



CRONONAUTAS

MaGnUs
LEMOs
TAIBOX



**¡UNA
EMOCIONANTE
AVENTURA A
TRAVÉS DEL
TIEMPO!**

Pérez, Martín
Crononautas
il. Carlos Lemos, Federico Taibo, Diego Jourdan
Primera edición, Montevideo, GAS Comics;
64 p., ilustrado, 15 cm x 22.5 cm.

ISBN: 978-9974-99-489-8

© Martín Pérez, guión y personajes
© Carlos Lemos, Federico Taibo, Diego Jourdan, arte



GAS Comics
gascomics.blogspot.com
facebook.com/gascomics
gascomics@gmail.com

Editado en Uruguay

Las ideas y conceptos vertidos por la presente obra son ficción, creación de sus autores y no representan hechos ni personas reales, ni postura editorial alguna. No se permite la reproducción parcial o total, almacenamiento, alquiler, transmisión o cambios al contenido de la obra en cualquier medio o forma, electrónico o mecánico, sin el permiso expreso y escrito de los autores.

CRONONAUTAS



Uruguay Cultural **LEY DE FONDO
CONCURSABLE
PARA LA CULTURA**

mec

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección Nacional de Cultura

Proyecto seleccionado por Fondo Concursable para la Cultura – MEC

PREFACIO

Estimados lectores y padres:

En primer lugar, nos gustaría agradecerles por elegir Crononautas. Es difícil a veces elegir entre tantas opciones de entretenimiento posibles, y es un honor para nosotros que entre ellas hayan optado por nuestro libro.

En segundo lugar, queremos aclarar que cuando dijimos "lectores y padres" debimos decir "lectores niños, lectores padres, lectores de todo tipo". ¿Por qué? Porque si bien el público objetivo central de este libro es el de 8 a 12 años, más o menos, la idea es que sea disfrutado por todos. Los más grandes recordarán clásicos de animación que disfrutaron junto a sus padres, o libros (de historietas o no) que eran compartidos por grandes y chicos.

Y los más jóvenes de nuestros lectores tienen bien frescas en su memoria películas nuevas con ogros verdes, burros que hablan, juguetes de cowboys o astronautas, o animales prehistóricos, para mencionar algunos ejemplos. Cuando van al cine a verlas con sus padres, ¿no las disfrutaban ellos también? Quizás se ríen en momentos distintos que ustedes, pero todos disfrutaban las películas juntos.

Y ese es el tipo de historia que buscamos contar con Crononautas: una que pueda ser compartida entre padres e hijos. Dos de los autores del libro somos padres, y sabemos lo lindo que es compartir historias con nuestros hijos. Y aquellos que no tienen hijos saben lo lindo que es disfrutar de estas cosas junto a sus padres.

Por otro lado, también buscamos contar el tipo de historia que nos gusta leer. En el espíritu de Tintín, Patoaventuras, Star Wars, Indiana Jones, Volver Al Futuro, los Cuatro Fantásticos, Star Trek, o Doctor Who. Aventuras en donde hay buenos y hay malos, acción, lugares fascinantes, y que uno puede disfrutar como lo que son: ficciones entretenidas.

Al mismo tiempo, y espero que no nos odien por traer el tema a colación, también nos gusta aprender algo. No necesariamente en el sentido de "aprender en un salón de clase", sino de llevarse de cada historia algo que nos haga seguir buscando. Buscando ya sea otras historias similares, o el material que los escritores usaron para escribir estas historias. Porque gracias a que leímos o vimos historias como ésta, es que ustedes tienen en sus manos este libro.

Sólo podemos esperar que a ustedes les guste tanto nuestro libro como para que luego decidan crear sus propias historias. O no; quizás no sean de los que les guste contar historias, pero sí se vean intrigados por las historias que a nosotros nos inspiraron. Si leen los libros o miran las películas que nosotros tanto disfrutamos en su momento (y aún disfrutamos), entonces también nos sentimos felices.

Volvemos a hablar sobre el aprender algo, pero prometemos que pronto van a poder estar leyendo el libro propiamente dicho. Este libro no tiene fines educativos en sí mismos, pero al tratarse hechos, lugares, y personajes históricos reales, buscamos que todo lo escrito y dibujado sea lo más fiel posible a lo que conocemos de la Historia. Por eso, trabajamos con una profesora de Historia que se aseguró de que no incluyéramos ningún disparate demasiado grande.

De cualquier manera, recuerden que esto es ficción. Al final del libro incluimos breves textos referentes a lo que muestra el comic, pero no son más que eso: breves textos. Si quieren saber más, hablen con sus maestros o profesores, o con sus padres, y ellos les van a ayudar a conseguir textos más acordes.

Ahora sí, les dejamos disfrutar de Crononautas. Si les gusta, no dejen de hacérselo saber, y haremos lo posible para que haya un segundo libro... y varios más.

MaGnUs / Taibox / Carlos Lemos
Autores / Consejo Editorial GAS Comics

"CRONONAUTAS"

Crono: Prefijo de origen griego que significa "*tiempo*".

Nauta: Sufijo de origen latino, del griego *naútis*, significa "*navegante*".

EGIPTO, VALLE DE LOS REYES, 1827.

Diario de exploración de Arnaldo Ramos y Fuentes, doctor en arqueología. Siendo el 23 de abril del año 1827, me dispongo a explorar una nueva tumba en este, el Valle de los Reyes.



Es la tumba número KV31, siguiendo el sistema de numeración de John Gardner Wilkinson.

Giovanni Belzoni descubrió esta tumba hace unos diez años...

... pero por algún motivo la abandonó.

¿y esto?

click

¡LO SABÍA!

KRRRRRAJ





MONTEVIDEO,
URUGUAY, 2014.

INTENDENCIA DE
MONTEVIDEO, MUSEO
DE HISTORIA DEL ARTE.

Tumba KV29:
No se ha
explorado
desde un des-
moronamiento
en 1827.

Diana...
recién *-nomnom-*
actualizaron el
sitio web del listado
de tumbas del
Valle.

¿En
mi usuario
de nuevo,
Walter?

Por algo me
-chomp- diste
el password.

Ta, pero
ahora no
puedo.

Estoy
terminando
de limpiar--

TROK!

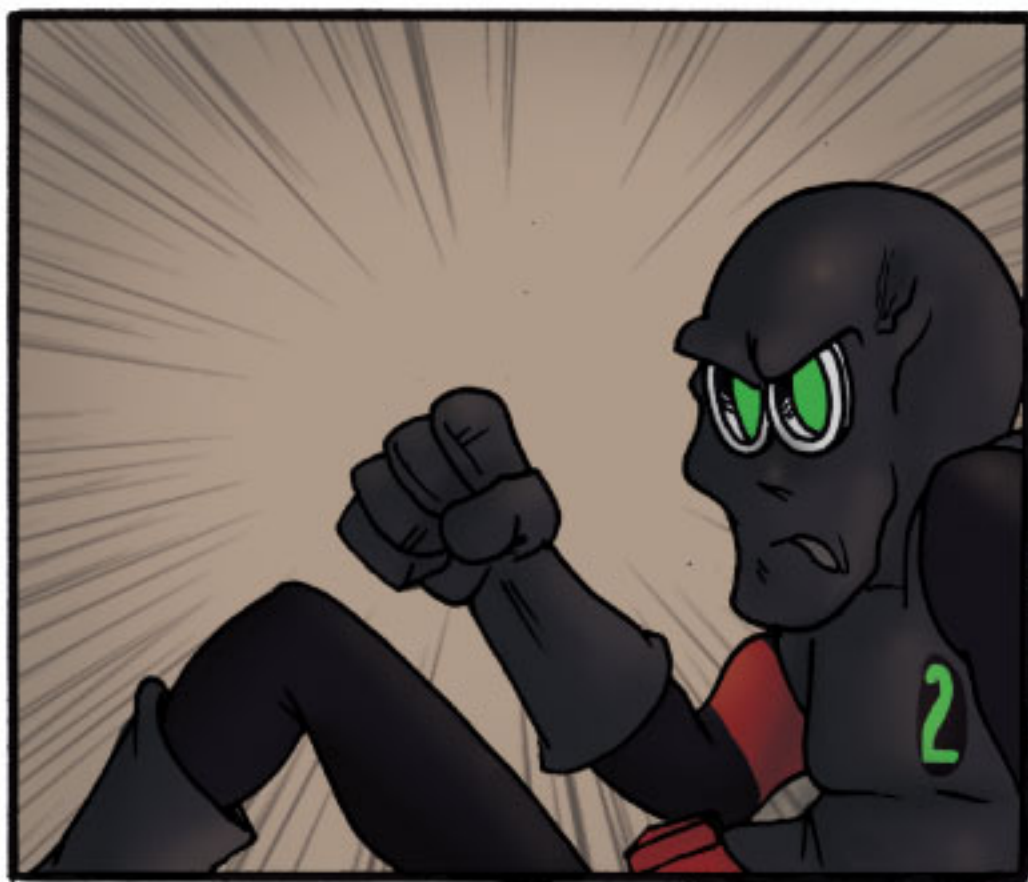
"¿Qué fue eso, Walter?"

¿Qué fue ese ruido? Debe haber sido Tres, no entiendo como un hombre puede ser tan torpe.

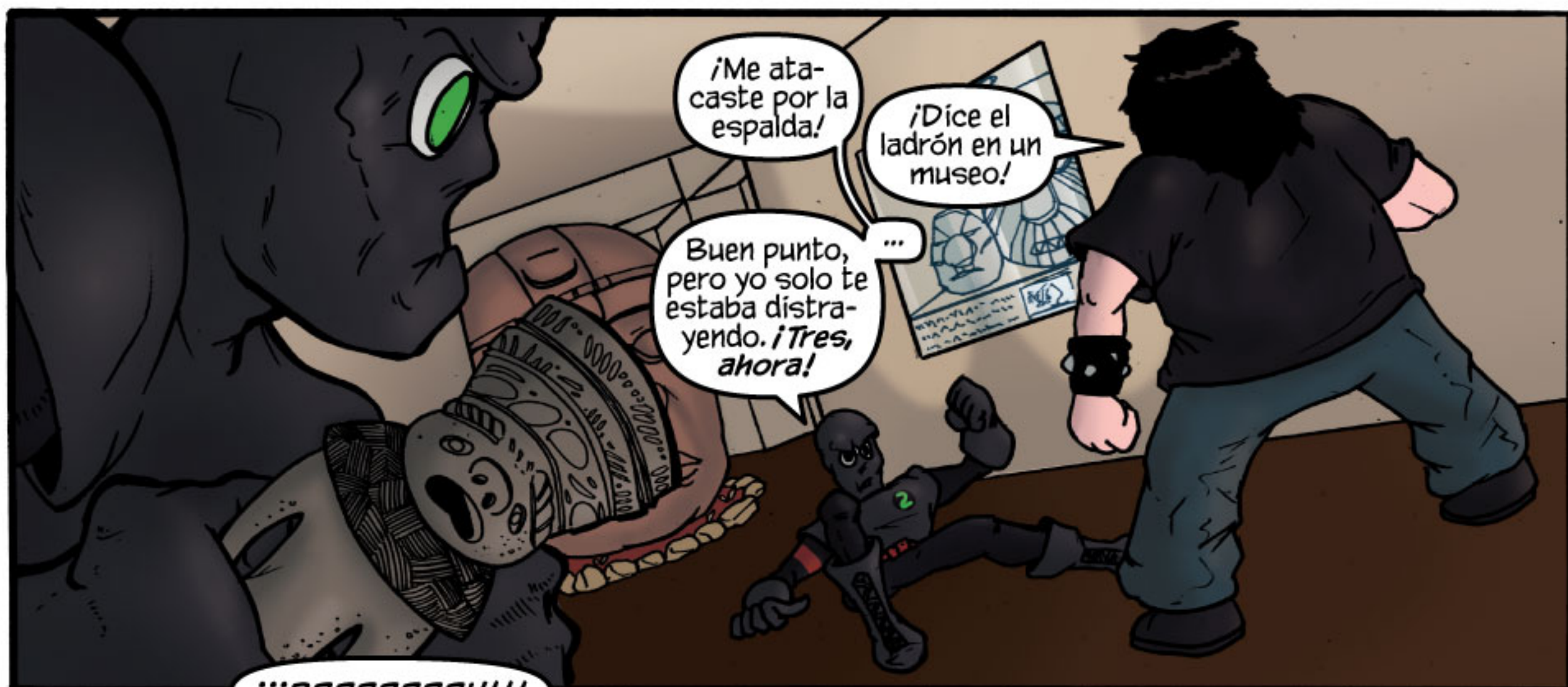
BIP!

¡No importa, ya estoy cerca!

oh-oh...



ÑOK!



¡¡¡RAAAAAAAAH!!!



¡Esto!

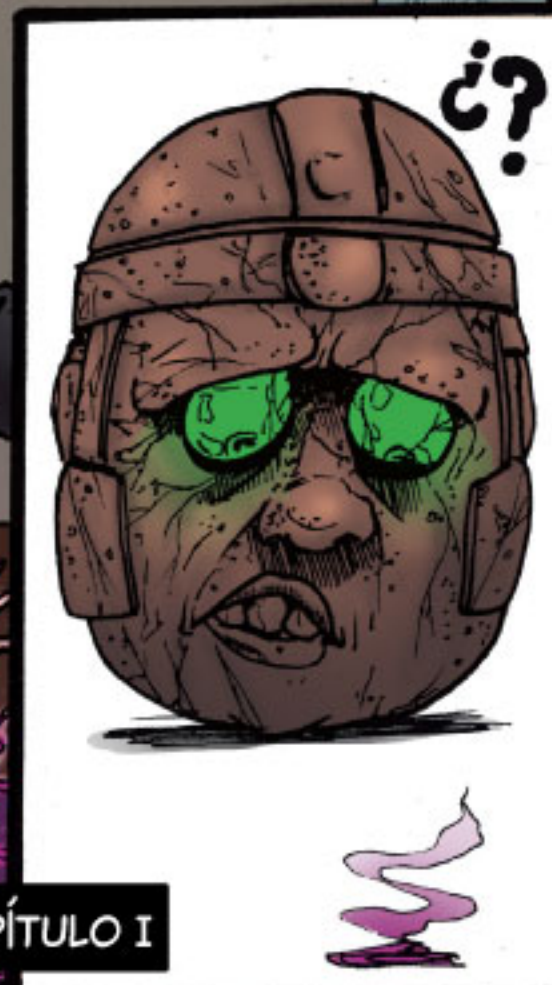
GRRRR!

GRAAAAR!!!

¡Uno, lo pusiste en el máximo!



¡Contra matones nivel 1 puedo, pero esto va más allá de mi capacidad! ¡La de Indiana Jones no tenía boca!



FIN DEL CAPÍTULO I

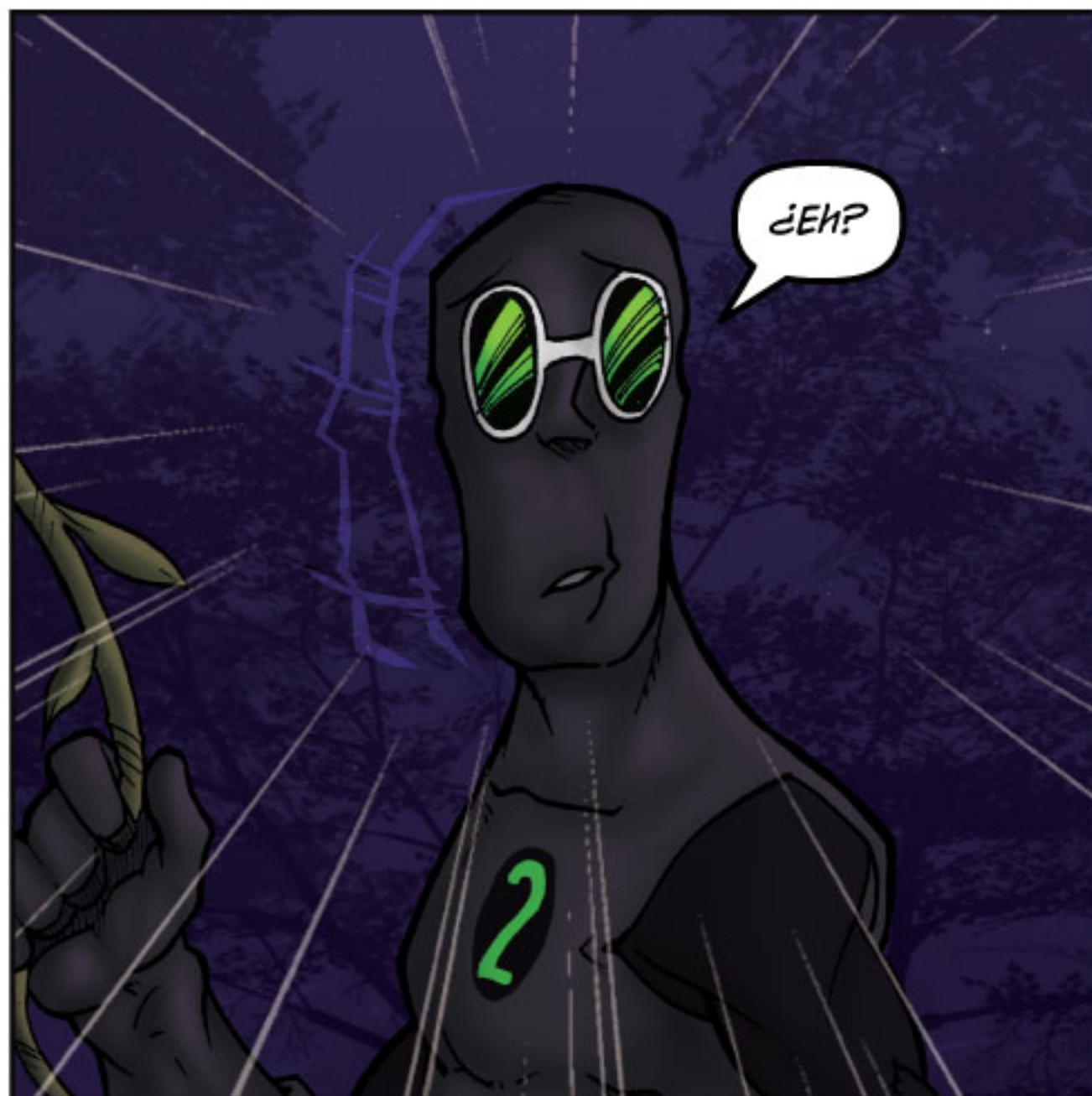


YAX MUTUL, (ACTUAL TIKAL, GUATEMALA),
CIVILIZACIÓN MAYA, REINO MUTUL, 370 DC.



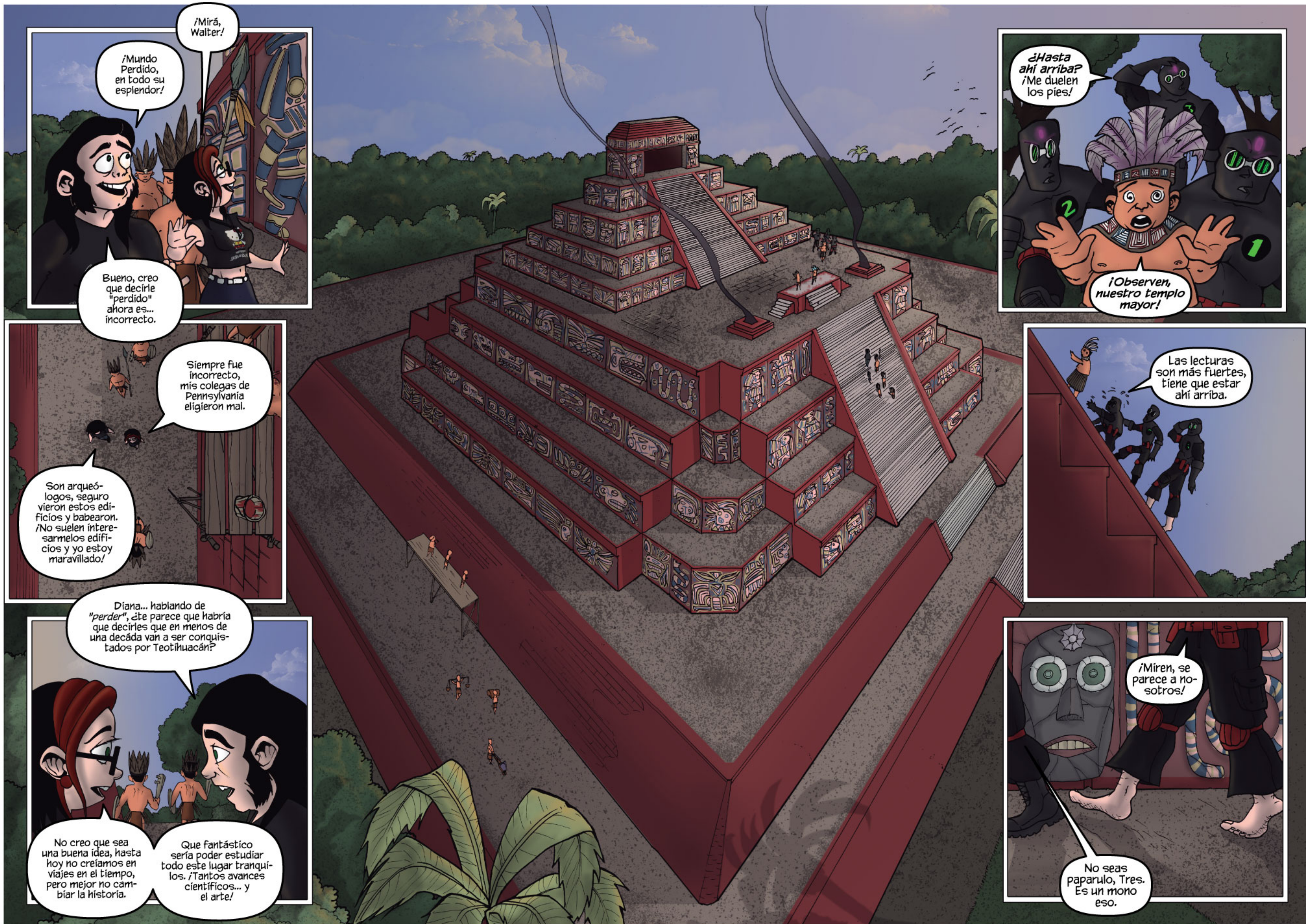












¡Mundo Perdido, en todo su esplendor!

¡Mirá, Walter!

Bueno, creo que decirle "perdido" ahora es... incorrecto.

Siempre fue incorrecto, mis colegas de Pennsylvania eligieron mal.

Son arqueólogos, seguro vieron estos edificios y babearon. ¡No suelen interesarme los edificios y yo estoy maravillado!

Diana... hablando de "perder", ¿te parece que habría que decirles que en menos de una década van a ser conquistados por Teotihuacán?

No creo que sea una buena idea, hasta hoy no creíamos en viajes en el tiempo, pero mejor no cambiar la historia.

Que fantástico sería poder estudiar todo este lugar tranquilos. ¡Tantos avances científicos... y el arte!

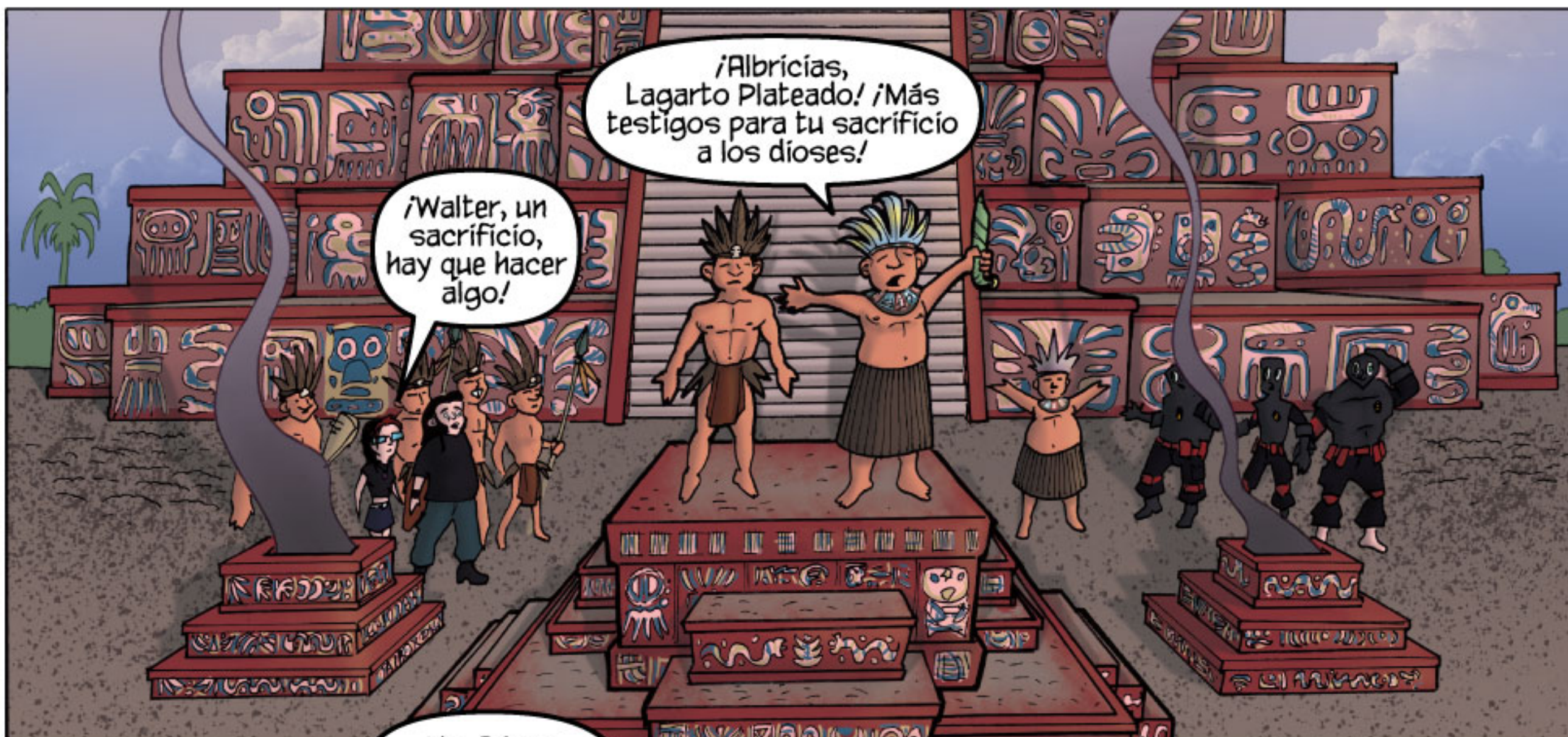
¿Hasta ahí arriba?
¡Me duelen los pies!

¡Observen, nuestro templo mayor!

Las lecturas son más fuertes, tiene que estar ahí arriba.

¡Miren, se parece a nosotros!

No seas paparulo, Tres. Es un mono eso.

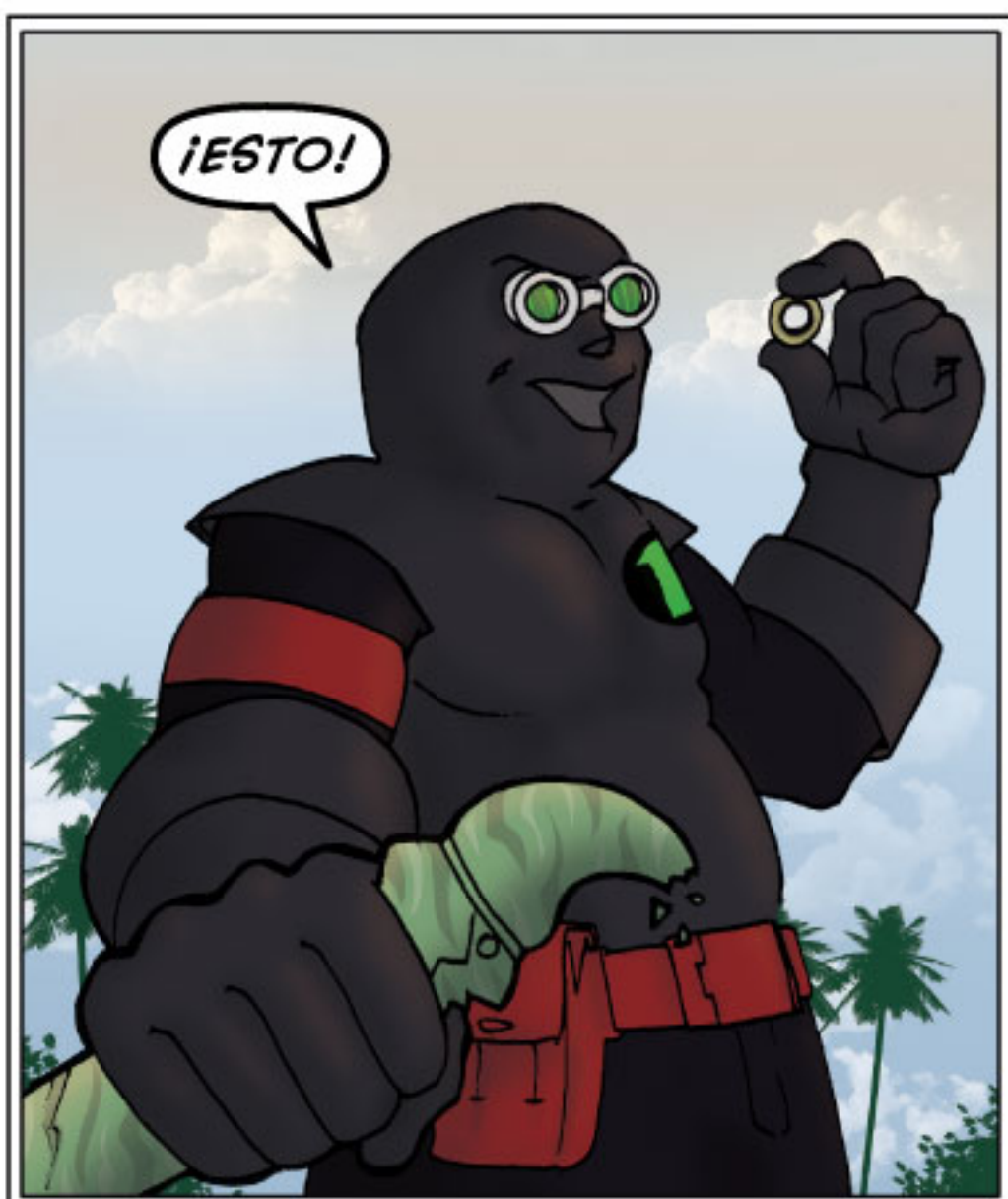




**BR
AK!**

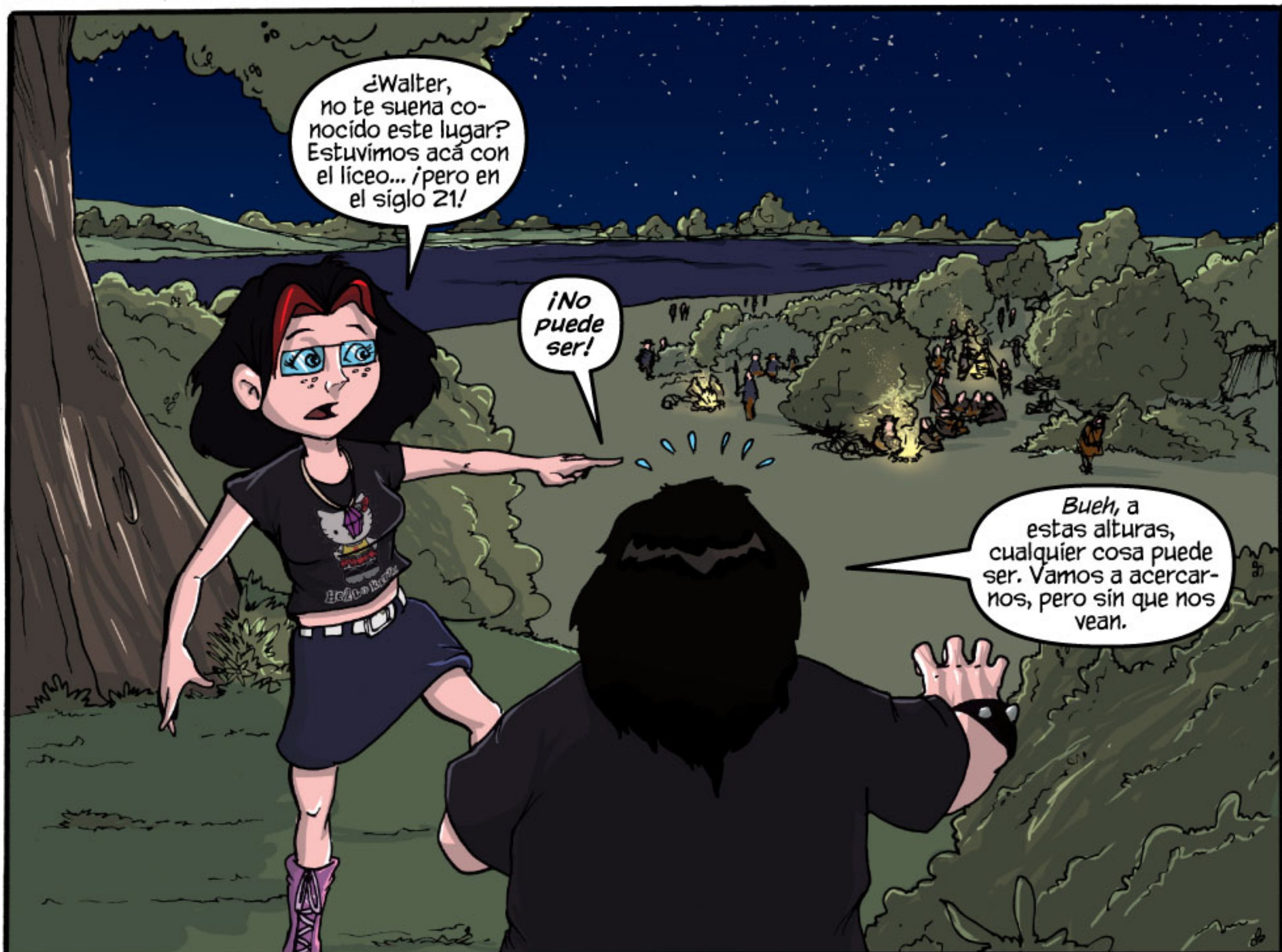
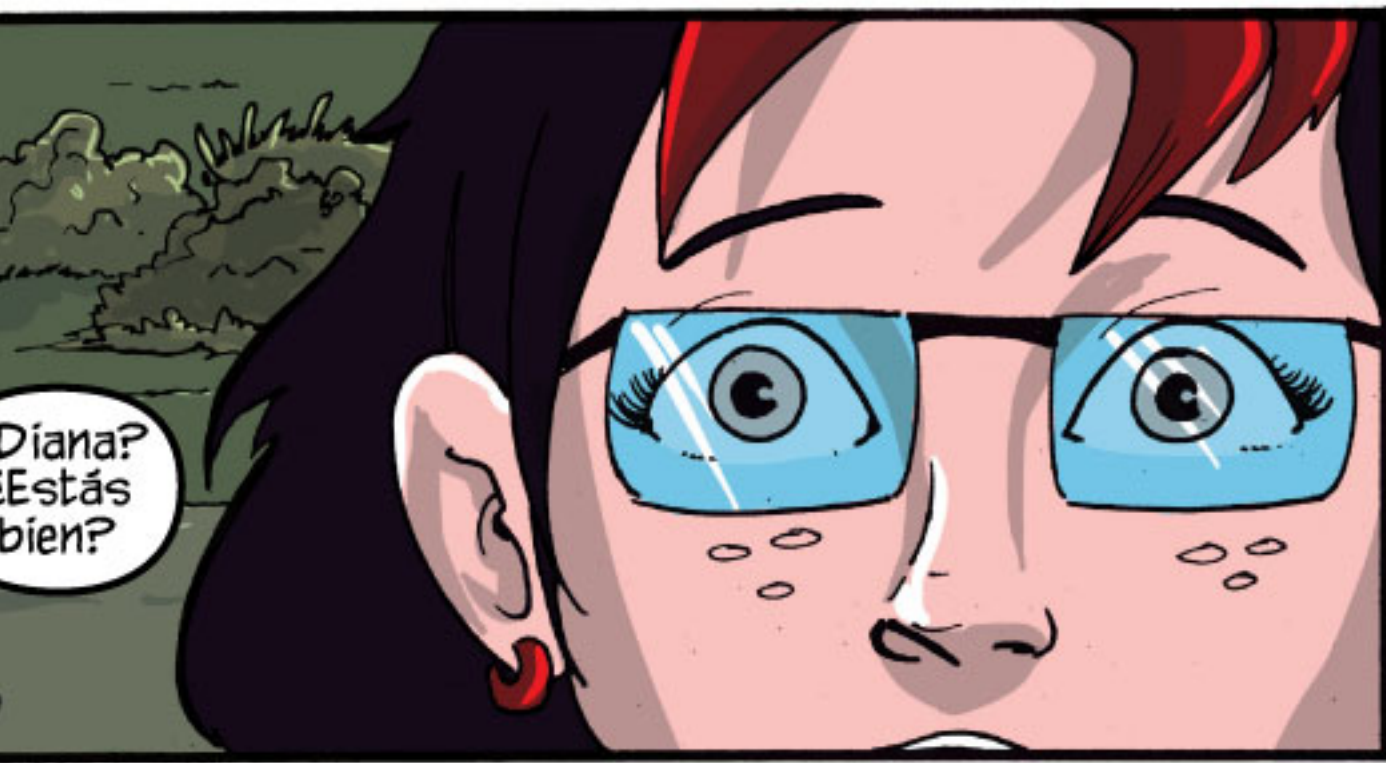




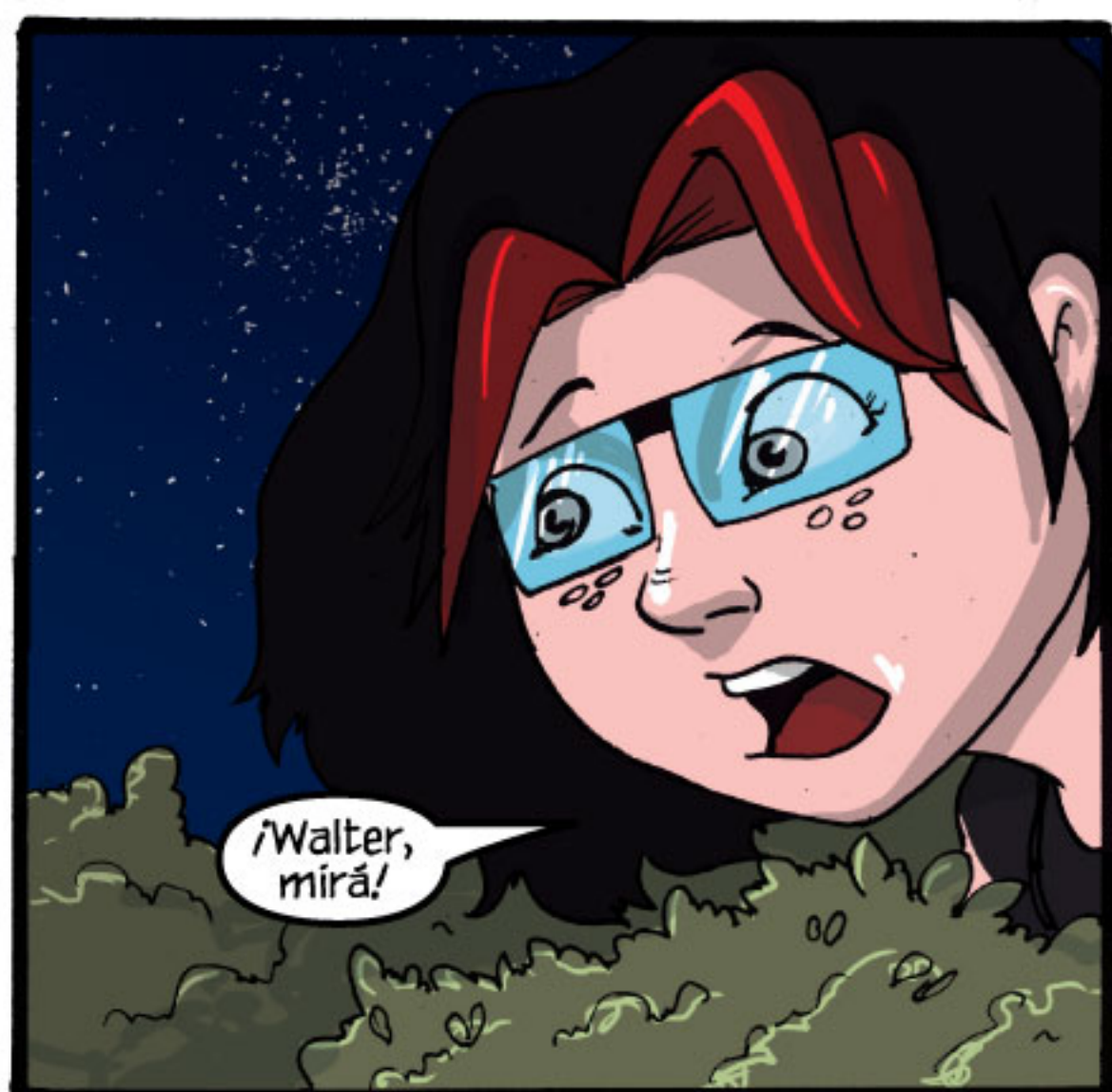




















Perdoname,
mi amor.



Cuidado con
Madeira, Gualter, que
es escurridizo, aunque
esté viejo.

Estos
zorros estaban
en la carpa donde
tenemos las
armas...



¿Los
conocías
a estos,
Carlos?

El que te
atacó tiene
que ser amigo
de ellos; hablan
portugués, son
todos bra-
sileros.

Tuve un
encontronazo con
ellos cuando con mi
padre estábamos
acompañando a
Don José rumbo
al norte.

¿Don José?
¿José Artigas?



¡Sí!
Lástima que
yo era muy chico
para ayudarlo
después.

¿Conoce a
Artigas?

¿Cómo?

Ehh... ya sé lo
que pasó. Los libros de armas
de mi abuelo sirvieron para algo...
Toda esta pólvora está inutilizada,
la mezclaron con arena, no va
a prender bien.

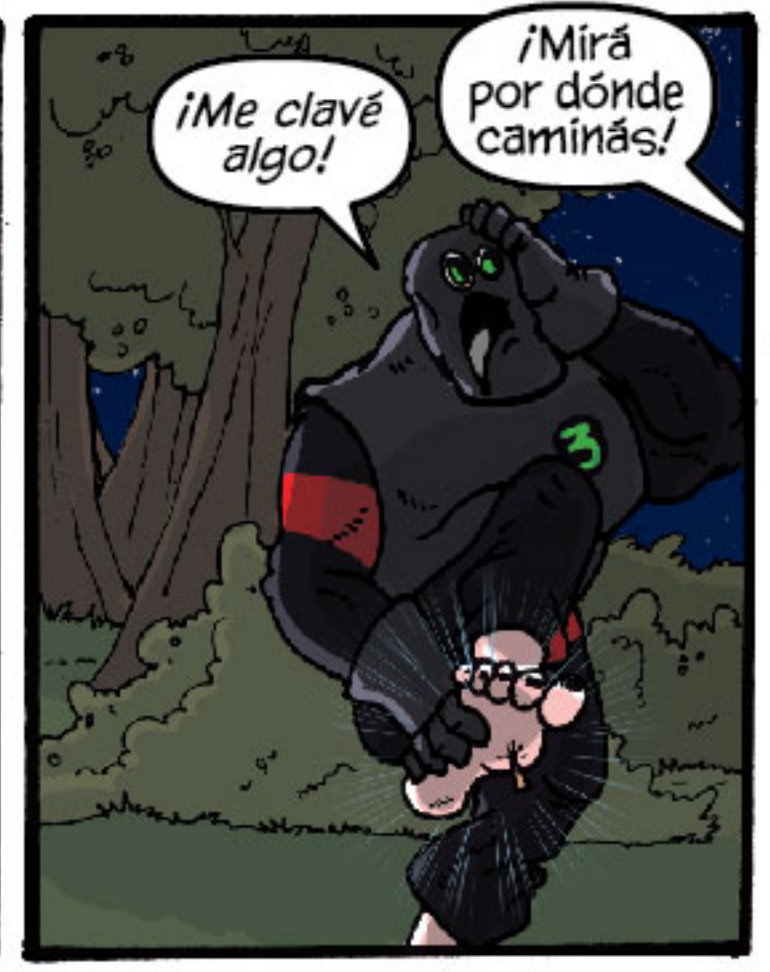
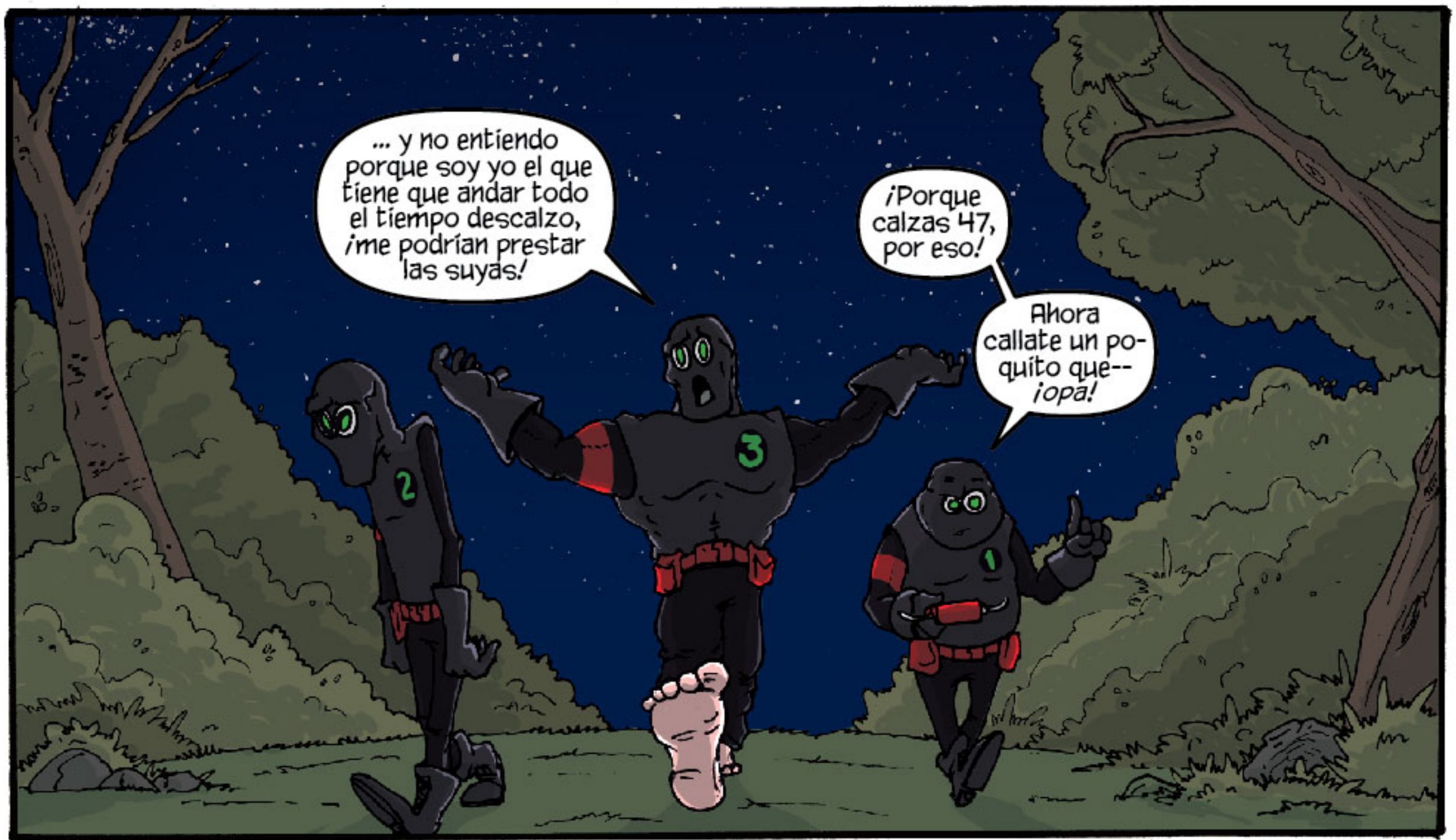


¿Así que nos
querían dejar in-
defensos, eh?

Foi idéia do
Calcanho e de
o outro cara,
Sautor.

¡Tengo
que avisarle
al jefe!







Es así, General Lavalleja. Tres espías brasileños, a dos ya los conocía, pero solo pude agarrar a uno.

Hmm...

Esto es grave, pero no podemos alterar el plan. Por la mañana hay que atacar a los brasileños. Costó mucho reunir tantos hombres, no podemos desperdiciar esta oportunidad.



¿Qué daño dice que causaron?



Mezclaron la pólvora con arena. Toda. A lo sumo algunos hombres tienen pistola y un poco de pólvora propia; pero inutilizaron las carabinas.

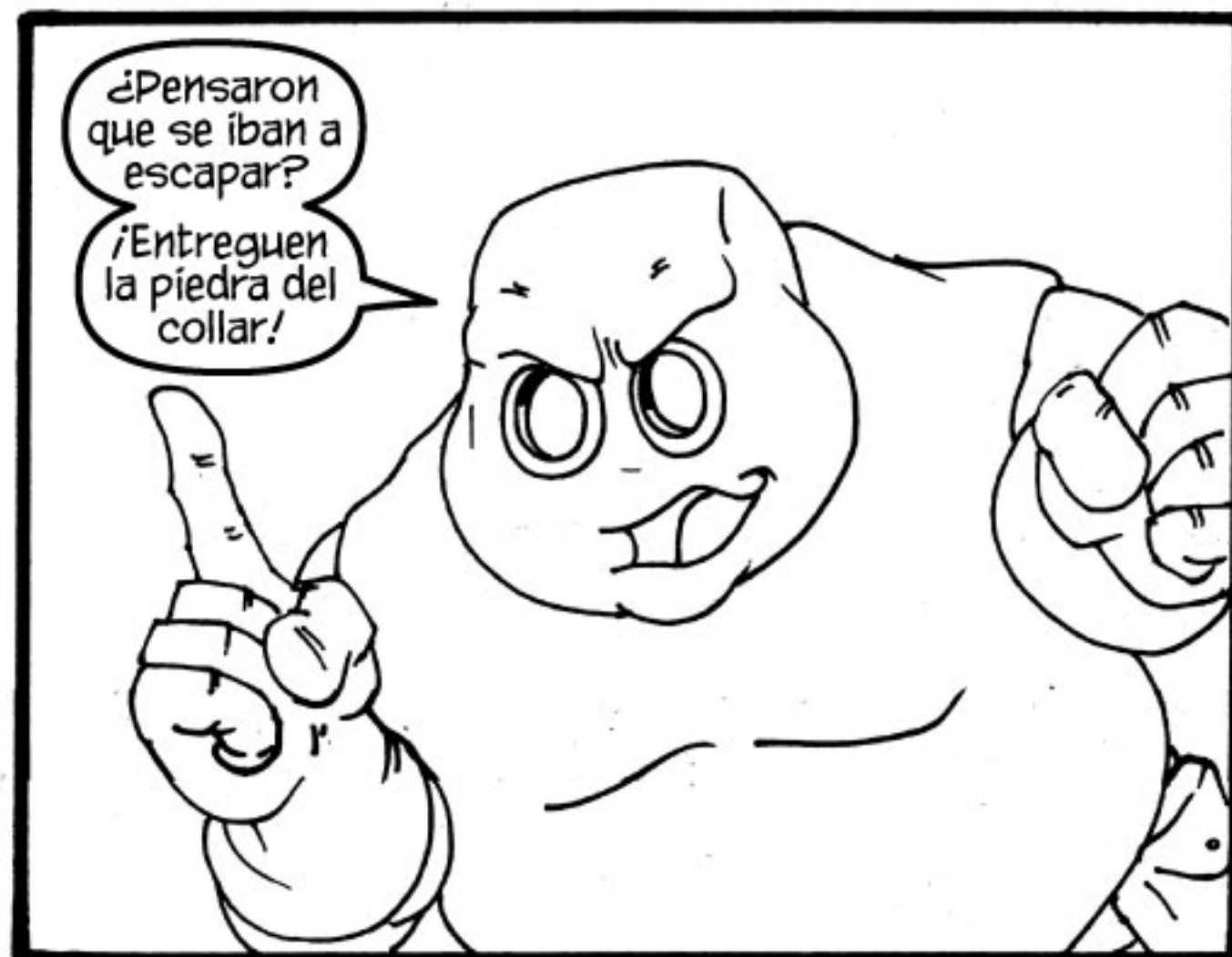


¡Saquen a ese rufián saboteador de mi vista!



No hay otra opción, entonces.

¡Habrà que pelear carabina a la espalda y sable en mano!



Es verdad...
yo no puedo
dejar sola a
mi vieja...



Tomen...

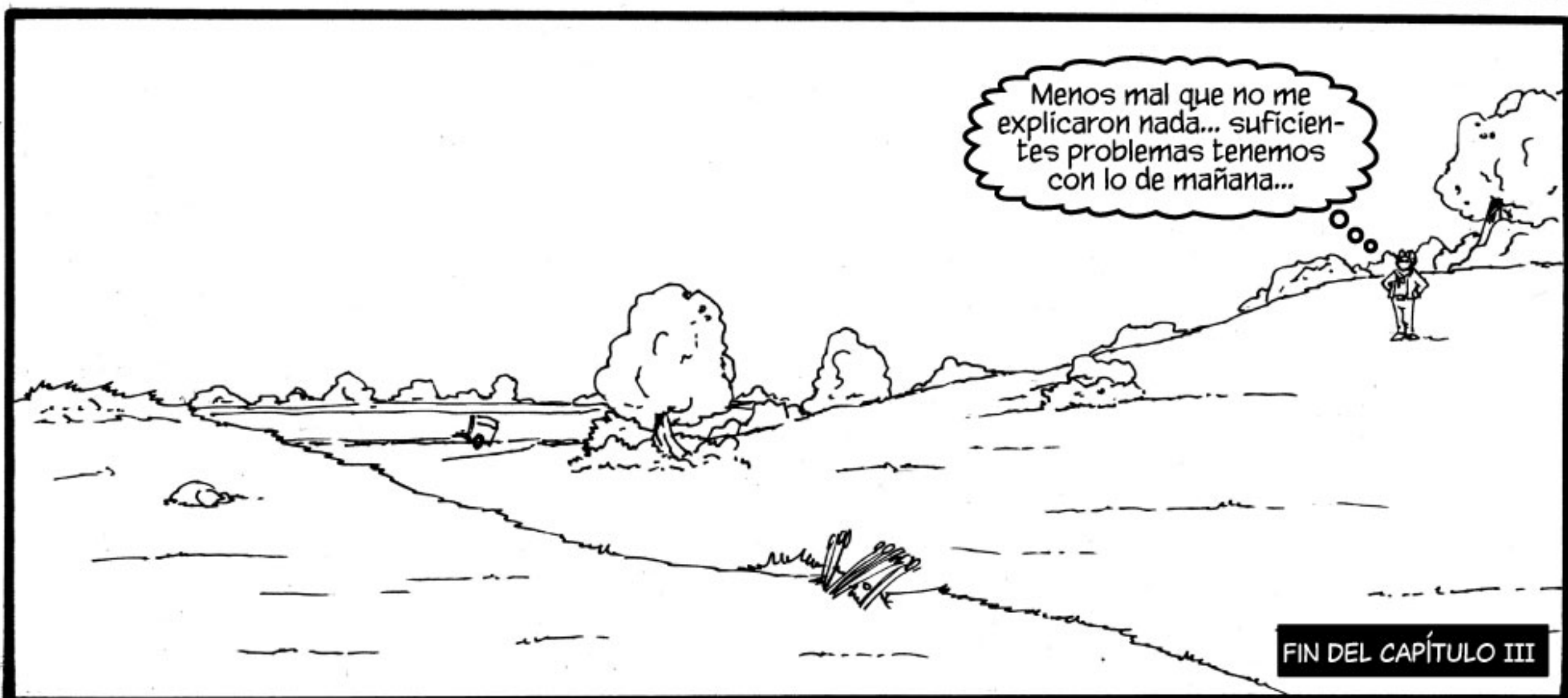


VOOOOM



KA-TUM!

Menos mal que no me
explicaron nada... suficien-
tes problemas tenemos
con lo de mañana...



FIN DEL CAPÍTULO III

1480 AC, WASET.

CIUDAD USUALMENTE
CONOCIDA COMO TEBAS.
ACTUAL LUXOR, EGIPTO.

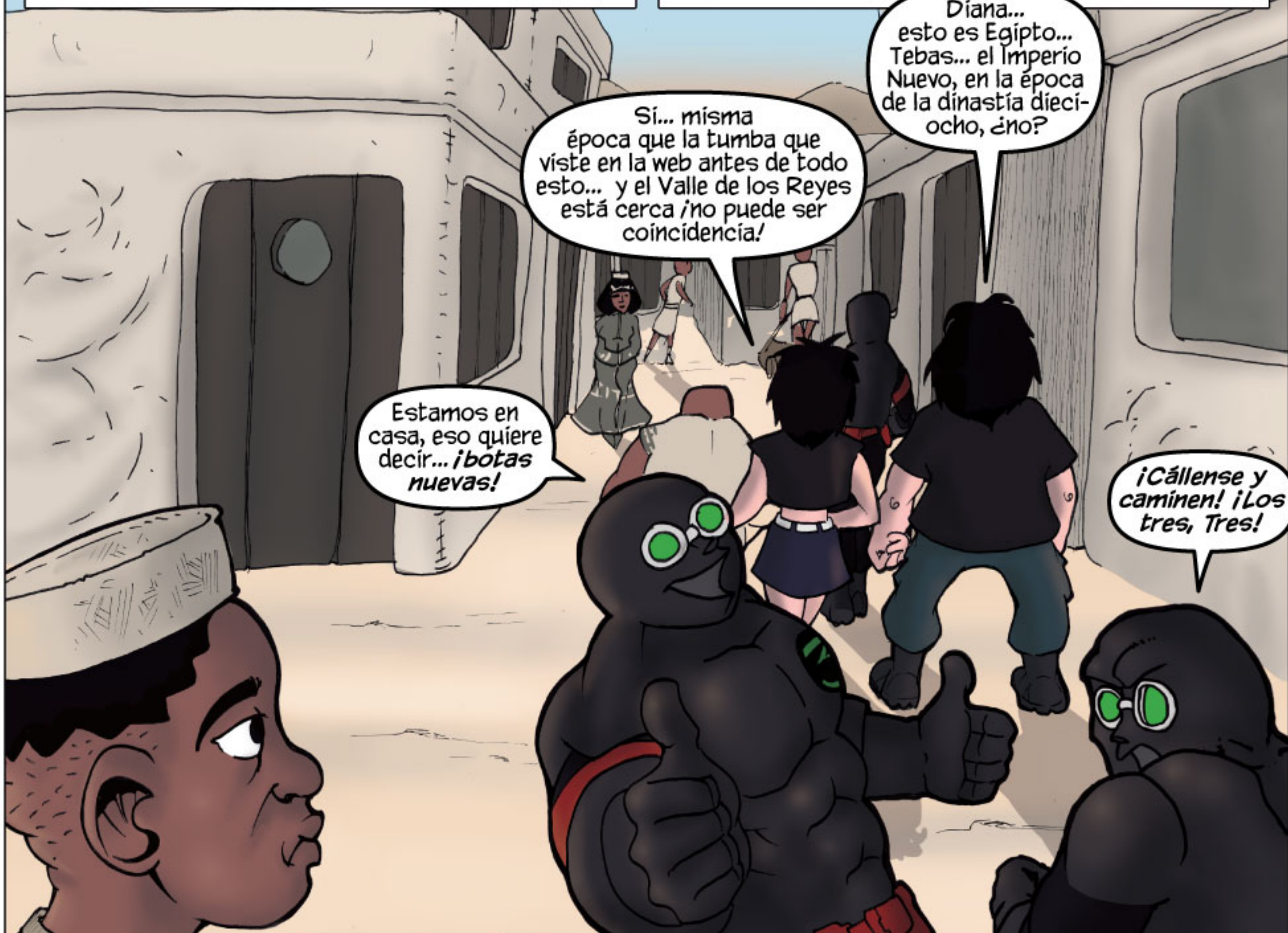
Uooo--



Momento,
no estamos
cayendo...

¿Por
qué no caímos,
como las otras
veces?

Porque estamos
en nuestra base. ¡Muévanse,
el Cronomante sabrá que
hacer con ustedes!



Diana...
esto es Egipto...
Tebas... el Imperio
Nuevo, en la época
de la dinastía diecio-
cho, ¿no?

Sí... misma
época que la tumba que
viste en la web antes de todo
esto... y el Valle de los Reyes
está cerca ¡no puede ser
coincidencia!

Estamos en
casa, eso quiere
decir... ¡botas
nuevas!

¡Cállense y
caminen! ¡Los
tres, Tres!

¡No
vamos a
ningún
lado!

¡Walter,
mirá, a ese
también
lo ví en las
visiones!

¿Visiones?
¡No importa,
átenlos!

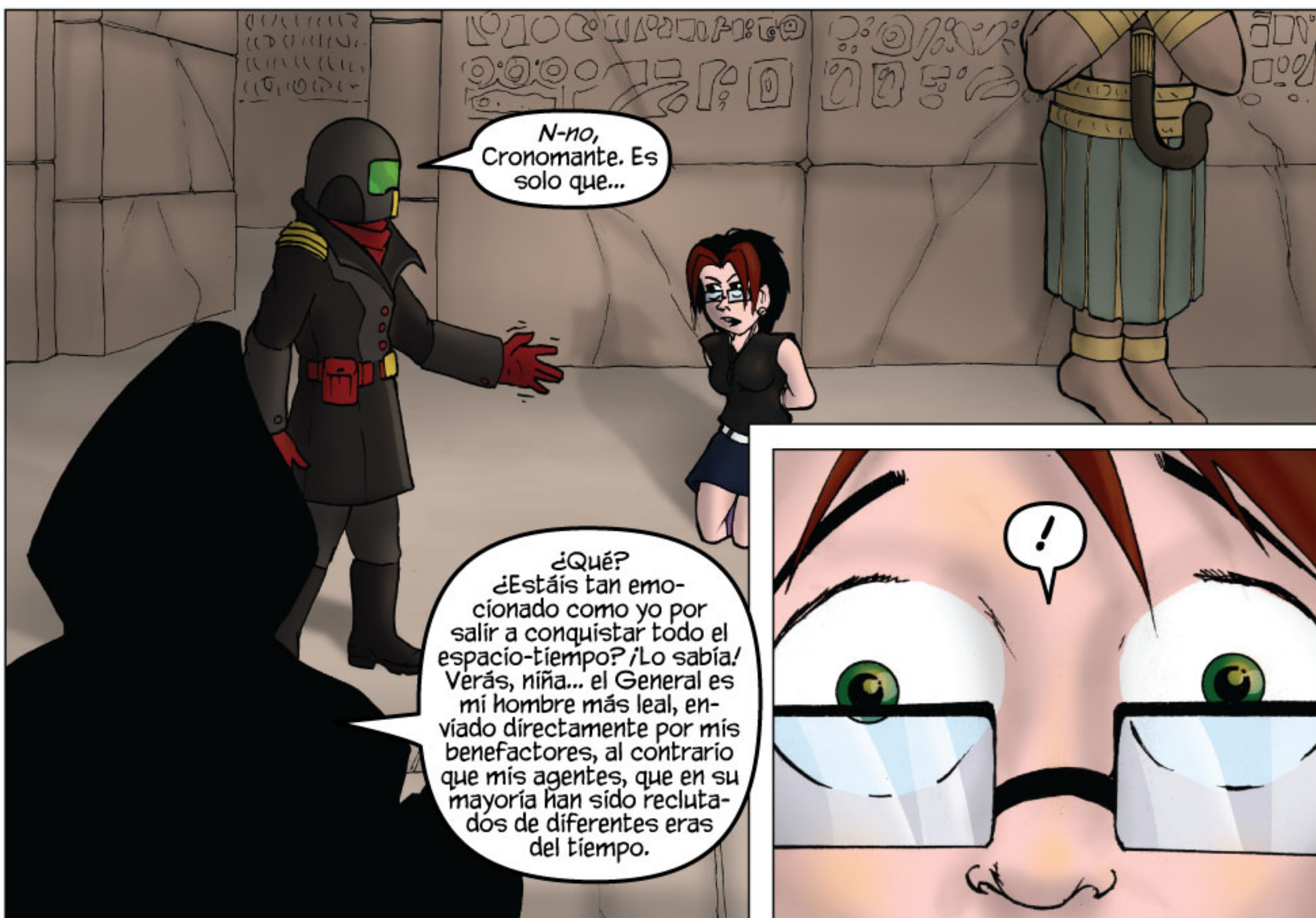
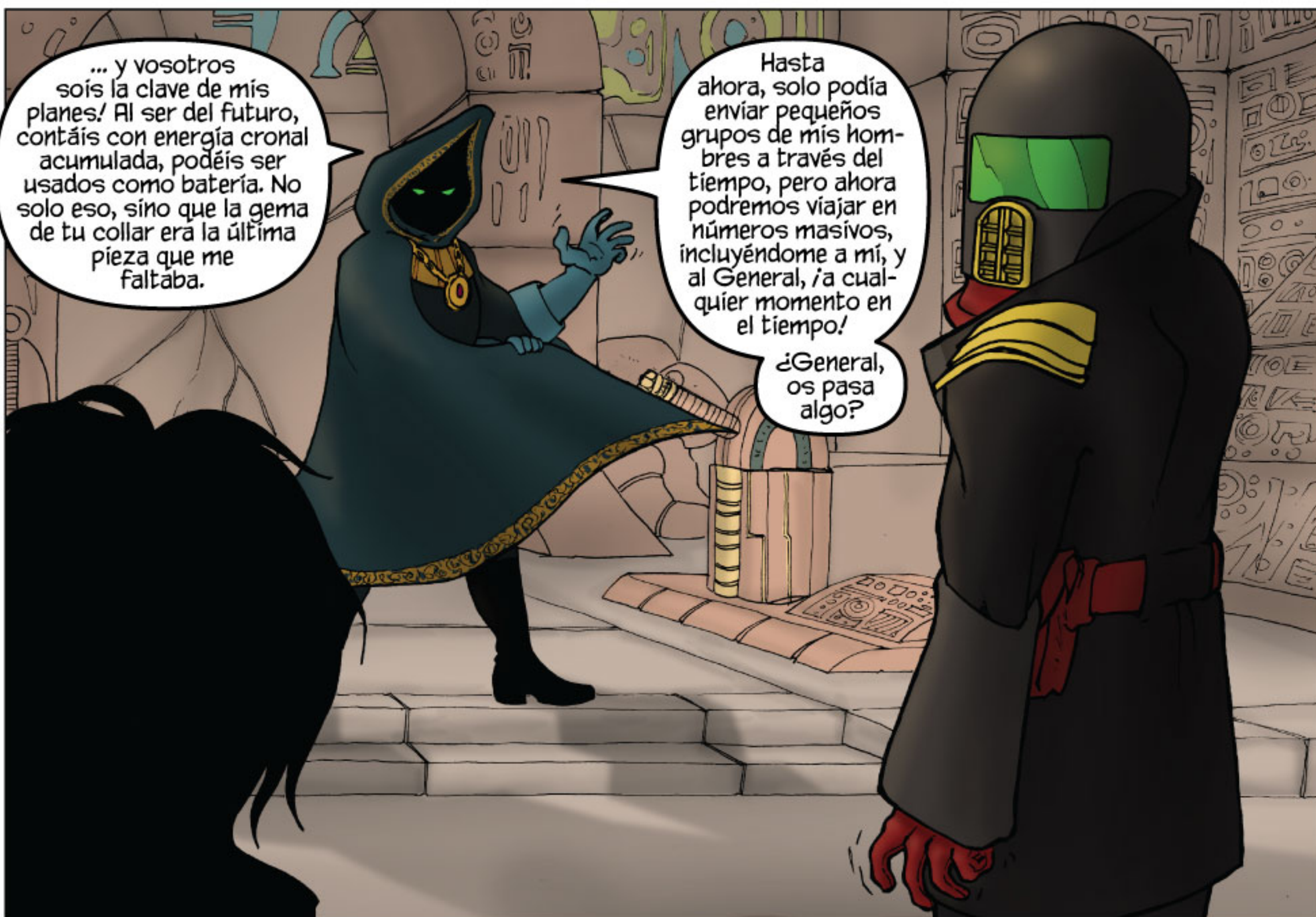
¡Sí, general!

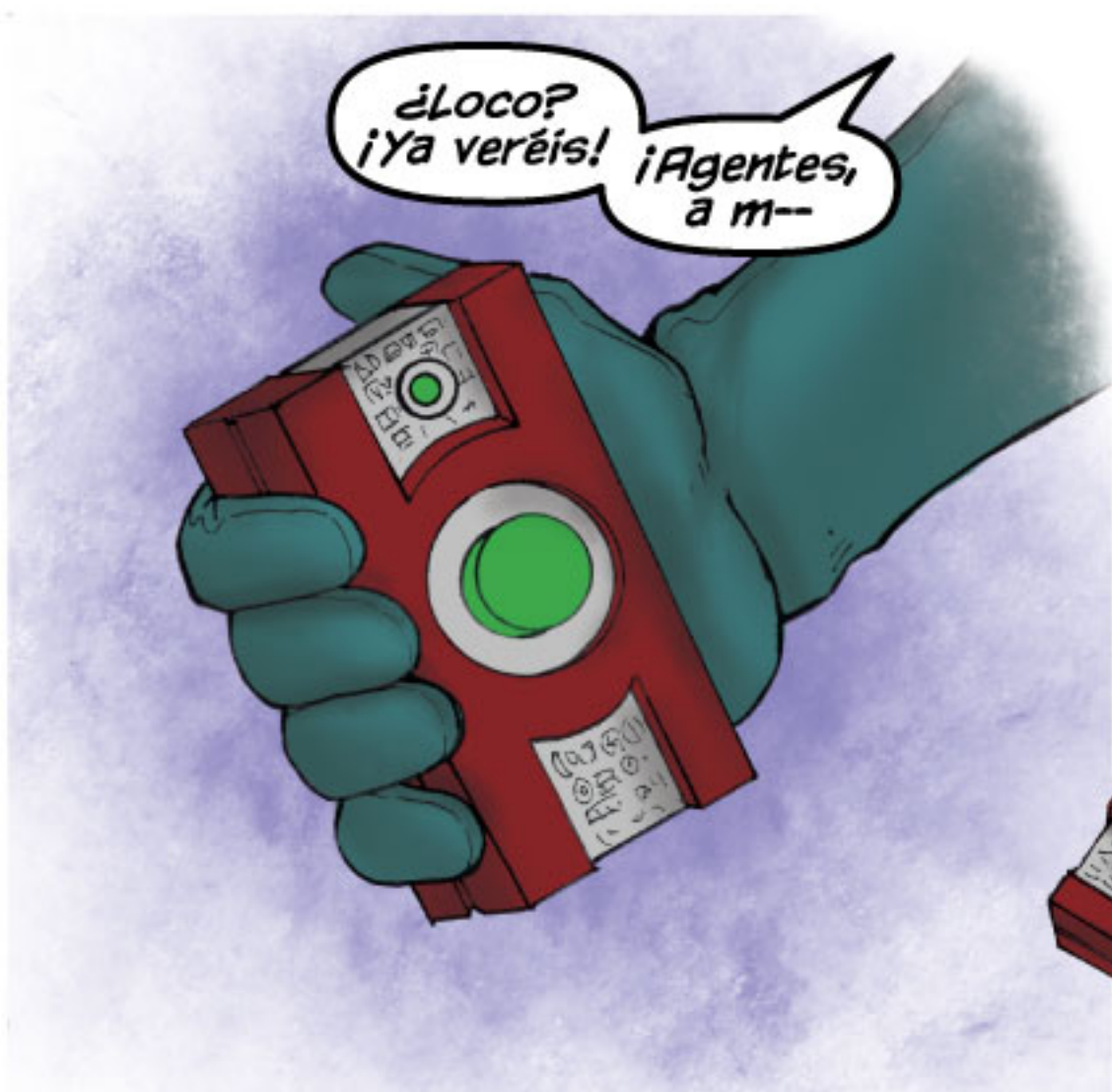
Hmm...
pensé que con
éste íbamos a
precisar más
cuerda...

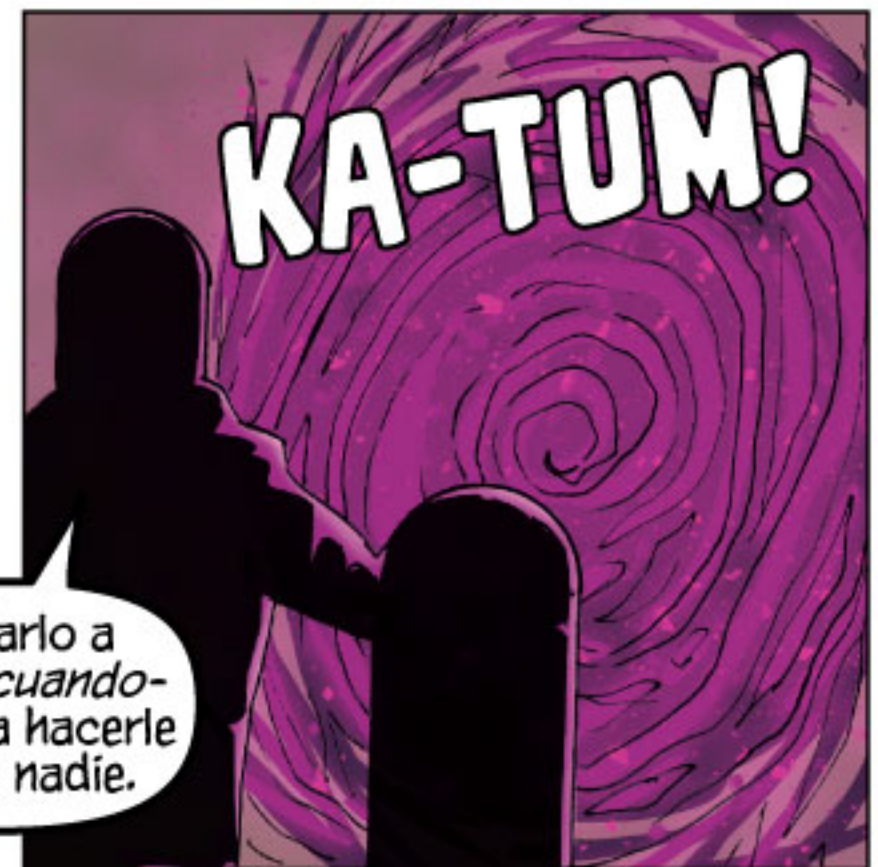
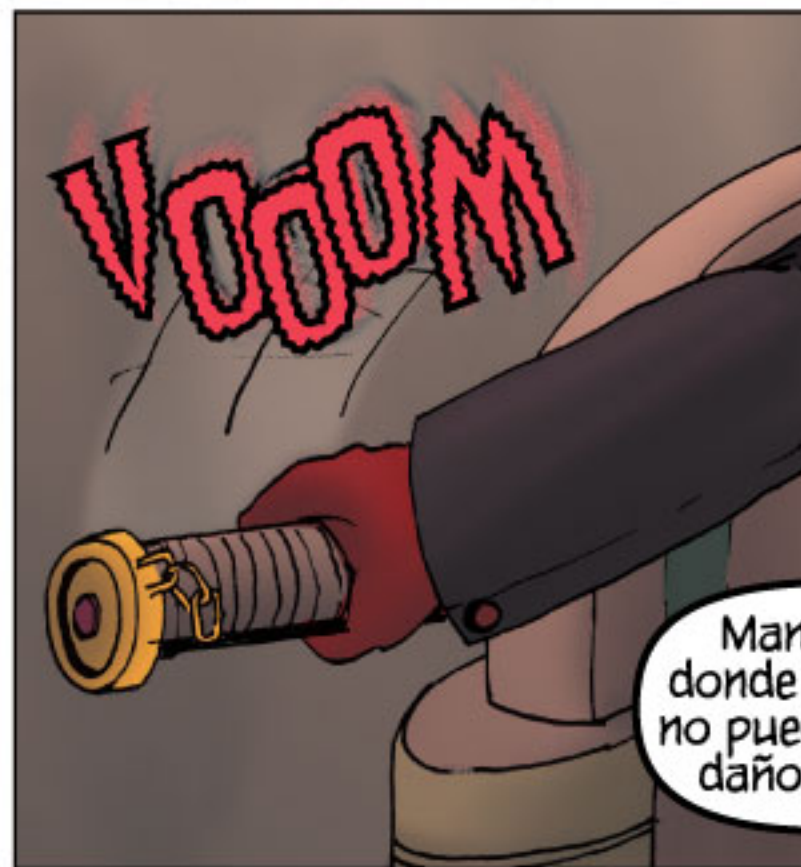
















MAGnUs

-Guión, rotulado, y edición-

Carlos Lemos

-Arte capítulos 1 y 3 y epílogo-

Taibox

-Arte capítulos 2 y 4 y
contratapa, color del libro-

Diego Jourdan

-Arte y color de tapa-

Gabriela Iraola

-Asesora histórica-

MONTEVIDEO,
URUGUAY, 2014.

INTENDENCIA DE
MONTEVIDEO, MUSEO
DE HISTORIA DEL ARTE.



¡Estamos
en casa!

Como decían
esos que viajaban
en la cabina tele-
fónica y no eran
Doctores...
¡Excelente!

¡Ja!
¡Walter,
me haces
reír!

Casi
extraño un
poco menos
al abuelo...



VOOOM



Arriba
ese ánimo, mi
amor, que esto ya
se acabó... Tengo
ositos de goma
en el escritorio,
¿quieres?

FIN DEL EPÍLOGO

ACERCA DE LOS AUTORES, AGRADECIMIENTOS

MaGnUs (Martín A. Pérez, 1980, New York City): Escribe artículos y columnas sobre juegos de rol, comics, y ciencia ficción, además de tener un programa radial sobre cosas nerd (Perdidos En El Eter). Actualmente se encuentra abocado a guionar y rotular comics (como co-editor del sello GAS Comics y para clientes particulares), y a escribir textos para videojuegos.

MaGnUs le dedica este libro a su familia y a sus amigos que son como familia. Dedicado especialmente a su hijo Gabriel por inspirarlo, a su esposa Cinthia por apoyarlo, y a ambos por compartir con él tantas aventuras, en la ficción y en la realidad.

Carlos Lemos (1981, Montevideo): Dibujante y estudiante de profesorado de Comunicación Visual en el IPA. Además de hacer comics, es caricaturista, pintor e ilustrador de libros infantiles. Es egresado de la Continental Art School, y es co-editor de GAS Comics.

Carlos agradece a su familia que siempre confían en él, y lo apoyan constantemente; y dedica especialmente este libro a su hija Martina.

Taibox (Federico Taibo Bassano, 1980, Montevideo): Dibujante de historietas, colorista, diseñador gráfico y co-editor del sello GAS Comics, donde ha publicado la mayoría de sus historietas. Dibuja y colorea la tira semanal "Mi Vida Sin Un Jetpack" (con guiones de MaGnUs) y ha trabajado como dibujante en libros infantiles, audiocuentos para el Plan Ceibal y publicidad gráfica.

Taibox agradece a su familia, que lo apoya en todo momento, y a sus amigos, que le bancan las ausencias que este trabajo provoca.

Diego Jourdan (1977, Montevideo): Dibujante uruguayo radicado en Chile, ha trabajado con personajes y publicaciones tales como Teenage Mutant Ninja Turtles, Mad Magazine, The Smurfs, Darkwing Duck, Star Wars, Ghostbusters, y The Beano.

Gabriela Iraola (1975, Montevideo): Profesora de Historia egresada del Instituto de Profesores Artigas, actualmente cursa Maestría de Historia Contemporánea en el CLAEH, y Bibliotecología.

GAS Comics le agradece a colegas, colaboradores, lectores y amigos del sello, especialmente a Gabriela Siré, Enrique "Endriago" Castillo, Andrés Montañez, Ramiro Sanchiz, Gonzalo Couto, y Valentina Fernández Quesada.

Agradecimientos muy especiales al MEC, y al personal y jurados del Fondo Concursable para la Cultura convocatoria 2013.

KA-TUM!



LUGAR: DESCONOCIDO.
AÑO: DESCONOCIDO.

BIENVENIDO,
CRONOMANTE... NO-
SOTROS LO HEMOS
AYUDADO ANTES, NO-
SOTROS LO AYUDARE-
MOS A VENGARSE DE
SUS ENEMIGOS.



¡Si!

Sufrirán la
venganza de...

¡EL CRONOMANTE!



FIN DEL EPÍLOGO II

Museo de Historia del Arte

El Museo de Historia del Arte de Montevideo (MuHAr) es una institución de carácter didáctico con una muestra permanente compuesta por elementos artísticos de la Prehistoria, Egipto, Irán, Grecia y Roma, así como de las culturas precolombinas y de arte colonial americano. A través de muestras transitorias, se abarcan otras culturas; como el arte oriental e islámico, y colecciones de arte africano o indígena-americano.

Se pueden apreciar en exposición permanente calcos en yeso de destacadas obras del arte universal como la Victoria alada de Samotracia o la Venus de Milo. Muchos de ellos son "primeras copias", tomadas directamente de los originales que se encuentran en importantes museos de todo el mundo. También se incluyen piezas originales como la momia de la sacerdotisa egipcia "Eso Eris".

La historia del MuHAr comienza con la adquisición de las primeras piezas en 1951, expuestas en 1957 en la llamada "Galerías de Historia del Arte", en la calle Uruguay esquina Andes. En 1959 se resuelve su traslado al Edificio Municipal, creándose el "Centro de Arte", en el piso 1½.

En 1971 se inaugura lo que hoy es conocido como "Museo de Historia del Arte" en el primer subsuelo del mismo edificio, agregándose en 1975 el segundo subsuelo. Un fallido intento de reformulación planteado en el año 1987 mantuvo cerrado el Museo por varios años.

En mayo de 1993 reabre sus puertas, con un moderno planteo de las exposiciones. Durante la década del 90 se logran importantes adquisiciones y donaciones de piezas para el acervo, y en la década siguiente se amplía y mejora el local hasta su condición actual. Hoy día, además de las muestras propiamente dichas, el Museo cuenta con Diapoteca y Biblioteca de Arte, una Sala Polivalente, y una galería vidriada al exterior, con sala de exposición en la planta baja.

El MuHAr, localizado en el Edificio Municipal (18 de Julio y Ejido, entrada por esta última calle) abre de martes a domingos de 12:00 a 17:30 hs, y de diciembre a marzo de 13:30 a 19:00 hs. Cierra todos los lunes y los feriados no laborables. La entrada es libre.

Dentro de su importante rol didáctico, recibe durante todo el año a grupos de escolares, liceales y especiales, con asistencia de personal docente capacitado.

Texto parcialmente adaptado de la página web del Museo:
<http://www.muhar.montevideo.gub.uy>



Detalle de los lápices de Carlos Lemos, mostrando la misma sala del MuHAr.

Una de las salas del MuHAr, sección arte precolombino.



LA CIVILIZACIÓN MAYA

La civilización maya habitó una gran parte de la región denominada Mesoamérica, en lo que hoy son los siguientes países: Guatemala, Belice, Honduras, El Salvador y parte de México. Su historia se desarrolló durante 3000 años, y contrariamente a la creencia popular, la civilización maya nunca "desapareció" por completo, ya que sus descendientes aún viven en la región y muchos de ellos hablan alguno de los idiomas de la familia maya.

Su legado científico y cultural es importantísimo. En particular, los mayas son notables por haber desarrollado el único lenguaje escrito completo de la América pre-colombina, además de por sus avances artísticos, arquitectónicos, y en matemática y astronomía.

Carecía de un centro político común, sino que era un conjunto de ciudades estados con una cultura general compartida. Estas eran como pequeños reinos que no controlaban más que una ciudad capital y pequeñas poblaciones satélite. Algunos eran, sin embargo, verdaderos reinos que dominaban territorios extensos, dentro de los que se encontraban otras ciudades importantes además de la capital.

Los mayas participaban en el comercio a larga distancia con otras culturas mesoamericanas, y posiblemente más lejanas. Estos contactos también contribuyeron a enriquecer la cultura y arte maya con influencias extranjeras.

Si bien la cultura maya no desapareció por completo, la llegada de los españoles comenzó un proceso de subyugación que destruiría el modelo de civilización que se había generado durante tres mil años de historia. Como dijimos, no había un poder centralizado único, por lo que, al contrario que con los Imperios Azteca e Inca, los españoles debieron someter a las ciudades estado o reinos mayas casi uno por uno.

Además, la mayoría de los conquistadores estaban motivados por la búsqueda de metales preciosos como el oro y la plata, pero al ser estos materiales escasos en las tierras mayas, su conquista se vería demorada. Finalmente, los últimos reductos mayas independientes fueron subyugados por los españoles en 1697.



Sacerdote maya, versión de Taibox (tintas).

Sacerdote maya, ilustración tradicional.



Mutul y el Mundo Perdido.

En Crononautas, los personajes visitan el reino de Mutul, conocido hoy como Tikal (o Tik'al, en la ortografía maya moderna), parte de Guatemala en la actualidad. Centrado en la ciudad de Yax Mutul, el reino fue una superpotencia económica y militar del período Clásico maya.

El punto focal del capítulo es el complejo hoy denominado "Mundo Perdido", nombre que recibió de arqueólogos de la Universidad de Pennsylvania. Era un gran centro astronómico y ceremonial, y se cree que entre los años 250 a 378 DC funcionó también como necrópolis (cementerio) de reyes.

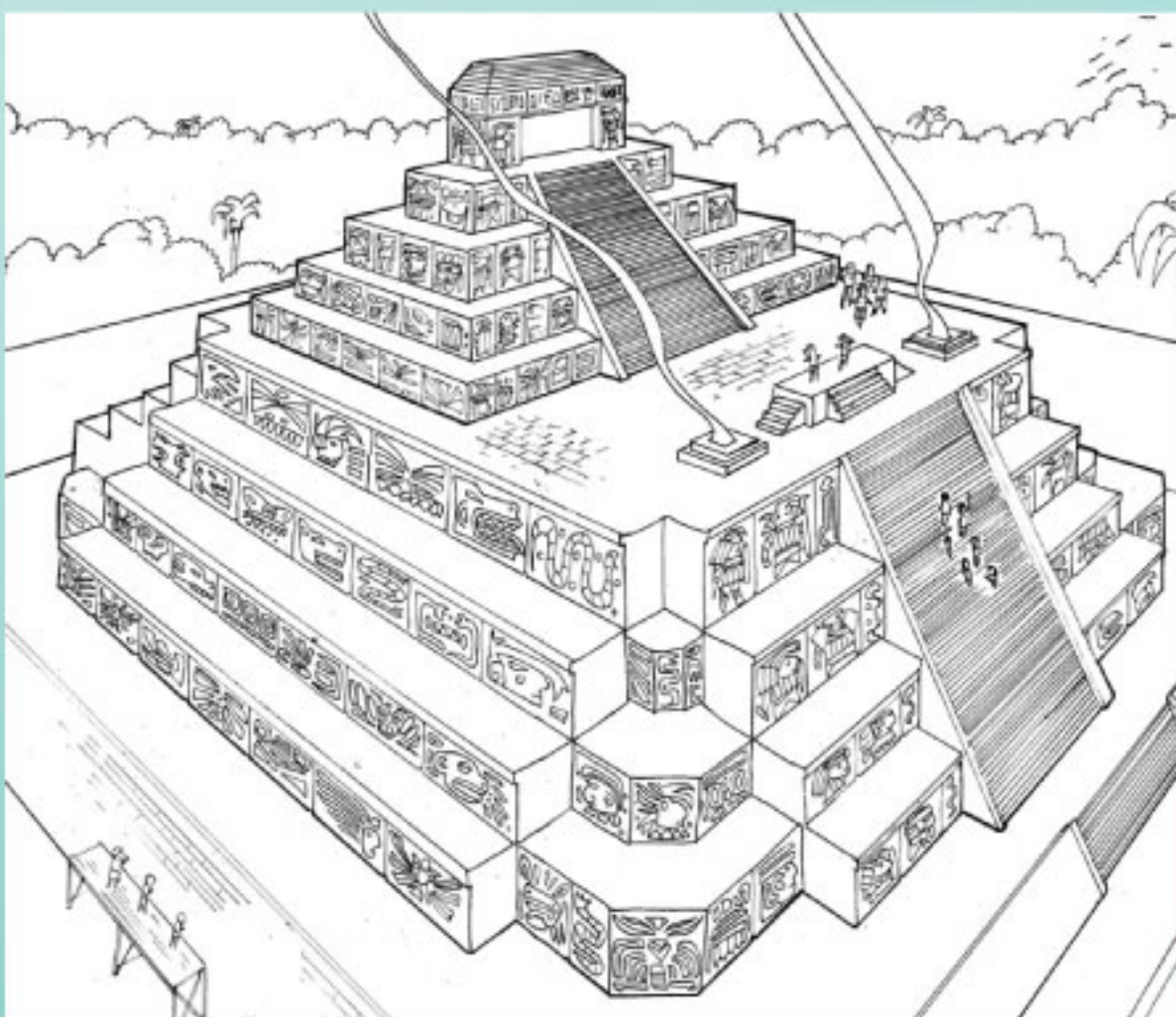
Hacia fines del siglo IV DC, Mutul fue conquistado por la ciudad de Teotihuacán (en lo que es hoy México), por medio de fuerzas lideradas por un poderoso noble y militar llamado Buho Lanzadardos, quien podría haber sido el mismísimo monarca de Teotihuacán. Es durante esta conquista que muere el rey Chak Tok Ich'aak I, conocido como "La Gran Garra".

A pesar de que los nuevos gobernantes de Mutul eran extranjeros, sus descendientes pronto se asimilaron a la cultura maya. Rápidamente absorbió a otras entidades políticas mayas, como Uaxactún o Bejucal. Para mediados del siglo V, el territorio principal de Mutul cubría un radio de 25 kilómetros alrededor de la capital. Hacia el siglo VII, ya no había presencia teotihuacána activa en el lugar, y la propia Teotihuacán había caído para el año 700. Aun así, la vestimenta formal de Mutul vista en arte de la época aún muestra estilos teotihuacanos.

Llegado el siglo X Yax Mutul fue prácticamente abandonada, y el reino colapsó. Tradicionalmente se considera que fue por sobrepoblación y fracasos agrícolas, pero investigaciones recientes sugieren que una sequía meteorológica puede haber llevado al abandono del lugar. La caída de Mutul fue un duro golpe a la civilización maya clásica, habiendo sido un centro importante de la cultura, la arquitectura, y la vida cortesana por más de mil años.

Tikal es hoy un sitio de gran interés turístico, rodeado de un extenso parque nacional, que incluye un museo completado en 1964. Dato curioso: partes de Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza fueron filmadas en Tikal en 1976.

Piramide del Mundo Perdido, o la Gran Piramide (estructura 5C-54), versión de Taibox (tintas).



Piramide del Mundo Perdido, o la Gran Piramide (estructura 5C-54), hoy día.

LOS 33 ORIENTALES

A partir de 1816, Portugal, y luego el Imperio del Brasil, ocupó la Provincia Oriental (precursora de nuestro país), tras haber derrotado a José Artigas. Artigas, asediado por los luso-brasileños y otros enemigos, se exilió a Paraguay en 1820.

En 1824, un grupo de orientales (entre ellos Juan Antonio Lavalleja) conspiraba desde Buenos Aires para liberar a la ahora llamada Provincia Cisplatina y reincorporarla a las Provincias Unidas del Río de la Plata. Fueron tolerados por el gobierno bonaerense (autoridad central de las Provincias), que decidió no interferir en sus actividades pese a las protestas brasileñas. El movimiento recibió también apoyo de propietarios de saladeros de carne de Buenos Aires, cuyo negocio había disminuido, ya que sus competidores de Río Grande del Sur se abastecían del ganado existente en la Cisplatina.

El grupo de expedicionarios pasaría a la historia como "Los 33 Orientales", pero es claro hoy que no eran ni treinta y tres, ni tan orientales. El reducido número se refiere más bien a un grupo central que cruzó de lo que hoy es Argentina a nuestras costas. Allí se les unieron más hombres, formándose un verdadero ejército.

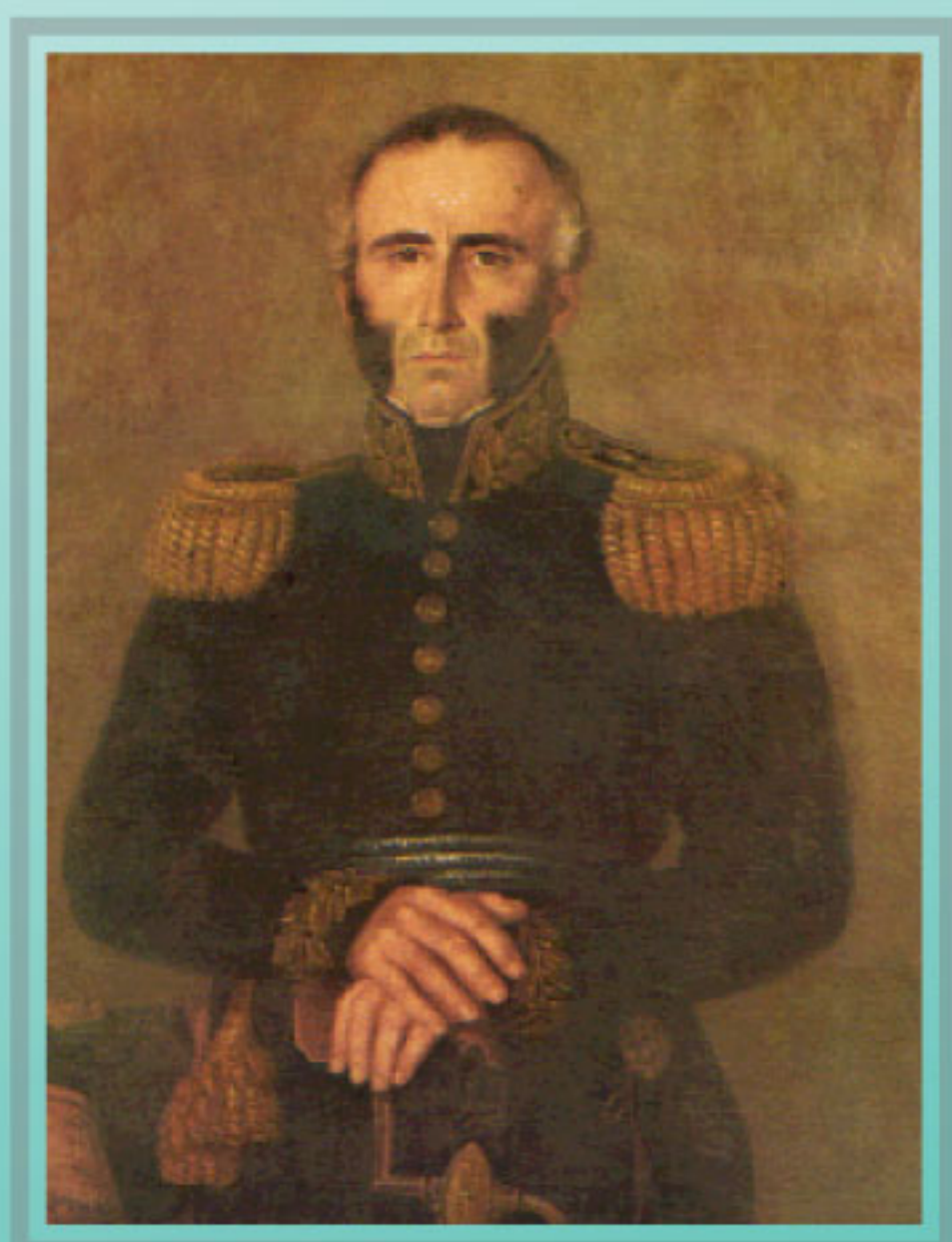
Por otro lado, la cantidad exacta de 33 obedece a relatos posteriores, y parece haber sido elegido más bien por motivos simbólicos. Varias listas de nombres posteriores presentan varias discrepancias, con nombres que aparecen en unas y no en otras. Otros nombres podrían haber sido seudónimos, mientras que algunos fueron excluidos de las listas tras desertar.

Además, no todos eran orientales. Muchos provenían de otras provincias de lo que hoy llamamos Argentina, varios eran paraguayos, y hasta, según algunos textos, había "dos negros africanos" (probablemente esclavos nacidos en América, ahora libres).

La Batalla De Sarandí

Tras el desembarco de los Treinta y Tres, el 19 de abril de 1825, Lavalleja y sus hombres conquistaron varias victorias militares, llegando a poner sitio a las ciudades de Montevideo y Colonia del Sacramento. Muy importante fue la victoria en la Batalla del Rincón, donde las fuerzas imperiales perdieron muchos hombres y armamento, y los orientales capturaron unos 8000 caballos.

Juan Antonio Lavalleja, versión de Carlos Lemos (tintas).



Juan Antonio Lavalleja, versión de Jean-Philippe Goulu (óleo).

Ante esta derrota, los brasileños organizaron una fuerza de alrededor de mil soldados, que partirían de Montevideo para unirse a otros tantos en campaña. Lavalleja intentó impedir que lo lograra, pero falló. Para enfrentarse a tal cantidad de soldados, Lavalleja logra con gran esfuerzo reunir un número similar de hombres, y se dispuso a enfrentar a los imperiales en las puntas del arroyo Sarandí, en el actual departamento de Florida.

En la madrugada del 12 de octubre de 1825, Lavalleja distribuye a sus tropas de manera de confundir a los brasileños, comandados por el Coronel Bento Manuel Ribeiro. Los imperiales atacaron, siendo sorprendidos por las espadas de la caballería oriental, en vez de por el fuego de sus fusiles, que era lo que esperaban. Lavalleja animó a sus hombres con la hoy conocida orden de *"sable en mano y carabina en la espalda"*, según escribe tras la batalla el propio Don Juan Antonio en un parte enviado a Buenos Aires.

Por mucho tiempo se interpretó esto como una táctica, o más bien una demostración de valentía oriental. Recientemente, sin embargo, algunos historiadores han sugerido que podría haber habido algún problema con las armas de fuego de las tropas de Lavalleja. No hay pruebas ni estudios concluyentes, pero decidimos dar por cierto esa teoría en Crononautas. Así, involucramos a nuestros personajes ficticios en la acción histórica, pero sin interferir visiblemente en los hechos aceptados.

Como fuera, la táctica de Lavalleja funcionó, y los brasileños fueron derrotados. El conflicto mayor se extendió hasta agosto de 1828, y a pesar de buscar los orientales reincorporarse las Provincias Unidas del Río de la Plata, esto no sucedió. Para lograr la paz entre el Imperio del Brasil y las Provincias Unidas, el Imperio Británico medió. Como resultado, se creó el Estado Oriental del Uruguay, lo que hoy es nuestro país, como un estado independiente tanto de Brasil como de las Provincias Unidas.

¿Un Artiguista En La Cruzada Libertadora?

Al principio de este texto mencionamos que Artigas se exilió a Paraguay asediado por los luso-brasileños y por "otros enemigos". Estos no eran otros que el gobierno de las Provincias Unidas, que quería imponer su forma de gobierno centralista, y algunos de los propios aliados de Artigas, líderes de otras provincias que se rindieron ante el Directorio bonaerense.

El amigo que Walter y Diana se hacen en el ejército de Lavalleja, menciona haber acompañado a Artigas en lo que hoy conocemos como "El Éxodo Oriental" o "La Redota". Carlos es un personaje ficticio, aparecido en una historia de 2011 llamada "El Secreto del Arroyo Negro" escrita por MaGnUs (guionista de este libro) y Taibox (dibujante de parte de este libro), publicada en el proyecto Bandas Orientales.

Este éxodo tuvo lugar en 1811, cuando Carlos era poco más que un niño. Su vida continuó en la Provincia Oriental tras el fin del éxodo, y llegó a ser adulto ya en la Provincia Cisplatina ocupada. Se unió a los patriotas orientales que lucharían junto a Lavalleja, sin saber que quienes apoyaban esta Cruzada Libertadora no eran otros que "esos copetudos porteños" que una y otra vez habían enfrentado a Artigas.



Zona cercana a donde se desarrolló la Batalla de Sarandí, por de Carlos Lemos (tintas).

Foto satelital de la zona cercana a donde se desarrolló la Batalla de Sarandí (Google Maps).



ANTIGUO EGIPTO

El Valle de los Reyes, en Egipto, es un lugar donde entre los siglos XVI y XI AC se construyeron tumbas para los faraones y nobles del Imperio Nuevo de esas tierras. Se utilizó durante los reinados de las dinastías XVIII a XX, y se encuentra en la orilla oeste del Nilo, cerca de la actual ciudad de Luxor. Esta ciudad se conocía en la antigüedad con el nombre griego de Tebas, y su nombre egipcio era Waset. Llegó a ser la ciudad más grande del mundo, con una población de 80.000 habitantes.

El Valle contiene unas 63 tumbas, que van desde KV54 (un simple pozo) a KV5 (una compleja tumba compuesta por 120 cámaras). Las tumbas están decoradas con escenas de la mitología egipcia y dan pistas sobre las creencias y rituales funerarios de la época. Casi todas las tumbas parecen haber sido profanadas y saqueadas, pero aun así dan una idea de la opulencia y poder de los faraones. El área ha sido un foco de exploración arqueológica desde fines del siglo XIX, y se volvió particularmente famosa para el público en general con el descubrimiento en 1922 de la tumba de Tutankhamón (KV62), que contenía muchos tesoros intactos.

La tumba KV31, elegida como lugar de la máquina del tiempo de este libro, se seleccionó por desconocerse a quien pertenecía. Probablemente no fuera de un faraón; la tumba tiene apenas un 5% del área y un 2% del volumen de la de Tutankhamón. Fue descubierta y excavada en 1817 por Giovanni Battista Belzoni, trabajando para el Conde de Belmore.

Se desconoce la historia de la tumba, pero se cree que puede haber sido el origen de un sarcófago de cuarzo de la dinastía XVIII que Belzoni hallara en 1817, posteriormente donada al Museo Británico por el noble que financiaba sus expediciones. A fines del siglo XIX su existencia fue documentada nuevamente por Victor Loret, pero no se ha vuelto a excavar. En la actualidad se encuentra completamente llena de escombros, aislada del mundo exterior.

La Dinastía XVIII Y Hatshepsut, La Primera De Las Nobles Damas

La dinastía XVIII (1543 a 1292 AC) es quizás la más conocida de las dinastías del antiguo Egipto. Además de varios faraones muy famosos, cuenta entre sus gobernantes al más célebre de todos, Tutankhamón. No solo eso, sino que también fue miembro de ella el "faraón hereje" Akhenatón, y su esposa Nefertiti. Junto con las dinastías XIX y XX, forman el Imperio Nuevo, la era más próspera de Egipto, que marcó el pico de su poder.



Entrada (ficticia) de la tumba KV31, Valle de los Reyes, por Carlos Lemos (tintas).

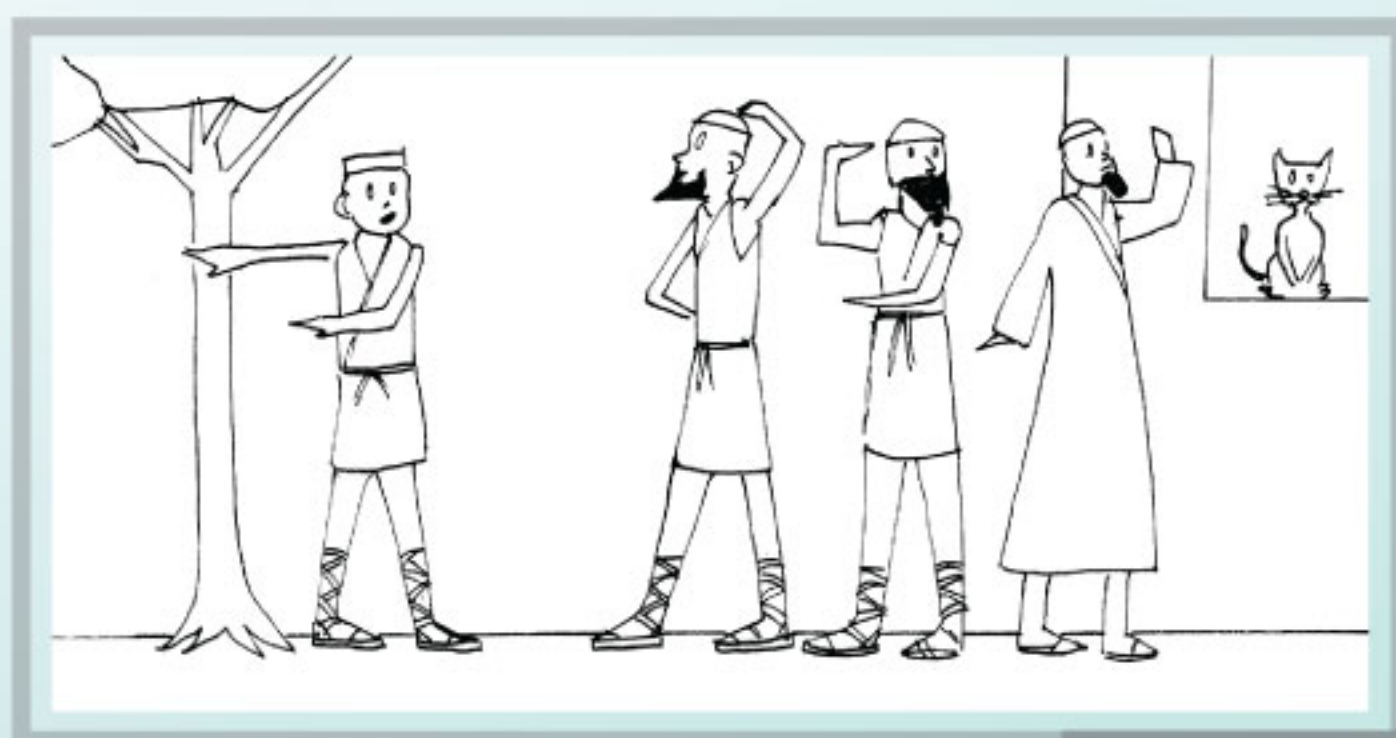
Entrada de tumba en el Valle de los Reyes.



Era poco común que Egipto fuera gobernado por una mujer, pero la situación no carecía de precedentes. Sin embargo, el reinado de Hatshepsut fue más largo y más próspero que el de cualquier otra reina. Gozó de triunfos militares al principio de su reinado, pero inauguró un largo período de paz. Restableció el comercio internacional que se había perdido durante ocupaciones extranjeras, y trajo gran riqueza a Egipto. Fue gracias a esta riqueza que Hatshepsut pudo iniciar proyectos de construcción que aumentaron el calibre de la arquitectura egipcia a un nivel que no sería alcanzado por ninguna otra cultura por mil años.

Indiscutiblemente, sus construcciones fueron más grandiosas y numerosas que las de cualquiera de sus predecesores. Durante su reinado, se erigieron tantas estatuas, que casi todos los grandes museos del mundo tienen piezas que fueron mandadas a hacer por ella. El Metropolitan Museum Of Art de New York tiene una "Sala Hatshepsut", dedicado enteramente a estas obras.

Siguiendo la tradición de muchos faraones, la pieza maestra de los proyectos de construcción de Hatshepsut fue su templo mortuario. Diseñado y construido por el arquitecto Senemut, se encuentra cerca de la entrada del Valle de los Reyes, que de hecho surgió porque faraones posteriores quisieron asociar sus tumbas a la grandeza de la suya. Sus edificios son los primeros grandes edificios del valle.



Homenaje de Taibox al arte mural egipcio, utilizado como recurso narrativo para contar un flashback (tintas).

Detalle de arte mural de la Capilla Roja de Hatshepsut, en Karnak, cerca de Tebas. Muestra a la reina junto a su sobrino, hijastro y sucesor, Tutmosis III.



Menna, El Artesano

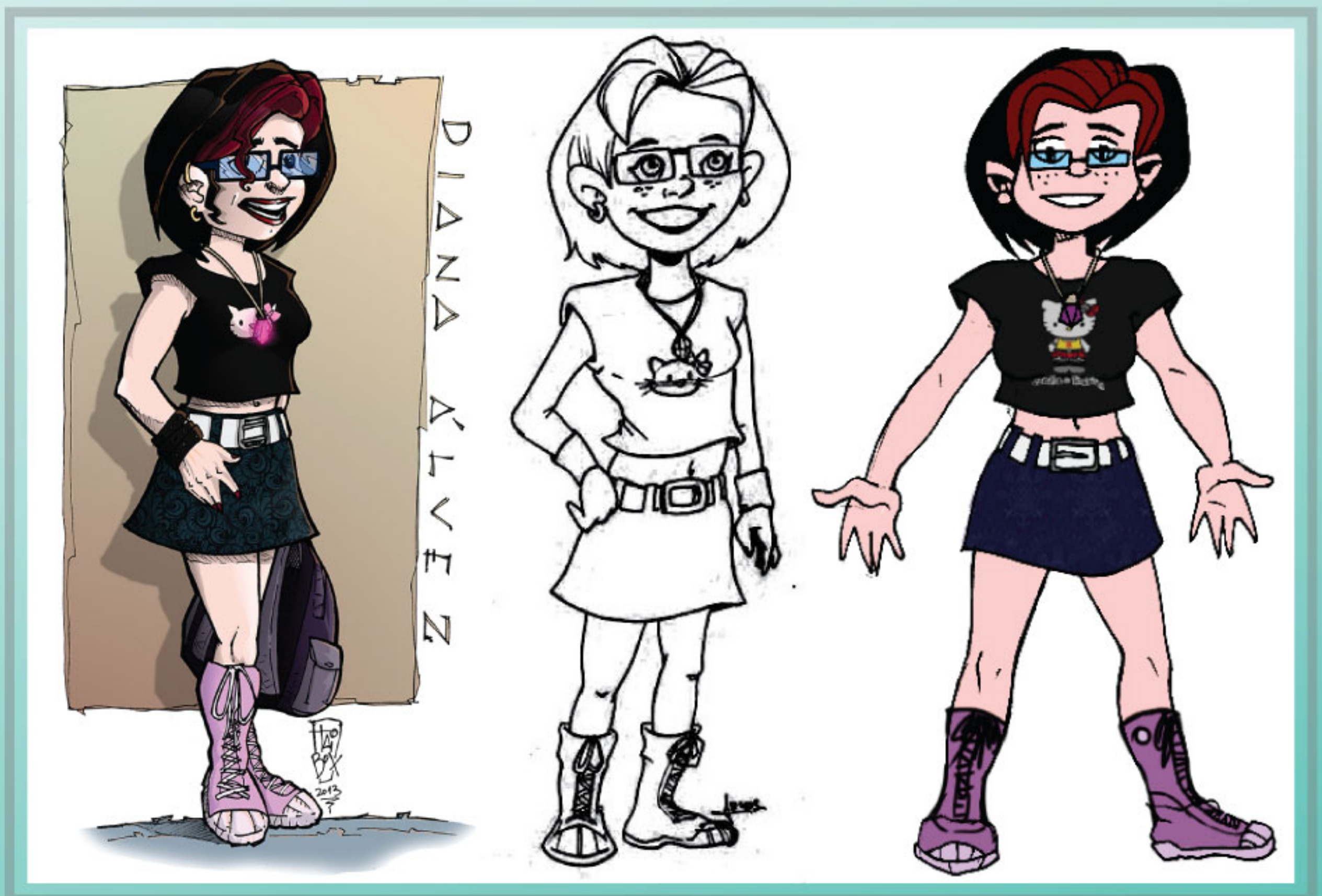
Menna fue un artesano egipcio conocido como el "escriba de los campos del Señor de las Dos Tierras del Alto y el Bajo Egipto". Vivió probablemente durante los reinados de Tutmosis IV y Amenhotep III, casi cien años después de Hatshepsut. Fue enterrado en una tumba situada en Sheij Abd el-Qurna, cerca del Valle de los Reyes. Está hermosamente decorada, con representaciones del propio Menna y su esposa Henuttawy, así como sus hijos, y elegantes escenas de la vida cotidiana del antiguo Egipto.

Obviamente, el Menna que aparece en este libro no es el mismo artesano, porque es de casi un siglo antes. Podría ser su abuelo... aunque este es un libro de viajes en el tiempo, ¿no?

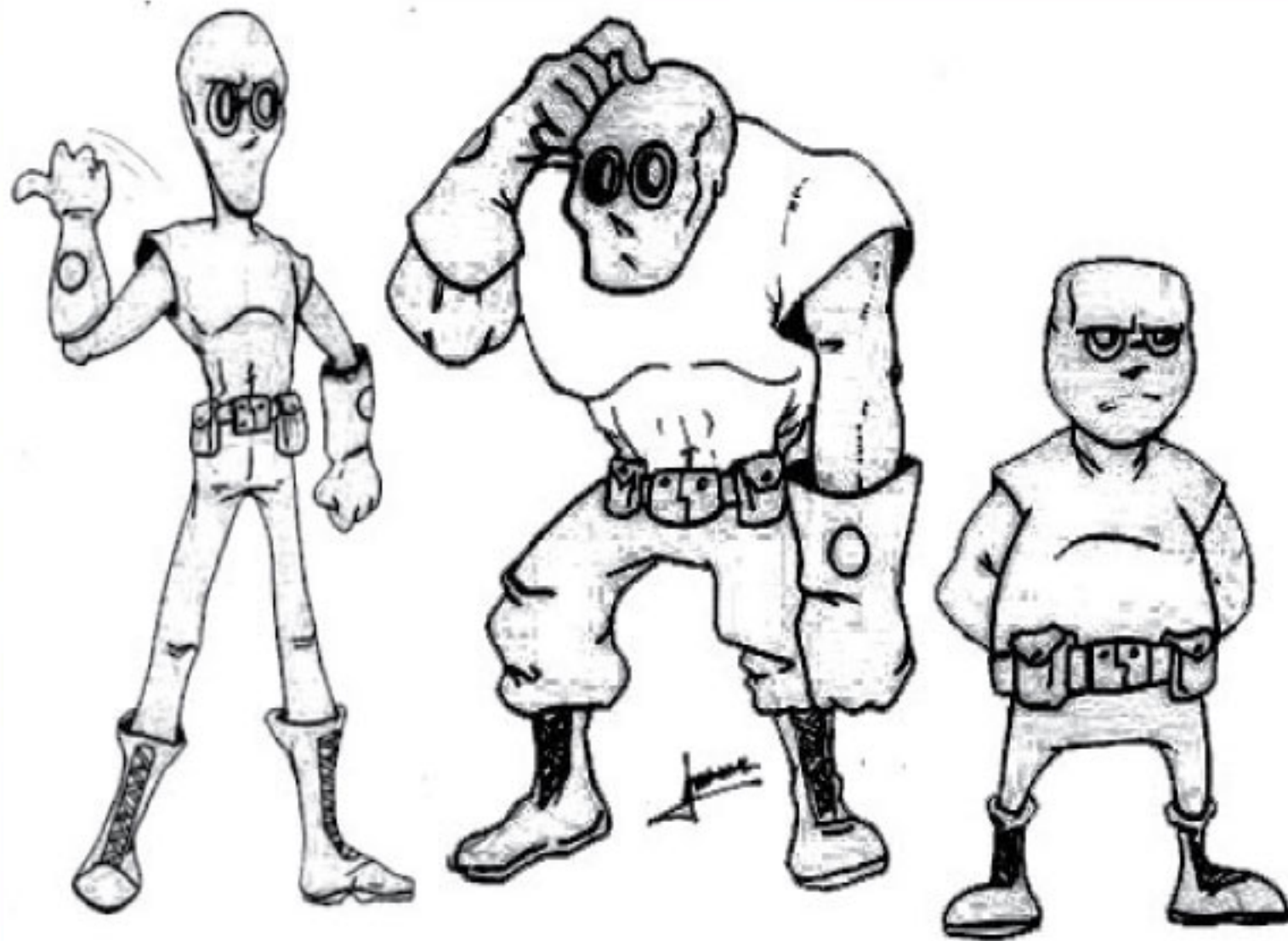
BOCETOS



Crononautas comenzó a gestarse en 2012, y estos son solo algunos de los bocetos de los protagonistas. El que más cambios sufrió fue Walter, tanto en su aspecto personal, como en sus gustos musicales. Estos bocetos también resultan ser el único lugar donde se ven los apellidos de los personajes, que no llegaron a ser usados en los diálogos del libro.

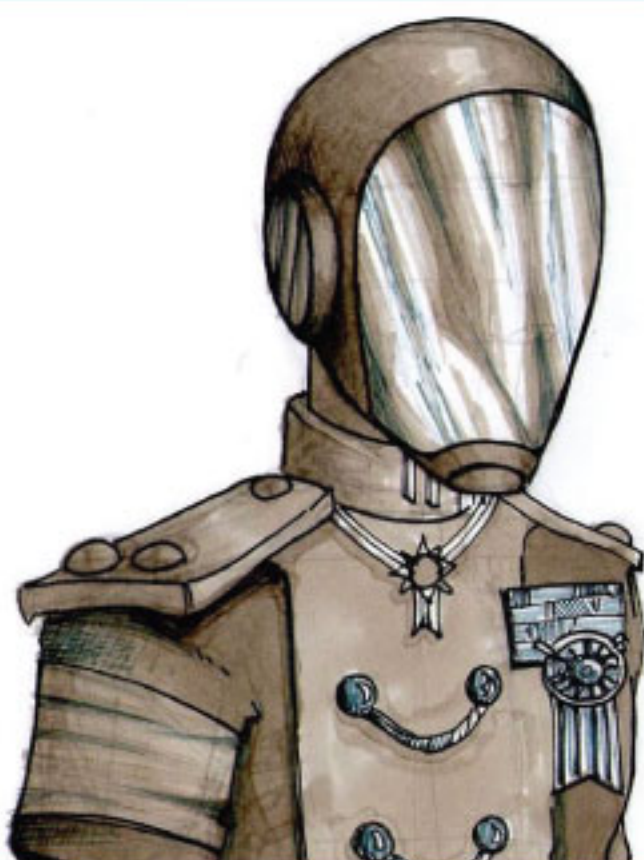


BOCETOS



Los Agentes sufrieron muy pocos cambios, aquí vemos el diseño final en color que hizo Taibox (arriba), para que usaran Diego Jourdan (para la tapa) y Carlos Lemos (para los capítulos que le tocaba hacer). Carlos también hizo sus propios bocetos antes de dibujar sus páginas (izquierda).

El General si pasó por varios diseños, más que nada en lo que refiere a su casco; pero su uniforme también era distinto al principio: estaba inspirado en uniformes militares napoleónicos.



PROCESO DE ARTE



Tras recibir una descripción de las páginas, el dibujante hace un boceto de cada una. Se escriben los diálogos y rotula sobre el boceto. El dibujante hace los lápices, refina el arte con las tintas; y lo colorea, para que luego se haga el rotulado final.

La tapa se hizo de manera 100% digital. Primero solo las líneas, luego sombras y tonos sencillos. Se sigue con los colores planos, y finalmente se agregan fondo, tonos, y detalles. Con un par de retoques, está pronta para agregarsele logos y textos.



ACERCA DE CRONONAUTAS

Como habrán podido leer (si no lo han hecho, les recomendamos empezar por el principio del libro), Crononautas es una serie de aventuras de viajes en el tiempo, pensadas para lectores de 8 a 12 años, pero hechas para ser disfrutadas por toda la familia. Decimos "serie", porque si bien este es el primer libro, y es autoconclusivo, nos gustaría contar más aventuras de Walter y Diana, visitando otros momentos históricos. Los invitamos a, si les gustó el libro, difundirlo entre sus conocidos, amigos y familiares, y escribirnos con sus comentarios y preguntas.

ACERCA DE GAS COMICS

GAS Comics es un sello de edición de comics, basado en Montevideo, Uruguay, fundado en 2009. Desde 2011 editamos nuestro trabajo de manera impresa, y el presente es nuestro segundo libro. El núcleo de nuestros creadores proviene de Uruguay, pero también trabajamos con historietistas de otras partes del mundo, como EE.UU., Argentina, Chile, y Portugal.

Hacemos comics de varios géneros, en particular ciencia ficción, humor, fantasía y aventura, pero no nos cerramos a casi nada. Prácticamente toda nuestra producción puede ser encontrada online de manera gratuita, así que los invitamos a explorar nuestros diferentes espacios en la web y a dejarnos comentarios. Prácticamente todo nuestro trabajo es apto para menores de edad; pero posiblemente el que mejor pueda ser disfrutado por menores de 15 años sea "Portento" (ver último link de la lista debajo), una comedia superheroica.

También estamos siempre dispuestos a conocer nuevos colaboradores, ya sea como guionistas, dibujantes, coloristas, o en otras tareas.

<http://gascomics.blogspot.com>
gascomics@gmail.com
<http://facebook.com/gascomics>
<http://twitter.com/gascomics>
<http://issuu.com/gascomics>
<http://portentomuc.tk>

LA VERSIÓN IMPRESA DE ESTE LIBRO
SE HIZO EN MASTERGRAF SRL. ESTE
ARCHIVO DIGITAL ES DE LIBRE DISTRI-
BUCCIÓN SIEMPRE Y CUANDO NO SE
MODIFIQUEN LOS CONTENIDOS,
Y SE CITE EL ORIGEN.

CRONAUTAS

¡Llegaron los Crononautas! Walter Torres (antropólogo) y Diana Alvez (arqueóloga) trabajan en el Museo de Historia del Arte, y sus vidas no tienen nada de aventura, fuera de los juegos de rol y películas que disfrutan en sus ratos libres.

Sin embargo, unos misteriosos enmascarados irrumpirán en el museo para robar un artefacto maya, involucrando a Walter y Diana en una emocionante aventura a través del tiempo y el espacio. *¿Qué quieren estos enmascarados? ¿Para quién trabajan? ¿Qué tiene que ver con todo esto el collar de Diana?*

Descubran las respuestas a estas y otras preguntas y acompañen a nuestros héroes en esta aventura dirigida a lectores de 8 a 12 años, pero hecha para ser disfrutada por toda la familia.

ISBN 978-9974-99-489-8



9 789974 994898 >



Uruguay Cultural LEY DE FONDO
CONCURSABLE
PARA LA CULTURA

mec

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección Nacional de Cultura

