

**RELATO HISTÓRICO DE LA VIOLENCIA EN CÓMIC: UNA APROXIMACIÓN A
SUS POTENCIALIDADES Y RETOS A PARTIR DE UN ANÁLISIS APLICADO A
BARBARIE (2010) DE JESÚS COSSIO**



Requisito parcial para optar al título de Magister en Literatura

MAESTRÍA EN LITERATURA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

(2018)

ANA MARÍA ESCOBAR CIFUENTES

DIRECTOR

DIEGO HERNANDO SOSA RUIZ

NOTA DE ADVERTENCIA

Artículo 23 de la Resolución No. 13 de julio de 1946

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”

CERTIFICADO

Yo, ANA MARÍA ESCOBAR CIFUENTES, declaro que este trabajo de grado, elaborado como requisito parcial para obtener el título de Maestría en LITERATURA en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Javeriana es de mi entera autoría excepto en donde se indique lo contrario. Este documento no ha sido sometido para su calificación en ninguna otra institución académica.

Ana María Escobar Cifuentes

23 de octubre de 2018

Agradecimientos

A Santiago Torres por su apoyo y acompañamiento.

A Jesús Cossio por responder, facilitarme su libros en formato digital, creer en el proyecto y por su excepcional obra.

A Diego Sosa por ser una guía para el proyecto y por motivarme siempre a seguir

A Jaime Wilches por aparecer en la emergencia, seguir creyendo en mis proyectos y por su apoyo a lo largo de los años.

Tabla de contenido

Introducción	6
1. Estado del arte.....	11
1.1. Una aproximación histórica al cómic	11
1.2. Cómic y literatura: un diálogo en construcción	27
1.3. Antecedentes del dibujo como forma de documental la guerra y la violencia.....	36
1.4. Cómic como medio para documentar	43
1.5. Comic Documental	50
2. Marco Teórico	55
2.1. Cómic: lenguaje, género y medio	55
2.2. Tipologías del cómic.....	58
2.3. Literatura, cómic y formas de arte híbridas	62
2.4. El relato del pasado: Narración factual vs. narración ficcional	64
2.5. Gramática del cómic	69
2.6. Discurso interior y estilo.....	74
2.7. Documental.....	79
2.8. Comunidades imaginadas y afecto	81
3. Historia, pasado y narración	84
3.1. <i>Boom</i> de la memoria	84

3.2.	La nueva historia y el giro subjetivo.....	89
3.3.	En defensa de la objetividad	95
4.	El pasado en viñetas: potencialidades y problemas del cómic que narra la violencia	99
4.1.	Tipología documental y performatividad.....	100
4.2.	El punto de partida: autor-testigo, autor-externo y riesgo de representación	106
4.3.	Gramática del cómic para la narración del pasado	112
4.4.	De la realidad al papel: el dibujo para documentar.....	115
4.5.	Atestiguamiento	121
4.6.	El estilo, propuesta estética y textualización del contexto.....	123
4.7.	El afecto como centro de comunidades en reconstrucción	127
4.8.	Representación de los muertos en el cómic	130
5.	Combatir la ausencia de relato e impunidad con tinta, tramas y papel; análisis aplicado	
	<i>Barbarie</i> (2010)	133
	Conclusiones	171
	Bibliografía	177
	Referencias.....	180
	Anexo 1: Carta de autorización uso de imágenes	183
	Anexo 2: Entrevista a Jesús Cossio	184

Introducción

Algunos encuentros surgen de manera tan natural que parece que estuviesen designados por una fuerza suprahumana que se encarga de guiar el destino de los hombres. Mi encuentro con la obra de Jesús Cossio, por el contrario, se caracterizó por una serie de desencuentros, obsesivas búsquedas por internet y la lectura por fragmentos de sus obras. “Lamentablemente las obras de Cossio no son muy fáciles de encontrar; ni en papel ni en la web, así que solo vamos a leer algunas partes de ella” expresaba en un correo el profesor de una asignatura virtual dedicada a la novela gráfica. Como cada semana debíamos entregar una reseña relacionada con el autor y la obra asignados, en esa oportunidad tuvimos que valernos de notas de prensa, reseñas, fragmentos sueltos por toda la red y entrevistas en *youtube* para hacernos una idea de qué decir, en otros términos, tomar la palabra de otros para más o menos conocer, comprender y comentar una obra a la que no nos era posible acceder.

Después de esa, fueron muchas las tardes de búsqueda, de intentar conectar las páginas y viñetas que se encontraban regadas en blogs, páginas web y como contenidos montados en redes sociales. Los problemas para acceder a su obra principalmente se centraban en la distancia, siendo un autor peruano publicado por una editorial limeña independiente no existían copias disponibles en Colombia ni existía una edición virtual. Transcurrió cerca de un año hasta que me topé con Cossio en facebook, dubitativa y con el pretexto de estar empezando a realizar mi tesis de maestría le comenté mi interés por su obra y las dificultades que había tenido para acceder a ella. Halagado, me agradeció el interés y me pasó un *link* en el que podía descargar *Barbarie* (2010) y *Rupay* (2008), ya que estaban montadas en la página del Centro de

Documentación e Investigación del LUM (Lugar de la Memoria, la tolerancia y la inclusión social).

Aunque finalmente pude acceder a las obras que había añorado por tanto tiempo había algo que no cuadraba ni en la primera, ni en la segunda ni en la tercera o cuarta lectura. Las obras eran sin dudas muy interesantes, la narración cautivaba, la dureza de las imágenes de cuerpos sin vida y campesinos muriendo era fuertes, la cuidadosa utilización de tramas y el entintado, en general era una obra excepcional para el contexto local. Pasaron varios meses más hasta que pude sostener un ejemplar de *Barbarie* en mis manos y descubrir que mi incomodidad se debía a que mi copia digital de la obra tenía varios fragmentos y hojas desordenadas, y como no existía una paginación no había forma de estar segura de que ese era el problema.

Por un tiempo reflexioné sobre esos meses que pasé engañada, dándole vueltas al porqué me tomó tanto tiempo darme cuenta del problema. Si lo mismo hubiese sucedido con una obra de literatura tradicional, el engaño hubiese durado tan solo unos segundos, pues la falta de continuidad entre dos fragmentos de oración hace notorio que no son sucesivas; sin embargo, la forma del cómic, su estructura por cuadros y sus frecuentes saltos espaciales y temporales, hizo que el desorden fuese casi imperceptible. Este infortunio fue la base para que generará una serie de cuestionamientos que se centraban en lo que era posible únicamente para un medio como este, sobre todo cuando, como lo hace Cossio, se narran hechos del pasado. De ese engaño, de la sumatoria de desencuentros y de las tardes de búsqueda fallidas, nace este proyecto de tesis.

El cómic es una forma que tiende a hallarse en la periferia de disciplinas como la literatura, la historia y el cine, aunque poco a poco ha ido ganando más reconocimiento y haciéndose un lugar propio. No obstante en latinoamérica su producción, distribución y estudio es escasa, de ahí que la existencia de obras como la de Cossio sorprendan tanto y motiven largas

horas de búsqueda en internet. Ahora, cuando se habla de cómic de no-ficción que aborda el pasado violento y pretende convertirse en un vehículo para la memoria, el número de obras y de estudios es aún más escaso, lo que sorprende en un contexto como el latinoamericano, donde a causa de los importantes cambios políticos y económicos, las dictaduras y los conflictos internos sufridos durante las décadas de los años 70 hasta el 2000, han hecho que la memoria, en palabras de Beatriz Sarlo, sea un deber. Se construye una memoria como parte de una postura política y social, para saldar cuentas con el pasado, reparar, no permitir el olvido o la repetición de los eventos, pero sobre todo para conmemorar a aquellos que resultaron desaparecidos o muertos por diferentes circunstancias.

La pregunta que guía este proyecto se encuentra enfocada en revisar las potencialidades y retos que enfrentan las narrativas gráficas que pretenden abordar hechos del pasado relacionados con la violencia, el dolor y el trauma ¿qué sucede cuando se intenta retratar escenas de la realidad en lápiz y papel?, ¿por qué el dibujo, a pesar de ser una forma abstracta, es tan impactante?, ¿en qué medida la subjetividad se adueña de estos relatos?, ¿cómo enfrenta el dibujante de cómic el problema de narrar el pasado y el acceso a las fuentes?, ¿por qué existe una tendencia del cómic hacia el relato del pasado?, ¿es el cómic de no-ficción literatura?, ¿se puede hablar del género documental dentro de la literatura?, entre muchas otras preguntas atraviesan estas páginas y reflexiones que esperan aportar a un campo de estudio poco tratado en latinoamérica, cuyo estudios son realmente escasos a pesar de que con el tiempo han ido apareciendo algunas obras que narran el pasado en cómic cuya motivación nace de la memoria y del sentimiento nacional.

Tengo la esperanza de que, a diferencia de la academia estadounidense, los estudios sobre cómic en Latinoamérica puedan fortalecerse y atraer el interés de académicos, teóricos y

críticos sin necesidad de que un premio, como el otorgado a *Maus* en 1992 por el *Pulitzer*, les indique que este tipo de obras son importantes y merecen ser estudiadas.

Sin más, el presente trabajo se divide en cinco capítulos, el primero que sirve como Estado del Arte, es un recorrido histórico por el desarrollo del cómic como forma de arte, se plantea también un panorama del cómic en la academia, se da cuenta de los debates en torno al cómic como literatura, se realiza una revisión al pasado de los antecedentes del cómic que retrata la violencia, y se cierra con un recuento de los estudios que se han realizado enfocados en el cómic de no-ficción o documental.

El segundo, funciona como el marco teórico y presenta las posturas desde las que parte este análisis, estableciendo una tesis frente al uso de las tipologías del cómic, se establece una mirada de la literatura que permite entender al cómic como parte de ella sin que se encuentre subordinado a esta u otras formas de arte, se establece una distinción entre historia, literatura, narración factual y ficcional; se define la gramática del cómic y se enuncian algunos elementos básicos para abordar las obras teóricamente, se explica a qué se refiere cuando se habla de estilo en el cómic y finalmente se presenta un entendimiento sobre la formación y reconstrucción de comunidades por medio del afecto.

El tercer capítulo, con el título Historia, pasado y narración, expone las condiciones que en la actualidad han llevado a un *boom* de memoria, a un giro subjetivo y a la fundación de una Nueva Historia. Reflexiona sobre las razones por las que la subjetividad se ha posicionado como el modo preferido para la narración del pasado y los problemas que existen si se produce historia solamente con esta mirada. Se defiende la mirada objetiva como un modo de historia necesario para la comprensión del pasado y se explica por qué esta necesita aceptar su condición humana, narrativa y subjetiva que le permita comprender la historia y la memoria como

construcciones parciales, volátiles y comprendidas por una multiplicidad de voces, versiones y verdades.

El siguiente capítulo se encarga de delinear las potencialidades y retos que enfrenta la narrativa gráfica cuando se propone narrar hechos del pasado relacionados con la violencia, se exponen herramientas teóricas provenientes del género documental, se ahonda sobre las motivaciones que tienen los autores por realizar este tipo de obras, se examinan las posibilidades y ventajas que ofrece la gramática del cómic para el relato del pasado, se exponen las condiciones, limitaciones y particularidades del dibujo como forma de retratar la realidad vinculada al atestigüamiento; se exponen las posibilidades que ofrece el estilo gráfico y el modo en que este puede comunicar un sentido de emoción que interpele de manera afectiva al lector, y finalmente una reflexión de cómo el cómic ofrece condiciones especiales para el retrato de los muertos y de la reconstrucción de sus últimos momentos en vida.

Finalmente, el último capítulo realiza un análisis a *Barbarie* (2010) de Jesús Cossio que hace uso de las herramientas de análisis expuestas a lo largo del trabajo y que evidencia en una obra concreta el modo en que pueden explotarse las potencialidades del cómic para entregar una obra que realiza un recuento del pasado, que contribuye a los procesos de reconstrucción de comunidades resquebrajadas y sirven como contenidos que fomenten la formación de una memoria colectiva que no permita que se olvide o se repitan hechos de violencia de ese tipo.

Como anexo se encuentra una entrevista que tuve la oportunidad de realizar a Jesús Cossio por medio escrito y electrónico, después de haberlo conocido en persona en el marco del Festival Entreviñetas 2018 realizado durante el mes de septiembre en Bogotá. Con ella se espera

expresar la importancia que tiene estudiar obras como la suya,, cercana y actual, sobre todo por el diálogo que puede establecerse entre las lecturas interpretativas y las pretensiones del autor. Además, si el interés por parte de la academia y del público general por estas obras crece, el acceso y la posibilidad de adquirirlas será mucho más sencillo, ahorrando horas de búsquedas en internet y dejando de poner en manos de la suerte y la insistencia y la testarudez encuentros entre lectores y obras que están destinados a suceder.

1. Estado del arte

1.1. Una aproximación histórica al cómic

Frecuentemente, se califican como primeras expresiones de cómic a los trabajos de Rodolphe Töpffer (1827-1846)¹, William Hogarth (1730-1764) y Felipe Guamán Poma de Ayala (1600), entre otros. Sin embargo, las historietas solo ganan popularidad con la aparición de *The Yellow Kid* (1895-1898)², de Richard Felton, en el diario *New York World*, cuya publicación fue un intento de Joseph Pulitzer por impulsar la venta de ejemplares, atraer a un público más amplio y añadir un elemento diferenciador que le garantizara la preferencia del público frente al *New York Journal* de William Randolph Hearst. El experimento de Pulitzer fue un éxito: la tira cómica empezó a posicionarse como un contenido indispensable para los diarios, en las que, por el momento, el humor era el protagonista.

¹ A menos de que se especifique lo contrario, se enuncian de aquí en adelante los años de actividad y no de vida de los autores para tener una mejor percepción temporal de los hitos y referentes.

² Se mostrará el lapso en que fueron publicadas de aquellas obras que fueron por entregas.

Con los años, la historieta adquirió forma y desarrolló elementos propios de su expresión como los globos de texto, las didascalias³, las viñetas y los *gutters*⁴. Con la atención que habían ganado entre el público adulto e infantil, aparecieron pequeñas revistas, ajenas a los periódicos, dedicadas únicamente a publicar cómics. Estas presentaban historias más extensas y complejas, razón por la cual debían publicarse en varias entregas en lo que se conoce como *comic books* y se adquirían en los puestos de revistas por unos cuantos centavos. En el marco de estas publicaciones nacieron los *cómics de superhéroes* y detectives, así como los reconocidos sellos *DC Comics* y *Marvel*, dirigidos al público juvenil al que no le costó identificarse con los personajes y seguir de manera activa el desarrollo de las historias semana a semana.

La popularidad ganada gracias a la prensa y los *comic books* hizo que los cómics se asumieran como contenidos pensados y generados para las masas. Como su adquisición era tan sencilla y barata, no se les atribuía ningún reconocimiento artístico y se le vinculaba con contenidos de humor para un público inculto que podía entretenerse fácilmente, que sentía alivio al hallar imágenes “de apoyo” y breves secciones de texto. A pesar de que el cómic con el tiempo se reformuló, exploró nuevos temas y públicos, empezó a presentar contenidos con mayor valor estético, historias más profundas, y halló otros formatos menos masivos, al día de hoy se le sigue considerando por ciertos sectores como un arte de masas, que no merece mayor reconocimiento.

Por todo lo anterior, es frecuente que se piense que existen muy pocos estudios y reflexiones en torno a los cómics, sobre todo porque no existe una disciplina consolidada que se haya apropiado por completo de su estudio. Con la publicación de *A Contract with God* de Will

3 También denominado cartelera o cartucho, es un espacio frecuentemente rectangular en el que el autor de cómic introduce la voz de un narrador externo.

4 Espacio, frecuentemente blanco, que separa una viñeta de otra.

Eisner (1978), se popularizó el término *novela gráfica*⁵, el cual aparecía en la portada del libro. Algunos opinan que *novela gráfica* proviene de *wordless novel* (novela sin palabras), un apelativo que se usaba para designar algunas obras que eran narradas a través de xilografías, como las de Lynd Ward (1928-1974), una de las influencias más importantes para Eisner. La obra era un compendio de cuatro historias que se desarrollaban en un bloque de apartamentos ocupado por judíos en Nueva York y cuestionaba, a través de cada personaje, la relación del hombre con la religión y dios.

La obra de Eisner se constituyó como una obra disruptiva al presentar cómics en el formato de un libro, lo que hizo que fuese distribuido por librerías y no por los habituales puestos de revistas; se alejaba de las historias de superhéroes y detectives para abordar relatos del hombre común y trataba temas más trascendentales, con un leve tono autobiográfico. El libro tuvo mucho éxito, pero sobre todo la atención se la llevó el término *novela gráfica* al ser concebido como una nueva forma de cómic, pues era una vía de escape para todos los creadores que querían producir contenidos más serios y significativos. El uso de *novela gráfica* empezó a popularizarse, sobre todo porque las editoriales encontraron en él un modo de vender cómics al mismo precio que un libro. A los ojos de la Academia, publicar en forma de libro no era suficiente para considerar estas obras como dignas de estudio, por ello los propios autores, como Eisner, tuvieron que empezar a desarrollar su propia teoría, propusieron las primeras definiciones de cómic y realizaron los primeros intentos de un inventario de los elementos formales que constituyen su lenguaje.

⁵ Etiqueta comercial que se le otorgó a los cómics que se publicaban con la extensión de un libro, presentaban historias más trascendentales para el hombre y tenían pretensiones estéticas más elevadas que las historietas comunes.

En este punto, los estudios y el interés eran escasos: los cómics se mantenían como un medio al margen de las artes, la literatura y la Academia. Sin embargo, en 1992 el premio Pulitzer le otorgó un reconocimiento especial a *Maus* (1986 -1991) de Art Spiegelman, lo que generó un impacto para la Academia estadounidense, británica y francesa, que tornaron sus ojos hacía este fenómeno que había sido ignorado por tanto tiempo. En el contexto global, la noticia de que un cómic fue galardonado con un premio Pulitzer, tuvo un impacto menor, sobre todo porque la tradición de cómic en estos países no se encontraba tan desarrollada como en los mencionados anteriormente, y porque estos, incluso las novelas gráficas, tenían la fama de ser contenidos de bajo valor estético e intelectual. No obstante, en el contexto actual es una imprecisión decir que los estudios académicos son escasos o incipientes, pues existe ya una extensa trayectoria y una larga lista de autores sin la cual el presente trabajo no podría llevarse a cabo.

El cómic como objeto de estudio académico

Una de las primeras apariciones del cómic en el ámbito teórico se da en *Apocalípticos e Integrados* (1964) de Umberto Eco, quien realiza un detallado análisis a dos importantes historietas de la época: *Superman* (1938-actualidad) y *Peanuts* (1950-2000). El autor dedica un capítulo a cada una y las examina bajo la óptica de la cultura de masas, analizando desde su contenido, historia y personajes, hasta la recepción y el tipo de público que las consumía. Desde entonces, han pasado más de cincuenta años donde tanto los cómics como su estudio se han desarrollado, inscribiéndose en diferentes disciplinas de análisis como la historia, las artes plásticas y, sobre todo, la literatura.

Lo cierto es que la gran mayoría de la producción crítica en torno a la historieta se ha concentrado en discusiones y temas que han ralentizado su posicionamiento como una producción artística de estudio académico. En primer lugar, se encuentran los autores que se preguntan por el lugar de los cómics en la Academia, sin llegar a un consenso sobre la disciplina y los lineamientos más adecuados para llevar a cabo su estudio. Entre ellos, se pueden identificar tres posturas relevantes: aquellos que defienden los cómics y quieren legitimar su valor al introducirlos en la literatura, aquellos que se oponen porque prefieren que sean considerados como algo diferente que debe ser analizado bajo parámetros nuevos, y quienes subestiman su propuesta estética y no los aceptan como arte o como un contenido de estudio.

Por otro lado, se encuentran los autores que tratan de resolver el problema de las tipologías dentro del cómic, estos intentan distinguir entre las tiras cómicas, las historietas, las caricaturas, la novela gráfica, la *narrativa gráfica*⁶ y demás expresiones vinculadas al cómic. Sin embargo, esta distinción también responde a la necesidad de apartar las tiras cómicas, es decir las que aparecen tradicionalmente en el periódico, de los cómics a los que se les otorga un cierto valor literario superior y suele nombrárseles como novelas gráficas. El término novela gráfica es problemático, ya que aunque a simple vista parece dotar de mayor prestigio y de una pretensión artística a ciertas obras, muchos autores de alto reconocimiento como Art Spiegelman (2009), Alan Moore (2003) y Daniel Clowes (2001), por nombrar algunos, rechazan su uso, argumentando que se trata de una etiqueta creada por la industria editorial para vender cómics a un precio elevado y en la presentación de un libro.

6 Término acuñado por Hillary Chute en *Comics as Literature?* (2008), el cual es preferido por algunos teóricos.

Finalmente, puede encontrarse un tercer grupo que intenta entender la esencia de los cómics, el rasgo fundamental que los constituye como una forma de arte. Nina Mickwitz (2016) identifica dos posturas dentro de este grupo: una que ve la combinación del texto y la imagen como la característica definitoria, y la otra, que privilegia la secuencialidad como el elemento esencial⁷ (p.5). Aquellos que le dan prioridad al encuentro y la relación entre palabra e imagen, tienden a considerar los cómics como un medio, mientras que los que privilegian la secuencialidad, tienden a entender los cómics como un lenguaje.

En *Comic Books and Graphic Novels in their Generic Context: Towards a Definition and Classification of Narrative Iconical Texts* Andrés Romero-Jódar (2013) propone que el mayor problema que enfrentan quienes intentan definir el cómic es que se utiliza el mismo término para designar tres cosas diferentes. De esta forma se utiliza la palabra *cómics* para referirse al lenguaje verbal-icónico empleado, al medio y al género, causando ambigüedad. La primera definición fue propuesta por Will Eisner en *Comics and Sequential Art* (1985), donde se establece que los cómics son un “arte secuencial empleado para la expresión creativa, una disciplina distinta, una forma artística y literaria que lidia con la disposición de imágenes y palabras para narrar una historia o dramatizar una idea”⁸ (p.7), donde se hace hincapié en el carácter secuencial, una característica fundamental pero que es equiparable a otras formas de arte como el cine y la animación.

⁷ “One that sees the combination of word and image as a crucial defining feature, the other privileging sequence as an essential element.”

⁸ “(...) a sequential art as a means of creative expression, a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea”.

El siguiente gran hito en la teoría del cómic es *Understanding Comics* Scott McCloud (1993), quien además de presentar su contenido completamente en el formato de una historieta, intenta acabar con la ambigüedad que había quedado con la definición de Eisner y el enaltecimiento del *arte secuencial*. El autor estadounidense incluye una intencionalidad, por parte de los creadores de cómic, de provocar una *aesthetic response* (respuesta estética) en el lector, dotando a la forma de una dimensión más artística. Además, hace una apreciación histórica que eleva el cómic a una noción más trascendental, al proponer que se trata de una forma de arte que empezó a gestarse mucho antes del siglo XX, momento histórico al que suele atribuirse la aparición de los cómics.

McCloud presenta como antepasados del cómic obras como el Códice Nuttall, producido en el siglo XIV por la cultura mixteca, o el Tapiz de Bayeux, realizado entre 1082 y 1096 en el siglo XI, propuesta que aleja por completo al cómic de la literatura como posible antepasado. El autor argumenta que estos pueden ser considerados como cómics, aunque no tengan texto presente, porque los alfabetos son imágenes con un significado no representado de manera evidente en su significante, “las palabras son iconos abstractos”⁹ (p.28), de manera que la lectura de un texto es también un proceso de decodificación de una imagen.

Así, la definición que ofrece es la de “yuxtaposición de imágenes en una secuencia deliberada, con la intención de transmitir una información y/o producir una respuesta estética en

9 “words are totally abstract icons”.

el espectador”¹⁰(p.16), con la cual abre el campo para que diferentes géneros y técnicas se apropien del que es para McCloud un medio. Su concepción de los cómics se centra en la versatilidad del lenguaje icónico para crear una narración en cualquier formato o sustrato, de modo que deja de lado la importancia que tiene el lenguaje verbal dentro de este tipo de obras. Andrés Romero-Jódar (2013) crítica esta tesis exponiendo que no es lo suficientemente específica, pues un libro de instrucciones podría presentar una secuencia deliberada de imágenes que brinda una información e incluso podría despertar una *respuesta estética*, al ser este un indicador ligado a la subjetividad. En su opinión, hace falta limitar el espectro de lo que se entiende por cómics, para lo que se hace necesario reconocer el carácter narrativo como uno de sus aspectos esenciales, el cual es proporcionado por las posibilidades únicas que ofrece la comunión del lenguaje verbal-icónico.

La premisa básica detrás de esta inclusividad es que todos estos libros tienen un lenguaje [verbal-icónico] común que no es compartido por otros tipos de texto. De otro modo, se clasificaría los periódicos, los anuncios publicitarios y las portadas de los libros como cómics, ya que todos emplean palabras e imágenes para crear un tipo de texto (p.119)¹¹.

El análisis de McCloud es innovador, pero además de Romero-Jódar, existen otros autores como Aaron Meskin (2009), Hillary Chute (2008) y Rafael Sánchez Villegas (2016), que lo desapruaban porque amplía el horizonte de los contenidos que pueden considerarse como cómics al punto en que se convierte en un concepto indeterminado y, también, porque es

10 “(...) juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and or to produce an aesthetic response in the viewer”.

11 “The basic premise behind this inclusiveness is that all such books have a common language which is not shared by any other type of text. Otherwise we would label newspaper advertisements or book covers as comic books, as all of them employ words and images to create a certain type of text.”

reductivo en tanto descarta contenidos notablemente más cercanos al cómic como la caricatura y el humor gráfico (al no ser secuenciales). Además, para Meskin (2009) no considerar el lenguaje verbal como parte vital de los cómics los desprovée de lo que los hace una forma interesante de estudio, cuyo mayor atributo, según el autor, es la conjunción del lenguaje verbal e icónico para crear algo nuevo.

Imagen y texto determinan el contenido narrativo estándar en los cómics al trabajar juntos, en vez de mantenerse por separado como lo hacen el texto y las imágenes en la tradicional literatura ilustrada. Palabras e imágenes en los cómics suelen combinarse para crear un todo unificado aunque complejo¹² (p.235).

Otra aproximación a este respecto la ofrece Thierry Groensteen, quien en *The System of Comics* (2007) los considera como un lenguaje con repercusiones históricas, sociológicas y económicas, pero los analiza como un “conjunto original de mecanismos productores de significado”¹³(p.2); sin embargo, al profundizar en su análisis sistemático de la esencia de los cómics, proclama que estos también pueden considerarse como un género (p.10). Aunque la aproximación de Groensteen ofrece herramientas de análisis valiosas para realizar estudios sobre narrativa gráfica, su concepción de los cómics abarca un lenguaje, un género¹⁴ y un sistema, lo que acrecienta el problema de las tipologías.

12 “Image and text determine narrative content in standard comics by working together rather than remaining distinct as do text and pictures in traditional illustrated literature. Words and pictures in comics do then typically combine to create a unified, albeit complex, whole.”

13 “(...) as an original ensemble of productive mechanisms of meaning”

14 Se entenderá el concepto de género como una serie de convenciones y dispositivos que se utilizan para clasificar obras en grupos según su contenido, estructura y respuesta esperada en el público. Empero, se reconoce que puede ser un término complejo con variables no contempladas, pero que no contribuyen a la consecución de los objetivos del presente trabajo.

En un intento por separar la forma de los cómics de su contenido, el cual puede variar en cuanto tema y propuesta estética, autores como Chute (2008), Maheen Ahmed (2012) y Douglas Wolk (2007) definen los cómics como un medio, de forma que niegan la visión de estos como un género, pues con los años se han podido apreciar diferentes corrientes, líneas y *géneros* en el formato de los cómics, como el terror, el suspenso, la comedia, no-ficción, etc. Se trata de un medio para narrar, el cual hace uso de diferentes herramientas estéticas y narrativas propias de las posibilidades del lenguaje verbal-icónico. Este grupo de autores, que sostienen los cómics como medio, tienden a privilegiar como característica más notable la unión de dos lenguajes: el textual y el icónico.

Uno de los autores más importantes dentro de este grupo es Román Gubern (1973), quien se refiere a unas *literaturas de la imagen* (p.17) que definen los libros de historietas¹⁵ como una narrativa en imágenes, que integra dos tipos de lenguajes, el lenguaje verbal y el lenguaje icónico (p.55), insinuando que a pesar de que trabajan en conjunto, estos pertenecen a áreas diferentes y nunca llegan a fundirse del todo. Gubern habla de géneros verbal-icónicos para referirse a las historietas, en un momento en que no existía gran variedad de *géneros* en el formato del cómic, aun cuando al mismo tiempo de la publicación de su libro, *Literatura de la imagen* (1973), los movimientos *underground* de *Comix* en Estados Unidos (1968-1979) y *La línea chungu* (1973-1992) en España se estuvieran gestando, de modo que es difícil saber si el uso de ejemplos provenientes de consagradas historietas en su estudio y la calificación del cómic como un género, provengan del desconocimiento de dichas corrientes que ampliaban las posibilidades del

15 En el momento no era popular el uso del término novela gráfica, ni se habían publicado las obras más influyentes etiquetadas bajo este nombre.

cómic y lo alejaban del ámbito infantil y juvenil, o si se trata de una decisión consciente de no incluir la producción de estas corrientes al estar vinculadas con lo vulgar y de mal gusto. En todo caso, Gubern inaugura una postura del cómic donde prima la unión de dos lenguajes que nunca llegan a fundirse del todo; noción que comparte Hillary Chute (2006, 2008) en sus primeros trabajos, aunque se refiere a ella como un estado híbrido que nunca llega a sintetizar ambas partes.

En *Comics as literature?* (2009), Aaron Meskin presenta un artículo en el que recopila los diferentes argumentos que existen para apoyar la postura que busca que los cómics sean considerados dentro de la categoría de lo literario, al igual que los argumentos en contra de dicho postulado. Su artículo también se presenta como una respuesta a Hillary Chute, quien un año antes había publicado un artículo con el mismo título. Además, dentro del desarrollo de sus argumentos Meskin crítica fuertemente, dos de los aportes más significativos que ofrecía Chute en sus artículos *Comics as Literature?* (2008) e *Introduction: Graphic Narrative* (2006), en el que comparte autoría con Marianne Dekoven. En el segundo, las autoras proponen que los cómics son un arte híbrido en el que sus dos lenguajes narrativos no se unen por completo, se trata de una hibridación en el sentido de:

(...) los cómics son una forma de arte proveniente de la cultura de masas, con un lugar en los índices y referencias tanto del arte culto como el inculto; los cómics son *multi-genéricos*, compuestos, frecuentemente de manera ingeniosa, por un abanico de géneros y subgéneros diferentes; y, sobre todo, los cómics se constituyen por una narrativa verbal y visual que no llegan a sintetizarse¹⁶ (Chute & Dekoven, 2006, p. 234).

16 "(...) comics is a mass cultural art form drawing on both high and low art indexes and references; comics is multigeneric, composed, often ingeniously, from widely different genres and subgenres; and, most importantly, comics is constituted in verbal and visual narrative that do not merely synthesize."

A lo que Meskin responde primero, que no puede considerarse que todos los cómics son arte de la cultura masas, pues si bien algunos gozan de una amplia circulación, existen otros muchos que se distribuyen de manera independiente y entre un público muy reducido. Su cercana relación con el medio impreso tampoco es suficiente para calificarlo como un arte de masas, sería una apreciación “reduccionista”. En segunda medida, que el rasgo *multi-genérico*¹⁷ no puede ser determinante para clasificarlo como híbrido porque ningún otro arte se encuentra restringido a trabajar con un único género; en cambio gozan de la libertad de usar y adaptar diferentes géneros de otras artes a sus propias técnicas y medios. Por último, que los cómics tienen la posibilidad de constituirse en una variedad de formas que frecuentemente incluyen el lenguaje verbal e icónico, pero que no se reduce solo a estos, tampoco a unos parámetros de jerarquía entre estos, ni una única relación que puede establecerse entre ellos. De modo que aunque Chute y DeKoven (2006) proponen que los cómics son un medio, estas emplean una noción de híbrido injustificada. Así, las autoras explican:

En los cómics, las imágenes no son ilustrativas del texto, pero comprenden diferentes hilos narrativos que se mueven adelante en el tiempo en un modo diferente al de la prosa, que también mueve al lector adelante en el tiempo. El medio de los cómics es *cross-discursivo* porque se encuentra compuesto por las narrativas verbal y visual que no se mezclan para crear un todo unificado, sino que se mantienen distintas¹⁸ (p.235).

Meskin (2009) centra su crítica en la noción que Chute y DeKoven exponen de hibridez, pues parte de su propuesta para solucionar el problema de las tipologías radica en considerar a

17 Directamente de *multigeneric*

18 “In comics, the images are not illustrative of the text, but comprise a separate narrative thread that moves forward in time in a different way than the prose text, which also moves the reader forward in time. The medium of comics is cross-discursive because it is composed of verbal and visual narratives that do not simply blend together, creating a unified whole, but rather remain distinct.”

los cómics como una forma de arte híbrido, concepto proveniente de Jerrold Levinson (1984). Las formas de *arte híbrido*, según Meskin, se encuentran compuestas por diferentes disciplinas y lenguajes que se relacionan de modos innovadores y constituyen nuevas fórmulas estéticas, como por ejemplo la ópera que integra la música, el teatro, el diseño de vestuario, la escenografía y la actuación.

Aunque pueden distinguirse algunas disciplinas más predominantes dentro de las formas de arte híbridas, sin duda existen otras menos evidentes que también fueron influencia o se encuentran presentes en menor medida, así podría suponerse que las formas de arte principales que anteceden al cómic son la literatura y las artes gráficas. Esta noción de formas de arte híbridas requiere de un entendimiento desde una dimensión histórica, pues solo a través de esta puede establecerse si existen artes previas cuya unión dio inicio a una nueva forma de arte, una en que sus partes no pueden dividirse y deben comprenderse como algo proveniente de unos antepasados, sin que se encuentren subordinada a ellos.

Otro aporte de Chute es la distinción que hace entre cómics y novela gráfica, y novela gráfica de ficción. Según esto, la categoría cómics se refiere a un medio (2008, p.452) que contiene una serie de herramientas narrativas de las que el autor se sirve para construir una historia. El concepto novela gráfica le parece inapropiado en un contexto en que el interés y la publicación de obras de no-ficción, que narran experiencias, hechos de violencia, relatos traumáticos, biografías y autobiografías, entre otros; predomina en la producción de cómics al mismo nivel que las historias de superhéroes. Para Chute, el uso de la palabra “novela” puede ser problemático cuando es aplicado a obras que se basan en la realidad o que pretenden narrar hechos históricos, pues este suele vincularse con la ficción y esto podría afectar la credibilidad de lo narrado. Por esta razón prefiere el uso de *graphic narrative* (narrativa gráfica):

En [el uso del concepto] narrativa gráfica la longitud sustancial implicada por *novela* permanece intacta, pero el término cambia para acomodarse a otras formas diferentes a la ficción. Una narrativa gráfica es un trabajo con la extensión de un libro en el medio de los cómics¹⁹ (p.453).

Este nuevo concepto es prácticamente ignorado por la crítica, pues es tomado como una etiqueta que reemplaza a la *novela gráfica*, pero que concentra los mismos problemas y motivaciones. Se presenta como un término que intenta ser superior, que se distancia del problema de las tipologías, pero que no llega a convencer a muchos críticos ni autores de cómics. Como muestra de ello, del variado grupo de autores que hacen parte de la indagación realizada para el presente trabajo, solo uno²⁰, además de Chute, utiliza el término. En *La narrativa gráfica de la memoria: Nakazawa, Spiegelman y Sacco*, Rafael Sánchez Villegas (2016) lo emplea, sin embargo, es notable que este no reconozca a Chute como quien acuñó el término inicialmente, ni siquiera la incluye como fuente en su bibliografía.

Meskin (2009) se opone a su uso, alegando que se trata de un término innecesario, que limita los alcances del cómic y que continúa siendo ambiguo. En su entendimiento, no todos los cómics pueden ser considerados arte, de modo que cuando hablamos de cómics hablamos de un medio que “puede y a menudo se usa para hacer arte, pero también puede ser usado de modos no artísticos”²¹ (p.219). Ahmed (2012) y Mickwitz (2015), autoras que no mencionan en ninguna

19 “In graphic narrative the substantial length implied by *novel* remains intact, but the term shifts to accommodate modes other than fiction. A graphic narrative is a book-length work in the medium of comics.”

20 El presente trabajo se suma a este reducido grupo pues las razones para no usarlo no son lo suficientemente convincentes, pero no se comparte la preferencia de este frente a los demás términos.

21 “(...) can and often is used to make art, but it can also be used in non-artistic ways.”

instancia el término *narrativa gráfica* y prefieren el uso de “cómic” o novela gráfica (con los cuidados que el uso de este requiere).

Años después en *Disaster Drawn*, Chute (2016) utiliza el término “cómic” sin problema, denotando la superación de una etapa dedicada a la definición de tipologías y a su intento por encontrar validación por parte de la Academia. Se convierte en el opuesto de sus primeros trabajos, pues en este tiene mucho más cuidado al establecer nomenclaturas y categorías, prefiriendo describir a lo que se refiere que otorgarle un nombre. Si antes hablaba de “narrativa gráfica de no-ficción”, en su obra posterior se referirá a obras que narran la violencia y el trauma mediante el medio de los cómics (p.14), teniendo en cuenta una tradición de reportaje gráfico dibujado y no tanto la historia del cómic en general.

Chute (2016) exalta al máximo un rasgo que ya había mencionado en artículos previos y es la capacidad que tiene el cómic para reconocer y hacer evidente sus límites a la hora de retratar la historia, pues por su naturaleza ligada al dibujo y a la expresión individual se encuentra ligado a lo subjetivo, lo que puede causar que lo narrado no sea tomado como verdadero. Sin embargo, aprovecha esta desventaja para presentar una propuesta estética deliberada que soporta lo narrado y que logra evocar significados, relaciones y modos narrativos que van más allá de las palabras y son ideales para relatos que tratan la historia particular de ciertos sujetos y su enfrentamiento con alguna guerra o desastre, exaltando la sensibilidad y la escenificación de los sentimientos.

En cuanto al problema de las tipologías, Chute (2016) y Ahmed (2012) proponen que la indeterminación en los estudios en torno al cómic y la falta de consenso que existe ante la disciplina de estudio que le corresponde, develan el poder que tiene el cómic para desafiar los

límites entre géneros y áreas del saber. Así, este genera una “presión en la clasificabilidad y provoca preguntas sobre los límites de las categorías narrativas admitidas”²² (p.1), lo que permite realizar un cuestionamiento ante lo establecido dentro de disciplinas como la Literatura, y en el caso del cómic de no-ficción o documental, sobre la Historia.

Si bien no existe una solución definitiva ante el uso, desuso o mal uso del término “cómic”, este no pierde vigencia y sigue siendo el preferido por la crítica que ha superado la etapa de las tipologías, como puede verse en Chute (2016), Mickwitz (2016), Tristram Walker (2010), Laila Quilez-Esteve (2014) y Rikke Platz & Erin La Cour (2015). En cuanto a autores hispanohablantes existe una tendencia hacia el uso de “novela gráfica” como es el caso de Evelyn Mabel Nuñez (2010), Daniel Jiménez (2014), Felipe Gómez (2015) y Sánchez (2016), quien prefiere el uso de “narrativa gráfica”.

Según lo anterior, se puede intuir que existe una especie de censura para uso de “cómic” por autores hispanohablantes, sobre todo porque el español goza de varios otros nombres para las diferentes formas que toma el medio como la tira cómica, la historieta o el tebeo. No obstante, en los primeros estudios importantes que se dieron en este idioma se encuentra una preferencia por el uso de “cómic” como es el caso de Gubern (1984), Daniele Barbieri (1993) y Ana Merino (2003). En cuanto a autores más contemporáneos que utilicen el término “cómic” se encuentran José Manuel Trabado (2010) y Santiago García (2013) , en contraste con el gran número que acogen la categoría novela gráfica. Empero, se avecina, al igual que sucedió en los estudios estadounidenses y británicos, una tendencia hacia el uso de la palabra “cómic” que haga notorio una superación, más no una solución, para el problema de las tipologías.

22 “(...) pressure on classifiability and provokes questions about the boundaries of received categories of narrative.”

La búsqueda por una definición absoluta de cómic ha dejado de ser uno de los principales focos de investigación, como se evidencia en los estudios más reciente que se han enfocado en analizar casos más particulares y que se distancian de los tecnicismos, el desarrollo que ha tenido el interrogante de si los cómics son literatura también ha sido extenso y continúa en discusión. Este es el principal interés de *Comics as Literature?* (2009) de Aaron Meskin donde expone que aunque no todos los cómics son arte, algunos podrían serlo ya que al aproximarse a ellos la intuición dicta que estos tienen alguna clase de valor estético al mismo nivel de otras formas de arte, por ello merece la pena preguntarse qué características podrían sustentar que una obra en el medio de los cómics sea considerada como arte, y así entender bajo qué parámetro los cómics podrían ser considerados literatura.

1.2. Cómic y literatura: un diálogo en construcción

Aunque existen posiciones encontradas sobre si los cómics deberían ser considerados como literatura, es notable que esta es la disciplina que más se ha interesado por su estudio (Mickwitz, 2016, p.5). Además de la condición de terminología en disputa dentro del cómic, lo que no ha permitido que el proyecto que apoya que estos sean considerados literatura despegue, es que no existe claridad acerca de qué es lo literario. Según algunas definiciones de literatura, los cómics podrían encajar fácilmente dentro de la disciplina, mientras que desde otras acepciones, aceptar los cómics como parte de la literatura “transgrede” con lo que se entiende por esta, poniendo en aprietos lo que se considera como *discurso literario*.

En *Comic as Literature?* (2009) Aaron Meskin se pregunta si los cómics pueden ser considerados como arte, además de enunciar y contrastar las posturas que apoyan que estos sean reconocidos como literatura y los argumentos en contra de ello. El primer punto que toca el autor

es si existen cómics que posean las mismas características que las grandes obras literarias, para ello el autor estadounidense enumera un número de propiedades que distingue en estas obras y son: que se encuentren bien escritos, con una caracterización profunda, que develan seriedad moral y que traten temas interesantes para el hombre (p.220). Al hacer la evaluación de si algún cómic cumple con las mencionadas, Meskin rescata *Persépolis* (2000) de Marjane Satrapi, *Watchmen* (1986-1987) de Alan Moore & David Gibbons, *Tamara Drewe* de Posy Simmons (2007), e incluso al tira cómica de George Herriman *Krazy Kat* (1913-1944), como obras que podrían tener las mismas cualidades que las grandes obra de la Literatura, en ese sentido, para el autor, sería justo aceptar que algunos cómics pueden ser considerados como Literatura.

Sin embargo, es importante resaltar que existe una amplio espectro de definiciones de literatura, de acuerdo a cada una de ellas la pregunta de si los cómics son o no literatura podría tener una respuesta diferente. El autor menciona cuatro posturas que él considera son las más comunes en el campo para evidenciar las notorias diferencias que existen y la indeterminación dentro de la disciplina literaria, la cual tampoco ha llegado a un consenso sobre su materia prima. En primer lugar se encuentra la definición proporcionada por Monroe Beardsley en ‘The Concept of literature’ (2004)²³ la cual representa la postura de que el “ ‘discurso literario’ puede ser definido como ‘un razonamiento que es bien un acto de imitación *ilocutoria* o como algo claramente sobre las normas proporción a su significado implícito o explícito’ ”²⁴ (citado por Meskin, 2009, p.226). Si la concepción de literatura es la anterior, entonces, según Meskin, algunos cómics podrían entrar en la categoría de literatura.

23 Capítulo de *Philosophy of Literature* (2004) John and Lopes (eds) *Philosophy of Literature* , p. 57.

24 “literary discourse” might be defined as “ discourse that is either an imitation illocutionary act or distinctly above the norm in its ratio of implicit to explicit meaning ” .

La segunda definición, es propuesta por Robert Stecker en ‘What Is Literature?’ (2004)²⁵ en la cual se propone que una obra es un trabajo literario si y sólo si es producido por un medio lingüístico y, además, cumple con los siguientes enunciados:

(a)“...w es una novela, un relato corto, un cuento, una dramaturgia o un poema, donde el autor de tal obra propende a que tenga un valor estético, cognitivo o centrado en la interpretación, donde además está escrito con suficiente pericia técnica para que sea tomada seriamente

(b)“...w posee unos valores estéticos, cognitivos o centrados en la interpretación en una proporción considerable (...)”²⁶(citado por Meskin, 2009, p. 226).

Según lo anterior, a causa del primer enunciado, ningún cómic podría ser considerado como literatura. Si bien los cómics son producidos por un medio lingüístico, estos no pueden ser considerados como novela, relato corto, cuento u otros, porque aunque puedan señalarse algunos elementos similares, presentan demasiados elementos diferentes con respecto a obras representativas dentro de la categoría. Además, los cómics no se encuentran solamente escritos, sino también ilustrados, rasgo que tampoco se cumpliría. La “pericia técnica para que sea tomada seriamente” tampoco puede aplicarse, pues esta hace alusión únicamente al lenguaje escrito y es probable que en los casos en que se emplee una estética simple y alejada de la realidad, sea tomada como contenidos no “serios”.

25 Capítulo de *Philosophy of Literature* (2004) John and Lopes (eds) *Philosophy of Literature* , p.71.

26 “(a) w is a novel, short story, tale, drama, or poem, and the writer of w intended that it possesses aesthetic, cognitive, or interpretation-centered value, and the work is written with sufficient technical skill for it to be possible to take that intention seriously, or (b) w possesses aesthetic, cognitive or interpretation-centered value to a significant degree, or”

La tercera definición presentada es tomada de *Truth, Fiction and Literature* (1994) y es propuesta por Peter Lamarque & Stein Haugom Olsen. Esta explica que un texto es una obra literaria:

Si es posible reconocer que la intención del autor, desde su producción y concepción, era que dicho texto fuera leído dentro de un marco de convenciones que definen a la práctica literaria (lo que constituye a la Institución disciplinar) de la Literatura²⁷ (citado por Meskin, 2009, p.226).

Para Meskin es difícil determinar si el cómic podría considerarse como literatura bajo esta postura, sobre todo porque los motivos de los autores son muy variados y así como algunos pretenden ser leídos dentro de los parámetros habituales de la literatura, otros se oponen. Dejar en manos de los creadores si las obras son o no literatura puede ser aún más problemático que el problema inicial, porque la intención del autor no es suficiente para que una obra sea aceptada como literatura o para que sea posible leerla y analizarla bajo esquemas de análisis literarios.

La última postura proviene de Terry Eagleton, quien explica en *Una introducción a la teoría literaria* (1983) que la literatura o lo literario puede entenderse como “escritura altamente valorada”²⁸ lo que apela a la escritura únicamente, pero también deja un campo demasiado abierto a lo que puede ser considerado literatura y pone demasiada importancia en el criterio de la Academia o de lo que esta considere como “altamente valorada”. La revisión de Meskin demuestra que uno de los problemas más notables a la hora de intentar establecer si los cómics son literatura es la pluralidad de acepciones de lo literario.

27 “(...) by recognizing the author’s intention that the text is produced and meant to be read within a framework of conventions defining the practice (constituting the institution) of literature”.

28 “(...)highly valued writing(...)”

Empero, el hecho de que dentro de la disciplina literaria se hayan dado la mayor cantidad de estudios sobre el tema no es fortuito, existen elementos similares que radican en el carácter narrativo, en las estrategias que se utilizan para narrar, en la importancia que adquiere la trama y en la actividad de lectura que debe efectuar el público para decodificar los contenidos pues cada letra y palabra son representaciones abstractas de lo que referencian. Meskin (2009) cita a Will Eisner (1985) con respecto a esto:

(...) en todo sentido, esta mal llamada forma de leer puede ser legítimamente considerada literatura en todo sentido porque las imágenes son empleadas como lenguaje²⁹ (p.223).

Además, de que los esquemas de análisis y evaluación de textos que provienen de la Literatura se han mostrado útiles para el análisis de los cómics, se acepte o no que son Literatura, no puede negarse que tienen aspectos similares y que esta proporciona buenas herramientas de análisis para el cómic. Así, el autor explica acerca de los mejores³⁰ cómics:

Los mejores cómics — como los mencionados anteriormente — desarrollan sus propios temas. Los lectores no se enfrentan simplemente con clichés — estos se encuentran motivados a trabajar fuera de los temas habituales, contemplarlos y generar un sentido de los cómics bajo su propia luz. Finalmente, una trama planeada con cuidado e inteligencia es parte central en muchos de los mejores cómics³¹ (Meskin, 2009, p.221).

29 “in every sense, this misnamed form of reading is entitled to be regarded as literature because the images are employed as language.”

30 Según el criterio de Meskin

31 “The best comics — ones like those mentioned above — develop their themes. That is, readers are not simply confronted with clichés — they are encouraged to work out themes, contemplate them, and make sense of the comics in light of them. Finally, careful and intelligent plotting is a central part of many of the best comics.”

El autor invita a que a la hora de evaluar si los cómics son Literatura, se tenga en cuenta que no toda obra o texto inscrito dentro de ella puede ser considerado arte o es necesariamente bueno, de modo que así como algunos cómics son arte, solo algunas obras de literatura son arte, convirtiendo el problema en uno particular de cada propuesta estética que necesita una valoración para determinar si se trata de arte o no. Teniendo en cuenta esto, para Meskin el problema de las tipologías no debería recibir tanta atención, propone que debería haber un interés mayor por el valor de cada obra y el modo en que trabajan sus temas para lograr crear una innegable obra de arte, sin embargo entiende que para emprender este tipo de análisis puede ser necesario determinar al menos algunas tipologías parciales que permitan que los estudios despeguen.

Los últimos argumentos de Meskin (2009) para considerar los cómics como literatura son: que el valor estético de ciertas obras se encuentra al nivel de algunas de las más importantes obras literarias y que si se acepta que solo algunos cómics son literatura o arte, no existirían mayores problemas. No obstante, el autor también expone las razones por las cuales el cómic no debería ser considerado Literatura, estas empiezan siendo representadas por aquellos autores, como Eddie Campbell (2004), que creen que el cómic es completamente nuevo, diferente a todo lo que ha existido previamente y por ello requiere de la construcción de modelos de análisis desde cero.

Otro argumento es que si se llegara a aceptar que los cómics son Literatura se le restaría importancia a la imagen al ser un elemento no frecuentemente tratado por esta disciplina, entonces uno de los elementos más importantes, el lenguaje icónico, pasaría a un segundo plano cuando muchos consideran que es el más importante del medio. Esta línea de pensamiento trae a

colación la discusión sobre el modo en que se relacionan el lenguaje icónico y el verbal, no solo si se llegan a unir al punto de crear algo nuevo o si permanecen distanciados, sino en cuanto a cuál de los dos es más importante dentro del cómic, en palabras de David Kunzle (2007) se trataría de cuál de los dos lenguajes tiene una preponderancia sobre el otro, es decir que se constituye como el que lleva la narración o lo que ocupa más espacio y llama más la atención. En opinión de Kunzle, en el cómic la imagen tiene una preponderancia sobre el texto, si esto se llega a aceptar entonces sería un argumento claro para considerar que los cómics no son Literatura.

A pesar de ello, Meskin (2009) no considera que sea un argumento válido porque responde a una lógica reduccionista que designa:

Si x es un cómic solo si presenta una preponderancia de imagen sobre el texto, entonces es natural pensar que z es literatura solo si presenta una preponderancia de texto sobre la imagen. Si estos enunciados fueran correctos, entonces ningún cómic sería una obra literaria³² (p.228)

Meskin desarma este argumento exponiendo que existen otras formas de literatura que incluyen y trabajan con la imagen de las que no se duda que sean Literatura, como el libro álbum, las novelas ilustradas como las de Charles Dickens y la poesía. Además, existen muchos cómics en que el texto es el que lleva la narración, como es el caso de algunas disertaciones y monólogos de Harvey Pekar en *American Splendor* (1976) donde el texto era denso y podía ocupar grandes porciones de las viñetas. Para Meskin la decisión recae en el autor, su estilo y lo narrado, este es libre de determinar el modo en que quiere retratar la historia, si utiliza una narrativa donde el texto es más importante o si la imagen se impone frente al texto es parte de las

32 If x is a comic only if it involves such a preponderance of image over text, then it is natural to think that y is literature only if it involves a preponderance of text over image. If such claims were correct, then no comic could be a work of literature.

libertades creativas de las que este debe gozar y deben ser consideradas como un elemento a tener en cuenta a la hora de hacer un análisis de las obras, ya que es un rasgo que afecta tanto al contenido como a la forma.

El último argumento que presenta Meskin para no considerar a los cómics como literatura parte de lo que sería estándar y contra estándar para cada una de las partes. Mientras para los cómics es estándar la presencia de imágenes, para la literatura esto es contra estándar; si bien para los cómics la importancia de la composición de la página es estándar, para la literatura es contra estándar. Este tipo de planteamientos podrían indicar que muchos aspectos concernientes a los cómics en definitiva son contra estándar a la literatura, de modo que no podrían considerarse como parte de ella. A pesar de ello, Meskin piensa que este tipo de juicios se centran en una visión de la Literatura muy cerrada y tradicional, cuando en realidad debería aceptarse que:

La literatura es una meta-forma. Esto significa, que contiene un número de formas de arte dentro de sí, de las cuales las más notables son la poesía, la prosa y la literatura dramática. Reconocer que los poemas son trabajos de literatura no es ignorar lo que es distintivo en la poesía; al contrario, es reconocer que apreciar la poesía como poesía es necesario apreciarla como literatura, y al mismo tiempo como una forma distinta a la literatura. La existencia y significancia de este tipo de doble categorización es típica en las artes, pues las categorías artísticas (estilos, géneros, formas de arte) se están mezclando y sobreponiendo todo el tiempo. Sextinas y villanellas son apreciadas de manera adecuada tanto como instancias poéticas, como *poesía general* (al igual que como literatura)³³ (Meskin, 2009, p.225).

33 Literature is a meta-form. That is, it contains a number of art forms within it, most notably poetry, prose, and dramatic literature. To recognize that poems are works of literature is not to ignore what is distinctive about poetry; rather, it is to recognize that appreciating poetry as poetry involves appreciating it as literature while at the same time appreciating it as a distinctive form of literature. The existence and significance of this sort of double categorization is typical in the arts since artistic categories (styles, genres, art forms) both embed within one another and overlap. Sestinas and villanelles are properly appreciated as instances of particular poetic forms and of poetry more generally (as well as of literature).

Si se acepta una noción de literatura más amplia, que reconoce que contiene formas de arte variadas, que frecuentemente se yuxtaponen y crean nuevas formas de narrar, puede decirse que los cómics son una instancia de la literatura, que trabaja con rasgos de esta pero que no pertenece a lo estándar dentro de ella, siendo una forma de arte híbrida.

¿Cómo podemos resolver este aparente impás? Sugiero que podemos explicar el tira y afloja entre las dos miradas sobre el cómic al reconocer que la forma de arte del cómic es una forma de arte híbrida entre cuyos ancestros se encuentra la literatura³⁴ (Meskin, 2009, p.234).

Si se acepta que los cómics son un arte híbrido que tiene muchas formas de arte como ancestros, entre ellos la literatura, entonces se pueden apreciar y analizar aquellos aspectos pertenecientes a la disciplina literaria desde sus esquemas de pensamiento, sin llegar a subordinar su estudio únicamente a estos. Lo que posibilita el razonamiento del cómic como forma de arte híbrida, es la posibilidad de que los análisis que se realicen de este puedan nutrirse de una interdisciplinariedad que no le reste importancia a ninguno de sus aspectos formales, estéticos y de contenido.

Desde la perspectiva de Mickwitz (2015), concebir a los cómics como una forma híbrida no es adecuado, aunque reconoce el valor del trabajo de Meskin, considera que la conclusión propuesta no es la indicada para solventar discusiones y dar inicio a una nueva etapa en los estudios en torno a los cómics. Incluso, cree que la formulación del problema y el intento por encontrar una respuesta se encuentra motivada por la urgencia de establecer un lugar para esta

34 How can we resolve the apparent impasse? I suggest that we can explain the tug-o'-war between the two views about comics by recognizing that the art form of comics is a hybrid art form among whose ancestors is the art form of literature.

forma de arte que no se acopla a los moldes y parámetros existentes, en vez de tener verdaderas intenciones de aportar al desarrollo y consolidación de los estudios sobre la materia.

Los cómics se han ido abriendo paso dentro de la industria editorial, la literatura, la Academia y en las bibliotecas de los lectores. Hillary Chute explica, en sus primeros trabajos, que definir el cómic es difícil porque la intuición puede fácilmente establecer lo que hace parte del grupo y lo que no, “uno simplemente lo sabe cuando lo ve”³⁵ (2008, p.454), pero desde una perspectiva académica y formal es complejo imponer unos límites y características al medio. Por supuesto, las definiciones abiertas e intuitivas no eran suficientes para legitimar el estudio de estos frente a la Academia. En la actualidad, el contexto es diferente: existe ya un gran número de estudios y reflexiones sobre la naturaleza del cómic y su relación con otras disciplinas.

1.3. Antecedentes del dibujo como forma de documental la guerra y la violencia

La narración por medio de imágenes tiene una larga trayectoria, al punto de que es difícil determinar dentro de ella en qué momento surge el cómic. A raíz de ello, existen diversas opiniones acerca del origen de este, pues como se ha mencionado antes, existe una postura que remonta el inicio a la aparición del Códice Nuttall en el siglo XIV, otros que proponen a Rodolphe Töpffer (1799 - 1846) como el creador, otros que se lo atribuyen a Richard Felton con su publicación de *The Yellow Kid* (1895-1898) por introducir el globo de texto y otros elementos formales que permitieron que se consolidara el lenguaje, o a Windsor McCay por experimentar con las posibilidades narrativas y la secuencialidad, además de transgredir la forma habitual de las viñetas en la historieta *Little Nemo in Slumberland* (1976). Para aquellos que prefieren

35 (...) one simply knows it when one sees it.

estudiar el cómic desde la aparición de la novela gráfica los cimientos fueron dados por la serie de pinturas de Charlotte Salomon (1917-1943) titulada *Life? or Theater* (1943) que retratan su vida diaria, denotan secuencialidad, e integran texto e imagen en sus composiciones; o la novela sin palabras de Lynd Ward *God's Man* (1929) que fue una influencia directa para *A Contract with God* (1978) de Will Eisner.

Empero, el interés del presente trabajo se concentra en aquellos cómics que retratan la realidad, sobre todo aquellos que documentan sucesos relacionados con la guerra, la violencia y el trauma. Es por esto que no se establece una postura del inicio del cómic relacionada con las posiciones descritas anteriormente, sino que se inclina por rastrear antecedentes que combinan el lenguaje verbal e icónico y la secuencialidad para documentar hechos de violencia que se presenciaron, ya sea de forma directa o a través del testimonio de otra persona. Dicha revisión histórica se hace importante en un escenario en que cada vez el cómic que narra la realidad se vuelve más popular, como lo señala Ahmed:

Es notable que los géneros de la literatura gráfica que están atrayendo ovaciones y lectores tratan a menudo temas personales y/o históricos, como puede notarse, por ejemplo, en *Maus* de Art Spiegelman, al igual que en experiencias menos traumáticas, más vinculadas a la vida diaria como en los relatos de viaje de Guy Delisle e incluso *Persépolis* de Marjane Satrapi, obra en la cual los horrores de la Revolución Iraní y su despertar son de algún modo puestas en un segundo plano en favor de los problemas personales de Satrapi³⁶ (pp.184-185).

³⁶ It is noteworthy that genres of graphic literature attracting both acclaim and reads are often personal and / or historical accounts, as epitomized, for instance, by Spiegelman's *Maus*, as well as less traumatic, more diary-like, and concerned with everyday life as in Guy Delisle's travelogues or even Marjane Satrapi's *Persépolis*, where the horrors of the Iranian Revolution and its wake are somewhat subdued in favor of Satrapi's personal problems.

En *Disaster Drawn* (2016), Chute traza un recorrido que incluye a los cómics de no-ficción dentro de una larga trayectoria de trabajos inspirados por el atestiguamiento de la guerra y el desastre. Por ello, ubica como primeras expresiones las vasijas griegas que representan los hechos de La Iliada, y las ilustraciones de Roberto Valturio (1405-1475)³⁷ incluidas en una reimpresión del libro de tácticas de guerra *De re militari*³⁸ (1475) escrito por Vegetio aproximadamente en el año 390 d.C. Esta edición es considerada por el Museo de Arte Moderno como “el primer libro ilustrado sobre la ciencia de la guerra” (citado por Chute, 2016, p.8).



Wikipedia. (2008). Drawing of a battering ram in a volume of Roberto Valturio's book *De Re Militari*, printed 1534 in Paris. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rammbock.jpg>

37 Lapsos que corresponden a su vida y muerte, pues es difícil determinar el tiempo en que estuvo en actividad.

38 Traducción literal del italiano: “De lo militar”

Según la autora estadounidense, a pesar de que la obra de Valturio fundó una tradición de representación de la guerra por medio del dibujo, no se le ha otorgado la importancia que merece al ser el primer registro de ilustraciones realizadas con el único propósito de informar. Lo que más resalta Chute es que desde esta instancia puede notarse cómo la urgencia por documentar las prácticas de la guerra produce nuevos idiomas visuales y motiva a las personas a darle nuevos usos a los medios de expresión (pp.8-9).



The Hanging by Jacques Callot.jpg Created: 1 January 1632. [Image]. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Jacques_Callot#/media/File:The_Hanging_by_Jacques_Callot.jpg

Ahora bien, existe una brecha extensa entre las ilustraciones de Valturio y los cómics — no solamente temporal sino formal y compositivamente—; por eso, Chute propone como verdaderos precursores del cómic documental dos obras que además de retratar de manera pictórica la guerra, integran texto en forma de leyendas o pie de páginas que no solo cumplen una función descriptiva, sino que también establecen otro tipo de relaciones con la imagen, que puede ser de sátira, de comentario, de crítica, de contradicción o que establecen el hilo conductor

de la obra. La primera obra enunciada es *Las grandes miserias de la guerra* (1633) de Jacques Callot, una serie de dieciocho grabados que retratan escenas de la Guerra de los Treinta Años (1618 - 1648); en los que se pueden apreciar escenas panorámicas dibujadas con un alto grado de detalle, acompañadas de una leyenda o texto complementario en la parte inferior.

La segunda, es *Los desastres de la guerra* (1810 - 1820) de Francisco de Goya, una serie de 82 grabados inspirados en la Guerra de la Independencia Española (1808 - 1804) los cuales se caracterizan por mostrar escenas de violencia cuyos protagonistas son gente del común y soldados. Los grabados dan la impresión de que Goya presencié cada una de las escenas, sobre todo porque el número 44 es acompañado por la leyenda “Yo lo vi” y el 45 por “Y esto también”, introduciendo el acto del atestiguamiento implícito en la actividad del registro por medio del dibujo y el comentario, por medio de las leyendas. Además, la obra de Goya, aunque no es propiamente narrativa, entre cuadro a cuadro —los cuales se encuentran numerados y ordenados— se entreteje una relación en la que el espectador puede percibir una suerte de historia. Como puede verse en el grabado 2 la leyenda reza “Con razón o sin ella”, y el siguiente le contesta “Lo mismo”, imagen y textos van guiando al espectador en el modo específico en que el artista quiere que sea leída su obra, sentando la bases de lo que será la narrativa compartida por texto e imagen que se trabaja en el cómic.



Lo que principalmente sobresale de estas obras es el modo en el que utilizan el lenguaje verbal-icónico para convertir el atestiguamiento en el centro de la narración, donde se hace

evidente que lo que se aprecia fue visto y es el testimonio³⁹ de un sujeto. Logran expresar una textualización de la subjetividad expresada en una codependencia entre las imágenes y las leyendas: si llegasen a faltar las imágenes, los textos serían comentarios sin contexto, y si se eliminaran los textos, dejaría de ser evidente la presencia de un sujeto-observador de las escenas.

El siguiente gran eslabón en la tradición que retrata mediante el lenguaje icónico la guerra, es la figura del artista-reportero, la cual nace en el contexto de la Guerra de Crimea (1853 - 1856), momento histórico en que a pesar de la existencia de la fotografía bélica, las ilustraciones de lo que estaba sucediendo conservaban un lugar en los diarios y contaban con un público que las solicitaba. La fotografía y el reportaje ilustrado pudieron convivir porque ofrecían contenidos diferentes a pesar de retratar la misma realidad: el público disfrutaba presenciar la veracidad que ofrece la reproducción mecánica, así como la interpretación de los sucesos documentada por la mano de un artista.

El esfuerzo por retratar la guerra siguió presente y se convirtió en un tema común en la forma dibujada; se resalta la obra de Otto Dix quien en 1924 produjo una serie de cincuenta grabados inspirados en los de Goya, los cuales llevaban por título *Der Krieg* (La Guerra) y presentaban escenas de la Primera Guerra Mundial, enfrentamiento en el que Dix había participado como artillero. Después de estos importantes hitos, la actividad de retratar la realidad el medio dibujado ha tomado diversas formas y aplicaciones en diversos campos, pero por su carácter narrativo y por las oportunidades que ofrece, el cómic se ha convertido en una de las formas más importantes para el relato histórico del pasado, contando ya con un extenso número de artistas y obras.

39 Convertir en relato o expresión una experiencia o escena presenciada.

1.4. Cómic como medio para documentar

Como se ha señalado antes, con la aparición de *The Yellow Kid* (1895-1898), la popularidad de los cómics creció al punto de ser un elemento determinante en la decisión de compra de los lectores, lo que permitió que más artistas tuvieran oportunidad de publicar sus historietas y que la diversidad de temas y personajes se incrementara. Con los años aparecen diversos temas, géneros y líneas, pero estos se concentraron sobre todo en la ficción. El género de superhéroes mostró una tendencia a integrar temas concernientes a la Segunda Guerra Mundial dentro de las aventuras de sus personajes, colocándolos en situaciones extremas donde por ejemplo en el tomo diecisiete de *Superman* (1942) el héroe debe enfrentar a Hitler, o en el tomo 101 de *Action Comics* (1946) se puede ver en la portada a Superman capturando imágenes en video de la explosión de prueba de una bomba atómica.

Aunque los *comic books* y las historietas hallaban con frecuencia influencia en los sucesos de la actualidad, siempre se trataba de ficciones que integraban elementos de la realidad en el desarrollo de sus historias. A diferencia de las discusiones que existen sobre el inicio del cómic, en el caso del cómic de no-ficción es posible establecer un año en específico en que se publican, o empiezan a publicarse, las obras que sentaron los cimientos para el creciente interés por abordar la historia desde la forma del cómic, hoy en día constituyéndose como uno de los géneros más importantes dentro de este.

En 1972 Justin Green publica una obra semi-autobiográfica titulada *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* en la cual narra los conflictos que enfrenta al experimentar su despertar sexual durante la adolescencia e intentar cumplir con los parámetros que le habían impartido en el colegio sobre la fe católica. Este es considerado como el primer cómic que relata la realidad de un modo autobiográfico, y marca la pauta para que muchos autores empezaran a incluir

elementos de sus vidas personales en las narraciones, e incluso a retratarse a sí mismos dentro de ellas.

Art Spiegelman confiesa en *Metamaus* (2011), un libro dedicado al proceso creativo que llevó a cabo el autor para escribir su obra, que esta no existiría sin la influencia de la obra de Justin Green (citado por Chute, 2016, p.14) o sin la tradición de testimonio dibujado que nació dentro de los sobrevivientes a los campos de concentración de la Segunda Guerra Mundial, como por ejemplo el panfleto dibujado *Auschwitz: Album of a political prisoner* (1946) de Paladij Osynka. Estas publicaciones intentaban dejar un registro de las atrocidades que habían acontecido dentro de los campos, sobre todo para suplir la falta de documentación después de que al final de la guerra los Nazis intentaran erradicar cualquier prueba que hubiese del modo en que funcionaban los campos. La iniciativa de la elaboración de estos testimonios dibujados buscaba hacer creíble lo increíble, pues lo sucedido en los campos era inconcebible.

Según lo narrado en *Metamaus* (2011), la idea de escribir y dibujar *Maus* no es concebida de manera premeditada, de hecho inicialmente se trató únicamente de una tira de tres páginas que Spiegelman realizó para la única edición de la revista *Funny Animals* (1972), publicación que compiló historietas de varios artistas reconocidos en la escena del *comix*, como Robert Crumb, y cuya única condición era que debían contener “animales divertidos”.

La tira de tres páginas “Maus” aparece antes de una pieza a cerca de una *poodle* prostituta y después de la historia que abre la revista: la historieta de seis páginas de Crumb: “*Karnal Komix Presents What a World! Starring two cats and a bird*”, en la que dos gatos persiguen a una mujer-pájaro para hacerla su bocadillo; cuando al fin se las arreglan para decapitarla, su poderoso cuerpo, sin cabeza, aún corre desenfrenado. En la última página, [los gatos] juegan béisbol con su cabeza (un guiño al famoso cómic de horror de EC “Four Play!”). Si bien ambos cómics de Crumb y de Spiegelman tratan el tema de la violencia a través de los

animales, los orígenes directos del género de “animales graciosos” es especialmente evidente cuando es visto después de la obra de Crumb⁴⁰ (Chute, 2016, p. 156).

Este pequeño proyecto le permitió a Spiegelman entrevistar a su padre a propósito de su experiencia en los campos de concentración durante la Segunda Guerra Mundial, ejercicio que encontró fascinante. Además la recepción y críticas fueron muy positivas, lo que lo motivó a llevar a cabo un proyecto que abarcara el tema de manera más amplia. Spiegelman publicó *Maus* de manera serializada en la revista *Raw* entre 1980 y 1991. En 1986 se recopilaron los primeros seis capítulos en el libro *My Father Bleeds History*, el cual se convertiría en el primer tomo de la obra. El formato en libro atrajo la atención de un público más amplio, lo que le brindó popularidad y permitió que un segundo tomo, que llevaba por título *And Here My Troubles Began*, fuese publicado en 1991, dando fin a la historia. Un año después de su publicación, la obra de Spiegelman recibió un premio Pulitzer especial, convirtiéndose en el primer cómic en ganar un reconocimiento de esa magnitud.

Maus narra la experiencia que tuvieron los padres de Spiegelman durante la Segunda Guerra Mundial, quienes al ser judíos, fueron perseguidos, capturados y retenidos en campos de concentración en condiciones deplorables y con la muerte como una posibilidad latente. El autor incluye en su relato el modo en que accede a la información y los problemas que esto le representa a nivel creativo y personal, ya que su fuente principal son una serie de entrevistas y

40 The three-page “Maus” appears before a piece about a poodle prostitute and after Funny Animals’s opener: Crumb’s six-page “Karnal Komix Presents What a World! Starring Two Cats and a Bird,” in which two felines pursue a bird-woman for a meal; when they manage to finally decapitate her, her powerful body, headless, still runs rampant. On the last page they play baseball with her head (a nod to the famous 1953 EC horror comic “Foul Play!”). While both Crumb and Spiegelman’s comics deal with violence through animals, the direct historical origins of Spiegelman’s take on the funny animal genre is especially clear when seen after Crumb’s.

conversaciones que entabla con su padre, con quien no tiene una buena relación. *Maus* evidencia los problemas que enfrenta quien se pone en la tarea de narrar hechos que proviene de la realidad, sobre todo cuando existe una distancia histórica y espacial significativa que lo obligan a acceder a la información por medio de todo tipo de fuentes.

Además, lo más notable de la obra es que Spiegelman evidencia las luchas y problemas de identidad que tiene que lidiar la segunda generación después del trauma, aquella que no vivió los hechos de violencia y de todas formas su vida se ve atravesada por el fantasma de estos hechos. El relato de la memoria heredada suele nombrarse como *posmemoria* o *memoria prostética*, conceptos que serán revisados más adelante. *Maus* es una obra compleja, densa y fundacional para una línea de autores y obras en el cómic que se han interesado por realizar ejercicios similares, posicionando al cómic de no-ficción como una de las líneas más importantes dentro del medio.

Al otro lado del mundo, inspirado también por las repercusiones de la Segunda Guerra Mundial en unas circunstancias y contexto diferente, Keiji Nakazawa publica *I Saw It* (1972), un *manga*⁴¹ de una sola entrega que narra su testimonio ante la explosión de la bomba atómica en Hiroshima en 1945, el impacto que esta tuvo en su ciudad, en su familia y en su proceso de crecimiento, puesto que la catástrofe sucedió cuando este aún era un niño. *I Saw It* documenta lo que sucedió el día en que la bomba cayó sobre la ciudad de Hiroshima y el modo en que los sobrevivientes tuvieron que levantarse y continuar con sus vidas. La viñetas de Nakazawa muestran calles destruidas, casas en escombros, hombres y mujeres deformados, cadáveres de los que solían ser amigos, vecinos y familiares del autor, pero sobre todo relata el modo en que él,

41 Cómics creados en Japón en el lenguaje japonés. La palabra manga se utiliza para referirse tanto a los cómics como a la caricatura.

su madre, su pequeña hermana y su hermano mayor tuvieron que seguir adelante después de haber perdido todo.

Nakazawa siempre tuvo interés por las artes, sobre todo por la influencia de su padre que murió a causa de la bomba, por eso durante su adolescencia trabajó realizando carteles para diferentes tiendas mientras terminaba sus estudios. Al graduarse, este decide mudarse a Tokyo para perseguir una carrera como *mangaka*⁴². A causa de la radiación de la bomba, la madre del japonés desarrolló una enfermedad respiratoria que poco a poco fue avanzando hasta el punto de quitarle la vida. Nakazawa regresa a casa para ocuparse del velorio de su madre y se encarga de que el cuerpo sea cremado. Para su sorpresa, cuando va a recoger las cenizas y huesos que deberían quedar después del proceso, este se encuentra con que no queda nada, pues a causa de la radiación los huesos se volvieron polvo. Así, el autor se queja exclamando:

“¡Maldigo la bomba! ¡Maldigo la radiación que consumió incluso los huesos de mi madre! Incluso después de que murió, regresó para seguir consumiéndola...Maldita sea la bomba...No existe un fin para ella...¡Regresenlos! ¡Regresenme los huesos de mi madre! Dibujaré cómics acerca de la bomba, ¡maldita sea!, ¡lucharé contra ella y la destruiré por medio de cómics!⁴³ (Nakazawa, 1972, p.44).

La motivación para dejar testimonio de lo sucedido y de las repercusiones de la bomba atómica nace de la carencia de una materialidad a la que aferrarse después de que fallece su madre, porque la bomba le arrebató a Nakazawa su hogar, su familia, sus amigos, su vida y ahora, después de tantos años, también los huesos de su madre. El acto de dibujar y narrar se

42 Dibujante de manga.

43 Damn the bomb! Damn the radiation that consumed my mother's very bones! Even after she died, it went on eating away at her...That damned bomb...There's no end to it...Give them back!! Give me back my mother's bones!! I'll draw cartoons about the atomic bomb, damn it! I'll fight it and destroy it through cartoons!!

convierte en el modo en que este puede instaurar una materialidad para que la memoria de lo sucedido no se pierda en el tiempo. El autor no solo decide documentar su pasado, lo necesita para que las atrocidades de los hechos sean creíbles, para que nadie olvide que un daño tan terrible fue causado dentro de la humanidad, y también para luchar contra ella y destruirla pues le ha quedado claro que a pesar del paso del tiempo esta no lo va a dejar tranquilo. Años después de *I Saw It*, Nakazawa lanzaría un manga serial de ficción basado también en los hechos de la bomba atómica con el título de *Bare Foot Gen* (1973-1974) el cual se convirtió en su obra más reconocida.

Si bien la obra de Nakazawa fue muy importante para el entorno de los cómics y causó mucho revuelo al ser publicado en el *Monthly Shōnen Jump* —una revista anexa a la popular *Weekly Shōnen Jump* usualmente dedicada a publicar manga de ficción para adolescentes— al punto de que muchos intentarían censurarla por no respetar la memoria de las víctimas y tratar temas prohibidos, fue *Maus* y el premio Pulitzer que le otorgaron en 1992 el que hizo a los cómics de no-ficción se tornaron populares entre los lectores y la Academia. La influencia de Spiegelman, Nakazawa y Green logró que los cómics autobiográficos se convirtieran en un importante género que hoy tiene un sin número de grandes representantes y obras como Marjane Satrapi, autora de *Persépolis* (2000); *Fun Home* (2007) de Alison Bechdel; *One Hundred Demons* (2002) de Lynda Barry; *My trouble with women* (1990) de Robert Crumb, entre muchos otros. Existen dentro de este grupo autores interesados particularmente en los temas relacionados con la guerra, el testimonio y el trauma, cuyos mayores exponentes son Joe Sacco o Guy Delisle.

En cuanto a estudios sobre este tipo de cómics por parte de la Academia, es notable que existe un canon de referencia al que la gran mayoría de autores acude para elaborar sus trabajos.

Maus es sin duda la obra más analizada dentro de la crítica, con trabajos como los de Sánchez (2016), Chute (2008, 2016), Quilez-Esteve (2014), Marianne Hirsch (2008), Trabado (2012), De la Fuente (2011) y Hye Su Park (2011), entre muchos otros, los cuales se encuentran frecuentemente relacionados con la *posmemoria* y el trauma. Puede observarse un caso similar con *Persépolis* (2000), obra que gracias a que se realizó una adaptación cinematográfica del cómic, logró llegar a un público más amplio, atrayendo también a la crítica tanto por el modo en que retrata la vida diaria en tiempos de guerra, como por su carácter autobiográfico. Sus estudios se encuentran vinculados con las narrativas del “yo” y los estudios de género, dentro de los cuales se resalta el trabajo de Chute (2010) y el de Cris Reynolds-Chikuma & Houssein Ben Lazreg (2017).

Por otro lado, se encuentra la obra de Joe Sacco, quien se ha dedicado a recopilar testimonios de víctimas y testigos de diferentes conflictos del medio oriente, con un estilo gráfico que intenta ser muy fiel a la realidad. Sus obras *Palestina* (1993), *Gorazde: Zona protegida* (2000) y *Notas al pie de gaza* (2012) se han ganado el puesto como las más importantes dentro del *periodismo gráfico*, logrando que una larga lista de autores las aborden, entre ellos: Sánchez (2016), Chute (2016), Juan Manuel Mancilla (2016), Wilson & Acot (2013), el libro *The comics of Joe Sacco: journalism in a visual world* (2015) editado por Daniel Worden, que recopila quince artículos en torno al tema; la entrevista ilustrada de Jeff Wilson (2013), Mickwitz (2014) y Benjamin Picado (2015).

En el ámbito latinoamericano, los estudios y las obras están empezando a ganar cada vez más espacio, aunque es notable que a pesar de que se han emprendido ciertos trabajos, estos suelen no incluir obras de autores latinoamericanos en su corpus de análisis, como es el caso de

Sánchez (2016) y Quilez-Esteve (2014). La tesis de Mabel Nuñez (2010) sobre novela gráfica peruana es relevante, pues hace un recorrido histórico por el desarrollo del cómic en el Perú y siembra unos cimientos para que se continúen realizando este tipo de trabajos. Daniel Jiménez (2014) realiza un ejercicio similar para el caso colombiano en *Páginas en emergencia: un itinerario de la novela gráfica en Colombia*, donde evidencia el panorama actual del cómic en el país enunciando los autores y obras más importantes hasta la fecha. Los pocos trabajos dedicados al estudio de este tipo de cómics han encontrado en la forma documental importantes herramientas de análisis para el cómic de no-ficción, un género que en apariencia pretende registrar la realidad tal cual es, pero que desde sus inicios en el campo audiovisual y en la actualidad sus teóricos reconocen como parte de su esencia la creatividad e intervención de la realidad.

1.5. Comic Documental

Si bien la tendencia ha demostrado un interés particular de la Literatura por el estudio de los cómics, existen otras muchas líneas de estudio y formas de arte que pueden aportar nuevas perspectivas sobre el tema. Por su carácter secuencial y por la inclusión de imágenes, existen algunos estudios que vinculan al cómic de no-ficción con lo audiovisual, aunque al encontrarse en formatos diferentes, video e impreso respectivamente, la relación ha sido difícil de tratar. Sin embargo, Nina Mickwitz propone que con la creciente producción del cómic que narra el pasado, con una clara inclinación hacia la autobiografía, el trauma y la guerra, analizarlo desde la categoría documental puede abrir una nueva línea de estudio que permita que estas obras sean comparadas y tratadas con otras de características similares pero en diferentes lenguajes y formatos.

La propuesta de la autora no es aplicar la terminología formal audiovisual al cómic, sino analizar estas obras desde el tratamiento que hacen de la realidad, los recursos narrativos que utilizan y los problemas con los que pueden llegar a toparse. El género documental nace gracias a un grupo de cineastas que empiezan a inclinarse por la captura de imágenes más reales, naturales y humanas, donde lo que primaba no era el arte sino el hecho, a este se le conoce como el *British documentary movement* con integrantes como Robert J. Flaherty, Basil Wright y John Grierson. El último decide escribir un manifiesto para esta nueva forma cinematográfica, ya que, según este, al lidiar con material diferente se enfrentan a nuevos problemas estéticos ajenos a los del estudio de grabación (Grierson, 1932-1934, p.21).

El hecho de que el documental, como género y movimiento, haya nacido vinculado a lo audiovisual ha generado que algunos consideren que este solo puede darse por medios que garanticen una reproducción mecánica de la realidad, es decir por medio de la cámara fotográfica o de vídeo, sin embargo con el tiempo han aparecido nuevas formas y medios para lo documental, entre ellos el cómic. Aunque Chute no declara por completo que el tipo de obras que le interesan son “cómic documental”, sobre todo por su reciente preferencia de no acoger nomenclaturas y géneros, esta llega a tratar el tema como parte de su análisis, incluyendo también los conceptos de documento, evidencia y de la acción de *atestiguar*⁴⁴.

Desde la perspectiva de Chute no existen mayores estudios sobre el cómic documental o de no-ficción, lo que sorprende teniendo en cuenta un panorama como el actual, en el que este tipo de cómic cobra cada vez más relevancia.

44 To witness o to bear witness.

Pero a pesar del hecho de que la forma dibujada del cómic ha emergido de nuevo como un lugar importante para la investigación de lo documental —y de que existe un gran número de narrativas gráficas aclamadas que giran en torno a la figura del testigo — no se ha sostenido, hasta ahora, un estudio crítico del cómic documental⁴⁵ (Chute, 2016, p.5).

Según los planteamientos de la autora estadounidense, el problema no es tanto que se haya ignorado el cómic documental, más bien se trata de un cierre por parte del ámbito investigativo a cualquier otro modo de “documental” que no sea audiovisual o fotográfico. Dentro de los estudios sobre el documental audiovisual, se resaltan algunas excepciones, como por ejemplo el trabajo de Lisa Gitelman titulado *Paper Knowledge* (2014), el cual trata de cómo algunos formatos de documento, como la fotocopia y el PDF, llegan a convertirse en objetos epistémicos. También se encuentra el reconocido estudio de Stella Bruzzi *New Documentary* (2011) el cual a pesar de abordar el documental televisivo y cinematográfico, propone una nueva definición para el género según la cual los documentales son *actos performativos*⁴⁶ que se encuentra conformados por el resultado del encuentro entre el “aparato y el sujeto”⁴⁷.

Se resaltan también los trabajos de Michael Renov *The Subject of Documentary* (2004), y el de John Ellis *Documentary Witness and Self-Revelation* (2012), los cuales dedican un importante espacio al análisis de la fotografía y el video. Finalmente, Chute resalta la obra de William Stott quien no solo realiza un exhaustivo trabajo de investigación sobre fotografía documental en Estados Unidos, sino que también lograr aportar para la consolidación del

45 But despite the fact that the hand-drawn form of comics has emerged afresh as a major location for documentary investigation— and that there is a wealth of very widely known, acclaimed graphic narratives that pivot on the figure of the witness— there has not until now been a sustained critical study of documentary comics.

46 “performative acts”.

47 “(...) apparatus and subject.”

concepto “documental” en ese contexto con su libro *Documentary Expression and Thirties America* (1973).

Por otro lado, Nina Mickwitz también realiza un recorrido por algunos autores representativos que han tratado el tema documental, al contrario de Chute, esta identifica tres antecedentes importantes que fundaron al cómic documental como línea de estudio en la academia: en primer lugar se encuentra las discusiones que Jeff Adams (2008) ha entablado en relación al cómic documental y las políticas de representación históricas enfrascadas en el realismo y la objetividad; en segundo lugar el postulado de Benjamin Woo (2010) de que la obra de Joe Sacco es más cercana a lo documental que al periodismo; y finalmente, la aplicación de la tipología documental de Bill Nichols (1991) al campo del cómic en un análisis realizado por Didier Leférve (2011) (p.7).

En cuanto a obras dedicadas por completo al tema, se encuentran tres publicadas durante un periodo de dos meses en diferentes países, lo que puede leerse como una coincidencia o como la respuesta a una necesidad por llenar el vacío que se acrecentaba cada vez más en el estudio del cómic de no-ficción⁴⁸. Por un lado el libro de Hillary Chute, reconocida autora que suma múltiples libros y trabajos en torno al cómic, titulado *Disaster Drawn* publicado en enero de 2016. En segundo lugar, se encuentra la tesis para optar por el título de Doctor en Historiografía de Rafael Sánchez con fecha de enero de 2016, que lleva por nombre *La narrativa gráfica de la memoria: Nakazawa, Spiegelman y Sacco*, esta presenta un enfoque más histórico, pero al tocar los problemas que enfrenta quien dibuja y narra el pasado, realiza algunas reflexiones que aluden a lo documental. Por último, se encuentra el libro *Documentary Comics*

48 Es importante aclarar que la indagación realizada para este trabajo fue realizada únicamente en los idiomas inglés y español, de modo que se ignora la existencia de cualquier otro trabajo previo que aborde el tema en las grandes tradiciones de cómic de países como Japón, Francia y Bélgica.

de la autora británica Nina Mickwitz publicado en diciembre de 2015, el cual es la consolidación de lo ya propuesto en sus tesis de doctorado entregada en marzo de 2014 bajo el título de *Comic and/as Documentary: the implications of graphic truth-telling*.

En suma, el estudio de los cómics se encuentra en una etapa en la que se ha liberado de discusiones terminológicas y poco a poco cada vez más disciplinas lo reconocen como un objeto digno de estudio. Internamente, aquellos que emprenden investigaciones y análisis relacionados a este, han empezado a buscar herramientas conceptuales de diversas disciplinas, —el documental, la historiografía, la literatura, la geografía, entre otras— para ofrecer estudios mucho más complejos, elaborados y profundos que permitan que los estudios se diversifiquen y ajusten a las nuevas propuestas y transformaciones del medio. Como se ha evidenciado, el mayor vacío se encuentra dentro de la crítica latinoamericana, pues a pesar de que el número de autores y de obras locales se encuentra en aumento, al igual que la calidad estética y de contenido de las mismas, los estudios siguen dándole la espalda, lo que ha impedido que la industria y la línea de estudio se fortalezca.

En cuanto al cómic de no-ficción, la producción es creciente, sobre todo teniendo en cuenta la necesidad de restituir la memoria causada por los contextos de violencia, dictadura, conflictos internos y otros, característicos de América Latina. Por nombrar algunas se encuentran: en Colombia, *Caminos Condenados* (2016), de Diana Ojeda, Pablo Guerra, Camilo Aguirre y Henry Díaz; y *Los Once* (2014), de Miguel Jiménez, José Luis Jiménez y Andrés Cruz Barrera; en Chile *¡Maldito Allende!* (2015), de Jorge González y Oliver Bras; y *Vencidos pero vivos: Chile 1973* (2016) de Maximilien Le Roy y Loïc Locatelli Kournwsky; en Argentina, *La nueva herencia del coronel* (2010), de Luis Varela y Carlos Trillo; y en Perú, *Tarata* (2016), de

Guillermo Figueroa; y *Barbarie* (2010), de Jesús Cossio, obra que será analizada como parte de este proyecto.

2. Marco Teórico

2.1. Cómic: lenguaje, género y medio

De acuerdo con Andrés Romero-Jódar (2013), el mayor impedimento que han tenido los estudios sobre cómic y los análisis a *textos icónicos*, es que se utiliza la palabra “cómic” para designar tres elementos diferentes (p.117). Se emplea este término para hablar del lenguaje con el que se escriben y dibujan las historietas, para hablar del *género*⁴⁹ en el que se inscriben este tipo de obras, y finalmente, para referirse al *medio* que permite la creación, distribución y consumo de este tipo de contenidos; a causa de ello no es posible establecer una distinción plena entre el lenguaje y los diferentes tipos de texto. La propuesta del autor español es un buen punto de partida para erradicar la ambigüedad que existe en el uso del término “cómic”, por ello el presente análisis se ceñirá, en cierta medida, a esta distinción.

Cuando se trata del lenguaje, Romero-Jódar propone que se utilice el término *lenguaje icónico* el cual define como “el lenguaje que emplea íconos a fin de que pueda entregarse un mensaje”⁵⁰ y reservar el uso de “cómic” para referirse a un subgénero icónico-narrativo en específico (p.120). Este lenguaje puede ser usado en diversos ámbitos y no se encuentra ligado únicamente al cómic, por ejemplo, la publicidad podría hacer uso de él para reforzar sus mensajes a través de íconos o gráficos complementarios. El autor aclara que prefiere hablar de

49 Se entenderá el concepto de género como una serie de convenciones y dispositivos que se utilizan para clasificar obras en grupos según su contenido, estructura y respuesta esperada en el público. Empero, se reconoce que puede ser un término complejo con variables no contempladas, pero que no contribuyen a la consecución de los objetivos del presente trabajo.

50 to the language which employs icons in order to deliver a message

“lenguaje icónico” en vez “lenguaje icónico-verbal”, término propuesto por Román Gubern, porque al encontrarse integrado nominativamente por lo icónico y lo verbal, sugiere que dentro de este tipo de obras existen dos tipos de lenguaje que trabajan por separado: el escrito y el gráfico.

(...) de acuerdo a esta percepción de los géneros verbal-icónicos, la palabra escrita y las imágenes permanecen separadas en dos tipos de lenguaje diferente. Hablando estrictamente, lo que el término sugiere es que hay tanto aspecto verbal como textual, que pueden interactuar ocasionalmente, mientras se mantienen perteneciendo a diferentes áreas⁵¹ (p.122).

El uso de esta terminología puede expresar de manera implícita una tensión constante entre ambos lenguajes, como si estos trabajasen de manera independiente a pesar de ser presentados en conjunto en una misma obra. Eso implica que el género icónico-narrativo “no tiene un lenguaje propio, sino que tiene que tomar prestadas estrategias de otros medios para transmitir sus significados”⁵² (p.122), además como las letras y palabras que componen el lenguaje escrito son también íconos e imágenes abstractas, no hay problema en decir que se trata de un lenguaje icónico.

En cuando al cómic como género, el autor clasifica las tiras cómicas, los *comic books* y las novelas gráficas como “subgéneros icónico-narrativos” dentro de los cuales, según él, se encuentra el cómic. Estos tienen como particularidad, que utilizan el lenguaje icónico para contar una historia, de ahí que el aspecto narrativo cobre importancia.

Finalmente, define el medio del cómic como una *comunidad discursiva*, la cual “comprende una comunidad de personas que emplean el mismo lenguaje para establecer un

51 (...) according to this perception of verbal-iconical genres, written words and images remain separate in two different language types. Strictly speaking, what the term implies is that there is both a verbal and an iconic aspect, which may occasionally interact with each other, while still belonging to different areas.

52 to borrow strategies from other media in order to convey its meaning.

evento comunicativo”⁵³ (p.124). Según los parámetros de John Swales (1991, p.118), este tipo de comunidades reclutan a sus miembros en cuanto estos entran en conocimiento del lenguaje que los une, lo que significa que se trata de lenguajes para los que se requiere una preparación o que son resultado de una experiencia, mientras que, en oposición, una *comunidad del habla* se conforma por accidente, es decir porque sus miembros nacieron en un lugar determinado que condiciona el lenguaje con el que se comunican y la cultura de la que hacen parte.

Como puede notarse, para el autor el *medio* del cómic hace referencia a la industria conformada por autores, dibujantes, lectores, editoriales, entre otros, que permiten que se produzcan y distribuyan este tipo de obras de manera sostenible. Sin embargo, este entendimiento contrasta con la definición de cómic de algunos autores, como Hillary Chute, para quien la categoría de cómics se refiere a un medio (2008, p.452) que contiene una serie de herramientas narrativas de las que el autor se sirve para construir una historia de cualquier tipo, género narrativo o tema. El medio al que se hace alusión aquí no apela a la industria, sino a este como medio de comunicación, como *canal* o forma mediante el cual se puede comunicar algo. Es importante, entonces, entender que cuando se habla del medio del cómic se puede estar refiriendo a la industria y a todas las personas implicadas para su sostenimiento, al igual que a este como un mecanismo con características específicas, que puede usarse para narrar historias. Teniendo en cuenta lo anterior, el presente análisis emplea la terminología propuesta por Romero-Jódar para los casos del lenguaje y género, pero entiende el medio del cómic en dos sentidos: como industria y como medio para la narración de historias, de modo que en cuanto se haga referencia al cómic como medio se hará una aclaración sobre a cuál de los dos se está refiriendo.

53 comprises the community of people who employ the same language in order to establish a communicative event.

2.2. Tipologías del cómic

Existen muchas posiciones en cuanto al uso de los diferentes apelativos que existen para referirse al cómic. Romero-Jódar los define a todos como subgéneros icónico-narrativos, es decir que emplean íconos (imagen y texto) para narrar alguna historia. Entre ellos se encuentra el cómic, la historieta, la tira cómica, la novela gráfica y la narrativa gráfica, los cuales con frecuencia se superponen entre ellos y su uso depende más de las preferencias de quien los emplea que de las características que se les hayan atribuido como constitutivas.

El término “cómic” proviene del inglés *comics*, el cual se deriva del griego antiguo *kômos* (jardener o divertirse) o *kômikós* (relacionado con la comedia), y del latín *comicus* (relativo a la comedia). Se le otorga a las primeras *tiras cómicas* publicadas en los periódicos de manera serializada, las cuales se caracterizaban por ser una secuencia de dibujos organizados e interrelacionados en viñetas para expresar una pequeña situación de humor, como por ejemplo *Carlitos* (1950-2000) o *Mafalda* (1964-1973). Con la aparición de los *comic books*, el término *comic* se siguió empleando para todo tipo de contenidos publicados en el lenguaje icónico, a pesar de que estos ya no tuvieran pretensiones humorísticas.

En la actualidad, *comics* es empleado para designar a todos los subgéneros icónico-narrativos, aunque hay quienes reservan su uso para referirse a los *comic books* y a todo lo relacionado con el género de los superhéroes, uno de los más importantes en la industria actual. Este es traducido al español como cómic o historieta, términos que la Real Academia de la Lengua propone como sinónimos y los define como: “serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia” y “serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro”, respectivamente.

McCloud explica que es necesario desligar la forma del contenido, pues en el medio de los cómics es posible narrar tratar todo tipo de temas y narrar cualquier historia, un claro ejemplo es el propio estudio de McCloud el cual es un texto teórico presentado enteramente como historieta. La clave, según él, se encuentra en diferenciar el mensaje del mensajero (p.4). Define el cómic, como un medio o forma de arte, que presenta “imágenes pictóricas y de otro tipo yuxtapuestas⁵⁴ en una secuencia deliberada, con el propósito de comunicar información y/o producir una respuesta estética en el espectador”⁵⁵ (p.8). Cuando el autor menciona ese “otro tipo de imágenes” se refiere a una multiplicidad de posibilidades, pero sobre todo al uso de el lenguaje escrito, ya que, al igual que Will Eisner y Romero-Jódar, considera que las letras y palabras son representaciones abstractas que son leídas como imágenes, sobre todo si se tiene en cuenta la forma que adquiere el significante, condicionado por una elección tipográfica o caligráfica.

Sin embargo, el presente trabajo no comparte la totalidad de lo propuesto por McCloud, siguiendo a Aaron Meskin (2009), ya que es de vital importancia reconocer que dentro de lo que se contempla como lenguaje icónico se encuentra el lenguaje verbal; referirse a él como “otro tipo de imágenes” desestima su relevancia. La unión de ambos lenguajes, o disciplinas, es lo que constituye al cómic como una nueva forma de arte legítima de estudio y es lo que lo que lo identifica en la actualidad frente a otros medios. Si se acepta la larga trayectoria del cómic propuesta por McCloud, entonces por relación de tiempo y cantidad de obras, el uso del lenguaje textual sería casi contra-estándar para el cómic, lo cual no es admisible. Lo que el presente

54 Aclara que cuando se refiere a “yuxtaposición” se refiere a que son colocadas lado a lado, de manera adyacente.

55 Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.

trabajo rescata de McCloud es su instrucción de desligar el medio del cómic del mensaje, esto puede evitar cualquier confusión que pueda darse relacionada con los géneros, y que además fue la que le permitió a todo el grupo de autores que definen al cómic como medio desarrollar sus aproximaciones teóricas.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, la definición operativa de cómic que este trabajo propone es: el cómic o narrativa gráfica como un medio o forma de arte híbrida que emplea el lenguaje icónico mediante la yuxtaposición de imágenes y viñetas en una secuencia deliberada comúnmente para narrar una historia o abordar temas académicos⁵⁶ con una clara intención estética. El valor estético o trascendental de las obras, sus características, formatos, estructuras, temas, técnicas, géneros, materiales, jerarquía entre lenguajes y otros, son aspectos que quedan en manos del autor, de sus decisiones estéticas, su estilo y su destreza.

Una vez establecida esta definición, puede decirse que los términos preferidos para referirse a este medio y al objeto de estudio del presente son: cómics e historieta, con una leve preferencia por el primero dado que es el más empleado por los autores que sientan las bases teóricas para este trabajo, y sobre todo para evitar problemas de ambigüedad vinculados a la acepción de la historieta como tira cómica.

El término *novela gráfica* gana popularidad en el panorama del cómic en 1978 con la publicación de *A Contract With God* de Will Eisner (1985). Se entiende por novela gráfica a una obra escrita y dibujada en el medio del cómic, con la longitud de un libro, que es elaborada con una intención estética mayor que la de los “cómic tradicionales”, que trata temas más

⁵⁶ Aunque existen pocos ejemplos de esto, pueden mencionarse los siguientes: la trilogía de estudios sobre cómic de Scott McCloud, la disertación teórica de Nick Sousanis *Unflattening* (2015) publicada por Harvard University Press, o el acercamiento a ensayo *M+M* de Max y Mireia Pérez incluido en *Supercomic* (2013).

trascendentales y humanos. Se puede entender mejor desde el concepto tradicional de novela literaria, cuya diferencia es que emplea el lenguaje icónico como su dispositivo narrativo principal, aunque esto no significa que quienes emplean este término tengan interés porque esta forma sea reconocida como parte de la literatura. En pocas palabras podría decirse que, bajo este entendimiento, los cómics que podrían ser considerados como arte y que cumplen con una longitud considerable, son novelas gráficas; los demás son cómics o pertenece a cualquier otro subgénero.

El uso de este término es problemático en varios sentidos: el primero es que lleva a pensar que se trata de un género literario, cuyo estudio, análisis y valoración le pertenecen a esa disciplina, en vez de considerarse como un tipo de cómic. El segundo es que algunas tiras cómicas que no cumplen con la longitud ni con el requerimiento de “intención estética” o “temas trascendentales”, se quedarían por fuera de aquello que puede ser considerado como arte dentro del cómic, cuando son grandes referentes que en apariencia se dedican a “hacer reír”. Aunque en un nivel profundo estas tratan temas importantes para el ser humano, estas lo hacen de un modo diferente al que se espera de una novela gráfica⁵⁷.

En síntesis, el presente trabajo emplea los términos cómic, narrativa gráfica e historieta⁵⁸ como sinónimos, sin censurar el uso de ninguno. En cambio, se evita el uso de “novela gráfica”, preferido por la crítica latinoamericana reciente, porque demuestra un interés por legitimar al cómic dentro de los estudios literarios, además, como lo explica Chute (2008) el uso del término “novela”, cuya definición ya es bastante problemática dentro de la disciplina, suele vincularse a

57 Algunos ejemplos podrían ser la tira de Winsor McCay *Dreams of a Rarebit Fiend* (1904-1925) que abordaba temas relacionados con la dimensión onírica y las aspiraciones del hombre moderno, los cuestionamientos existenciales de Carlitos (1950-2000) de Charles M. Schulz, o el dilema del amor no correspondido en *Krazy Kat* (1911-1944) de George Herriman, entre muchos otros.

58 Aunque el uso de “historieta” es intencionalmente más reducido para evitar confusiones, ya que su vinculación con la tira cómica se encuentra bastante arraigada y aceptada.

la ficción y esto puede afectar la recepción de aquellas obras que pretenden narrar hechos reales más cercanos al género periodístico o documental. Además, no puede negarse que su uso más extendido se da dentro de la industria editorial y que con los años se ha convertido en una etiqueta de marketing que le permite a las librerías clasificar y vender este tipo de obras.

2.3. Literatura, cómic y formas de arte híbridas

La postura de Meskin (2009) que asume la literatura como un meta forma, es la que hace posible que se desarrolle el presente trabajo, por ello este se ciñe a considerar la literatura desde una noción expandida que se complementa con diversas disciplinas para narrar. La noción de meta forma implica que esta se encuentra integrada por un gran número de formas de arte, como la poesía, la prosa, la literatura dramática, la novela histórica, entre muchas otras, las cuales son analizadas tanto como parte de esta disciplina, como por aquello que es único y característico en ellas. Esta visión permite considerar a la literatura como un ente más amplio, y a aquellas formas de arte que la integran como instancias de literatura, con rasgos que les permiten considerarse como parte de ella, pero con otros que son únicos y las constituyen.

Además de considerar a la literatura como una meta forma, se considera al cómic como una *forma de arte híbrida*, concepto tomado del artículo *Hybrid Art Forms* (1984) de Jerrold Levinson, el cual las define de la siguiente manera: “las formas de arte híbridas son formas de arte que surgen de la combinación o interpretación de forma de arte más tempranas”⁵⁹(p.6).

Meskin comenta al respecto que “esto significa que una forma de arte es híbrida sólo si

59 In short, hybrid art forms are art forms arising from the actual combination or interpenetration of earlier art forms.

desciende de dos o más formas de arte distintas” (p.236) o como lo sugiere Levinson, de otras tecnologías o prácticas.

Esta concepción de hibridez, de orden histórico, conlleva a considerar que los lenguajes implicados en la forma, palabras e imagen, se sintetizan en uno para formar el lenguaje icónico, —cuyo uso particular deriva en la gramática del cómic—, pero cuya relación y preponderancia de uno sobre otro puede variar según lo decida el autor. Entender las formas de arte, y en específico el cómic, desde una dimensión histórica les permite liberarse de lo establecido, abrir sus posibilidades, redefinirse, transformarse constantemente y, eventualmente, unirse a otras para gestar nuevas formas de arte. Siguiendo esto, el cómic es considerado como una forma de arte híbrida que proviene de la literatura, y de otras muchas artes, con rasgos y características heredados que se han apropiado y empleado para generar una nueva disciplina estética que no necesita ser reconocida como parte de algún campo de conocimiento tradicional para ser aceptada como un objeto de estudio.

Sabemos que los cómics son un híbrido — que descende de la forma de arte de la literatura. Eso nos dice todo lo que necesitamos saber⁶⁰ (Meskin, 2009, p.239).

Además de partir de esta premisa, del cómic como forma de arte derivada de la literatura, también se hallará una fuerte influencia e inclusión de categorías y modelos de análisis provenientes de la teoría del cine y de lo documental, formas de arte que también deben ser entendidas como influencias, más no como disciplinas superiores a las que este se encuentre subordinado. Los elementos y conceptos provenientes de estas formas de arte serán expuestos más adelante en este capítulo.

⁶⁰ We know that comics are a hybrid — descended from the art form of literature. That tells us everything we need to know.

2.4. El relato del pasado: Narración factual vs. narración ficcional

En *La poética de la historia* (1973) Hayden White propone que el texto historiográfico es un artefacto literario, para lo cual argumenta que el historiador debe hacer uso de diferentes esquemas narrativos para reconstruir cualquier relato del pasado. Además, este se encuentra obligado a establecer un orden y una estructura para que los hechos narrados sean asequibles, de modo que aunque la disciplina histórica intenta ser objetiva y fiel a la realidad, el tratamiento que el autor/historiador realiza de la información inevitablemente distorsiona los hechos, así Leonardo Ordoñez (2008) explica acerca de la postura de White:

“...para construir un relato histórico no basta con conectar dos hechos situados en puntos diferentes del tiempo. Se requiere, además, un andamiaje retórico mediante el cual los hechos son tramados en un tejido completo, cuyos distintos hilos configuran una estructura de significación completa” (p.205).

El aporte de White lleva a reconocer que todo relato histórico pasa indiscutiblemente por un proceso de adaptación en el cual el autor hace un tratamiento poético y discursivo de los hechos, no por ello convirtiéndose en falsedad, pero si en una versión parcial, además de trasladar la historia al terreno de lo narrativo. Ordoñez explica que para White no se trata de una renuncia total a la mirada objetiva, sino “una apertura hacia un concepto distinto de objetividad” (p.207), una que no pretende asumir la historia y la narración de los hechos como un ente estático, sino aceptar su condición dinámica y subjetiva para trabajar desde esta.

Andreas Huyssen (2002) expresa que la fragmentariedad es un rasgo característico de la memoria, además de resaltar la incapacidad del hombre y la sociedad para reconstruir una recuerdo total. Explica que la memoria es social, humana y transitoria, por ello no se puede

pretender que sea única y absoluta en sus representaciones. Al igual que White, para Huyssen el reconocimiento de estos aspectos inherentes a la historia y a su producción no implica que se deba desechar el recuento del pasado desde una mirada científica, más bien es necesario que la disciplina historiográfica entienda que la historia es múltiple, para que esta pueda mantenerse vigente.

El tratamiento de los hechos que el historiador debe realizar para plasmar el pasado en un relato o narración lo convierten, según Ordóñez (2018), en un “ficcionalizador”. Este proceso de sintetización y edición puede ser consciente o inconsciente y es inevitable para que toda la información recopilada dentro de la narración encaje como parte de un relato unificado. Aunque la alteración de los hechos sea involuntaria, dichas acciones manipulan la información causando que la narración no pueda ser un reflejo de la realidad, sino una “cierta imagen que es posible construir de la realidad” (p.211).

Habíamos visto antes que tanto la historia como la literatura “ficcionalizan” los hechos; empero, ahora podemos comprobar que jamás lo hacen en el mismo sentido. El historiador, al acomodar los hechos en el marco de la narración histórica, los ficcionaliza en tanto les confiere un sentido que antes no tenían, convirtiéndolos en piezas significativas de un relato, pero no por ello abandona el propósito de serles fiel, de hacerle justicia a su realidad. Nada autoriza al historiador a ficcionalizar los hechos en el sentido de inventarlos o sacarlos de la manga p.217).

El presente documento acoge la distinción que hace Ordoñez (2008) para distinguir la literatura de la historia, donde la segunda no puede renunciar a su pretensión de verdad, eso es lo que la conecta con lo factual y con su función en el mundo. La pretensión o intención de verdad a la que la historiografía está subordinada, obliga a la narración histórica a ser referencial, la cual la distingue del mito o la ficción, si esta renuncia a ella y se le permite

libertad total, los seres humanos “quedarían a la deriva, separados de sus raíces y sin conocimiento de la tradición a la que pertenecen” (p.216).

En contraposición, la literatura explora la existencia humana “en tanto campo abierto de posibilidades (muchas de ellas no realizadas hasta ahora), no existe un vínculo de obligatoriedad entre el discurso literario y la realidad dada, aunque sí uno entre dicho discurso y la esfera de las posibilidades humanas” (p.216). La posición de Ordoñez (2008) coloca la distinción en la intención del autor, en donde el historiador se encuentra comprometido con la narración de lo que sucedió *realmente*, aunque sea o no consciente de su intervención, mientras que el autor de ficción goza de mayores libertades y de la posibilidad de elegir si desea ser referencial y en qué medida. La historia se aproxima a la literatura, pero sin llegar nunca a confundirse con ella.

En cuanto a la distinción entre lo ficcional y lo factual, Jean-Marie Schaeffer (2012) presenta una solución que se acomoda a los propósitos de este proyecto de grado, donde se concibe la ficción como una “forma específica de producir y usar representaciones mentales y dispositivos semióticos, sean estos verbales o no” (p.3), y rescata que el concepto debe emparentarse con sus raíces en el concepto de mimesis propuesto por Aristóteles, en vez de ser relacionado con la mentira o lo falso. Este consideraba la mimesis como una forma de acceder a un conocimiento superior puesto que al tratar los temas desde una perspectiva ajena a la individualidad, permite comprender relaciones probables o necesarias entre acontecimientos. Esta concepción le brinda a la mimesis y a la ficción el poder de imaginar para contribuir a la generación de conocimiento.

Schaeffer plantea la noción de simulación y la teoría de mundos posibles como el mejor modo para comprender la forma en que la ficción opera y trabaja en beneficio de la sociedad. Desde esta perspectiva la ficción debe ser considerada como una herramienta de simulación que

le permite al hombre suponer, elaborar conjeturas y realizar simulacros mentales para anticiparse a eventualidades que podría enfrentar. Estas simulaciones mentales son naturales para el ser humano, quien las utiliza para prever situaciones, prepararse para afrontar eventos, planear su futuro, organizar su diario, entre otros. Ahora bien, no todas las simulaciones son de tipo narrativo-artístico, pues como algunas se utilizan como herramienta de planeación estas nunca llegan a plasmarse en un relato, ni a demostrar cualidades artísticas, más bien tiene un fin útil establecido. Schaeffer explica: “básicamente puede decirse que si toda ficción es el resultado de un proceso de simulación mental, lo opuesto no es cierto, es decir, que toda simulación produce una ficción” (p.12).

Las simulaciones mentales narrativas, artísticas o históricas, al materializarse en un relato transmisible, establecen sus propios procesos de inmersión que determinan el modo en que estas se presentarán a los ojos del público y la forma en que estos se aproximan a las obras. Mientras que el objetivo de las narrativas netamente artísticas, propias de la literatura, es expandir la diégesis presentada al máximo, proporcionando detalles y provocando una inmersión profunda para el lector, las narrativas factuales se encuentran encaminadas a exaltar su referencialidad, incluso si el componente estético es importante, su razón de ser es presentar hechos.

La simulación (narrativa) ficcional no sólo es actividad representacional desconectada (como lo es cada simulación) sino también una actividad de simulación pragmáticamente encapsulada. Con la excepción de los casos patológicos, las entidades postuladas de representaciones ficcionales no se integran con nuestro sistema de creencias que conciernen las minucias del mundo real (Schaeffer, 2012, p.12).

Aunque la ficción no llegue a integrarse con el mundo que reconocemos como el real, esta logra presentarse al lector y producir un efecto de inmersión narrativa, colocando una serie de imágenes y hechos en su imaginación, sean estos referenciales o no. La narración factual sería

aquella que mediante procesos de reconstrucción y simulación, relata hechos que son referenciales del mundo que reconocemos como “nuestra realidad” con una objetividad que acepta la imposibilidad de ser completamente fiel, pero que conserva su responsabilidad de reconstruir los hechos del pasado con intención de verdad. La narración ficcional es igual de válida que la anterior si se deja de considerar como alusivo a lo falso, más bien se trata de simulaciones de lo que pudo haber sido o lo que podría ser, de mundos posibles con la misma importancia que los relatos factuales, cuya elaboración y consumo le permiten al hombre acceder a un conocimiento diferente.

El presente documento comprende la ficción como un medio para acceder a un conocimiento no necesariamente superior, pero si diferente que puede llegar a llenar vacíos causados por la fragmentariedad inherente a la memoria o por las interrupciones que causa el *shock* en el relato de quien experimenta una situación traumática. Además, la ficción se reconoce como un elemento común al relato histórico científico y literario, lo que hace distar ambos campos es el papel que representan en la sociedad, su intención, motivación y la obligatoriedad o libertad con la que manejan sus fuentes y niveles de referencialidad. La ficcionalización, o tratamiento poético, que se aplica a la narración del pasado, no es vista como enemiga de la mirada objetiva, esta debe aceptar la necesidad de aplicar un ordenamiento y manipulación de la información para que el relato sea asequible y adapte a la condición humana y social. No existe entonces una única verdad, sino una multiplicidad de verdades, las cuales pueden ser narradas en un ámbito literario, con las libertades que este otorga, o académico científico, con la subordinación a la referencia que esto le confiere, en todo caso ambos tipos de recuento histórico se encuentran atravesados por la subjetividad.

2.5. Gramática del cómic

Se ha establecido ya que el cómic se encuentra escrito y dibujado en el *lenguaje icónico* según las características proporcionadas por Andrés Romero-Jódar, sin embargo este lenguaje no es exclusivo de este medio o forma de arte. El cómic emplea el lenguaje icónico de un modo particular, el cual se encuentra encaminado a lograr transmitir efectivamente el paso del tiempo y la causalidad entre cuadros. Desde los primeros estudios sobre cómic, Will Eisner (1985), Román Gubern (1974) y Daniele Barbieri (1993), se ha hablado de una *gramática del cómic* para referirse al inventario de elementos formales, íconos y convenciones propias de la narración secuencial.

El cómic suele ser una forma dibujada, pero es importante acotar que existen diversas técnicas, como las digitales, las que trabajan con manchas y otras que no se desprenden del dibujo a mano. La selección de la técnica depende del autor, de su estilo y de la presentación gráfica con la que quiera narrar la historia, la cual en el cómic suele relacionarse con lo narrado, con la presentación de un contexto con unos códigos visuales que hagan parte de la narración, pero es común a todos la utilización de unos elementos formales básicos, estos son descritos, a continuación:

- Las viñetas son cada uno de los cuadros que componen la narración, los cuales normalmente presentan un contorno y una ilustración como contenido, aunque en algunos casos pueden no tener bordes o los elementos pueden exceder sus límites. Por lo general tienen una forma cuadrada, rectangular o triangular, pero pueden tomar cualquier forma. El tamaño que tengan con respecto a las demás viñetas o a la página puede determinar su nivel de importancia, pero también denota la velocidad del paso del tiempo.

- Los diálogos en el cómic son retratados a través de diferentes tipos de *globos de discurso* (Eisner, 1985, p. 26-27) o bocadillos, los principales: el globo de texto, usado para diálogos comunes entre los personajes; el globo de pensamiento, usado para aquellos comentarios que no son pronunciados y permanecen en la mente del personaje; los globos de texto emitido por dispositivos y máquinas, entre otros.
- Los sonidos pueden ser representados mediante onomatopeyas, según la Real Academia de la Lengua, estas son una “formación de una palabra por imitación del sonido de aquello que designa”. Su aplicación en el cómic es por medio de una representación gráfica conformada por la palabra y un diseño que refuerza y representa la intensidad o carácter del sonido.
- Las didascalias o carteleras, son un espacio frecuentemente rectangular en el que el autor de cómic introduce la voz de un narrador externo. Luis Gasca (1994) precisa dos funciones: de anclaje, cuando aclara lo que se presenta en la imagen, y de conmutación, si facilita la continuidad narrativa (p.412).
- El *gutter* es el espacio, frecuentemente en blanco, que separa las viñetas y que se funde en los márgenes de las hojas. Para Scott McCloud su uso es exclusivo del cómic y es inimitable para cualquier otro medio. En el *gutter*, el lector reconstruye en su mente lo que sucede entre una viñeta y la siguiente.

- La diagramación o composición de la página es vital para el cómic, esta se refiere al diseño y ordenamiento espacial de las viñetas en la página. Su disposición condiciona el ritmo de lectura y el recorrido del ojo por la página.

En términos generales, el cómic presenta viñetas o escenas yuxtapuestas colocadas en un orden lógico que plasma el paso del tiempo en el espacio de la página por medio de la narración con imágenes en secuencia. Además de estos elementos, para el comic es crucial la composición de la página, el autor debe definir el recorrido que el ojo debe realizar, aunque se suele cumplir con la regla general de lectura: de arriba abajo, de izquierda a derecha en el caso de occidente y de derecha a izquierda en oriente.

Eisner explica que la habilidad para transmitir el paso del tiempo por medio de las viñetas y su composición es crucial para el éxito de una narrativa visual. Sobre todo, es importante para lograr que el lector pueda percibir la *sincronización*⁶¹, que se refiere a la manipulación de los elementos del tiempo para lograr expresar un mensaje en específico o una emoción.

Un cómic se vuelve real cuando el tiempo y la sincronización son integrados en la creación. En la música y en otras formas de comunicación auditivas, la constitución del ritmo y el *beat* son evidentes, esto se realiza a través de verdaderos lapsos de tiempo. En el medio gráfico, la experiencia solo puede ser lograda a través del uso de ilusiones y símbolos y su ordenamiento⁶² (Eisner, 1985, p. 26).

61 “timing”

62 A comic becomes “real” when time antinming is factored into the creation. In music or the other forms of auditory communication where rhythm or “beat” is achieved, this is done with actual lengths of time. In graphics the experience is conveyed by the use of illusions and symbols and their arrangement.

Además de emplear la gramática del cómic en función de la narración, el aspecto gráfico o estilo de la obra debe pensarse meticulosamente, pues a través de este también se configuran significados y se condiciona el tono y su recepción. En palabras de Nina Mickwitz, “la disposición visual de la página y la ejecución de los elementos que abarca son importantes para crear un *sentido de emoción* particular”⁶³(p.42). A través de la configuración espacial y de los saltos temporales se pueden establecer relaciones entre eventos que sucedieron en diferentes momentos de la historia, favoreciendo aquellas narraciones complejas que requieren presentar información de diferentes fuentes y procedencias. Teniendo en cuenta que la composición visual juega un papel clave en el cómic, puede notarse que el relato no solo avanza al ser narrado por el lenguaje textual, este también se nutre de significados, situaciones, sentimientos, configuraciones visuales, colores y sensaciones que se expresan a través de la imagen. La forma del cómic es fundamental para su narrativa, el estilo que se elige para relatar ciertos hechos hace eco a lo narrado, lo representa desde la concepción del autor y le permite al lector sentir y percibir los hechos.

La fragmentación, característica en esta forma de arte, se configura a través de dos elementos básicos del cómic: la viñeta, espacio en el que se desarrolla la acción, es decir donde se representa visualmente una instancia de la historia incluyendo imagen y texto, solo imagen o solo texto; y el *gutter*, cuya traducción directa es “canal”, el cual se refiere al espacio entre las viñetas en el cual se proyectan relaciones de causalidad, en ellos el lector debe llenar el vacío entre viñetas en su mente para reconstruir lo narrado haciendo uso de lo que Mickwitz llama imaginación proyectiva. Según Scott McCloud, los *gutter* son un elemento único para los

63“the visual arrangement of the page and the execution of the elements it encompasses are all-important in creating a particular sense of emotion.”

cómics, su función y características hasta ahora no han sido duplicadas en ninguna otra forma (citado por Chute, 2016, p. 24).

[Los gutters] son el lugar en el que el lector, convencionalmente, proyecta la causalidad y donde la división del tiempo en los cómics es demarcada, proporcionando una fuente constante de tensión, una puesta insistente de espacios que son cuidadosamente trazados y ligados entre ellos. El corazón del interés que se concentra en el *gutter* es, de hecho, la ausencia que lo constituye. No es simplemente una división o margen (aunque con frecuencia se desvanece entre los márgenes, sugiriendo una narrativa incesante, e interminable); en cambio, este presenta vacío, a menudo indicando duración, es dispuesto para los lectores como parte de su encuentro narrativo⁶⁴ (p.35).

Desde la perspectiva de Chute (2016), los *gutters* son el espacio que mantiene a las viñetas separadas, es decir en sus estado de quietud, y al mismo tiempo es el lugar de las posibilidades múltiples, donde pueden proyectarse cualquier cantidad de relaciones entre cuadros, ofrecen una propiedad de significado infinita. Los *gutters*, como espacios de pausa y de conexión, son los que le permiten a este medio ser uno fragmentado, donde la narración fluye a través de presencia y ausencia, la viñeta narra el suceso, el *gutter* conecta las escenas, el cambio de una escena a otra y por medio de la ausencia de contenido, permite construir suposiciones necesarias para el avance del relato.

64 It is where a reader, conventionally, projects causality, and where the division of time in comics is marked, providing a constant source of tension, a constant proffering of the unmarked in spaces that are carefully bounded and marked out. At the heart of the attention to the gutter is the fact of its constitutive absence. It is not merely like a seam or a margin (although it bleeds out into margins often, suggesting a kind of narrative ceaselessness, an unendingness); rather, its present blankness, often implying duration, is laid out for readers as part of the narrative encounter.

2.6. Discurso interior y estilo

Como se ha explicado con referencia al *gutter*, el lector es quien debe proyectar la causalidad entre cuadros y reconstruir en su mente la narración, por lo que el cómic requiere de su participación activa. Aunque sea una teoría bastante distante de la actualidad, muchos de los conceptos y planteamientos que los formalistas rusos propusieron para fundar la teoría del cine son útiles hoy en día para realizar ciertos análisis. Para el caso del cómic, es significativa la revisión de estos textos por dos motivos: el primero, es que el cómic puede tomar como modelo el modo en que se empezó a hablar de una poética del cine, sobre todo porque al igual que su condición actual, la teoría del cine nace a la sombra de los ya elaborados modelos de análisis formales aplicados por dicha escuela a la literatura; en segundo lugar, porque aunque son formas de arte diferentes, ambas trabajan con el diseño de imagen, los encuadres, la secuencialidad, la manipulación del tiempo y el montaje, entre otros.

Boris Eichenbaum explica acerca del cine⁶⁵ que el filme presenta una serie de cuadros cuya continuidad es construida por el espectador en su mente a través de un *discurso interior* que le da sentido a lo presenciado, este se convierte “no solo en la instancia receptora del mensaje filmico sino el foco de la enunciación filmica” (Albera, 1998, p. 36). El discurso interior propuesto por Eichenbaum, es decir la actividad de conectar cuadros, es igual al introducido por Mickwitz de *imaginación proyectiva* (2015 p.42), actividad que el lector de cómic debe realizar en el espacio de cada *gutter*, con la diferencia de que los fotogramas del cine se mueven según una velocidad determinada por el director, mientras que, en el cómic el lector es quien decide el

65 El trabajo de este autor se concentra en el cine mudo, por lo que no tiene en cuenta lo sonoro más allá de la musicalización.

ritmo de lectura, puede tomarse el tiempo para detenerse más de la cuenta en un cuadro o pasarlo por alto.

El discurso interior del lector del cómic es más activo que el del cine contemplado por Eichenbaum —es decir el espectador del cine mudo— porque las imágenes no solo son presentadas ante él, sino que este debe mover su mirada de manera consciente a lo largo de la página o viñetas según su intuición se lo indique. Aunque el autor de cómic puede controlar en cierta medida el ritmo de lectura del lector, por ejemplo, mediante la cantidad de texto puede ralentizar la lectura de una página o por medio de viñetas de reducido tamaño con poca información acelerarlo, al final el lector es quien determina el tiempo que se demora en cada viñeta, página y cuadro de texto.

Por otro lado, las elecciones de estilo realizadas en el comic son similares a lo que Eichenbaum enuncia como la *fotogenia* del cine, la cual define como la elección de cierto material en función de criterios específicos (pp.47-48), siendo esto, según el autor, lo que convierte al cine en una forma de arte. Según el ruso, la fotogenia “es la esencia «transmental» del cine” (p.49) y esta es percibida en la pantalla a través del modo en que son representados los rostros, los objetos, el paisaje, entre otros. La fotogenia es la forma en que se presentan los objetos, encaminados a provocar una cierta respuesta del público, de modo que cualquier objeto puede ser fotogénico y puede funcionar como un objeto narrativo, no depende de su belleza sino de la función que le asigne, en este caso, el “operador de la cámara” y el modo en que este lo retrata.

(...) cada vez que un panorama actual muestra un buque o una flota, los espectadores gritan de admiración. No a causa de la «estructura» del objeto puede ser fotogénico, es una cuestión de método y de estilo. (p. 49)

Así como todo objeto es fotogénico, todo objeto también puede ser dibujado, y su representación en un cómic será una cuestión de método y de estilo determinada por el autor. En el caso del cómic, el estilo es el uso subjetivo de la gramática del cómic empleado ya sea para una obra en particular o para la obra total de un autor. Los elementos básicos por medio de los que se expresa el estilo son:

- Siguiendo a Wassily Kandinsky (1926), el punto es la forma más pequeña y se encuentra relacionada con el silencio, con la insignificancia y el cero. Su tamaño, forma y *fuera* son variables. No necesariamente debe ser redondo, puede tener cualquier forma, con picos, irregular, cuadrado; lo que no altera su estructura y status como elemento primigenio (pp. 21 - 33).
- La línea es, según Kandinsky, “(...) la traza que deja un punto al moverse, y es por lo tanto su producto” (1926, p.57). El punto de mueve porque se ejerce una tensión sobre él, y además en una dirección determinada. Existen incontables tipos de línea, los cuales se configuran por cambios de grosor, dirección, longitud, presión del lápiz, intermitencia, entre muchos otros. Al uso de un tipo de línea y expresividad determinada como parte del estilo o propuesta estética de una obra puede llamársele trazo.
- La forma es el manejo del volumen expresado los objetos dibujados, se encuentra emparentado también con la proporción y la caracterización de objetos, personajes y espacios.

- En este ámbito, el color se encuentra vinculado con un valor simbólico y su uso responde a intereses estéticos o de estilo del autor. Los cómics presentan diferentes tipos de paletas de color, las cuales son seleccionadas cuidadosamente para cada relato⁶⁶. La selección del color se realiza basándose en el círculo cromático y la teoría del color, aunque es importante tener en cuenta que por temas relacionados con el costo de impresión, muchas obras son impresas a una o dos tintas máximo.
- La orientación de la página es un aspecto tanto editorial como compositivo. Este hace alusión al formato y sentido que se le da a la página (formato apaisado o vertical), pero este puede variar si el autor decide realizar una composición de doble página, o de otro tipo más extenso⁶⁷.
- El encuadre es la porción del universo diegético que se decide mostrar, supone un punto de vista o de preocupación sobre un tema.
- La tipografía, como lo señala Eisner (1985), es fundamental porque le brinda carácter a la obra y a los personajes. Se refiere a las diferentes familias tipográficas (manuales, mecánicas o manuales convertidas en mecánicas) y a la forma en que se emplean para todos los tipos de texto que se encuentran en la obra de cómic. Su uso se vincula con la

⁶⁶ Algunas obras destacada por su uso y explotación de las posibilidades del color son: *The Nao of Brown* (2012) de Glyn Dillon, *Sin City* (1991) de Frank Miller, *El Incal* (1980) de Alejandro Jodorowsky y Moebius y *El azul es un color cálido* (2010) de Julie Maroh.

⁶⁷ Por ejemplo la obra de Sacco *La gran guerra* (2014) que se compone una representación muda de los hechos que se desencadenaron en julio 1 de 1916, inspirada en los tapices medievales, esta tiene la longitud de 7 metros.

caracterización de los personajes, la voz narrativa, los diálogos, los medios por los que se está transmitiendo, tono y propuesta estética de la obra, entre otros.

Con el fin de realizar el análisis de caso que hace parte del presente documento, se emplearán los descritos y se introducirán otros elementos que obedezcan a un orden más particular para el caso elegido⁶⁸. De los elementos señalados por Eichenbaum para el cine, el presente trabajo tomará en cuenta los conceptos de fotogenia y discurso interior como punto de partida para analizar de qué modo opera el *estilo* en el cómic y el modo en que este incide en la narración, así como la forma en que el lector construye relaciones y significados expresados únicamente por la imagen.

En el caso del cómic documental, el estilo es importante porque por medio de este se puede lograr lo que Hillary Chute describe como *textualización del contexto*, es decir la materialización o puesta en escena, por medios gráficos, del contexto en que se desarrolla la historia, logrando transmitir un aura y una percepción sobre el modo en que se sentía estar en ciertos escenarios y situaciones. Si bien el presente es el tiempo para la rememoración del pasado, también existe una incidencia importante del espacio en el que se desarrollaron los eventos, donde todo recuerdo se verá mediado por las relaciones que el individuo entabló con el espacio.

Edward Soja (1997) propone que existen tres espacios o modos de entender y relacionarse con este, estos son: el primero, se constituye por lo material, el mundo físico, a este se le conocerá como el *espacio percibido*; el segundo es conocido como el *espacio concebido* y

68 Si se desea ahondar más acerca de la gramática del cómic y de la configuración del estilo, se recomiendan las obras de Scott McCloud (1993, 2000 y 2006), Will Eisner (1985, 1996) y Román Gubern (1972, 1988, 2008).

constituye el espacio mental, donde operan símbolos y signos, y se centra en la subjetividad. Finalmente, el tercer espacio es definido por Soja como el *espacio vivido*, empírico y de la experiencia; es decir que toma en cuenta tanto el *espacio vivido* como el *tiempo vivido*, y la relación entre estos. El tercer espacio no se trata de un punto medio entre el primero y el segundo sino de un “continuo entre el pensamiento materialista y el idealista” (p.75).

El *espacio vivido* es entonces el que el autor, si es testigo directo de lo narrado, intenta retratar por medio del estilo. Si en cambio este se sirve de diversas fuentes para construir el relato, entonces su estilo será una representación derivada del espacio percibido, si usa fotografías e imágenes de referencia; y del espacio concebido, constituido por la reconstrucción mental que pueda realizar por medio de las fuentes consultadas. La noción del estilo y del modo en que este puede complementar el relato del pasado reforzando la transmisión de la experiencia al apoyarse en la identidad gráfica, así como la distinción entre los espacios que constituyen también el modo en que los individuos se relacionan con el pasado serán herramientas de análisis que se emplearán para comprender y analizar la propuesta estética de la obra a analizar.

2.7. Documental

La primera definición para el género documental es presentada por John Grierson, (1932-1934) en ella establece que este corresponde al tratamiento creativo de la realidad. Sin embargo, como lo señala Chute, el concepto de lo documental, no es transparente y ha sufrido grandes transformaciones desde entonces, y ya no se vincula únicamente al ámbito audiovisual. William Stott (1973) propone al documental como un género de actualidad que pertenece, consiste o se

deriva del documento⁶⁹(p.5), el cual puede tomar la forma de un filme, una fotografía, un texto, una transmisión o una obra de arte. Stott explica que existen dos tipos de documento: el oficial, que hace referencia al registro en papel, u otros formatos, de hechos, identidades, reglas o sucesos; y el humano, el cual define como “el opuesto del tipo oficial”. Otra definición de documento es la proporcionada por Francis Wharton en *Law of Evidence* (1877) donde explica que “un documento es un instrumento en el que se registra, mediante letras, figuras o marcas, materia que puede ser usada como evidencia⁷⁰ de algo⁷¹ (citado por Chute, 2016,p.19).

En *New Documentary* (2000) Stella Bruzzi define el documental como “actos performativos” empleados para retratar la realidad. Así, introduce el concepto de performatividad el cual implica que todo lo que se muestra en un documental, incluso las imágenes captadas por cámaras, se encuentran mediadas por las decisiones estéticas, de guión y de estilo de los realizadores, pero también por la presencia de estos y su equipo, puesto que inevitablemente alteran el orden normal de las cosas y el comportamiento de los individuos. Además, el proceso de edición, montaje y posproducción tienen el poder de manipular el contenido al punto de direccionar la narrativa del documental hacia donde estos decidan, de forma que se induce al público a pensar en el problema solamente desde la perspectiva mostrada.

Finalmente, la propuesta de Bruzzi para el documental es que este se considere desde la relación entre realidad y representación, y no como el proyecto que espera borrar esa distinción (p.22), sobre todo porque la performatividad es parte de lo que constituye al género documental. Aceptar que la representación de la realidad por medios de reproducción mecánica es

69 “Documentary (...)pertaining to, consisting of, or derived from documents.”

70 Chute entiende por evidencia lo relacionado con hechos y pruebas. Cita a Lorraine Daston para establecer que evidencia significa hechos con significancia (2016, p.7).

71 “A ‘document’ is an instrument on which is recorded, by means of letters, figures, or marks, matter which may be evidentially used.”

performativa, reconoce que existe una Realidad que se resiste a ser duplicada o preservada a futuro, y obliga a aceptar que la veracidad se le escapa al hombre, quien solo puede realizar aproximaciones y retratos parciales. Nina Mickwitz (2016) resalta que la forma del cómic es diferente del medio audiovisual o de cualquier otra forma documental, sin embargo los retos, las condiciones y las estrategias que se utilizan para narrar la realidad son compartidas, por ello es posible hablar de cómic documental.

En el presente trabajo, al igual que Hillary Chute (2016), se evita clasificar las obras que retratan la guerra, el trauma y el desastre dentro de un género único, aunque para evitar dificultades, se emplea no-ficción, aunque se reconozca que todo recuento del pasado es ficticio en el entendimiento ya planteado anteriormente, y documental, como género desligado de lo audiovisual, para referirse a los temas y a la forma en que son abordados. Sobresale el uso del cómic documental porque, como lo evidencia el estudio de Nina Mickwitz (2015), este brinda importantes herramientas para comprender las dificultades que deben enfrentar las formas estéticas que retratan y narran hechos de la realidad por medio de imágenes y de la actividad de recopilación y acceso a la información a través de fuentes secundarias, pero en ningún momento porque el cómic se encuentre subordinado al cine, al fin y al cabo es posible que este sea una de las formas de arte que influencien y configuren la creación de cómics en la actualidad.

2.8. Comunidades imaginadas y afecto

Según Benedict Anderson (1983), existen unas *comunidades imaginadas* que permiten que los individuos de una nación, a pesar de no conocerse, se sientan conectados, esto gracias a ciertos saberes y fenómenos intangibles pero comprendidos, interiorizados y compartidos entre ellos. Dicha conexión puede establecerse por elementos como un sentimiento nacional o de

identidad, por un lenguaje o prácticas comunes, una ideología, un gusto, un acontecimiento doloroso, entre muchas otras posibilidades. La comunidad se hace presente cuando existe una simultaneidad entre sujetos que se encuentran distanciados espacialmente, esto que es común a ambos los define en cierta medida, afectando el modo en que se desenvuelven en el mundo.

Siguiendo a Hannah Arendt, Sarlo señala que una aproximación a la historia que usa como fuente la experiencia, que asume una responsabilidad social donde las emociones, el dolor y sentimiento de pérdida se encuentran presentes en varios sujetos, puede fundar una nueva comunidad “allí donde fue destruida” (Sarlo, 2005, p.67), la cual se constituye a causa de la empatía generada por el duelo común. Estas comunidades surgen para reparar la anterior y en memoria de aquellos que no sobrevivieron, de modo que su fundación se comprende por el sentimiento de pérdida y el trauma, los cuales responden a un orden *afectivo*.

La comunidad a la que se refiere Sarlo, además de compartir un sentimiento de dolor, genera relatos y narraciones que se convierten en las escrituras que fundamentan la existencia de dicho grupo de personas en las condiciones que quedaron después de sufrir algún evento traumático. Dichos relatos se construyen por medio de fórmulas y convenciones lingüísticas que el grupo adopta porque son ideales para permitirles comunicar aquello que tienen urgencia por decir; sin embargo, para Chile los eventos traumáticos y la guerra pueden generar nuevos lenguajes o nuevos usos para el lenguaje, que se convierten en el centro de las comunidades en duelo y les permiten dejar legado y replicar su discurso. Entre estos lenguajes se encuentran las formas que pertenecen a la tradición que documenta la violencia y la catástrofe por medio de textos o dibujos.

Desde hace cerca de dos décadas, el giro afectivo ha instaurado una nueva mirada a los estudios de las ciencias sociales, ofreciendo una perspectiva que le da cabida a ciertos

dispositivos subjetivos antes no admitidos para entender lo social. En *Postscriptum: el afecto en la caja de herramientas* Mabel Moraña (2012) realiza un inventario de autores y textos sobre el afecto, evidenciando las diferentes posturas y avances teóricos que se han dado dentro de dicho paradigma. Como primera medida, la autora explica que no existe una definición concreta para el afecto, se habla de unas “intensidades no discursivas” y de unas “manifestaciones”, pero no se ha establecido con precisión qué puede reconocerse como afectivo y que no. A pesar de ello, existen ciertas aproximaciones que ayudan a perfilar a qué se refiere el concepto, Moraña (2012) explica que:

Afecto es el nombre que damos a esos impulsos viscerales que se distinguen del conocimiento consciente y que incitan o paralizan nuestro movimiento. A un tiempo íntimo e impersonal, el afecto (la capacidad de afectar y ser afectado) marca la pertenencia del sujeto con respecto al mundo de encuentros y desencuentros que habitamos y que a su vez de diversas maneras, nos habita (p.318).

El afecto se entiende, entonces como aquellas pulsiones o intensidades por medio de las cuales los sujetos se conectan entre ellos y con su entorno, como una especie de conexión o pasaje de fuerzas entre cuerpos. A partir de ellas, adquieren un entendimiento del mundo que los rodea desde el elemento emocional, en vez de la razón, y su accionar se encuentra determinado en diferentes grados por estos. “La producción y transmisión del afecto conecta las distintas instancias de la vida, los diversos sujetos, la relación entre sujeto y acción, entre cuerpo y no cuerpo, entre evento y sujeto” (Moraña, 2012, p.318).

Lo que los estudios sobre el afecto hacen notar es que todo actuar del hombre responde en parte a una serie de razonamientos lógicos, pero también a una emocionalidad; sensaciones que lo obligan a tomar una postura en específico o llevar a cabo ciertas acciones, incluso cuando las causas sociales parecen perdidas. Este paradigma permite a la academia pensar en nuevas

alternativas para interpretar lo social, el cual se centra en “una de las líneas de fuga de la modernidad: la energía nomádica que circula en el ámbito de lo social resistiendo el control disciplinario del Estado y sus instituciones” (Moraña, 2012, p. 315).

Se propone el afecto como un factor determinante en la formación de la conciencia social, ya que un sentimiento compartido puede dar paso a un imaginario colectivo que funde un movimiento o una comunidad con un fin en específico. El impulso afectivo define la relación que une a los sujetos dentro de una comunidad, además de modelar la relación de estos con su pasado, su entendimiento del presente y su proyección hacia el futuro, imaginando de acuerdo o en oposición a las instituciones y proyectos dominantes (p.315). Teniendo en cuenta las características del afecto, y su importancia en el accionar del hombre y sus comunidades, se empleará este concepto para evaluar las motivaciones de carácter afectivo que puede presentar quien asume la tarea de narrar el pasado. Además, del modo en que, a través del estilo y el sentido de emoción se puede dar cuenta de estas pulsiones y sentimientos haciendo uso de la identidad gráfica de los relatos.

3. Historia, pasado y narración

3.1. *Boom* de la memoria

Con los años, el pasado se ha convertido en una de las fuentes más importantes para la creación de relatos y narrativas en todo tipo de medios y formatos, esto a razón de la creciente demanda e interés del público general por este tipo de contenidos. El interés por el recuento del pasado dejó de ser exclusivo de la historiografía y demás ramas científicas, su estudio, consumo, creación e investigación adquirió una dimensión mucho más mediática y social. En *Pretéritos presentes: medios, política y amnesia* (2002) Andreas Huyssen reflexiona sobre el contexto que

ha producido un giro e interés desmedido por la memoria y por los diversos tipos de manifestación que son usados para la rememoración de eventos como las series, las películas, los documentales, los monumentos, el performance y el arte, entre muchos.

El estudio de este fenómeno adquiere una relevancia mayor cuando se tiene en cuenta, como lo señala Huyssen, que este es el completo opuesto a los intereses de la modernidad, momento histórico en el que reinaba el discurso del progreso, la obsesión por el futuro y la aceleración. Podría decirse que este repentino interés de la sociedad por el pasado y por las formas de registrarlo y conservarlo revela una necesidad por ralentizar un poco las cosas en tiempos donde, gracias a la tecnología, todo se mueve cada vez más rápido. Es una especie de alto en el camino que sociedad necesita para no perder noción de su pasado, la incidencia de este en su presente y la preparación para enfrentarse a su futuro.

El volumen de información que se genera y se consume en la actualidad es abismal, lo que ha causado que sea difícil para el hombre gestionar esa información, cuestiones como qué consumir, qué privilegiar, qué recordar y qué olvidar, son preguntas que se hacen presentes a diario. Además, para el filósofo alemán la sociedad ha gestado una *cultura de la memoria* y de la realidad que enaltece aquellos contenidos que se encuentran “basados en historias reales” o que ponen en evidencia una supuesta realidad de la vida como los populares *realities*. El consumo de productos que retratan la realidad o que la utilizan como fuente principal, es cada vez más extenso, esto se da a causa del marketing y de la comercialización de *experiencias* y ya no de productos. Estas circunstancias son denominadas por la sociología alemana como *Erlebnisgesellschaft*, cuya traducción directa es “sociedad de la vivencia” y se refiere a “una sociedad que privilegia las experiencias intensas pero superficiales orientadas hacia la felicidad

instantánea en el presente y el rápido consumo de bienes, acontecimientos culturales y estilos de vida vueltos masivos a través del marketing”.

La función de la reconstrucción del pasado en los tiempos de la cultura de la memoria puede tener varios propósitos, además de combatir contra la aceleración del mundo, entre los cuales algunos teóricos como Huyssen y Mickwitz resaltan el uso político y social que puede dársele, el cual busca la movilización de ciertas comunidades que deberían mostrarse inconformes frente a su presente, o que puede encontrarse motivada por el intento de un pueblo por documentar la “memoria real” de lo sucedido durante regímenes dictatoriales donde la censura era protagonista y las injusticias abundaban. Como lo expresa Beatriz Sarlo (2005), la memoria se ha convertido para algunos países latinoamericanos en un deber, es el caso de la Argentina, Chile y Perú (p.24). En este sentido, los ejercicios de memoria, son un modo de contrarrestar el olvido que espera conseguir el Estado después de haber causado cierto daño a su población o no haber garantizado su bienestar.

Las razones que hacen que este *boom de la memoria* dolorosa —es decir dedicada al recuento del pasado vinculado a la violencia, el desastre, la injusticia— aflore son examinadas por Huyssen, quien al igual que Sarlo, identifica el dolor e impacto de las víctimas y sobrevivientes tras la Segunda Guerra Mundial como el hecho que conmocionó a la sociedad a escala global y que inspiró la desmedida producción de testimonios, documentales y otros alrededor del tema. En palabras de Sarlo, la tragedia de los campos de concentración, el modo en que fueron relatados los testimonios y el impacto mediático que tienen las obras creadas en torno a ellos, se han convertido en el referente para la narración del trauma y el desastre. Huyssen va un poco más allá y explica que el Holocausto se ha convertido en el *tropos* universal de la

historia traumática (p.4), un evento que ha sido tan mediático que *afecta* al mundo entero y es tenido como el gran fallo de la humanidad.

Según el catedrático alemán, el lado positivo de la influencia de la obsesiva rememoración del Holocausto ha sido el creciente interés hacia el pasado y la construcción de una memoria como parte de la identidad cultural de las comunidades, de modo que se han forjado sujetos y grupos responsables con respecto a su pasado y futuro como colectivo.

No obstante, el lado negativo es que se ha copiado incansablemente el modelo del Holocausto, emulando el modo en se cuentan los hechos, los recursos narrativos, el modo de presentar a los testigos y sobre todo el análisis de las experiencias extremas vinculadas a los estudios del trauma que ponen el *shock* y lo inenarrable como la respuesta muda a todo (p.7), a esto W.J.T Mitchell lo llama el *culto a lo irrepresentable* (p.3)⁷². Si bien las guerras y en especial el Holocausto han llegado a eliminar la experiencia como un hecho comprensible y transmisible, no puede aplicarse este entendimiento a todas las catástrofes que vive el hombre, según Sarlo, hace falta evaluar las condiciones particulares de cada hecho traumático y tener en cuenta la multiplicidad de voces y propuestas que se pueden generar en torno a la necesidad de narrar.

En términos políticos, Huyssen explica que las prácticas de la memoria deben ser un tema nacional más que global. La empatía que pueda generarse dentro del género humano no puede distraer a las comunidades de su propia memorialización, pues conmemorar los desastres ajenos puede desviar la atención y hacer que hechos con el mismo nivel de importancia sean olvidados, por mencionar un ejemplo, la atención global que recibe año a año el atentado a las torres gemelas que se dio el 11 de septiembre de 2001 en Nueva York, frente al golpe Estado que

72 "trauma theory's cult of the unrepresentable"

se llevó a cabo en Chile el mismo día en 1973, acompañado de disturbios en las calles y el bombardeo al Palacio de la Moneda en Santiago, con una reducida recordación. No se trata de desestimar la importancia de ningún evento, sino de darle su lugar a cada uno y que cada comunidad se haga cargo primero de su propia memoria y luego dirija su mirada hacia lo demás, de ahí que en Chile el 11 de septiembre sea un día festivo.

(...) el ámbito político de las prácticas de la memoria sigue siendo nacional, no posnacional o global. Esto, por cierto, tiene implicaciones para la tarea interpretativa. En la medida en que el Holocausto en tanto tropos universal de la historia traumática se desplazó hacia otros contextos no relacionados, uno siempre debe preguntarse si y de qué manera el Holocausto profundiza u obstaculiza las prácticas y las luchas locales por la memoria, o bien si y de qué manera tal vez cumple con ambas funciones simultáneamente (Huyssen, 2002, P.7).

Dentro de la configuración de la cultura de la memoria existe una paradoja creciente, cuanto más interés existe por recordar y retratar ciertos hechos, más se encuentra presente un riesgo al olvido, pues las memorias transmitidas no son más que experiencias artificiales que si bien pueden afectar y despertar empatía en la audiencia, a largo plazo el olvido puede ser inevitable. Además, si se tiene en cuenta el volumen de información y de hechos que “no pueden olvidarse”, el hombre se encuentra en un aprieto pues debe seleccionar y jerarquizar sucesos de todo lo que califica como importante, lo que puede provocar olvido o banalización de recuerdos.

Después de todo, muchas de esas memorias comercializadas de manera masiva que consumimos no son por lo pronto sino “memorias imaginadas” y, por ende, se olvidan mucho más fácilmente que las memorias vividas (Huyssen, 2002, P.8).

El boom de la memoria surge acompañado de un cambio de paradigma en la labor historiográfica al que Laila Quilez-Esteve y otros autores llaman la Nueva Historia, en el que la

objetividad pierde su anterior predominancia en los relatos del pasado y, en cambio, la mirada subjetiva se apodera cada vez más de este tipo de narrativas.

3.2. La nueva historia y el giro subjetivo

La labor historiográfica entró en crisis cuando en *La poética de la historia* (1973) Hayden White propuso que todo registro del pasado es narrativo, de modo que el historiador hace uso de dispositivos narrativos que manipulan la información e impiden que el relato pueda presentarse como veraz o absoluto, características que solían atribuirse a la historia. Lo que produjo principalmente el postulado de White fue que se cuestionara la cientificidad de la Historia, pues bajo este razonamiento podría encontrarse mayormente emparentada con la ficción narrativa y el campo artístico. Además de desestimar la objetividad como modo de abordar la historia, permitiendo que la subjetividad apareciera como un modo de memoria más legítimo y, sobre todo, sincero.

Sobre este asunto Hayden White plantea que si la historia es narración, la disciplina histórica pertenece menos al campo de la ciencia que al del arte; por eso a medida que la historia toma conciencia de su estructura narrativa, las fronteras entre historia y literatura se tornan difusas (Ordoñez, 2008, p.197).

La manipulación de la información y la intervención del historiador a la hora de reconstruir cualquier suceso del pasado es necesaria para poder entregar un relato unificado, comprensible y asequible para el público, además es necesario sintetizar y tomar una mirada que se distancie de las particularidades para poder tener un panorama más amplio de los cambios sociales y el modo en que los diferentes eventos afectan las estructuras del presente. Sin

embargo, aceptar esto hizo que la objetividad con la que se vanagloriaba la Historia fuese considerada como falsa o aparente.

De acuerdo con este razonamiento, cualquier relato histórico implica un tratamiento poético de los hechos, el que al darles significación dentro de un marco textual, introduce en ellos un componente mítico incoercible (Ordoñez, 2008, P.205).

Los planteamientos de Hayden White fueron determinantes para la Historia al punto de que es considerado como el teórico más importante dentro de los precursores de la Nueva Historia, una transformación que obligó a la disciplina a reformular su metodología y su objeto de estudio, desplazando las grandes hazañas universales para darle protagonismo a la “historia desde abajo” es decir, lo particular. El testimonio, la experiencia, los puntos de vista y las versiones individuales se convirtieron en las nuevas fuentes de información. La inclinación hacia la subjetividad, renovó la historiografía y la labor del historiador a fondo, transformando los temas, las fuentes y el discurso.

De un lado, la historia social y cultural desplazó su estudio hacia los márgenes de las sociedades modernas, modificando la noción de sujeto y la jerarquía de los hechos, destacando los pormenores cotidianos articulados en una poética del detalle y de lo concreto (Sarlo, 2005, p.12).

Esta transformación enalteció el papel del sujeto y la experiencia, lo que causó que se subordinara lo general-objetivo a lo particular-subjetivo. Si bien el cambio fue muy notorio, para Sarlo no se trató de un desplazamiento de un paradigma a otro, más bien de un proceso en que la mirada subjetiva de la historia y las fuentes orales proclamaban el reconocimiento de su valor e importancia en un campo que siempre les dio la espalda. La disciplina histórica se vio obligada a aceptarlas, dado que la subjetividad se posicionó como el modo preferido para la creación y

consumo de la historia, sin embargo, la mirada objetiva no fue erradicada, pues la historia subjetiva encuentra legitimidad y veracidad al establecer conexiones con ella.

Los grandes héroes dejaron de ser los protagonistas de la historia, en cambio el hombre común llamó la atención, su modo de expresarse y de dar cuenta de los hechos desde una perspectiva que se percibía auténtica hizo que se prefiriera esta sobre la historia académica, sobre todo porque los historiadores no lograron hacer visible la importancia del método objetivo y de su labor. Además, para Sarlo “todo lo que puede enunciarse de un individuo posee una suerte de generalidad” (p. 69), de manera que aunque el elemento central del relato sea el sujeto y su experiencia, al ser un hombre común, es sencillo para el público establecer asociaciones y sentir empatía.

En *La novela intrahistórica* (2000) Luz Marina Rivas amplía el panorama al explicar que no todo intento por representar el pasado es necesariamente narrativo, puesto que algunos historiadores prefieren inclinarse por registros de tipo estadístico o por discusiones de problemas concretos que no se fijan en las estructuras temporales, sin embargo, debe aceptarse que es más frecuente y predominante el tratamiento narrativo. La autora colombiana considera que las fronteras entre lo que comúnmente se entiende como ficción y realidad pueden desaparecer si se tiene en cuenta que el carácter narrativo es común a ambos, pero sobre todo que la diferencia entre estas no puede radicar en la dicotomía verdad/mentira porque la mirada objetiva se encuentra mediada por una infinidad de factores que modifican la narración. Rivas retoma los planteamientos de Noé Jitrik (1995) para evidenciar la cercanía entre ficción y factualidad, ya que este propone que el instrumento común entre los historiadores y novelistas es la imaginación (p.34), “lugar” en que tanto el creador literario como el historiador reconstruye los hechos antes de plasmarlos.

Frente al panorama presentado, Ordoñez presenta un modo de establecer los límites entre historia y literatura, teniendo en cuenta que ambas ficcionalizan y elaboran relatos narrativos, es claro que debe existir una distinción entre historia y literatura porque:

(...) es evidente que tal frontera debe trazarse, puesto que la historia, a diferencia de la literatura, está crucialmente comprometida con la verdad de los hechos narrados. Por eso se requiere un criterio de demarcación que separe historia y literatura sin desmedro del reconocimiento del carácter narrativo de la primera (p.197).

Lo que propone el autor para establecer esa frontera radica en lo que se propone cada una de las disciplinas y en la función que tienen estas dentro de la sociedad. La historia estaría encargada de la *reconstrucción de hechos históricos*, lo que la obliga a ser referencial de la realidad y a hacer un tratamiento lo menos invasivo posible de la información. Entre tanto la literatura se dedicaría a la *exploración de la dimensión histórica de la existencia humana*, es decir de especular e indagar sobre las posibilidades del hombre. Ordoñez explica que la reconstrucción de hechos históricos y la exploración de la dimensión histórica de la existencia humana son actividades muy distintas, y mientras el historiador se encuentra comprometido con la primera, el creador literario puede decidir si incluir en su proceso creativo investigaciones exhaustivas de los hechos, al igual que el nivel de referencialidad que va a manejar, en todo caso nada de esto es lo esencial de su tarea.

Sobre el tema, Ordoñez cita a Milán Kundera, cuyos postulados son referencia para la distinción que propone:

Un historiador nos relata sucesos que han tenido lugar. Por el contrario, el crimen de Raskólnikov jamás tuvo lugar. La novela no examina la realidad, sino la existencia. Y la

existencia no es lo que ha pasado, la existencia es el campo inmenso de las posibilidades humanas, todo lo que el hombre puede llegar a ser, todo aquello de lo que es capaz. Los novelistas trazan el mapa de la existencia descubriendo tal o cual posibilidad humana (citado por Ordoñez, 2008, p. 212).

En su estudio sobre las diferencias entre la narración factual y la ficcional, Jean-Marie Schaeffer llega a un punto similar en el que descarta que la diferencia sea de carácter semántico, donde la distinción radique en la referencialidad de las obras puesto que la ficción puede ser tan referencial como la factualidad; propio de la sintáctica, es decir relacionado con la forma, la estructura y las estrategias narrativas; o de carácter pragmático, es decir que “depende del modo en que las representaciones implementadas son interpretadas o usadas” (p.11). En cambio, el autor propone que toda ficción es el resultado de una simulación mental, es decir de un ejercicio que la mente realiza como simulacro de posibilidades, por ejemplo el que se emplea cuando se pretende tomar una decisión entre dos o más opciones, o como un práctica lúdica para generar conocimiento.

También, toda ficción constituye un mundo contrafáctico, que si se entiende desde la teoría de mundos posibles, es tan individual y válido como el mundo en el que vivimos. La ficción es entonces una realidad alternativa que opera bajo otros lineamientos, lógicas y reglas que distan de la realidad que conocemos como la “verdadera”, y no por ello debe ser desestimada. Por lo anterior, la discusión no se detiene más en la dicotomía verdad/mentira y sus variables, pues se reconoce que la ficción tiende a vincularse con lo falso en tanto existe un punto de referencia que es considerado, por consenso, como la realidad, lo que la hace ser percibida como superior.

Finalmente, Rivas (2000) rescata las concepciones que propone Peter Burke en *Formas de hacer historia* (1991) para entender mejor las bases en las que se sienta la Nueva Historia, estos principios son:

1. Todas las actividades humanas son historiables.
2. La historia no es mera narración de acontecimientos. No solo los hechos hacen la historia, sino también las estructuras (de las mentalidades, de la sociedad, de la economía), que producen cambios a largo plazo.
3. La visión de la historia no debe circunscribirse a un panorama "desde arriba", desde las instancias del poder; deben ser incluidas las perspectivas "desde abajo", es decir, las de la gente corriente.
4. Las fuentes de la historia no tienen por qué circunscribirse a los documentos escritos. Hay también fuentes visuales, orales, estadísticas.
5. La consideración de múltiples factores que expliquen las causas de los acontecimientos, factores como las interrelaciones culturales, costumbre, demografía.
6. La relativización de la historia y de la verdad (citado por Rivas, 2000, p.66)

La Nueva Historia le apunta a una democratización que la vuelve más amplia y flexible. Las premisas que la definen la convierten en una disciplina más humana, que refleja de mejor manera el entendimiento que tiene el hombre de la realidad y responde a sus necesidades de dejar legado, de manifestarse y de narrar desde su experiencia. La Historia como institución pierde poder, pues no puede regular ni aceptar un discurso histórico que no se encuentre regido por un método científico.

A causa del cambio, los hechos que son retratados empiezan a componerse de un mosaico de voces en vez de una única narración oficial. Esta pluralidad abre la puerta para que ciertos relatos se complementen o se opongan, lo que permite reflejar un panorama más amplio y complejo de los sucesos. La historia y el recuerdo pasaron a ser una actividad colectiva, donde las autoridades fueron suprimidas. Sin embargo, la necesidad de una labor historiográfica y científica se hace necesaria, al igual que las fuentes documentales tradicionales como los

documentos, las filmaciones y las fotografías, pues la legitimidad de un relato subjetivo se encuentra en elementos extra textuales que soportan lo narrado. La sociedad se ha convertido en una con un profundo respeto por el pasado, cuyas formas de expresión incentivan la colectividad y la fundación de comunidades en torno a la identidad nacional u otros imaginarios y sentimientos compartidos.

3.3. En defensa de la objetividad

El principal objetivo de Beatriz Sarlo en *Tiempo Pasado: cultura de la memoria y giro subjetivo* (2012) es reivindicar el abordaje académico-científico de la historia frente al testimonio, la experiencia y lo particular, pues por su popularidad la mirada objetiva se ha ido extinguiendo. La autora no habla de una oposición entre la objetividad y la subjetividad, sino de una convivencia forzada entre la historia académica, respaldada por la ciencia y las instituciones, y una historia de circulación masiva, soportada por el creciente consumo e interés del público. El principal problema que puede encontrarse en la subjetividad y en las modalidades no académicas de la historia es que no existe un método o un parámetro que la regule, de modo que a su registro de la historia no se le exige rigurosidad, veracidad ni referencialidad, suelen ser contenidos que se toman por verdaderos por estar relacionados con la experiencia del individuo.

Las modalidades no académicas de escritura encaran el asalto del pasado de modo menos regulado por el oficio y el método, en función de necesidades presentes, intelectuales, afectivas, morales o políticas (Sarlo, 2012, p.16).

Las fuentes y el modo de aproximarse al pasado de la subjetividad no permite que este sea cuestionado, sobre todo si se apoya en los detalles para hacer su narración más

verosímil. Este es uno de los puntos más problemáticos de la construcción de este tipo de historia ya que la mirada subjetiva le otorga un sentido único a lo narrado, determina un fin que altera su composición, atribuye sentidos y relaciones de causalidad entre los hechos expuestos, y “no se cree obligado a atribuir sentidos ni a explicar las ausencias, como sucede en el caso de la historia [académica]” (p.68). Siguiendo a Ricoeur, Sarlo explica que la narración del pasado en primera persona se resiste a una discusión interpretativa, su carácter relacionado con la experiencia, la consciencia y los sentidos la proveen de una barrera que conduce a verlo y apreciarlo en vez de analizarlo. Según la autora “el texto en primera persona ofrece un conocimiento que, de algún modo, tiene un carácter indiscutible, tanto por la inmediatez de la experiencia como por los principios morales que fueron violados (p.120)”.

La modalidad no académica de la historia no ofrece un sistema de hipótesis, como lo hace la academia histórica, sino que provee certezas que se presentan incuestionables al responder a una percepción personal que es difícil poner en duda (pp.15-17). Sin embargo, el pasado no puede ser plasmado de manera incuestionable, es fundamental como parte del ejercicio de rememoración y de puesta en narración, no sólo recordar, sino intentar comprender, pues suele atribuirse demasiada importancia a la memoria y al suceso y no a la racionalización del pasado. Si la necesidad por generar un testimonio es la urgencia por contar lo sucedido y por intentar comprender las razones de un hecho traumático, entonces una reflexión que se distancie un poco de la experiencia es necesaria, de lo contrario no se encontrarán explicaciones satisfactorias. Al respecto, en *Ante el dolor de los demás* (2003) Susan Sontag explica que es más importante entender que recordar, aunque para entender sea preciso, también, recordar (citado por Sarlo, p.26)

Primo Levi (1919 - 1987), autor italiano de origen judío sefardí, explicaba que al salir de los campos de concentración nazis, existía una necesidad por contar lo que había sucedido pues lo que ocurría dentro del campo era irracional: "costara lo que costara era necesario dar una forma a aquello inimaginable" (citado por Sarlo, p.139). Se buscaba comprender lo que había pasado, intentar conciliar y articular la vida dentro y fuera del campo, dos condiciones que habían sido vividas por los mismos cuerpos. Además, existía un interés por darle voz a quienes no sobrevivieron, aquellos para quienes la vida fuera del campo no fue restituida.

El pasado se adueña del presente porque "los 'hechos históricos' sería inobservables (invisibles) si no estuvieran articulados en algún sistema previo que fija su sentido no en el pasado sino en el presente" (p.159). El presente es el tiempo adecuado para recordar porque es la única instancia donde puede hacerse, el relato del pasado se adueña de este tiempo, llenando el espacio con una representación o repaso de lo ya acontecido. Este recuento del pasado, es construido de modo que puede ser expresado y transmitido, por ello se ejerce un tratamiento de los hechos que convierte todo relato en una construcción organizada a través de procedimientos de narración que si bien distorsionan la realidad, le introducen coherencia y lo hacen comprensible. Dicho orden responde a una serie de pretensiones del narrador que condicionan su contenido ya que "se remite al pasado a través de un tipo de relato, de personajes, de relación entre sus acciones voluntarias e involuntarias, abiertas y secretas, definidas por objetivos conscientes o inconscientes" (Sarlo, 2005,p.15).

Si retomamos la aparente incuestionabilidad de la historia subjetiva y del testimonio, se debe tener en cuenta que: a pesar de que se apela a una serie de procedimientos que afectan el resultado y que además existen una infinidad de mediaciones que no permiten que la narración

del pasado sea calificada como fiel a la realidad, el narrador no pretende que su relato sea tomado como absoluto, sino que intenta inscribirse dentro de una multiplicidad de voces y perspectivas en torno a un tema. Lo único que requiere es que sea creído, que se pueda ver por encima de los problemas inherentes a la narración del pasado y se le reconozca una intención por contar algo que es cierto y sincero para él, algo que corresponde a *su* verdad.

La autora presenta una serie de ejemplos en los que se realiza una narración de experiencias pasadas, vividas en primera persona, pero que sus autores prefirieron abordar desde la objetividad, vislumbrando otro tipo de conocimiento. Entre estas resalta la obra de Emilio de Ípola *La bamba: acerca del rumor carcelario* (2005) en el cual el autor usa como fuente su propia experiencia en la cárcel para estudiar la forma y flujo del rumor en aquel entorno. No se coloca a sí mismo como personaje, prefiere realizar un trabajo etnográfico de observación que le permite hacer un análisis no solo de las dinámicas en la cárcel, sino reflexionar sobre esta forma discursiva particular. Así, genera conocimiento, reflexión y discusión a partir de una experiencia.

Para Sarlo, las diferentes fórmulas para contar el pasado que han ido apareciendo revelan cómo en la actualidad se ha llegado a aceptar que no existe una única verdad, sino un gran espectro de instancias de verdad que configuran lo que puede denominarse como la Verdad, sin embargo, aunque se acepta la complejidad de la realidad, se extiende la idea de que los sujetos son completamente cognoscibles, cuando la complejidad de estos debería ser equivalente a la otorgada al concepto de verdad. Aunque la autora presenta importantes argumentos que cuestionan la reciente preferencia por las fuentes orales y las narraciones en primera persona, su intención no es deslegitimar la narración subjetiva, sino restituir a la narración objetiva o académica el lugar que los historiadores no lograron conservar.

Las motivaciones que impulsan ambas formas de historia son muy diferentes, pero la producción de estas es vital para que la historia pueda presentarse en diversos formatos y posturas, abriendo las puertas a otros métodos que puedan emprender búsquedas diferentes a las usuales. Sarlo persigue una reconciliación entre ambos modos de producir saber ante la historia, donde no se asuma que alguna forma de abordar el pasado es superior a la otra, pues cada una responde a una intención y necesidad diferente, a pesar de que traten el pasado como elemento común.

Lo que será clave para evaluar obras que reconstruyen el pasado, tengan una mirada objetiva o subjetiva, se encuentren narradas en primera persona o en tercera, será la motivación del autor para emprender la elaboración de estas y el modo en que plasma la realidad. Teniendo en cuenta que, como lo expone Schaeffer, la forma no puede ser un factor determinante para determinar si lo narrado por una historia es veraz o ficticio, es posible reconsiderar el valor y el aporte de obras en el medio de los cómics que realizan recuentos del pasado, sobre todo porque a simple vista la forma dibujada y el reducido espacio para texto podrían ser su mayor debilidad.

4. El pasado en viñetas: potencialidades y problemas del cómic que narra la violencia

Como se ha expuesto hasta ahora, existen muchas formas de abordar la realidad, diferentes miradas, medios, enfoques y motivaciones. Los problemas que pueden aparecer cuando se pretende narrar el pasado en cómic pueden estar ligados al contenido, que de alguna forma son compartidos por la gran mayoría de medios, o ser propios de la forma. El presente trabajo se concentra en los segundos, los cuales serán mencionados y analizados a continuación.

Dentro de los medios que hasta ahora se han propuesto narrar el pasado, el documental se hace notorio, no solo porque es el lugar teórico desde el que han hablado Hillary Chute y Nina Mickwitz en referencia al cómic, sino porque este es un género popularmente reconocido como retrato fiel de la realidad, confiable y veraz, por ello, se realizará un corto recorrido por sus características y por aquellas categorías y aspectos que sirven para el análisis de los modos de producción y los pormenores que enfrenta el cómic de no-ficción o documental cuando se propone relatar el pasado.

4.1. Tipología documental y performatividad

Sin duda, el medio audiovisual ha sido el más notorio dentro de las expresiones de lo documental, esto se debe a que el género nace gracias al *British documentary movement*, el cual centraba toda su producción en este medio. Mientras la mayoría se interesan por producir sus propias obras, John Grierson (1932 -1934) se propone sentar unos cimientos para una forma audiovisual que se alejaba del estudio de grabación y demás andamiajes de la producción cinematográfica, e invitaba a los creadores a tomar una cámara, salir a las calles o emprender viajes para adentrarse en contextos ajenos, vivir y captar otras realidades. Así, los principios trazados por el cineasta son:

1. Creemos que la capacidad del cine de movilizarse, de observar y de seleccionar fragmentos de la vida, puede ser explotada en una nueva y vital forma de arte. (...) El documental capturará la escena y la historia viva.
2. Creemos que el actor y la escena original (o nativos) son las mejores guías para la interpretación del mundo moderno desde la práctica cinematográfica.

3. Creemos que los materiales y las historias tomados en bruto pueden ser mejores (más reales en el sentido filosófico) que el artículo actuado. El gesto espontáneo tiene un valor especial en el pantalla⁷³ (Grierson, 1932-1934, p.21).

Con estos se inaugura formalmente el género documental el cual es definido como un tratamiento creativo de la actualidad o realidad⁷⁴, para ese momento contemplado únicamente como un ejercicio audiovisual; sin embargo, con los años fueron apareciendo nuevas formas para el género como la fotografía, el documental radial, la crónica⁷⁵, la animación⁷⁶, y, por supuesto, el cómic. A pesar de que cada vez existen nuevas aproximaciones, obras y medios, los estudios sobre lo documental siguen siendo vinculados mayoritariamente, como se ha mencionado antes, a lo audiovisual, quizás por la amplia trayectoria y acervo de obras, pero también porque frente a cualquier otro medio para el retrato de la realidad, la reproducción mecánica de imágenes es considerada como veraz y con un alto grado de credibilidad, a pesar de encontrarse tan manipulada y mediada como cualquier otra forma.

La palabra escrita también goza de gran credibilidad debido a que ha sido el modo de registro predominante en la historia, existen muy pocas personas que duden de los más importantes textos realizados por la disciplina histórica o el testimonio. En cambio, el dibujo y la

73 (1) We believe that the cinema's capacity for getting around, for observing and selecting from life itself, can be exploited in a new and vital art form. (...) Documentary would photograph the living scene and the living story. (2) We believe that the original (or native) actor, and the original (or native) scene, are better guides to a screen interpretation of the modern world. (...) (3) We believe that the materials and the stories thus taken from the raw can be finer (more real in the philosophic sense) than the acted article. Spontaneous gesture has a special value on the screen.

74 Depende de la traducción.

75 En su resurgimiento con el Nuevo Periodismo y la aparición de obras como *A sangre fría* (1966) de Truman Capote u *Operación Masacre* (1957) de Rodolfo Walsh, a las cuales no se han referido como documental, más bien se encuentra en disputa entre lo literario, lo periodístico y el Testimonio, pero esencialmente pueden considerarse como documentales si se deja de vincular este con lo audiovisual.

76 Se resaltan obras como *Vals con Bashir* (2008), la desaparecida *Sin dejar rastros* (1918) y *El hundimiento del Lusitania* (1918) del también historietista Winsor McCay. Por otro lado, la animación también se ha introducido en algunos documentales que usan diversos medios de expresión, como *Los rubios* (2003), *Bowling for columbine* (2002) y *Chicago 10* (2007).

animación son apreciados como formas artificiales y, aunque se basen en la realidad, lo que muestran y el modo en que lo hacen no es un reflejo veraz.

Nina Mickwitz propone dos autores dentro de la teoría documental que pueden servir para evaluar la adaptación de la realidad en el medio del cómic, estos son Paul Wells (1997), con su tipología documental; y Stella Bruzzi, con su concepto de performatividad. El primero propone cuatro enfoques dentro del campo documental: el *modo imitativo*, el cual usa “convenciones establecidas en el documental para reafirmar su intención documental”; el *modo subjetivo*, el cual usa “las posibilidades creativas de la forma para acentuar un punto de vista subjetivo”; el *modo fantástico*, el cual toma una postura “surrealista hacia lo que involucra a la realidad, con la ambición de representar aspectos de la realidad que puedan o no manifestarse físicamente”; y el *modo posmoderno*, el cual “evoca un cuestionamiento reflexivo sobre la relación entre el referente y la representación” (p.31). El autor aclara que estos modos frecuentemente se entremezclan, de manera que un documental puede presentar rasgos de dos o tres, e incluso de todos.

En el campo del cómic, aunque todos los enfoques de la tipología pueden presentarse, el *modo subjetivo* y el *modo posmoderno* pueden hallarse amplificados y casi de manera común a todas las obras. Lo anterior a causa de las particularidades derivadas de la representación de la realidad por medio del dibujo. En primer lugar, el dibujo es una actividad en extremo individual, lo que puede exaltar la mirada subjetiva; y en segundo, la representación abstracta, y atravesada por un estilo e identidad gráfica, de los espacios, personajes y hechos, obliga a cuestionar la distancia y la relación entre la realidad y el resultado final, y sobre todo a preguntarse por las razones estéticas y objetivos que llevan al autor a representar ciertos hechos de una manera determinada.

Por otro lado, Stella Bruzzi (2000) define el documental como “actos performativos”, lo que quiere decir que todo documental, sin importar el medio, afecta, condiciona y escenifica la realidad mostrada para cumplir con objetivos narrativos, o de otro tipo, que se proponga el documentalista. Su estudio se centra en la forma audiovisual, a la cual desprovee de la credibilidad y veracidad que se le atribuye instintivamente. Con su concepto de performatividad, logra poner al mismo nivel todas las formas que pueden usarse para realizar documentales, la palabra escrita, el video, el dibujo, la fotografía, la grabación de voces, entre muchos otros.

Según la autora británica, el documentalista ejerce un control sobre lo que aparece y lo que no en cuadro, cada plano, la duración del mismo, la puesta en escena, su composición, etc, por eso, a pesar de contar con dispositivos de reproducción mecánicos, no se puede negar que todo documental se encuentra escenificado⁷⁷. Además, es necesario tener en cuenta la edición del material y el montaje final, operaciones que pueden alterar el contenido, exaltar y desechar información, o modificarse para construir una narrativa que se dirija a un objetivo específico.

Otro de los factores que conforman la performatividad inherente a lo documental, en el campo audiovisual, es la inmersión del equipo de grabación, cámaras, luces, micrófonos y personal, en una realidad dada, la cual no puede ignorar la presencia de agentes externos. La “realidad” que muestra el documental es la realidad siendo afectada por la presencia del documentalista. El objeto que puede afectar en mayor medida la actitud y el curso normal de las cosas es la cámara, su presencia cuando se encuentra grabando denota continuidad, la preservación de un momento exacto y una audiencia implícita, lo que ejerce en los sujetos una “presión para que sean interesantes” (Mickwitz, 2016, p.23). En una entrevista a Joe Sacco, reconocido autor de cómic de no-ficción, reflexiona sobre esto explicando que “cualquier

77 staged

elemento introducido dentro de una mezcla, la altera” (Wilson, 2013, p.143), cosa que él considera importante mostrar, por ello se dibuja a sí mismo en sus obras.

Además para mí es importante mostrar lo que está sucediendo en el campo cuando estás ahí porque usualmente eres un forastero (...) un elemento externo. Esta interacción entre el elemento externo y las personas que en realidad viven allí es muy interesante. Nunca he entendido por qué eso es dejado fuera del periodismo. (...) Pero por el hecho de que estés ahí estás dejando una huella y la interacción, incluso entre ellos, puede ser diferente por tu presencia⁷⁸ (Wilson, 2013, p.145).

Durante la década de los noventa la audiencia empieza a demandar evidencias que certifiquen la veracidad de cualquier contenido que declare retratar la realidad, esto es causado por la creciente popularidad del *falso documental*⁷⁹ y la revelación de que muchos *realities* eran actuados y cumplían con un libreto. El documental se ve en la necesidad de incluir *marcas de transparencia*, es decir rastros que le permitan a la audiencia sentir empatía ante los problemas, las inseguridades y las dificultades que tuvo el equipo de trabajo al realizar el documental. El problema que distingue Bruzzi es que la audiencia empieza a construir un imaginario de lo que constituye lo real y lo falso, estableciendo unas convenciones para el género, por ejemplo, el

78 Also to me it is important to show what's going on in the field when you are there because you are usually a foreigner (...) and outside element. That interaction between the outside element and the people who actually live there is very interesting. I never understood why that's left out of journalistic accounts. (...)...But the fact that you're there you are leaving a footprint and their interaction, even amongst each other, might be different because you're there.

79 El primer antecedente de este género es la transmisión radial realizada por Orson Wells en 1938 de la *Guerra de los mundos*, la cual fue tomada por muchos como un suceso real causando pánico y la evacuación de miles para evitar la catástrofe. Existen muchas obras cinematográficas dentro de este género, algunas hacen evidente que se trata de una ficción mientras que otras tratan de borrar cualquier rastro que revele su falsedad. Antonio Weinritcher (2005) explica que existen tres tipos de falso documental según su grado de reflexividad: la parodia, la crítica y la falsificación/deconstrucción. Los del tercer tipo llegan a engañar al público y generan una reacción muy negativa cuando sale a la luz la verdad. Casos como el del *Proyecto de la Bruja de Blair* (1999) que obligó a los actores a permanecer escondidos fingiendo su desaparición, utilizó sus identidades reales e incluso los hizo pasar por situaciones extremas para captar reacciones de miedo verídicas, causaron una completa incredulidad en el público y obligó a diversos contenidos a incluir el anuncio “Basado en hechos reales” para no tener problemas a futuro.

plano subjetivo e inestable, la cámara oculta, las discusiones entre el equipo, el extravío de cierto material, entre otros.

Estas marcas de transparencia, aunque surgen naturalmente en el proceso de creación, son puestas dentro del resultado final de manera deliberada para soportar la validez de lo que se está narrando y que no exista duda de su veracidad. Sin embargo, aunque el ideal es que estas marcas nazcan de manera espontánea, la demanda del público por estas, y el imaginario de lo “real”, puede obligar a los creadores a fabricarlas, exagerarlas o dramatizarlas más de la cuenta. Dentro de la historia de circulación masiva, lo real ya no es lo comprobable, lo factual o referencial, sino lo que aparenta ser real y es reconocido de esta forma por la audiencia.

Siguiendo lo anterior, para Bruzzi se ha llegado a un punto en el que “la realidad se vuelve mucho más real por el hecho de ser documentada” (p.23), sobre todo si se hace de la forma en que lo demanda la audiencia para que sea considerado certero. La realidad adquiere una nueva connotación, en la que el género documental y ella misma hayan su definición en una serie de convenciones y no en la condición del retrato fiel. El público le exige a los documentales no solo que sean reales, también que *parezcan* reales.

La performatividad es común a todo tipo de documental, e incluso podría decirse, que aplica a cualquier recuento histórico que se realice, pues este concepto es equiparable al de “ficcionalización” propuesto por Ordoñez (2008), solamente que tiene un carácter más cercano a la producción de la imagen, de modo que puede aplicarse para entender la forma en que se emplea el lenguaje icónico del cómic para este fin.

4.2. El punto de partida: autor-testigo, autor-externo y riesgo de representación

Con el fin de evaluar el proceso creativo y de reconstrucción del pasado que deben llevar a cabo los cómics que pretenden narrar hechos del pasado relacionados con la violencia o la catástrofe, es necesario tener en cuenta la forma misma del cómic. En la mayoría de los casos existen dos componentes principales, cuya relación puede variar en cada caso según las decisiones del autor, sin embargo ambas formas trabajan juntas en un lenguaje unificado: el lenguaje icónico. Estos componentes serían la parte textual y la imagen, la cual con frecuencia se encuentra expresada por medio del dibujo ya sea digital o análogo.

En el caso particular del cómic documental, como se ha mencionado antes, es crucial revisar quién es el autor y cuál es su motivación, puesto que esto condiciona el modo en que el relato será narrado, la información que se incluye, las fuentes que se utilizan y el modo en que se realiza el tratamiento de la realidad. Antes de continuar, vale la pena ubicar este tipo de obras en el panorama de representación de la historia anteriormente planteado. El cómic documental o de no-ficción nace dentro de lo que Beatriz Sarlo incluye en la modalidad no académica de la historia aunque no sea de circulación masiva, tiene una clara tendencia por la “historia desde abajo” y por las particularidades del hombre común. Ahora bien, aunque la mirada subjetiva y la narración en primera persona son predominantes, existen también aquellas obras que se narran desde la objetividad. La autobiografía y las motivaciones vinculadas con la identidad también son frecuentes, no obstante el presente trabajo se interesa por aquellos relatos que narran la violencia, el desastre, la guerra o el trauma, situación que introduce una serie de particularidades al proceso creativo y de investigación.

Lo usual, es que el autor del cómic narre en primera persona y sea testigo de los hechos, de modo que su motivación suele estar ligada a causas personales, familiares, de denuncia, de reconstrucción o de memoria. Lo que le brinda el cómic al testigo que desea plasmar su testimonio, es la posibilidad de intentar transmitir su experiencia no solo por medio de la palabra, sino también por el aspecto gráfico, con el cual puede dotar de un carácter al relato, expresar sentimientos y una reconstrucción de los hechos en un espacio-tiempo ligado a la experiencia y al momento justo en que sucedió.

En estos casos la experiencia es la fuente principal de la que se nutre el relato, pero es imposible definirla pues si bien se encuentra vinculada al cuerpo, a los sentidos y a la voz, está solo adquiere un carácter “material” o concreto cuando es traducida al lenguaje, de modo que no existe testimonio sin experiencia y no existe experiencia sin narración.

(...) el lenguaje libera lo mudo de la experiencia, la redime de su inmediatez o de su olvido y la convierte en lo comunicable, es decir, lo común. (...) llamamos experiencia a lo que puede ser puesto en relato, algo vivido que no sólo se padece, sino que se transmite (Sarlo, 2005, pp. 29-31).

En el caso del cómic, la experiencia no solo se expresa a través del relato o de la narración, la identidad gráfica de la obra también puede dar cuenta de las sensaciones que el testigo relaciona con momentos determinados. El aspecto gráfico del cómic le ofrece más posibilidades al narrador para transmitir su experiencia, sobre todo cuando la situación presenciada o vivida ha sido tan traumática que ha dejado al sujeto sin palabras.

Sarlo se remite a Walter Benjamin para explicar esta circunstancia, quien reflexiona sobre la ausencia de relato que padecieron las tropas que regresaron a casa después de la Primera Guerra Mundial, quienes presentaban un estado de *shock* que denotaba el agotamiento de la

experiencia, la desaparición del habla y la supresión del relato. Sarlo conecta este razonamiento al famoso *dictum* de Theodor Adorno para quien después de Auschwitz es bárbaro escribir poesía, lo analiza como un síntoma del agotamiento de la experiencia, ese punto en que lo experimentado excede el entendimiento, la mente deja de preguntarse y expresar para mantener un estado reservado, donde la experiencia no puede hacerse presente. Una postura opuesta podría objetar aquí que la experiencia no necesita del relato para expresarse, pues el gesto y el cuerpo afectado presenta índices de lo sucedido, marcas en la conducta que aunque no expresan con exactitud, comunican la presencia de un algo que perturbó el desarrollo normal de una conciencia y de un cuerpo⁸⁰.

Lo que se pierde no es solo el relato, sino la experiencia como un suceso comprensible, al menos por los medios del lenguaje, pues si los hechos vividos exceden la razón, estos dejan de ser transmisibles. Muchos de los estudios que se han realizado alrededor del trauma han llegado al punto de proponer que los eventos extremos terminan por ser inenarrables, experiencias que anulan el discurso de las víctimas, pues recordar o revivir puede ser muy doloroso o incluso imposible porque la memoria lo ha bloqueado. Sin embargo, ciertos autores opinan que este culto a lo irrepresentable es un impás para la teoría del trauma, y proponen que hace falta una búsqueda por otros lenguajes y modos de comunicar que se conecten más con la esencia de la experiencia, aunque no logren transmitirla totalmente, se constituyan como intentos significativos que suplan o alivien la ausencia de relato.

80 *Lenta biografía* (1990) de Sergio Chejfe es una novela que trabaja este tema, donde el narrador intenta reconstruir el pasado de su padre, quien estuvo en un campo de concentración y aunque no habla directamente del tema, sus prácticas develan ciertas incomodidades y rastros de su pasado. El autor intenta establecer relaciones que le permitan suponer lo que su padre tuvo que vivir.

El aspecto que más le interesa a Chute del cómic de no-ficción, es que este se opone al culto de lo irrepresentable al ofrecerle la oportunidad a la experiencia y su complejidad de ser transmitida por un medio diferente al verbal. Lo *inenarrable* ya no necesita acudir al lenguaje escrito para intentar transmitirse, pues la imagen puede expresar de una manera sensorial, perceptiva e intuitiva una serie de sentimientos y situaciones que quizás en algunos casos las palabras no alcanzan a describir. Aunque puede considerarse como algo positivo, la representación por medio del dibujo es un riesgo, pues la versión mostrada puede ser leída como fabricada o equivocada, a pesar de que es evidente que se trata de una versión, cualquier representación de un hecho doloroso o difícil de tratar puede parecer reductivo o desproporcionado.

El riesgo de representación que asume el cómic puede ser considerado como uno de sus puntos fuertes, y es quizás una de las razones que le permiten acomodarse tan bien a la narración del pasado doloroso en imágenes, si el *shock* es la ausencia de discurso, entonces el dibujo puede ser una respuesta de expresión diferente que permita a los sujetos decir lo “indecible”. Sin embargo, el lenguaje icónico puede que tampoco sea suficiente o que no se ajuste a la necesidad de cierta experiencia, porque de cualquier forma la transmisión de la experiencia original es imposible, de modo que tomar el riesgo de representación también puede ser contraproducente y en vez de ayudar, perjudique la lectura y dañe la recepción del relato.

Cuando se habla de experiencia, la figura del testigo cobra relevancia pues este es la fuente primaria y quien realmente vivió el hecho representado. Si el testigo es el artista detrás de un cómic, entonces por medio del dibujo está posibilitando un *atestiguamiento secundario*, pues al poner en imágenes la experiencia esta puede ser vista y sentida aunque sea mediada por la subjetividad de quien narra. Si su fuente principal es su propia experiencia, el autor tiene la

posibilidad de hacer todas las elecciones estéticas y gráficas que considere, su relato no será cuestionado, se asumirá que corresponde a *su* verdad y en ello hallará su validez. La figura del testigo y el observador implícito en la actividad del dibujo son temas que se tratarán más adelante, cuando se evalúe el dibujo como medio para representación del pasado.

En contraste a la situación de libertad creativa y narrativa del autor-testigo, se encuentran los problemas que enfrenta el artista que sin ser testigo decide retratar hechos del pasado que no presencié y al que tiene que acceder por medio de una labor investigativa. El reto aquí es mucho más grande, porque a diferencia del caso anterior al que no se le cuestionaba si lo narrado era cierto, en este caso la obra irremediamente será susceptible de ser puesta en duda. Cuando existe una distancia entre el autor y lo narrado la brecha entre la representación y el hecho se acrecienta, la obra se convierte en el resultado de una interpretación, pero los rasgos que le permiten defenderse se pierden. Aquí el artista tiene que decidir si adoptar una narración en primera persona es adecuado u optar por un narrador extradiegético. Todas estas decisiones pueden afectar la seriedad y el grado de veracidad que se le otorgue a la obra en su recepción, algo especialmente importante cuando se trata de narrativas del pasado doloroso, las cuales suelen ser significativas para el individuo o la comunidad.

La motivación del autor externo puede surgir de diferentes sentimientos o situaciones, pues ya no corresponde a un orden personal, sino a uno empático. La memoria aquí puede adquirir una dimensión más social, como lo proponen Sarlo y Ordoñez, donde la narración del pasado trabaje para construir (o reconstruir) la comunidad y obedecer a un tema más nacional y afectivo. Por ejemplo, la obra de Joe Sacco se centra en la narración del conflicto en diferentes lugares de oriente, en la introducción de *Notas al pie de gaza* (2009) explica que su motivación nace de la insatisfacción, puesto que el único registro de un evento en el que habían muerto 275

palestinos era una nota al pie de página de un informe de la ONU, que había pasado a un segundo plano por ser un hecho lamentable pero parte de la cotidianidad en la franja de Gaza. La motivación puede provenir de diversos lugares, se hace necesario también evaluar el caso particular para entender el nivel de incidencia que pueda tener esto en la construcción del relato.

Como se ha mencionado antes, el autor externo tiene que acceder a fuentes ajenas a la experiencia primaria, para ello existen tres clases principales, dos de ellas corresponden a los tipos de documento propuestos por William Stott (1973), el primero serían los documentos oficiales: fotografías, registros, archivos, libros y todo tipo de pruebas físicas que sean reconocidas como oficiales; el segundo es el documento humano, es decir la entrevista a testigos o a personas cercanas a los testigos/víctimas del hecho. El tercero, aunque podría ser considerado del primer tipo, es la prensa, como puede mostrar incoherencias, ocultar verdades según intereses y otros, no se incluye como documentación oficial. El manejo de las fuentes y la calidad de la información que estas contengan determinan cuánta “ficcionalización” se verá obligado a realizar el autor, pues si la información es poca y el acceso a fuentes limitado, hace falta suponer e imaginar cómo sucedieron las cosas para dar cuenta de ellas.

El contexto del autor, espacial, temporal y afectivo es vital para la narración del pasado en cómic, todo lo que suceda antes de iniciar el desarrollo de la obra definirá en lo que se convertirá, de modo que el primer gran reto es el acceso a la información y la elección del modo más apropiado para que sea narrado. Si el autor es testigo o accede a fuentes primarias, la credibilidad y autenticidad del relato puede permanecer intacta, en cambio el autor externo se enfrenta a mayores problemas, deberá encontrar la propuesta estética y narrativa más apta para el evento y asume un riesgo de representación mucho más alto.

4.3. Gramática del cómic para la narración del pasado

Según Ahmed una de las ventajas que tiene el cómic a la hora de narrar el pasado es su *disjointedness* o desarticulación, la cual es proporcionada por la fragmentación de su narrativa en viñetas, esto lo hace adecuado para relatos quebradizos, en los que hacen falta fragmentos, existen muchas versiones o el recuerdo se encuentra nublado, de este modo se puede lograr expresar la naturaleza del recuerdo a nivel discursivo, formal y estructural. Además, esta característica también le permite realizar saltos en el tiempo, de forma que se logra generar una buena aproximación al modo en que funciona el recuerdo y la memoria, donde los planos se yuxtaponen y se da lugar para el establecimiento de relaciones complejas.

El cómic, al igual que la literatura y el cine, tiene la capacidad de narrar historias complejas, sobre todo porque su disposición por viñetas le permite generar cortes y saltos temporales de manera natural. Para manipular el tiempo en la narración, la literatura se sirve de la analepsis, para viajar al pasado; la prolepsis para ir al futuro, y del uso de “mientras tanto” para evidenciar la simultaneidad de dos eventos; el cine emplea las mismas fórmulas a través del montaje y otros dispositivos para que el espectador pueda percibir estos saltos. En cambio el cómic puede realizar saltos de viñeta a viñeta, casi de modo intermitente, en una misma página pueden haber distintas temporalidades avanzando de manera simultánea. Su modo de simultaneidad es explícito, pues en la misma página y al mismo tiempo es posible ver dos acciones llevándose a cabo, esto no es posible para la literatura en tanto un narrador no puede enunciar dos cosas al mismo tiempo, ni en el cine, el cual debe intercalar lo que desea mostrar o tendría que dividir la pantalla en áreas para que una verdadera simultaneidad, y no una aparente, fuera posible.

Además del riesgo de representación que asume en el aspecto gráfico, el uso de globos de texto y globos de pensamiento obligan al autor a ponerse en los zapatos de los personajes e imaginar lo que pudieron haber dicho o pensado. Si conocieron a la persona representada, lograron entrevistar a personas que la conocieron o accedieron a material en el que se expresa quiénes y cómo eran, es posible que puedan lograr una caracterización coherente con la personalidad del personaje, pero si no, el riesgo es mayor, puesto que le otorgan palabras y pensamientos a quien, por diversos motivos, no puede relatar cómo fueron las cosas. Hay entonces un riesgo también discursivo, que se encuentra condicionado por el espacio, pues la forma del cómic tiende a tener un lugar limitado para el texto, de modo que los diálogos deben ser concretos, deben sonar naturales y mantener una relación con la persona a la que le pertenecen. La actitud, el léxico, la caracterización son parte del modo en que se puede generar memoria de quien ha muerto. El riesgo de representación, reflejado en el aspecto gráfico y discursivo, es también un compromiso que se adquiere con el pasado, las personas involucradas y la memoria, de ahí que el autor de cómic documental deba abordar el pasado de manera ética y responsable.

Además, también existe un riesgo de representación aplicable para el uso de sonidos, el cual se expresa a través de las onomatopeyas. El uso de este elemento de la gramática del cómic depende de la decisión del autor, pero en el caso del cómic que narra el pasado violento suelen ser necesarias para expresar explosiones, disparos y otros sonidos que aturden al hombre y que toman posesión de las viñetas y páginas. Ahora, su uso debe ajustarse a los sonidos que representan, de lo contrario en la mente del autor puede sonar inapropiados o mal empleados.

La habilidad artística del autor de cómic debe ser considerada como una variable importante a la hora de retratar la realidad. Si el artista domina la técnica tiene la posibilidad de hacer elecciones gráficas conscientes, motivadas por el relato y por la propuesta estética con la que quiere darle un tono y una identidad a la narración. Lo mismo sucede con la habilidad narrativa, literaria o historiográfica, el modo en que se cuenta se encuentra condicionado por las posibilidades que el autor pueda imaginar y los recursos que conozca y sea capaz de implementar. A todo lo anterior, hay que sumarle el conocimiento de la gramática del cómic, la pericia para usar sus elementos de manera adecuada y que además logre utilizarlos en beneficio de la narrativa, para que la obra adquiera un valor estético superior. No es coincidencia que muchas obras de cómic sean creaciones cooperativas integradas por guionistas, ilustradores, rotuladores, entintadores, entre muchos, en las que cada uno se encarga de su parte y entre todos solucionan el modo en que los componentes del lenguaje icónico van a trabajar juntos. A pesar de ello, las obras que narran el pasado en primera persona suelen presentar un único autor que se encarga de todo, esto sucede sobre todo cuando el autor es el testigo de los hechos y su motivación tiene un carácter personal e identitario.

El cómic se revela como un medio para narrar el pasado bastante útil y versátil, ofrece una serie de artefactos narrativos que favorecen aquellos relatos cargados de sentimientos y sensaciones difíciles de expresar en palabras por corresponder al plano de la experiencia, este medio incentiva una lectura perceptiva. Además, como lo señala Sacco, las imágenes son universales y pueden superar las barreras del lenguaje, no solo porque el lector es capaz de intuir lo que se está narrando al ver las imágenes, sino porque estas portan otros significados e incluso más que las palabras.

La técnica que el autor elige es otra de las variables importantes, esta puede condicionar la presentación de la obra, contribuyendo al estilo y a la construcción de una propuesta estética unificada, pero también imponiendo unas condiciones al uso de la gramática del cómic y sus elementos. Como el dibujo es el preferido de esta forma de arte, sobre todo en el campo de los cómics de no-ficción, se evaluarán las características y problemas que enfrenta esta técnica cuando se propone plasmar un relato del pasado.

4.4. De la realidad al papel: el dibujo para documentar

La técnica más frecuente en el cómic, como se ha mencionado antes, suele ser el dibujo a mano, la cual tiene implicaciones importantes a la hora de narrar y de documentar el pasado. En primera instancia, aunque se tenga la intención de documentar hechos, el dibujo es una representación abstracta de la realidad, una forma artificial por naturaleza, sin importar qué tan realista pretenda ser. En *Punto y línea sobre plano* (1926) Wassily Kandinsky expresa que en el mundo real no existen líneas o contornos en los elementos, ni siquiera se trata de una percepción del ojo, es una operación que realiza el cerebro del observador en cuanto se propone retratar la realidad en el papel (p.57). Como se trata de una operación que realiza el hombre en su mente, es una técnica fuertemente relacionada con la subjetividad y la percepción. El dibujo es un modo de plasmar o materializar las percepciones y sensaciones del artista-observador.

Las imágenes que reproducen la realidad de manera mecánica y la palabra escrita, suelen colocarse como los medios con mayor credibilidad para la narración fiel de los hechos, por otro lado el dibujo suele vincularse con lo representacional e interpretativo. Sin embargo, tanto la palabra escrita como la captura de imágenes por medio de una cámara, como se ha mencionado

antes, se encuentran mediadas por las decisiones narrativas del autor y por la necesaria performatividad del medio audiovisual, de este modo el dibujo no puede colocarse como inferior a estos, más bien se encuentra en igualdad de condiciones.

En *Iconoclash: Beyond the Image Wars in Science, Religion, and Art* Bruno Latour (2002) explica que “entre más puedan notarse rastros del trabajo de la mano humana en una imagen, más se debilita su pretensión de ofrecer veracidad” (citado por Chute, 2016, p.7)⁸¹. Ahmed y Chute se oponen a esta postura y reclaman que, por lo ya expuesto, el cómic y el dibujo deben ser considerados como una forma de narrar la realidad con un nivel de credibilidad similar al de las formas frecuentemente preferidas. Las autoras no reconocen que al ser el dibujo una forma completamente artificial, podría encontrarse en desventaja en términos de veracidad frente a formas a las que es más difícil determinar su nivel de artificialidad o performatividad. Sin embargo, hay que resaltar los rasgos subjetivos del trazo como una ventaja, pues por encima del tipo de veracidad que ofrecen la palabra escrita y la captura de imágenes por cámara, el dibujo presenta una credibilidad relacionada con lo auténtico, algo que el hombre crea con sus propias manos, que revela el carácter de su ser al mismo tiempo que transmite una experiencia o relato.

Los cómics se encuentran compuestos por marcas (lo que Walter Benjamin llama el medio de la marca) y demuestran un impulso hacia la materialidad y el objeto hecho. [Elaine] Scarry escribe que “un objeto hecho es una proyección del cuerpo humano” y que los artefactos, por ejemplo— pueden ser percibidos más precisamente como un modo de “hacer *sentir* el mundo”, como “una materialización” de sí mismos⁸² (Chute, 2016, p.25).

81 The more the human hand can be seen as having worked on an image, the weaker is the image’s claim to offer truth.

82 Comics is made up of marks (what Walter Benjamin calls the medium of the mark) and displays the impulse toward materiality and the made object. (Elaine) Scarry writes that “a made object is a projection of the human body” and that artifacts— marks, for instance— might most accurately be perceived as a “making sentient of the external world,” as themselves “a materialization.

El dibujo es una expresión que se concibe como personal y única, una serie de marcas que el dibujante hace en el papel. Estas, como lo propone Chute, pueden entenderse desde el concepto de *índice*⁸³ propuesto por Walter Benjamin, bajo el cual las marcas del dibujo se consideran como rastros del cuerpo, de la conciencia y del ser. Aunque la presunción del dibujo como expresión del alma es extensa, Jan Baetens señala que el dibujo no puede asumirse solamente como una expresión natural, improvisada y pura o como un “síntoma de expresión personal” pues aunque el dibujo puede parecer espontáneo e “*hiper-individualizado*”⁸⁴, este se encuentra condicionado por códigos y convenciones culturales (citado por Chute, 2016, p. 33). Además, también deben tenerse en cuenta las decisiones que el dibujante toma de manera consciente para expresar ciertos significados cuando tiene un dominio total de la técnica, este tiene la posibilidad de elegir una multiplicidad de estilos y trazos, sin necesidad de que estos surjan de forma natural, el estilo de dibujo y la línea gráfica son a la vez personales, artificiales y premeditados.

Además, el dibujo también resalta por su facultad para materializar lo ausente, cuando no existe registro de los hechos, una representación física de lo sucedido o documentos oficiales de soporte. A través del dibujo se crea una diégesis tangible, se le da una forma física a un espacio, situación, sentimiento, recuerdo o cuerpo ausente, como es el caso de Keiji Nakazawa, cuya motivación para plasmar en cómics su testimonio de la bomba atómica nace de la carencia de cualquier resto material de su madre. Sin embargo, aunque se le da forma a algo que de lo contrario no ocuparía un lugar físico en el mundo, la imagen es tanto lo que se coloca en ella, y la forma en la que se presenta, como lo que se decide dejar por fuera, esto quiere decir que la

83 *Index*

84 “hyper-individualized”

imagen presente es, bajo todas las circunstancias, reconstruida bajo criterios conscientes e inconscientes del dibujante, esta es tan solo una aproximación, una instancia o ficcionalización.

Esta técnica también se encuentra relacionada con la actividad de observar, y sobre todo, de ser testigo de una realidad o de ciertos hechos. Dibujar conlleva la actividad de observar, analizar y sintetizar la apariencia de las cosas, “el dibujo de un árbol muestra, no un árbol, sino un árbol siendo observado por alguien... (Berger citado por Chute, 2016, p. 31)”, es por ello que puede decirse que los cómics, son una forma *ideal*⁸⁵ para evidenciar actos testimoniales, recuentos históricos que parten desde la subjetividad del individuo. Aunque se use la realidad como referencia, el dibujo no está obligado a duplicarlo, al igual que el testimonio transmitido por cualquier medio, por ello puede hacer uso de una serie de herramientas gráficas y discursivas para expresar ideas y transmitir sentimientos, convirtiendo el aspecto gráfico y el estilo en artefactos narrativos.

Joe Sacco explica que además de que la actividad de dibujar conlleva una labor de observación, también se *habita* todo lo que se dibuja y cuando se trata de un cómic que relata hechos de violencia o de guerra, donde hay presencia de dos bandos, es necesario imaginarse en los pies de la víctima, en la posición de defensa que adoptó, al igual que la postura del atacante, para entender la escena, para lograr dibujar los pies, los hombros, las manos en el lugar y en la forma adecuada.

Tienes que imaginarte estirando tu brazo para detener el bate del atacante y tienes que recorrer los movimientos para obtener los hombros en la posición adecuada, entendiendo qué hombro se levantó y cual bajó. De qué forma la mano gira, me refiero a todas esas cosas que se

85 En palabras de Chute, 2016, p.31.

piensan y eso... pues no es muy divertido. Dibujar es mucho más difícil que escucharlo. Dibujar es mucho más duro que estar ahí (entrevistando a testigos)⁸⁶ (Wilson, 2013, p.152).

Toda representación pictórica de la Realidad⁸⁷ que no se realice mecánicamente, es decir por medio de una cámara, es una representación abstracta, de forma que se construye desde la subjetividad. Siguiendo lo anterior, toda obra que narre a través del dibujo, aunque intente ser fiel a la realidad, es una interpretación del dibujante, quien toma una postura y determina cómo mostrar lo que se propone. Este también se ve intermediado, aunque sea de manera inconsciente, por una serie de mediaciones que afectan la veracidad de lo narrado. El cómic de no-ficción, así como la obra de Jacques Callot y Francisco de Goya, se construye desde la subjetividad y la hace evidente, a pesar de ser consciente de no poder expresar la Realidad, se aprovecha de sus limitaciones para retratar instancias de lo Real con un valor opuesto al objetivo. Ahora bien, debe defenderse también la intención de verdad y autenticidad de la forma dibujada, incluso cuando ciertos eventos se encuentren evidentemente escenificados, es posible que la manipulación de los hechos realizada responda a unos fines estéticos y en beneficio de la narración.

Cabe resaltar la autenticidad⁸⁸ como gran ventaja del cómic documental, proporcionada por la condición de instancia de verdad de los testimonios y de la forma dibujada como *medio de marcas*. Ahmed explica que la mirada subjetiva funciona para la narración del pasado porque: acepta la ausencia de verdades y se acomoda a la realidad de la memoria y el recuerdo humano, el cual se caracteriza por su indeterminación; y presenta una aproximación que invita al lector a

86 You have to appreciate holding up your arm to stop the bat and you kind of have to go through the motions of it so you can get the shoulders right as it turns up and which shoulder goes up which shoulder goes down. How does the hand turn, I mean all that stuff you think about so it just...It's just not that much fun. Drawing is harder than hearing it. Drawing is a lot harder than being there.

87 Se entiende por "Realidad" lo que la mayoría califica como verdadero, factual o cierto.

88 La impresión que puede llevarse el público o lector de que lo que narra un sujeto corresponde a lo que este entiende por verdad.

un diálogo que le permite sentir empatía fácilmente. Si bien la mirada subjetiva no puede calificarse de verdadera, esta es por lo menos auténtica y se encuentra estrechamente relacionada con una dimensión humana, personal y vital. En el dibujo y el cómic, la mirada subjetiva se encuentra impresa en su proceso de creación, lo que la limita a ser considerada como una representación abstracta, pero en el uso de lo que tiene en contra puede hacer evidente otros aspectos de la narración, amplificando la mirada subjetiva hasta convertirla en su fuerte.

La forma dibujada no puede ser transparente, la presencia de un individuo-dibujante y su subjetividad se encuentran implícitas en su producción. Así mismo, los cómics no tienen ninguna pretensión de ser transparentes, son conscientes de que todo lo que narran se encuentra escenificado y determinado por un estilo, esto le permite a la forma presentar subjetividades de manera amplia. En palabras de Chute “(los) cómics se abstienen abiertamente de cualquier estética transparente; son una forma notablemente artificial”⁸⁹(p.17).

Sacco propone a la performatividad como una virtud del cómic, específicamente por la posibilidad de *construir la escena* para el lector, donde se manipula lo que se muestra en beneficio de la narración. Además, resalta que la mayor fortaleza del cómic se encuentra en que es evidente que lo que se muestra se encuentra mediado por el filtro de un observador, es decir que el lector siempre es consciente de que el autor actúa como un traductor de la escena, lo que se ve no es completamente real ni tiene una intención de transparencia, es en realidad lo que el autor ha elegido presentar, en un orden y para un fin determinado. La manipulación de las escenas permite que el relato fluya de manera más natural y le permite al lector imaginarse a sí mismo como el observador (pp.147-149).

⁸⁹ Comics openly eschews any aesthetic of transparency; it is a conspicuously artificial form.

4.5. Atestiguamiento

Teniendo en cuenta que este tipo de dibujo puede ser también una evidencia o registro de que un observador presencié un evento, al plasmarlo y permitir que otros accedan a él se produce una suerte de *atestiguamiento secundario*, donde el espectador puede conocer la experiencia del dibujante-testigo no sólo a través de su palabra, sino también desde interpretación gráfica de la misma (Mickwitz, 2016, p.63). El término testigo y atestiguamiento⁹⁰ es definido por Mickwitz como la actividad de presenciar o experimentar algo. Considera también que para *atestiguar* se requiere que se comunique la experiencia a otros a través de un testimonio que puede tomar cualquier forma, esto para proveer un acercamiento a la experiencia a dichas personas que no pueden acceder a la original (2016, p.63). Como se ha mencionado antes, la experiencia “real” u “original” no puede transmitirse a otro sujeto, ni existe posibilidad de transfusión de conciencias, por ello el testimonio es clave para dar cuenta de estas, incluso aunque se trate de una instancia de verdad.

Chute comparte parte de la visión de Mickwitz acerca del *atestiguamiento*, pero ahonda sobre qué hechos o situaciones son susceptibles a ser testificadas y porqué. La autora estadounidense se remite a Michael Taussing, para quien se atestigua aquello que se rehúsa a dejar de ver, incluso por un instante. Desde su perspectiva “el acto de atestiguar gana fuerza en cuanto se es testigo del *shock* producido por cosas increíbles que pasan del horror a lo banal,

90 Traducciones directas de witness, to witness y to bear witness.

atestiguar es capturar esta transformación aunque sea por un momento, en un dibujo”⁹¹ (citado por Chute, 2016, p.30).

Sarlo se pregunta por quiénes se convierten en testigos de cualquier hecho ocurrido, resaltando que estas personas no eligen presenciar escenas excepcionales y tampoco ser los responsables de contarla. El testigo nace a raíz de una coincidencia o de factores externos a sí mismo, además quienes logran contar lo sucedido son aquellos que sobrevivieron e intentan narrar por motivación propia, porque les es solicitado o para llenar el vacío de las víctimas mortales, aquellos que vivieron la experiencia más extrema y cuyo relato es inexistente. Estos sobrevivientes, que narran el modo en que murieron las víctimas, constituyen de cierto modo un segundo nivel de subjetividad entre la experiencia vivida y la narración, una distancia que no puede evitarse porque si el narrador hubiese vivido en primera persona la experiencia de la muerte, entonces no podría recordar y generar un testimonio de lo vivido.

(...) de ella sólo hablan los que pudieron escapar a ese destino; el sujeto que habla no se elige a sí mismo, sino que ha sido elegido por condiciones también extratextuales. (...) hablan entonces porque otros han muerto y en su lugar. (...) Los “condenados” ya no pueden hablar y ese silencio impuesto por el asesinato vuelve incompleto el testimonio de los “salvados” (Sarlo, 2005 pp.43-44).

La forma dibujada puede ser asumida como una de las fortalezas del cómic o como una de sus debilidades, la representación por medio de la imagen constituye un riesgo constante cuando se trata de temas ligados al pasado doloroso de cierta comunidad o individuos. Sin embargo, también ofrece posibilidades de que si son usadas de manera adecuada, con destreza y propósito, pueden entregar una narración del pasado que apele a lo perceptivo y sensorial, y en

91 the act of witness gains power as witnessing the shock of shocking things passing from horror into banality; to witness is to arrest this transformation, even momentarily, in drawing.

algunos casos pueda solucionar la ausencia de relato causada por el *shock*. Como todas las variables que se han mencionado hasta ahora, la técnica y el uso del lenguaje icónico en el cómic de no-ficción son vitales para el resultado final y su éxito o fracaso solo pueden ser medidos en cada obra. En general, las ventajas que puede tener el cómic para la narración del pasado dependen de la habilidad del autor, de la ética con la que asuma la tarea de relatar el hecho elegido, de las fuentes que utilice y de la propuesta estética que decida construir para cada obra.

4.6. El estilo, propuesta estética y textualización del contexto

En el cómic, se entiende por estilo el modo particular en que un autor emplea el lenguaje icónico y la gramática del cómic, ya sea en una obra en específico o en la totalidad de su trabajo. Este se expresa por medio del texto, de la imagen, de la composición y la estructura, entre otros. La noción de estilo es cercana al concepto de *fotogenia* propuesto por Boris Eikhenbaum para el cine, pues se trata ya no del medio, del lenguaje, la gramática o del contenido, sino de la forma en que el autor decide emplear todas las herramientas gráficas y narrativas que tiene a su disposición para construir la diégesis y el relato.

En el artículo fundacional del concepto de posmemoria, Marianne Hirsch (2008) analiza *Maus* (1986-1991) de Art Spiegelman y hace especial énfasis en “el poder que tienen las imágenes en un tipo de narrativa en la que el *aura simbólica* que las envuelve hace posible la conexión entre pasado y presente, entre la memoria del superviviente y la posmemoria del hijo” (citado por Quilez, 2014, p. 61). La función del estilo no es netamente acompañar el relato, en el cómic determina el modo en que el lector se acerca a la historia y le da un *sentido de emoción*. Además, a través de él la narración se moviliza y es posible mostrar cambios en el ambiente, en los espacios, en los sentimientos de los personajes y muchos otros. El estilo hace parte de la

narración en la medida en que el autor utiliza herramientas gráficas para complementar, ratificar, hacer evidente y connotar el tono emocional que quiere darle a la obra.

En las novelas gráficas la jerarquía usual de la palabra sobre la imagen, aunque no es completamente subvertida, al menos la coloca en un terreno inestable donde las imágenes son poderosas portadoras de alusiones no transmitidas por las palabras, como por ejemplo, a través de los estilos incluyendo la austeridad de una línea fuerte, o el trazo caprichoso y serpenteante⁹² (Ahmed, 2012,p.187).

Mickwitz explica que la identidad visual en la que se exprese la narración, es decir si esta se presenta caricaturizada e infantil o realista, no determina de ninguna forma la veracidad o seriedad del relato (2016, p.15), por ejemplo: en *Maus* (1986-1991) se utiliza una metáfora de animales relacionada con el estatus social de diferentes grupos sociales durante la Segunda Guerra Mundial. En la obra los judíos son ratones, los alemanes son gatos, los polacos son cerdos, etc; y esto no compromete la veracidad de lo narrado, evidentemente no se trata de un dibujo realista, pero se están narrando hechos reales. El dibujo, en el caso de los cómics y cualquier otro medio que lo utilice, simplifica la realidad, la hace asequible y transmisible a través del papel, el nivel de distorsión o cercanía a la imagen real depende del autor.

Para el creador del cómic, la remoción de detalles realistas le permite enfatizar en otros aspectos o imponer otros elementos a las imágenes, como la línea, la forma, el color, la orientación, y la composición. Estos atributos a su vez, acentúan conexiones o relaciones y

92 In graphic novels the usual word-image hierarchy finds itself, though not completely subverted, at least on unstable ground where the images are powerful carriers of allusions not grasped by the words as, for instance, through the implications of visual styles including the austerity of sharp line, or the whimsicality of the meandering, uneven stroke.

relaciones que son menos aparentes al usar imágenes realistas⁹³ (Medley citado por Mickwitz, 2016, p.35).

El estilo materializa y brinda identidad a un relato, por medio de este se constituye una diégesis tangible, que puede sentirse e interpretarse. Este constituye una especie de espacio o mundo posible que, dependiendo del caso, se deriva cualquiera o todos los tres espacios propuestos por Edward Soja si el relato proviene de un testigo que presencié los eventos, si no, se trata de una nueva configuración de espacio.

Si el estilo es pensado en función del carácter de la narración o del testimonio del testigo y se propone provocar un sentido de la emoción, el autor puede basarse en la concepción del *espacio percibido* siendo fiel a la disposición del espacio, para ello hace falta que utilice fotografías o documentos oficiales. También puede apelar al *espacio concebido* en que el recuerdo que tiene el testigo del espacio y el modo en que lo percibió. En el tercer caso, el que sería ideal para explotar las posibilidades del cómic de no-ficción, sería apoyarse en el *espacio vivido*, una construcción mental del tiempo-espacio en el que se desarrollaron los hechos, donde la experiencia del testigo afecta el espacio percibido y concebido, siendo atravesado por el dolor, el *shock*, la pérdida, la desesperanza o cualquier sentimiento que se haya adueñado del momento. El mejor provecho que puede sacársele al estilo es la materialización de esos sentimientos, la construcción de un aura que le permita al lector entender la forma en que el testigo *vio* los hechos y cómo se relaciona con estos ahora que se encuentran en el pasado.

Ahora bien, esa relación que establece el testigo con el pasado es de carácter afectivo, se expresa en sensaciones que se apoderan del cuerpo al recordar lo sucedido. Así como el dibujo

93 For the comic creator, the removal of realistic detail allows for other aspects to be emphasized or imposed upon the images, such as line, shape, color, orientation, and composition. These attributes in turn accentuate connections or relationships that are less apparent in realistic images.

puede posibilitar un *atestiguamiento secundario*, el estilo puede aproximarse a ofrecer una *experiencia secundaria* que si bien no es la original ofrece elementos que le permiten al lector establecer un lazo de empatía con los personajes y los hechos, vinculándose a este por medio del afecto. El aspecto gráfico incentiva a un reconocimiento afectivo gracias a la transmisión de un “algo más” que el relato verbal, este puede llegar a ser el motivo por el que se gesten nuevas comunidades donde fueron destruidas, lo que será explicado más extensamente adelante.

El estilo debe ser interpretado por el lector a través de una habilidad perceptiva o de *lectura* con la cual pueda establecer relaciones y significados en su mente, haciendo uso de lo que Boris Eikhembaum propone como *discurso interior*. Este concepto en un principio se aplica únicamente para la unión de cuadros cinematográficos en la mente del espectador para establecer sentidos, pero que puede ser expandido para el cómic en tanto es por medio de este que el lector construye y da sentido a la unión de la forma y el contenido del cómic como una obra unificada.

Finalmente, el estilo y la técnica elegidos para una obra o relato particular son esenciales para lograr expresar lo que Shoshana Felman nombra como textualización del contexto que hace referencia a hacer evidente, más allá de lo que se dice, el contexto en que se desarrollaron los eventos narrados, permitirle al lector entender por el modo en que se encuentra estructurada y presentada la obra aspectos del relato que no pueden incluirse en palabras. La posibilidad de incluir una *textualización del contexto* en los relatos que narran el pasado violento es significativo porque si se hace un buen uso de este recurso la diégesis y la narrativa pueden expandir los procesos de inmersión del lector al punto de que se sienta completamente interpelado por la narración. Este es otro de los casos en los que el cómic toma sus puntos negativos y los transforma en una ventaja que se cobija en la importancia y popularidad de la mirada subjetiva.

Sin embargo, es importante acotar que la expresión del estilo puede ser involuntaria o estar supeditada a las habilidades del autor, esta corresponde a aquellos rasgos únicos que surgen de la subjetividad del artista y que se reflejan en su dibujo. Además, la destreza y experticia también son determinantes para el estilo empleado en cualquier obra, pues ningún autor elegirá trabajar en una obra de extensión considerable en una técnica que no domine. Finalmente, el estilo puede contribuir o dañar el relato, en cualquier caso es determinante para la obra pues define su sentido de emoción, lo que condiciona su lectura, pero también su identidad como objeto tangible derivado de la experiencia original.

4.7. El afecto como centro de comunidades en reconstrucción

Un aspecto común en la motivación de los autores de cómic de no-ficción es el afecto, ya sean testigos del hecho a narrar, tengan una relación personal con las víctimas o sean externos, este tipo de narraciones tienden a hallar su fundamentación en sentimientos, emociones y legados. El afecto es la habilidad que tiene el hombre para afectar y ser afectado, siguiendo esto los autores son afectados por los hechos violentos acontecidos y al ser interpelados por ellos deciden plasmarlos en una obra. La atención dirigida hacia esta nueva forma de entender, analizar y estudiar el aspecto social surge a causa del debilitamiento de las “grandes teorías que habían guiado la comprensión del mundo y sus procesos de transformación desde el siglo XIX” (Moraña, 2012, p.314), además de ser vital para la comprensión del modo en que se configuran ciertos imaginarios colectivos y subjetividades.

Siendo el cómic una forma que nace de la subjetividad de un sujeto sin duda el afecto tiene que ser parte de todo el proceso de creación de la obra. Además, la obra terminada, dotada de una identidad gráfica que intenta emular los sentimientos y percepciones del contexto, la

escena y la experiencia, tiene el poder de ser reconocida por los sujetos, sobrevivientes o comunidad que padeció los hechos, que perdió a los suyos y que buscan la forma de conmemorarlos. Según Chute, las comunidades que atraviesan momentos difíciles, guerras o catástrofes necesitan encontrar nuevos lenguajes y modos para comunicarse, pero sobre todo para re fundar la comunidad. El cómic es un modo de lograrlo, al relatar los hechos y darle una forma física a los actores, víctimas, sobrevivientes y perpetradores; integrando en sí el poder que tiene la imagen para transmitir la experiencia, el testimonio hablado, los documentos oficiales y evidencias, los diálogos, pensamientos y posiciones.

Ahora bien, si las comunidades son fundadas a través de estructuras mentales, situaciones, contextos y sentimientos compartidos, como lo propone Benedict Anderson (1983), el dolor causado por hechos de violencia y el sentimiento de pérdida puede ser el que reúna a una comunidad que fue destruida. El afecto puede convertirse en aquello que incentiva a las personas a sentirse identificadas con otros que atravesaron situaciones similares, estos puede que originalmente tuviesen una comunidad fundada en el sentimiento nacional, la lengua, las prácticas o creencias, pero ahora la reconstruyen fundándose en el sentimiento en común más fuerte, es decir en el dolor causado por los hechos que destruyeron la comunidad anterior.

Del mismo modo, la comunidad reconstruida necesita registrar lo sucedido, dejar registro de lo que destruyó la comunidad pasada, hacer un ejercicio de reconocimiento para evaluar quienes murieron, quienes desaparecieron y quienes sobrevivieron y están encargados de la memoria. Es así que la comunidad nace alrededor del afecto, pero también gracias a la producción de nuevos textos fundacionales que pueden ser realizados en el medio del cómic, donde si bien se enfrentan diversidad de problemas para el retrato de la realidad, también ofrece elementos valiosos a los que si se les da un buen uso, pueden reflejar la experiencia de un modo

cercano a la verdad de los testigos y conmemorar a los muertos dándoles la oportunidad de reaparecer de forma material en el mundo, actuar y hablar por ellos aunque sea solo suposiciones, un simulacro o un “como si”.

Mabel Moraña (2012), Gilles Deleuze y Félix Guattari entendían el afecto como una descarga activa de emoción, a diferencia de un sentimiento el cual se presenta siempre como una emoción desplazada y pasiva (p.321). De acuerdo a lo anterior, el afecto estaría ligado siempre a la acción, incluso si esa descarga no puede evidenciarse en acciones reconocibles en un plano físico en aquellos casos en que la transformación o afectación tiene lugar en el interior de los sujetos, su fuerza es tal que puede conducir o detener el actuar del hombre, ese poder es un modo de oponerse y contraatacar aquellos sistemas, órdenes e instituciones que intentan controlar y regular la vida de los sujetos.

Las manifestaciones del afecto son un elemento de resistencia, que pueden producir la conformación de comunidades, discursos, grupos de oposición, lenguajes, expresiones artísticas, entre muchos otros. Es un aspecto que sin duda *mueve* los cuerpos y los intereses del hombre como individuo y como sociedad. Las emociones, las sensaciones y en general las manifestaciones propias de la subjetividad se escapan de cualquier control del Estado, aunque este intente apoderarse de estas, no puede acceder a ellas o a lo que las origina, no puede manipularlas o silenciarlas de ningún modo que no sea atentando contra los cuerpos que las sienten.

Hillary Chute propone que el cómic de no ficción que aborda la guerra, no es solo un modo de recopilar información y disponerla para un público lector, sino que la actividad misma de dibujar, reconstruir y repetir ciertos hechos y eventos es una forma de contraatacar lo

establecido, de manifestarse en contra del curso que tomaron las cosas, una forma de *contrainscribir*⁹⁴ (Chute, 2016, p.4) lo que se ha aceptado como la historia oficial, de cuestionar el porqué de las cosas y de reclamarle a las instituciones por no haber prevenido o evitado la tragedia, cuando la sociedad les ha permitido gobernar por encima de ellos con la única condición de que velen por el bienestar de la comunidad y sus intereses.

La narración desde la subjetividad y por medios narrativos netamente subjetivos como el cómic son incontrolables para las instituciones porque admite todo tipo de opiniones y aproximaciones, esta no se ciñe ni se encuentra obligada a sustentar por medio de evidencias lo que narra, y con frecuencia toda narración de este tipo es asumida como verdadera, pues nace de la experiencia personal de un individuo, aunque por el carácter del tema opera una ética que al menos lo obliga a decir lo que corresponde a *su* verdad. Si se tiene en cuenta que la única opción que tiene el Estado para suprimir las pulsiones afectivas del hombre es la desaparición de su conciencia y de su facultad sensorial, es decir la muerte, el cómic desafía incluso esto al retratar muertos, proporcionándoles la posibilidad de existir, hablar y moverse aunque sea en un plano alterno y artificial. El desaparecido recupera su forma física en el dibujo, el muerto recupera su voz en el cómic, la historia se reconstruye o se repite desde la subjetividad, ofreciendo la posibilidad de comentar, defenderse y cuestionar el pasado, para garantizar un presente y un futuro donde la memoria del pueblo y la comunidad afectada tenga un lugar y sea respetada.

4.8. Representación de los muertos en el cómic

94 “counterinscription”

Gracias a la diégesis creada por el autor de cómic, por medio del estilo y la representación gráfica, donde todos los personajes tienen una contraparte dibujada y todos los espacios con los que interactúan se encuentran reconstruidos bajo las reglas de un mundo cuya materia prima es un tipo de línea, trazo, color y otros, se hace posible, como en ningún otro medio⁹⁵, que los muertos puedan “hablar” y adquirir una forma material que interviene y se expresa, aunque sea en apariencia, por sí misma. El muerto adquiere una forma que, dentro del universo de la obra, se encuentra al mismo nivel que los demás personajes, vivos o muertos todos son representaciones abstractas con las mismas posibilidades de acción y habla, no se trata de un actor que interpreta su papel, sino de su propio *avatar*⁹⁶ como agente que interviene en la narración.

Ahora bien, no puede negarse que a la hora de representar a una persona ausente, suponer lo que dijo e hizo es un ejercicio de *ficcionalización* y que toda decisión que tome el autor en lugar de esta es artificial; sin embargo, debe tenerse en cuenta que este condicionamiento se presenta en todos los medios, ya que no existe forma de acceder a la experiencia, ni total ni parcial, del muerto. La ventaja del cómic radica no en el nivel de verdad que pueda mostrar, sino en hacer posible y visible al muerto como vivo, moviéndose, actuando, afectando la escena, reaccionando, hablando por sí mismo, anticipándose a su propia muerte e incluso muriendo. La muerte del personaje es artificial desde la perspectiva del lector que entiende como verdad el contexto en el que se desenvuelve, pero es *real* dentro de la diégesis, según las normas que se han establecido e impuesto a la obra, las cuales en el caso del cómic de no-ficción, se encuentran determinadas, en diversas medidas, por las que operan en el mundo real.

95 Habría que revisar en qué medida es posible para la animación.

96 Entendido como una representación o *reencarnación* de una persona, en este caso por medio del dibujo, que actúa y habla en lugar de este en un plano *virtual*, es decir que su existencia es aparente y no real.

Todos los personajes, vivos o muertos en el plano real, se dan encuentro en espacios reconstruidos dentro de la ficción e interactúan sin impedimentos. Las palabras del muerto son “pronunciadas” por él mismo, pues sus globos de textos provienen de su boca, y sus reacciones, aunque hipotéticas, son suyas, guiadas por su historia, porque lo que fue en vida y lo que quedó de su legado. Si bien, esta representación de la voz y presencia del muerto puede ser solucionada de manera estética en otros medios y formas de arte, el modo del cómic es particular porque los hace renacer, siendo reconocibles por quienes los conocieron en vida, y los coloca al lado de los vivos para que estos puedan intervenir en un presente creado por una forma completamente artificial, pero que dentro de sus propias normas de mundo posible, puede ser considerada real.

Teniendo en cuenta lo anterior, lo que logra el cómic documental es ofrecer una oportunidad de ver, conocer y acercarse de una forma diferente a la habitual, a la narración del pasado. Esta forma, además, posibilita la recreación de escenas, testimonios y experiencias que se han perdido porque en el momento no hubo medios o tiempo para registrarlas, y solo viven en la memoria de los testigos. El cómic documental no registra y evidencia hechos del pasado, hace posible lo imposible: le da forma física a momentos efímeros y materializa documentos, cuerpos, espacios y evidencias cuando estos se han perdido del todo y solo la imagen puede dar cuenta de ellos.

Como se ha evidenciado en el recorrido realizado, la forma del cómic tiene que enfrentar grandes retos a la hora de emprender la narración del pasado, sobre todo si se trata de relatos dolorosos, relacionados con la guerra o el trauma; sin embargo, cada uno de los elementos que podría tener en contra puede reformularse para que se conviertan en una ventaja que logre amplificar la subjetividad de los relatos, para volverlos más auténticos, cercanos a la experiencia y a los sentimientos de las víctimas. Si bien la objetividad es necesaria para la sociedad, los

relatos que narran la “historia desde abajo” son vitales para los individuos y las pequeñas comunidades. Tomando cada uno de los puntos tratados aquí y adicionando aquellos que se presentan de manera particular, se realizará un análisis de *Barbarie* (2010) de Jesús Cossio, para ver las soluciones narrativas, los problemas enfrentados, el estilo y el modo en que el autor peruano logra plasmar hechos de violencia a través del medio del cómic.

5. Combatir la ausencia de relato e impunidad con tinta, tramas y papel; análisis aplicado *Barbarie* (2010)⁹⁷

En el panorama actual del cómic latinoamericano, Jesús Cossio es uno de los nombres que resaltan casi de inmediato, sobre todo cuando se habla de narrativa gráfica de no-ficción o para generar memoria. Nació en Lima, Perú, en 1974 y se ha desempeñado como ilustrador, guionista y editor de diferentes proyectos vinculados con el ámbito del cómic y el fanzine. Aunque con sus obras ha explorado diversos temas y géneros (como el humor, la parodia, la crítica, la entrevista dibujada, entre otros), sus trabajos más destacados son los que se encuentran vinculados con el registro del pasado, especialmente en relación al periodo de violencia vivido en Perú durante los años de 1980 al 2000.

Su obra dedicada al cómic documental se comprende de tres libros: el primero, de coautoría con los guionistas Alfredo Villar y Luis Rossel, es *Rupay: Historias gráficas de la*

⁹⁷ Las imágenes incluidas se encuentran en el tamaño más cercano al de publicación posible. Como no existe una paginación en el libro se enuncia solamente el capítulo al que corresponden.

violencia en el Perú de 1980-1984 (2008). El segundo, *Barbarie: cómics sobre violencia política en el Perú, 1985-1990* (2010); y el tercero es *Los años del terror, 50 preguntas sobre el conflicto armado en Perú, 1980-2000* (2016). El presente análisis se realizará sobre *Barbarie* (2010), la cual, al ser escrita y dibujada íntegramente por Cossio, permite hallar patrones y marcas de estilo de manera más certera que si se intenta con una obra realizada por tres autores, *Rupay*, mientras que *Los años del terror* dista del género narrativo, ya que más bien recopila una serie de entrevistas y respuestas de diferentes actores implicados en el conflicto y por ello fue descartada.

Barbarie es un cómic que recopila cuatro eventos de violencia ocurridos durante 1985 y 1990 en donde se encuentran implicados el grupo terrorista Sendero Luminoso, de ideología marxista, leninista y maoísta; la fuerza pública peruana y los civiles (en su mayoría campesinos). Los episodios son: 'Asesinatos en Pucayacu II - julio y agosto de 1985', 'Matanza de Accomarca - 14 de agosto 1985', 'Masacre de Paccha - 11 de diciembre de 1989' y 'Matanza en los penales - 18 y 19 de junio de 1986', las cuales se encuentran organizadas cronológicamente, a excepción de la última. Además, la obra cuenta con valiosos paratextos, como son: una página de epígrafes, una presentación realizada por Carlos Iván Degregori, una nota del autor y un epílogo.

La obra abarca un lapso de cinco años para continuar la línea de *Rupay*, la cual se había ceñido a los años 1980 a 1984, pero sobre todo porque en 1985 llega al poder Alan García, por ende es bajo su mandato y sus ojos que se desarrollan los desafortunados eventos que comprende el libro. El conflicto armado en Perú se caracterizó porque los bandos principales, Sendero Luminoso y el Ejército del Perú, realizaron actos atroces y violentos en los que se involucró injustamente a la sociedad civil, cuyas muertes y desapariciones, en muchos casos, quedaron en la impunidad y olvidadas al ser principalmente de quechuahablantes campesinos sin

documento de identidad, pues habían sido reconocidos como ciudadanos tan solo hacía seis años en la Constitución de 1979.

En algunas ocasiones, Sendero Luminoso llegaba a las pequeñas comunidades en las montañas y se adueñaba de todos los recursos que encontraba, ya que intentaba ganar la guerra ideológica por todos los medios, como lo dictaba su líder, Abimael Guzmán, también conocido como “Presidente Gonzalo”, de modo que en muchas ocasiones las comunidades campesinas tenían dos opciones: unirse al movimiento o morir. Por otro lado, el Ejército del Perú con frecuencia se llevaba campesinos que no hacían parte de ningún grupo terrorista y los retenía injustamente para torturarlos e interrogarlos. Estos no eran dejados en libertad hasta que revelaran nombres o detalles sobre los movimientos terroristas, lo que los obligaba a acusar a otros inocentes que debían pasar por situaciones similares.

En 2001 se funda la Comisión de la Verdad y Reconciliación (CVR), un año después del fin del conflicto, a la que se le encomienda la misión de investigar a profundidad los años de violencia y terrorismo para emitir un informe de lo sucedido desde una perspectiva social, donde primara la multiplicidad de voces y versiones. La investigación fue exhaustiva y recopiló el testimonio de 16.985 personas y llevó a cabo diez audiencias con víctimas del conflicto armado, a las que asistieron más de 9.500 personas. El 28 de agosto de 2003, se hizo público el Informe Final, el cual tomó por sorpresa a muchos al presentar cifras exorbitantes de desaparecidos, víctimas y muertos entre los cuales el 75% correspondía a quechuahablantes.

Desde el momento mismo de su presentación, el Informe generó controversias. Especialmente cuestionadas fueron las cifras de víctimas mortales, que según el informe bordeaban 70 mil peruanos cuando, por alguna razón que hasta ahora no descubro, se había creado el sentido común de que eran solo 25 mil, cifra de por sí sangrienta pero que había sido digerida por la opinión pública nacional (Degregori, 2010, p.2)

Además, en el balance general del informe se establece que los actos de Sendero Luminoso causaron el 50% de las víctimas del conflicto lo que revela una importante responsabilidad sobre lo acontecido. Por otro lado, la fuerza pública se reveló como importante responsable de las víctimas dejadas por el conflicto ya que según la CVR, en diversos eventos había atentado contra los Derechos Humanos de manera sistemática. Esta afirmación no fue bien recibida por las Fuerzas Armadas, quienes acusaron a la CVR y al informe como sesgado y con una posición política que trabajaba en pro de las mencionadas organizaciones terroristas.

Después de la publicación del Informe Final, empezó a gestarse una carrera por reconstruir ya no solo la memoria, sino las memorias, aquellas que en conjunto configuran lo que se designa como memoria colectiva, la cual Paul Ricoeur (1999) describe como:

(...) la memoria colectiva solo consiste en el conjunto de huellas dejadas por los acontecimientos que han afectado al curso de la historia de los grupos implicados que tienen la capacidad de poner en escena esos recuerdos comunes con motivo de fiestas, los ritos y las celebraciones públicas (citado por Jenlin, 2015, p. 5).

Cuando Ricoeur se refiere a “poner en escena” incluye también los actos de rememoración que intentan materializar sentidos del pasado, discursos y relatos en “productos culturales que son concebidos como, o que se convierten en, vehículos de la memoria” (Jenlin, 2015 p. 15). Ese fue el panorama que empezó a gestarse alrededor de los actos que intentaban recopilar y relatar el periodo de violencia en Perú; aparecieron novelas, documentales, películas, monumentos y muchos otros, entre la multiplicidad de expresiones en la que se encuentra la obra de Jesús Cossio. Según lo relata Degregori en la presentación de *Barbarie* (2010):

(...) si bien en el terreno de la política los juicios a los responsables y las reparaciones a las víctimas, se avanzó a paso de tortuga, en el terreno del arte y la cultura, el avance sobre el esclarecimiento de lo sucedido y la demanda por un país más justo donde no vuelvan a suceder crímenes atroces y masivos como los que vivimos esos años han sido muy importantes. Cuentos, novelas, poemas, documentales, películas de ficción, historietas, retablos, pinturas, obra de teatro, nos hablan sobre lo sucedido y toman mayoritariamente el punto de vista de las víctimas, hasta entonces invisibilizadas. (...) La razón, según Gustavo Gutiérrez, es que las víctimas eran en su mayoría in-significantes (2010).

“In-significantes” en tanto eran de bajos recursos, campesinos, quechuahablantes, quienes a nivel político y económico no pertenecían a grupos representativos; por ello sus muertes pasaban desapercibidas. El conjunto del ejercicio realizado por la CVR y el posterior interés por la reconstrucción de las memorias permite comprender a las memorias colectivas no solo como entes establecidos, sino como procesos en constante construcción donde la multiplicidad de voces, las discusiones, disputas y versiones configuran una nueva forma de entender la memoria, ya no dominante, hegemónica u oficial.

Adicional a lo anterior, en la nota del autor se explica que *Barbarie* pretendía ser publicada antes de que Alan García terminara su segundo gobierno (2006-2011), pues durante dicho periodo se otorgó una gran cantidad de indultos a personas vinculadas con crímenes relacionados con el narcotráfico. La motivación y urgencia por publicar obras como esta es natural si se tiene en cuenta que durante el gobierno de Alberto Fujimori (1990-2000) la Ley de Amnistía cerró todos los juicios e investigaciones relacionadas a crímenes y violaciones a los Derechos Humanos realizados por militares, de modo que desde que entra en vigencia en 1994, para el ejército todo vale. En 2002, dos años después de que Fujimori deja el poder, la ley es derogada y todos los casos son retomados con lentitud, acrecentando la distancia temporal entre

el presente y el momento en que sucedieron los hechos, los cuales en ciertos casos contaban ya con más de dos décadas de haber ocurrido. De más está decir que la esperanza de los familiares de las víctimas por lograr hacer justicia y limpiar el nombre de sus allegados era escasa.

El primer paso para abordar la obra de Cossio es preguntarse por las razones que lo impulsan a relatar hechos relacionados con un pasado que no tuvo que vivir o presenciar, ya que durante el periodo de violencia que abarca el libro, él residía en un ambiente urbano, además de que se encontraba en su adolescencia y su interés por la actualidad nacional, al igual que el acceso a la información, podrían ser limitados. Cossio sería entonces lo que se ha nombrado anteriormente como un autor externo, para quien se especula la motivación nace del afecto y de un sentimiento nacional que lo identifica, no con el Estado, sino con las víctimas y comunidades afectadas, con quien siente empatía. Su motivación se presenta como una responsabilidad por contribuir a la recuperación de las memorias, pero también para ratificar y soportar la validez del Informe Final de la CVR después de que la Fuerza Pública haya intentado desacreditar la investigación.

La obra gira en torno a las víctimas, a los muertos y a la ausencia de relato provocada por su desaparición y a un intento por llenar los diferentes vacíos provocados por la violencia, articulando las versiones y fragmentos de memoria. *Barbarie* habla por aquellos que no pueden, le da voz y protagonismo a una comunidad oprimida y afectada durante la violencia, narrando el conflicto desde una mirada particular y “desde abajo”, como es habitual para la Nueva Historia. Ahora bien, como Cossio no narra su experiencia personal ni es testigo de los hechos, construye la obra al realizar una labor de investigación profunda en la que consulta dos tipos de fuentes: la primera corresponde a lo que William Stott postula como documentos oficiales, es decir registros, fotografías y el Informe Final, entre otros; y el segundo tipo son contenidos generados

por la prensa, diarios, revistas, reportajes, crónicas o representaciones y relatos expresados en otros medios como el documental cinematográfico. Todo esto es revelado en la nota del autor que incluye al inicio del libro, en el que explica que:

Para la reconstrucción de los casos he usado datos tomados del Informe Final de la Comisión de la Verdad y la Reconciliación, documentos elaborados por organizaciones de derechos humanos, libros de investigación y periódicos y revistas de la época. Tomando esta información como materia prima, imaginé situaciones y diálogos probables que cubrieran los vacíos dejados por la documentación histórica, periodística o fotográfica. Este proceso de reconstrucción es llamado *ficcionalizar*. (p.3).

Lo anterior denota conciencia por parte del autor de sus limitaciones y del inherente proceso de ficcionalización, ordenamiento, reconstrucción y establecimiento de una linealidad que no necesariamente es fiel a lo sucedido, pero que da cuenta de lo que pudo haber pasado, de un “como si” que al menos intenta suplir la ausencia de relato cuando las víctimas fueron mortales y sus cuerpos desaparecieron.

Salta también a la luz que para la elaboración de *Barbarie* no se consultaron fuentes humanas: todo nace de una recopilación e interpretación del autor, de modo que aunque existe un interés por visibilizar historias alternas, se consultan fuentes únicamente oficiales. Sin embargo, el hecho de que el Informe Final sea una de las fuentes principales es también significativo porque este proviene de un largo proceso donde las víctimas y las comunidades fueron protagonistas, mientras que ambos actores del conflicto eran responsabilizados por eventos de violencia en contra de la sociedad civil. La perspectiva con la que se narra, los eventos narrados y su forma de hacerlo, el énfasis en las víctimas y en las atrocidades que vivieron parecen revelar

que la intención del autor con la obra es defender el informe de la CVR, más que un ejercicio de rememoración aislado.

Como se ha mencionado antes, una de las grandes ventajas del cómic es que por su forma dibujada puede combatir de algún modo el culto a lo inenarrable ofreciendo un medio de expresión que apela a los sentidos y puede permitir que elementos intangibles y subjetivos, que revelen un modo de ver el mundo y de relacionarse con el pasado, sean escenificados. El sentido de emoción que Cossio le otorga a la obra es crudo y hostil, a causa de las tramas, los espacios en blanco son escasos, haciendo evidente que los personajes se encuentran atrapados en un pasado que no puede ser cambiado. *Barbarie* narra lo inenarrable no producido únicamente por la experiencia extrema, el *shock* y la supresión de la experiencia como suceso comprensible, sino por la desaparición del testigo, de cualquier posibilidad de atestiguamiento y de los cuerpos junto a cualquier índice o marca que permita determinar con exactitud las circunstancias y causas de la muerte.

El riesgo de representación tomado por el autor es inmenso, pues toda construcción narrativa y gráfica en el caso de *Barbarie* es suposición, interpretación y, en sus palabras, *ficcionalización*. La materialización de los espacios, la escenificación, la caracterización de los personajes, sus diálogos y reacciones, corren por cuenta de lo que el autor interpreta de las fuentes y más que ficcionalizar lo que intenta es llenar vacíos y conectar eventos. La forma de atestiguamiento que posibilita no es secundaria, como sucede en las obras más representativas del cómic de no-ficción, en este caso los niveles de subjetividad que encierran el hecho narrado son múltiples y la información ha pasado por diversos tratamientos, lo que causa que el lector se aproxime al resultado de una sumatoria de diversas miradas interpretadas, relatadas y dibujadas por un único individuo.

Barbarie es narrado a través de la sucesión de las imágenes donde la causalidad entre cuadro y cuadro es reconstruida por el lector a través del discurso interior. Presenta un narrador extradiegético y omnisciente que irrumpe por medios verbales para contextualizar, para anunciar cambios de lugar o de fecha, o para proporcionar datos, eventos y noticias. Al inicio de todos los episodios, en la primera página, se ofrece una contextualización amplia, a través de didascalias, que ubican al lector en el momento histórico y que denotan un interés por demostrar rigurosidad y referencialidad. Por medio de esta recopilación de datos, es evidente una toma de posición, donde el autor decide no ponerse de lado de ningún bando sino que se concentra en mostrar el relato desde la perspectiva del pueblo, aquel que durante el conflicto se encontraba en medio y le costaba reconocer que bando podría velar por su vida. Como particularidad, la obra denuncia por igual, como en el Informe Final de la CVR, tanto a la fuerza pública como a Sendero Luminoso.

La contextualización que realiza el narrador mencionado presenta grandes volúmenes de texto e incluye saltos temporales y espaciales, con el fin de escenificar lo mencionado. Lo anterior puede apreciarse de manera clara en la página que abre el relato ‘Matanza en Accomarca’ donde en la primera viñeta se encuentra un líder social y se expresa que Sendero Luminoso arremetió contra estos para ganar el control de las comunidades y convencerlos de unirse a la causa; en la segunda aparece el líder muerto y se explican las condiciones y razones por las que la guerrilla realizaba estos actos; y en la tercer viñeta se denuncia al ejército, donde a través de las comillas se pone en duda la versión de la fuerza pública, de ahí que se diga “una supuesta ‘Compañía Accomarca’” y que los detenidos “‘confesaron’”. El autor logra poner al lector en medio de ambos bandos, como se sentía en ese momento la sociedad civil, y demuestra

la impotencia que se adueñaba de los campesinos, quienes no tenían a quien acudir para ser protegidos.



Cossio (2010), 'Matanza en Accomarca'

A diferencia de las obras más representativas del cómic documental, el autor no se coloca a sí mismo dentro de la obra, ni narra desde la experiencia de un sujeto, su postura se presenta como una objetividad que acepta la imposibilidad de narrar el pasado como un absoluto, en cambio, aunque presenta una inclinación por la defensa del pueblo, existe una distancia y una responsabilidad por reconstruir y mostrar lo hechos lo más cercanos a la realidad posible.

Barbarie puede considerarse como una obra objetiva, dentro de un medio claramente atravesado por la subjetividad, si se adopta la propuesta de Ordoñez (2008) donde esta mirada hacia la historia se acepta en su condición dinámica, humana y social. Además, esta no pretende ser un relato absoluto, de hecho división por capítulo hace entender que es tan solo un fragmento de la totalidad de los sucesos y su forma dibujada expresa que es también solo una versión de los hechos. La estructura de la obra, por capítulos, resalta porque evoca una concepción del pasado fragmentado y episódico, lo cual se ve reforzado por la gramática del cómic, caracterizada por su desarticulación y presentación por cuadros, donde la reconstrucción entre cuadro y cuadro se deja en manos del lector.

Siguiendo la distinción que hace Ordoñez (2008) entre historia y literatura, esta obra se coloca en medio de ambas, aunque sea más sencillo considerarla como parte de la segunda, en tanto esta goza de mayores libertades. Por un lado, *Barbarie* denota una labor investigativa profunda y comprometida con la referencialidad, ningún evento o viñeta es colocado sin el respaldo de una fuente o documento, al igual que la historiografía, la obra de Cossio presenta e interpreta los hechos desde su autenticidad fáctica. Al mismo tiempo, como no se consultan fuentes humanas o testimonios, pero se narra desde la visión de las víctimas, la obra explora las posibilidades del hombre puesto en situaciones extremas de agresión y violencia. Casos como *Barbarie* (2010) problematizan la distinción establecida por Ordoñez, dado que aunque el autor

no se encuentra obligado por su disciplina o campo a ser referencial y presentar un resultado con intención de verdad, este lo hace por motivos relacionados con el afecto y la responsabilidad derivada de tratar temas relacionados con el dolor y pérdida nacional y no como una decisión personal.

Ahora bien, también puede decirse que esta es una obra de ficción desde la concepción de mimesis, la cual por medio de la simulación y reconstrucción del pasado permite al hombre acceder a un conocimiento diferente. *Barbarie* es una simulación de lo que pudo ser que en vez de un simulacro, el cual se enfoca en proyectar las posibilidades hacia futuro, explora el pasado para intentar llenar los vacíos dejados por la falta de documentación, de evidencias, de cuerpos, de registros y de justicia. Es un ejercicio retrospectivo que aunque puede ser comprendido como un “mundo posible”, este indudablemente llega a integrarse con “nuestra realidad” aunque no pueda estimarse el grado de coincidencia que pueda existir entre el hecho real y lo narrado.

El riesgo de representación tomado por Cossio responde a varios órdenes, por un lado se encuentra el gráfico, al presentar una identidad visual con la que el relato toma forma física; uno ligado al diálogo, al poner palabras en la boca de víctimas y perpetradores que en muchos casos tienen nombre propio; referente a lo sonoro, al utilizar onomatopeyas para los sonidos de las armas; y discursivo en tanto se trata de un relato que parte de la interpretación que realizó de una multiplicidad de contenidos que ya fueron mediados por otras subjetividades.

En el aspecto gráfico, Cossio emplea una técnica análoga de tinta. Toda su obra se caracteriza por presentar una paleta de color monocromática en blanco y negro. Realiza los dibujos a mano, inicialmente a lápiz y tras muchas correcciones, pasa a un proceso de entintado. Una vez terminada la página, la escanea y realiza retoques en digital cuando son necesarios e

inserta los textos con tipografías mecánicas. Las fuentes usadas principalmente son dos, una para el narrador y otra para los diálogos de los personajes, ambas sin serifas, en mayúscula sostenida y muy similares. En algunos casos aparecen otras tipografías o ciertos avisos hechos a mano pero su uso es muy específico pues corresponden a mensajes en una pizarra, una pared o carteles.

La propuesta estética se expresa en líneas y trazos negros, que varían su grosor pero que en general son delgados. Se presenta un exhaustivo tramado que es empleado para denotar profundidad y delimitar planos y espacios, como puede verse en la página contigua en donde la totalidad de los objetos y elementos en el cuadro tienen un patrón de trama asignado.



Cossio (2010), 'Asesinatos en Pucayacu II'

La mancha completamente negra también se hace presente cuando se representan elementos muy oscuros como el cielo nocturno, los charcos de sangre, o ciertas siluetas siendo asesinadas, estas se adueñan del blanco y del espacio de la página. La caracterización de los rostros es bastante uniforme, las narices pronunciadas, los ojos pequeños y oscuros, líneas de expresión alrededor de la boca, pómulos marcados, cabello negro o blanco para las personas de edad, entre otros rasgos, hacen sentir que todos los personajes se encuentran relacionados; son los ropajes, uniformes y gestos los que indican el grupo al que representan. Esto puede leerse como una forma de expresar el carácter interno del conflicto, donde a pesar de que cada quien pertenece a un grupo, todos se encuentran unidos por una nacionalidad, unas raíces y unos antepasados.

El gesto del rostro es importante en la caracterización porque, sin remitirse al texto o a un análisis de la escena presentada en las viñetas, es sencillo para el lector determinar si este pertenece a un perpetrador o a una víctima, donde la posición de las cejas y la boca son determinantes, siendo casi expresiones prototípicas.



Cossio (2010), 'Matanza en Accomarca'

En esta obra, texto e imagen trabajan en conjunto, aunque por momentos la imagen se adueña de la narración, el aspecto referencial, los datos y contextualizaciones son expresadas por medio de palabras y es esto lo que le permite a la obra introducirse en la historia al vincularse con aquellos eventos públicos y de conocimiento generalizado, como la posesión de Alan García, los discursos y declaraciones proporcionados por diferentes oficiales, la entrevista a Abimael Guzmán realizada por el periódico El Diario de Perú, entre otros, que soportan su veracidad. La referencialidad y la enunciación de un contexto y circunstancias, al igual que la inclusión de una nota del autor y una bibliografía, demuestran el interés del autor porque lo narrado sea leído como cierto, además de constituirse como marcas de transparencia que revelan el proceso que siguió, las dificultades que encontró y los límites que tuvo que establecer. Además, la importancia que se le otorga a lo referencial revela el compromiso y la responsabilidad con la que el autor pretende asumir los eventos narrados.

En algunos casos, como el siguiente, se hace evidente el modo en que lo que se expresa mediante las palabras complementa lo que se narra con la imagen, como puede notarse en una de las páginas de ‘Asesinatos de Puccayacu II’ donde los oficiales le expresan a los detenidos, quienes se encuentran vendados, que serán entregados al fiscal, pero en realidad la imagen revela que son llevados a un lugar alejado con la intención de acabar con sus vidas. En casos como este, retirar cualquiera de los dos, palabras o imagen, suprimen el engaño y se pierde el sentido.



Cossio (2010), 'Asesinatos en Pucayacu II'

Aunque en la recolección de información Cossio no accede a testimonios, la figura del testigo es importante en *Barbarie* (2010), su expresión se da en personas que se encuentran presentes cuando suceden raptos o actos violentos que atentan contra la vida, pero no toman acciones, solo son observadores. El autor elige incluir a estos personajes dentro del encuadre, en vez de concentrarse únicamente en víctimas y victimarios, aparecen ya sea en los bordes o en viñetas superpuestas. Con ello el autor permite entender que aunque todo el mundo estaba enterado de las injusticias, de las falsas acusaciones y de lo que podía sucederles a quienes eran raptados, existía un sentimiento de impotencia y de miedo que no permitía al pueblo quechuahablante oponer resistencia ante cualquier demanda del Ejército del Perú o de Sendero Luminoso.

En la primera viñeta de otra de las páginas de ‘Asesinatos de Puccayacu II’, puede verse a un hombre que observa por la ventana con preocupación a un padre e hijo detenidos por el ejército por tener reportado un familiar como integrante de Sendero Luminoso. El padre había encomendado un mensaje para su hijo mayor con el hombre-observador, este sabe quienes son las personas que fueron detenidas, sabe que difícilmente se encuentran involucrados con movimientos terroristas y aún así no puede hacer nada más que observar.

En la siguiente página de la obra, una mujer camina por las calles, las autoridades la detienen y después de confirmar su identidad la retienen. Sobre la misma viñeta pueden verse tres testigos en pequeñas viñetas superpuestas donde se aprecia solamente su rostro. Desde un callejón, un hombre y su hijo se asoman con miedo y con cuidado de intervenir en la acción que lleva a cabo el ejército; por otro lado, un hombre se aleja de la escena caminando, mientras le da la espalda a lo sucedido, echa un vistazo mirando hacia atrás sin detener su marcha. En la siguiente viñeta puede verse un plano más general que revela la ubicación en el espacio en el que

se encontraban los testigos, además de la corta distancia que existía entre ellos y el rapto. Estos testigos silenciosos son personajes sin nombre propio y por su condición de anonimidad pueden tener un carácter general que expresa que el miedo y la falta de denuncia eran comunes para la sociedad en la época.



Cossio (2010), 'Asesinatos en Pucayacu II'



Cossio (2010), 'Asesinatos en Pucayacu II'

El recurso de las viñetas superpuestas también es usado para mostrar dentro de un mismo cuadro y momento, una acción y las reacciones que tienen los personajes al otro lado de la escena. Este tipo de composición revela una construcción del espacio compleja, donde el lector-observador se ubica al centro del acontecimiento y puede ver en dos direcciones. Si bien esta escena podría escenificarse de manera teatral o apaisada, donde a la derecha sucede la acción, a la izquierda la reacción y el público se ubica fuera como espectador, Cossio aprovecha esta ventaja del cómic que hace al lector sentirse inmerso en el suceso.

Siguiendo lo anterior, las viñetas superpuestas son usadas para mostrar una escena desde el exterior y el interior, por ejemplo en ‘Matanza en Accomarca’ cuando el ejército encierra a grupos de campesinos acusados de apoyar a Sendero Luminoso en sus casas, para luego lanzarles granadas y dispararles hasta que estas se quemen o se derrumben con sus habitantes dentro. En este relato, en algunas viñetas se muestra el exterior, es decir las casas recibiendo impactos de los agresores, y en las viñetas superpuestas las expresiones de los hombres, mujeres y niños encerrados. Además, las onomatopeyas del impacto de las granadas atraviesan la división del espacio demarcada por los bordes de las viñetas superpuestas, unificando exterior e interior en un momento que solo en este medio puede ser percibido por el lector con verdadera simultaneidad.

La página que se incluye a continuación, además de presentar lo anterior, también evidencia, en la primera secuencia de viñetas, el énfasis que Cossio le da a las manos, las presenta en primeros planos y en varios cuadros que logran ralentizar o detener la narración en el accionar de estas. Los enfáticos gestos de las manos —atadas, puños que golpean mesas, apretando gatillos, intentando protegerse—, al igual que lo hacen los gestos faciales, permiten determinar el rol de los personajes en el conflicto, donde la fuerza pública tiende a adoptar

posiciones que resaltan su poder o fuerza; los pertenecientes a Sendero Luminoso presentan acercamientos a sus manos cuando tienen armas blancas o elementos no convencionales para sus ataques, expresando su postura alternativa y conformada por personas sin instrucción militar que tomaron lo que tenían a la mano para luchar por su causa; y las víctimas para quienes las manos se muestran en posiciones defensivas o sin posibilidad de movimiento, enfatizando en su impotencia y subordinación ante los otros grupos y las circunstancias.



Cossio (2010), 'Matanza en Accomarca'

La manipulación del ritmo de lectura y narración son un recurso altamente explotado en la obra, así como la inclusión de viñetas con escenas que sería muy difícil o casi imposible capturar en otro medio y que no son habituales para un observador común. Se incluyen en este grupo instantes y planos que difícilmente pueden ser capturados en imagen por medios mecánicos, pues la presencia de la cámara seguramente no habría sido admitida. En *Barbarie* el tiempo se detiene cuando las balas impactan en los cuerpos de las víctimas, son momentos en los que el espacio de la viñeta se amplía hasta casi adueñarse de la hoja por completo.

El principal motivo de la obra de Cossio, como se ha mencionado antes, es darle voz a quienes perdieron la posibilidad de narrar porque fueron asesinados o silenciados; por ello, los protagonistas de *Barbarie* son los muertos y desaparecidos. La narración, el estilo y la gramática del cómic trabajan para ellos, para permitirles renacer aunque sea de manera abstracta y dibujada, ofreciéndoles la posibilidad, a ellos y a sus familiares, de reconstruir sus últimos momentos en vida y las razones por las que llegaron a ese punto, de una forma que les permite hablar, moverse en la diégesis, actuar y resistirse. Aunque esta posibilidad para el muerto no sea útil, pues se trata de suposición y apariencia, para la memoria que las comunidades y familias quieren cultivar sí lo es en tanto pueden ver una aproximación de lo que pasó, materializarlo y tener a la mano un registro, una imagen, en casos donde el discurso y la experiencia se perdieron, al igual que los cuerpos.

El capítulo dedicado a la Masacre de Aranhuy y la Masacre Paccha se distingue de los demás por entretener tres episodios en un solo relato, además de los hechos de violencia ya mencionados, se incluyen las respuestas dadas por Abimael Guzmán en una entrevista a el periódico el diario de Perú, donde sus comentarios complementan o se oponen de manera irónica con lo que sucede en las masacres. En este caso el diálogo que se le otorga a líder de Sendero

Luminoso no son supuestos por el autor, aunque no se transcriben de manera íntegra, todas respuestas pertenecen al personaje, estableciendo un contraste con las de los actores implicados en los hechos de violencia, los cuales son completamente ficcionalizados. En términos de estilo, solo las viñetas que pertenecen a la entrevista poseen bordes, mientras que las que corresponden a los hechos violentos no tienen límites y se funden con los *gutters* y márgenes, lo que parece evocar un carácter ilusorio y onírico.



Cossio (2010), 'Masacre de Aranhuyay y Masacre de Paccha'

En una de las páginas de este relato, el tiempo se detiene en el momento en que Sendero Luminoso le dispara a seis hombres quienes, con expresiones de dolor, son impactados por las balas. La viñeta abarca casi la totalidad de la página y obliga al lector a detenerse en ella por la cantidad información y detalle que contiene. Al fondo se incluye el uso de la onomatopeya “Bang! Bang! Bang!”, en letras gigantes que se repiten como módulos, donde cualquier grito o quejido es acallado por el volumen del sonido de las armas.

La importancia que se le otorga a estos momentos revela una intención por responder a preguntas relacionadas con la causa de muerte y las circunstancias, como una reconstrucción que supla la ausencia de pruebas que explique qué les pasó, cómo lo hicieron, por qué lo hicieron y dónde quedaron sus cuerpos. La obra de Cossio ofrece respuestas que se constituyen como hipótesis, pero que representan más que el silencio y la falta de explicaciones, situación en la que se encuentran los familiares de las víctimas. A diferencia del testimonio en primera persona, que ofrece certezas y eventos incuestionables por corresponder a la experiencia personal y subjetividad de un individuo, la distancia que tiene el autor con los hechos le permiten crear una obra que habla desde múltiples subjetividades y que se adentra en el espectro de memorias, versiones y posibilidades, la cual no se encuentra exenta de cuestionamiento.

El uso de nombres propios es notable dentro de una propuesta gráfica que sintetiza los rostros. En reiterados episodios se incluyen listas con los nombres completos de los desaparecidos, estas aparecen en manos de los personajes pero colocadas estratégicamente para que el lector pueda verlas. Aunque se encuentren escritas en tipografías mecánicas, el hecho de dejar una marca con sus nombres en el papel registra y evidencia su existencia y posterior desaparición.

En *Barbarie* (2010) los muertos tienen nombre propio, en este caso no se trata de generalidades y de señalar el fatídico destino enfrentado por todas las víctimas, sino de registrar la muerte y circunstancias de sujetos particulares. La aparición de estas listas contrasta con la representación gráfica de los sujetos, donde en apariencia se cumple con un prototipo de imagen para cada grupo involucrado en el conflicto. Esta contradicción señala el modo en que la subjetividad de un individuo, lo que este padece, siente y lo motiva; puede gozar de una suerte de generalidad que permite a un grupo amplio de personas sentir empatía con él.



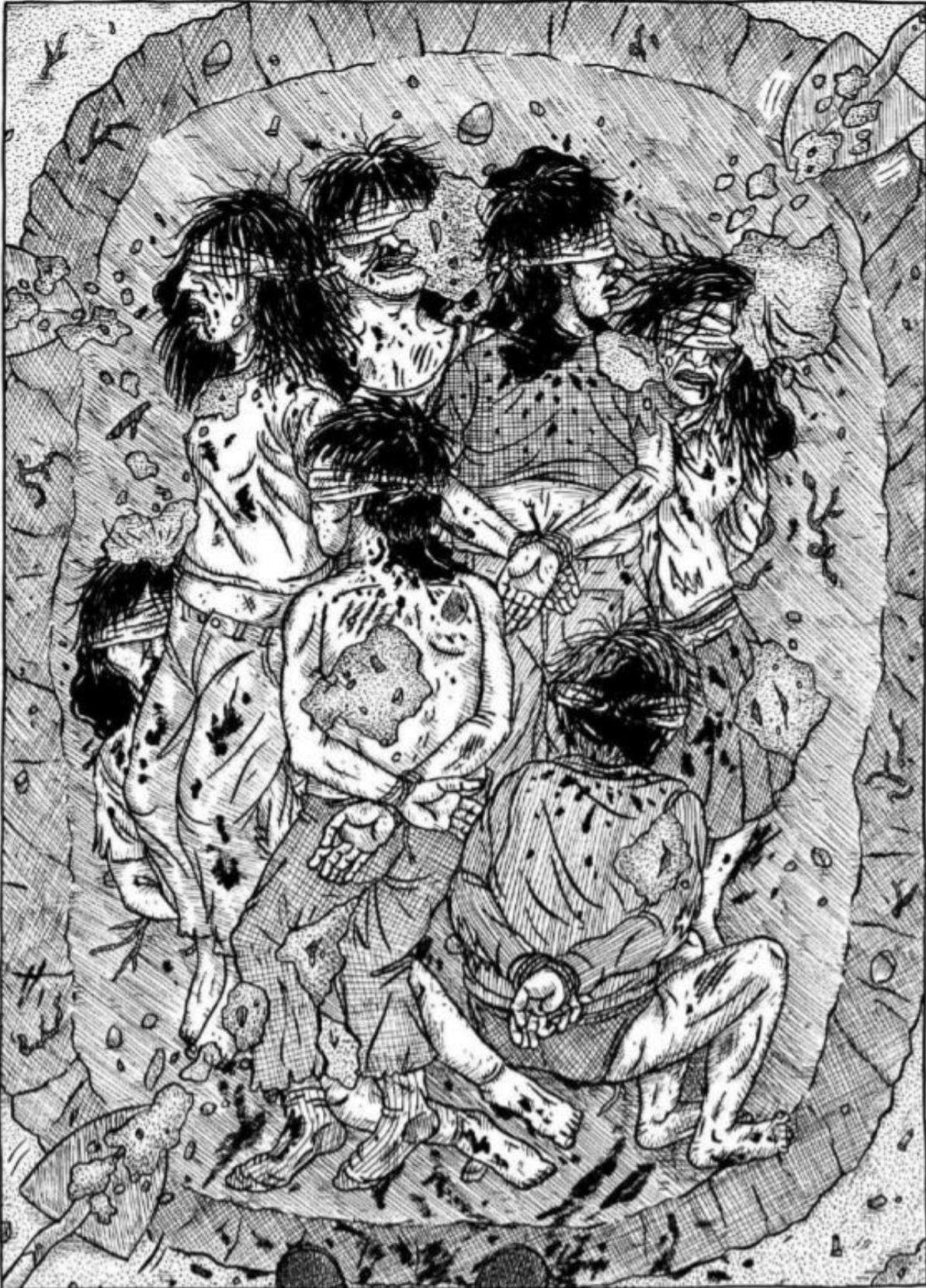
*YANA UMAS: "CABEZAS NEGRAS" EN QUECHUA, TRAIADORES.

Cossio (2010), 'Masacre de Aranhuyay y Masacre de Paccha'

El aspecto gráfico presenta uniformidad entre las víctimas, un vínculo nacional expresado en los rostros, mientras que el texto le proporciona una identidad individual a cada personaje. La unión de ambos elementos en el lenguaje icónico, representa el modo en que se configuran las comunidades imaginadas de las víctimas, donde los individuos son al mismo tiempo únicos, porque tienen un nombre propio, y parte de un grupo, por una caracterización expresada en sus gestos, vestuario y actitudes. Se constituyen como comunidad imaginada al compartir sentimientos y esquemas mentales, pero se conservan como individuos en tanto la terminación de su vida es personal. Ahora bien, la sumatoria de varias muertes individuales dentro de una comunidad empieza a destruirla dejando vacíos, el sentimiento de pérdida se convierte en común y es lo que permite que esta vuelva a constituirse por medio de la creación de contenidos como la obra de Cossio, donde se denuncia y crea memoria sobre los individuos que perdieron su vida, y al mismo tiempo se habla por la comunidad y se intenta llenar esos vacíos dejados por los cuerpos, la ausencia de explicaciones, combate, aunque sea en un plano estético, la injusticia e impunidad.

Así como la motivación de Cossio puede corresponder al afecto proporcionado por un sentimiento nacional y empático, su obra retrata los hechos a partir de ello y afecta también a los lectores, les ofrece un ritmo de lectura y hace énfasis en ciertos hechos y escenas que configuran la recepción y lectura de la obra. La escenificación de los cuerpos sin vida, los momentos suspendidos de las víctimas muriendo o siendo golpeados, el énfasis en las manos como ejecutoras de acciones acordes a los personajes, los primeros planos grotescos de oficiales del ejército, los charcos de sangre, entre otros elementos, apelan a la sensibilidad del lector, lo afectan, lo hacen *sentir*.

La única viñeta que abarca la totalidad del espacio de la hoja hace parte de ‘Asesinatos de Pucayacu II’ y presenta los cuerpos de varios campesinos que fueron detenidos y torturados por supuestamente pertenecer a Sendero Luminoso. Como no tenían información útil para las autoridades, estos determinan que deben acabar con sus vidas, para que no quede rastro de que quizás habían cometido un error. Los llevan a los cerros vendados, los bajan del camión, les disparan y los colocan en una fosa. La viñeta muestra un plano cenital de los cuerpos, punto de vista que tenían los oficiales mientras los enterraban y que refuerzan la situación de inferioridad de los muertos, mientras los entierran. La representación dibujada de los muertos, su *avatar*, muere también en la diégesis construida, pero al mismo tiempo se adueña del espacio y de la narración.



Cossio (2010), 'Asesinatos en Pucayacu II'

La performatividad en *Barbarie* (2010) está presente en cada viñeta, teniendo en cuenta el proceso creativo de Cossio, cada dibujo se encuentra necesariamente escenificado, aunque se hayan empleado fotografías para la reconstrucción de los espacios, la posición de los cuerpos, las armas empleadas, los golpes, los comentarios, las dolencias, todo es ficcionalización. Este rasgo podría desacreditar la obra, así como la distancia de Cossio con el hecho narrado o la falta de consulta de fuentes humanas; sin embargo, la obra se sostiene porque llena el vacío de relato, reconstruye los hechos, narra la perspectiva del pueblo, le da presencia y forma física a los muertos y víctimas; y lleva al lector a preguntarse por esas otras historias que se excluyen de la narración oficial o que las instituciones han querido desestimar.

Si bien no se puede atribuir la transparencia como un rasgo representativo de esta obra, la autenticidad, la sensación de que existe una intención de veracidad, se encuentra presente en cada uno de los relatos. La responsabilidad con la que Cossio asume la tarea de narrar el pasado violento de su país es alto y se expresa en el grado de referencialidad, en la profunda investigación que la obra presenta y en el uso de tramas en su técnica, el rasgo más característico de su estilo, pues es un gesto que muestra la reiteración casi obsesiva de un movimiento. Estas tramas le dan forma a la diégesis y una identidad a la obra que emulan el proceso creativo y de investigación del autor. Las tramas construyen un mundo donde no hay nada, como el contexto en el que existe una ausencia de relato, el blanco del papel se va llenando con hilos, versiones y fuentes que se entrecruzan o van hacia una misma dirección, los cuales en su unión le van dando forma a los personajes, a los espacios, a la narración y del relato. El dibujo de cada una de estas líneas a mano toma tiempo y revela que en cada página podría demorarse horas antes de pasar a la siguiente. Terminar con el tramado de un área y pasar a la siguiente, y así sucesivamente, como en quien consulta una fuente que lo lleva a otra y de esa a otras.

Este rasgo del estilo puede vincularse con la temática de esta obra porque en ninguna otra lo emplea con la misma dedicación ni evocando un peso visual similar. Mientras en otras de sus obras el blanco suele tener una presencia importante, en *Barbarie* este es escaso, todos los vacíos y espacios se llenan con patrones. De alguna forma es esta expresión la que hace evidente la textualización de un contexto no narrado explícitamente, donde se revela la necesidad de la sociedad peruana por rastrear, marcar, registrar, reconstruir y recopilar voces que constituyan una verdadera memoria colectiva que sea representativa de toda la comunidad y no solo de reducidos grupos. La obra de Cossio ofrece un modo de materializar eso que quedó registrado únicamente en la mente de los sobrevivientes, ya no el formato frío e imparcial del informe de la CVR, sino desde un modo que permite ver lo que sucedió y suponer más allá de ello. Su obra puede calificarse como documental ya que se encuentra basada en recopilar fuentes y documentos para evidenciar realidades, de un modo tangible y material. Además, como lo propone Bruzzi (2000) se constituye desde un entendimiento que acepta la distancia entre realidad y representación, en vez de intentar llenar ese espacio.

La obra de Cossio apela a un recuento referencial que apela a la emoción, se constituye como una obra que incentiva la formación de un sentimiento nacional, aunque sea de dolor y pérdida, que permite pensar en una reconstrucción de la comunidad destruida por las atrocidades de los actos, que no se sostiene por el Estado y la representación de su soberanía, sino por el afecto que une a los cuerpos y conciencias.

Al final del libro se encuentra un epílogo de tres páginas cubiertas por completo con tinta negra y con el texto en blanco. En él se presenta una fotografía de los habitantes de Accomarca en blanco y negro. Acompañándola, se encuentran tres hechos que le dan cierre al libro. En primera instancia se cuenta que en 2010, mismo año en que se publicó el libro, Alan

García intenta aprobar un proyecto para cerrar los juicios e investigaciones de militares y policías investigados por eventos relacionados a la época de la violencia. Por su cargo como presidente, el decreto legislativo estuvo a punto de entrar en vigencia, de forma que los hechos narrados en la obra y muchos otros pasarían a la historia impunes; sin embargo, por presión de autoridades externas y los sectores progresistas del país, este no fue acogido. A pesar de ello, el libro revela que se esperan más iniciativas de ese tipo, que alarguen los procesos al punto de que los culpables no puedan ser condenados.

En segunda instancia, se da cuenta de un libro publicado por Abimael Guzmán titulado “De puño y letra” en el que este realiza un ejercicio semi-autobiográfico, pero que se concentra en su la estrategia legal que fue diseñada para su defensa en los estrados. Cossio es enfático en que en ningún momento en esa obra se hace referencia a las víctimas, ni hay muestras de arrepentimiento. En el último párrafo se consignan datos que evidencian las latentes injusticias y problemas que presentan los procesos legales que se estaban llevando a cabo, donde durante el periodo de 2005 a 2010 solo 15 militares han sido condenados, mientras que 65 han sido absueltos. El epílogo deja la sensación de que obras como la de Cossio y otros ejercicios de memoria son más necesarios que nunca en el contexto en el que se publica el cómic, como una forma de protesta y para contraponerse a los juicios mal llevados, a la impunidad y al olvido.

Siguiendo los elementos mencionados y la interpretación que se le ha dado a la obra de Jesús Cossio, indican que con responsabilidad, ética y compromiso el autor logra sobrepasar el reto de narrar el pasado violento no atestiguado. Aunque no puede negarse que la consulta de fuentes humanas y testimonios para *Barbarie* pudo haber sido de gran importancia y provecho para la obra y la representación de los relatos abordados, es entendible que no se haya realizado puesto que el cómic no es un medio habitual, reconocido y tomado en serio para este tipo de

narrativas. Contactar fuentes y decirles que la entrevista es para la elaboración de un cómic puede hacer a las personas dudar e incluso sentir que se quiere caricaturizar hechos reales.

Sin embargo, después de la publicación de esta obra y ya con una muestra de las posibilidades que ofrece la rememoración a través del cómic, al autor se le presentaron múltiples posibilidades de acercarse a fuentes humanas, víctimas y actores del conflicto, quienes al ver una obra ya terminada lograban comprender la seriedad de la labor de Cossio.

Dichos encuentros, conversaciones y entrevistas permitieron que en 2016 publicase *Los años del terror*, una obra ya no narrativa sino encaminada a responder 50 preguntas sobre el periodo de violencia en Perú, en la que se sigue expresando la intención de Cossio y de la sociedad peruana por llenar vacíos, encontrar respuestas y dejar un registro de lo sucedido.

Conclusiones

El cómic como medio para la narración del pasado violento presenta un gran número de potencialidades y retos, el modo en que cada obra logra superar las dificultades y explota las ventajas proporcionadas por el lenguaje icónico debe ser medido y analizado en cada caso. Como resultado de la revisión realizada alrededor de la historia del cómic y de su recorrido como objeto de estudio puede concluirse que los estudios que pretendan trabajar entorno a esta forma de arte deben dejar de intentar incluirla dentro de alguna disciplina con mayor peso académico y trayectoria. Ahora bien, esto no significa que no puedan realizarse estudios que empleen modelos de análisis y conceptos traídos de otros campos, lo único que refiere es que debe aceptarse su naturaleza híbrida e interdisciplinar que, así como comparte rasgos con la literatura, las artes gráficas y el cine, también cuenta con una excepcionalidad que no debe ser eclipsada o desestimada.

Para el contexto latinoamericano se hace necesario que se supere el uso de la etiqueta novela gráfica cuando se emplea como un intento por otorgarle mayor valía a ciertas obras en el medio del cómic, pues esta lleva a menospreciar otras expresiones con una longitud reducida, con un estilo gráfico poco realista, o que tocan temas en apariencia insignificantes. El uso del término cómics coloca a todos los subgéneros icónico narrativos en un mismo nivel y permite que los estudios que se realicen en torno a ellos partan de un mismo punto donde las valoraciones de calidad, contenido y propuesta estética queden en manos de quien aborda el análisis y no se encuentran supeditadas por la tipología en la que se clasifica la obra en cuestión y las características que su grupo suele mostrar, en otras palabras las novelas gráficas no son las únicas dignas de estudio académico, ni todas las tiras cómicas apuntan a producir risa con temas

banales. Así como existen obras de literatura que pueden ser calificadas como malas, también existen cómics buenos y malos sin que ello condicione el modo que se denominan.

Las obras escritas y dibujadas en cómic contribuyen a la construcción de memoria colectiva y a forjar una conciencia social en los individuos. Su inclinación por la expresión dibujada y por los medios de marcas lo convierten en un medio vinculado con la sensibilidad, lo subjetivo y lo afectivo, lo que le permite llegar a comunicar de maneras innovadoras el pasado, la violencia y el dolor. En un contexto como el latinoamericano, para el cual la construcción de memoria se ha convertido en obligatoria dados los bruscos cambios sociales, la ineffectividad de los Estados para darle cierre a los conflictos y la falta de respuestas hacen a un medio como el cómic una forma muy atractiva y útil para el recuento del pasado y la rememoración. La crítica latinoamericana debería prestarle mayor atención a este tipo de obras cuya producción se encuentra en aumento, y en cambio los estudios que se han emprendido en torno a ellas es nulo. Hay que dejar de mirar, revisar y analizar las mismas obras de siempre, aquellas que hacen parte del canon del cómic de no-ficción, y empezar a conocer la producción local para estudiar fenómenos cercanos que aporten a la forjamiento de una memoria latinoamericana.

De los debates en torno a la labor historiográfica, la narración del pasado, el boom de la memoria y el giro subjetivo se puede concluir que hace falta una reformulación de la mirada objetiva que le permita mantenerse vigente y equilibrar el protagonismo frente a la popular subjetividad. Esta nueva objetividad debe aceptar la imposibilidad de narrar una historia única y absoluta, ajustándose mejor a las características fragmentarias y múltiples de la memoria y a la condición humana. Puede hallar su transformación al explorar posibilidades no solo en campos discursivos, relacionados con el contenido y el manejo de fuentes, sino probando nuevas formas

de expresión que se caracterizan por integrar varias formas de arte y medios. La subjetividad, la “historia desde abajo” y la objetividad son igualmente importantes y necesarias, porque mientras la primera promueve la transmisión de la experiencia y provoca sentimientos de empatía que revelan el carácter universal que puede existir en lo particular, la segunda permite al hombre comprender los sucesos desde una mirada que se aleje del sujeto y pueda ofrecer entendimientos que se alejen de lo individual.

El afecto es un lugar teórico ideal para analizar expresiones como el cómic y el dibujo al ser una formas emparentadas con lo táctil, lo sensorial y con las marcas e índices que deja el cuerpo al crear y ser. Este permite alejarse de las discusiones sobre géneros, estructuras, disciplinas y el pensamiento racional para tomar en cuenta lo que presentan las obras, lo que producen al ser creadas, leídas y el modo en que, las historias, el estilo y el sentido de emoción impreso en la propuesta estética, afectan a otros.

El resultado que presenta cada obra, expresada en la propuesta estética como un todo, se encuentra mediado por la subjetividad de los individuos, ya sean autores, dibujantes, testigos o fuentes. Los conocimientos del autor, el manejo que tenga de la técnica gráfica, su habilidad con el lenguaje escrito, su motivación para abordar temas relacionados con el pasado y la violencia, la responsabilidad con la que lo haga, entre muchos otros aspectos y variables, reducen o aumentan los retos y potencialidades.

Una de las potencialidades más significativas del cómic que narra el pasado es que su representación gráfica ofrece una posible solución u opción para aquello que se califica como lo inenarrable, vinculado con el trauma y el *shock*. No puede decirse que el cómic sea la respuesta para todo aquello que la teoría del trauma califica como irrepresentable, pero al menos ofrece otro lenguaje que no se concentra únicamente en la palabra, sino que facilita otros modos

de expresión que se encuentran ligados con el registro y la marcación que puede generar el cuerpo en una hoja en blanco. Además, las imágenes poseen una suerte de universalidad que les permite transmitir y ser sentidas de un modo diferente al de las palabras, y que puede ser ideal para ciertos relatos relacionados con el trauma, el desastre y la guerra.

Por otro lado, las posibilidades que ofrece la gramática del cómic y el estilo hacen posible una reconstrucción y reelaboración visual del mundo, que construye una diégesis desde cero, logrando poner todo en una perspectiva diferente. En ese mundo representacional y referencial se logra unificar a los actores de un conflicto, donde muertos y vivos pueden colocarse a un mismo nivel, cada uno con su representación dibujada o *avatar* tiene la posibilidad de hablar, moverse y actuar aunque sea una construcción basada en suposiciones. Para los muertos, el cómic ofrece una “segunda oportunidad” así sea valorada y de provecho solamente por quienes sobrevivieron, para quienes estas narrativas permiten llenar vacíos y para conmemorar sus muertos. Esa “segunda oportunidad” también podría permitir una reescritura de la historia, otorgándole a las víctimas la oportunidad de defenderse y sobrevivir aunque sea en un mundo posible, construido en papel y líneas. Fuera de ello, existen otras múltiples posibilidades que ofrece la unificación de los sujetos representados, como la posibilidad de otorgarles gestos, elementos distintivos y ponerlos a significar con elementos gráficos que enriquezcan su caracterización.

La forma del cómic también permite que el lector realice múltiples lecturas, en las que este puede determinar la velocidad, el ritmo, el orden y lo que decide priorizar en cada lectura, algunos lectores prefieren realizar una primera lectura que se concentre únicamente en los textos, otros se detienen en las imágenes, algunos omiten las didascálicas y otros hacen una lectura exhaustiva página a página. El lector de cómic es necesariamente uno activo, aunque pueda pensarse que las imágenes limiten los alcances de la imaginación, este puede decidir sobre el

ritmo de lectura y debe construir los puentes entre viñetas para comprender la causalidad que las conecta.

Como retos pueden mencionarse por un lado el reto artístico que requiere esta forma de arte, puesto que los autores deben tener habilidades y una formación interdisciplinar que le permitan articular todos los elementos que comprenden una obra de cómic unificada. Además de ello, para aquellos que narran el pasado violento, estos tienen una obligación moral con el hecho representado, con las víctimas y con la comunidad sobreviviente, lo que los obliga a incluir en su proceso creativo una labor de investigación, una responsabilidad con la referencialidad y un compromiso con la comunidad. La distancia temporal y espacial que existe entre el autor y el suceso narrado es también un reto que puede limitar el acceso a fuentes y documentos, lo que puede obligarlo a “ficcionalizar” más de lo que este quisiera. El acceso y distribución de estos también es una dificultad generalizada para el medio, pues a pesar de que la producción se encuentre en crecimiento, el costo de impresión de libros de este tipo, en papeles especiales y a color en algunos casos, eleva los costos para el público. Por ello, autores como Cossio (2018) con su más reciente trabajo *La guerra por el agua*, se encuentran experimentando con medios que se alejan de lo impreso, como los *web comics*, los cuales presentan nuevas ventajas y posibilidades, como el uso de animación, video, sonido, navegabilidad e interactividad.

El riesgo de representación, la materialización y puesta en físico de los relatos de otros, el estilo, la textualización del contexto, entre otros, son elementos que pueden convertirse tanto en retos como en potencialidades, depende el uso que se haga de estos recursos. Finalmente, el mayor reto es lograr presentar una obra que sea satisfactoria tanto para el lector ajeno a los hechos como para las víctimas, la cual a pesar de tener un significado diferente para cada uno, pueden identificarla como un reflejo de la realidad significativo, que los afecta y que les

permiten contribuir a la construcción de una memoria colectiva que los una como comunidad imaginada a través de una narrativa.

Para terminar, el presente trabajo espera motivar nuevas líneas de estudio y trabajos que por ejemplo exploren el cómic autobiográfico como forma literaria, realicen una comparación entre obras que aborden el pasado usando fuentes oficiales y otras que se basen únicamente en documentos humanos, la exploración de modos en que la objetividad puede presentarse en el medio del cómic, o análisis enfocados únicamente en las obras, lo más importante sería que estas exploren la producción local, de forma que se incentive y contribuya a forjar una industria y una línea de estudio propiamente latinoamericana y en nuestro idioma.

Bibliografía

- Ahmed, M (2012) *Historicizing in Graphic Novels: The Welcome Subjective G(l)aze*. Graphic History. Newcastle, United Kingdom: Cambridge Scholars Publishing.
- Albèra, F. (1998) *Los formalistas rusos y el cine*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Anderson, B. (2013). *Comunidades imaginadas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Beardsley, M. (2004). *The Concept of literature*. University of Alabama Press.
- Bruzzi, S. (2011). *New documentary*. London: Routledge.
- Burke, P. (1991). *Formas de hacer historia*. Alianza Ensayo.
- Burucúa E. y Kwiatkowski (2012) *La historieta y la representación de la masacre. Algunas hipótesis a partir del uso de la metáfora del dolor animal*. *Antítesis* v.5, n.9, (Enero-Julio: 2012) p.163-200
- Campbell, E. (2007) *Manifiesto de la novela gráfica*. Consultado en Septiembre 2017, en: <http://pepoperez.blogspot.com.co/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html>.
- Chute, H. (2006). *Introduction: Graphic Narrative*.
- Chute, H. (2008). *Comics as Literature? Reading Graphic Narrative*. *PMLA*, 123(2).
- Chute, H., & DeKoven, M. (2006). *Graphic narrative special issue*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.
- Chute, H. (2010). *Graphic women*. New York: Columbia University Press.
- Chute, H. (2011). *MetaMaus*. New York: Pantheon.
- Chute, H. (2016) *Disaster drawn: visual witness, comics and documentary form*. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press Of Harvard University Press.

- Chute, H., & DeKoven, M. (2006). *Graphic narrative special issue*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.
- Cossio, J. (2010). *Barbarie*. 1st ed. Miraflores: Ediciones Contracultura.
- De la Fuente, M. (2011) *La memoria en viñetas: Historia y tendencias del cómic autobiográfico*.
Revista Signa, n.20, p.259-276.
- Eagleton, T. (1983). *Una introducción a la teoría literaria*. London.
- Eco, U., & Boglar, A. (1964). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Debolsillo.
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. W.W. Norton.
- Eisner, W. (2000) *Theory of comics and sequential art*. Tamara, Florida: Poorhouse Press.
(Primera edición 1985).
- Eisner, W. (1978). *A contract with God and other tenement stories*.
- Ellis, J. (2012). *Documentary Witness and Self-Revelation*. London.
- García, S. (2013) *Supercómic Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae.
- Gitelman, L. (2014). *Paper Knowledge*.
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*.
- Gubern, R. (1973). *Literaturas de la imagen*. Instituto Geografico de Agostini.
- Hirsch, M. (2008) *The Generation of Postmemory*. *Poetics Today*, n.29:1 (Primavera 2008)
p.104-127.
- Huyssen, A. (2002). *Pretéritos presentes: medios, política y amnesia*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Laila Quílez Esteve (2014) Hacia una teoría de la posmemoria. Reflexiones en torno a las representaciones de la memoria generacional. *Historiografías*, n.8, (Julio-Diciembre: 2014) p.57-75.
- Mancilla, J. (2016) Notas al pie de Gaza, de Joe Sacco: el anacronismo como posibilidad de acceso a la experiencia límite. *Panambí*, n.3 (Noviembre 2016) p.83-108.
- McCloud, S. (1993) *Understanding Comics*. New York: Kitchen Sink Press.
- Merino, A. (2003). *El cómic hispánico*. Madrid: Cátedra.
- Merino, A. (2011) Entre el margen y el canon: Pensamientos discursivos alrededor del cómic latinoamericano. *Revista Iberoamericana*, n.234 (Enero-Marzo 2011) p. 13-18.
- Meskin, A. (2009) Comics as Literature? *British Journal of Aesthetics*. n.3,v.49 (Julio 2009) p.219-239.
- Mitchell, W. (2011). *The Unspeakable and the Unimaginable - Cloning Terror – The War of Images* (pp. 55 - 68).
- Núñez, E. (2010) *Novela gráfica peruana*. Lima. Tesis de Maestría en Comunicación. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Ordoñez Díaz, L. (2008). *Historia, literatura y narración* (pp. 142 - 222).
<http://www.redalyc.org/pdf/811/81111930011.pdf>.
- Renov, M. (2004). *The subject of documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Rivas, L. (2000). *La novela intrahistórica*. Mérida, Venezuela: Editorial El Otro, el mismo.
- Romero-Jódar, A. (2013) *Comic Books and Graphic Novels in their Generic Context. Towards a Definition and Classification of Narrative Iconical Texts*. *Journal of the Spanish Association of Anglo-American Studies* 35.1 (June 2013) p.117-35.
- Sarlo, B. (2012). *Tiempo pasado*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

- Schaeffer, J. (2012) Narración ficcional vs. Factual. Consultado en Octubre 2017 en:
http://tallerdeexpresion1.sociales.uba.ar/files/2012/04/Narracion_ficcional-vs-factual.pdf.
- Spiegelman, A. (2009). Don't call comics 'graphic novels' [In person]. Londres.
- Stecker, R. (2004). What is Literature?.
- Sánchez Villegas, R. (2016). La narrativa gráfica de la memoria: Nakazawa, Spiegelman y Sacco. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Sánchez, R. (2016) La Narrativa Gráfica de la Memoria: Nakazawa, Spiegelman y Sacco. México. Tesis de Doctorado en Historiografía. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Trabado J. (2013). La novela gráfica. Madrid: Arco/Libros.
- Trabado, J. (2012) Construcción narrativa e identidad gráfica en el cómic autobiográfico: retratos del artista como joven dibujante. *Rilce: Revista de filología hispánica*, n.28.1 (2012) p. 223-256.
- Varela, L. and Trillo, C. (2010). La nueva herencia del coronel. Dibbuks
- White, H. (1973). La poética de la historia.
- Wilson, J. & Jacot, J. (2013) Fieldwork and Graphic Narratives. *The Geographical Review*, n.103 (2) p.143-152.
- Worden, D. (2015). The comics of Joe Sacco.

Referencias

- Barbieri, D. (1998) Los lenguajes del cómic. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A. (Primera edición 1991).
- Barry, L. (2002). One Hundred Demons.

- Bechdel, A. (2007). *Fun Home*. Turtleback Books.
- Bras, O., González, J. and Aguilera, C. (2015). *¡Maldito Allende!*. ECC Cómicos.
- Callot, J. (1633). *Las grandes miserias de la guerra*.
- Clowes, D. (2001). *Ice Heaven*. Barcelona: Random House Mondadori.
- Crumb, R. (1990). *My trouble with women*.
- Crumb, R., Flenniken, S., Green, J., Griffith, B., Lynch, J., McMillan, M., & Spiegelman, A. (1972). *Funny animals*. San Francisco, Calif.: Apex Novelties.
- Dix, O. (2003). *Otto Dix*. Milan: 5 Continents.
- Figueroa, G. (2016). *Tarata*. Perú21.
- Goya, F. (2001). *Francisco Goya*. Montréal: Musée des beaux-arts = Montréal Museum of Fine Arts.
- Green, J. (2010). *Binky Brown meets the Holy virgin Mary*. San Francisco, Calif.: McSweeney's.
- Herriman, G. (1989). *Krazy Kat*. Glassingall, Dunblane, Scotland: Morning Star Publications.
- Jiménez, M., Jiménez, J. and Cruz Barrera, A. (2014). *Los Once*. Laguna Libros
- Lamarque, P., & Haugom Olsen, S. (1994).
- Le Roy, M. and Locatelli-Kournwsky, L. (2016). *Vencidos pero vivos*. Barcelona: Norma Editorial.
- McCay, W. (1976). *Little Nemo*. New York: Nostalgia Press.
- Moore, A., & Gibbons, D. (1986). *Watchmen*. [United States]: DC Comics.
- Moraña, M. (2012). *Postcriptum. El afecto en la caja de herramientas*. Washington University in Saint Louise.
- Nakazawa, K. (1972). *I Saw It*.
- Nakazawa, K. (1973). *Barefoot Gen*.

Ojeda, D., Guerra, P., Aguirre, C. and Díaz, H. (2016). *Caminos Condenados*. Cohete Cómics.

Osynka, P. (1946). *Album of a political prisoner*. Munich: Impr. de Hans Lindner.

Pekar, H. (2009). *American splendor*. New York: Vertigo.

Sacco, J. (2000). *Gorazde*. Barcelona: Planeta-De Agostini.

Sacco, J. (2012). *Notas al pie de Gaza*. Barcelona: Mondadori.

Sacco, J. (2015). *Palestina*. Barcelona: Planeta Cómics.

Satrapí, M. (2000). *Persepolis*. L'Association (Collection Ciboulette).

Simmons, P. (2007). *Tamara Drewe*.

Sontag, S. (2015). *Ante el dolor de los demás*. Barcelona: Debolsillo.

Spiegelman, A. (1986). *Maus*. Pantheon.

Vegetius Renatus, F. (1475). *De re militari*. Rome: Johann Schurener.

Ward, L. (1929). *God's man*. [Norwood, Mass.?).

Anexo 1: Carta de autorización uso de imágenes

Jesús Cossio

Lima, Perú

4 de septiembre de 2018

graficos777@gmail.com

A quien pueda interesar
Bogotá – Colombia

Autorizo a Ana María Escobar Cifuentes, identificada con el número de cédula 1'020.782.182 expedida en Bogotá, Colombia; quien actualmente se encuentra cursando la Maestría en Literatura en la Pontificia Universidad Javeriana, a incluir algunas páginas y viñetas de mi obra “Barbarie: cómics sobre violencia política en el Perú 1985-1990” en su trabajo de grado sobre Cómics Documental. El permiso es concedido con el compromiso de que será una reproducción que no supere el 30% de la obra y que su uso será con fines académicos.

La presente contempla la impresión de la tesis para entregar en la facultad, cualquier copia adicional solicitada por los jurados para su lectura y calificación, la copia que debe dejarse en la Biblioteca de la Pontificia Universidad Javeriana y la publicación del trabajo en digital dentro del repositorio institucional bajo los parámetros de protección que hayan sido establecidos por la institución.

Agradezco atentamente su atención,



Jesús Cossio

DNI 25770638

Anexo 2: Entrevista a Jesús Cossio

¿De dónde nace la motivación por narrar el pasado, sobre todo hechos relacionados con la violencia y el conflicto armado peruano?

De ver cómo algunos sectores de la sociedad peruana reaccionaron a la Comisión de la Verdad y a su Informe. Hubo voceros de la prensa de derecha, de los militares y políticos conservadores que atacaron el Informe de la Comisión de la Verdad y negaron varios de sus hallazgos. Pensé que quizás podía aportar algo desde mi oficio.

¿Cómo nace Rupay y cómo influencia la futura publicación de Barbarie? Siendo que en Rupay la autoría es compartida, ¿por qué continuar en solitario?

Rupay nace de compartir con unos amigos la inquietud de hacer algo que apoye las iniciativas de apoyo a la difusión del Informe de la CVR. Fueron tres años de trabajo, que es un proceso separado de Barbarie. Luego de Rupay, preferí trabajar en solitario porque me resultaba más fácil concentrarme en mi trabajo sin las coordinaciones con coautores.

¿Cree que su obra se ubica en lo documental, lo periodístico, la historiografía, el testimonio, o es algo independiente de todo género?

Rupay y Barbarie están en la línea documental, ya que para esos libros no hice entrevistas ni registro de testimonio, sólo busqué información documental (informes de derechos humanos, parte del Informe CVR, periódicos y libros).

En la nota del autor que acompaña a Barbarie, se explican las fuentes de las que proviene la información y se reconoce que se ha realizado un ejercicio de “ficcionalización” que consiste en suponer, crear hipótesis de lo que pudo suceder, y llenar vacíos:

¿Cómo fue el proceso de investigación, recolección de información y de reconstrucción de los hechos?

Como mencioné antes, más que investigación, lo que hice fue documentación. Primero leí lo que dicen el Informe CVR, los informes de organizaciones de derechos humanos y las investigaciones periodísticas de la época, y luego acopiar fotos de diarios y revistas. Partiendo de eso, contrastar las versiones para tener algunas líneas de trabajo seguras.

¿Qué dificultades se le presentan a quien reconstruye hechos a partir de fuentes secundarias? ¿Existían vacíos, versiones contradictorias u otros problemas?

Si, creo que no es una situación idónea. Es mejor tener testimonios directos, ya que así se tienen más detalles para la reconstrucción y además se pueden contrastar diferentes puntos de vista sobre el mismo hecho. Además que hay que tomar en cuenta que las primeras versiones suelen ser las “oficiales”, desde el gobierno y las instituciones militares, que suelen tener omisiones y tergiversaciones y hay que filtrar todo ello.

¿Existen límites para la “ficcionalización” cuando se trata la realidad? ¿Debería existir algún tipo de responsabilidad sobre lo que se dice y el cómo se dice, o la evidente subjetividad de cómic y de la narración es suficiente para que el lector entienda que es un punto de vista?

Siempre hay responsabilidad. La ficcionalización no es una licencia para fantasear libremente, sino que es una herramienta narrativa que permite llenar los vacíos de la documentación, pero ceñidos a las circunstancias que si están registrados.

Por qué incluyó una “nota del autor” y una página de bibliografía?

Para darle contexto a un tema que es delicado en relación a las suspicacias que hay en la sociedad limeña. La nota de autor permite explicar cuales son las motivaciones para tocar esos casos y la bibliografía mostrar que el lector puede buscar la información que el autor usa.

Teniendo en cuenta que en Rupay se utilizan fotografías a modo de evidencia de los hechos para complementar lo narrado, ¿por qué decidió no usarlas en Barbarie? ¿Se usaron fotografías como referente para la recreación de espacios y rostros, o estos parten de la imaginación?

Porque quise que en Barbarie el dibujo sea más libre y con mayor campo de acción en la narración. En Rupay se usaron las fotos para usar imágenes icónicas como referencias para contar el “antes” y “después” de lo que esas fotos muestran.

En la nota del autor se revela que se habían considerado varios eventos y actores involucrados para ser incluidos en Barbarie, como la masacre de Cayara o el Comando Rodrigo Franco, sin embargo por tiempo, estos no aparecieron en la obra final ¿Cuál fue el criterio para seleccionar los eventos que debían estar y los que podían dejarse de lado? ¿Tiene que ver con el acceso y la cantidad de información sobre los hechos, a una elección sobre las escenas que mejor podrían ser retratadas en el medio del cómic, el número de víctimas e impacto para la sociedad u obedece a otras razones?

El criterio principal fue que los casos en Barbarie cuestionen falsos sentidos comunes sobre el Conflicto Armado Interno: que sólo fueron excesos, que fueron actos propios de la tensión emocional en situaciones de guerra, que son exageraciones de las ong de derechos humanos. Los casos en Barbarie muestran que los hechos no caen en esas consideraciones que quitan responsabilidad a los perpetradores. La cantidad de casos fue reducida porque el plazo para entregar el libro a la editorial se había pasado algunos meses ya y era necesario cumplir los acuerdos editoriales.

¿Cómo parte de la investigación, existió algún acercamiento a fuentes humanas, víctimas y testimonios?

En Rupay y Barbarie, no. A raíz de esos libros, si, pude tener acercamiento a esas fuentes y visitar lugares relacionados con los casos.

En la lectura de Barbarie pude notar que existe una especie de prototipo de rostro y expresión para cada grupo representado, por ejemplo las mujeres víctimas son muy similares entre sí, algunos militares también comparten ciertos rasgos faciales, al igual que los personajes que representan al movimiento de sendero luminoso. ¿Esto hace parte de la intención de evitar la “individualización dramática” de los actores, explicada en la nota del autor, o responde a otro criterio? ¿Es intencional?

Desde mi punto de vista, he tratado de dar variedad a los rostros y evitar los dibujos de pobladores indígenas según cierta fórmula de la ilustración convencional. Trate de ver muchas fotos y personalizar los rasgos. Si en los gestos hay esa cosa algo homogénea desde los actores armados y la población civil. Mi intención era mostrar la despersonalización que el poder da. Aunque seguramente ahora dibujaría algunas partes con más matices en los rasgos y gestos.

A pesar de lo anterior, también es notable un interés por incluir los nombres completos de los personajes, sobre todo de ciertas listas de víctimas y desaparecidos. ¿Por qué el contraste? ¿Era necesario para inscribir la obra en la referencialidad y hacerla legítima o como una responsabilidad adquirida con las víctimas al contar su historia?

Porque a veces siento que en Perú se recurren a las mismas fotos y nombres de casos para referir la violencia sin dar algunos detalles importantes para los protagonistas, y para su reclamo por memoria.

La figura del testigo silencioso es bastante recurrente, sobre todo en Pucayacu II, donde muchos ven cómo se llevan a las personas pero no intervienen. Esto se expresa en varias viñetas donde en vez de concentrarse en los personajes, en el cuadro entran también observadores. ¿Existe alguna intención detrás de esto? ¿Expresa el silencio, la desinformación, la falta de denuncia, el miedo, la impotencia...?

Sobre todo, el miedo y la impotencia. Las personas sabían que intervenir era ser peligroso pues podían ser sometidos también al secuestro o el asesinato que atestiguaban. Muchas veces sucedió

que algunas personas fueron asesinadas simplemente por ver algo que no debieron ver. Incluir observadores me permite mostrar los hechos como algo que involucraba a toda la población y que el manto de miedo era bastante extendido.

¿El tamaño de publicación de las viñetas y páginas difiere de tamaño en que las dibujó?

¿Existe alguna razón por la que las páginas no se encuentren numeradas?

Los originales están en A4 (29 x 21 cms.) y se publicaron en formato estándar (21 x 17 cms.). la numeración se reservó para la diagramación.

¿Qué técnica utilizó para dibujar la obra (lápiz, esfero, tinta, tipo de papel)? ¿Es totalmente análoga o incluye procesos digitales?

Primero bocetos a lápiz, luego tinta chica con estilógrafo en cartulina. Luego escaneos para retocar en digital las manchas y suciedades de las correcciones. El texto en ambos libros fue añadido con computadora.

Una de las ventajas que tiene el cómic, según Joe Sacco, es que existe la posibilidad de dibujarse a sí mismo como personaje en la obra. Siendo un rasgo común de los cómics de no ficción más reconocidos (Spiegelman, Sacco, Satrapi, Delisle), ¿por qué decide no incluirse como personaje, como asumiendo una postura más objetiva?

No es algo que he intentado aún, creo que es un recurso de muchas posibilidades pero que al cual yo aún no encuentro la manija o la manera de explotarlo, creo que soy más de perfil bajo.

Existen algunas viñetas que capturan el momento en que las armas disparan, o que las balas impactan en las víctimas, estos son instantes que sería muy difícil capturar por medio de fotografías e incluso de video, porque se detiene el tiempo entre la vida y la muerte. ¿Existe un interés particular por dibujar estos instantes imposibles para otros medios documentales?

Si, me interesaba que la personas sientan el aspecto físico, la materialidad de la violencia más allá de las metáforas gastadas del periodismo convencional o de la propaganda estatal. Que se recupere la conexión más corporal con esos aspectos del conflicto y la violencia, sin caer en lo truculento. Además que se vean los hechos en secuencia detallada para mejor comprensión del lector de los casos que se narran.

Joe Sacco explica que dibujar Notas al pie de gaza fue muy duro emocionalmente, lo mismo dice Art Spiegelman incluso dentro de su obra donde se pregunta si debe o no continuar con la segunda parte de Maus. En una entrevista Sacco menciona que “dibujar es habitar lo que se dibuja” porque hay que ponerse en los zapatos de la víctima, del perpetrador o del cadáver para entender y reconstruir cómo sucedieron los hechos. ¿Se sintió afectado emocionalmente al investigar para la obra o al escribir y dibujar Barbarie?

Si, aunque también hay que poner cierta distancia, como el mismo Sacco dice. Pero trato de no incidir tanto en mi proceso emocional porque considero que lo que cuento es muchísimo más relevante. Además, todo esos casos me han enseñado cosas que de otro modo difícilmente hubiera aprendido.

¿Cuáles cree usted que pueden ser las mayores ventajas y dificultades que tiene que enfrentar quien narra la historia, el pasado y la violencia en el medio del cómic?

Creo que eso depende del enfoque del autor, y de su visión personal para narrar los hechos. Tratándose de Latinoamérica, el negacionismo y lo reactivo de sectores conservadores puede ser algo en tener en cuenta para presentar el tema de manera tal que no caiga en la polarización entre los “buenos” y los “malos”. También hay que ser muy responsable con los hechos y no manipularlos para convertirlos en propaganda o un eslogan que simplifica la complejidad de la violencia de ese tipo.

Desde su perspectiva ¿cómo ha sido la recepción de la obra por los medios, instituciones y la sociedad? ¿Qué alcance y recepción ha tenido en Perú y fuera de ahí?

Como el cómic es de escasa difusión en Perú, mis cómics no son de distribución masiva. Creo que en todo caso, es un referente relativo en tanto adaptación de la historia reciente a cómics. Algunos profesores de universidades me dicen que usan mis cómics en sus clases para aproximar el tema a sus alumnos de primeros años para una discusión más ágil en los espacios universitarios.

¿A qué público iba dirigida la obra, es decir en el proceso creativo quién era el lector que imaginaba para la obra, que conocimientos imaginaba que estos deberían tener?

Para jóvenes y adultos jóvenes que no han tenido una aproximación al tema fuera de los lugares comunes, simplificaciones y estigmatizaciones. Sobre todo, de Lima, desde la cual hay una lectura muy diferente, centralizada y con sesgos racistas y excluyentes, del Conflicto Armado Interno.

¿Además de Sacco, existen algunas otras influencias que lo hayan inspirado o que le sirva como referente para su obra? No solo relacionadas con el ámbito del cómic, quizás con otras formas de arte o con la representación del pasado por medio de imágenes...

Para Rupay y Barbarie, no, apenas la de Sacco. Para próximos proyectos, seguramente hay otras referencias que incorporaré, desde periodistas cronistas a varios dibujantes. Pero ahora mismo me es difícil listarlos porque no tengo claro cómo será ese siguiente libro.

En mi lectura, creo que hay una gran influencia de las narrativas audiovisuales, existe una presentación del espacio que lo desafía mostrando dos planos a la vez (adelante y atrás) con viñetas dentro de viñetas, algunos planos inclinados, primeros planos a las manos y muchos planos imposibles para un observador, como picados a una altura muy grande (Matanza en los penales)... ¿Es el lenguaje audiovisual un referente o hace parte de sus herramientas narrativas?

Si, pero como debe serlo para cualquier narrador visual. Dibujar las manos me permite salir del encuadre del docureportaje, que suele ser una cabeza o un plano medio e incidir en el aspecto de

señalar/oprimir el gatillo/amenazar con el puño/hacer énfasis con la mano, es decir, en como se ejerce cierto tipo de poder más allá del texto. Y los picados y planos abiertos, para salir de los encuadres habituales e icónicos de las mismas fotos de la violencia que se han republicado cientos de veces. Explorar los espacios geográficos de la sierra de Perú también me interesaba, mostrar ese espacio tan distinto a la urbe.

Es recurrente también la presencia de los medios de comunicación, la prensa, los discursos y declaraciones. ¿La colocación de estos es para establecerlos como fuente de información, como crítica al modo en que se disfrazaba la verdad o porque demuestran la perspectiva del hombre común en ese contexto?

Como contraste. No es saludable generalizar acerca de la prensa, hubo muchos casos de tergiversación o simplificación del conflicto, pero también buenos ejemplos de informar y denunciar. Y ciertamente también ayudan a dar contexto histórico a lo que se cuenta. No estoy seguro que se pueda relacionar ahora mismo los recortes con una perspectiva “de a pie” pues las nuevas generaciones no son tan asiduas a los medios informativos impresos.