



México Interdisciplinario / Interdisciplinary Mexico

ISSN 2193-9756



XXVIII. LA HISTORIETA EN MÉXICO – PERSPECTIVAS INTERDISCIPLINARES

2025/2, año 14, n° 28, 149 pp.

Editoras: **Laura Nallely Hernández Nieto / Jasmin Wrobel**

DOI: 10.23692/iMex.28

La pervivencia de la memoria en la historieta mexicana – El trayecto (2021): entre la articulación de la memoria individual y la colectiva

(pp. 39-57; DOI: 10.23692/iMex.28.3)

Sarahi Isuki Castelli Olvera

(Benemérita Universidad Autónoma de Puebla)

Abstract:

In this article, we argue that the comic *El Trayecto*, published by Veritos in the webtoon *Leyendas y memorias* (2021), articulates individual and collective memory; aspects that are the face of the same process: the survival of memory and cultural tradition through the materialization of imaginaries in the postmodern object. We base this work on an interpretive analysis based on the paradigm of indexical inferences proposed by Carlo Ginzburg for microhistory. This analysis is structured in 4 levels: formal, thematic, iconological and theoretical.

At the theoretical level, we take up the proposals on memory by Maurice Halbwachs (2004) and Javiera Bustamante (2014); the notion of cultural processes by Alfred Kroeber (1948) and we complement it with the notions of pre-Hispanic worldview contributed by Eduardo Matos Moctezuma (2013).

Keywords: Comic, Memory, Massmedia, Tradition, Mictlan



Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

Website:

www.imex-revista.com

Editores iMex:

Yasmin Temelli, Vittoria Borsò, Frank Leinen, Guido Rings, Hans Bouchard, Lizette Jacinto

Redacción iMex:

Emiliano Garcilazo, Bianca Morales García, Ana Cecilia Santos, Stephen Trinder

La pervivencia de la memoria en la historieta mexicana – *El trayecto* (2021): entre la articulación de la memoria individual y la colectiva

Sarahi Isuki Castelli Olvera

(Benemérita Universidad Autónoma de Puebla)

Introducción

En este trabajo, argumentamos que la historieta *El Trayecto*, publicada por la diseñadora gráfica Verónica Jiménez (*Veritos*) en el *webtoon Leyendas y memorias* (2021), articula la memoria individual con la colectiva; aspectos que son la cara de un mismo proceso: la pervivencia de la memoria y tradición cultural a través de la materialización de imaginarios en el objeto posmoderno.

Sustentamos este trabajo en un análisis interpretativo basado metodológica y epistémicamente en el paradigma de inferencias indiciales propuesto por Carlo Ginzburg para la microhistoria italiana. Este modelo de conocimiento se basa en la identificación de detalles poco significativos a partir de los cuales se infieren elementos biográficos, culturales y estructurales. El análisis está constituido por 4 niveles: formal, temático, iconológico y teórico.

Para realizar lo anterior, retomamos las propuestas sobre memoria, de Maurice Halbwachs (2004), Javiera Bustamante (2014) y Margarita Sturken (1997). En relación con la conceptualización teórica sobre los patrones y procesos culturales, seguimos la propuesta de Alfred Kroeber (1948) y complementamos con las nociones de cosmovisión prehispánica aportadas por Eduardo Matos Moctezuma (2013).

Finalmente, las fuentes primarias a partir de las que realizamos este trabajo son el *webtoon Leyendas y memorias* (2021), además de entrevistas realizadas a la autora.

Historia y formato

La historia de *El Trayecto*, forma parte de la colección *Leyendas y memorias*, creada en 2021 por la diseñadora gráfica Verónica Jiménez (*Veritos*), y publicada en la plataforma *Webtoon*.¹

Leyendas y memorias está compuesta por 14 episodios, de los cuales *El trayecto* constituye los episodios 11 y 12. Dado que se trata de una historieta en versión digital, no cuenta con la numeración tradicional de páginas, ya que se accede al contenido a través la barra de

¹ Véase https://www.webtoons.com/es/canvas/leyendas-y-memorias/list?title_no=692163 [10.11.2025].

deslizamiento lateral del navegador. La historia cuenta con portada digital a color y el resto de páginas en blanco y negro.

El trayecto (2021), fue elaborada para el concurso *Round* de la revista *Conexión manga*. La historia inicia con un hombre, del cual no se da su nombre, él despierta en medio de paisaje montañoso y desierto. En cuanto se hace consciente, se encuentra con un perro que lo empieza a oler, a seguir y a menearle el rabo. La transformación se da, cuando el hombre avanza con el perro a lo largo del camino, durante el cual se enfrentan a diversas entidades, como espíritus de perros feroces que los atacan, una entidad espiritual que encara y cuestiona al hombre, y finalmente un río el cual el hombre y el perro se disponen a pasar. En todo el camino, el perro protege y salva al sujeto. La situación final se da cuando, después de cruzar el río con ayuda del sacrificio del perro, el hombre enfrenta a una última entidad que le ayuda a liberarse sus enojos, miedos y culpas y atraviesa el camino a su último destino como muerto.

A pesar de ser un cómic en versión digital, *El trayecto* se vale de su lenguaje tradicional: las viñetas son cuadradas, rectangulares o se juega con formas romboides; existe un fuerte predominio de la imagen sobre el texto y la mayor parte de las páginas juegan con el vacío, representado por amplias porciones de fondo negro sobre el que se superponen las viñetas y los bocadillos (Imagen 1). La historia se construye predominantemente con planos generales para las escenas de acción e interacción y detalles para resaltar el papel del perro. En cuanto a la iluminación, esta es luz natural nocturna, ya que el hombre y el perro se encuentran en un paraje desconocido y en el mundo real, la muerte del hombre ocurre durante la noche.



Imagen 1: El lenguaje del cómic en *El Trayecto* (en Jiménez 2021)

La historia es rica en onomatopeyas: *bof, bof* para el sonido del perro oliendo cosas; *wof, wof* para sus ladridos; *tapa, tapa* para el sonido de los pies del personaje al correr muy rápido, *froso* para el impacto de los perros fantasmales contra las mandíbulas del perro y *bru* como sonido del tecolote, entre otras.

El trayecto (2021) y la materialización de la memoria individual

En este apartado, sustentamos que, a nivel contenido, *El trayecto (2021)* materializa la memoria individual de la autora, a través de la cual hace presente el vínculo generacional, que se afianza en la tradición oral. Este tipo de memoria se plasma en el cómic, mezclada con nuevos elementos biográficos, vivencias personales y alusiones literarias, como el periplo del héroe.

El trayecto (2021) forma parte de una colección de relatos sobre leyendas y seres sobrenaturales; la mayor parte de las fuentes orales que alimentaron la imaginación de la autora son familiares y amigos que compartieron sus vivencias como parte de su tradición, aunado a la influencia del programa de radio *La mano peluda*:²

muchas historias eran contadas por los familiares cercanos, Padres, Abuelos, familia extendida cuando nos reuníamos en torno a una fogata en la Noche Vieja. Más tarde, al hacerse más grande el círculo social, llegaron a provenir también de otros niños, más adultos, incluso maestros y muy especialmente "La Mano Peluda" el programa de radio. (Jiménez 2024)

El material, surge precisamente de la idea de preservar estas historias, cuyo contenido hace patente la presencia de elementos sobrenaturales que se desarrollan en un entorno cotidiano, por lo que Veritos muestra una intención consciente del mantenimiento de la memoria a partir de su trabajo,

[...] pero el sobrenatural precisamente está en cualquier lado, en nuestra cotidianidad, me gusta pensar cómo es que este tipo de leyendas se crearon, encontrar una explicación y sin embargo, escuchando los relatos de la gente, te das cuenta que si bien pueden ser invenciones de mentes cansadas de la normalidad, hay cosas que no se pueden explicar fácilmente y la verdad me encantan esos temas. Son cosas que deben preservarse (Jiménez 2024).

La recuperación de las mencionadas historias que constituyen parte de su memoria, implica procesos complejos de adaptación del material a la gráfica y narrativa del *manga*, que es la principal influencia y forma de producción de Veritos. Esta relaboración trae consigo aspectos múltiples que son complejos de separar:

² Este programa de radio mexicano, dio inicio en 1995 y se centra en lo desconocido, insólito y sobrenatural. Se emite en la estación Radio Fórmula (Grupo Fórmula 2025).

1. Los recuerdos³ de la autora, sobre las historias que le contaba su bisabuela.
2. La creatividad individual que se trasluce en la forma de estructurar el guion de la historia, así como la expresión gráfica personal.
3. La alusión a la memoria colectiva que porta el relato, y que no es independiente del todo de la memoria individual, ya que, como veremos a continuación, ambas memorias son interdependientes.

Halbwachs (2004) identifica dos tipos de memoria: individual y colectiva, ambas se basan en el recuerdo, en cuya base está siempre "un estado de consciencia individual, que (...) podríamos denominar intuición sensible" (Halbwachs 2004: 37). De acuerdo con lo anterior, la memoria individual es un punto de vista de la colectiva, y esta última se refiere a la evocación de "un hecho que ocupa un lugar en la vida de nuestro grupo y que hemos planteado o plantemos ahora en el momento en que lo recordamos, desde el punto de vista de este grupo" (Halbwachs 2004: 36). Finalmente, la memoria colectiva cuenta con dos aspectos: es una corriente de pensamiento continuo, y tiene soporte en un grupo limitado en el tiempo y espacio.

La mencionada historieta digital, se convierte en una materialización de la memoria individual de la autora y alude a la colectiva, las cuales, según Halbwachs (2004), son interdependientes e interconectadas ya que,

[s]i estas dos memorias interfieren una sobre la otra a menudo, concretamente, si la memoria individual puede respaldarse en la memoria colectiva, situarse en ella y confundirse momentáneamente con ella para confirmar determinados recuerdos, precisarlos, e incluso para completar algunas lagunas, no por ello dicha memoria colectiva sigue menos su propio camino, y toda esta aportación exterior se asimila e incorpora progresivamente a su sustancia. La memoria colectiva, por otra parte, envuelve las memorias individuales, pero no se confunde con ellas. (Halbwachs 2004: 54)

Como hemos visto hasta aquí, *El trayecto* entrelaza la experiencia, intenciones y memoria personal, con la colectiva del viaje al *Mictlan* que llevaban a cabo a su muerte, los náhuas prehispánicos que no terminarían como compañeros del dios del sol, ni los que entrarían al paraíso de Tláloc o Tlalocan.⁴ Luego del contacto prolongado con la cultura española, este

³ "[...] el recuerdo es, en gran medida, una reconstrucción del pasado con la ayuda de datos tomados del presente, y preparada de hecho con otras reconstrucciones realizadas en épocas anteriores, por las que la imagen del pasado se ha visto ya muy alterada" (Halbwachs 2004: 71).

⁴ En la época prehispánica, los sujetos contaban con tres entidades anímicas: el *tonalli* ubicado en la cabeza, el *teyolia* en el corazón y el *ihiyotl* en el hígado, "El *teyolia* era la esencia que, una vez que se presentaba la muerte y pasado algún tiempo, iba al lugar que le estaba destinado conforme a la forma de muerte" (Matos Moctezuma 2013: 22). El tipo de muerte de la persona, se relacionaba con el tipo de inframundo en el cual terminaría: por ejemplo, a los guerreros muertos en combate les deparaba ir al sol, luego de que sus cuerpos o efigies hechas de madera eran quemadas, sus partes blandas devoradas por *Tlaltecuhli* y el corazón por el sol. Este mismo destino tenían las mujeres muertas en parto, a quienes se les consideraba guerreras. Al *Tlalocan*, lugar de verano constante, iban los ahogados, hidrópicos, leprosos, muertos por un rayo, ahí residían Tlaloc y los *tlaloques*. El resto de la población, que no moría por guerra o por agua, iba al Mictlan (Matos Moctezuma 2013).

relato pervivió a través de la tradición oral, transmitida por los adultos a las generaciones más jóvenes, principalmente con fines moralizantes en lo concerniente al trato bondadoso, que se le debe dar a los perros en vida, para que te ayuden a cruzar el río cuando mueres:

[...] mi Bisabuela fue una mujer que según mis cálculos, tuvo su final de la niñez, inicios de la adolescencia en los años 1910, a ella la marcó mucho la "Decena trágica" [...]. Una cosa que me quedó muy clavada en la mente fue cuando dijo que debíamos tratar bien a los perros porque cuando muriéramos, ellos nos pasarían por el río, yo no volví a escuchar este concepto hasta mis años en la preparatoria leyendo un libro de mitos en la Biblioteca municipal, ella no hablaba del "otro mundo" católico, sino del prehispánico. (Jiménez 2024)

Lo anterior da cuenta de la tradición como proceso de transmisión cultural interna. La tradición es el traspaso de los elementos culturales dentro de la sociedad, a través de la educación por parte de los mayores, y el aprendizaje de los jóvenes.⁵ La pervivencia de la cultura, se da precisamente a través del vínculo vivo entre generaciones, ya que cuando "[...] el niño está también en contacto con sus abuelos, y a través de ellos se remonta a un pasado todavía más remoto" (Halbwachs 2004: 65).

El trayecto presenta, de manera muy clara, la forma en las que estas memorias se traslapan y se nutren una de otra, ya que se basan en los recuerdos de la autora, y en la pervivencia, híbrida culturalmente, de las ideas prehispánicas sobre el inframundo y el viaje de los seres humanos al más allá una vez muertos. Esta historieta, es la materialización de las historias que Veritos recuerda haber escuchado de niña de boca de su abuela. La mezcla de lo individual y lo colectivo se observa a partir no sólo de sus habilidades como dibujante, sino de la manera de crear el guion de la historia, en el cual hay una interpretación propia, no sólo del relato que ella recuerda, y cómo lo recuerda, sino de la forma de hacer ella el traslado del viaje del héroe, y su adaptación al viaje del inframundo prehispánico, por lo que la elección de estos elementos, la forma de hacerlo de acuerdo con sus recuerdos y memoria cultural, dan cuenta de este proceso entrelazado en donde la memoria individual y la colectiva se construyen mutuamente.

Un ejemplo palpable de este proceso de articulación de la memoria individual y su adaptación creativa con los procesos colectivos transgeneracionales, se puede observar en la manera en la que la narrativa del viaje al Mictlan se articula con el viaje del héroe del monomito, el cual, de acuerdo con Campbell (1972), implicaría una magnificación de "los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito" (35). El héroe inicia su aventura en su mundo cotidiano, y su trayecto se dirige hacia una zona sobrenatural, en donde "se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva;

⁵ Véase Kroeber (1963).

el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos" (Campbell 1972: 35).

En esta historieta, hay una adaptación de este último, particularmente una parte de la etapa dos: de pruebas y victorias.⁶ El héroe del monomito, tiene un carácter trascendente, su proceso de transformación lo lleva por encima del resto y se distingue del héroe del cuento de hadas en la extensión de su hazaña, ya que el héroe del monomito "tiene un triunfo macroscópico, histórico-mundial" (Campbell 1972: 29). En *El trayecto*, esta etapa de pruebas se da como camino para una trascendencia personal, la hazaña no es macroscópica, sino meramente individual, por lo que observamos una adaptación personalizada de la autora, de la manera en la que ella recuerda, entiende y construye creativamente el camino del héroe del monomito, y lo traslapa con procesos de trascendencia individual, en la cual lo que se alcanza es el lugar último de descanso eterno, una vez desprendida el alma de emociones negativas, miedo y culpa.

De manera particular, observamos en esta historia las siguientes tres fases retomadas y adaptadas de la segunda etapa del viaje del héroe:

1.– Camino de pruebas. Esta fase abre la etapa dos del viaje del héroe, es el momento en el que "una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve a un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluídas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas" (Campbell 1972: 61). Esta etapa se da desde el inicio, cuando el hombre despierta en un entorno desconocido para él, e inicia su camino acompañado de su perro. Abarca prácticamente las dos partes de esta historieta.

2.– La reconciliación con el padre. Hay una adaptación de lo que parece esta fase al final de la parte uno e inicio de la parte dos de *El trayecto*, cuando el hombre se encuentra con una entidad que tiene el pecho abierto y dentro de él, su corazón arde (Imagen 2). Esta entidad lo toma del rostro y lo hace recordar cosas desagradables de su pasado. Este hecho ocasiona dos cosas: el aspecto antes juvenil del hombre se vuelve viejo, mientras de manera paralela el perro lo defiende nuevamente.

⁶ El camino del héroe se divide en tres etapas, cada una con diversas fases, en la etapa uno hay 5 subdivisiones: la llamada a la aventura, la negativa al llamado, la ayuda sobrenatural, el cruce del primer umbral y el vientre de la ballena. La etapa número dos consta de 6 subdivisiones: el camino de pruebas, el encuentro con la diosa, la mujer como tentación, la reconciliación con el padre, apoteosis y la última gracia. Finalmente, la última etapa está compuesta por seis subdivisiones: la negativa al regreso, la huida mágica, el rescate del mundo exterior, el cruce del umbral del regreso, la posesión de los dos mundos, y la libertad para vivir (Campbell 1972).

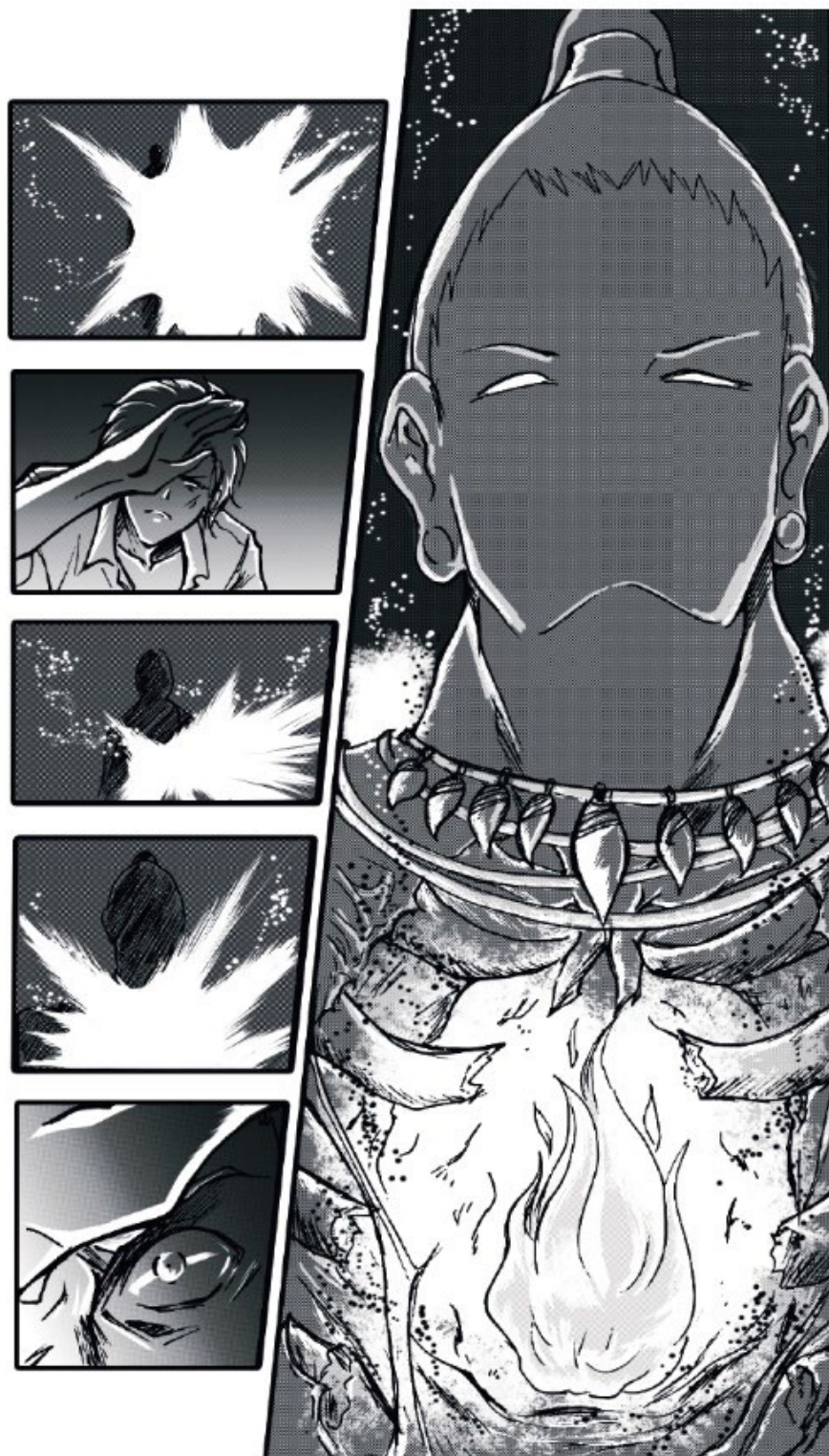


Imagen 2: La adaptación del *Yohualtepuztl* en *El Trayecto* (en Jiménez 2021)

Para la autora (2024), esta es la adaptación del *Yohualtepuztl*, entidad de origen prehispánico de la cual hablaremos en el siguiente apartado. En relación con el viaje del héroe del monomito, esta parte del trayecto del hombre se asimila a la reconciliación con el padre, el cual asume una forma grotesca que es

un reflejo del propio ego de la víctima, derivado de la sensacional escena infantil, que se ha dejado atrás, pero que ha sido proyectada para el futuro [...]. La reconciliación no consiste sino en el abandono de ese doble monstruo generado por el individuo mismo (Campbell 1972: 122)

A nivel narrativa, esta escena justamente implica que el hombre pide perdón por las cosas malas que pudo haber hecho durante la vida, y se prepara para la siguiente parte de su trayecto, en donde dejará de lado su ego para perdonarse y trascender.

3.– Apoteosis. Se adapta en la última parte del *El trayecto*, cuando el hombre se encuentra ante una entrada, ante la cual, una entidad con forma de hombre hace un llamado para que se perdone a sí mismo, y le hace saber que ya ha muerto: "No pierdas más el tiempo y deja de juzgarte que tu familia también te liberó y en unos años cuando seas tu verdadera esencia te recibirán con cariño" (Jiménez 2021).

Finalmente, a nivel memoria personal, esta obra también se crea en un momento en el que la autora estaba muy enferma, por lo que funcionó como una especie de reflexión y proceso catártico creativo, construido a partir de sus recuerdos sobre su abuela, y hechos ocurridos en ese mismo periodo, como la muerte de varios de sus perritos:

Si mal no recuerdo, aunque ese año estuve pésima de salud, me estaba yendo muy bien en concursos [...]. Esto es algo que nunca he contado, en esa época, tenía muchos perros. Hay gente que dice que cuando alguien de la casa va a morir, el perro se sacrifica por el amo, en ese par de años, casi todos murieron, tal vez sea porque las atenciones estaban puestas, en mi o no sé, pero la semana que yo regresaba del hospital, uno moría. Aún sigue siendo doloroso y el perrito de la historia simboliza a todos los perritos que se nos fueron, es mi tributo para ellos. (Jiménez 2024)

Hablar únicamente de la manera en la que la historia da cuenta de la memoria personal de la autora es sumamente difícil, ya que esta se entrelaza no sólo con la memoria colectiva, sino con sus vivencias, emociones y proyecciones, además de sus habilidades para materializar de manera creativa sus pensamientos.

***El Trayecto* (2021) y las referencias al Mictlan**

En este apartado, argumentamos que a nivel temático, la historia visibiliza un proceso de transmisión oral de la memoria colectiva, en donde la cosmovisión prehispánica del viaje al Mictlan, pervivió a través de la tradición oral mexicana.

Como comentamos en las páginas anteriores, la memoria colectiva se caracteriza por ser continua y adaptativa, en tanto permanece ligada a un grupo incorporado a un espacio y tiempo, el cual asimila aportaciones exteriores con las que dialoga a partir de su tradición interna. En relación con el Mictlan

los nahuas pensaban que yacía al norte y estaba guardado por Mictlantecuhltli y Mictlantecihuatl. [...] El Mictlan está descrito por Sahagún como un sitio "en medio de dos sierras que están encontrándose una con otra" [...]. El muerto debía llevar consigo un perro de color bermejo para pasar el río de la muerte (denominado Chiconahuapan). (Manzanilla 1996: 33–34)

El lugar al cual llega el hombre en la historia, es una adaptación del Mictlan, y las fases que pasa aluden a la forma en la que la autora recuerda el relato que su bisabuela le contaba, lo entiende y la materializa en la historia. De manera que la sintaxis de las acciones del hombre, y su vínculo con el viaje al Mictlan, quedan así (Fig. 1):

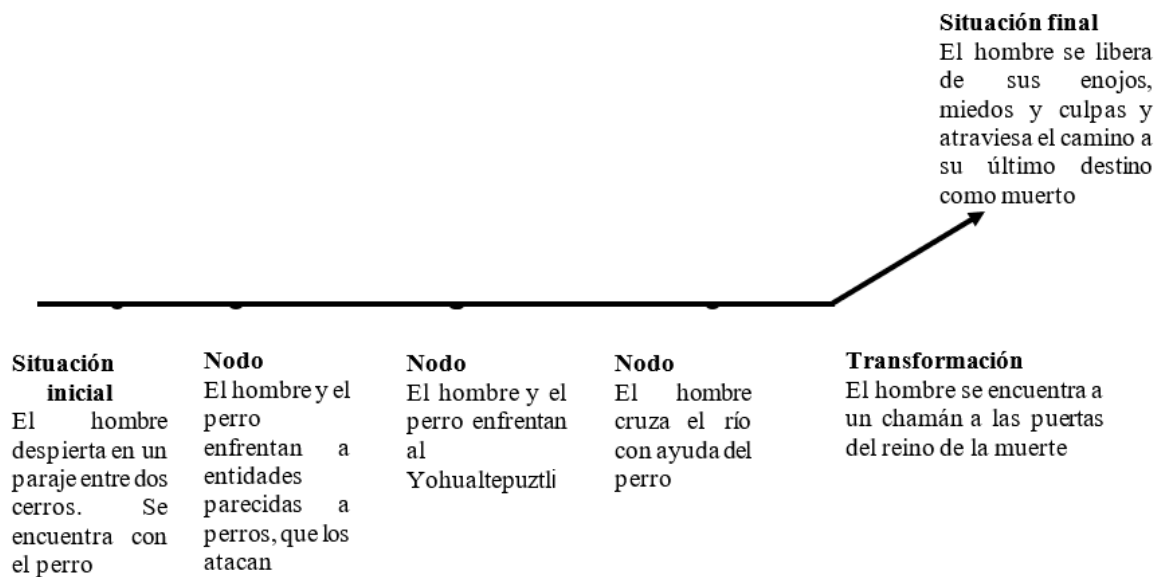


Figura 1: Sintaxis de las acciones del hombre (elaboración propia 2024).

En la cultura náhua, la ruta al Mictlan puede variar según la fuente consultada, por ejemplo, para Fray Bernardino de Sahagún (1938), los diversos lugares por los que debe pasar el alma del muerto son los siguientes:

- 1.– Pasar en medio de dos sierras que están encontrándose una con otra
- 2.– Pasar el camino donde está una culebra guardando el camino
- 3.– Pasar a donde está la lagartija verde, que se dice xochitónal
- 4.– Pasar ocho páramos
- 5.– Pasar ocho collados
- 6.– Pasar el viento de navajas, que se llama itzehecayan
- 7.– Pasar el río Chiconahuapan nadando encima de un consigo un perrito de pelo bermejo
- 8.– Presentar ofrendas a Mictlantecutli
- 9.– Pasar a los 9 infiernos después de 4 años, llegar al *Chicunamictlan* (Sahagún 1938: 119–120)

Por su parte, Matos Moctezuma (2013: 10), propone la siguiente, basada en la lámina A3738 del códice de los Ríos

- 1.– Apanohuaya "el paso del agua"
- 2.– Tépetl Monanamicyan, "montañas que se juntan"

- 3.- Iztépetl, "montaña de navajas"
- 4.- Yeehecayan, "lugar del viento de obsidiana"
- 5.- Pancuecuetlayacan, "Lugar donde hacen mucho frío las banderas"
- 6.- Temiminaloya "lugar donde la gente es flechada"
- 7.- Teyollocuayan "lugar donde se come el corazón de la gente"
- 8.- Itzmictlan, Ahonpochcaloca, "lugar de la muerte de obsidiana", "lugar sin cimenea"

De acuerdo con estas propuestas, hay convergencias, sobre todo cuando se refiere a la presencia de dos montañas o cerros que se encuentran una con la otra, la presencia de agua o un río, un espacio donden hay vientos fuertes y la llegada al lugar de la muerte o el encuentro con Mictlantecutli. Como podemos observar, en la historieta que analizamos, los lugares que el hombre recorre, son adaptaciones de este camino al Mictlan, en lo siguiente:

- 1.- El hombre despierta en un paraje desierto en el que puede observar dos cerros que se encuentran uno con el otro (Imagen 3)



Imagen 3: El hombre despierta en un lugar donde los cerros se juntan (en Jiménez 2021)

- 2.- El hombre se encuentra con el perro, quien lo acompaña y defiende de una especie de bestias fantasmales que lo atacan; esta escena parece una adaptación que mezcla el lugar del viento que corta, con el espacio en donde las bestias devoran el corazón de los hombres de las versiones antiguas nahuas; aunque en la narrativa de la historieta esto último no llega a suceder debido a la presencia del perro que acompaña y defiende al hombre (Imagen 4).



Imagen 4: El perro defiende al hombre en todo el trayecto (en Jiménez 2021)

3.– El hombre cruza un río con la ayuda del perro, aunque en el trayecto, el animal parece morir ahogado (Imagen 5).



Imagen 5: El perro ayuda al hombre a cruzar un río (en Jiménez 2021)

Cuando el hombre llega al otro lado del río y se encuentra con el chamán que le explica que ha muerto. En esa zona, el hombre observa a varios perros de distintos tipos (Imagen 6); esta es una confluencia bastante literal de los que planteaba Sahagún (1938) cuando explicaba que, luego de cuatro años, el muerto se dirigía a los 9 infiernos donde había un río que de nuevo habría de pasarse sobre el lomo de un perro, el *Chicunamictlan*:

[...] después de pasados cuatro años el difunto se sale y se va a los nueve infiernos, donde está y pasa un río muy ancho y allí viven y andan perros en la ribera del río por donde pasan los difuntos nadando, encima de los perritos. Dicen que el difunto que llega a la ribera del río arriba dicho, luego mira el perro (y) si conoce a su amo luego se echa nadando al río, hacia la otra parte donde está su amo, y le pasa a cuestras. (Sahagún 1938:120)



Imagen 6: El hombre encuentra al chamán y más perros al otro lado del río (en Jiménez 2021)

En los puntos anteriores, podemos observar una adaptación con poca modificación, en donde la variación viene dada por la inserción en una historia, y por la manera gráfica en la que la autora representa la situación; sin embargo, a lo largo de la representación del camino del

hombre, hay un par de modificaciones más evidentes, e inserciones en donde el recuerdo, la memoria individual, los procesos creativos de la autora, inciden y enriquecen la obra:

1.– El hombre y el perro se enfrentan a una entidad cuyo corazón arde en su pecho abierto, esta entidad sujeta al hombre, quien de inmediato recuerda y se arrepiente de sus malas acciones. Como hemos dicho con anterioridad, este enfrentamiento, más que aludir a la cosmovisión antigua del Mictlan, hace referencia al camino del héroe mítico. Aquí podemos observar una mezcla de imaginarios antiguos en donde este espíritu representa, en palabras de la autora, al *Yohualtepuztli*:

[...] por ahí había escuchado de un relato de un Fantasma que acechaba los bosques y que tenía una especie de jaula en su pecho dónde se veía su corazón incendiándose y te mataba obviamente para alimentar su corazón, he buscado en muchas partes y lo más similar que he encontrado es el *Yohualtepuztli*. (Jiménez 2024)

Aunque en esta historia el *Yohualtepuztli* se presenta en el camino del sujeto, lo cuestiona y le ayuda a arrepentirse de sus culpas y actos en vida, en el contexto original se trataba de una entidad conocida como *hacha nocturna* (Sahagún, citado por López Austin 1963), la cual representaba a Tezcatlipoca, quien se aparecía en la noche, cuando alguien escuchaba el sonido de algo cortando madera; si alguien se acercaba al origen del sonido, podía notar a una figura antropomorfa, que, sin embargo, tenía el pecho abierto, dejando expuesto su corazón, el cual se creía, era lo que sonaba como el golpeteo. Quien se encontraba con esta entidad debía arrebatarle el corazón de un manotazo y pedir recompensas a cambio,

Pero no todos los hombres tenían el suficiente valor para enfrentarse por mucho tiempo a Tezcatlipoca. Alguno arrebatadamente arrancaba el corazón, y lejos iba a descubrir su suerte. Si su vida había sido buena y recta, grandes bienes podían esperar. Pero el corazón de Tezcatlipoca podía también juzgarlo y enviarle miseria (López Austin 1963: 184)

Como podemos observar, en su contexto original el *Yohualtepuztli* representaba a Tezcatlipoca, al agüero, presagio o señal de un futuro positivo o de miseria. La reinterpretación de Veritos inserta a este personaje en el contexto del viaje al Mictlan, y lo convierte en una prueba más para la purificación del alma humana.

2.– El encuentro, a las puertas del inframundo, de una entidad que en palabras de la autora, es un chamán⁷ (Jiménez 2024); le brinda la guía al hombre luego de que su perro desaparece bajo el agua del río. Este personaje, es importante, ya que es quien da a conocer al hombre que ha muerto, y le ayuda a desprenderse del resto de sus miedos y arrepentimientos, para poder cruzar a su destino final:

⁷ Véase Jiménez (2024).

Hombre: ¡He muerto!

Chamán: Sí... tu cuerpo yace en tu casa, tus deudos rezan por tu viaje a salvo a tu último destino la puerta ya te ha sido abierta... puedes abandonar tus atavíos y tu carne

Hombre. Pero entonces... los fantasmas buscaban mi alma vagabunda, ¿entonces aquél perrito?

Chamán. Ese pequeño manchado, aún sabiendo que le estaba prohibido pasarte por el río, te ayudó... es el mismo que un día tu ahogaste y nunca te perdonaste por ese acto.

Hombre. ¡Oh, no!

Chamán. Está bien, él supo cuánto lo quisiste y estuviste enojado con tu familia... pero te esperó todo este tiempo para acompañarte y que supieras que te perdonó... no pierdas más el tiempo y dejar de juzgarte, que tu familia también te liberó... (Jiménez 2021)

Este último encuentro es el que nos permite como lectores, entender el sentido trascendental personal del viaje del hombre, ya que, aunado a lo visto con anterioridad, esta historia se basa también en otra de las creencias explicadas por la bisabuela de la autora: la de que al morir, regresamos a *recoger nuestros pasos*,⁸ por lo que "el personaje principal tiene que alcanzar su redención y comenzar a deshacerse de todo antes de continuar el trayecto" (Jiménez 2024). Esta últimamente, nos reitera la manera en la que el proceso individual, marcado por la experiencia de enfermedad y recuerdos de Veritos, se traslapan cuando ella materializa un relato cultural y colectivo, que pervive cronológicamente a través de su repetición, no sin cambios, de una generación a otra.

El Trayecto, Webtoon y la nueva medialidad digital

En este último apartado, sustentamos que *El Trayecto* (2021), da cuenta de la manera en la que la pervivencia cultural, sigue viva aún en medio de época efímera de la posmodernidad⁹: la virtualidad es la nueva medialidad, que sin embargo, no deja de materializar los imaginarios culturales.

Webtoon, es una plataforma surcoreana que permite la publicación online de cómic e historietas de diversos géneros, alrededor del mundo, de manera gratuita. La visualización también es gratuita, pero dado que las series tardan en actualizarse y los capítulos se desbloquean de manera progresiva, los usuarios pueden comprar monedas para desbloquear sus capítulos de manera anticipada. Cuando la popularidad de la serie va en aumento y la serie ha

⁸ Existe la creencia que hay signos en el entorno de una persona que tiene la muerte cerca; estos signos son diversos: "el que morirá recoge sus pasos", es decir recorre todos los lugares que visitó durante su existencia terrena; en este viaje, conversa con la gente allegada a su familia y muy especialmente con aquellas personas con quienes tiene alguna deuda que pagar o cobrar" (Sánchez Garrafa 2015: 72).

⁹ Entendemos a la posmodernidad como la dominante cultural de capitalismo tardío. Para Frederick Jameson, la expansión capitalista ha tenido tres estadios: capitalismo mercantil, el capitalismo monopolista y el capitalismo tardío, su forma más pura, cuya estética es la posmodernidad, la cual es una dominante cultural con las siguientes características: alto consumo de productos culturales, el avance de la tecnología a través de redes electrónicas que permiten la ruptura del tiempo y espacio mediante la simultaneidad virtual; aunado a lo anterior tenemos la desaparición del sujeto unitario, y la transgresión de la estructura narrativa de productos culturales, en donde los actantes y tramas, son altamente complejos y disuelven las barreras del tiempo, espacio narrativo e individualidad (Jameson 1998).

alcanzado 1000 seguidores y 40,000 vistas globales, el autor puede empezar a monetizar con su creación a través de anuncios, de los cuales puede ganar hasta un 50% cuando estos se publican en su serie.¹⁰

En general, para adaptarse a los medios digitales los autores que publican en el formato de *webtoon*, crean cada episodio en una sola imagen vertical, cuya secuencia se sigue al deslizar el cursor o la barra de desplazamiento, lo que le da a la imagen una marcada sensación de verticalidad. No obstante, el lenguaje de cómic permanece casi intacto. En este caso se puede observar ese predominio visual de la imagen sobre el texto, el uso vacío con fines simbólicos propios del manga, además de las líneas cinéticas, metáforas visualizadas, viñetas y el tradicional manejo de globos para los diálogos de los personajes, por lo que observamos poca o mínima alteración al respecto de los cómics tradicionales impresos.

Observamos en este caso, que los cómics e historietas han adaptado su lenguaje a los medios digitales, los cuales se convierten en el nuevo medio a través del cual se materizan las imágenes y textos que los integran, incluso si los cambios implican la cancelación del medio físico como tal, y la imagen se transmite a través de la pantalla de la computadora,

En el medio de las imágenes reside una doble relación corporal. La analogía con el cuerpo surge con un primer sentido a partir de que concebimos los medios portadores como cuerpos simbólicos o virtuales de las imágenes. En un segundo enfoque surge a partir de que los medios circunscriben y transforman nuestra percepción corporal. [...] Esto es válido incluso para los medios de imagen electrónicos, que se precian de la descorporización de las imágenes. (Belting 2007: 17)

A diferencia de las historietas impresas, *El Trayecto* (2021) y los *webtoon* publicados en la mencionada plataforma, anulan el vínculo físico entre la imagen y medio, dado que estos se encuentran almacenados en una base de datos digital.¹¹ Observamos que el lenguaje y medios expresivos del cómic, han sabido pervivir de manera casi idéntica a las versiones impresas, retomando incluso las temáticas de leyendas y espantos que fueron tan populares durante la época de oro de la historieta mexicana (1930–1970), ejemplo de las cuales las tenemos con la publicación *Tradiciones y leyendas de la Colonia*, publicado en México por Ediciones Latinoamericanas en 1964.¹²

Lo que sí cambia en las publicaciones digitales, es el alcance que logra tener el trabajo, debido a que las historias se encuentran insertas en la plataforma *Webtoon*,¹³ en donde la lectura puede alcanzar a personas de todas partes del mundo, alcance que sería mucho más local si sólo

¹⁰ Véase Webtoon (2021a).

¹¹ Véase Belting (2007)

¹² Véase: <https://pepines.iib.unam.mx/serie/1073> [10.11.2025].

¹³ Los idiomas disponibles en la plataforma son coreano, chino, inglés, indonesio, japonés, tailandés, francés, español, alemán, chino mandarín, cantonés. Véase Webtoon (2021a).

se tratara de una historieta impresa; tan sólo la serie *Leyendas y memorias*, a la que pertenece *El trayecto*, cuenta con 1694 vistas y 156 seguidores.¹⁴

Más que un cambio radical en el formato de las historietas, esta plataforma se convierte en un lugar de contacto, interconexión acentuada global en donde creadores y usuarios de todo el mundo pueden publicar, consumir e incluso interactuar dejando comentarios a los creadores. Estamos ante una nueva forma de *middleground*, un espacio de contacto e intercambio entre culturas, es decir, "[e]l término medio proporciona un lugar donde convergen las fuerzas globales y locales, la economía política y los sistemas de símbolos. Es una zona donde epistemologías e ideologías chocan (y a veces se fusionan)" (Adas 1998: 99). *Webtoon*, al insertar a los creadores y consumidores de historieta, en un entorno de comunidad virtual internacional, permite no sólo la traslación y adaptación del cómic a un lenguaje virtual mucho más masivo, en donde los contactos entre culturas dan paso a un difusión intensificada, y a la interacción e intercambio de diversos tipos de imaginarios colectivos.

Lo anterior, nos permite entender, cómo el *webtoon* de manera general, y *El trayecto* de modo particular, son una materialización híbrida en donde lo actual se mezcla con lo tradicional, aspectos que se modifican, aspectos que perviven y que permiten, sin embargo que continúe la difusión de imaginarios y de la memoria cultural, ya que, como medios de comunicación, mantienen la función de transmisión de la herencia social, y con ello, el mantenimiento de la memoria colectiva e histórica.

Y es que la memoria se detona desde lo particular y los detalles, los cuales se convierten en fuentes preciadas de información histórica, tal como lo plantea el paradigma de inferencias indiciales que orienta esta investigación: el valor del cómic como un objeto portador de memoria en diversas dimensiones, se enfatiza a partir de la microhistoria, puesto que esta voltea la mirada a temáticas que se centran en el estudio de lo particular no sólo a nivel escala de observación y análisis, sino en los temas que pueden convertirse en una potencial fuente de estudio porque pueden proporcionar "la clave para tener acceso a las más elevadas realizaciones del espíritu humano" (Ginzburg 1986: 143).

El cómic es una de estas formas culturales que se convierten en tecnología de la memoria debido a que:

La memoria cultural se reproduce a través de objetos, imágenes y representaciones. Se trata de tecnología de la memoria, no de recipientes en los que la memoria reside pasivamente, sino objetos a través de los cuales se comparten, producen y dan significados los recuerdos (Sturken 1997: 9).

¹⁴ Véase Webtoon (2021b).

Si bien Sturken (1997) habla de objetos en el sentido tradicional, ya hemos visto, siguiendo a Belting, cómo para la imagen digital es el nuevo medio que, descorporiza a la imagen impresa sólo de manera aparente, por lo que, sin importar si son digitales o no, continúan con esta función de pervivencia cultural que es propia de cualquier objeto inserto en una cultura determinada, ya que "la materialización de la memoria (y su ubicación percibida en objetos que actúan como sustitutos del cuerpo) es un proceso activo con el que los sujetos se relacionan con las instituciones y prácticas sociales" (Sturken 1997: 10).

En este sentido, los comics se convierten en tecnologías de la memoria cuyo potencial permite narrar historias. No se trata de objetos en donde la memoria resida de manera pasiva, sino que elementos cuya interrelación con un sujeto agente, permite que se compartan, produzcan y den significado a los recuerdos, convirtiéndolos en depósitos simbólicos¹⁵.

Conclusiones

En este trabajo, analizamos los procesos de interrelación de la memoria individual y la colectiva en la historieta mexicana *El Trayecto*, publicada por la diseñadora gráfica Verónica Jiménez (Veritos), en el *webtoon Leyendas y memorias* (2021). Metodológicamente, este análisis se realizó a nivel formal y narrativo. A partir de lo anterior, encontramos que esta fuente reitera la mayoría de las formas expresivas del cómic y manga, a pesar de su formato adaptado al medio digital *webtoon*. De manera particular, este capítulo de la mencionada serie, dialoga con la transmisión de la memoria en una triple dimensión:

1.– Por un lado, se recupera, adapta y transmite en el lenguaje del cómic, tanto la memoria individual de la autora y sus procesos de recuerdo, como la adaptación a sus formas creativas tanto a nivel gráfico como en guion.

2.– En segundo punto, esta historieta da cuenta de imaginarios y creencias que forman parte de la memoria colectiva y de la región donde Veritos creció.

3.– Finalmente, la pervivencia de la memoria se da a nivel material y objeto; en tanto que la versión digital del cómic sustituye digitalmente al objeto impreso, y sin embargo, sigue permitiendo la reproducción y mantenimiento de esta memoria cultural al convertirse en un medio que produce, reproduce y activa los recuerdos de todo un colectivo.

Más allá de *El trayecto*, la colección de *Leyendas y memorias* reúne historias de todo tipo, que transmiten vivencias personales, familiares, generacionales y colectivas que son una excelente fuente de análisis para trabajos posteriores. Si bien no es única en su tipo, ya que dada la tradición de publicación de historietas en México, ha generado colecciones como *Tradiciones*

¹⁵ Véase López Calvo (2023).

y leyendas de la colonia (1963–1983); la publicación creada por Veritos da cuenta no sólo del esfuerzo personal de una publicación independiente creada por una autora contemporánea en una época en la que la historieta industrial ya no existe en México, sino que es ella misma un ejemplo de pervivencia y adaptación de la memoria cultural, a través de los tiempos y los colectivos.

Referencias

- ADAS, Michael (1998): "Bringing Ideas and Agency Back in Representation and the Comparative Approach to World History". En: R. Philip Pomper et al. (eds.): *World History: Ideologies, Structures, and Identities*. Oxford: Blackwell, 81–104.
- BELTING, Hans (2007): *Antrología de la imagen*. Buenos Aires: Katz.
- BUSTAMANTE, Javiera (2014): *Las voces de los objetos: vestigios, memorias y patrimonios en la gestión y conmemoración del pasado*. Tesis de doctorado en gestión de la cultura. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- CAMPBELL, Joseph (1972): *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.
- DE SAHAGÚN, Bernardino (1938): *Historia general de cosas de la Nueva España*. México: Pedro Robledo.
- GINZBURG, Carlo (1999): *Mitos, emblemas e indicios: morfología e historia*. Barcelona: Gedisa.
- Grupo Fórmula (s/f): *La mano Peluda*. Obtenido de Radio Fórmula podcast: <https://www.radioformula.com.mx/podcast/la-mano-peluda.html> [13.01.2025]
- HALBWACHS, Maurice (2004): *Memoria colectiva*. Zaragoza: Prensas.
- JAMESON, Fredrick (1998): *El giro cultural, escritos seleccionados sobre posmodernismo*. Buenos Aires: Manantial.
- JIMÉNEZ, Verónica (2021): "El trayecto". En: *Leyendas y memorias*. Obtenido de https://www.webtoons.com/es/canvas/leyendas-y-memorias/list?title_no=692163 [10.11.2025]
- JIMÉNEZ, Verónica (2024): Entrevista sobre detalles y personajes. 2 de diciembre de 2024. (Sarahi Isuki Castelli Olvera, Entrevistadora).
- JIMÉNEZ, Verónica (2024): Entrevista sobre El trayecto. 29 de noviembre de 2024. (Sarahi Isuki. Castelli Olvera, Entrevistadora).
- KROEBER, Alfred (1963): *Anthropology: culture patterns and processes*. New York/London: Harvest/HBJ Books.
- LÓPEZ AUSTIN, Alfredo (1963): "El hacha nocturna". En: *Estudios de la cultura náhuatl*, 4, 179–185.
- LÓPEZ CALVO, Ignacio (2023): "The afterlives of transpacific material culture in México". En: *The newsletter IIAS*, 95, 40–41.
- MANZANILLA, Linda (1996): "El concepto del inframundo en Teotihuacan". En: *Cuicuilco*, 2 (6), 29–50.
- MATOS MOCTEZUMA, Eduardo (2013): "La muerte entre los mexicas expresión particular de una realidad universal". En: *Arqueología mexicana*, 52, 8–33.
- MENDOZA, Vicente T. (1962): "El plano o mundo inferior: Mictlan, Xibalbá, Nith, Hel". En: *Estudios de la cultura nahuatl*, 3, 75–99.

SÁNCHEZ GARRAFA, Rodolfo (2015): "Después de la muerte en el mundo andino. Una aproximación antropológica". *Revista cultura religión*, IX (1), 64–81.

STURKEN, Margarita (1997): *Tangled memories*. Londres: University of California Press.

Webtoon (2021a): Obtenido de Programa de reparto de ingresos publicitarios: <https://www.webtoons.com/es/creators101/makemoney> [10.11.2025].

Webtoon (2021b): *Leyendas y memorias*. Obtenido de https://www.webtoons.com/es/canvas/leyendas-y-memorias/list?title_no=692163 [10.11.2025].