

EL ARTE INVISIBLE

## El mundo onírico de Royer Díaz

Jesús Gerardo Guerrero Castillo <sup>1</sup>  
Universidad Autónoma de Nuevo León

Rogelio Montoya Díaz es un artista originario de Monterrey, Nuevo León, cuyo interés por el arte empezó con la idea de crear algo desde cero. Fue gracias a sus amigos de preparatoria que encontró la respuesta a esos impulsos en el manga, fascinado por el potencial mediático que estas historias tenían en la gente y en cómo podían hacerlos sentir distintas emociones a través de la pluma de un solo artista.

Motivado a lograr el objetivo, debutó en 2016 con el cómic titulado *Las aventuras de Somy*, una historia autoconclusiva que nos habla sobre la identidad y las dificultades de forjar una personalidad propia en la adolescencia a través de un estudiante recién llegado a una nueva escuela que no sabe si debe ser él mismo o tratar de ser alguien más para encajar. Este cómic corto ya presentaba indicios del estilo que adoptaría el artista para sus futuras producciones, tomando gran inspiración del manga.

Un año después, en 2017, decidió lanzar su segunda historia, titulada *15 años de libertad*, un western sobre la búsqueda de un objetivo en la vida que nos narra las aventuras de Dany, joven forajido que asalta bancos para reunir dinero y escapar junto a su novia, quien es hija de un peligroso criminal y jefe de la banda a la que Dany pertenece. Si en *Las aventuras de Somy* Royer aún estaba buscando un estilo más marcado y personal que tuviera identidad y se mantuviera firme a sus raíces del manga, en *15 años de libertad* es donde refina su estilo y consigue plasmar su identidad artística a través de poses más trabajadas y ángulos refinados que recuerdan a los de sus inspiraciones japonesas.

Sin embargo, el punto más importante de su carrera inició en el año 2018 con el estreno de su obra más conocida hasta la fecha: *Onírico*, una serie de misterio sobrenatural acerca de la identidad (tema recurrente hasta ahora en su obra y crecimiento personal) que nos cuenta la historia de Ian, un joven que sueña con el mismo hombre todas las noches, así que empieza a investigar la razón y descubre que su sueño es más real de lo que parece.

A diferencia de las primeras dos historias, en esta Royer da finalmente el salto hacia una narrativa más compleja que se va desenvolviendo poco a poco mientras explora un nuevo género muy diferente a sus obras pasadas, en el que debe mantener un misterio constante a través de cada número mientras va revelando poco a poco las piezas del enorme rompecabezas que se arma alrededor de los sueños de Ian. Esta es su obra más longeva hasta ahora, teniendo ya nueve capítulos en publicación con más números por venir y si bien la



historia puede empezar lento debido a que es el primer intento de Royer por contar algo más extenso, logra adaptarse rápidamente a este nuevo formato de publicación para entregar capítulos mejor trabajados conforme avanza la historia, lo cual es notable en el salto de calidad que da la obra a partir del cuarto número donde la evolución de este autor de cómic se puede ver comparada al pasado.

El valor de *Onírico* en la carrera de Royer no se encuentra exclusivamente en su evolución como artista en el dibujo, sino también como emprendedor, ya que a través de esta publicación el autor inició su sello editorial *Trazo: Narrativa Gráfica*, bajo el cual todos sus cómics son publicados para asegurar que la calidad sea digna del trabajo que deseaba entregar. Aprendió a realizar distintos trabajos de impresión y curación que le permitieron llevar su obra al siguiente nivel en calidad editorial, entregando constantes reimpressiones donde se nota la evolución, pues pasó de imprimir cómics con portadas forradas en contact a realizar publicaciones más profesionales y de mejor calidad tanto en sus portadas como en sus colores.

El valor de *Onírico*, al final del día, no se encuentra únicamente en la dedicación que Royer pone a su obra para continuar trabajando día con día (al punto de que es una de las publicaciones independientes en la actualidad con más números, algo poco usual ya que la mayoría suelen ser miniseries de no más de cinco números o directamente son publicaciones autoconclusivas); sino también en lo que representa como publicación independiente, siendo un ejemplo claro de la pasión y dedicación que los artistas ponen en su obra y del esfuerzo que algo así implica. La lección es que con perseverancia se pueden alcanzar grandes objetivos. En realidad, son pocos los autores que pueden presumir que sobrepasan sus límites y van más allá de mejorar su trabajo, y Royer es uno de ellos. Lejos de quedarse únicamente en el papel, aprendió lo necesario para encargarse personalmente de sus cómics y de que la obra fuera 100% suya. Hoy goza de miles de lectores alrededor del país que disfrutan de sus cómics y que son conmovidos por su trabajo (de la misma forma en que los mangas originalmente lo inspiraron a él a emprender el camino de la narrativa secuencial), junto a todas las historias que ha publicado su sello editorial, tanto propias como de otros autores.

<sup>1</sup> Escritor, editor y letrista de cómics. Es licenciado en Lenguaje y Producción Audiovisual por la Universidad Autónoma de Nuevo León. Fue ganador del Concurso de Cómic y Novela Gráfica de la UANL por tres años consecutivos. Fue encargado de la edición del cómic independiente *Onírico*, publicado por Editorial Trazo: Narrativa Gráfica y es fundador del club de cómic de la Facultad de Artes Visuales de la UANL, mismo que coordina desde 2019. En 2025 fue ganador del VII Concurso Nacional de la Fortaleza Cómics con la obra *Desidium*.