

# Pensar la memoria desde el cómic latinoamericano<sup>1</sup>

Hendrikje Grunow

Universität Konstanz, Alemania

Las historietas y las novelas gráficas se han convertido no sólo en fuente de entretenimiento, sino también en objeto de estudio en el contexto latinoamericano, por lo menos desde la publicación del famoso *Para leer al Pato Donald* de Ariel Dorfman y Armand Mattelart, en 1972. Recientemente, este corpus de estudios ha sido ampliado por un volumen que se ocupa de las conexiones entre el cómic y la memoria en América Latina. La compilación *Comics and Memory*, editada por Jorge Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer, y publicada en inglés por University of Pittsburgh Press<sup>2</sup>, reúne artículos sobre la construcción de memoria a través del cómic, a partir de ejemplos de Cuba, Argentina, Nicaragua, Perú y Brasil. Desde las disciplinas de la literatura, la historia y los estudios culturales, la colección abarca el análisis de autores como Héctor G. Osterheld (*El Eternauta*, *La vida del Che*, entre otras) y Quino (*Mafalda*); contextos históricos, como el conflicto interno peruano, la Revolución sandinista en Nicaragua, o la guerra hispano-cubano-norteamericana de 1898, y los *topoi* del viaje iniciático (por ejemplo, al estilo de *road movie* de Estados Unidos) y la modernidad desigual en las *favelas*.

La mayoría de los autores de la antología se basan en los estudios de Jan y Aleida Assmann<sup>3</sup> acerca de la memoria colectiva (aunque frecuentemente no citan a la autora), y en el concepto *prosthetic memory* (memoria sustituta) de Alison Landsberg<sup>4</sup>. Este se centra en la cultura popular y en el potencial de los medios masivos para transmitir memorias a cualquiera que las consuma. El concepto *prosthetic memories* es empleado por la autora para cuestionar conceptos de *memoria* más tradicionales, que se basan en pretensiones de autenticidad, transmisión y apropiación.

---

1 Jorge L. Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer, eds., *Comics and Memory in Latin America*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 2017, 240 pp.; Miguel Jiménez, José Luis Jiménez y Andrés Cruz Barrera, *Los Once*, Bogotá: Laguna Libros, 2014, 116 pp.; Camilo Aguirre, *Ciervos de Bronce*. Bogotá: La Silueta Ediciones, 2014, 70 pp., y Diana Ojeda, Pablo Guerra, Camilo Aguirre y Henry Díaz, *Caminos Condenados*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana/Cohete Comics, 2016, 86 pp.

2 Jorge L. Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer, eds., *Comics and Memory in Latin America*, *Iluminations: Cultural Formations of the Americas Series* (Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 2017).

3 Aleida Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit: Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*, Schriftenreihe, Bd. 633 (Bonn: Bpb, Bundeszentrale für Politische Bildung, 2007); Jan Assmann, *Das kulturelle Gedächtnis: Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*, 7. Auflage, Beck'sche Reihe 1307 (München: Verlag H.C.Beck, 2013). Los Assmann, en sus trabajos sobre la memoria colectiva, desarrollan el concepto y la conciben como el conjunto de la memoria comunicativa y la memoria cultural. Mientras que la memoria comunicativa se transmite a través de seres vivos y de manera oral dentro de un marco temporal de aproximadamente ochenta años, la memoria cultural se caracteriza más por basarse en tradiciones, rituales, textos e imágenes. Esta definición mínima, sin embargo, no necesariamente es adecuada para el contexto de los cómics presentados en la antología: es claro que los cómics, como artefactos, no son parte de la memoria comunicativa y, por lo menos en el caso de la guerra hispano-cubano-norteamericana, se basan en un marco temporal distinto. Además, el concepto de cultura en la memoria cultural de los Assmann es mucho más elitista y se refiere más bien a textos e imágenes provenientes de la alta cultura, que lamentablemente tampoco incluye a los cómics.

4 Alison Landsberg, *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture* (Nueva York: Columbia University Press, 2004).

Además, en su capítulo sobre el “objeto” de la rememoración<sup>5</sup>, junto con las películas *La lista de Schindler* (Steven Spielberg) y *El pianista* (Roman Polanski), Landsberg trabaja también la novela gráfica *Maus: Relato de un superviviente* de Art Spiegelman, y con el análisis de esta obra da el primer ejemplo sobre cómo analizar el potencial de los cómics como *prosthetic memories*. Es por eso que este concepto ocupa un lugar prominente en los ensayos de la compilación: permite a los autores concebir el vínculo que los cómics pueden establecer entre una persona y un contexto histórico ajeno a ella. Sobre todo, en el artículo de James Scorer sobre la *Road Story* de Gonzalo Martínez y Alberto Fuguet, este aspecto se puede observar tanto en el análisis del texto como en la obra misma, en la que un chileno se va por el Oeste estadounidense intentando huir de sus memorias de subjetividad posdictatorial individualizada, y al mismo tiempo va apropiándose de códigos culturales ajenos. Desafortunadamente, no todos los autores reunidos en la compilación optaron por trascender contextos estrictamente nacionales.

Más allá de esta problemática, es importante destacar los artículos de Isabella Cosse, sobre *Mafalda* y la nostalgia; de Paulo Drinot, sobre *El Cuy* y la izquierda peruana, y de Cynthia E. Milton, sobre distintas formas de representar versiones del pasado, ya que son, sobre todo, los autores que se ocupan de la recepción de los cómics y las implicaciones que esta puede tener para la construcción de una memoria colectiva. Los demás artículos se enfocan, en especial, en la utilidad testimonial. Conciben el cómic como una narrativa específica sobre el pasado y se centran en las bases ideológicas representadas en ella, como es el caso de los artículos de Jorge Catalá Carrasco, sobre la guerra hispano-cubano-americana de 1898; de Edoardo Balletta, sobre los cómics de Héctor Germán Osterheld, y de Christiane Berth, sobre las campañas educativas durante la Revolución sandinista en Nicaragua. Lamentablemente, los autores se limitan al cuestionamiento de la veracidad histórica de las narrativas promovidas en los documentos, en vez de analizar los impactos que estas tuvieron entre las comunidades de lectores.

Cosse, en contraste con los primeros dos capítulos de Catalá Carrasco y Balletta, no se preocupa por la representación de eventos históricos a través del cómic, sino que demuestra cómo *Mafalda* se convierte en referencia de la memoria, en este caso, a partir de la romantización de la niñez y de la juventud rebelde de la década de 1960. Su compromiso con la transformación social fue lo que hizo que *Mafalda* se transformara en un ícono más allá de Argentina, con especial éxito en la España posfranquista, Italia y México. La conexión que los cómics construyen entre la vida privada y las disputas políticas de la época es la principal característica de la popularidad de *Mafalda*: “*Mafalda* helped to produce different ways of interpreting the past in which it had first emerged and, by doing so, its relationship with the reading public was located in the relationship between personal/family memory and political disputes over the collective past”<sup>6</sup>.

En su artículo sobre *El Cuy*, Paulo Drinot aborda un fenómeno parecido, en el contexto de la izquierda peruana entre 1970 y 1980. En un esfuerzo parecido al de *Maus*, Juan Acevedo representa en *El Cuy* a una sociedad peruana compuesta por cuyes, perros, marranos, ratas y conejos, y

---

5 Alison Landsberg, *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture* (Nueva York: Columbia University Press, 2004), 111-39.

6 Isabella Cosse, “Mafalda. Talisman of the Democracy and Icon of Nostalgia for the 1960s”, en *Comics and Memory in Latin America*, editado por Jorge L. Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer (Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 2017), 103. “*Mafalda* ayudó a crear diferentes maneras de interpretar el pasado en el que surgió, y, por esa vía, su relación con los lectores se ubicó entre la memoria personal/familiar y las disputas políticas acerca del pasado colectivo” (mi traducción).

describe los vínculos entre esa sociedad y los debates clave de la izquierda peruana de esa época. Sobre todo, la política de facciones de la izquierda, la recriminación del aburguesamiento, los paralelos a nivel institucional y político con las dictaduras del Cono Sur y el auge de Sendero Luminoso son temáticas clave en las viñetas de *El Cuy*. Drinot, sin embargo, va más allá de un análisis del contenido, y —a través de una investigación de comentarios dejados en el blog “El Diario del Cuy”— indaga sobre las posibilidades que tiene el cómic de abrir debates sobre el rol, el espacio y las oportunidades (también perdidas) de la izquierda peruana, así como para facilitar relecturas diferentes de la historia.

Dentro de la misma época y región, Cynthia E. Milton investiga las posibilidades de expresar versiones distintas sobre el pasado controvertido que aparece en el cómic *Rupay: Historias de la violencia política en Perú, 1980-1984*. Milton compara el tratamiento de la masacre de Uchuraccay en el cómic con los resultados de la Comisión de Verdad y Reconciliación (CVR) y la Comisión Vargas Llosa, y desglosa, así, las múltiples perspectivas y fuentes representadas en el cómic. Como lo afirma Milton, en *Rupay* no se cuenta la verdad de la manera en la que lo hizo la CVR, sino que combina versiones contrarias, sin acudir a la identificación de un culpable, pues atribuye agencia y responsabilidad a los diversos actores involucrados. Sin embargo, Milton resalta también las críticas frente a la obra y enfatiza, sobre todo, aspectos de adecuación y voyerismo, en cuanto a las representaciones gráficas de la violencia, es decir, si los dibujos son adecuados para representar la violencia o si su crudeza los convierte en una especie de pornografía de la violencia.

La colección de artículos no cuenta con una conclusión o epílogo, lo que hace que la antología termine de manera abrupta con la contribución de Edward King. A través del cómic *Morro da Providência*, el autor ofrece una lectura de la *favela* como concepto en camino de globalizarse dentro de contextos de modernidad desigual convertidos en xilografía<sup>7</sup>. Lo más interesante de este ejemplo es la materialidad de la narrativa visual, que, a través de una xilografía digitalizada, a la vez abarca y desdibuja las dicotomías de lo local y lo global, lo viejo y lo nuevo, lo actual y lo pasado, el folclor y el cómic, y lo artesanal y lo digital.

A partir de la propuesta hecha por Catalá Carrasco, Drinot y Scorer en la introducción, de que el cómic es un espacio privilegiado para expresar las difíciles relaciones entre la memoria y la historia, tanto a través del contenido como de la forma<sup>8</sup>, quiero proponer una sistematización de tres modalidades en las que los cómics se pronuncian sobre la memoria: los cómics pueden rescatar memorias cuando se centran en la narrativa y el aspecto testimonial; pueden actuar como activadores de memoria cuando se enfocan en la recepción por parte de los lectores, y pueden convertirse en metacomentarios sobre la memoria, cuando resaltan la representación de procesos conmemorativos en las obras mismas. En los ensayos de la compilación predominan las primeras dos variantes, pero también hay un ejemplo sobre cómo se puede pensar la memoria y cómo las imágenes pueden ayudarnos a entender el proceso de generación de memorias, que es la contribución de Cynthia Milton.

En resumen, la antología presenta varios casos interesantes para pensar la memoria desde el cómic, y las formas en las que los dos se pueden relacionar. Sin embargo, la omisión de cómics elaborados por las comisiones de verdad, así como proyectos cercanos como *Chungui* (cuyo autor

7 La xilografía es una técnica de impresión a través de paneles de madera tallada y tinta. Las imágenes impresas de esta manera generalmente son de color blanco y negro/azul, lo que les da un carácter gráfico.

8 Jorge Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer, “Introduction”, en *Comics and Memory in Latin America*, editado por Jorge L. Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer (Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 2017), 19.

había sido parte de los investigadores de la CVR peruana), lleva a que esta colección deje preguntas sin resolver. Además, es una lástima ver que no haya ningún artículo que se dedique a investigar un cómic creado por una mujer<sup>9</sup>, y que apenas se haya incluido uno sobre un personaje femenino, la mundialmente conocida *Mafalda*. Ya que tampoco se encuentra ningún capítulo sobre cómics hechos en Colombia, me gustaría completar esta reseña proponiendo tres ejemplos procedentes de ese país que ofrecen claves para pensar las interrelaciones de la memoria y el cómic. Estos son *Los Once* de Miguel y José Luis Jiménez y Andrés Cruz Barrera<sup>10</sup>; *Ciervos de Bronce* de Camilo Aguirre<sup>11</sup>, y *Caminos Condenados* de Diana Ojeda, Pablo Guerra, Camilo Aguirre y Henry Díaz<sup>12</sup>. A través de estos se puede reflexionar sobre algunos aspectos importantes en cuanto a la memoria en el cómic, más allá de indagar sobre la veracidad histórica de lo contado.

*Los Once*, el único ejemplo que por lo menos se menciona en la introducción de *Comics and Memory*, posiblemente es el que más se parezca a una novela gráfica. Mediante la narración de la historia de la toma del Palacio de Justicia (Bogotá, Colombia), que el grupo guerrillero M-19 llevó a cabo en 1985, desde la perspectiva de unos ratones que viven en la edificación, *Los Once* aborda la memoria a partir del punto de vista de un tercero. Los eventos se relatan de forma cronológica, comenzando por las mirlas que se toman el Palacio. Los ratones que viven en el Palacio sienten una amenaza, pero todavía no entienden los motivos, ni el significado de la situación. Algunos comentarios de la radio, así como partes de un comunicado del M-19 y comentarios del coronel Alfonso Plazas Vega, ayudan al lector a entender qué está pasando. Mientras los ratones intentan seguir con sus vidas como si fuese cualquier día, los perros entran al Palacio y los ratones se encuentran en medio del tiroteo. De ahí sigue la historia que se ha escuchado por varios de los familiares de personas desaparecidas en la toma del Palacio de la Justicia: por la noche, el papá ratón no vuelve a la casa. Al otro día, la abuela y la nieta se enteran por la televisión de que el papá había salido del Palacio, pero no llegó a la casa. La espera continúa.

El uso de ratones, mirlas y perros en la narrativa es una referencia obvia al famoso *Maus*, que trató la memoria de los campos de concentración del Holocausto, pero que no se justifica del todo en *Los Once*. En este caso, los animales son usados de manera muy esquemática. El hecho de que todo el cómic este dibujado en blanco y negro no ayuda a aliviar esta impresión. Las mirlas y los perros, que representan a los guerrilleros y al Ejército, aparecen de negro; los ratones y palomas, que representan a las víctimas y los médicos de emergencia, de blanco. Todos aparecen sin historias ni ideologías; los ratones son victimizados como pasivos testigos de la historia, y los guerrilleros y el Ejército, como puros carnívoros, sin motivos ni contexto. La perspectiva que con esto se abre sobre el evento no es ni un relato fiel a la experiencia del momento, ni tampoco una intervención crítica, sino una versión completamente despolitizada. Tal vez, por su elaboración por jóvenes de la generación posterior al evento, este intento de creación de una propia *prosthetic memory* puede estar basado únicamente en recuerdos ficticios que al final pintan una imagen muy fácil que no cumple con la ambición de los autores de crear una versión matizada de los hechos. Incluso la mezcla de narrativa ficticia con testimonios históricos, por su carácter tan reducido, no logra matizar el relato.

---

9 Una búsqueda rápida en Google revela que el problema no es la falta de autoras, entre ellas Maliki, PowerPaola, Sole Otero y muchas otras más. También hay varias mujeres latinas en el colectivo internacional Chicks on Comics.

10 Miguel Jiménez et al., *Los Once* (Bogotá: Laguna Libros, 2014).

11 Camilo Aguirre, *Ciervos de Bronce* (Bogotá: La Silueta, 2014).

12 Diana Ojeda et al., *Caminos Condenados* (Bogotá: Cohete Comics, 2016).

*Ciervos de Bronce* de Camilo Aguirre, por otro lado, desarrolla una perspectiva interesante, precisamente por no apostar por una mirada externa. Cuenta la historia de un padre de familia que trabaja como sindicalista entre las décadas de 1970 y 1990, y las trayectorias de sus amigos y colegas: los que cambiaron de opinión y los que murieron en la lucha buscando cambios para la sociedad y condiciones de trabajo más justas. Comienza con la llegada del padre a Bogotá desde Sincelejo, y, a través de discusiones sobre posturas de la izquierda, explica por qué murió el movimiento sindical: “Whisky en las rocas o aguardiente tras las rejas”<sup>13</sup>. Las peleas internas, el aburguesamiento, las amenazas y las torturas cambiaron a la gente. Todo esto se entremezcla con recuerdos de una vida familiar afectada por experiencias dolorosas.

En *Ciervos de Bronce* sobresale el aspecto material del recuerdo y casi que adquiere formato de libro: al leer el cómic, entre las páginas se encuentran un afiche y una carta sin firmar o la transcripción de un monólogo. Además, la encuadernación en tela hace que el libro se parezca a un álbum fotográfico. El cómic está pintado y escrito en tinta, y se encuentran algunas fotografías borrosas de hoteles en Cali y Bogotá, entremezcladas con recuerdos personales y escenas íntimas de familia elaborados en acuarela. En este sentido, la obra juega con los hechos reales y las memorias ficcionales, los ámbitos del trabajo y de la familia, y los distintos afectos relacionados con aquellos. Esto le da al relato una veracidad mucho mayor que al de *Los Once*: aun cuando ambos abordan hechos históricos dolorosos desde el ámbito familiar, la decisión de optar por un punto de vista involucrado y comprensivo con la causa, es decir, mostrar a los actores en toda su complejidad —lejos de restar credibilidad al trabajo—, es convincente, precisamente, por explicar mejor las aspiraciones y los motivos de los actores.

No es una coincidencia, entonces, que Camilo Aguirre haga también parte del equipo de *Caminos Condenados*, en el que las memorias se pintan en formas borrosas, sin marco, y que el uso de fotografías, así como la mezcla de hechos y ficciones, también sean un tema importante. *Caminos Condenados* se basa en tres años de investigación y trabajo de campo de un equipo de investigadores encabezado por Diana Ojeda y conformado por Jennifer Petzl, Catalina Quiroga, Ana Catalina Rodríguez y Juan Guillermo Rojas, en el marco del Centro de Estudios en Ecología Política (CEEP) de las universidades Javeriana y el Rosario (Bogotá). A partir de un guion de Pablo Guerra, la primera parte y la tercera fueron pintadas por Camilo Aguirre. La segunda parte, por Henry Díaz.

En vez de contar una historia basándose en una trama, los tres capítulos funcionan más bien como viñetas etnográficas. La primera parte —a través de un diálogo entre un campesino y un investigador— aborda el proceso de división de terrenos en la región de Montes de María (en la región del Caribe colombiano) y cómo la llegada de empresarios y el desarrollo de monocultivos de palma condenan el camino que los campesinos transitan para buscar agua, lo que los obliga a hacer un recorrido mucho más largo que el habitual para recogerla. La segunda parte expone la investigación de campo y la rutina diaria de una mujer campesina. Se habla del agua, del camino, de conseguir alimento, de cultivarlo, así como de organización campesina y de género. La información específica se lee en el diario de campo de una investigadora. Finalmente, la tercera parte consiste en un taller de cartografía, en el que el ejercicio de dibujar un mapa del lugar que incorporara el futuro imaginado desencadena los recuerdos del pasado. Los mismos participantes ofrecen

---

13 Camilo Aguirre, *Ciervos de Bronce*, 37.

una reflexión sobre el método: “Oye, Marco, te pidieron dibujar el futuro y tú pensando en el pasado”, y con esto comienzan a aparecer una serie de paneles casi sin texto, en los que se ven una figura en la sombra, una niña mirando por la ventana de una casa rústica, unas botas, la espalda de un hombre vestido de camuflado y con metralleta, una sucesión de casas abandonadas.

La memoria, en la primera parte, se representa en reminiscencias o nubes de pensamiento, mientras que en la tercera parte son paneles sin marco. Ambas operaciones tienen el propósito de demostrar el carácter no fijado de la memoria: no es un hecho, no es una foto, pero no por eso es menos impactante. Es así que el ejercicio de imaginar un futuro se convierte en la reflexión del pasado, porque este revela los miedos del pasado que —a través del deseo de que ciertas cosas no se repitan— articulan las esperanzas para afrontar el futuro. Y si bien se trata de una *ficcionalización*, tanto de las memorias como de los resultados de la investigación, la narrativa gráfica permite conectarse con los lugares lejanos y los personajes desconocidos en un plano afectivo. Esta habilidad de los cómics de reunir hechos y ficciones para presentar múltiples visiones sobre los eventos y al mismo tiempo conservar un relato verosímil<sup>14</sup> es lo que articula las tres obras, incluso, a través de los diferentes acercamientos a las temáticas tratadas.



## Hendrikje Grunow

Pregrado en Antropología Social y Cultural y Maestría en Estudios Interdisciplinarios Latinoamericanos, Freie Universität Berlin (Alemania). Estudiante de Doctorado en Literatura y Teoría de la Cultura, Universität Konstanz (Alemania). Es miembro del grupo de investigación MemoriAL – Red Interdisciplinaria de Estudios sobre Memoria en América Latina. Es autora de “‘La historia se queda atrás’. Sobre memorias silenciadas del conflicto armado interno con Sendero Luminoso en Trujillo, Perú”, en *Memoria y conflicto, memorias en conflicto: Intercambios metódicos y teóricos de experiencias locales latinoamericanas*, editado por Mónica Contreras Saiz, Tatjana Louis, Stefan Rinke (Stuttgart: Heinz, 2016), 221-245. hendrikje.grunow@uni-konstanz.de

---

14 Cynthia E. Milton, “Death in the Andes. Comics as Means to Broach Stories of Political Violence in Peru”, en *Comics and Memory in Latin America*, editado por Jorge L. Catalá Carrasco, Paulo Drinot y James Scorer (Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 2017), 185.