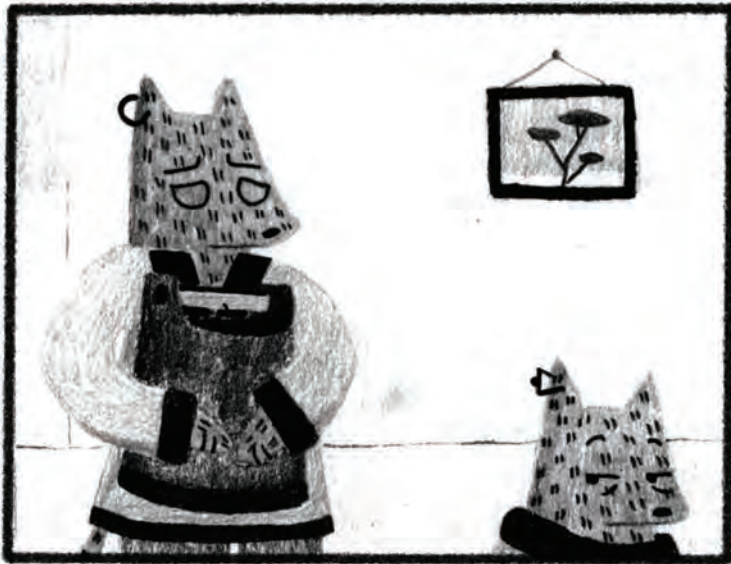








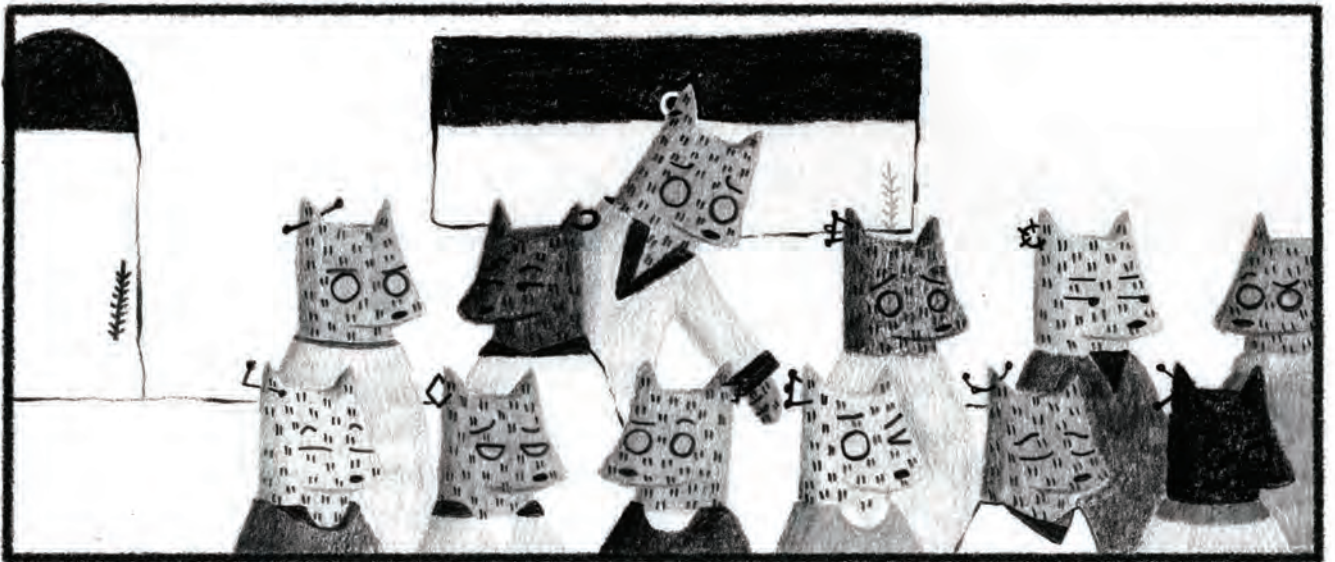
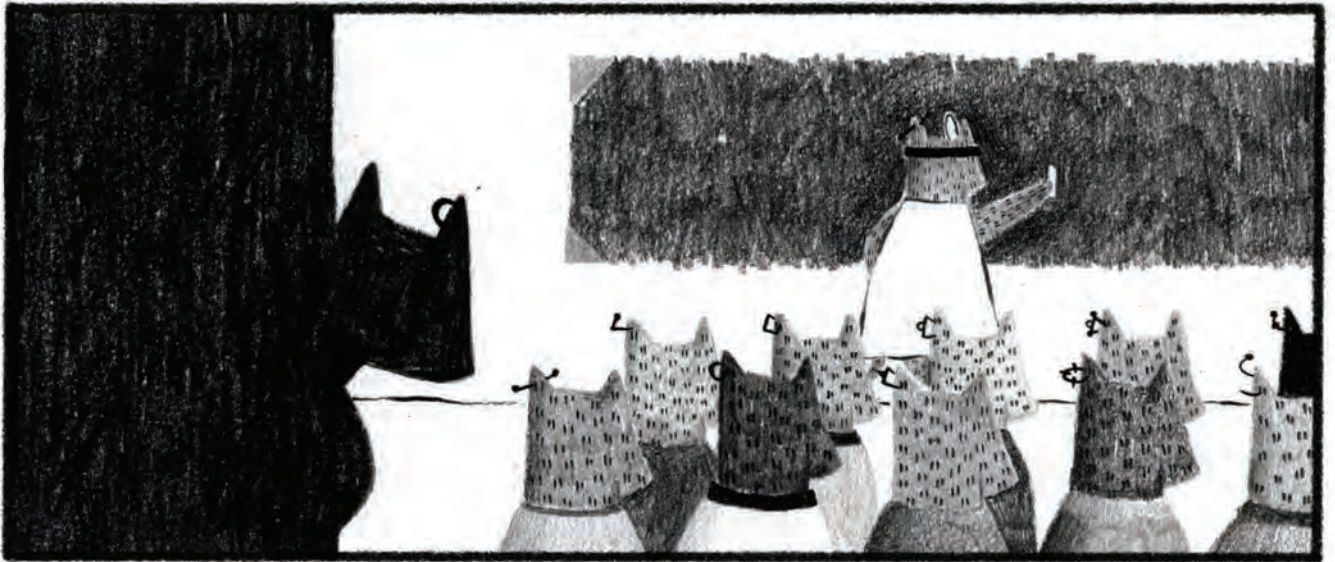




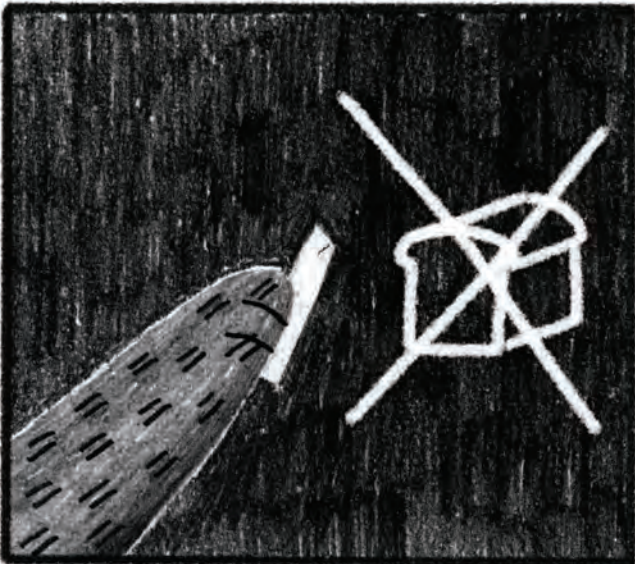
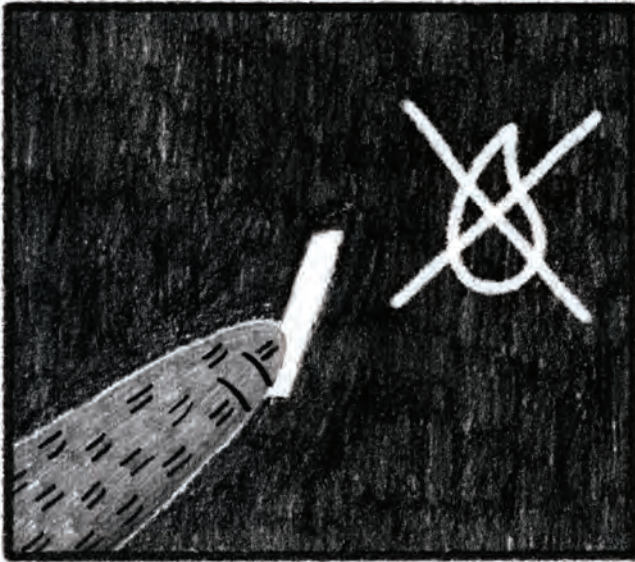




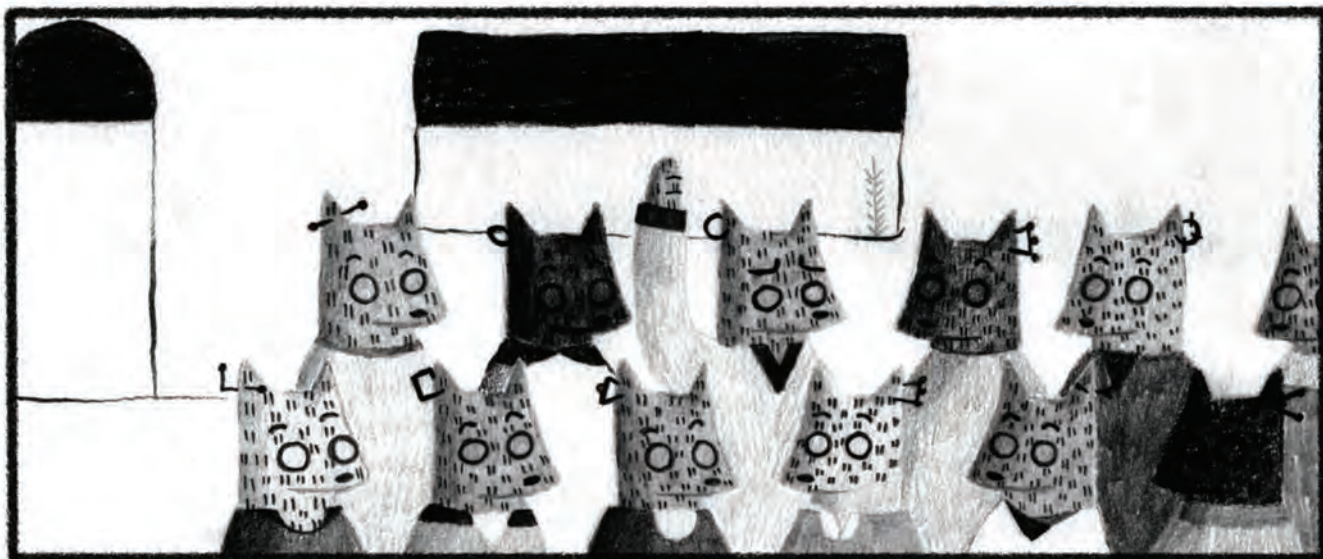
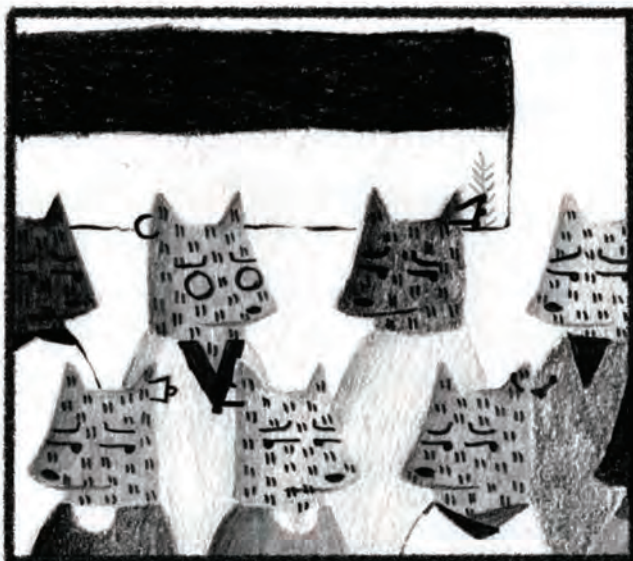




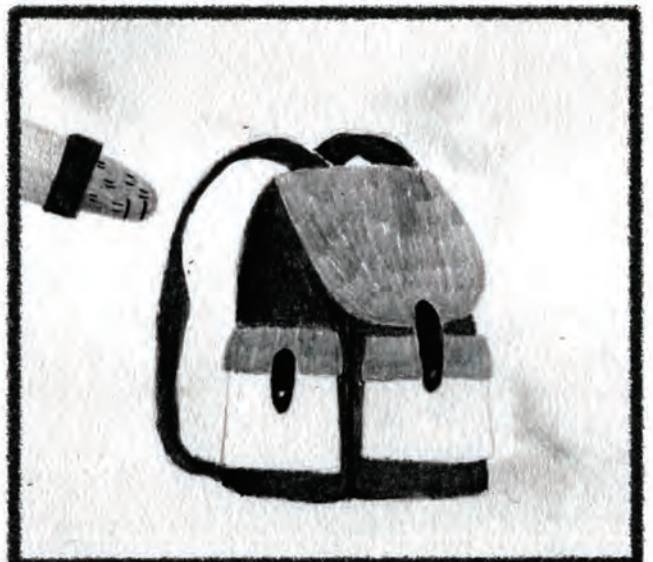
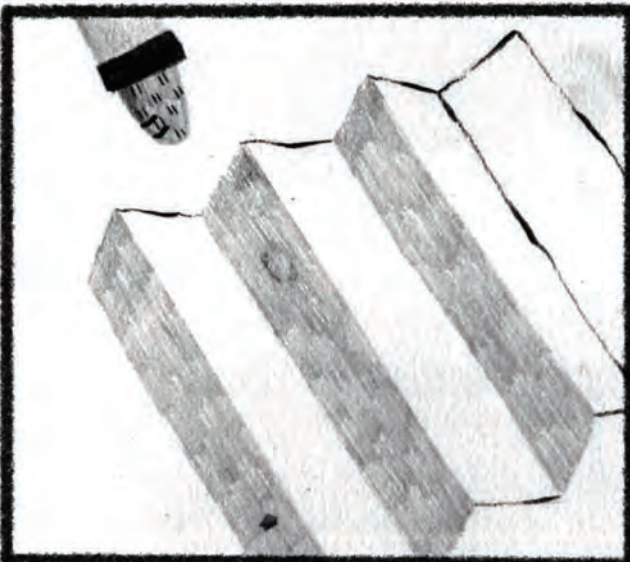
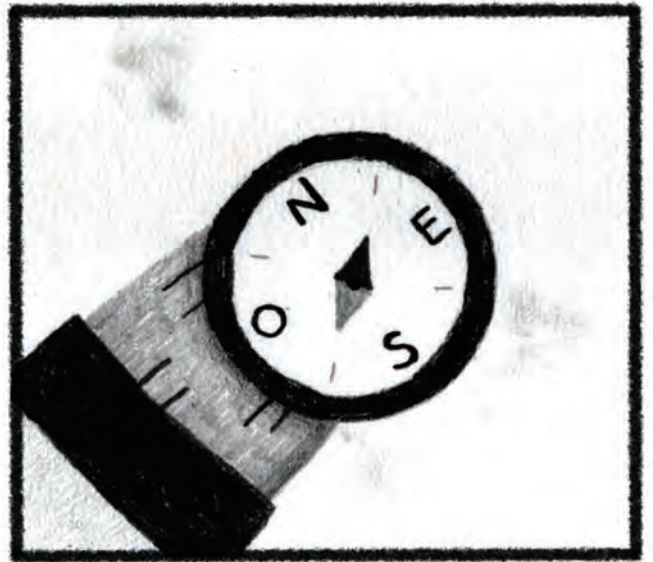
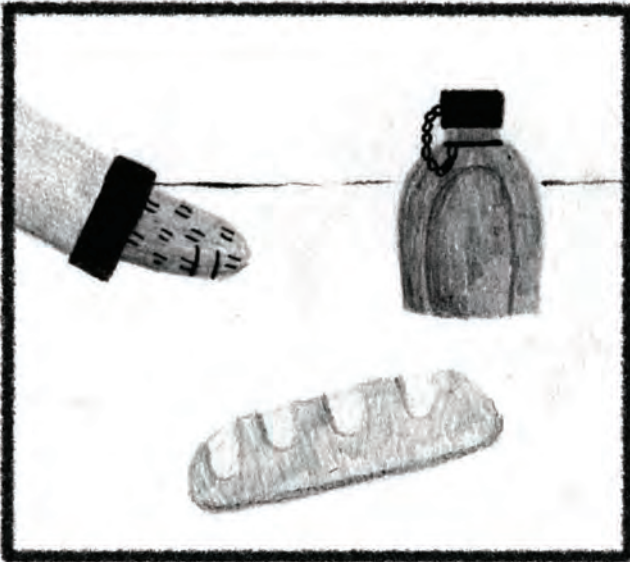




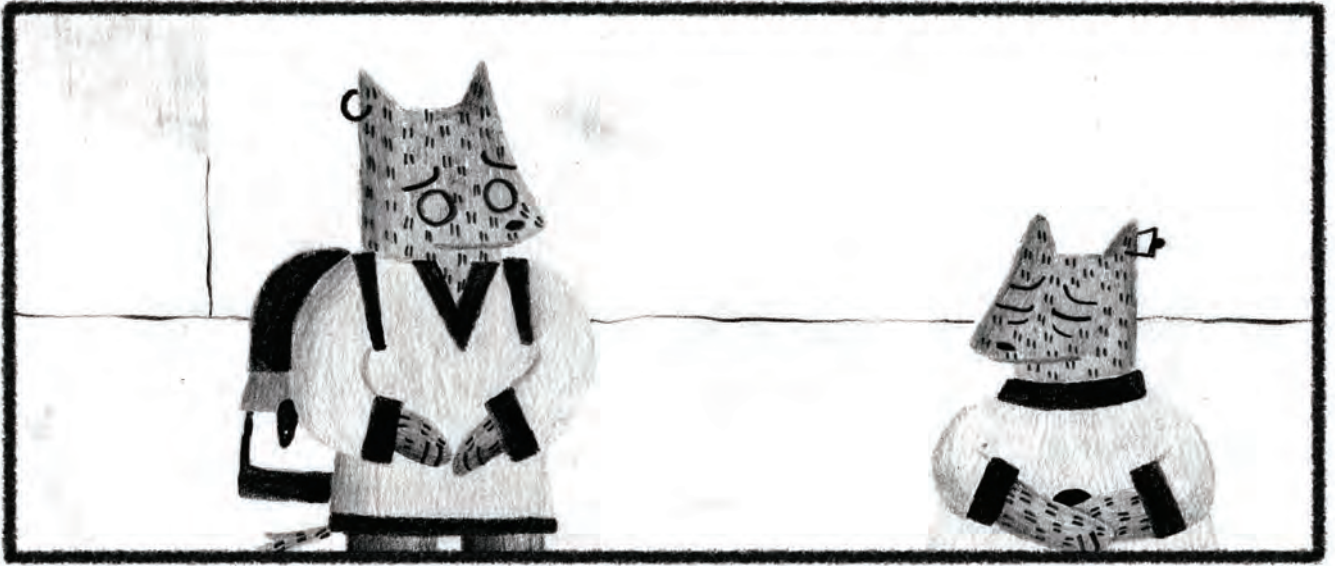




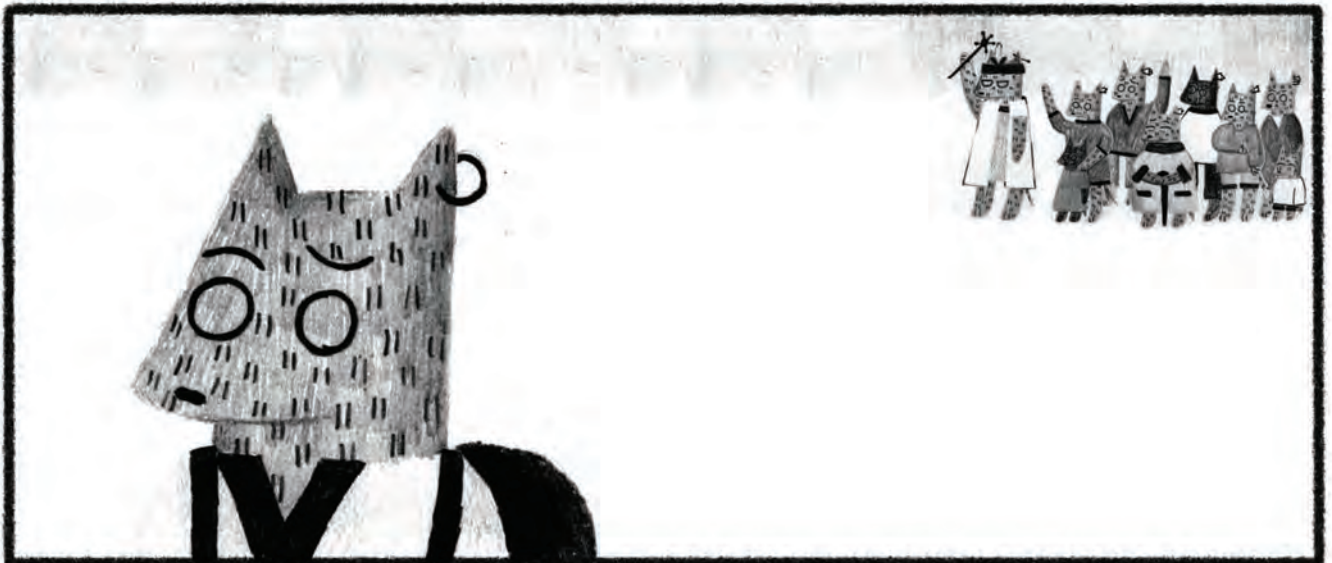




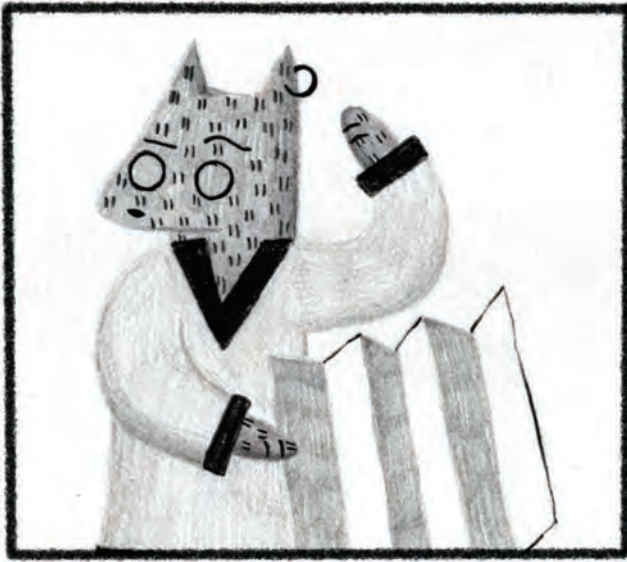








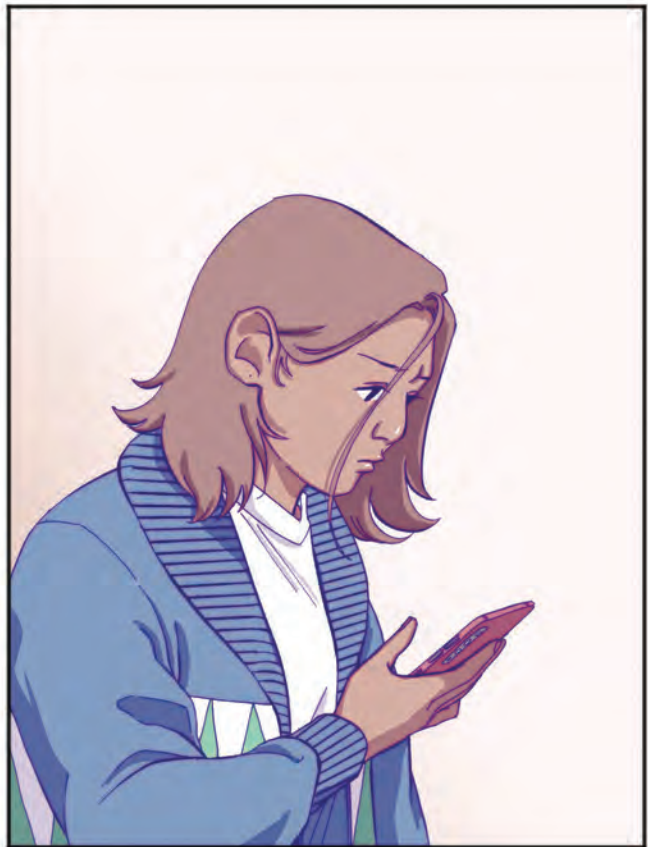










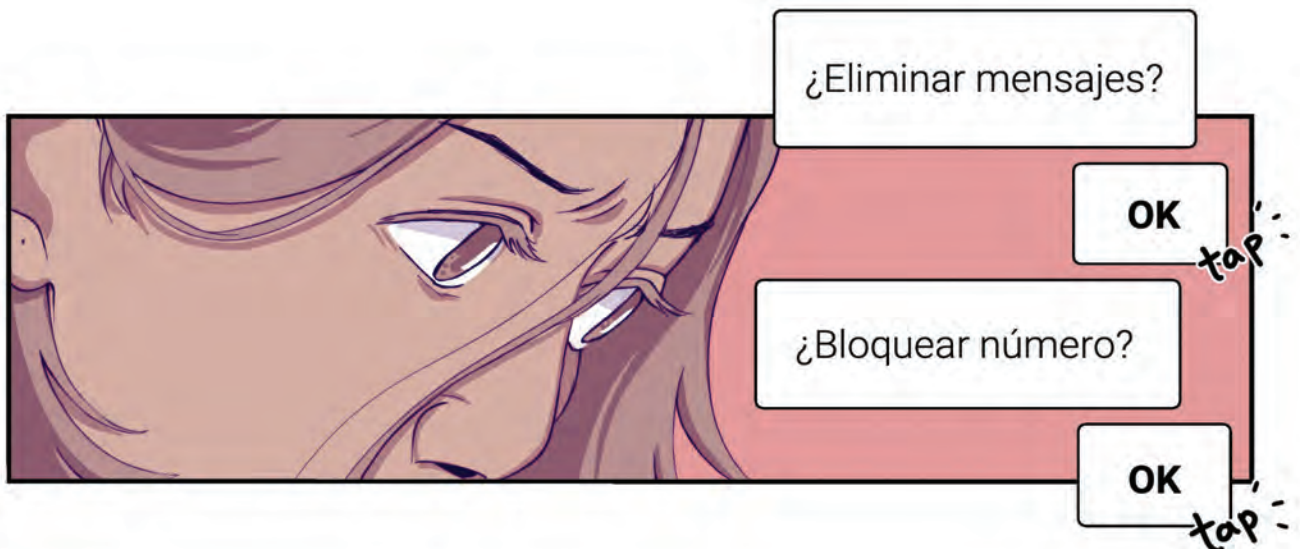


**[Número desconocido] 13:07:03**

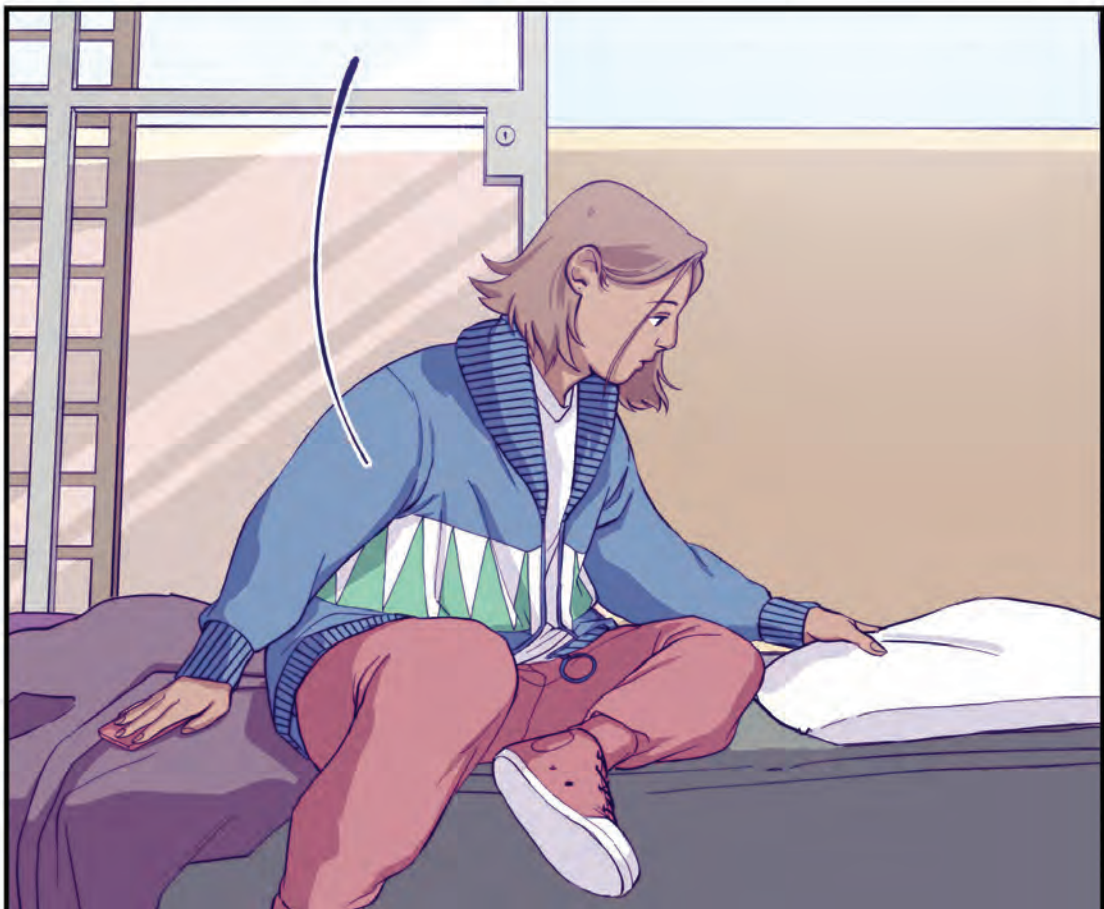
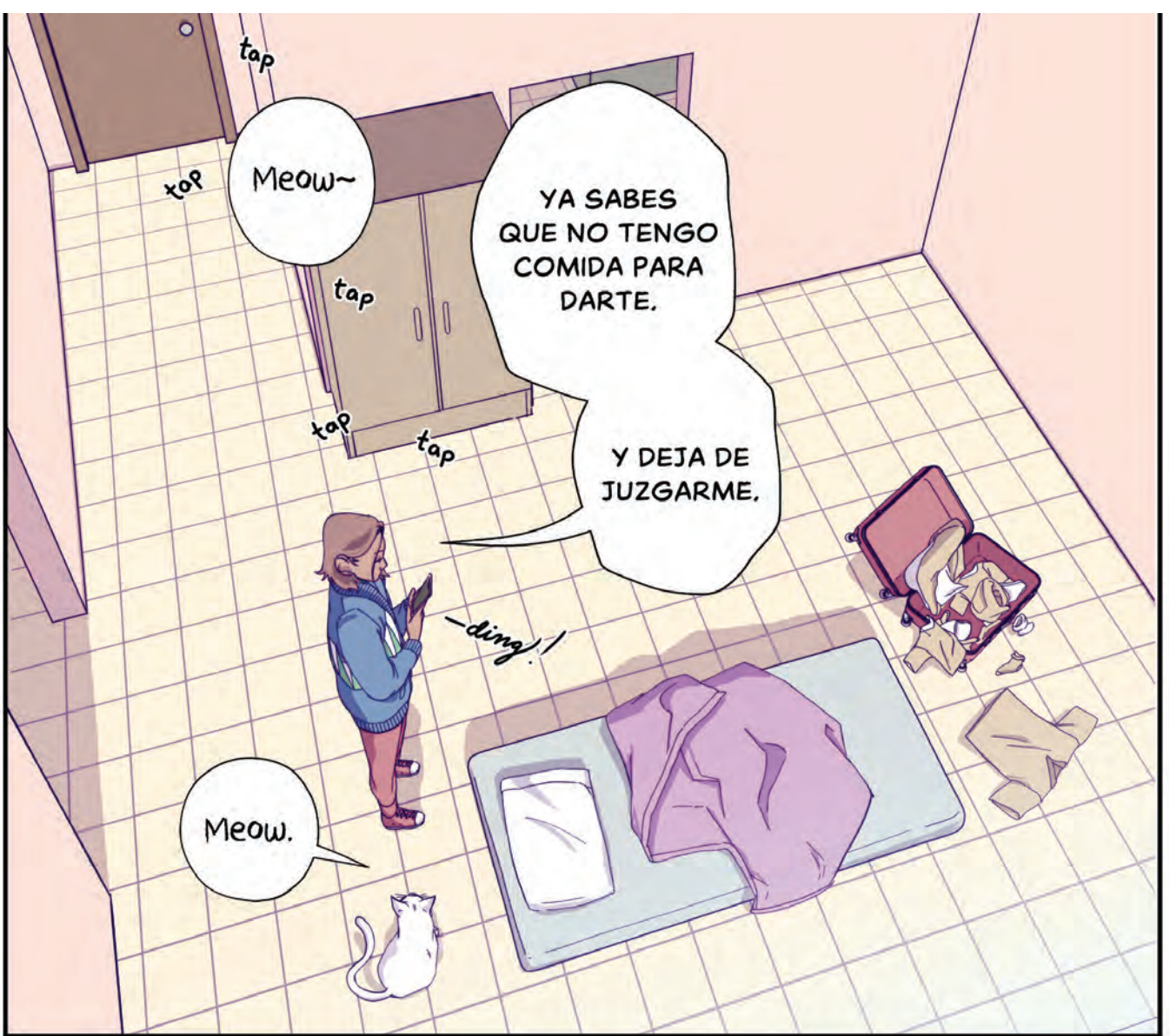
Luisa, ya van a ser tres meses.

**[Número desconocido] 13:07:53**

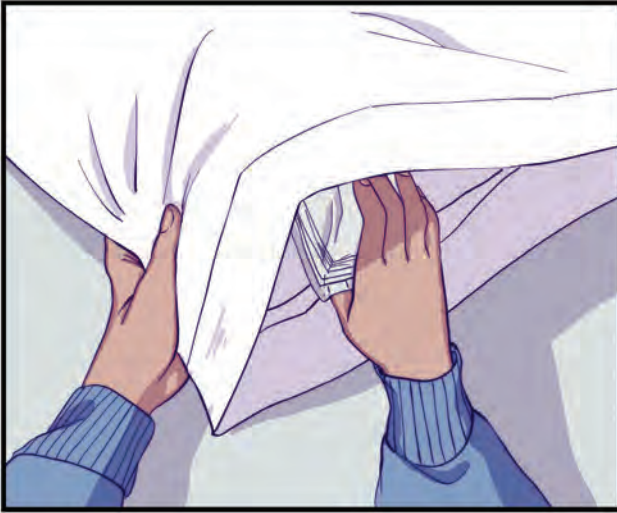
Ya regresa.











$A = \pi r^2$   
 $C = 2\pi r$

	30°	45°	60°
sin	1/2	$\frac{\sqrt{2}}{2}$	$\frac{\sqrt{3}}{2}$
cos	$\frac{\sqrt{3}}{2}$	$\frac{\sqrt{2}}{2}$	1/2
tan	$\frac{1}{\sqrt{3}}$	1	$\sqrt{3}$

$V = \frac{1}{3} \pi r^2 h$

$V = \pi r^2 h$

$\int \sin x dx = -\cos x + C$   
 $\int \frac{dx}{\cos^2 x} = \tan x + C$   
 $\int \tan x dx = -\ln|\cos x| + C$   
 $\int \frac{dx}{\sin x} = \ln\left|\frac{x}{2}\right| + C$   
 $\int \frac{dx}{a^2 + x^2} = \frac{1}{a} \arctan\left(\frac{x}{a}\right) + C$   
 $\int \frac{dx}{x} = \ln|x| + C$

$\tan(\theta)$

$ax^2 + bx + c = 0$   
 $a\left(x^2 + \frac{b}{a}x + \frac{c}{a}\right) = 0$   
 $x^2 + 2\frac{b}{2a}x + \left(\frac{b}{2a}\right)^2 - \left(\frac{b}{2a}\right)^2 + \frac{c}{a} = 0$   
 $\left(x + \frac{b}{2a}\right)^2 - \frac{b^2 - 4ac}{4a^2} = 0$











*Pero, como descubriría después...*

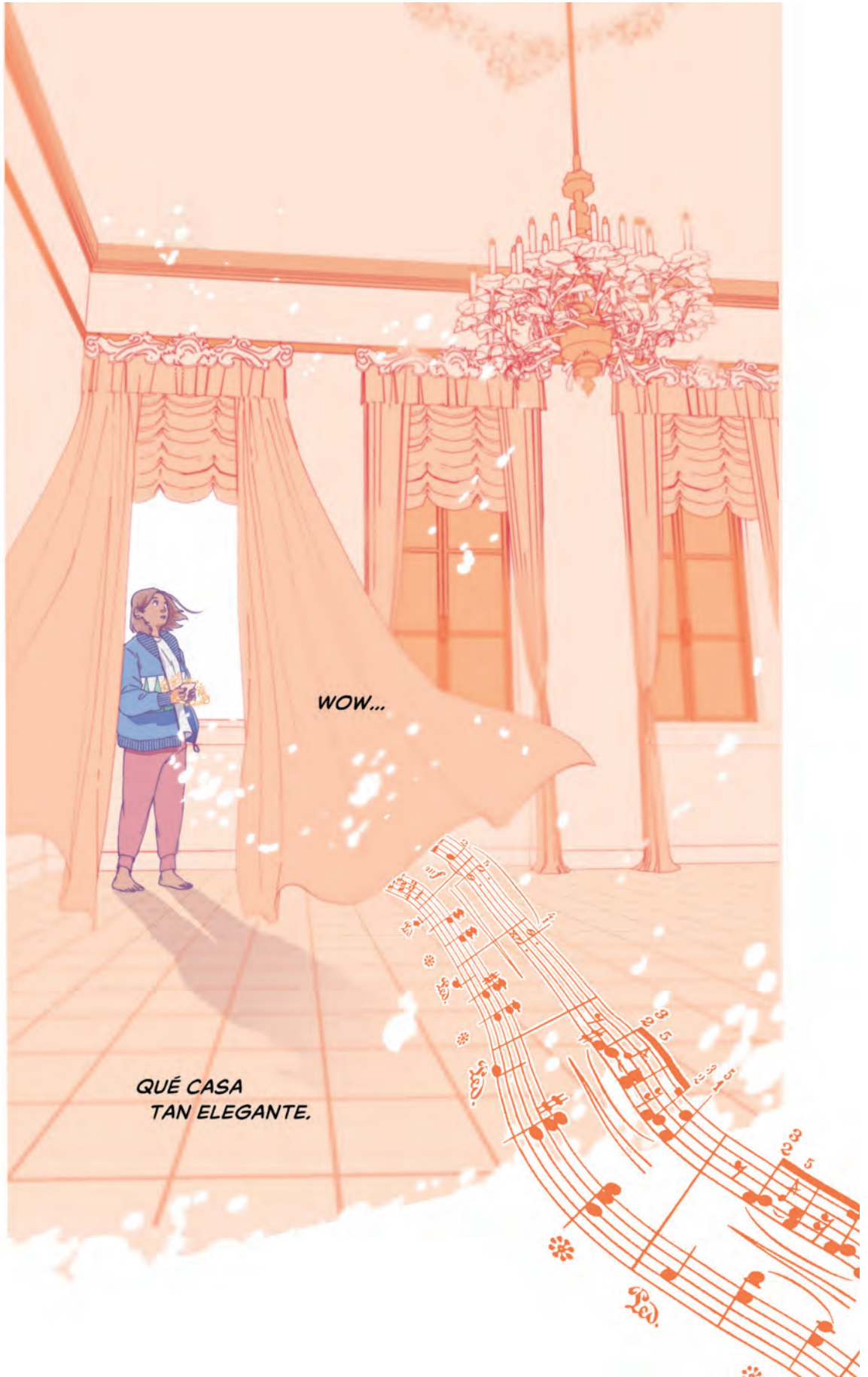




*algunas son más difíciles  
de reconocer que otras.*







WOW...

QUÉ CASA  
TAN ELEGANTE.





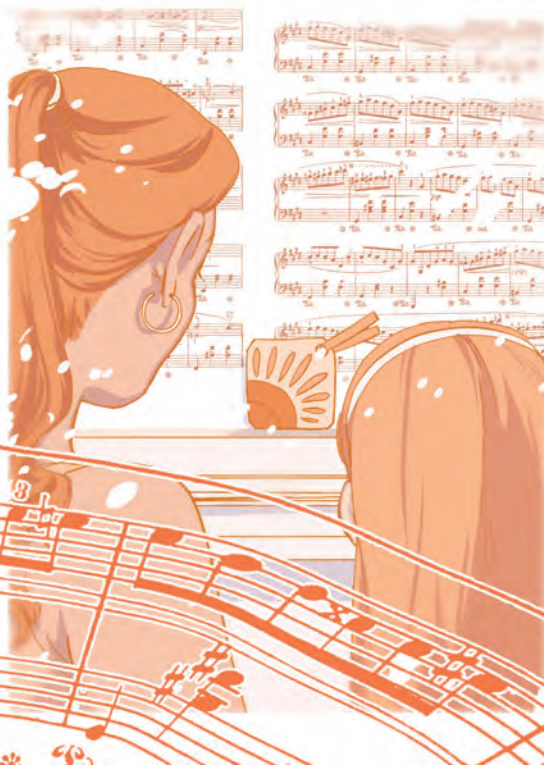
**ALGUIEN ESTÁ  
TOCANDO EL PIANO.**



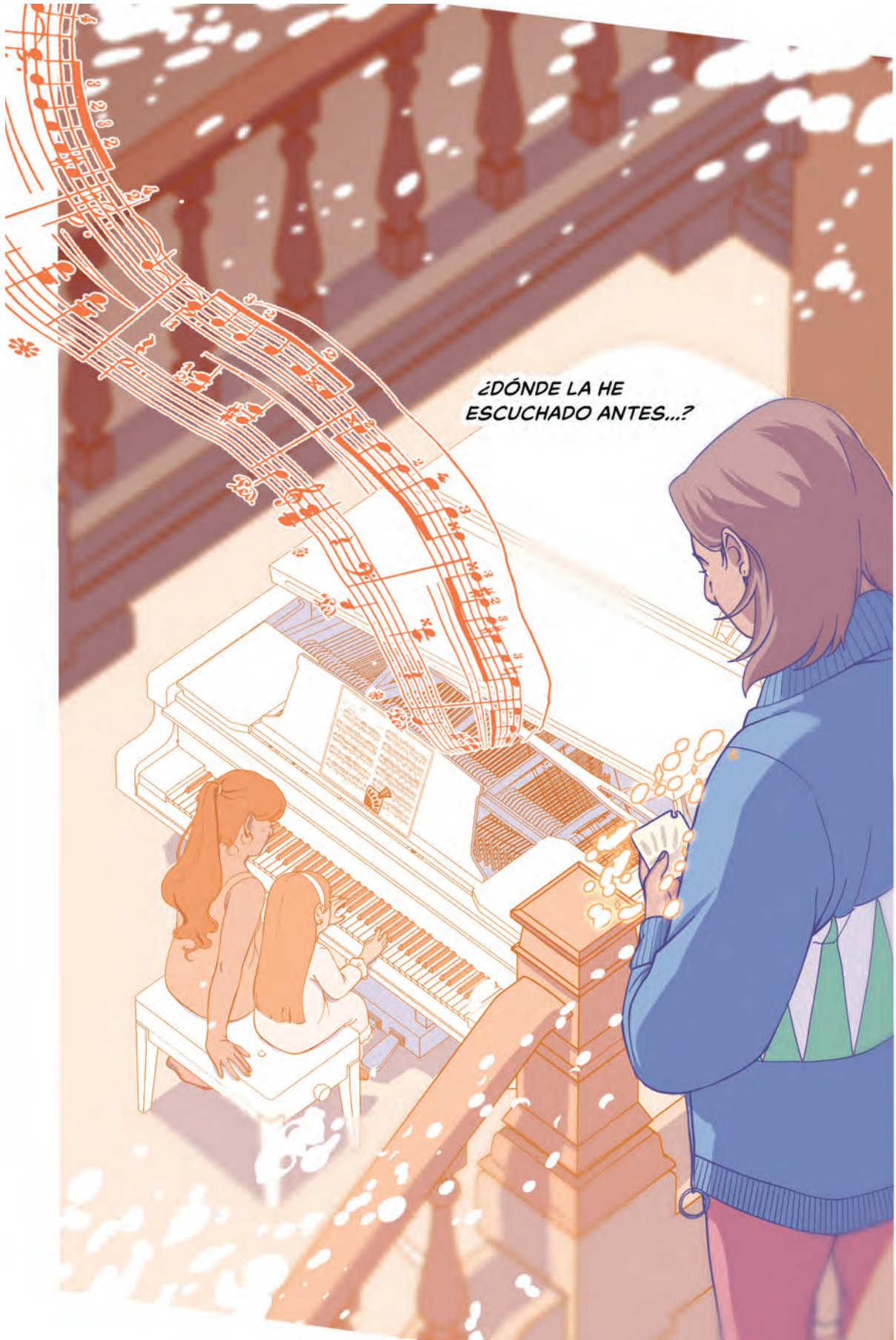
**ESTA PIEZA...**



**LA CONOZCO.**

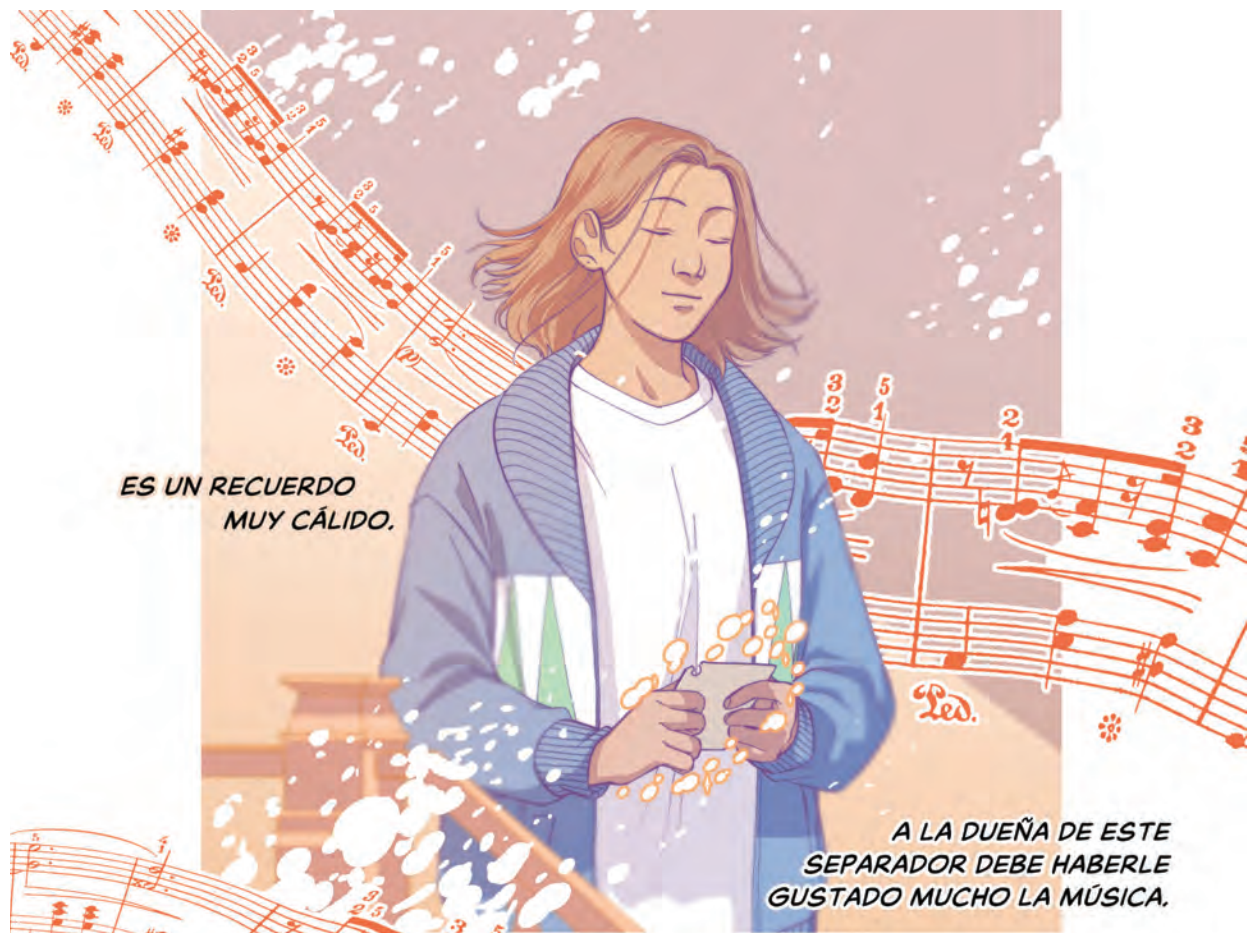






¿DÓNDE LA HE  
ESCUCHADO ANTES...?





**ES UN RECUERDO  
MUY CÁLIDO.**

**A LA DUEÑA DE ESTE  
SEPARADOR DEBE HABERLE  
GUSTADO MUCHO LA MÚSICA.**



**¿SERÁ DE  
LA ESTUDIANTE,  
O DE LA MAESTRA?**







¿VOLTEÓ  
HACIA ACÁ?

¿EH?

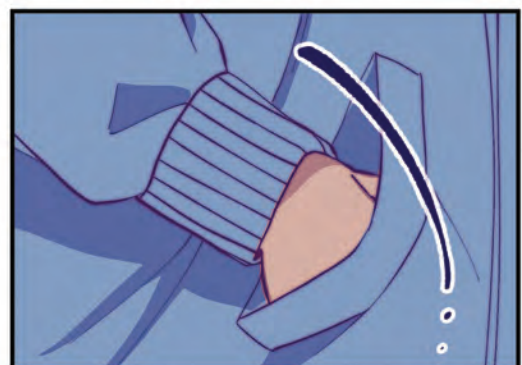


ESPERA,

QUÉ ESTÁ--

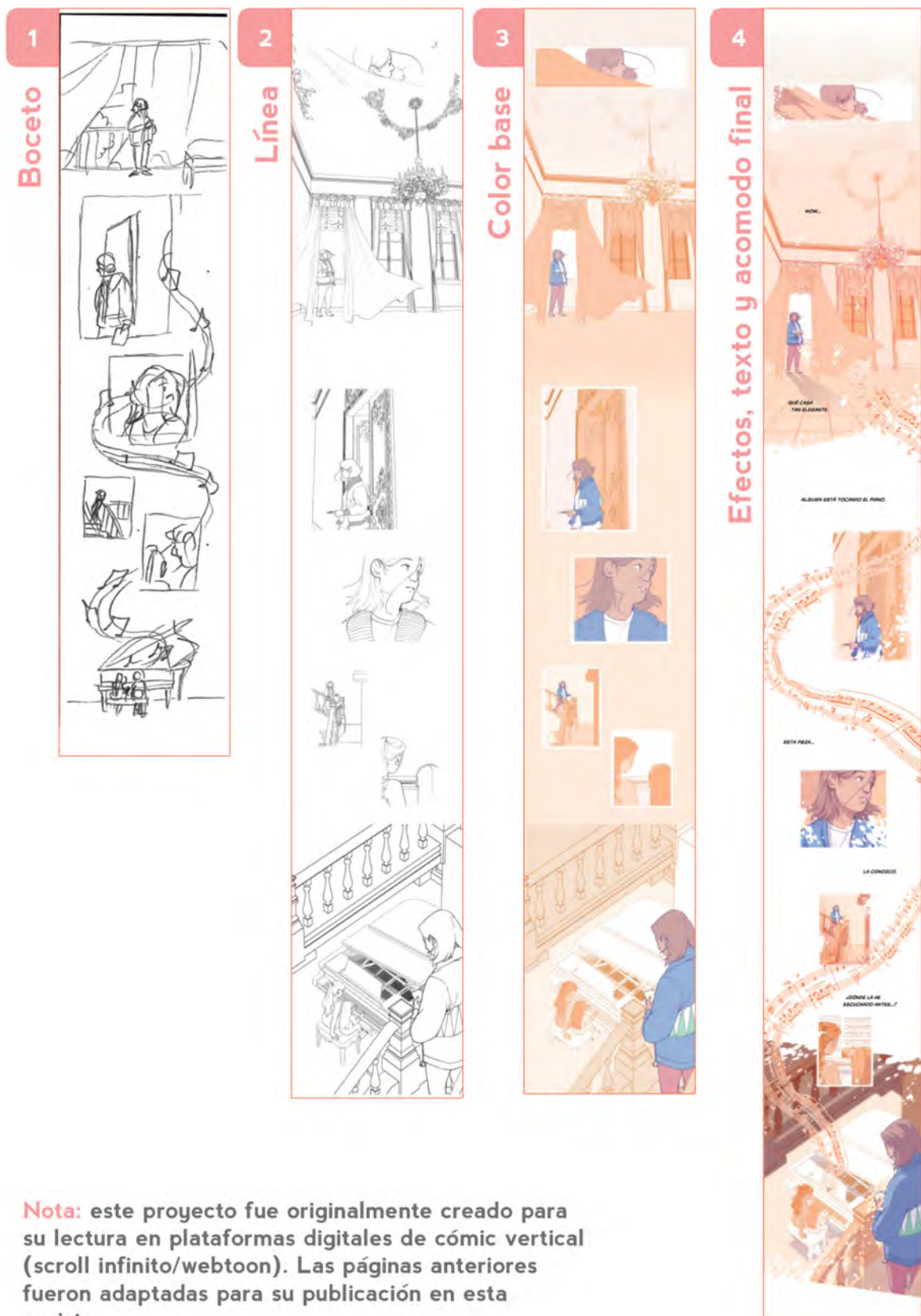
NO PUEDO OÍR--







# PROCESO



**Nota:** este proyecto fue originalmente creado para su lectura en plataformas digitales de cómic vertical (scroll infinito/webtoon). Las páginas anteriores fueron adaptadas para su publicación en esta revista.



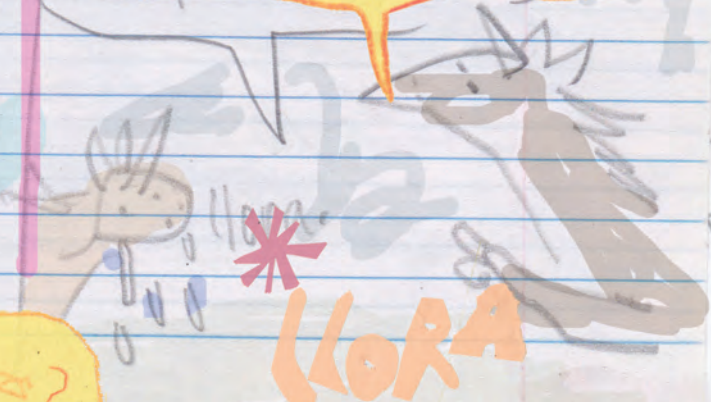
La noche  
Baja



Papi

No traie nada  
No traigo dinero

¿qu' me traie?



LLORA



Rubi, Alberto, Tomás



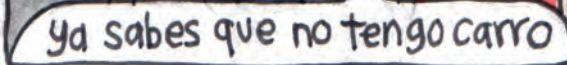
Sus mochilas















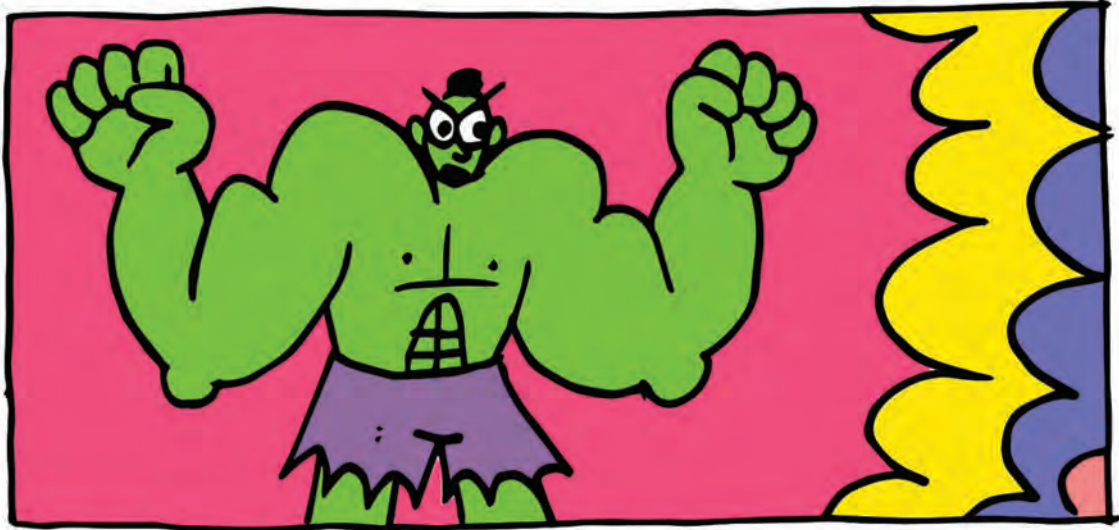
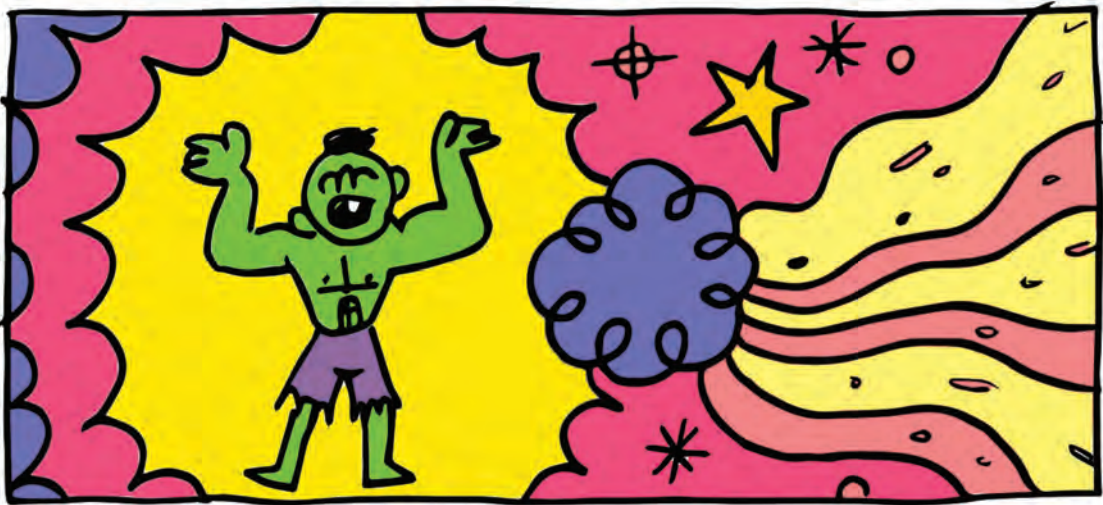
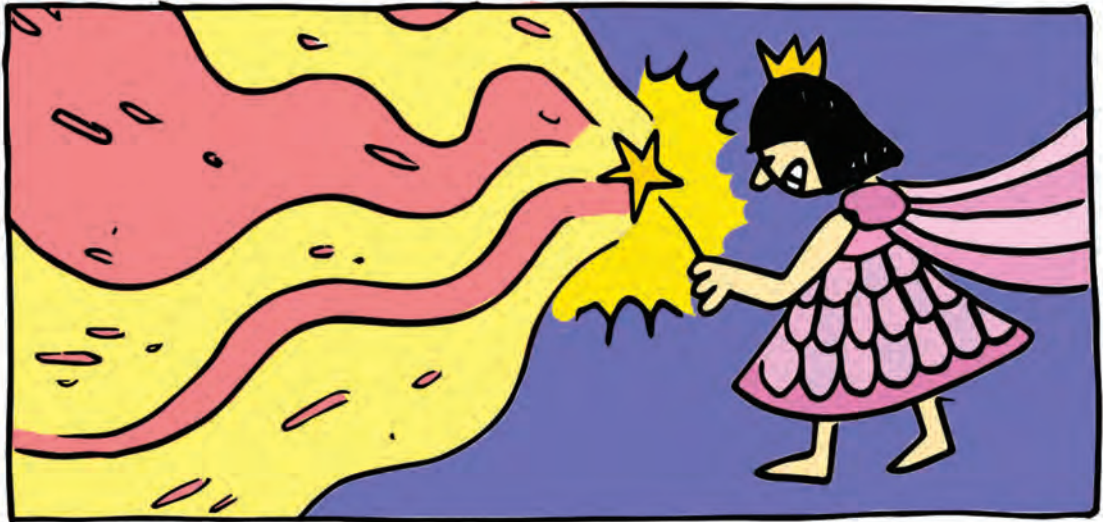




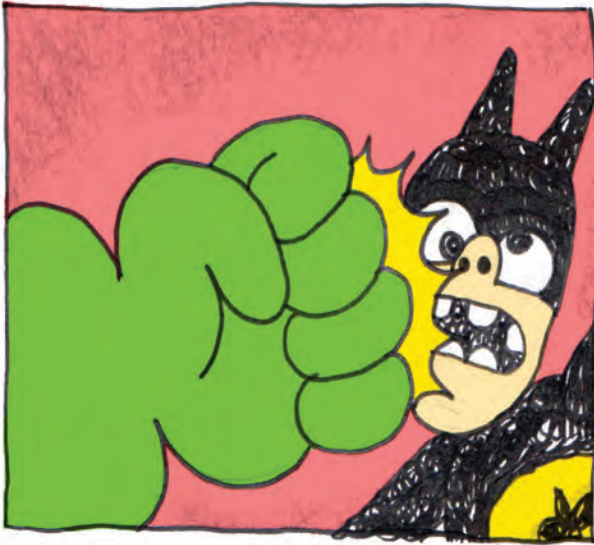








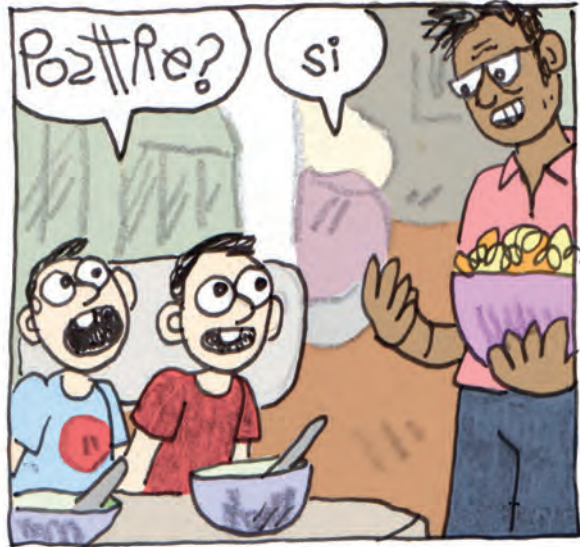




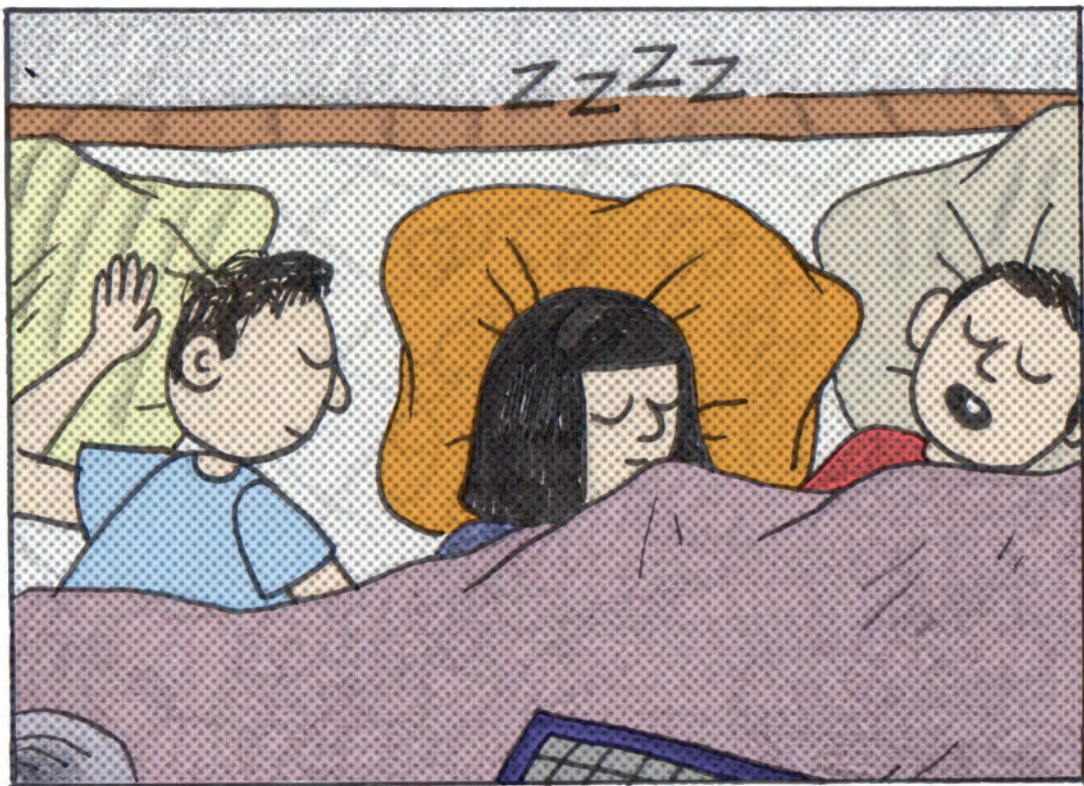














**TELEBIZ**

**IS LOOKING  
FOR PEOPLE  
LIKE YOU**

NOW HIRING  
CUSTOMER  
SERVICE  
ASSOCIATES



**EARN UP TO  
3,700 PESOS  
WEEKLY**

**APPLY NOW!**







when i got deported i tought my life was over but thanks to  
**"TELEBIZ"** i got another shot at life !

in less than 6 months i got promoted to supervisor!

and even tho i just got outta the can, adapting to this way of life  
has not been a problem to me at all

**"TELEBIZ IS MY FAMILY"**

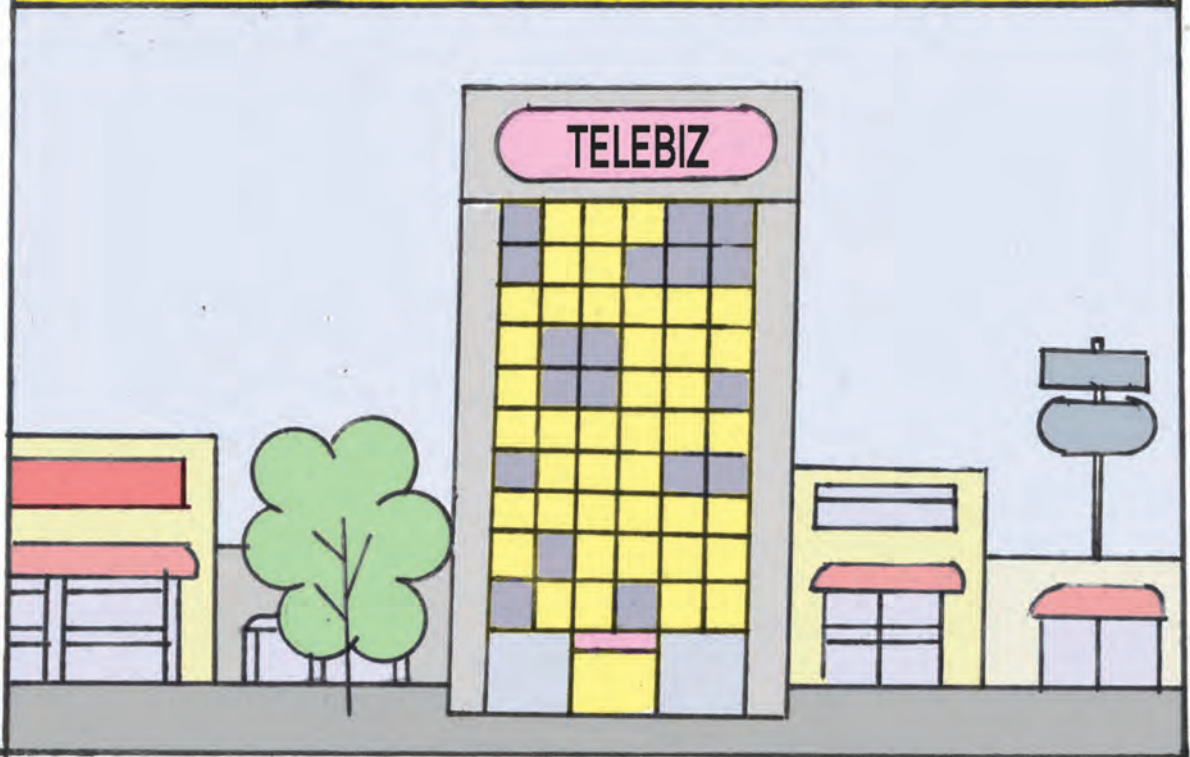
(Not an actor)



JOIN US AND BE PART OF THE TELEBIZ FAMILY



MORE THAN 1,000 NEW JOBS FOR TIJUANA



LLAME YA



# MANDRÁGORA

Lo que se muestra a continuación es el proceso a través del cual se produjeron las primeras tres páginas de la novela gráfica titulada *Mandrágora*. La historia, que narra la vida de cinco mujeres cuyos hijos desaparecieron, empezó a desarrollarse en las páginas de un diario, mismo que sirvió para discutir conmigo mismo las ideas y estructura del guion:



HOT QUE DESPERTÉ TAMBIÉN PENSÉ EN  
LO IMAGEN DE UN LABERINTO, EN PARTE  
LO NOCIÓN DEL DESIERTO COMO LABERINTO,  
UN POCO COMO BORGES LO PLASMO EN  
SU CUENTO "LOS DOS REYES Y LOS DOS  
LABERINTOS" Y ~~QUE~~ EN PARTE EN LA  
IMPOSIBILIDAD DE TENER UNA POSICIÓN  
EMOCIONAL CLARO ANTE LA SITUACIÓN.  
LO PRIMERO, QUE AUDE AL DESIERTO  
CREO QUE PODRÍA SER DE LOS PRIMERAS  
PÁGINAS, UN "SPLASH PAGE" COMO SE  
LE DICE EN INGLÉS, LA IDEA ME VIENE  
DESPUÉS DE VER FOTOS DE JARDINES  
JORDANES, QUE SI BIEN, PRODUCEN UNA  
SENSACIÓN DE PAZ Y ARMONÍA PERO  
CREO QUE ESO ES PORQUE SOBREMOS  
QUE UNA MANO HUMANA LE DA FORMA.  
EN CAMBIO EN UN DESIERTO DONDE SE BUSCA  
ALGO CERO QUE HAY MUCHA ANGSTIA.





Y UERO ESTÁ EL LABERINTO INTERNO, EL LABERINTO DE LA INCERTIDUMBRE QUE NO PERMITE ASUMIR LA CONDICIÓN DE LOS DESAPARECIDOS COMO VIVOS O MUERTOS, SÓLO ABSENTES. HE NOTADO EN LOS TESTIMONIOS QUE VIENEN EN EL INFORME QUE LAS MADRES HABLAN DE SUS HIJOS E HIJOS EN PRESENTE "¿LE GUSTA SALIR Y COMER MOJUE DE OLLA. SU MÚSICA FAVORITA ES TAL." ESTA ES UNA FORMA DE RESISTENCIA, ES UNA FORMA DE PERSEVERAR Y UERO TAMBIÉN DE NO PERMITIR QUE ALGUIEN SEA ~~CATEGORIZADO~~ CATEGORIZADO COMO MUERTO HASTA QUE SEA DEVUELTO A QUEMOS. SON LOS ÚNICOS CON EL DERECHO A NOMBRARLOS ASÍ. ESA ES PARTE DE LA PARADOJA QUE CREO QUE SEPARA A LOS PERSONAJES EN LA HISTORIA, PORQUE PARA ALGUNAS EL BUSCAR UN CUERPO ES ~~BUSCAR~~ ACEPTAR LA POSIBILIDAD DE LA MUERTE PERO ATER PENSE QUE UNO PROBABLEMENTE PREFIERE BUSCAR Y NO ENCONTRAR UN CUERPO A IMAGINAR QUE HAY UN CUERPO Y NO ESTARÍA BUSCANDO.



A pesar de que existe un formato de guion para cómic yo prefiero escribir los guiones de narrativa gráfica en un formato similar al de cine, este permite aterrizar las imágenes y los diálogos para posteriormente adaptarlos a las viñetas y páginas. La abreviación "V/O" se refiere a *voz en off*, es decir, a una narración encima de la imagen, en este caso los pensamientos de Carmen, la protagonista.

## CAPÍTULO 1

EXT. DESIERTO DÍA PLANICIE

A penas está amaneciendo.

Un escorpión está refugiado del sol bajo la sombra de algo azul. Trae sobre su espalda a todas sus crías. De pronto lo azul se levanta, al alejarnos podemos ver que es una mochila.

El alacrán se pone en posición defensiva, CARMEN lo observa pero hace caso omiso. CARMEN viste con una camiseta de manga corta y una gorra que parece de algún partido político. Trae en su mano una barilla de metal y en la otra un mazo.

CARMEN V/O

Te perdí.

En el piso hay un pequeño hoyito de donde salió la barilla. Carmen coloca cuatro piedras en forma de cruz y coloca una encima.

CARMEN V/O

Te busco.

Te busco donde no quiero encontrarte.

Donde no sé si pueda encontrarte.

Carmen continúa caminando. Detrás de ella se empiezan a ver todas las cruces con piedras.

CARMEN V/O

Te gustaba levantar piedras a ver

qué encontrabas, y ahora yo las

levanto para ver si estás ahí.

Este es un laberinto sin paredes,

pero no busco por dónde salir,

busco recorrerlo todo, sus arribas

y sus abajos, pasar por todos sus

puntos.

Pero es tan vasto.

Se ve todo lo que ha recorrido Carmen, todos los montoncitos de piedras. Se ve insignificante en el desierto. Hay una colina a lo lejos, se encamina hacia ella.



Estos son los *thumbnails* de las primeras tres páginas. Funcionan como bocetos muy rápidos para pensar en la disposición de las viñetas sobre la página y también para repartir la narración.

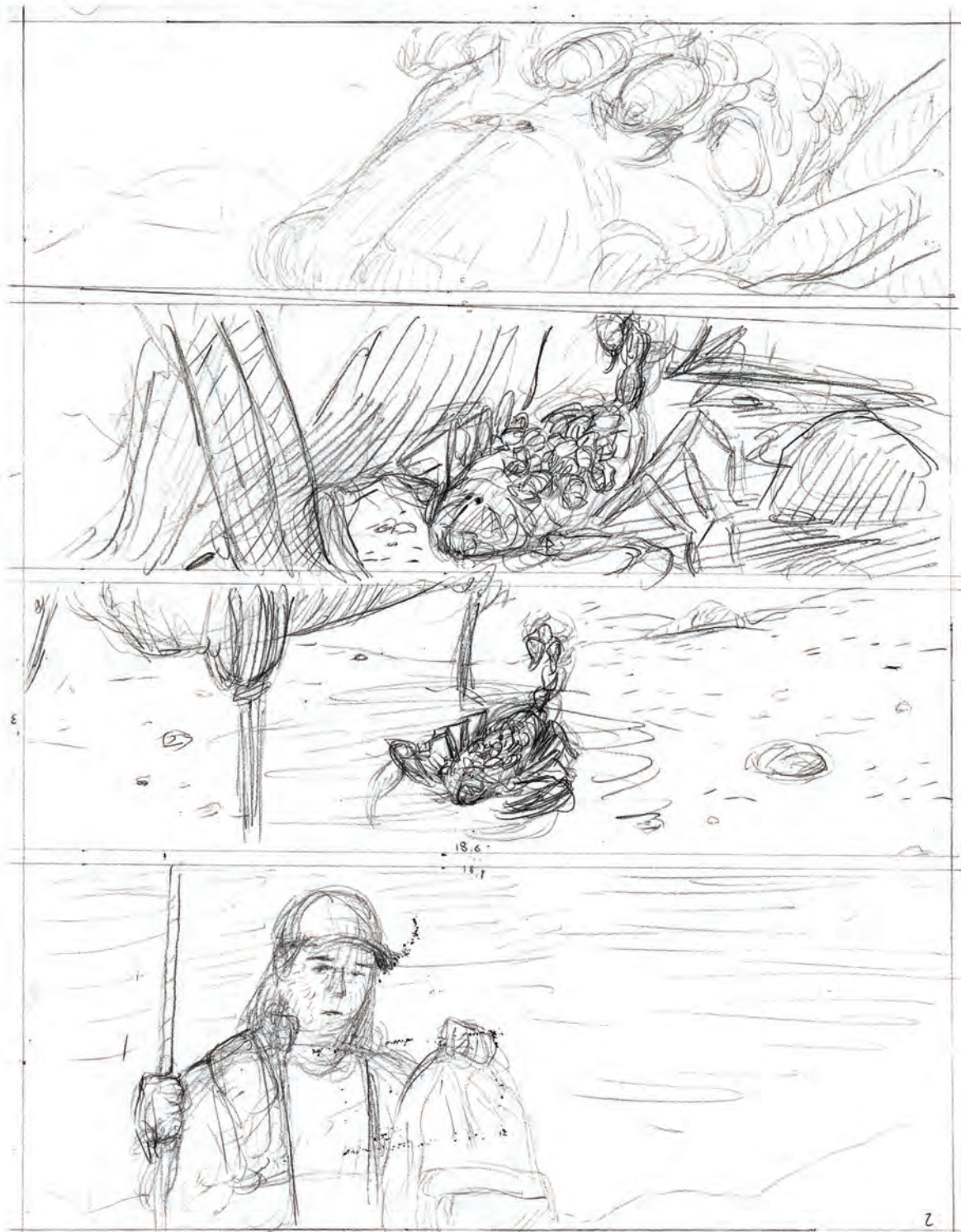
Algo que me gusta hacer es pensar en un elemento clave que determine la manera en la que se narra una historia, esto tiende a ser un elemento técnico como una extensión de páginas en específicas, jugar con la forma de las viñetas, etc. En este caso el ritmo me pareció el elemento más importante, y quería sugerir una atmósfera contemplativa que comunicara la angustiante búsqueda de una madre en el desierto, de ahí que una página del guion escrito terminó materializándose en tres páginas ilustradas.

## CAPÍTULO I





A continuación se muestran las primeras tres páginas a lápiz, posteriormente entintadas y finalmente con los medios tonos aplicados de forma digital y con el tinte marrón que está presente en toda la novela.

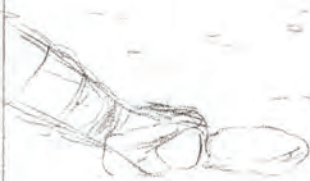




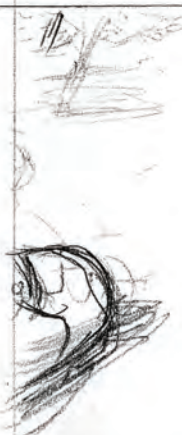
TE ACHO



TE GUSTO OUVIR A DADA ENCARRETE



DONDE NO SE SI PUEDE EMANESARTE



TE GUSTO OUVIR A DADA ENCARRETE

ESSE ES UM LACERAMENTO SW PORREDES, PERO NO BIXO POR DONDE SOLIR,



BUSIO PRECORRELO TODO, SVS ABRIBAS



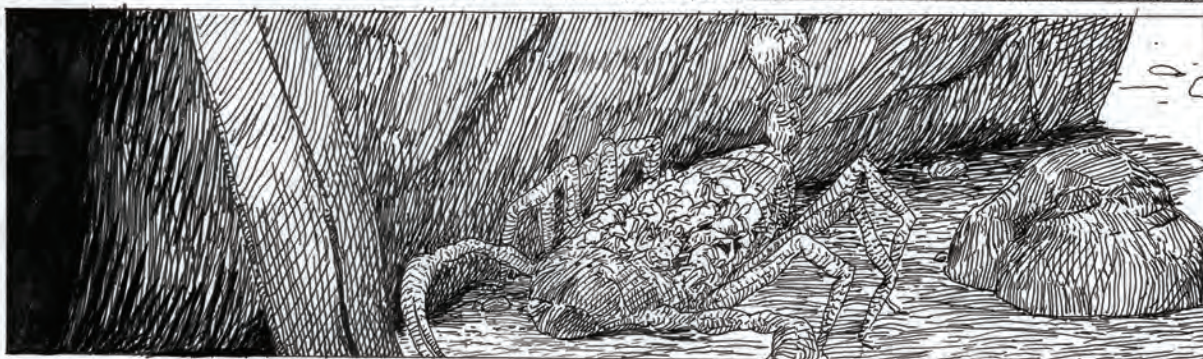
SVS DRABEX

POSOA POR T-SUS 30 PUNTOS.

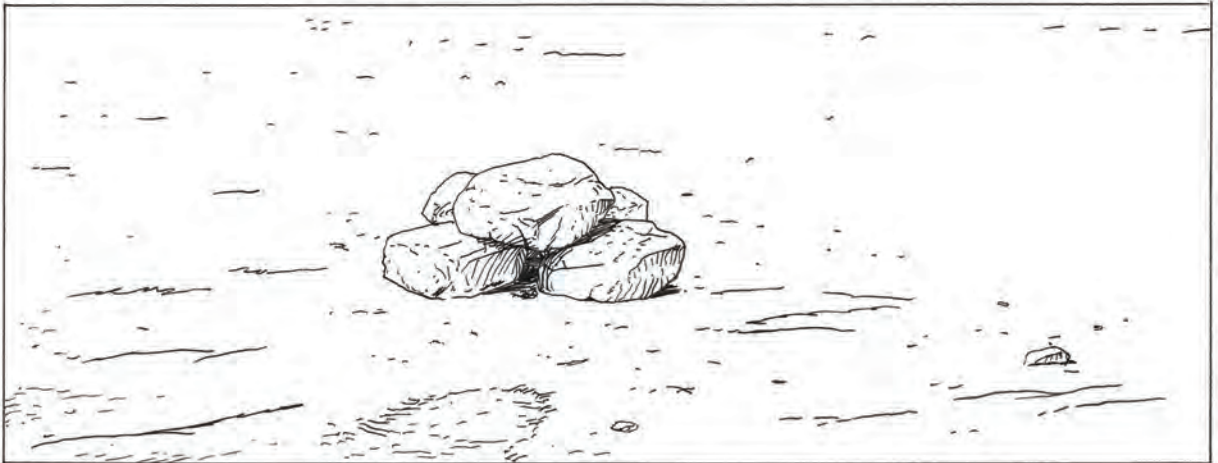




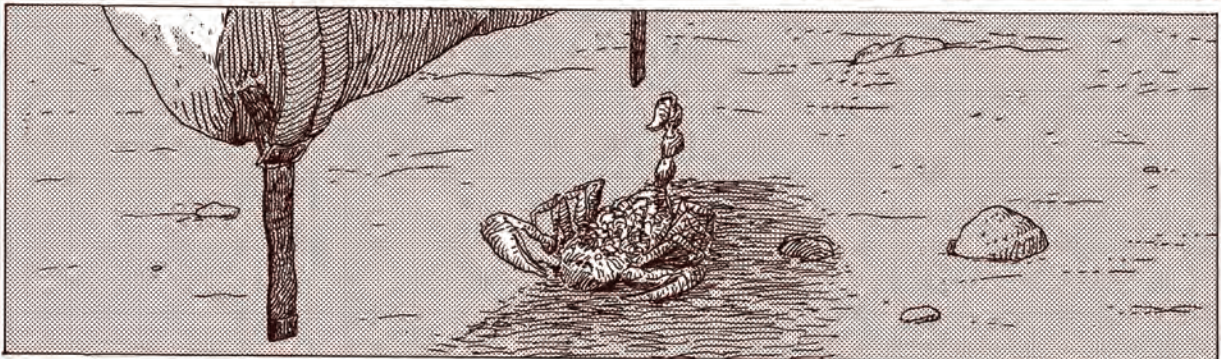




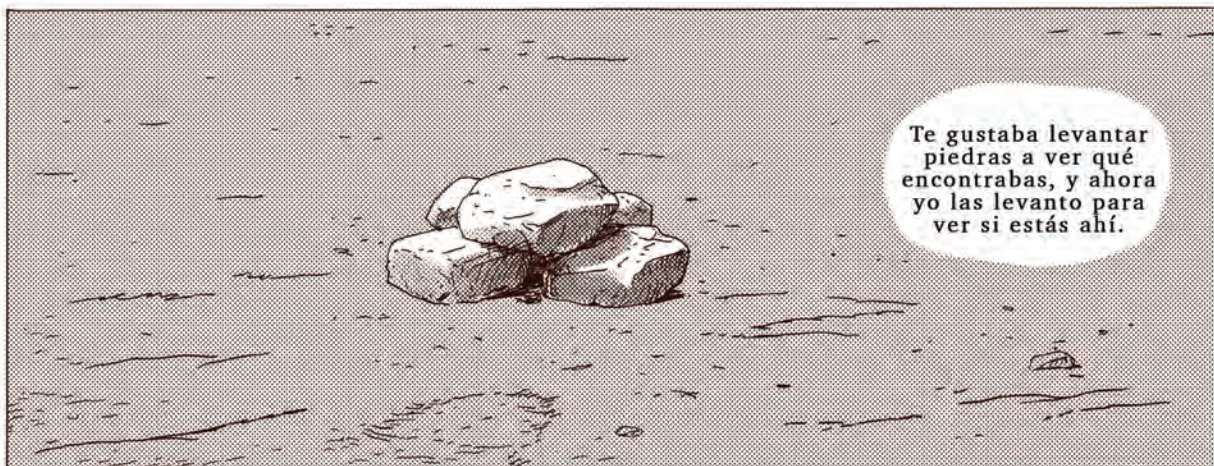
















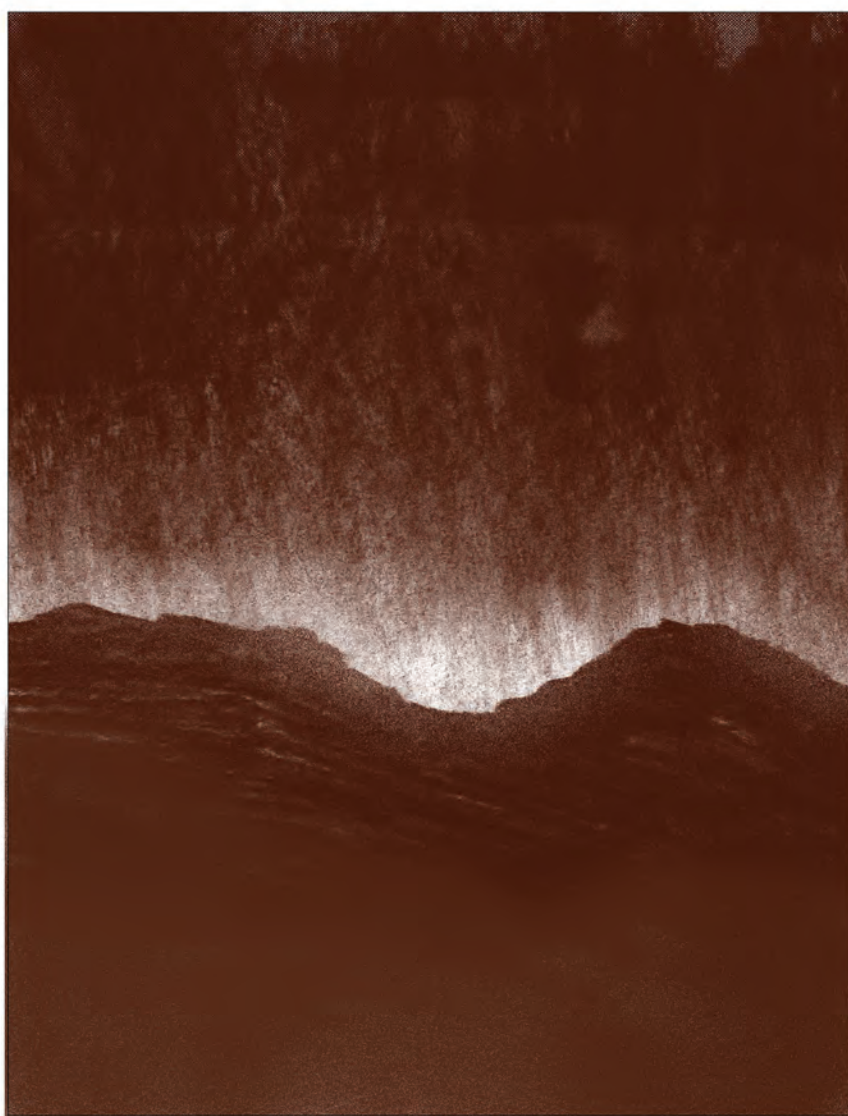
Pero es tan vasto..



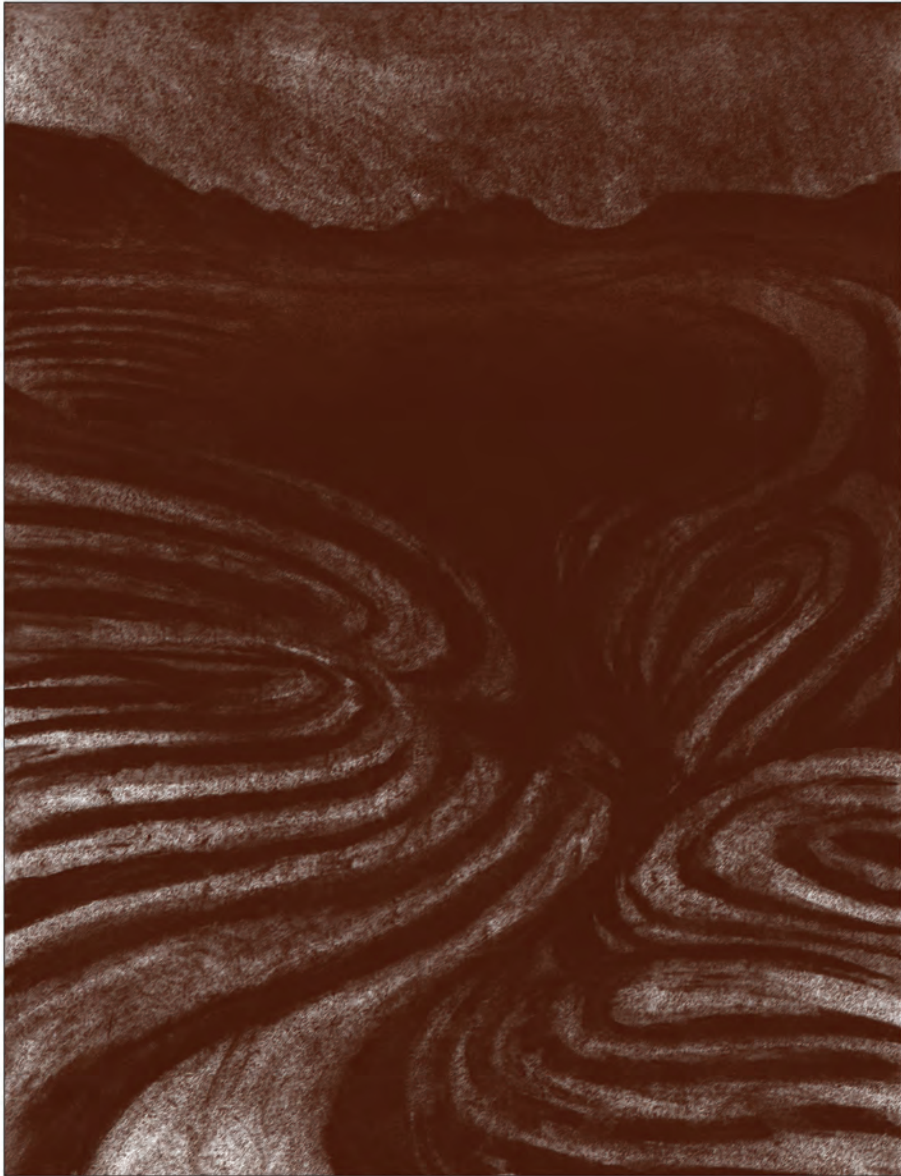
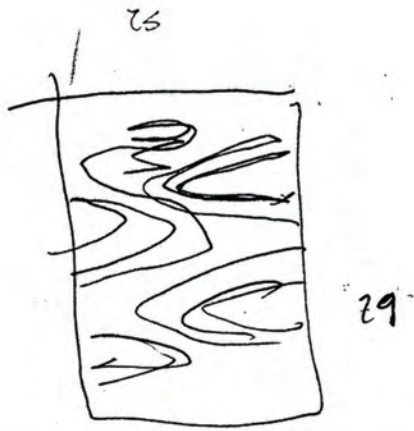
A pesar de que la mayor parte de la novela gráfica utiliza la misma técnica de entintado con pluma de gel, quería que el capítulo 2, que es una secuencia de sueño, tuviera una sensación distinta. En vez de utilizar múltiples viñetas, el segundo capítulo se compone de imágenes hechas con carboncillo que acaparan toda la página. El texto en este capítulo está pensado para que sea como una voz que flota sobre el abismo que la opacidad del carboncillo evoca. Aquí se muestran los thumbnails y la versión terminada de algunas de las páginas.



NO POR NONDE  
SOLE EL SOL











# JÓVENES DEL SISTEMA DE SALA CRI PROYECTOS

 FONCA

(Sistema de apoyos a la creación y a proyectos culturales)



GOBIERNO DE  
MÉXICO

CULTURA

SECRETARÍA DE CULTURA