

La ficción contrafáctica como estrategia de construcción de memoria histórica en dos cómics colombianos

Juan Alberto Conde-Aldana /Universidad Jorge Tadeo Lozano

Introducción

En la narrativa contemporánea, tanto en literatura como en historieta, las reflexiones sobre la construcción de memoria histórica en contextos de violencia o conflicto suelen estar asociadas con novelas o relatos realistas o incluso con narrativas de no ficción. No obstante, las narraciones asociadas a los géneros fantásticos o no miméticos (fantasía, ciencia ficción, etc.) apelan a otros dispositivos narrativos y estéticos para abordar procesos o contextos relacionados con la memoria individual y colectiva, así como para revisar de manera crítica las narrativas históricas o periodísticas, que, desde distintas perspectivas, influyen en la formación de la identidad colectiva de una sociedad.

En el ámbito más específico de la historieta, esta relación entre narración fantástica, de ciencia ficción o no mimética y procesos de construcción de memoria ha sido explorada en pocas ocasiones. Una de las obras más comentadas a este respecto ha sido la de H. G. Oosterheld, en particular sus célebres *El eternauta* o *Mort Cinder* (véanse, entre otros, Merino (2003, 245-264) y Foster (2016, 3-19)). Otros cómics abordados desde esta perspectiva han sido *Cybersix* de Carlos Trillo y Carlos Meglia, y la ficción gráfica de Lourenço Mutarelli en el caso de Brasil (King 2013, 153-202), para citar solo algunos ejemplos conocidos.

En el caso de un país como Colombia, con una tradición historietística mucho más exigua, esta relación ha sido poco frecuentada y, hay que decirlo, poco estudiada, pero no inexistente.¹ En este artículo proponemos abordar dos obras pertenecientes al periodo más reciente de esta tradición (los últimos diez años) que, a mi juicio, constituyen ejemplos de cómo el cómic de ciencia ficción puede abordar cuestiones relacionadas con la construcción de memoria histórica a través de estrategias ausentes o poco frecuentes en las narrativas realistas o de no ficción.

La primera de ellas, ateniéndonos al orden cronológico de su publicación, es *La peste de la memoria*, novela gráfica escrita por Juan Pablo Salazar e ilustrado por Ramiro Ramírez Plazas, aparecida en 2017 bajo el sello Planeta Cómic. La clasificación de esta obra dentro de los cánones de la ciencia ficción (o más ampliamente, del género fantástico)

es más difícil, dado el carácter ambiguo y subjetivo de su propuesta, por lo que será abordada al final. No obstante, trataré de demostrar que se trata claramente de una ficción contrafáctica. La segunda obra a ser analizada es *Emús en la zona*, del historietista Mario Garzón, quien firma sus cómics con el pseudónimo de Rey Migas. Esta obra se inscribe más fácilmente en el género de ciencia ficción, y apela a uno de sus tropos más frecuentes: el viaje en el tiempo.

En el contexto de la ciencia ficción colombiana, ambas obras pueden ser clasificadas dentro de lo que el crítico y editor Rodrigo Bastidas denomina la tercera *ecdisis*. Bastidas trae este concepto de la biología, en donde se refiere a “la cutícula que reviste a un tipo específico de insectos, la cual debe ser mudada cada cierto tiempo, pues se convierte en una coraza rígida que impide el crecimiento de la criatura” (Bastidas Pérez 2022, 22).

Este autor plantea a partir de este término una “metáfora biológica” para referirse a las transformaciones de un género literario según las dinámicas históricas y discursivas en las que lo determinan:

Pensar la historia de los géneros a partir de la *ecdisis* no implica un pensamiento evolutivo, sino una historia que se da por saltos de transformación: las exuvias que se han quedado como exoesqueletos vacíos son estructuras que siguen existiendo (y que se pueden usar indefinidamente), pero que ya no se relacionan con los paradigmas del momento. Por ello, las *ecdisis* son periodos históricos que tienen apertura, pero no cierre (Bastidas Pérez 2022, 22).

Bastidas identifica tres *ecdisis* en la historia de la ciencia ficción colombiana, de las cuales me interesa la tercera para enmarcar las dos obras aquí analizadas. En esta *ecdisis*, que surge con el cambio de milenio, “el discurso de la ciencia, guiado por los análisis de la postmodernidad, las dinámicas del neoliberalismo y los controles estatales desde la biopolítica, pasa a ser el de la posciencia (...) esta *ecdisis* se propone como el resquebrajamiento de un concepto de ciencia construido como sustrato de verdad, lo que permite el paso a una apertura a las visiones epistémicas modernas” (Bastidas Pérez 2022, 26).

Las obras que se propone analizar aquí se inscriben en esta ecdisis en la medida en que se ubican de manera crítica frente a la construcción del saber y la verdad a partir de la relación entre medios de comunicación, opinión pública e instituciones de poder. Esta característica en particular será explorada aquí a partir del concepto de *memoria protésica* (Landsberg 2004, 2015), asociado con la manera en que las tecnologías y los medios de comunicación se convierten en fuente de experiencias indirectas, que participan en la construcción de las identidades, individuales y colectivas.

Emús en la zona: las paradojas temporales de la historia

Los viajes en el tiempo son un tipo de narrativa largamente visitado en el universo de los cómics. En el tercer libro de su trilogía sobre la narración y los cómics, Thierry Groensteen le dedica el último capítulo al tema de los *viajeros del tiempo*, citando múltiples casos provenientes de la narración gráfica en lengua francesa, y algunos del contexto europeo y anglosajón, para proponer toda una tipología de motivos asociados con esta temática (Groensteen 2022, 131-149). Uno de esos motivos está relacionado con el cómic que nos ocupa: “recorrer la historia y, a veces, cambiarla” (Groensteen 2022, 142).

La novela gráfica *Emús en la zona* propone, precisamente, una narrativa de viaje en el tiempo que produce cambios en la línea temporal conocida: la historia de un colectivo de artistas, *Los desmanes*, provenientes del año 2078 y que son enviados en dos viajes temporales, primero al año 1914, para “producir” la muerte del líder liberal Rafael Uribe Uribe y luego al año 1915, para hacer que uno de los hermanos Di Doménico, pioneros en incorporar el cine en Colombia, realice una película sobre este magnicidio. Dado que en la línea temporal de la historia real estos dos eventos sí ocurrieron, se infiere que en la cronología ficcional de esta historieta nunca sucedieron. En ese sentido, nuestra realidad histórica sería el decurso temporal inaugurado por los viajeros temporales de *Emús en la zona*.

Esta novela gráfica puede ser clasificada, así, como una ficción histórica contrafáctica, tal y como la ha caracterizado Catherine Gallagher en su obra *Telling it Like it Wasn't* (Gallagher 2018). De acuerdo con esta autora, hay tres tipos de historias alternativas que funcionan como contrafácticos: 1) su uso en discursos argumentativos como la historia o el periodismo, como ejercicio especulativo para proponer hipótesis acerca de cómo habría sido un decurso histórico determinado si un acontecimiento específico hubiera sido diferente. 2) en la creación literaria, primero para proponer un decurso alternativo de la historia real en algún contexto geográfico específico, circunscribiéndose exclusivamente a personajes históricos reales, aunque se les atribuya roles o

acciones distintas en el nuevo decurso ficcional (Gallagher 2018). 3) La tercera, en la que proponemos ubicar el cómic *Emús en la zona*,

...inventa no solamente trayectorias históricas alternativas, sino también personajes ficcionales. Combinando varias formas novelísticas genéricas, estas ficciones propician la ilusión de una realidad alternativa más completa, presentando en detalle conjuntos culturales, tecnológicos, psicológicos y emocionales que resultan de estas alteraciones (Gallagher 2018, 3).

En el cómic de Rey Migas, efectivamente se propone un universo ficcional futurista, con personajes creados “desde cero” por el autor, y la ficción contrafáctica se introduce con el recurso del viaje en el tiempo, propio del género de la ciencia ficción. No obstante, el autor propone un uso particular del condicional contrafáctico, que aquí proponemos denominar la *estrategia de la langosta*, en un homenaje a la que tal vez sea, si no la primera, al menos la más célebre novela en emplear este recurso: *El hombre en el castillo*, de Philip K. Dick. Esta estrategia consiste en ubicar al lector o espectador en un decurso histórico alternativo desde un comienzo como un subterfugio, para en un punto avanzado introducir una ruptura contrafáctica que da lugar a otra línea temporal que resulta ser la de la historia “fáctica” tal y como la conocemos: Alemania y Japón ganan la segunda guerra mundial, y como resultado se apropian del territorio de Estados Unidos, dividiéndolo para repartírselo. Dentro de la novela un escritor escribe una ucronía en la que propone que fueron los aliados los que resultaron triunfantes en la guerra, en una novela titulada *La langosta se ha posado* (Dick 1994). De ahí la denominación que aquí proponemos para esta estrategia.

Pero a diferencia de *El hombre en el castillo*, en *Emús en la zona* la aparición de la línea histórica alternativa es el resultado de la intervención de los personajes que viajan en el tiempo. La obra de Rey Migas se adscribe así en la narrativa de viajes en el tiempo relacionada con la teoría de universos divididos o bifurcados, cuya base científica se encuentra en la “Interpretación de los muchos mundos” de la mecánica cuántica (*many-worlds interpretation* o MWI, en inglés), cuyo pionero es el físico Hugh Everett III. Se trata de una estrategia narrativa que permite evitar las paradojas temporales, pues, como señala claramente Paul J. Nahin,

...si un viajero temporal se desplaza hacia el pasado e introduce un cambio (de hecho, su propio viaje puede ser ese cambio) (...) la realidad se divide en dos versiones, con una rama que representa el resultado del cambio y otra rama que constituye la realidad original antes del cambio (Nahin, Paul J. 2017, 229).

La teoría que sostiene este tipo de narrativas suele ser conocida como la de las *realidades alternativas como líneas temporales paralelas*, y tiene su sustento científico en la propuesta NWI de Everett III, diferenciándose así de otro tipo de narrativa muy común en la ciencia ficción, la de los universos paralelos:

En los universos paralelos *todas* las posibilidades existen siempre, de manera independiente y paralela en el tiempo. En la MWI, por otra parte, muchos universos están llegando a la existencia continuamente. A diferencia de la MWI, que al menos puede reclamar una base científica (la mecánica cuántica), no existe una teoría análoga para los universos paralelos (Nahin, 2017, 231).

De hecho, y como lo demuestra la obra de divulgación científica *La realidad oculta*, de Brian Greene, existen varias teorías científicas que tratan de sustentar la idea de los universos paralelos, aunque su plausibilidad real no haya sido completamente demostrada (Greene 2011).

De cualquier modo, los cómics han aprovechado de múltiples maneras estas teorías y las estrategias narrativas que se derivan de ellas, en particular la relacionada con los universos paralelos, que da lugar al concepto de *multiverso*, tan común en el contexto actual de las ficciones gráficas y de sus derivados audiovisuales. Primero DC Comics y luego Marvel, los dos gigantes del cómic *mainstream* americano llevan décadas desarrollando sus propios multiversos que, como ha puesto en evidencia la teórica de los cómics, Karen Kukkonen, han supuesto nuevos retos cognitivos para los lectores de historietas (Kukkonen 2010).

Por supuesto, en el contexto del cómic *mainstream* también se ha apelado a la ficción contrafáctica o ucrónica, como es el caso de historietas tan populares como *Superman: Hijo rojo*, de Mark Millar y Dave Johnson. La gran diferencia con el caso que aquí nos ocupa es que la ucronía es resultado de una rama que se desprende de una línea temporal ficcional, de manera que las alusiones históricas son de carácter más contextual y la bifurcación afecta sobre todo el arco narrativo de un personaje de ficción. El caso de *Emús en la zona*, en cambio, se acerca más a las tradicionales ucronías históricas, como las descritas por Catherine Gallagher, más comunes en las narrativas literarias.

En este tipo de ficciones, el contrafáctico se desarrolla a partir de un hecho real, a partir del cual "...el discurso, ya sea analítico o narrativo, se base en una hipótesis histórica contrafáctica, que defino como una conjetura condicional, hipotética, explícita o implícita, en tiempo pasado, que se

persigue cuando se sabe que la condición antecedente es contraria al hecho" (Gallagher 2018, 2). En una línea similar, Riyukta Raghunath define la ficción histórica contrafáctica como "un género en literatura" que "comprende narrativas ambientadas en mundos cuyas historias son contrarias a la historia de nuestro mundo real" (Raghunath 2020, 1).

Hilary Dannenberg, por su parte, propone un acercamiento cognitivo a las narrativas contrafácticas: "...en su rango de aplicabilidad, los contrafácticos se centran en un amplio espectro de la experiencia y la cultura humanas: en el extremo más universal de este espectro, pueden deshacer contrafácticamente acontecimientos históricos, reflejando preocupaciones nacionales con la historia" (Dannenberg 2012, 121).

Este es el caso de *Emús en la zona*, obra en la que, como se mencionó en la sinopsis propuesta más arriba, se toma como punto de partida un episodio concreto de la historia colombiana: el asesinato del líder político liberal Rafael Uribe Uribe, y la película que se hizo sobre este evento un año después. Gracias al dispositivo narrativo contrafáctico, y como se tratará de mostrar más adelante, el cómic (y en particular, un cómic de ciencia ficción) encuentra otra estrategia para la reflexión sobre la memoria histórica y colectiva. Antes de ello, se propone un análisis narratológico de la obra, para evidenciar la manera en que esta estrategia se despliega en su estructura narrativa.

Anacronías, narración y viajes temporales en *Emús en la zona*

Los elementos narrativos más complejos de la novela gráfica de Mario Garzón/Rey Migas tienen que ver con la temporalidad. Este cómic propone tres tiempos narrativos distintos, que a su vez se corresponden con líneas temporales diversas. El primer tiempo, equivalente a lo que Genette denominó el "relato primero" (Genette, 1989, 104): esto es, el punto de partida del que se desprenden los "saltos narrativos", que Genette denomina anacronías (analepsis y prolepsis), está asociado al narrador principal, PQ3, ubicado en el año 2231 en la ciudad de Mitú², y quien está tratando de reconstruir la historia de Los Desmanes, el colectivo artístico que realiza el viaje temporal (denominaremos a este segmento de tiempo, T₁). PQ3 es un narrador intradieгético heterodieгético, que reconstruye una historia del pasado a través de diversos documentos y archivos, compartiendo su investigación en un blog personal y sobre la cual recibe retroalimentación permanente de sus lectores (Véase Figura 1.).



Figura 1: Uno de los dictados de PQ3 en su blog

Un segundo tiempo está constituido por la historia del primer viaje “comercial” en el tiempo y de sus protagonistas, Los Desmanes, una analepsis que está contada según las convenciones tradicionales de los cómics, a través de imágenes en secuencia. En esta analepsis (que llamaremos T_2) se nos cuenta primero el proceso de selección de los viajeros temporales, su preparación y entrenamiento, y su transición hacia el pasado. En T_2 , el autor se permite desarrollar ese futuro (proyección de nuestro presente) en el que todo está sujeto a convertirse en producto mediático o en objeto de la telerrealidad. Aquí el autor propone un desplazamiento interesante de la geopolítica colombiana, al denominar C.A.E.R. (Centro Astrofísico Experimental Ricaurte) a la institución responsable de los viajes en el tiempo. El apellido Ricaurte es un nombre propio con diversas resonancias históricas y espaciales: en principio, constituye una alusión histórica, relacionada con un verso del himno nacional de Colombia (“Ricaurte en San Mateo, en átomos volando”) en el que el autor de su letra, el escritor, político y expresidente de Colombia, Rafael Núñez, de filiación liberal pero que fue clave en el regreso de los conservadores al poder, rinde homenaje a Antonio Ricaurte, capitán en las gestas de independencia de Colombia y Venezuela, y que murió en una explosión en San Mateo. La resonancia científica de este verso del himno juega muy bien con la idea del viaje en el tiempo en este curioso tropo humorístico.

Por otra parte, el Ricaurte es un barrio de Bogotá, un sector comercial y popular que no suele asociarse con los centros de poder o prestigio de la ciudad (aunque se ha convertido en uno de los epicentros de la industria gráfica). No obstante,

Migas ubica el C.A.E.R. en el centro de Bogotá, en un sector conocido como el “Bronx” y que constituyó durante varios años (luego de tomar el relevo de la “calle del cartucho”) una zona de venta, tráfico y consumo de drogas y otras prácticas derivadas, y que fue transformada, no sin el ejercicio de la violencia, por el alcalde de Bogotá, Enrique Peñalosa, en un “distrito creativo”.

La analepsis T_2 se ubica primero en el año 2078, cuando Los Desmanes, grupo constituido por siete integrantes, se reunió por primera vez, para presentarse a la convocatoria para el viaje en el tiempo. Este nivel se desarrolla sobre todo en las instalaciones del C.A.E.R., aunque también son representadas algunas calles y espacios públicos de la Bogotá del futuro.

El siguiente segmento temporal es, en rigor, parte de esta misma analepsis T_2 , pues en la cronología lineal de la historia ocurre justo después de la conformación, entrenamiento y preparación de Los Desmanes. Se trata del relato del primer viaje en el tiempo (al año 1914), el regreso al año 2078, el segundo viaje al pasado (al año 1915), y segundo regreso al año 2078. Se podría decir que la estructura temporal de esta novela gráfica es muy sencilla, pues solo constaría así de un relato primero, T_1 , y una analepsis, T_2 , que nos cuenta los viajes en el tiempo. No obstante, ocurre aquí lo que señala Eyal Segal: “la figura del viajero en el tiempo proporciona una ‘perspectiva temporal’ diferente a la de la existencia humana normal, ya que el orden de su existencia en relación con la flecha del tiempo es diferente al orden cronológico de una vida normal” (Segal 2015, 532).

De acuerdo con este autor, la narratología no se ha detenido lo suficiente en este tipo de narrativas, pues el modelo genettiano clásico del *orden temporal* se ocupaba de ver las relaciones entre el tiempo tal y como lo organiza la narración, y la sucesión lineal de eventos del tiempo narrado (Genette, 1989, 91). Para Segal, en cambio, es fundamental tener en claro las particularidades de los “modelos de realidad” a partir de los que se construyen los mundos narrativos que incluyen los viajes en el tiempo, y cómo estas particularidades se entrelazan con los juegos narrativos de las anacronías genettianas.

En el caso de *Emús en la zona*, para Los Desmanes el día y la hora en que viajan desde el año 2078 se convierte en su pasado, mientras que el año 1914 se vuelve su presente continuo mientras realizan el viaje, pero al mismo tiempo se encuentran en el “pasado” de la línea temporal en la que ellos habitan el año 2078. Esto es un problema narratológico pues, como afirma el propio Segal, la narrativa de viajes en el tiempo “combina el juego con la temporalidad en el nivel del mundo de la historia con un alto grado de complejidad y sofisticación en el despliegue de la secuencia textual” (Segal 2015, 529). Pero esta complejidad tiene su contrapartida en el mundo narrado, como lo expresa David Wittenberg:

En una historia de viajes en el tiempo, incluso la experiencia más elemental de la trama implica una intervención metanarrativa esencialmente anómala, ya que los mecanismos “clásicos” de discontinuidad, dilatación o reordenamiento temporal se introducen ahora directamente en la historia misma, bajo la forma de dispositivos o mecanismos literales, que ya no son tácitos ni formales, sino que toman la forma de sucesos —o, en términos de la ficción misma, son reales—, un hecho que hace que la ficción de viajes en el tiempo sea de entrada, e inherentemente, una ficción explícita sobre la temporalidad de la forma literaria (Wittenberg 2013, 5).

Por esta razón, se propone aquí diferenciar un tercer tiempo, T_3 , correspondiente al pasado histórico de principios del siglo XX, teniendo en cuenta que este tiempo tiene dos versiones: $T_{3,1}$ y $T_{3,2}$. El primero ($T_{3,1}$), corresponde al decurso temporal ficcional en el que existen PQ3, el C.A.E.R. y Los Desmanes, en el que Uribe Uribe no fue asesinado y llegó a ser presidente de la república en 1918. El segundo ($T_{3,2}$) es el decurso contrafáctico que se abre cuando Los Desmanes “producen” el asesinato de Uribe Uribe en 1914, y que corresponde con nuestra realidad histórica. Hay que añadir que $T_{3,1}$ incluye otra analepsis que no es responsabilidad directa de PQ3 (N_1) sino de Ztrella (N_2), uno de los miembros del colectivo Los Desmanes. Es en esta analepsis donde se nos hace saber que en ese decurso temporal Rafael Uribe Uribe llegó a ser presidente. Es decir, ocurre aquí un cambio de Nivel narrativo, del plano extradiegético de PQ3, al plano metadieético de Ztrella.

El relato de N_2 incluye una parte que corresponde a la historia “verdadera” de la vida de Uribe Uribe, reconstruida a partir de documentos históricos reales como la correspondencia del caudillo, pero luego continúa hasta hacernos saber que éste no solo llegó a ser presidente en 1918, sino que se convierte en una figura alegórica fundamental para todo este decurso narrativo temporal. El hecho de que marquemos a este narrador con dos denominaciones (Ztrella/C.A.E.R.) tiene que ver con una revelación tardía en el relato de PQ3, en la que se nos indica que N_2 no es Ztrella, sino un agente colectivo: los directivos del C.A.E.R., que han urdido un plan para alterar la historia. Esto lo descubre PQ3, gracias al trabajo en colaboración con el personaje denominado DMG, uno de los seguidores de su blog, con el cual ha entablado una interacción a lo largo de todos los reportes de su investigación. Y aquí viene otro elemento que dota de un grado de complejidad más a esta historietita: en otro giro sorpresivo al final, se revela que DMG resulta ser el alter ego de Ztrella, quien es entonces una informante directa de PQ3 y, a la vez, un personaje metaléptico (Genette, 2004), en el sentido de que transgrede la frontera entre los dos niveles.

En *Figuras III*, Genette definía la metalepsis como “toda intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el

universo diegético (o de personajes diegéticos en un universo metadieético, etc.) o inversamente, como en el caso de Cortázar, produce un efecto de extravagancia ora graciosa (...) ora fantástica” (Genette, 1989, 290). El narratólogo francés se refiere al cuento de Cortázar, *Continuidad de los parques*, en el que un hombre es asesinado por un personaje de la novela que lee. En nuestro caso, la irrupción de DMG/Ztrella en el universo diegético de PQ3 sería metaléptica en la medida en que este personaje pertenece al nivel narrativo del que es responsable N_1 y que corresponde al T_2 (desarrollado en el año 2078), y al final resulta que comparte el tiempo T_1 y el nivel del narrador, correspondiente al año 2231. Por supuesto, la cuestión de la longevidad de los personajes siempre puede ser relativa o cambiante en un relato de ciencia ficción (de manera que Ztrella podría haber llegado a vivir más de 150 años), pero la clara intencionalidad narrativa de este giro parece ratificar su carácter metaléptico.

Como se puede ver hasta aquí, *Emús en la zona* ofrece una compleja arquitectura narrativa, pero hace falta mostrar cómo esta complejidad se manifiesta en su propuesta gráfica, en cuyas particularidades nos detendremos ahora.

Es esta una historieta en color, dibujada con líneas claras (probablemente directamente en soporte digital) aunque moduladas, como se hace evidente sobre todo en la ilustración de su portada, de mayor tamaño que las de las viñetas (véase Figura 2). Los paneles casi nunca están delineados, sino que se marcan por contraste cromático con el fondo blanco de la página (solo las páginas de los dictados, de las que se hablará más adelante, son en blanco y negro, donde predomina el texto).



Figura 2: Portada de *Emús en la zona*, que reproduce algunas viñetas internas.

Por lo general, *Emús en la zona* se despliega en páginas con tres líneas de viñetas, aunque su rejilla compositiva es muy variada, y cada línea puede contener una, dos o tres viñetas. En algunos casos, la simetría de esta rejilla se rompe y pueden aparecer viñetas que ocupan dos o hasta tres líneas (Figuras 6, 7, y 8). A este respecto, se puede decir que en su *espacio-topía* -para usar la terminología de Groensteen- esta historieta sigue un modelo más o menos convencional, esto es, de una *artrología restringida* (Groensteen, 2021, 33-34). Por otra parte, el dibujo de los personajes y los escenarios oscila entre lo caricaturesco y lo realista, y las ilustraciones que tienden más hacia este segundo polo son aquellas consagradas a recrear fotogramas de cine (Figura 3). O para expresarlo en los términos acuñados por Scott McCloud en su triángulo de la figuración, la ilustración de personajes en esta historieta se encuentra entre el vértice del significado y el vértice de la realidad, pero siempre más cerca de este último (McCloud 2007, 52-53).

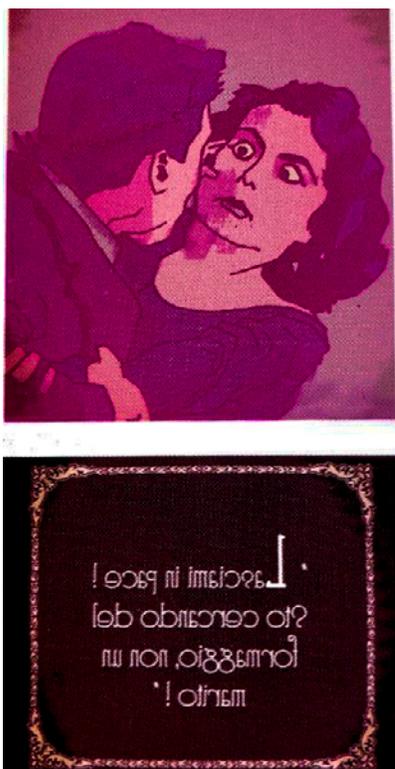


Figura 3: viñeta de la página 68 de *Emús en la zona*, donde se representa la proyección de una de las películas exhibidas por los hermanos Di Doménico en el teatro Olimpia.

Estas características están relacionadas con lo que, en la narratología de los medios visuales, se denomina la *mostración* (showing). Como señala Kai Mikkonen,

Los cómics suelen contar una historia tanto con palabras como con imágenes, pero a veces se basan predominante o exclusivamente en imágenes. (...) en los cómics las imágenes pueden articular visualmente la narrativa al mostrar ciertas cosas de ciertas

maneras. Con mostrar me refiero aquí al uso de imágenes para comunicar el significado narrativo ante los ojos del lector (Mikkonen 2017, 74).

Al tener un narrador predominante, PQ3, éste se convierte en el elemento gráfico fundamental a ser *mostrado*. En la novela gráfica este narrador se identifica por su aparición dentro de las viñetas, con globos de texto cuyo delta apunta a su cuerpo, lo que nos indica el origen de la narración (Figura 6), pero también a través de otros dos recursos: las páginas de solo texto, denominadas “dictados” (véase Figura 1), y las didascalias, que siguen a los dictados, indicándonos que lo que es una narración originalmente textual, se prolonga en el formato de cómic a través de imágenes y textos (Figura 7).

PQ3 es representado visualmente desde la tercera viñeta de la página 6, mientras llega a su vivienda y se dispone a transmitir la primera emisión de su informe (páginas 6 a 9). De aquí en adelante, PQ3 no vuelve a aparecer como presencia visual en el cómic sino hasta la página 23, donde se revela que este personaje es un robot, y que ha sido programado para desempeñarse como “operario esteticista”, esto es, para trabajar en salones de belleza. Con respecto a esta revelación, se puede identificar una inconsistencia en la representación visual del personaje, pues en las primeras páginas aparece caracterizado como humano, mientras que en esta página 23 su apariencia es claramente la de un robot (véase Figuras 4 y 5).



Figura 4 (Pág. 9): las representaciones incongruentes de PQ3.



Figura 5 (Pág. 23): las representaciones incongruentes de PQ3.

Esta inconsistencia puede ser intencional, pues busca hacer ambigua la idea que se hace el lector de este personaje, y está asociada con el giro en la historia descrito anteriormente. Por lo demás, PQ3 permanece como una voz narrativa y argumentativa que aparece como pura presencia textual, en una serie de 7 dictados, una suerte de diario que está representado como textos en una página web o blog: lo sabemos porque en la parte superior hay una barra de herramientas con iconos operativos (Figura 1).

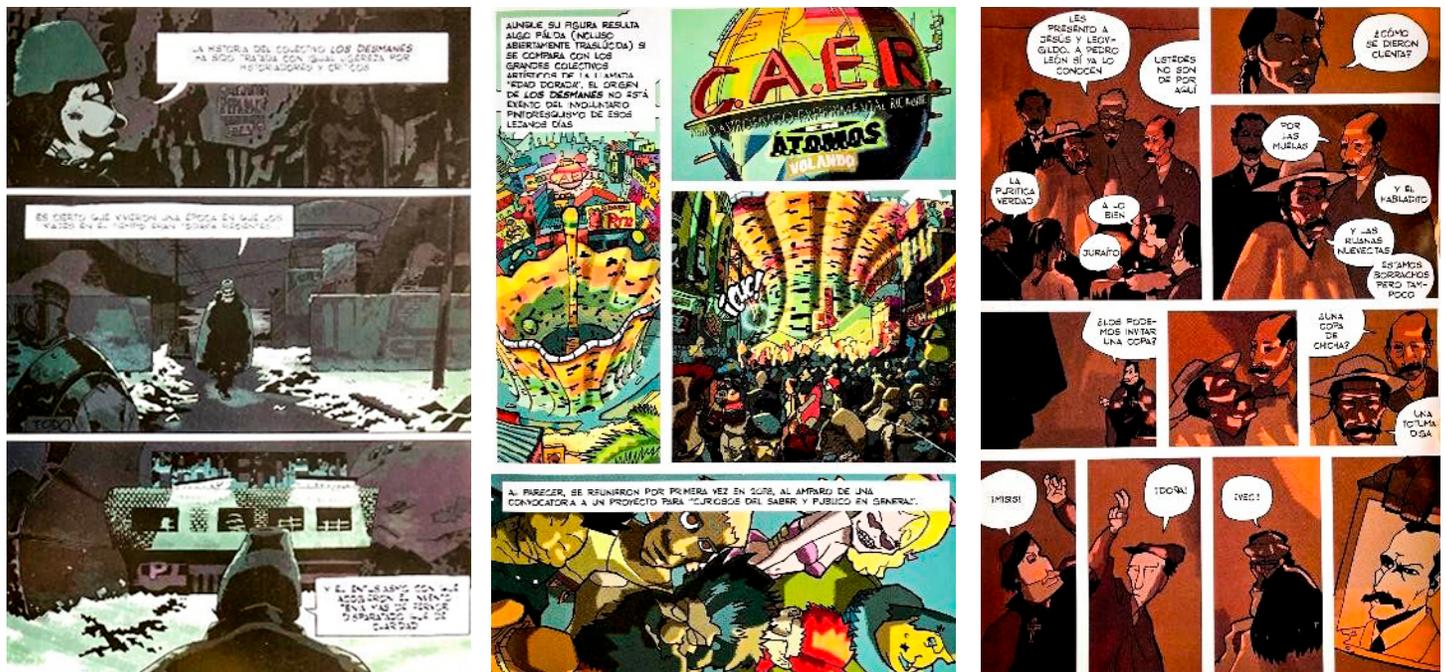
Estas páginas eminentemente textuales cortan un poco el ritmo narrativo de la historieta, pero le permiten al autor un despliegue literario y temático de su historia que complementa de manera eficaz las páginas de narración gráfica o verbo-icónica. Estos dictados están fechados entre el 2 de enero y el 13 de enero del año 2231, aunque hay uno posterior (de los más extensos) que no tiene fecha. Estos dictados tienen además una función metanarrativa, en la medida en que introducen comentarios sobre cómo el narrador va construyendo la historia, pero también sobre su interacción con sus lectores, que va cobrando una relevancia creciente.

La más importante de estas interacciones es la que sostiene con DMG, que se vuelve una presencia cada vez más importante, llegando a participar en la reconstrucción

histórica que PQ3 hace de Los Desmanes, y confluye en la revelación del giro final que ya se describió como una metalepsis. Estos dictados también le permiten al autor introducir algunas reflexiones sobre las transformaciones en las pautas de lectura y atención de los lectores en los medios digitales.

La aparición de PQ3 como una presencia gráfica en algunas de las páginas, nos obliga a pensar en la existencia de una instancia superior que construye el mundo habitado por este narrador, asociado con el concepto de *mostración*, que para Kai Mikkonen (quien sigue en este punto a Philippe Marion) se define como una instancia de enunciación. Esto implica que se asocie con “la identificación de diferentes tipos de agentes narrativos, a quienes adscribir la responsabilidad de diferentes aspectos de presentación que permiten desarrollar la teoría de un narrador de nivel superior” (Mikkonen 2017). De ahí que, para Mikkonen, la mostración (*showing*), “...se refiere a ciertos aspectos de los dibujos narrativos de los cómics que se presentan para su visualización, específicamente los personajes y sus acciones, comportamientos y situaciones en un mundo particular, y que inspiran una respuesta narrativa por parte del lector” (Mikkonen 2017, 83).

Así, este mostrador de nivel superior (que en la teoría narratológica es una instancia puramente formal, pero que el lector común suele asociar con el autor) *modula* los elementos gráficos para ayudarnos a diferenciar los distintos aspectos narrativos de la historieta. En *Emús en la zona*, un elemento fundamental a este respecto es el color: en general, los colores de esta historieta son planos, aunque en ocasiones se emplean texturas, brochazos digitales o capas superpuestas que en algunas viñetas o páginas generan efectos pictóricos de transición cromática. Pero lo interesante de este aspecto está asociado con el uso de distintas paletas cromáticas: las imágenes del futuro (año 2078) están ilustradas en colores vivos, con gamas que aprovechan la mayor intensidad de la policromía, mientras que las imágenes del pasado aparecen con paletas cercanas a la monocromía (generalmente de colores ocres o sepias, aunque en algunas páginas también cercanas a la escala de grises). En este sentido, el color funciona aquí como lo que Jost y Gaudreault denominan *operadores de modalización* (Gaudreault y Jost 1995, 147). Y aunque para estos autores dichos operadores funcionan principalmente para diferenciar secuencias de “imágenes mentales” de secuencias “reales”, aquí funcionan para diferenciar las secuencias del presente narrativo (el de PQ3), de las de la analepsis que relata el tiempo de Los Desmanes, y del pasado histórico al que se desplazan en el viaje temporal, e incluso las del segmento narrado por un segundo narrador: la biografía de Uribe Uribe (véanse figuras 6, 7 y 8). Los operadores de modalización cromáticos sirven entonces tanto para diferenciar los distintos tiempos (T_1 , T_2 , T_3) como los distintos niveles narrativos (N_1 , N_2).



Figuras 6, 7 y 8: (páginas 7, 11 y 56, respectivamente). Ejemplos de diseño de página, artología restringida y operadores cromáticos de modalización.

El viaje en el tiempo y la memoria colectiva: *Emús en la zona* como revisión histórica

El asesinato de Rafael Uribe Uribe constituye un episodio complejo de la historia de Colombia: lo particular de sus circunstancias, así como su conexión con episodios posteriores -que parecen iterar el recurso al magnicidio para trunca posibles devenires históricos diferentes-, han hecho que dicho episodio haya sido abordado desde la ficción en diversas ocasiones. En el contexto literario, esta historia ha sido apropiada por novelistas contemporáneos como Philip Potdevin en la novela *En esta borrasca formidable* (2014), o Juan Gabriel Vásquez, en su obra *La forma de las ruinas* (2015), en la que también se refiere al magnicidio de Jorge Eliécer Gaitán. Incluso Gabriel García Márquez llegó a afirmar que el coronel Aureliano Buendía, personaje de su célebre obra *Cien años de soledad*, estuvo parcialmente inspirado en la figura de Uribe Uribe (García Márquez y Mendoza 2020). Mario Garzón/Rey Migas recoge esta tradición y la integra en su novela gráfica, sumándose a los intentos por entender la compleja historia colombiana a través de la ficción.

Así, *Emús en la zona* responde de manera afirmativa la pregunta formulada por Rudyard J. Alcocer en su estudio sobre las narrativas de viajes en el tiempo en América Latina: “¿puede el viaje en el tiempo –un fenómeno frecuentemente asociado con el escapismo y “relegado” al reino de la ciencia ficción– tener alguna relación con asuntos cruciales de la realidad de este hemisferio relacionado con expresiones de identidad cultural?” (Alcocer 2011, xiv).

La respuesta del propio Alcocer está muy relacionada con la propuesta de la historieta de Rey Migas: “El viaje en el tiempo, tal vez mejor que cualquier otro tipo de dispositivo ficcional, subraya la tensión entre lo que ocurrió y lo que pudo haber ocurrido, entre lo que salió mal en el pasado y cómo esto podría haberse hecho de una mejor forma. Esto es, si, *podría* haberse hecho bien” (Alcocer, 2011, xiv). Lo interesante de *Emús en la zona* (y como se verá más adelante, también de *La peste de la memoria*) es que convierte en contrafáctico negativo el decurso histórico que efectivamente ocurrió en nuestra realidad.

La peste de la memoria: ¿una ucronía psicológica?

La novela gráfica de Salazar y Ramírez, publicada en 2017, constituye otra manera de aproximarse a la narrativa contrafáctica. En este caso, el recurso no es el viaje en el tiempo, sino la confrontación de dos subjetividades, cada una de las cuales defiende una versión distinta de la historia reciente de Colombia. La primera de ellas corresponde a un personaje histórico real: John Jairo Velásquez Vásquez, alias Popeye, el sicario de Pablo Escobar, acusado de ser el autor intelectual del asesinato de Luis Carlos Galán Sarmiento, entre otros miles de crímenes (según la historieta, el propio Popeye se atribuía la autoría intelectual de más de 3000 asesinatos, y la autoría material de alrededor de 500). La segunda, a un personaje de ficción cuyo nombre no es revelado, pero a quien llaman “el Fantasma”, y que también se encuentra confinado en la prisión de Cúmbita en Boyacá. La historieta

LA FICCIÓN CONTRAFÁCTICA COMO ESTRATEGIA DE CONSTRUCCIÓN DE MEMORIA HISTÓRICA EN DOS CÓMICS COLOMBIANOS

está ambientada en el año 2014, un día antes de que se cumpla la condena de Popeye y éste sea liberado.

En este contexto, Popeye se prepara para enfrentarse a la libertad desde su celda de reclusión especial. No obstante, el Fantasma tiene un altercado violento con dos presos que acaban de ser trasladados a su celda y, dado que se trata de un individuo peligroso, y a que la prisión se encuentra en situación de hacinamiento, los carceleros deciden encerrarlo con Popeye, bajo el supuesto de que a éste solo le resta una noche de cautividad.

Así, Popeye y el Fantasma se ven obligados a pasar la noche juntos y entablan una conversación que revela el relato ucrónico que aquí se comenta. Al principio, Popeye está convencido de que el Fantasma fue enviado por sus enemigos para matarlo, o para hacer que él mate al Fantasma y así se prolongue su condena, pero luego se da cuenta de que el viejo (que lleva 36 años preso) parece no estar completamente en

sus cabales, pues no está enterado de ninguna de las “hazañas” de Popeye, Pablo Escobar y el cartel de Medellín. De hecho, cada vez que el sicario se ufana de alguno de los trágicos eventos causados por él o su grupo (el asesinato de líderes políticos, las bombas y los atentados, el ofrecimiento de pagar la deuda externa con el dinero del narcotráfico, las celebridades que sucumbieron a la tentación del dinero sucio, etc.), el Fantasma subraya su carácter inverosímil: “Usted me dice que haga mi historia más creíble y luego me sale con un mafioso que tiene plata para pagar la deuda externa, que se come a la Vallejo, que es un héroe y que le declara la guerra al país. No me diga que no da risa” (Salazar y Ramírez 2017)³.

A partir de la conversación entre los dos personajes, esta novela gráfica va combinando la versión de la historia reciente de Colombia de cada uno de ellos, en una suerte de montaje alternado de gran eficacia narrativa. Este montaje tiene su correlato visual, como se verá más adelante (Figura 9).

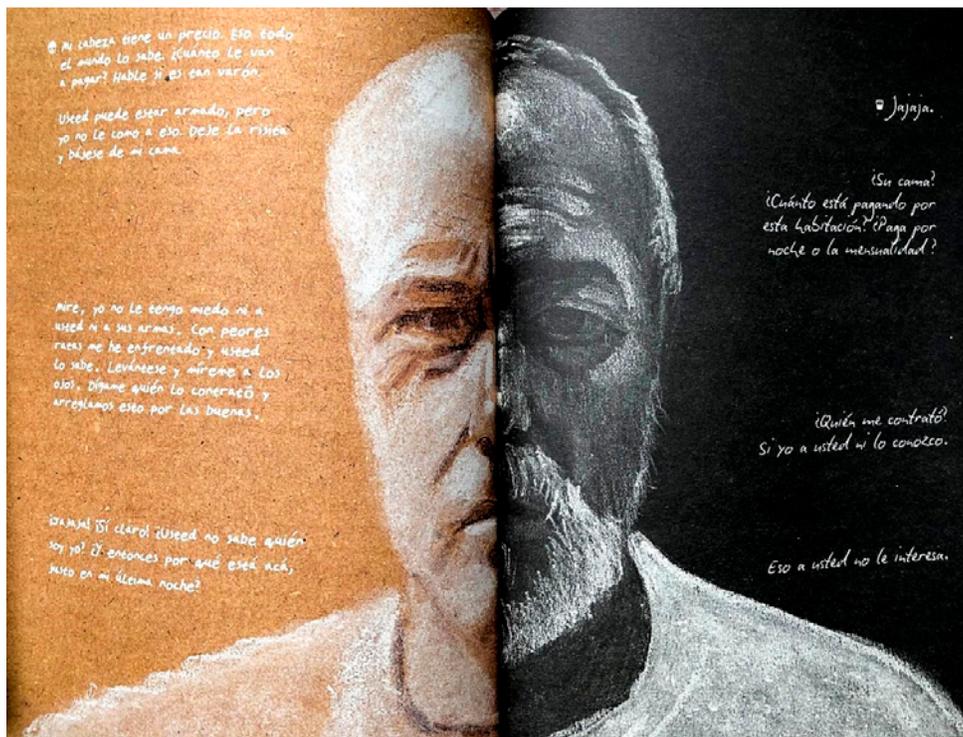


Figura 9: el montaje visual opuesto de las páginas correspondientes a cada personaje se ilustra con claridad en esta doble página, con un diseño de arte general particular.

La versión de Popeye es la que conocemos en nuestra realidad: un país dominado por la violencia y el narcotráfico, magnicidios dolorosos y el endiosamiento de una figura tan oscura como la de Pablo Escobar. La versión del Fantasma, en cambio, es la de un país en el que Luis Carlos Galán no fue asesinado, sino que llegó a ser presidente de Colombia, logró firmar la paz con la guerrilla de las FARC y legalizar la droga en el contexto internacional, evitando la guerra con el narcotráfico y la continuación del conflicto con la guerrilla. En este idílico país de la ucronía del Fantasma, el equipo colombiano llega a ser incluso campeón mundial de fútbol.

El gran logro narrativo de *La peste de la memoria* es que, al tiempo que el Fantasma logra casi convencer a Popeye de que su historia es la que suena exagerada y delirante, los lectores de la historieta van redimensionando lo absurdo y delirante que ha sido la realidad nacional en los últimos cincuenta años. A este respecto, Salazar y Ramírez introducen a través del Fantasma una serie de argumentos que refuerzan la duda en Popeye sobre su propia concepción de la realidad. El primero consiste en mostrarle que un confinamiento extendido como el de ellos puede llevar a la locura, sobre todo cuando se carga con la culpa de tantos crímenes. El segundo es la referencia a

un hecho real: el municipio de Yarumal, Antioquia, de donde es oriundo Popeye, es un territorio con alta concentración de casos de Alzheimer en Colombia.

Apelando a este hecho, el Fantasma afirma que esta puede ser la razón del delirio del sicario, aunque no afirma que tenga la enfermedad: “¿Si alguien crece pensando que nació en el pueblo del Alzheimer, que sus padres y sus abuelos y sus vecinos murieron con Alzheimer, es posible que le dé Alzheimer solo por estar predispuesto? Eso sería muy loco, ¿o no? No tanto como su cuento, pero casi” (Salazar y Ramírez 2017).

Al comienzo de su conversación, el Fantasma ya había introducido otra idea que refuerza este argumento: la alusión a los experimentos de Masaru Emoto:

Un científico japonés dice que si usted pone agua en dos frascos y a uno le escribe “odio” y al otro le escribe “amor” las partículas de agua del que dice “odio” se joden. Mientras que las del otro frasco empiezan a tener formas armónicas y perfectas, como copos de nieve. Yo las vi. (...) Y piense y verá: el cuerpo humano es 70% agua, ¿sí o no? Entonces imagínese qué le pasaría a un cuerpo humano que crece oyendo que le digan “te odio”. Como usted o yo... (Salazar y Ramírez 2017).

Se trata de un argumento que, a su vez, adquiere dimensiones históricas cuando el Fantasma lo relaciona con la gran diferencia de talento entre los futbolistas brasileños y los del resto de Latinoamérica, asociándolo con un hecho particular de la colonización de Brasil por los portugueses:

Yo leí por ahí que en una de esas guerras de Europa los reyes de Portugal se volaron porque los iban a matar y se fueron a vivir a Río. Y allá reinaron. De frente a los indígenas que habían conquistado. Los hicieron sentir iguales. Eso los reprogramó para siempre. Fue como si le dijeran al agua, ustedes sí valen, ustedes sí son personas. Fíjese que hoy se la siguen creyendo. El resto de Latinoamérica, en cambio, fue la caneca de los españoles (Salazar y Ramírez 2017).

Sin embargo, según la argumentación del fantasma, la historia se puede cambiar, como ocurrió en Colombia en su decurso temporal alternativo, que condujo a la paz... y al triunfo futbolístico. De esta manera, la envolvente retórica del Fantasma entrelaza la memoria y la consciencia individuales, a través de la posibilidad de “programar” verbalmente nuestra identidad, con la historia y la identidad colectivas.

Hasta este punto, la coexistencia de dos versiones subjetivas de la historia y de la realidad social no implica necesariamente que estemos ante un relato de ciencia ficción. La

existencia de mundos paralelos al interior de un relato de ficción puede obedecer también a estrategias que funcionan en el marco de ficciones realistas o psicológicas, como la denominada por Marie-Laure Ryan el *mentalismo*, y que consiste a resolver versiones contradictorias de la realidad asumiéndolas como representaciones puramente mentales del narrador o de los personajes (Ryan 2006, 669).

Sin embargo, aunque la novela gráfica *La peste de la memoria*, parece invitarnos a creer que es la argumentación del Fantasma (él mismo un personaje delirante tras 36 años de reclusión) la que termina convenciendo a Popeye de que su concepción de la realidad histórica es una construcción errónea, derivada de una posible demencia causada por el Alzheimer, el desenlace de esta historieta parece llevarnos a una conclusión distinta, asociada también con *la estrategia de la langosta*: en sus últimas páginas este cómic nos muestra un flashback de Popeye en el que recuerda que encontró a su idolatrado patrón, Pablo Escobar, con su amada novia de “ojos indios”, lo cual lo conduce a asesinarlo a él y a sacarle los ojos a ella, siguiendo la sugerencia de la canción de Alfredo Gutiérrez a la que se rinde homenaje.

Y aunque Popeye finalmente es liberado, después de encontrar al Fantasma ahorcado en su celda, los lectores no llegamos a saber a qué mundo se enfrentará el sicario al volver a las calles, pero queda la idea de que el mundo que él creía real no es otra cosa que una rama de la historia que nunca ocurrió.

Esto hace que los mundos alternativos de *La peste de la memoria* se aproximan a lo que Ryan denomina la estrategia narrativa de la *virtualización*:

En una historia con múltiples ramificaciones, el mundo que muestra la rama actual es el único real; las otras son simplemente posibilidades no actualizadas (...) Cuando el lector mira hacia adelante, todas las ramas son posibilidades abiertas, pero después de haber hecho una elección, las ramas no elegidas se vuelven contrafactuales y generalmente desaparecen de la mente de los lectores... (Ryan 2006, 669).

Solo que, en los casos asociados a la “estrategia de la langosta”, el decurso temporal descartado, el de la realidad histórica “factual”, no puede ser tan fácilmente olvidado por los lectores, quienes habitan su realización. De cualquier modo, este desenlace activa la lectura no mimética (y a la vez, no psicologista o “mentalista”) de la obra convirtiéndola en una ucronía, que reflexiona a través de otro dispositivo narrativo propio de la ciencia ficción, sobre la historia y la memoria colectiva.

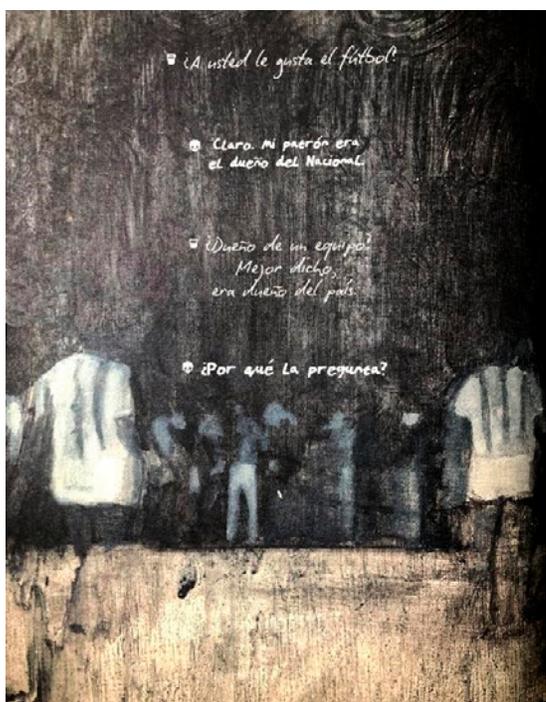
La coexistencia de estas dos líneas temporales es reforzada en este cómic a través de toda su propuesta visual. A este

respecto, hay que decir que *La peste de la memoria* es un cómic con un estilo gráfico muy particular, pues se aleja de las técnicas más tradicionales del dibujo de los cómics para explorar formas expresivas más cercanas a la pintura, que, como afirma Daniele Barbieri es uno de los lenguajes con los que la historieta comparte estrategias expresivas. No obstante, en el caso de *La peste de la memoria*, su cercanía con las artes plásticas no va de la mano de las formas que más explora Barbieri en el capítulo correspondiente a la pintura, como la perspectiva y la figuratividad en general (Barbieri 1993, 99-125), sino de otras exploraciones de la plástica más cercanas al arte moderno y contemporáneo, que el autor italiano esboza al final de su capítulo. Allí, Barbieri señala que, aunque las técnicas pictóricas han sido recogidas por la ilustración,

...cuando el cómic hace uso de las formas típicas de la pintura contemporánea, es precisamente a la pintura a la que hace referencia, y no ya a la ilustración, como sucede en lo que concierne a las formas

características de la pintura tradicional” (Barbieri 1993, 126-127).

Barbieri menciona como ejemplos de estas apropiaciones de la pintura contemporánea, a ilustradores/historietistas como los italianos Lorenzo Matotti o Renato Calligaro, al uruguayo Alberto Breccia o, en el ámbito anglosajón, a Bill Sienkiewicz y Dave MacKean. Aquí proponemos añadir a Ramiro Ramírez Plazas, autor de las ilustraciones de *La peste de la memoria*, quien además tiene una importante carrera como artista visual, con exhibiciones a nivel local e internacional. Si se explora la obra de Ramírez como dibujante y pintor⁴, así como su faceta de ilustrador de historieta (*La peste de la memoria* es su único trabajo en este ámbito hasta el momento), se puede encontrar una continuidad en la exploración plástica de la figuratividad y el realismo, pero a la manera contemporánea, acercándose a las búsquedas de pintores como Francis Bacon o Gerhard Richter, caracterizados por combinar y superponer la figuración y la abstracción en sus imágenes (Figuras 10 y 11).



Figuras 10 y 11: el estilo pictórico de *La peste de la memoria*.

Ahora bien, las imágenes de *La peste de la memoria* son, sobre todo, un ejercicio de retrato, ese género pictórico que en esta novela gráfica se concentra sobre todo en los rostros de Popeye y del Fantasma. Ramírez lo explora con pasteles claros sobre papel color cartón, en el caso del primero, y delineados en trazos blancos sobre fondos negros, en el del segundo, de manera que sus imágenes parecen traer a la superficie del dibujo la psicología enrevesada de los dos personajes, sobre todo de Popeye, que lidia con la idea de

haber perdido el juicio. En este mismo sentido, las imágenes se emborronan y se hacen opacas, como recuerdos que se diluyen (véase figura 11). De hecho, en el relato de Popeye, cuando recuerda sus “triumfos” con Pablo Escobar, la imagen también asume una paleta de grises, mientras que, en el presente continuo de su diálogo con el Fantasma, las páginas de Popeye conservan los colores ocres y el fondo en papel de color Kraft (Figura 12).

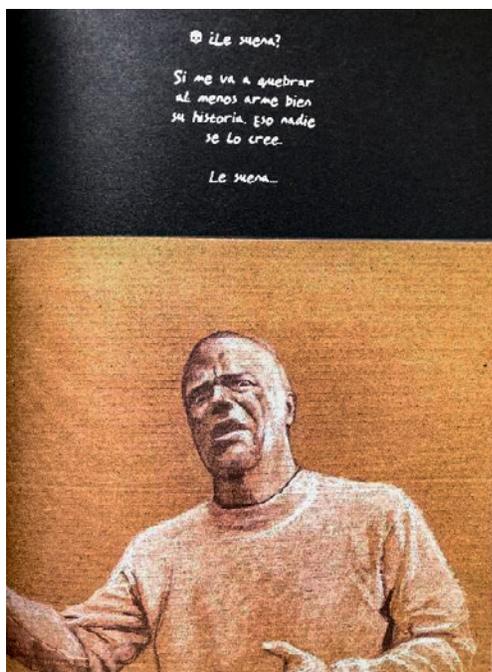


Figura 12. Uno de tantos retratos de Popeye y sus particularidades gráficas.

En este sentido, se puede afirmar que, lo que Philippe Marion denomina la grafiación (*graphiation*, un neologismo sin traducción al español, que asimila la dimensión gráfica y la dimensión enunciativa) puede funcionar también como lo que hemos denominado operador de modalización. Mikkonen nos recuerda que la *grafiación*

... se enfoca en esos elementos de los cómics que no son simplemente narrados o mostrados, sino que son exclusivamente trazados, o que tienen una cualidad dibujada o gráfica que se hace prominente, por encima de todas las otras cualidades, como el contenido que ellas presentan a la vista o la función narrativa (Mikkonen 2017, 86).

Desde la propuesta de Marion, la grafiación ha sido un concepto que se centra en subrayar la instancia responsable de la enunciación en los cómics. Esto refuerza la idea de que la instancia mostradora/grafiadora/narradora ofrece claves a los lectores para interpretar los diferentes pasajes de una historieta según una u otra modalidad. Así, si en *Emús en la zona* el elemento cromático, que también puede circunscribirse a la grafiación, como afirma la propia Mikkonen (p. 83), funciona como operadora de modalización de los tiempos y los niveles, en *La peste de la memoria* lo hace como operadora de modalización de las subjetividades de los personajes. Pero además, las particularidades de la grafiación en esta última novela gráfica nos obliga a extender este concepto a otros elementos gráficos: además de la “pronunciada línea gráfica y el trazo, colores inusuales (la elección de paleta de color, contraste, tono, sombra, etc.) o de claroscuro, relaciones de figura fondo en el campo de la imagen, o un conjunto de otras

elecciones que pertenecen al registro visual y al diseño gráfico” (Mikkonen 2017, 83), habría que incluir la elección del papel y su coloración predeterminada, e incluso (aunque no es el caso de las obras que nos ocupan) aspectos editoriales como la encuadernación y sus materiales.

A este respecto, en *La peste de la memoria* la elección de los tipos de papel, los colores de fondo, y cómo estos afectan las técnicas de ilustración elegidas, y otros componentes gráficos como la tipografía, son fundamentales en la dimensión enunciativa de esta novela gráfica: al Fantasma le corresponden, a partir de su encuentro con Popeye, fondos negros (provistos por la cartulina de este color que se usa en su ilustración) y trazos blancos o en escala de grises claros, mientras que el sicario es dibujado sobre fondo de papel Kraft, de manera que la misma paleta de blancos y grises (aunque en este caso también se llegan a emplear grises oscuros o cercanos al negro, como se ve en la Figura 12) adquiere un aspecto completamente distinto. Esto se puede ver en la doble página de la Figura 9). Así mismo, las fuentes tipográficas también adquieren aquí un rol modalizador, dado que son distintas para los textos de cada personaje (como se puede apreciar en las Figuras 9, 10 y 12). O en un detalle todavía más sutil: la inclusión de una pequeña viñeta, también diferente en cada caso, para marcar sus diálogos: una calavera para Popeye, y un vaso a medio llenar para el fantasma (véase figura 13).

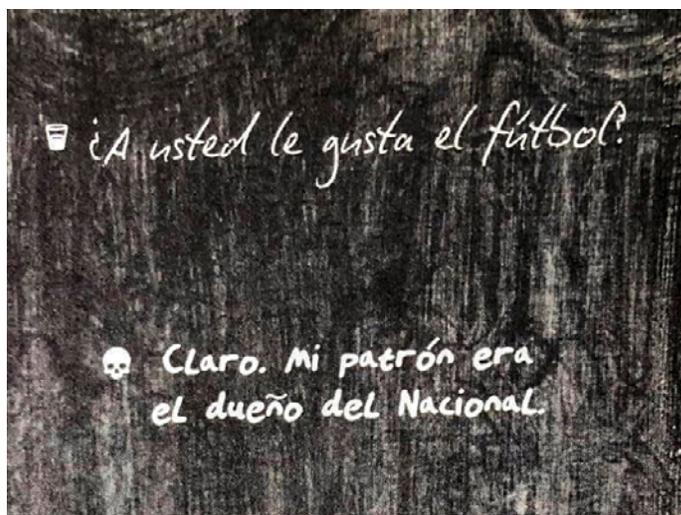


Figura 13: detalle donde se puede apreciar los operadores de modalización tipográficos

En este punto es de gran utilidad seguir la tipología de Philippe Marion, quien se detiene en las relaciones entre tipografía y caligrafía en el cómic, el *lettrage*, en francés, *lettering* en inglés (Marion 1993, 47-90), o como se suele denominar en la industria gráfica hispanohablante, la *rotulación*. De acuerdo con el teórico belga, las “variaciones de rotulación pueden modificar sensiblemente la naturaleza y la importancia del efecto de trazo, pero también pueden -en interacción con la figuración dibujada- cumplir un rol narrativo considerable, por ejemplo para diferenciar en un

mismo panel las didascalias y los diálogos, las intervenciones del narrador o las voces de los personajes” (Marion 1993, 63-64).

Marion propone una tipología en el rotulado de cómics, que va del uso de tipografía propiamente dicha (que sería el “grado cero” de la enunciación escritural), hasta el uso de caligrafía manuscrita o “autógrafo”, el grado cuarto y último, caracterizado por el “estilo autónomo y la opacidad expresiva”. En *La peste de la memoria* (como se puede ver en la Figura 13), la rotulación se asocia con el “grado dos”, descrito como “simulación tipográfica: vivificación manuscrita; transparencia y efecto de trazo; legibilidad ‘filtrada’” (Marion 1993, 79). Es decir, se emplean caracteres tipográficos

prediseñados, pero que simulan letras manuscritas diferentes para cada personaje.

Finalmente, hay que mencionar a este respecto que estas particularidades en la grafiación y la mostración de esta obra, hacen que se salga de los cánones más usuales de la narración gráfica asociada con la historieta, y la aproximen al libro-álbum: la importancia y extensión de los textos es más amplia, no se usan globos o bocadillos, y muchas ilustraciones son de página completa (aunque muchas páginas sí llegan a estar segmentadas en paneles). Esto hace que el uso de la doble página sea esencial en la espacio-topía de esta historieta, lo cual a su vez hace eco de la polaridad Fantasma/Popeye, y de sus versiones de realidad opuestas (Figuras 9, 11 y 14).

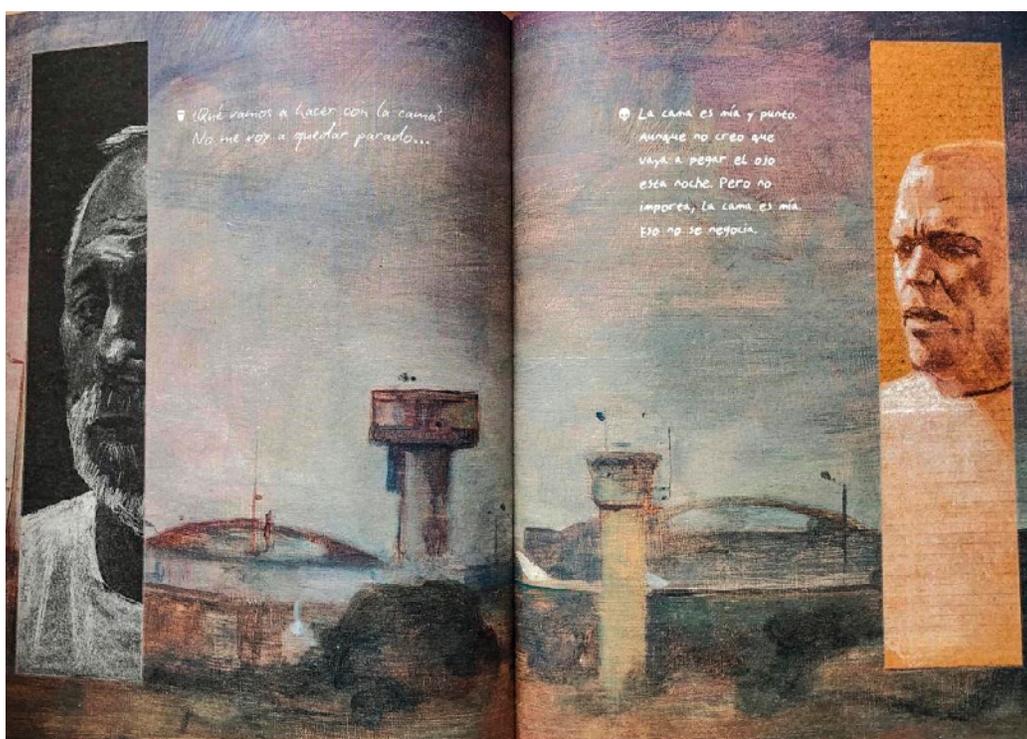


Figura 14: doble página con viñetas internas sobre ilustración de fondo

No deja de resultar paradójico que se hayan elegido las formas de mostración y grafiación más oscuras para el Fantasma, quien tiene la versión de la realidad nacional más positiva o “luminosa”, mientras que a la oscura realidad de Popeye (que es también, tristemente, la nuestra) se le hayan conferido las formas y atributos gráficos más cálidos.

Memorias protésicas, ciencia ficción e identidad colectiva

Para concluir este artículo quisiera invocar el concepto de *memoria protésica*, propuesto por Alison Landsberg, integrándolo a la lectura de estas dos novelas gráficas colombianas. De acuerdo con esta autora, los “recuerdos prostéticos” son aquellos

...no estrictamente derivados de la experiencia vivida de una persona. Los recuerdos protésicos circulan públicamente, y aunque no tienen una base orgánica, son sin embargo experimentados con el cuerpo de una persona, como resultado de una articulación con un amplio rango de tecnologías culturales. Los recuerdos protésicos se convierten así en parte de los archivos experienciales de uno, informando la propia subjetividad, así como la relación propia de uno con los tiempos presentes y futuros (Landsberg 2004, 26).

Las dos historieta aquí analizadas presentan de dos maneras, diferentes pero complementarias, casos de memorias protésicas asociadas con la construcción de la memoria histórica de Colombia. En el caso de *Emús en la zona*, la memoria

protésica se manifiesta a la manera de un circuito mediático desplegado en el futuro lejano (pero que es una extrapolación del actual), en el que los viajes en el tiempo se convierten en espectáculos consumidos por los espectadores de las redes sociales y los medios masivos de comunicación. No obstante, la manera en que PQ3 participa en su reconstrucción histórica pone el énfasis también en la manera en que los medios digitales permiten a los usuarios formar parte de los simulacros mediáticos que construyen la telerealidad, de manera similar a como se tejen las leyendas urbanas o las teorías de conspiración en el presente, por parte de múltiples subjetividades anónimas disgregadas en el mundo.

Además, el hecho de convertir la historia “real” (la del curso histórico que habitamos los lectores de la historietta) en una variación contrafáctica resultado de una intervención intencional, unifica el discurso histórico con el discurso mediático, subrayando los problemas políticos, e incluso psicológicos, derivados de tal unificación.

Así mismo, *Emús en la zona* acota un episodio real de la historia colombiana, que a su vez constituye una anticipación de la compleja relación que se desplegará después entre los medios audiovisuales como fuente de memoria protésica, y la memoria histórica construida a partir del estudio sistemático (historiográfico) de los hechos: la película de los Di Doménico que, perdida para siempre, se recuerda aún en los archivos de la historia filmica de este país como un caso en el que la realidad (lo representado) y el cine (su representación) llegan a acercarse tanto que se superponen: los actores reales, responsables del asesinato de Uribe Uribe, convertidos en actores representado el papel de su propia existencia.

En cuanto a *La peste de la memoria*, que despliega de manera alternada los hechos reales de la historia reciente de Colombia con una línea temporal contrafáctica que muestra casi su contrario especular (o para usar otra metáfora fotográfica, cercana al juego gráfico de este cómic: su “negativo” sin revelar): un país que logró superar sus conflictos sin recurrir al magnicidio, la guerra y la corrupción. Aquí la memoria protésica funciona, a su vez, de manera crítica e inversa: es el relato mediático, que transmitió en vivo los atentados, los asesinatos (individuales y colectivos) y la impregnación de la lógica, la cultura y las prácticas del narcotráfico en todas las dimensiones de la sociedad colombiana el que es convertido, en la implacable argumentación del Fantasma, en casi una narrativa de realismo mágico, tan absurda y exagerada que difícilmente podríamos considerar verdadera.

A este respecto, resulta interesante que Popeye apele de manera recurrente a la televisión y los medios informativos para corroborar su identidad y su versión de los hechos, de la misma manera en que el Fantasma los cita para ratificar su historia. En este sentido, se puede establecer un paralelo entre esta narrativa alternada y las versiones opuestas del país

que ofrece el entorno polarizado actual, a partir de las cuales se “leen” los eventos desde lógicas y facetas diferentes. Así, tanto el relato futurista de *Emús* como el relato *ucrónico* de *La peste* se acercan a la idea de la “experiencia inauténtica” que Landsberg rastrea en el cine de ciencia ficción de finales del siglo XX, en películas como *Blade Runner* o *Total Recall*, que ofrecen un sentido literal de la idea de memorias protésicas (a través de implantes de recuerdos falsos), permitiendo explorar de maneras creativas sus “ramificaciones éticas” (Landsberg 2004, 34).

Siguiendo la argumentación de Landsberg, es posible pensar que en nuestro mundo actual (y no solo en la ciencia ficción) estamos atravesados por memorias protésicas que expanden o contraen nuestra concepción de la historia, presentándonos el pasado y el presente en ese otro dispositivo protésico que es la historietta, capaz en su espacialidad y simultaneidad visual, de enfrentarnos a múltiples universos paralelos. Pero, aunque en esta sucinta revisión de las ideas de Landsberg se ha enfatizado en las dimensiones problemáticas de la memoria protésica, es necesario recordar que, para esta autora, esta ofrece una nueva manera de entender las lógicas sociales contemporáneas. Así lo subraya James Scorer en la presentación que hace de este enfoque:

En lugar de criticar las producciones de los medios de masas, [Landsberg] continúa, deberíamos vivir con ellas y adaptarnos a cómo las memorias protésicas que crean pueden ayudar a reformular “la subjetividad y la política de un individuo y poner en contacto a gente de orígenes distintos, proporcionándole “un archivo compartido de experiencia” (Scorer 2017, 209).

En otra de sus obras, Alison Landsberg propone abordar la memoria protésica a partir de lo que llama el “modo experiencial de compromiso o involucramiento” (the experiential mode of engagement), asociado con “la relación entre estructuras del mirar y el sentir y las condiciones contemporáneas de producción y adquisición de conocimiento” (Landsberg, 2015, 3). Este modo experiencial es, sobre todo, afectivo, pues involucra nuestro cuerpo, nuestras sensaciones y emociones, y conduce a una reconstrucción también afectiva de la historia. Desde esta perspectiva, el conocimiento histórico es asumido, siguiendo a R. G. Collingwood, como una *recreación* (reenactment): el historiador debe *imaginar* los eventos históricos que reconstruye a partir de archivos y documentos, construyendo en su mente el escenario en donde estos registros circularon o fueron producidos, para poder convertirlos en un conocimiento histórico nuevo, más que en una mera transcripción. La propuesta de Landsberg, consiste en que “el conocimiento histórico, en la forma en que lo describe Collingwood, es posible de maneras interesantes y provocadoras gracias a una gama de representaciones populares del pasado, situaciones en las que a los espectadores no se les presentan simplemente recreaciones del pasado, sino

que también se les obliga a reflexionar sobre su propio acto de pensar” (Landsberg, 2015, 6).

Siguiendo esa línea, es posible afirmar que los cómics aquí presentados ofrecen sus lectores una forma particular de recreación histórica, que nos obliga a repensar la manera en

que comprendemos nuestra memoria histórica. Pero, adicionalmente, el recurso de la ficción contrafáctica activa otro modo de involucramiento, al abrir la reflexión no solo en torno a cómo hemos creído que fue nuestro pasado, sino acerca de cómo *podría haber sido*, y, aún más, cómo podríamos reconducir nuestro presente.

Obras citadas

- Alcoer, Rudyard. *Time Travel in the Latin American and Caribbean Imagination. Re-reading History*. New York: Palgrave Macmillan, 2011.
- Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós, 1993.
- Bastidas Pérez, Rodrigo. *Cuerpos luminares y de otras dimensiones. Una configuración de la ciencia ficción colombiana*. Bogotá: Filomena Edita, 2022.
- Dannenberg, Hilary. “Fleshing Out the Blend: The Representation of Counterfactuals in Alternate History in Print, Film, and Television Narratives.” In *Blending and the Study of Narrative. Approaches and Applications*, 121-15. Berlin: De Gruyter, 2012.
- Dick, Philip K. *El hombre en el castillo*. Barcelona: Minotauro, 1994.
- Foster, David William. *El Eternauta, Daytripper, and Beyond. Graphic Narrative in Argentina and Brazil*. Austin: University of Texas Press, 2016.
- Gallagher, Catherine. *Telling it Like it Wasn't. The counterfactual Imagination in History and Fiction*. Chicago: The University of Chicago Press, 2018.
- García Márquez, Gabriel, y Plinio A. Mendoza. *El olor de la guayaba. Conversaciones con Plinio Apuleyo Mendoza*. Barcelona: Random House, 2020.
- Garzón, Mario. *Emús en la zona*. Bogotá: Tyto Alba, 2019.
- Gaudreault, André, y François Jost. *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós, 1995.
- Genette, Gérard. *Figuras III*. Barcelona: Lumen, 1989.
- . *Metalepsis. De la figura a la ficción*. México: Fondo de Cultura Económica, 2004.
- . *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra, 1998.
- Greene, Brian. *La realidad oculta. Universos paralelos y las profundas leyes del cosmos*. Barcelona: Crítica, 2011.
- Groensteen, Thierry. *La bande dessinée et le temps*. Tours: Presses Universitaires François-Rabelais, 2022.
- . *Sistema de la Historieta*. Santiago: NautaColecciones, 2021.
- King, Edward. *Science Fiction and Digital Technologies in Argentine and Brazilian Culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2013.
- Kukkonen, Karin. “Navigating Infinite Earths: Readers, Mental Models, and the Multiverse of Superhero Comics.” *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies* 2 (2010): 39-58.

- Landsberg, Alison. *Engaging the past: mass culture and the production of historical knowledge*. New York: Columbia University Press, 2015.
- . *Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. New York: Columbia University Press, 2004.
- Marion, Philippe. *Traces en cases: travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*. Lovaina: Academia - Louvaine-La-Neuve, 1993.
- McCloud, Scott. *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri, 2007.
- Merino, Ana. *el cómic hispánico*. Madrid: Cátedra, 2003.
- Mikkonen, Kai. *The Narratology of Comic Art*. New York: Routledge, 2017.
- Nahin, Paul J. *Time Machine Tales. The Science Fiction Adventures and Philosophical Puzzles of Time Travel*. Cham: Springer, 2017.
- Raghunath, Riyukta. *Possible Worlds Theory and Counterfactual Historical Fiction*. London: Palgrave Mcmillan, 2020.
- Roncillo-Dow, Sergio, Daniel Aguilar-Rodríguez, y Enrique Uribe-Jongbloed. «La Bogotá distópica: los cómics sobre una ciudad en caos.» *Co-herencia*, 2019: 27-56.
- Ryan, Marie Laure. “From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative.” *Poetics Today*, 2006: 633-674.
- Salazar, Juan Pablo, y Ramiro Ramírez. *La peste de la memoria*. Bogotá: Planeta Cómic, 2017.
- Scorer, James. «Memoria en el camino: carreteras americanas y pasados protésicos en Road Story de Gonzalo Martínez y Alberto Fuguet.» En *Cómics y memoria en América Latina*, de Jorge L. Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer, 205-231. Madrid: Cátedra, 2017.
- Segal, Eyal. “Time Travel Stories as a Challenge to Narratology: The Case of The Time Traveler’s Wife.” *Poetics Today*, 2015: 529-560.
- Wittenberg, David. *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*. New York: Fordham University Press, 2013.
- Wittenberg, David. *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*.

Notas

1. Una aproximación interesante a este respecto es, por ejemplo, *La Bogotá distópica: los cómics sobre una ciudad en caos*. Roncillo-Dow, Aguilar-Rodríguez y Uribe-Jongbloed, 2019.
2. El municipio de Mitú es la capital del departamento de Vaupés, ubicado en la zona suroriental de Colombia. Este es uno de los departamentos menos poblados del país y colinda con la selva amazónica. El emplazar a su narrador principal en este municipio es también una postura política del autor, que no recurre a los centros políticos o administrativos de Colombia, sino que lo posiciona en la periferia, en una de las regiones más olvidadas por los estados colombianos. El futuro imaginado por Garzón extrapola la posibilidad de acceso a las plataformas mediáticas que la expansión de las tecnologías digitales ha abierto a las zonas apartadas de los centros del poder.
3. La historieta *La peste de la memoria* no tiene paginación, así que no se puede incluir el número de página.
4. Algunas muestras de la obra de este artista se pueden ver en su blog personal: <https://ramioramirezplazas.blogspot.com/>