



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO  
INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES  
(ICSHu)**

**MAESTRÍA EN CIENCIAS SOCIALES  
SEXTA GENERACIÓN**

**Entre cazadores de ángeles y mascotas soldado:**

La novela gráfica a partir del análisis comparativo de  
*Operación Bolívar* de Edgar Clement y *We3* de Grant Morrison  
y Frank Quitely

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE**

Maestro en Ciencias Sociales

**PRESENTA**

Emmanuel Román Espinosa Lucas

**Directora de tesis**

Dra. Thelma Camacho Morfin



**MTRO. JULIO CÉSAR LEINES MEDÉCIGO**  
**DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR**  
**PRESENTE.**

**Estimado Maestro:**

Sirva este medio para saludarlo, al tiempo que nos permitimos comunicarle que una vez leído y analizado el proyecto de investigación titulado **"Entre cazadores de ángeles y mascotas soldado: La novela gráfica a partir del análisis comparativo de *Operación Bolívar* de Edgar Clement y *We3* de Grant Morrison y Frank Quitely"**, que para obtener el grado de Maestro en Ciencias Sociales presenta el Lic. Emmanuel Román Espinosa Lucas, matriculado en el Programa de la **Maestría en Ciencias Sociales**, 6ta. Generación (2015-2016), con número de cuenta 137347; consideramos que reúne las características e incluye los elementos necesarios de un trabajo de tesis, por lo que, en nuestra calidad de sinodales designados como jurado para el examen de grado, nos permitimos manifestar nuestra aprobación a dicho trabajo.

Por lo anterior, hacemos de su conocimiento que al alumno mencionado, le otorgamos nuestra autorización para imprimir y empastar el trabajo de Tesis, así como continuar con los trámites correspondientes para sustentar el examen para obtener el grado.

**ATENTAMENTE**

*"Amor, Orden y Progreso"*

Pachuca de Soto, Hgo., a 16 de enero del 2017.



*Thelma Ana Morfin*

**DRA. THELMA ANA MARÍA CAMACHO MORFIN**  
 DIRECTORA DE TESIS

*Edmundo Hernández Hernández*

**DR. EN D. EDMUNDO HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ**  
 DIRECTOR

*Manuel Jesús González Manrique*

**DR. MANUEL JESÚS GONZÁLEZ MANRIQUE**  
 PROFESOR INVESTIGADOR

*Jesús Enciso González*

**DR. JESÚS ENCISO GONZÁLEZ**  
 PROFESOR INVESTIGADOR



Carr. Pachuca-Actopan, km. 4  
 Col. San Cayetano, C.P. 42084.  
 Tel. (01-771) 717-20-00, ext. 4239  
 myd\_cs@hotmail.com

[www.uaeh.edu.mx](http://www.uaeh.edu.mx)

## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer primeramente a mis padres por su apoyo incondicional y por siempre impulsarme a continuar creciendo; por enseñarme que la educación es uno de los pilares más importantes en la formación de un individuo y el arma correcta para afrontar el mundo. A pesar de que todos los “gracias” del mundo nunca serán suficientes para brindarles el reconocimiento que se merecen, nunca está de más. Gracias, los amo.

A mis hermanas Karen y Cindy por enseñarme a nunca rendirme y perseguir mis metas sin importar el largo de la senda ni lo duro de la brecha. A mis sobrinos Luis y Juan por mostrarme la importancia de mantener viva la curiosidad, ya que es el primer paso para echarnos a andar.

A la doctora Thelma Camacho Morfin por ser la guía en este viaje de dos años llamado maestría, además de confirmarme lo bello que es estudiar monitos; gracias por sus enseñanzas, reflexiones, estímulos, consejos, paciencia, regaños... y los incontables cafés. Sam tiene toda la razón en decir que usted es una sensei; yo prefiero llamarla maestra Jedi. Mi infinito reconocimiento a su pasión y entrega.

A los doctores Manuel Manrique y Jesús Enciso por sus clases y asesorías en la realización de este trabajo. Gracias doctor Manrique por mostrarme las vanguardias así como enseñarme a leer una pintura cubista, y gracias doctor Enciso por exponer lo genial que puede ser el urbanismo además de lo increíble que es el cuento fantástico.

A Isuki, Eduardo y Sam por su amistad, consejos, porras y cotorreo. Lo que inició como un seminario con sólo dos alumnos, se transformó en una comunidad con inquietudes similares y harto amor por el cómic. Gracias por hacer de cada jueves una experiencia inolvidable y llena de aprendizaje. Y gracias también a Iraida y Alhelí que se incorporaron al final de este viaje por carretera.

Igual a mis amigos Georgina, Martín, Marco, Miguel, Carlos, Rigo, Ignacio, Jesús y a los que ya no pude nombrar porque la lista es larga. Gracias por

escucharme en mis mejores momentos, estar en aquellos donde la duda se apoderaba de mí o, simplemente, ir a comer alitas. También gracias a Melissa, Acmed, Miguel, Paco, Alejandra, Yamilett, Grecia, Diana, Fidel, Flor, Rosalía y Vladimir por estos dos años y formar una generación de posgrado bien chévere.

A todas las personas que estuvieron conmigo al inicio de este viaje y que, por diversas circunstancias, ya no están aquí. Ustedes igual forman parte de esto y les agradezco el tiempo que pasamos juntos.

Finalmente, este trabajo de investigación no habría sido posible sin la beca otorgada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología para la realización de mis estudios de maestría, así como la labor de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo en su esfuerzo por mantener la Maestría en Ciencias Sociales en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad.

Infinitas gracias a todos

## RESUMEN

Este trabajo de investigación tiene como propósito efectuar una caracterización de la novela gráfica. Para ello, partimos de la hipótesis que el análisis comparativo entre las obras *Operación Bolívar* (México) y *We3* (Estados Unidos) permite caracterizar a la novela gráfica como una propuesta en la que, mediante el reconocimiento de la figura autoral así como la integración de diversas tradiciones del cómic, se realza el valor de las creaciones gráficas como formas de expresión personal, crítica social y arte contemporáneo. Validamos esto por medio de la semiótica, el análisis narratológico, el paradigma de inferencias indiciales y el empleo del fragmento, el detalle y el *pastiche*. Sustentamos este estudio a través de los académicos y estudiosos que han abordado al cómic como objeto de investigación.

**Palabras clave:** Novela gráfica; cómic; análisis comparativo; semiótica.

## ABSTRACT

The following investigation makes a characterization of the graphic novel. We follows the hypothesis that comparative analysis between *Operación Bolívar* (México) and *We3* (Estados Unidos) allows to characterize graphic novel as an approach which, trough author's recognition plus the integration of different comics' traditions, enhances the graphic creations' value as forms of personal expression, social criticism and contemporary art. We validate this using semiotics, narratological analysis, induction inference paradigm and the concepts of fragment, detail and *pastiche*. We sustain this trough academics ans scholars who took comics as an investigation object.

**Key words:** Graphic novel; comics; comparative analysis; semiotics.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	10
<b>I LA NOVELA GRÁFICA</b>	24
1.1. ¿Qué es la novela gráfica?	25
1.2. La aparición de la novela gráfica en Estados Unidos y México	28
1.2.1. La novela gráfica en Estados Unidos	30
1.2.1.1. EC Comics	30
1.2.1.2. El <i>comix underground</i> e independiente	32
1.2.1.3. La novela gráfica estadounidense	35
1.2.1.4. <i>We3</i>	40
1.2.2. La novela gráfica en México	44
1.2.2.1. La historieta novelada y la novela gráfica para adultos	44
1.2.2.2. Entre el terror y la ciencia ficción	45
1.2.2.3. El fin de la era de plata	47
1.2.2.4. El gallito inglés y el Taller del Perro	48
1.2.2.5. <i>Operación Bolívar</i>	53
<b>II LA REPETICIÓN EN <i>WE3</i></b>	61
2.1. <i>We3</i>	62
2.2. Los modos de repetición	63
2.3. <i>We3</i> y El viaje increíble	64
2.3.1. Modo icónico y modo temático	65
2.3.2. Modo narrativo de superficie	70
2.3.2.1. Las mascotas en el bosque	70
2.3.2.2. Los animales evitan contacto con los humanos	71
2.3.2.3. El puente	72
2.3.2.4. El ataque de un animal	73
2.3.2.5. El ataque de un cazador	74
2.3.2.6. La ayuda de un desconocido	76

2.4. <i>We3</i> y <i>The plague dogs</i>	78
2.4.1. Modo temático	79
2.4.2. Modo narrativo de superficie	81
2.4.2.1. Los animales evitan a las personas	81
2.4.2.2. El ataque de sujetos armados	81
2.4.2.3. El ejército	82
2.4.2.4. El sacrificio de un compañero	83
2.5. <i>We3</i> y <i>La revolución de las ratas</i>	84
2.5.1. Modo temático	86
2.5.2. Modo narrativo de superficie	89
2.5.2.1. El adiestramiento	89
2.5.2.2. Los roedores sirven a sus amos	90
2.6. La batalla en un entorno industrial abandonado	91
2.7. Las citas en <i>We3</i>	95
2.7.1. Citas provenientes del cine	96
2.7.1.1. James Cameron	96
2.7.1.2. Las ratas biorg	99
2.7.1.3. Las liebres	100
2.7.1.4. La jaula de contención	101
2.7.1.5. La estación de trenes	102
2.7.1.6. <i>Depredador</i>	103
2.7.1.7. El ojo de Roseanne	104
2.7.2. Citas provenientes de la historieta	105
2.7.2.1. La pérdida de Roseanne	105
2.7.2.2. El callejón del crimen	107
2.7.3. Citas provenientes de la televisión	109
2.7.3.1. Calzado deportivo	109
2.7.3.2. <i>Samurai Pizza Cats</i>	109

<b>III LOS FRAGMENTOS DE GUERNICA EN OPERACIÓN BOLÍVAR</b>	<b>113</b>
3.1. <i>Guernica</i> y la matanza de los ángeles en <i>Operación Bolívar</i>	114
3.2. El fragmento	123
3.3. Fragmentos que retoman forma y concepto	124
3.3.1. La mujer que sostiene a su hijo	124
3.3.2. El soldado caído	127
3.3.3. El toro	128
3.3.4. El sol	130
3.3.5. La mujer herida	132
3.4. Fragmentos que recrean el concepto	134
3.4.1. La mujer del quinqué	135
3.4.2. La yegua	136
3.4.3. La mujer del edificio	140
3.4.4. La paloma	142
3.4.5. <i>El 3 de mayo en Madrid</i>	145
3.5. <i>El pastiche</i>	147
<b>IV EL MITO DE PROMETEO</b>	<b>155</b>
4.1. Prometeo y la búsqueda del conocimiento	156
4.2. El doctor Trendle y el saber científico	157
4.2.1. Fausto y Frankenstein	158
4.2.2. El doctor Trendle como oponente en <i>We3</i>	161
4.2.3. Desmembrando al científico loco	163
4.2.4. La psique del científico loco	169
4.2.5. Científicos locos que persiguen el bien	175
4.3. Leónidas Arcángel y el saber mágico-religioso	177
4.3.1. Chamanes: la iniciación en las técnicas del éxtasis	179
4.3.2. Leónidas Arcángel como sujeto en <i>Operación Bolívar</i>	180
4.3.3. Leónidas y el chamán de Castaneda	187
4.4. Trendle y Leónidas en la búsqueda del conocimiento	195
4.4.1. La relación maestro aprendiz	195
4.4.2. Saberes que no deben volverse públicos	198
4.4.3. La sanción	200

<b>V LAS DISTOPÍAS EN OPERACIÓN BOLÍVAR Y WE3</b>	204
5.1. Utopía y distopía	205
5.1.1. Utopía	205
5.1.2. Distopía	207
5.2. La distopía en <i>Operación Bolívar</i>	210
5.2.1. Nacionalismo revolucionario	210
5.2.1.1. El indio y el mestizo	213
5.2.1.2. La conspiración trasnacional	217
5.2.1.2.1. El ángel conquistador	217
5.2.1.2.2. El empresario gringo	222
5.2.1.2.3. La búsqueda de poder	226
5.2.1.3. El culto a la madre	229
5.2.1.4. El eterno subdesarrollo	233
5.3. La distopía en <i>We3</i>	238
5.3.1. Biopolítica	238
5.3.1.1. El desarrollo tecnológico para el progreso de la humanidad	240
5.3.1.2. Los ciborgs sirven a quienes impulsaron su desarrollo	245
5.3.1.3. Los ciborgs superan al ser humano	248
<b>CONCLUSIONES</b>	258
<b>FUENTES DE CONSULTA</b>	268

## INTRODUCCIÓN

En la década de los 80, el cómic<sup>1</sup> sufrió una crisis a nivel global de la cual surgió una propuesta que, paulatinamente, ha ganado terreno entre las creaciones gráficas: la novela gráfica. A pesar de que esta alternativa tiene poco más de 30 años, ha logrado influir, al igual que la historieta, en otras artes así como formas de expresión. Para muestra, basta acudir al cine más cercano y observar en la cartelera traslaciones de obras como *Camino a la perdición*, *Ghost World* o *Scott Pilgrim*<sup>2</sup>; encender el televisor y notar cómo algunas emisiones retoman elementos tales como los globos o *balloons* e incluso jugar videojuegos cuya estética o modo de juego se inspiren en este medio<sup>3</sup>.

A pesar de esta popularidad, el cómic, permaneció marginado de las ciencias sociales durante décadas, limitándose a obras que fungieron como una guía para la realización de este medio, como ocurrió con Coulton Waugh y su texto *The comics* (1947). Fue hasta 1964 que el cómic cobró mayor notoriedad en los círculos académicos tras la publicación de *Apocalípticos e integrados* de Umberto Eco, en el cual analiza la mitología que rodea a Superman así como las características psicológicas de los personajes de *Peanuts*, mejor conocido en México como *Charlie Brown*.

Si bien en sus inicios los trabajos de investigación sobre cómics se enfocaron en analizar los elementos que los conforman, por ejemplo el diseño, el dibujo, la caricatura y la escritura (Eisner, 1988: 7), además de ser “un objeto de análisis casi

---

<sup>1</sup> Los cómics son definidos como “ilustraciones yuxtapuestas junto con otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector (McCloud, 1993: 9). En este trabajo tenemos tomar en cuenta que el cómic tiene diversas denominaciones de acuerdo al área geográfica en la que se publica; por tanto, el cómic sería la creación gráfica anglosajona sobre superhéroes y dirigida al público infantil, mientras que historieta designaría en Latinoamérica diversos tipos de narraciones icónico-literarias. Haremos caso omiso de estas caracterizaciones y en este trabajo llamaremos indistintamente cómic e historieta a este tipo de creaciones.

<sup>2</sup> Los tres filmes se basan respectivamente en las novelas gráficas *Road to perdition* de Max Allan Collins y Richard Piers Rayner, *Ghost world* de Daniel Clowes y *Scott Pilgrim vs the world* de Brian Lee O'Malley. Aunque tuvieron un éxito moderado en las taquillas mundiales, las tres películas alcanzaron un estatus de culto.

<sup>3</sup> Un ejemplo de ello es *Valiant hearts: the great war*, videojuego creado por la desarrolladora francesa Ubisoft y publicado en 2014. Inspirado en cartas de los combatientes de la Primera Guerra Mundial, el estilo gráfico del juego retoma la tradición de la *bande dessinée* franco-belga; incluso, se le ha llegado a relacionar con *La guerra de las trincheras (1914-1918)* de Jacques Tardi.

exclusivo de pedagogos, sociólogos y comunicólogos”, como menciona Thelma Camacho Morfin (1993: 4), actualmente este campo se ha abierto a diversas disciplinas sociales como la historia, la cual además de mostrar su valor artístico y narratológico reivindica su valor como documento histórico y reflejo de la visión que los autores tienen sobre la época en que viven o vivieron.

Algunos de los textos recientes que abordan al cómic poseen un carácter cronológico, como es el caso de *Breve historia del cómic* (2014), del historiador Gerardo Vilches Fuentes, o *Cómics. Una historia global, desde 1968 hasta hoy* (2014), de los académicos estadounidenses Dan Mazur y Alexander Danner. El primero se trata de un repaso asentado en los espacios lingüísticos donde la historieta ha tenido un mayor desarrollo (es decir, países de habla inglesa, española, francesa y japonesa), mientras que el segundo inicia en el año donde la historieta se consolida como industria y además surgen los movimientos independientes o de autor sobre este medio a la par de diversas revoluciones sociales.

Otros ejemplos como *La novela gráfica* (2010) o *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica* (2013), del historiador y periodista español Santiago García, resultan ensayos en los que se reflexiona sobre la historia del cómic, el surgimiento de la novela gráfica y la discusión sobre las posturas en torno a esta figura. Unos textos más, como *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta* de la coordinadora Anna María Peppino Barale, son compilaciones donde algunos académicos discuten sobre los alcances, virtudes y defectos del cómic, por ejemplo Manuel Barrero, para quien la novela gráfica “consiste en una etiqueta editorial para facilitar la venta en librerías, por lo que se perdura la minimización de la historieta como objeto de estudio” (Barrero, 2012: 29).

Dentro de la academia persiste un interés por parte de los estudiantes de abordar a la historieta como objeto de estudio, por lo que es analizada desde diversas disciplinas y perspectivas, lo cual hace más vasta la oferta de investigaciones sobre este medio. Un ejemplo de ello es *Del Gallito inglés al Taller del Perro: páginas recientes para una historia aún no escrita de la historieta mexicana independiente* (2013), de Octavio Jiménez Quiroz, tesis de la licenciatura en diseño y comunicación visual en la que reflexiona junto a los autores que

formaron parte de estos proyectos sobre la situación de la historieta en México, así como los alcances que habría obtenido el taller con una mayor visión y recursos.

Por otra parte, *Un historietista de finales del siglo XX. La obra de José Quintero*, tesis de licenciatura en estudios latinoamericanos de Samuel Cruz Pérez, es un trabajo donde se aborda la manera en que los proyectos de este autor reflejan “la realidad que vive en la Ciudad de México, múltiples aspectos contraculturales y la melancolía que sienten sus habitantes a causa de una existencia monótona y rutinaria, representada por personajes como Buba y El Pote Venenoso” (Cruz Pérez, 2010: 4).

No obstante, a pesar de esta apertura hacia las investigaciones sobre cómics existen pocos estudios académicos que aborden a una de sus propuestas más reciente, la novela gráfica, la cual reclama lecturas y actitudes distintas de la historieta convencional (García, 2010: 10) y además “responde a una mecánica repetición y optimización del trabajo, pero cuyo perfeccionamiento produce una estética” (Calabrese, 1987: 44). Ante ello, el presente trabajo tiene por cometido la comparación de dos novelas gráficas procedentes de diferentes países, Estados Unidos y México, a fin de conocer qué caracteriza a la novela gráfica.

Si bien la aparición de esta figura tiene como punto en común una crisis global de la historieta durante los 80, el contexto de su desarrollo fue diferente entre los países con tradición editorial. En Estados Unidos DC y Marvel, las empresas más reconocidas, observaron cómo sus principales guionistas y dibujantes emigraron hacia sellos editoriales pequeños en busca de mayor libertad artística, lo que provocó que “un puñado de nuevos artistas diera un paso al frente antes de estar preparados para suplir a las estrellas que se habían marchado, por lo que el resultado fue una de las etapas más pobres de ambas editoras” (Vilches Fuentes, 2014: 226). Este hecho trajo consigo diversas maniobras comerciales y sagas de aparente espectacularidad que en el fondo poseían poca calidad<sup>4</sup>, lo que se convirtió en una cuantiosa baja en ventas de la que no se pudieron recuperar.

---

<sup>4</sup> Un ejemplo de ello es *La saga del clon* de Spider-Man, iniciada en *Amazing Spider-Man* 149. En ella, Peter Parker descubre que tiene un clon más joven llamado Ben Reilly, quien toma su lugar como el Hombre Araña ante un Peter con diversos problemas en su vida adulta. La historia confusa y llena de diversos vacíos obligó a

No obstante de esta crisis el cómic de autor, movimiento surgido en la década de los 60 como una contracorriente de la historieta comercial y que se caracteriza por la experimentación narrativa y la conciencia autoral (Vilches Fuentes, 2014: 109-111), gozaba de gran relevancia debido a la aparición de nuevos autores, la emigración de historietistas consolidados hacia sellos pequeños y a un público que tras crecer leyendo cómics ahora buscaba contenidos más maduros y sofisticados. Ello permitió la aparición de la novela gráfica, la cual se posicionó paulatinamente con narraciones gráficas como *Watchmen*, *The Dark Knight Returns* (ambas de 1986) y *Maus* (1980-1991).

Así, bajo este contexto surgió *We3*, novela gráfica publicada en 2005 por los escoceses Grant Morrison (guionista) y Frank Quitely (dibujo) bajo el sello Vertigo. En ella, se narra la historia de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*, tres animales modificados cibernéticamente y empleados como máquinas de guerra en operaciones secretas. Tras el desmantelamiento de su unidad, las mascotas son liberadas por la doctora encargada de su desarrollo, lo que provoca una persecución entre entornos naturales y urbanos.

Esta novela gráfica destaca por una narrativa donde pesa más la imagen que el texto, el naturalismo impreso en los trazos de Quitely así como la violencia que acerca a esta obra con el estilo de los *mangas*. Asimismo, Morrison cuestiona “hasta qué grado el hombre debe controlar su entorno y si una especie animal puede recuperar su naturaleza noble y pacífica tras la intervención humana” (Benitez, 2013).

México, por su parte, vivió un contexto diferente al de Estados Unidos, ya que desde décadas anteriores el país contaba con una gran tradición de historietas dirigidas al público adulto, la cual tuvo su época de mayor popularidad durante los 60 y 70 con títulos como *Lágrimas, risas y amor* de Yolanda Vargas Dulché. Sin embargo, durante los 80 la crisis del cómic a nivel mundial causó que “la potente industria editorial se viniera abajo casi por completo” (Vilches Fuentes, 2014: 269). Se resentía el cierre de Editorial Novaro, ocurrido en 1985, ya que fue una empresa

---

que finalizara antes de los acordado. En 2009, Marvel relanzó esta saga con diversas modificaciones, entre ellas la muerte de Reilly.

importante que se dedicó a la producción nacional de historietas, además de la importación de títulos extranjeros pertenecientes a DC y Marvel.

Por otro lado, Editorial Vid dejó de producir obras nuevas y optó por dedicarse a reimprimir sus historietas clásicas e importar ofertas extranjeras. Si bien la publicación de historietas para adultos no se perdió, éstas eran de menor calidad, tanto en dibujo como en narración, respecto de los éxitos de décadas anteriores.

Bajo este panorama fue creada *Operación Bolívar* por el mexicano Edgar Clement, obra publicada por la revista *El gallito inglés* durante 1994. Posteriormente, en el 2000 volvió a ser distribuida de manera integrada por el Taller del Perro, colectivo independiente de historietistas mexicanos que en opinión de sus protagonistas fungió como:

Un taller teórico-práctico de la historieta, orientado hacia la sensibilización del arte secuencial, que incluye la creación de historietas originales, técnicas de la lectura crítica y semiótica del cómic, mecanismos de autoedición y diseño editorial, así también sello editorial independiente financiado únicamente por los integrantes del taller (Priego, 2002: 65).

En ella, Leónidas Arcángel es un cazador de ángeles que, tras descubrir que a uno de sus ancestros le han amputado los brazos, emprende una búsqueda junto con su amigo Román para descubrir el por qué de esta acción, lo que los lleva a descubrir una conspiración que pretende el dominio de América Latina: la Operación Bolívar.

Esta obra es considerada un parteaguas debido a su estilo visual en blanco y negro con *collages* más una narrativa que critica “la política nacional y el modelo neoliberal manejado por Estados Unidos durante aquella época” (Calvo, 2013). Adicionalmente, esta propuesta marca un resurgimiento de artistas mexicanos dedicados al cómic así como nuevas maneras de distribuir su trabajo luego del declive de la industria.

Entonces, a pesar de surgir tras una debacle del cómic a nivel mundial y de no acercarse al número de ventas de historietas tan populares como *Batman*<sup>5</sup>, *Operación Bolívar* de Edgar Clement y *We3* de Grant Morrison y Frank Quitely son dos novelas gráficas que han ganado notoriedad entre lectores del medio en México y Estados Unidos respectivamente. Esto se debe a sus propuestas narrativas y planteamientos cosmopolitas. Por lo tanto, ante la publicación de *Operación Bolívar* y *We3* bajo panoramas distintos, así como la falta de estudios académicos que aborden a la novela gráfica, surge la necesidad de estudiar ambas obras comparativamente a partir del siguiente cuestionamiento: ¿Cómo se caracteriza la novela gráfica a partir de la comparación entre dos narraciones de diferentes países, *Operación Bolívar* (México) y *We3* (Estados Unidos), y cuál es la propuesta de este medio respecto a los desarrollos de Walter Benjamin sobre la reproductibilidad y Omar Calabrese respecto a la estética de la repetición?

La formulación de esta pregunta general nos permitió desarrollar las siguientes preguntas específicas para este trabajo: ¿Cómo surge la novela gráfica tanto en México como en Estados Unidos?; ¿de qué manera se presenta la estética de la repetición en *We3* y *Operación Bolívar*?; ¿cuáles son los elementos y rasgos narratológicos que comparten *Operación Bolívar* y *We3* respecto al mito de Prometeo que exijan una lectura diferente respecto al cómic convencional?, y ¿cuáles son los sustratos ideológicos en los que se basan las distopías que ocurren en *Operación Bolívar* y *We3*, y de qué forma se muestran dentro de sus narraciones?

Así, sustentamos la pertinencia de estudiar comparativamente a *Operación Bolívar* y *We3* debido a que ambas novelas gráficas fueron creadas bajo contextos distintos pero se dirigen a un público que ha crecido leyendo cómics, actividad que combinan con la lectura de libros y la observación de medios de comunicación masiva, lo que conlleva a que el efecto narración sea más profundo y crítico.

Ambas creaciones son influidas por otras formas de expresión tales como la pintura, el cine, la literatura, la música, la televisión y los propios cómics, lo cual

---

<sup>5</sup> La periodista Nicola Love (2013) estimó que la serie *Death of the family*, publicada entre 2012 y 2013, logró ventas por un millón 290 mil 581 unidades solamente en Estados Unidos.

brinda una mayor profundidad y complejidad en las narraciones que presentan y, además, alude a sucesos reales como la matanza de Tlatelolco de 1968 o la firma del Tratado de Libre Comercio de América del Norte de 1992, como ocurre con *Operación Bolívar*.

Asimismo, las historias que se abordan en *Operación Bolívar* y *We3* se desarrollan entornos distópicos, es decir, espacios que conservan los vicios de la sociedad actual. En ambas obras, los problemas de la sociedad son representados mediante conspiraciones y operaciones militares secretas que se salen de control.

Además, *Operación Bolívar* y *We3* son protagonizadas por personajes redondos, que para el especialista en el análisis de la historieta Rubén Varillas (2009: 34) son “personajes complejos, profundos y cuya personalidad evoluciona conforme avanza la narración”. Este desarrollo lo podemos apreciar a través del doctor Trendle y Leónidas Arcángel, personajes que encarnan el mito de Prometeo a través de las convenciones del saber científico y el mágico-religioso.

A partir de este desarrollo planteamos la hipótesis de que el estudio comparativo entre *Operación Bolívar* y *We3* permite caracterizar a la novela gráfica como una propuesta en la que, a partir del reconocimiento de la figura autoral así como la integración de diversas tradiciones del cómic, se realza el valor de las creaciones gráficas como formas de expresión personal, crítica social y arte contemporáneo.

Ello nos permitió desarrollar el objetivo general de caracterizar la novela gráfica por medio de la comparación de dos obras surgidas bajo contextos diferentes, *Operación Bolívar* (México) y *We3* (EUA), para conocer cuál es la propuesta de este medio a partir de los desarrollos de Walter Benjamin sobre la reproductibilidad y Omar Calabrese respecto de la estética de la repetición.

Como objetivos específicos proyectamos conocer el surgimiento de la novela gráfica tanto en México como en Estados Unidos; identificar la manera en que se presenta la estética de la repetición en *Operación Bolívar* y *We3*; identificar los elementos y rasgos narratológicos que comparten *Operación Bolívar* y *We3* respecto al mito de Prometeo que exijan una lectura distinta al cómic convencional y, finalmente, comprender los sustratos ideológicos en los que se basan las

distopías que componen a *Operación Bolívar* y *We3* así como los indicios que nos permiten llegar a ellos en ambas narraciones.

Los enfoques teóricos empleados en este trabajo fueron los propuestos por Walter Benjamin y Umberto Eco respecto de la reproductibilidad, pero también los del semiólogo italiano Omar Calabrese sobre la estética de la repetición debido a que la novela gráfica, además de tener el carácter de ser una obra que puede reproducirse, apela a la repetición de otras tradiciones de la historieta, así como de otros medios como el cine, para conformar su propuesta y contenidos.

Benjamín, filósofo alemán cuya propuesta de pensamiento está adscrita a la Escuela de Frankfurt, formuló su enfoque en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936), ensayo cuyo propósito fue mostrar que el arte, al volverse reproducible gracias al surgimiento y perfeccionamiento de nuevas técnicas tales como la litografía, arribaba a una nueva vanguardia que daba paso al valor de exhibición, cualidad que permite el acercamiento de la pintura, la escultura, la fotografía, el cine y la música con el espectador.

Walter Benjamin estableció que la obra de arte siempre ha sido reproducible, por lo que esta capacidad sirve como “un vehículo de aquello que podrá ser el arte en una sociedad emancipada y que se esboza ya en la actividad artística de las vanguardias” (Benjamin, 2003: 17). Así, la reproducción técnica rompe con el principio de autenticidad de la obra de arte, permitiendo al público acceder a ella en cualquier momento y cualquier lugar:

La técnica de la reproducción, se puede formular en general, separa lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su aparición masiva. Y al permitir que la reproducción se aproxime al receptor en su situación singular actualiza lo reproducido (Benjamin, 2003: 44).

Esta demolición de lo auténtico provoca una emancipación que además finaliza con el valor del arte como ritual mágico-religioso, de carácter único e irrepetible, para brindarle un nuevo sentido: el valor de la exhibición, el cual se sustenta en la política:

Por primera vez en la historia del mundo la reproductibilidad técnica de la obra de arte libera a ésta de su existencia parasitaria dentro del ritual [...]. Si el criterio de la autenticidad llega a fallar ante la producción artística, es que la función social del arte en su conjunto se ha trastornado. En lugar de su fundamentación en el ritual, debe aparecer su fundamentación en otra praxis, a saber: su fundamentación en la política (Benjamin, 2003: 51).

Por consiguiente, la intención de la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica no es el dominio de la naturaleza, como sucedió con el arte del romanticismo, sino la interacción concertada entre la naturaleza y la humanidad.

El enfoque de Benjamin se contrapone al de Theodor Adorno y Max Horkheimer, quienes introdujeron en *Dialéctica del Iluminismo* (1944) los términos cultura de masas e industria cultural, la cual es definida como la capacidad de la economía del sistema capitalista para producir bienes culturales de forma masiva<sup>6</sup>. Para Benjamin, en la medida en que la reproductibilidad acerca el arte a la población y ésta se apropia de los objetos culturales, surge el interés en la vida cotidiana (Zubieta, 2000: 121). Si Adorno y Horkheimer postulan esta situación como una barbarie, Benjamin la propone como barbarie positiva que permite al ser humano reiniciar la esfera cultural con sus propias reglas de funcionamiento y análisis.

Para Umberto Eco, por su parte, la reproducción técnica permite que el objeto arribe a más personas, produciendo una adecuación del gusto y el lenguaje a la capacidad receptiva media. A diferencia de Adorno, Horkheimer y quienes continúan su propuesta, a quienes llama apocalípticos, Eco se sitúa en la línea de Benjamin y los que prosiguieron sus desarrollos, a quienes denomina integrados, y afirma que en la actualidad, gracias a la reproductibilidad, nos adentramos en un periodo de igualdad de derechos en el que las masas participan activamente en la producción de bienes culturales; entonces:

---

<sup>6</sup> Esta perspectiva no reconoce una apertura democratizadora sino “la masificación de la cultura a través de la manipulación y la suspensión de la reflexión crítica en la que ya no hay espectadores, sino consumidores” (Adorno y Horkheimer, 1988). En consecuencia las masas, al entretenerse con los productos de la industria cultural, “colaboran con el poder y garantizan la perpetua reproducción del mismo contenido” (Zubieta, 2000: 119).

La cultura de masas no es típica de un régimen capitalista. Nace en una sociedad en que la masa de ciudadanos participa con igualdad de derechos en la vida pública, en el consumo, en el disfrute de las comunicaciones: nace inevitablemente en cualquier sociedad de tipo industrial (Eco, 1984: 51).

Eco enfatiza que a causa de la reproducción existen diferentes niveles de espectadores y consumidores. Podrán existir consumidores pasivos pero su nivel de crítica aumenta hasta llegar al intelectual, que en determinado momento vuelve a un estado inactivo. El semiólogo reflexiona que la tarea respecto a ello es analizar objetos tales como los cómics, la música y el cine desde adentro, por lo que cualquier acto en el que se critique o se desvalore a las propuestas nacidas en la época de la reproductibilidad resultará aristocrizante.

Por lo tanto, de acuerdo con Benjamin y Eco se rompe la visión de que el arte y la cultura solamente pueden ser abordadas y apreciadas por una élite, por lo que los espectadores son ahora los nuevos receptores, protagonistas, productores y gestores de los bienes culturales, logrando que medios como el cine, la música y la novela gráfica cobren relevancia no sólo como un espacio artístico, de crítica o entretenimiento, sino también como una manera en que la sociedad se va interpretando a sí misma.

La tercera propuesta abordada a lo largo de esta investigación es la estética de la repetición, desarrollada por el semiólogo italiano Omar Calabrese, para quien los contenidos de los medios de comunicación masivos, como las series de televisión, el cine o los cómics, surgen como producto de una reproducción mecánica cuyo perfeccionamiento produce una estética: la estética de la repetición (Calabrese, 1987: 44).

Calabrese expone que la repetición puede analizarse de tres maneras distintas: “la repetición como modo de producción de una serie con matriz única; la repetición como mecanismo estructural de generación de textos, y la repetición como condición de consumo por parte del público” (Calabrese, 1987: 45-46). La primera noción se refiere a la estandarización, mecanismo por el cual se producen diversos objetos a partir de un prototipo. El segundo concierne a la estructura del producto, donde a su vez existen los siguientes modos de repetición: la icónica, que

trata la manera en que un personaje es representado; la temática, la trama principal de la historia, y la narrativa de superficie, que trata algunos eventos que se repiten entre obras, como la persecución en tren o la batalla final entre el héroe y el villano (Calabrese, 1987: 48). La última noción refiere a la esfera del consumo, a las actitudes que los espectadores toman en torno a los contenidos que observan, de lo cual derivan el hábito, el culto y la cadencia (Calabrese, 1987: 51).

Para nuestros propósitos, tomamos la segunda noción, la que refiere a la estructura de *Operación Bolívar* y *We3* ya que, como se mencionó anteriormente, ambas novelas gráficas recurren a otras formas de expresión para conformar su contenido y volverse obras más complejas que el cómic convencional.

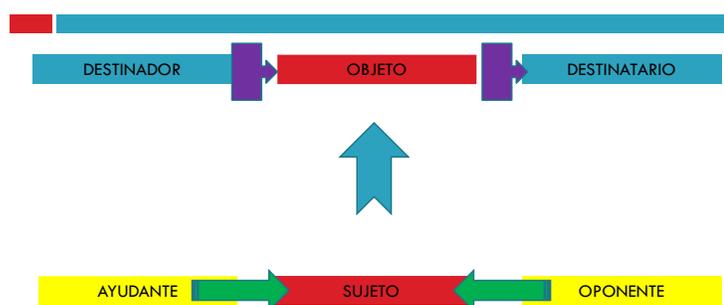
Asimismo, recurrimos a algunos conceptos clave que sirvieron como ejes para esta investigación. El primero de ellos son los medios de comunicación masiva, instrumentos utilizados en la sociedad contemporánea para informar, orientar, educar y entretener mediante el envío de mensajes a través de canales textuales, sonoros, visuales y audiovisuales dirigidos a un público extenso. Los principales son la televisión, la radio, la prensa escrita y el Internet debido a su uso y difusión. La historieta y la novela gráfica forman parte de este conjunto.

También fue retomado el término distopía, ya que ambas historias se concentran en entornos cuya visión es contraria a una sociedad ideal. La distopía se define como “un sistema de gobierno que parece una utopía pero en realidad se trata de sistemas que coartan libertades y se sustentan en principios poco éticos” (Álamo, 2016). El vocablo fue acuñado en el siglo XIX por el filósofo inglés John Stuart Mill, quien lo pronunció durante un discurso ante la Cámara de los Comunes para denunciar el conflicto existente en la política de tierras en Irlanda:

Es quizá, también de cortesía, que les llame utópicos, aunque deberían más bien ser llamados distópicos o cacotópicos. Lo que se llama comúnmente utópico es algo demasiado bueno para ser practicable; pero lo que parecen favorecer es demasiado malo para ser viable (“¿Qué son distopías?”, 2013).

El enfoque de este trabajo es cualitativo, el cual para la académica argentina Irene Vasilachis (2006: 24) se trata de un proceso interpretativo de indagación “basado en diversas tradiciones que analizan un problema humano o social. Por lo tanto, se intenta brindar sentido o interpretar fenómenos de acuerdo con el significado que el objeto de estudio les otorga”. En consecuencia, en la metodología cualitativa no se intenta “manipular el escenario de la investigación al controlar influencias externas o al diseñar experimentos, sino efectuar una aproximación inductiva: permitir que las ideas y categorías emerjan preferentemente desde los datos” (Mayán, 2001: 5).

Para nuestros propósitos, se recurrió al análisis semiótico dentro de esta investigación. Podemos definir a la semiótica como “la disciplina crítica de la comunicación, de sus estructuras, de los lenguajes que en ella queden implicados. Una semiótica no de los significados, sino de la operación de significar” (Talens, 1980: 45). Ésta se lleva a cabo en tres niveles diferentes: el sintáctico, que trata las relaciones entre signos (Talens, 1980: 47), para lo que se utiliza a la matriz actancial como herramienta, la cual se trata de un “sistema de seis actantes o clases que en ella aparecen desvinculados de los rasgos individuales que ofrecen en los relatos y que se agrupan en parejas por oposiciones binarias” (Beristáin, 1982: 63-64). Se representa de la siguiente manera:



El segundo nivel, el semántico, se ocupa del significado de los signos a partir del uso de las informaciones, datos inmediatamente significantes que se refieren a

lugares, objetos y textos, y que sirven para identificar y situarlos en el tiempo, y los indicios, “signos que aportan significaciones que provienen de otros sistemas semiológicos vertidos al lenguaje articulado del relato” (Beristáin, 1982: 41).

El tercer nivel, el pragmático, estudia las relaciones entre los signos y sus usuarios. En él se “integra el análisis de las relaciones del autor con su obra, de la obra con el usuario, es decir, el lector, y la inserción social de estos elementos en una formación social determinada” (Talens, 1980: 47). Lo único que se exploró en este aspecto fue la biografía del autor de *Operación Bolívar* por medio de una entrevista<sup>7</sup> con Edgar Clement a fin de conocer algunos sucesos de su vida personal y los hechos que influyeron en su creación.

Asimismo, fueron empleados el fragmento, el detalle y el *pastiche*, conceptos utilizados por Omar Calabrese para analizar cómo funciona la estética de la repetición. Los dos primeros sirven para estudiar la relación de la parte con el todo, mientras que el último trata sobre la configuración de un nuevo sistema. Así, el fragmento se conceptualiza como un acto divisorio, una potencialidad de ruptura no definitiva que no necesita de su obra precedente para ser definido (Calabrese, 1987: 88). El detalle, por su parte, es el corte de una obra que requiere a su precedente para ser comprendido, ya que su función es hacer excepcional la parte sobre su todo. El *pastiche* se define como “un ensamblaje realizado a partir de fragmentos extraídos de diversas fuentes” (Corona Cabrera, 2008: 83).

También nos auxiliamos del análisis narratológico, el cual consiste en la investigación a partir de las características del cómic “aplicado a los rasgos intrínsecos que lo definen frente a otros soportes tales como el cine o la novela, lo que conlleva a un análisis de los personajes, el espacio narrativo, las acciones, el punto de vista, así como otros elementos” (Varillas, 2009: 19). Finalmente, fue retomado el paradigma de inferencias indiciales de Carlo Ginzburg a fin de encontrar los indicios, es decir, los datos que se consideran poco importantes pero que resultan reveladores para dar lugar a una secuencia narrativa (Ginzburg, 1994: 140-144) en los que ambas creaciones gráficas converjen.

---

<sup>7</sup> La antropóloga Rosana Guber (2004: 205) define a la entrevista como “una relación social a través de la cual se obtienen enunciados y verbalizaciones, que es además una instancia de observación”.

Así, el presente trabajo consta de cinco capítulos. En el primero de ellos se elabora un breve repaso sobre el surgimiento de la novela gráfica en Estados Unidos y México, países de los cuales provienen las novelas gráficas que tomamos como objeto de estudio. Nuestro segundo capítulo aborda la repetición en *We3*. Para ello, se analiza cómo esta novela gráfica repite los modos icónico, temático y narrativo de superficie de los filmes *El viaje increíble*, *The plague dogs* y *La revolución de las ratas*, así como las citas que se presentan en ella, las cuales provienen del cine, los cómics y la televisión.

El tercer capítulo analiza los fragmentos de *Guernica*, de Pablo Picasso, que aparecen en una secuencia dentro de *Operación Bolívar*. Mientras que en *We3* se analizó la mayoría de casos que aluden a otras obras, en este apartado solamente se tomó una breve selección debido al gran número de referencias que existe en la novela gráfica de Edgar Clement. Esta depuración permitió un análisis más conveniente para nuestros cometidos.

El cuarto capítulo se aboca en el análisis del mito de Prometeo bajo las convenciones del saber científico en la novela gráfica de Estados Unidos y el mágico religioso en la creación gráfica originaria de México. Finalmente, el último capítulo estudia las distopías que ocurren en ambas novelas gráficas a partir de la identificación de indicios que nos llevaron a los sustratos ideológicos en cada obra: el nacionalismo revolucionario en *Operación Bolívar* y la biopolítica en *We3*. A través de todo lo anterior logramos esclarecer cómo se caracteriza la novela gráfica, propuesta que trata de romper con el cómic convencional y que, a pesar de su relativa juventud, nos presenta diversos cuestionamientos que vale la pena analizar.

## I La novela gráfica

A pesar de que la expresión novela gráfica existe formalmente desde poco más de tres décadas, persisten los cuestionamientos sobre el significado de este término así como su propuesta. Ante ello, en 2005 el historietista británico Eddie Campbell publicó un escrito que, bajo el título de “Manifiesto de la novela gráfica”, tuvo como fin disipar dudas entre los lectores, pero también generar nuevos cuestionamientos respecto de esta figura:

“Novela gráfica” es un término desagradable”, pero lo emplearemos partiendo de la premisa de que por “gráfico” no nos referimos en absoluto a gráficos y de que “novela” no significa nada relativo a las novelas (de la misma manera que “impresionismo” no es un término estrictamente aplicable; de hecho, fue empleado originalmente como un insulto y posteriormente adoptado en espíritu de desafío) (Campbell, 2010).

El manifiesto, una reflexión irónica y socarrona sobre el estado que vive la historieta en la actualidad, propone a la novela gráfica como un movimiento que a pesar de llevar suficiente tiempo entre nosotros, todavía tiene muchos desafíos y eventos por desarrollar, por lo que así como empieza Campbell con la intención de contestar toda duda sobre este proyecto, en su décimo punto termina por negar toda argumentación. Sin embargo, el creador británico pone el dedo en el renglón al rechazar que la novela gráfica sea solamente un formato o una estrategia comercial, optando por una propuesta que busca llevar a la historieta a un nivel más ambicioso y significativo para el que toma como inspiración de sus relatos tanto a la ficción como la vida misma (Campbell, 2010).

Si bien el manifiesto fue tomado de manera poco seria por la propia comunidad dedicada al cómic, lo cual sepultó la premisa de Campbell de que la novela gráfica es un movimiento, el círculo académico, así como algunos creadores,

se dispusieron a retomar la discusión sobre esta creación, la cual aborda desde la misma definición del término hasta su caracterización como propuesta gráfica.

Ante esto, nuestro primer capítulo efectúa una exploración sobre la novela gráfica a través de algunos estudios recientes sobre la historieta que proceden de la academia, así como estudiosos del cómic y creadores. Por lo tanto, se observarán algunas conceptualizaciones, posturas y reflexiones en torno a esta propuesta gráfica así como su surgimiento en México y Estados Unidos a fin de situar nuestra comparación de dos novelas gráficas procedentes de estos países: *Operación Bolívar* y *We3*.

### 1.1. ¿Qué es la novela gráfica?

Como fue mencionado anteriormente, persisten los cuestionamientos sobre qué quiere decir esta expresión, los cuales giran a si ésta se refiere a una etiqueta para nombrar a un “cómic caro”, a una traslación visual de la literatura o si se refiere a un nuevo planteamiento por parte de la historieta para presentar sus contenidos a un público más diverso o, por el contrario, a un público segmentado. El propio Eddie Campbell argumenta su rechazo hacia la idea de que la novela gráfica sea solamente una representación visual de los clásicos de la literatura universal en el segundo punto de su “Manifiesto de la novela gráfica”:

Puesto que no estamos de ningún modo refiriéndonos a la novela literaria tradicional, no sostenemos que la novela gráfica deba ser de las mismas dimensiones o peso físico. En consecuencia, los términos “novella” y “novellete” no son aplicables aquí y sólo contribuyen a confundir y distraer a los espectadores de nuestro objetivo, haciéndoles pensar que estamos creando una versión ilustrada de la literatura cuando en realidad tenemos asuntos más importantes que atender; esto es, estamos forjando una nueva forma de arte que no estará atada a las reglas arbitrarias de una anterior (Campbell, 2010).

Como fue mencionado párrafos arriba, el historietista británico propone a la novela gráfica como un movimiento que, a consecuencia de seguir en desarrollo, no puede ser medido ni mucho menos definido. A pesar de esta postura, existen algunas sugerencias sobre a qué se refiere el término, siendo la más adecuada para los propósitos de este trabajo la expuesta por el periodista e historiador español Santiago García:

Por supuesto, novela gráfica es sólo un término convencional que, como suele ocurrir, puede llamar a engaño, pues no hay que entender que con el mismo nos referimos a un cómic con características formales o narrativas de novela literaria, ni tampoco a un formato determinado, sino, sencillamente, a un tipo de cómic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes distintas del cómic de consumo tradicional (García, 2010: 16).

García concuerda con Campbell que la novela gráfica no es un formato ni tampoco se refiere a una novela ilustrada, sino más bien un replanteamiento en el que pueden convivir tanto las historias de superhéroes como las de personas comunes, los relatos fantásticos y los cotidianos, así también la historieta industrial y la *underground*:

Esta tradición de la novela gráfica reconoce a las otras tradiciones y las integra en su ADN, pero en muchos sentidos es completamente nueva, pues no se había visto nada parecido hasta hace 20 o 30 años. Una de sus características es el nacimiento del autor de cómics, por fin, el autor libre y adulto (García, 2010: 267).

El historiador enfatiza en el reconocimiento de la figura autoral, surgida a nivel mundial durante la década de los 60 a partir del cómic independiente y el *underground*. Por lo tanto, la novela gráfica representa la formalización de este proyecto de historieta de autor la cual tiene su consolidación en los 80, una vía

alternativa para entender a este medio desde su distribución y consumo, hasta la ética y estética. Por lo tanto, propone que en la actualidad “entramos a una era del estudio del cómic después del cómic” (García, 2013: 23) en la que ya no se busca revalorizar o generar prestigio al medio historietístico, sino tratar las distintas propuestas y posibilidades creativas hacia las que se está diversificando.

Los académicos e historietistas Alexander Danner y Dan Mazur se suman a este planteamiento al referir que si bien persiste un gran número de cuestionamientos acerca de las posibilidades de la novela gráfica, existen ciertos puntos en común, comenzando con que representa un cambio revolucionario que junto con el *webcómic* ha expandido el horizonte de la historieta de tal manera que permite un mayor acercamiento entre guionistas, dibujantes y coloristas con lectores, además de que ya no existen intermediarios en las formas de distribución. Por otra parte, la división entre la historieta *mainstream* o comercial y el cómic de autor o independiente parece diluirse con rapidez. Finalmente, el objetivo del novelista gráfico es elevar el espíritu de la historieta, del *comic book*, a un nivel más ambicioso y significativo (Mazur y Danner, 2014: 293-308).

La novela gráfica, entonces, representa un replanteamiento en el que se reconoce a los autores, se diversifican contenidos y se adhieren diversas tradiciones y estilos que requieren una lectura diferente al cómic convencional. En la actualidad, pasa por buen momento debido a su aceptación en un mercado cultural que anteriormente rechazaba a la historieta, pero esta popularidad también se debe al resurgir de un espíritu independiente que ha cambiado las formas de presentar relatos así como su distribución, lo cual, de acuerdo con el ilustrador gráfico Julián Romero Sánchez es “un rasgo de la cultura emprendedora y que, además, permite a la novela gráfica acercar al público a la lectura, ya sea por medio de historias nuevas o relatos clásicos adaptados al lenguaje gráfico” (Espinosa Lucas, 2016). Sobre ello, el historiador Gerardo Vilches Fuentes agrega que:

El cómic ha entrado definitivamente en la normalidad del mercado cultural y puede encontrarse en grandes superficies y librerías generalistas. Grandes autores de

diferentes generaciones han hallado la libertad creativa necesaria para dibujar los cómics que quieren dibujar, ni más ni menos. Lo que hace de este momento ideal para leer cómics realmente apasionantes es la confluencia de todas esas generaciones y la aparición de muchos jóvenes talentos que siguen sus pasos [...]. En cuanto al mercado, se han dado dos fenómenos que marcan en buena medida el ritmo del cómic de autor contemporáneo: el primero es la definitiva entrada de editoriales literarias al negocio de la novela gráfica, mientras que el segundo es el resurgir del espíritu *underground* adaptado a nuestros tiempos (Vilches Fuentes: 2014: 255-256).

Tras una breve conceptualización sobre la novela gráfica, así como el estado por el que actualmente pasa, es necesario revisar su historia ya que si bien su aparición en diversos países responde a diversos puntos en común, entre ellos la crisis editorial historietística durante la década de los 80, existieron diferentes elementos internos que diferenciaron este proceso tanto en Estados Unidos como México, haciendo de este fenómeno un objeto aún más amplio y significativo.

## 1.2. La aparición de la novela gráfica en Estados Unidos y México

Durante el final de la década de los 70 y principios de los 80, la historieta, como industria mundial, sufrió una debacle. En Estados Unidos, el número de ventas disminuyó a la par que las grandes editoriales veían como sus guionistas, dibujantes y coloristas emigraban a sellos más pequeños, a la independencia o a otras ofertas laborales, como la publicidad, que les aseguraban buenos salarios y pleno reconocimiento a su labor creativa. En México, por su parte, la crisis económica de 1982 representó un golpe para la industria editorial: fallaron los susministros de papel al tiempo que la demanda de historietas se redujo ante la falta de poder adquisitivo (Camacho Morfin, 2014: 341). A pesar de que la publicación de

historietas continuó con con los *minis*<sup>8</sup> y los *Sensacionales*<sup>9</sup>, poco a poco las editoriales de gran renombre, como Novaro y Vid, fueron desapareciendo. Esta crisis fue la coyuntura en la cual surgió formalmente la novela gráfica.

No obstante, debemos ir un poco más atrás para comprender que la novela gráfica, como proyecto, se estaba gestando desde décadas atrás, teniendo como punto en común los 60, marcado por diferentes movimientos sociales que también tuvieron repercusión en la historieta:

Todo el mundo asumía que el cómic era un refugio para artistas y escritores fracasados. A lo largo de la década, sin embargo, empezó a producirse un cambio de conciencia. Umberto Eco publicaba *Apocalípticos e integrados* en 1964, tal vez el primer libro que incluía una discusión académica seria a partir de lecturas de cómics, y Stan Lee, el editor y rostro público de Marvel, dedicaba cada vez más tiempo a dar conferencias en universidades, donde Spider-Man y Hulk eran íconos tan celebrados como Bob Dylan y el *Che* Guevara (García, 2013: 11).

De acuerdo con Mazur y Danner (2014: 9) fue en este contexto en el que los cómics pasaron de ser un producto comercializado para convertirse en una forma de expresión adoptada por individuos que querían contar historias, y dibujar con la expectativa de encontrar un público receptivo a su obra. Sin embargo, a pesar de estas constantes, existieron otros factores que permitieron la aparición de la novela gráfica en Estados Unidos y México, por lo que es tarea revisarlas a fin de identificar que la novela gráfica responde a diversos intereses de acuerdo al contexto espacial y temporal en el que se inserta.

---

<sup>8</sup> Historietas en formato reducido. Un ejemplo de ello es *Aventuras de Capulinita*, versión de menor tamaño de *Aventuras de Capulina*.

<sup>9</sup> Los *sensacionales* son historietas pornográficas que durante la década de los 80 “inundaron el mercado estimuladas por una mayor tolerancia gubernamental frente a este tipo de publicaciones” (Camacho Morfin, 2014: 341)

## 1.2.1. La novela gráfica en Estados Unidos

### 1.2.1.1. EC Comics

Durante los 30 y los 40, la historieta estadounidense vivió una época de oro en la que las narraciones fueron protagonizadas por superhéroes<sup>10</sup>, las cuales se popularizaron entre el público infantil, aunque también existían ciertos títulos como *Príncipe valiente* de Harold Foster, o *Dick Tracy* de Chester Gould, cuyas tramas eran estaban dedicadas al público adulto. Sin embargo, tras la Segunda Guerra Mundial, el cómic de superhéroes entró en declive, por lo que las editoriales tuvieron que renovar sus contenidos hacia géneros tan diversos como el terror, el *western*<sup>11</sup>, los relatos policiacos o la ciencia ficción, lo cual permitió acercar este medio hacia un público de mayor edad, pero también, sentó un breve precedente para la aparición de la novela gráfica en Estados Unidos.

Así, el caso más célebre durante los 50 fue el de Bill Gaines y EC Comics. Fundada en 1944 por Max Gaines (su padre), destacó en sus inicios por la publicación de historietas educativas. Sin embargo, tras el fallecimiento de su fundador, Bill, junto con el editor Al Feldstein, le dieron un giro completamente diferente al sello, dejando el material didáctico para dar paso a los relatos de guerra, crimen y terror en títulos como *Weird fantasy*, *Crime suspenstories*, *The haunt of fear*, *The Crypt of terror* y *The vault of horror*, caracterizadas por ser:

Historias de corta extensión, personajes episódicos, violencia, acontecimientos truculentos y perturbadores, una soterrada sexualidad y sobre todo un sentido del humor muy negro que provocaba giros sorprendentes en los finales de las historias (Vilches Fuentes, 2014: 58).

---

<sup>10</sup> En un principio, las historias de superhéroes no eran precisamente para niños. Bob Kane, creador de Batman, ideó en su momento que el hombre murciélago asesinara a placer a los villanos de Ciudad Gótica, mientras que Joe Shuster y Jerry Siegel imaginaron a Superman como un extraterrestre tirano y con deseos de dominar la Tierra, muy diferente al justiciero gentil y correcto cuya nave aterrizó en Kansas.

<sup>11</sup> Historias del Viejo Oeste estelarizadas, principalmente, por vaqueros.

Los títulos de EC Comics innovaron de manera significativa en dos frentes: por un lado, introdujeron la figura del narrador que fungía como anfitrión de cada serie<sup>12</sup>, a la par que Gaines permitía a los guionistas, dibujantes y coloristas firmar por su trabajo, situación poco frecuente en la época y que involuntariamente originó el reconocimiento autoral en Estados Unidos. No obstante, el éxito de EC Comics solamente duró cuatro años debido a la aparición de *La seducción del inocente* (1954), libro escrito por el psiquiatra Fredric Wertham.

Mediante el análisis a diversos cómics, en su mayoría pertenecientes a EC, Wertham concluyó que las historietas eran violentas e inmorales, además de hacer apología al crimen, por lo que resultaban en una influencia negativa para los lectores. La repercusión de este texto fue tal que el Senado estadounidense convocó a los principales editores para debatir si sus títulos eran perjudiciales (Vilches Fuentes, 2014: 54-55). A pesar de que este organismo no encontró ninguna relación entre la delincuencia y los cómics, sí recomendó la regulación de sus contenidos, lo que tuvo como consecuencia la formación de la Comics Code Authority, instancia dedicada a la revisión, regulación y censura de las historietas. Así, al verse imposibilitada de emplear la violencia gráfica, EC Comics quebró al poco tiempo aunque uno de sus ejemplares sobrevivió hasta nuestros días: *MAD*, considerada una de las primeras revistas dedicada a los cómics.

Nacida en 1952 y dirigida por Harvey Kurtzman, *MAD* quedó fuera de la regulación de la Comics Code Authority a causa de su formato de publicación diferente al de los *comic books*. Ello permitió una expansión prolífica de este título el cual se caracterizó por su esencia paródica perfeccionada por Al Feldstein, quien tras cierre de los demás títulos de EC Comics, encontró en *MAD* una beta con mucho potencial:

---

<sup>12</sup> El ejemplo más conocido es el Guardián de la cripta, una especie de muerto viviente cuya popularidad se debe, en especial, a la serie televisiva *Tales of the crypt* (1989-1995), conocida en México como *Cuentos desde la cripta*.

Cuando en 1956 el nuevo editor, Al Feldstein, llega a la revista, *MAD* ya había despertado la conciencia crítica de los lectores. Sus colaboradores golpearán con ironía y sarcasmo a todos los íconos sociales, políticos y culturales de la segunda mitad del siglo XX. Con su mascota Alfred E Neuman como figura recurrente en sus portadas, pondrá especial énfasis en parodias de publicidad, largometrajes, programas y series televisivas, así como en sus secciones, denominadas “dept” (Guiral, 2007: 187-188).

Así, a pesar del cierre de EC Comics, esta editorial influyó a una generación de autores que encabezó el cómic independiente, los cuales, a su vez, sentaron las bases para el desarrollo de la novela gráfica en Estados Unidos.

#### 1.2.1.2. El *comix underground* e independiente

La década de los 60 trajo consigo diversos cambios políticos, ideológicos y sociales, los cuales inevitablemente influyeron en el cómic. Por un lado, ya era posible considerar a la historieta como medio de comunicación y arte (Mazur y Danner, 2014: 14); por el otro, las exigencias de un público que había crecido con este medio, más el deseo de los autores por ser reconocidos plenamente, derivó en una propuesta determinante para la posterior formación de la novela gráfica, el *comix underground*:

El paso que media entre la historieta de encargo (comercial) y una obra más personalizada y ambiciosa, se da en buena parte en Estados Unidos gracias al *comix underground*. Las claves principales de este cambio fueron la ambición del creador y la libertad que le aportaba publicar su obra manteniendo sus derechos de autor, así como la existencia de un canal de distribución y venta propios (Guiral, 2007: 193).

Otro rasgo que caracterizó a esta historieta fue su apuesta hacia la cultura del *do it yourself* (hazlo tú mismo), en la cual los autores creaban sus títulos en casa, los fotocopiaban y posteriormente vendían en las calles o en *head shops* (Vilches Fuentes, 2014: 110), tiendas que se especializaron en la venta de parafernalia relacionada con las tendencias hippies y el rock psicodélico, lo cual tuvo como consecuencia un periodo de éxito singular:

Este encuentro fortuito entre impulso creativo, público receptivo y vías de distribución ya comprobadas dio como resultado la sucesión de seis años de independencia artística comercialmente rentable sin precedentes en la historia del cómic. Por vez primera, un buen número de creadores de historietas se vieron escribiendo y dibujando para dar forma a su expresión personal, sin censura ni interferencias editoriales y conservando la propiedad de sus creaciones (Mazur y Danner, 2014: 23).

Entonces, los *comix underground* rompieron la idea de que este medio era exclusivo del público infantil para ponerlo en manos de los adultos, lo que tuvo como consecuencia la presentación de relatos donde existían los desnudos, la violencia, el humor, la psicodelia y la crítica al sistema político estadounidense, lo cual estaba prohibido por la Comics Code Authority. Si bien existió una amplia diversidad de autores cuyas historias respondían a diversas temáticas, el más notable de ellos es Robert Crumb.

Crumb, nacido el 30 de agosto de 1943 en Filadelfia, es una de las figuras más importantes en la historia del cómic. Su trayectoria como historietista comenzó en 1965 con la revista *Help!*, dirigida por Harvey Kurtzman, donde creó a su personaje más icónico: el gato Fritz, cuyas aventuras se desarrollaban entre la psicodelia, las drogas y el sexo. Dos años después, Crumb se muda junto con su esposa Aline a San Francisco, donde funda *Zap Comix*, publicación que se convertiría en el estandarte del *comix underground* y por la que desfilarían

personalidades como Bill Griffith, Spain Rodriguez y hasta su propia pareja (Vilches Fuentes, 2014: 111-112). Además, Crumb destacó como historietista debido:

En la obra de Crumb se dan la mano el placer del reconocimiento y lo chocante de la novedad. Recuperó los lenguajes visuales vernáculos de las décadas de 1920 y 1930, y los dotó de sensibilidad moderna. Hizo uso de la iconografía asociada a *gags* cursis e inocentes bufonadas para expresar desesperación, alienación y frustración [...]. Esta combinación de sensibilidad natural para el medio y disposición completamente desinhibida para dar rienda suelta a la rabia a través del humor reafirmó la pertinencia y el placer de los cómics para una nueva generación (Mazur y Danner, 2014: 23-24).

La notoriedad del *comix underground* también tuvo como consecuencias la entrada de editoriales consolidadas a la ola independiente, como fue el caso de Marvel con su línea de horror, títulos como *Conan the barbarian* o incluso *Spider-Man*, además de la importación de historias procedentes de Europa gracias a la fundación de *Heavy metal*, versión estadounidense de la revista francesa *Metal hurlant*, la cual se caracterizó por la producción de muchas historietas de autores autóctonos, privilegiando la fantasía y la ciencia ficción en cómics que sorprendían por sus apuestas formales y de contenido (Guiral, 2007: 194-195).

El final de la historieta *underground* ocurrió en 1973 debido a diferentes factores. Primero, la Suprema Corte de Estados Unidos fijó que las comunidades locales podían establecer sus propias normas en contra del contenido obsceno, lo cual puso en la mira de las autoridades a las *head shops*. A su vez, “las actitudes rebeldes en lo tocante al sexo, las drogas, la política y la indumentaria habían dejado de ser tan epatantes<sup>13</sup> o estimulantes como lo habían sido en sus inicios” (Mazur y Danner, 2014: 40).

---

<sup>13</sup> De acuerdo con la Real Academia Española (2016), epatante se refiere a lo que pretende causar asombro o admiración.

A pesar de que muchos autores continuaron en la senda independiente (como Crumb), hubo algunos que desertaron hacia otras labores a fin de subsistir, mientras que otros más emigraron a editoriales comerciales donde, por vez primera, comenzaron a ser reconocidos como autores y establecieron un contacto entre el contenido de autor y los títulos *mainstream*<sup>14</sup>.

### 1.2.1.3. La novela gráfica estadounidense

A pesar de que la entrada de historietistas independientes, así como una nueva generación de autores, revitalizó al cómic comercial de Estados Unidos, las bajas ventas comenzaron a preocupar tanto a Marvel como DC, en especial por el reconocimiento que estaban teniendo autores no ligados a la esfera *mainstream*, como los hermanos Hernández con su *Love and Rockets*, a la par del desplazamiento que sufrían la historieta ante el cine, la televisión y los emergentes videojuegos (Vilches Fuentes, 2014: 175). Ante ello, durante los 80 estos sellos recurrieron a dos estrategias relevantes para resistir la crisis: la importación de autores, principalmente procedentes de Reino Unido, y la formación de la novela gráfica. Revisemos la primera maniobra.

La entonces redactora de DC Comics, Karen Berger<sup>15</sup>, se dedicó durante los primeros años de la década de 1980 a revisar el desarrollo de antologías de ciencia ficción británicas. Su principal objetivo, un historietista inglés llamado Alan Moore, quien ya era reconocido gracias a títulos como *2000 AD* o *V for vendetta* (una de las primeras novelas gráficas en Inglaterra). En 1984, Moore fue contratado por DC para renovar *Swamp thing*, cómic sobre el monstruo del pantano. Moore deshizo la mística del personaje, ligada al viejo cine de monstruos de Universal, para brindarle un carácter más profundo vinculado a la conciencia social y al ecologismo:

---

<sup>14</sup> De acuerdo con el sociólogo francés Frédéric Martel (2011: 22) la palabra *mainstream* se “emplea generalmente para un medio, un programa de televisión o un producto cultural destinado a una gran audiencia”.

<sup>15</sup> En la actualidad, se desempeña como vicepresidenta ejecutiva de Vertigo, filial de DC dedicada a historietas de autor alejadas de los superhéroes que componen a su matriz.

(*Swamp thing*) Contení­a observaciones sociales explícitas, algunas de índole ecologista, como es natural, aunque también otras acerca del ineludible legado de la opresión y violencia raciales. Aunque este no fue el primer intento de cómic *mainstream* con intereses sociales, el don de Moore para los distintos humores en los diálogos y en la narración permitió lograr un mensaje muchos más integrado (Mazur y Danner, 2014: 175).

El éxito de *La cosa del pantano* (como se le conoce en Hispanoamérica) hizo que DC apostara a importar el talento de Reino Unido para obtener, junto con las jóvenes figuras locales como Frank Miller, un nuevo impulso en muchos de sus títulos más conocidos. El resultado de esta acción fue la incorporación de los guionistas Neil Gaiman, Peter Mulligan y Grant Morrison, así como los dibujantes Dave McKean, Dave Gibbons y Brian Bolland, a las filas de DC Comics, lo que representó que, por vez primera:

La labor del escritor fuera la fuerza motriz para la narración de cómics. En lugar de puñetazos, podían producirse dramáticos enfrentamientos en forma de debates filosóficos, en los que las conversaciones acerca de la naturaleza de la vida, los sueños y el mundo de lo místico daban forma a una convincente mitología (Mazur y Danner, 2014: 175).

Ello conllevó a la segunda estrategia. Aunque aún existe el debate de si la novela gráfica surgió en Estados Unidos con *Blackmarck* (1971) de Archie Goodwin o mediante la publicación de *Contrato con Dios* de Will Eisner (1976), la década de los 80 vio la formalización de esta creación. La primera editorial en dar este paso fue Marvel, que lanzó un nuevo formato nombrado Marvel Graphic Novels (MGN), el cual consistía en una edición de lujo, de tapa dura, tamaño mayor al del acostumbrado *comic book*, y con contenidos no sometidos a la Comics Code

Authority (Vilches Fuentes, 2014: 179). Las primeras MGN eran recopilaciones de algunas de las historias clásicas de su línea de superhéroes. Sin embargo, ante la posible huida de sus artistas hacia la independencia o sellos más pequeños, “La casa de las ideas” creó Epic Comics, filial para que sus autores publicaran historias propias, o bien acercamientos más complejos a los justicieros. Así, la primera Marvel Graphic Novel fue *La muerte del Capitán Marvel* (1982) de Jim Sterlin<sup>16</sup>.

Sin embargo, tres obras posteriores fueron las principales responsables de la popularización de la novela gráfica. La primera de ellas es *El regreso del caballero nocturno* (1986) de Frank Miller, la cual narra el retorno de un anciano Bruce Wayne como Batman para combatir, por última vez, el crimen de Ciudad Gótica. La obra, originalmente publicada en cuatro números y posteriormente en un tomo único de lujo, resultó una reflexión sobre la naturaleza del héroe cuyo tono oscuro y violento marcó a los cómics de superhéroes posteriores.

La segunda novela gráfica fue *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons, también publicada en 1986 por DC. De acuerdo con Dan Mazur y Alexander Danner, destaca debido a que:

En esta obra se combinaron aspectos del cómic de superhéroes, del misterio del asesinato, del thriller psicológico y del análisis sobre la naturaleza de la autoridad en sí, estructurados con precisión por niveles de imágenes simbólicas, todas representadas por los arquetipos de superhéroes llevados a sus extremos lógicos: el dios-hombre privado de emociones, el erudito y atleta que encarna la perfección humana, el mortalmente santurrón vigilante humano y el apocado e indeciso intento de benefactor (Mazur y Danner, 2014: 176).

---

<sup>16</sup> El Capitán Marvel es el único personaje marvelita que no ha resucitado. Esto se debe a una pugna todavía existente entre Marvel y DC por los derechos del nombre del justiciero. Como ninguno tiene permiso legal sobre el personaje, “La casa de las ideas” decidió matar a su versión y presentar una alternativa femenina llamada Miss Marvel mientras que la contraparte de DC cambió su nombre a Shazam.

*Watchmen* consiguió el acercamiento de un público no habitual a las historietas, además de exhibir la necesidad de un mayor espacio para los autores y sus proyectos personales en las grandes editoriales. Sobre su complejidad narrativa, el estudioso de la historieta Ernesto Priego describe:

En *Watchmen*, y en la narrativa gráfica en general, el *telling es showing*: la narrativa gráfica es escénica y representacional, independientemente de su relación con el teatro, las imágenes, que junto con el texto asumen la función discursiva, son soportes materiales que permiten su articulación, remitiendo siempre por supuesto a los códigos de reconocimiento figurativo (Priego, 2000: 60).

Para el guionista escocés Grant Morrison, estos replanteamientos sobre los superhéroes permitieron a la industria historietística tener un nuevo empuje mientras que a los autores les fue brindada una libertad creativa que en décadas anteriores era casi impensable:

Me uní a una generación de escritores y artistas, la mayoría proveniente de la clase obrera británica, quienes vimos en el moribundo universo de los héroes el potencial para crear una obra expresiva, adulta y desafiante que pudiera recargar el concepto del superhéroe con una nueva relevancia y vitalidad. Como resultado, las historias se volvieron más inteligentes, el trabajo artístico se tornó más sofisticado y los superhéroes comenzaron una nueva vida en historias que fueron filosóficas, posmodernas y salvajemente ambiciosas<sup>17</sup> (Morrison, 2011: 15).

Para este autor, a partir de la novela gráfica se reconfigura al superhéroe como personaje que también posee defectos, que duda sobre sí mismo y con una

---

<sup>17</sup> Traducción propia.

psique compleja, lo cual rompe con la idea del héroe invencible, siempre correcto y seguro de sus capacidades para hacer el bien.

La tercera novela gráfica es *Maus* (1986-1991), de Art Spiegelman. Originalmente publicada en *Raw*, revista cuyo propósito era servir como muestrario del cómic americano vanguardista (Vilches Fuentes, 2014: 159), *Maus* narra la historia de Vladek Spiegelman, sobreviviente de los campos de concentración nazis a través de un recurso muy empleado durante los años 20 y 30: los *funny animals*<sup>18</sup>. Así, los judíos pasaron a ser ratones, los nazis gatos y los estadounidenses perros en una narración que entremezcla la vida de Vladek con la posterior convivencia con su hijo Art, tornando a *Maus* en una obra de gran complejidad:

Esta estrategia de retratar a personas reales en un contexto dramático y trágico a modo de animales antropomórficos, en conjunto con el peso histórico del tema, elevó a *Maus* por encima de cualquier otro cómic autobiográfico que se hubiera publicado antes [...]. Los adultos no familiarizados con el cómic, mucho menos proclives a tomarlo como literatura seria, se encontraron con que la yuxtaposición de uno de los peores horrores del mundo moderno y un estilo tan relacionado con los placeres de la infancia podía resultar tan poderosa como emotiva (Mazur y Danner, 2014: 185-187).

Así, mientras que *Watchmen* y *El regreso del caballero nocturno* mostraron que los superhéroes podían tener un mayor atractivo al ir más allá de sus historias comunes, *Maus* exhibió que la historieta podía contar historias importantes, que rompieran con el medio dirigido para niños, al grado de que en 1992 esta novela gráfica recibió un Premio Pulitzer especial, mientras que en el 2000 la revista *Time* incluyó a *Watchmen* dentro de las 100 mejores obras literarias de Estados Unidos durante el siglo XX.

---

<sup>18</sup> Los *funny animals* eran animales antropomorfos que, en la historieta, protagonizaban principalmente relatos cómicos dirigidos al público infantil.

El reconocimiento de estas obras por parte del público adulto permitió la publicación de un mayor número de novelas gráficas provenientes tanto de las grandes editoriales como de los sellos independientes, las cuales, aunque no abandonaron del todo los relatos de superhéroes, se abrieron a otras temáticas tales como la autobiografía, las narraciones sobre la vida cotidiana o, incluso, homenajes a la cultura popular del fin de milenio. Algunas de éstas son *Batman: the killing joke* de Alan Moore y Brian Bolland (1988); *The sandman*, de Neil Gaiman (1988-1996); *Arkham asylum: a serious house on a serious earth* de Grant Morrison y Dave McKean (1989); *Ghost world*, de Daniel Clowes (1997), y *Jimmy Corrigan, the smartest kid on Earth*, de Chris Ware (2000).

#### 1.2.1.4. We3

Grant Morrison es un guionista de comics nacido el 31 de enero de 1960 en Glasgow, Escocia. A la edad de 17 años, sus primeros trabajos comenzaron a publicarse en *Near Myths*, una de las primeras revistas de comic alternativo en Reino Unido. En 1986 comenzó a trabajar con Marvel UK en la publicación *2000 AD*, dedicada a la publicación de historias de ciencia ficción, donde dio a conocer *Zenith*, una de sus primeras series. Esta acción llamó la atención de DC Comics, la cual lo contrató en 1987 para escribir en el cómic *Animal Man* y posteriormente en *Doom Patrol*, los cuales cosecharon una discreta relevancia. No fue sino hasta 1989 que Morrison alcanzó reconocimiento a nivel mundial cuando publicó, junto con el dibujante Dave McKean, la novela gráfica *Arkham asylum: Una casa seria sobre una tierra seria*:

Entré a la industria del cómic estadounidense durante la mitad de los 80 en un momento de innovación radical y avance técnico, cuando fueron publicadas reconocidas historias de superhéroes como *El regreso del caballero nocturno* y *Watchmen*, y las posibilidades parecían no tener límites junto con las oportunidades de libertad creativa [...]. Ninguna idea era tan bizarra, ningún giro en la historia era tan fantasioso, ninguna técnica narrativa era tan experimental (Morrison, 2011: 16).

Tras el éxito de esta novela gráfica, Morrison continuó trabajando para DC Comics, convirtiéndose en uno de sus principales guionistas y formando parte de la “ola británica” que trabajaba en el comic de EU. Pero también se dedicó a la publicación de historias alejadas de los superhéroes, como fue el caso de *Kill your boyfriend* (1995) y *Flex Mentallo* (1996), esta última su primera colaboración con el dibujante Frank Quitely. Al comienzo del nuevo milenio, Morrison dejó DC para incorporarse a Marvel, donde revitalizó a los populares *X-Men*; sin embargo, en 2002 retornó a DC y Vertigo, donde publicó, entre otras obras, *All Star Superman* y la novela gráfica *We3*.

Frank Quitely, por su parte, es un dibujante e ilustrador gráfico nacido el 18 de enero de 1968 en Glasgow. Graduado de la Glasgow School of Art, comenzó a laborar en cómics británicos alternativos como *Electric soup* durante los inicios de los 90. Su trabajo llamó la atención de Dark Horse Comics, la cual lo contactó para colaborar con su serie *Dark Horse Presents*. En 1996, Quitely realizó su primer trabajo para la industria de la historieta estadounidense, *Flex Mentallo*, escrito por Grant Morrison. El moderado éxito de este cómic permitió al dibujante trabajar para DC hasta inicios del año 2000, cuando emigró junto con Morrison a Marvel. No obstante, retornaron dos años después a Vertigo y DC, donde publicó *We3*.

Así, *We3* es una novela gráfica publicada en 2005 por el sello editorial Vertigo, filial principal de DC Comics. Esta obra originalmente fue publicada en tres volúmenes a manera de miniserie; sin embargo, tras el éxito de su publicación fue editada nuevamente en un solo tomo que, además, poseyó contenido adicional. En ella se presenta la historia de *Bandit*, *Tinkery* y *Pirate*, un perro, una gata y un conejo modificados cibernéticamente para fungir como prototipos de “armas vivientes” que suplirán a los humanos en conflictos bélicos. No obstante, al terminar la fase de pruebas los animales serán sacrificados, por lo que la doctora encargada de su desarrollo los libera, lo que ocasiona que sean perseguidos por el ejército de Estados Unidos mientras la tercia persigue el objetivo de encontrar un hogar.

La idea básica (que detonó la creación de *We3*) proviene de unos bocetos que la autora Shelly Roeberg me envió más o menos en 1999. Las páginas muestran tres asesinos en uniformes y cascos cometiendo un asesinato. Aunque los asesinos en los bocetos eran personas, por alguna razón quedé impactado por una poderosa imagen de los asesinos quitándose sus cascos para revelar a tres animales pequeños y nerviosos. No tengo idea de dónde provino esto ni por qué lo encontré tan conmovedor e irresistible [...] El nombre *We3* vino al mismo tiempo y se refiere a esa extraña pero tierna amistad al tiempo que alude a una inquietante y condenada nostalgia (Brady, 2005)<sup>19</sup>.

Aunque la idea básica para la realización de *We3* provino de unos bocetos sobre asesinos, Morrison ha reconocido en entrevistas que *We3* posee la influencia de algunas películas protagonizadas por animales, por ejemplo *El viaje increíble*. No obstante, tanto él como Quitely decidieron no presentar a *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* como animales antropomorfos a fin de brindar un mayor dramatismo en la búsqueda de un hogar por parte de esta tercia de mascotas:

Siempre quise hacer una de esas historias clásicas de animales que hacen al espectador llorar, así que *We3* es... Disney con colmillos. *We3* es probablemente una de las primeras historias que tratan a los héroes animales como animales y no como representaciones antropomorfas con emociones humanas. Así que, básicamente, le dimos a la popular idea de la "búsqueda de un hogar" una armadura de ciencia ficción empalmada con la uberviolencia de la filmografía de Takashi Miike y creamos un vehículo para mostrar el estilo de narrativa *western manga* que Frank y yo desarrollamos (Brady, 2005).

Así, esta novela gráfica destaca por la influencia del cine que tiene a mascotas como protagonistas, pero opta por no representarlas de manera antropomorfa a fin de mostrar a las mascotas como animales, lo cual provoca que

---

<sup>19</sup> Traducción propia.

la imagen pese más que el texto. Asimismo, presenta motivos recurrentes en la trayectoria de Morrison, como es el caso de la denuncia social y el ecologismo; sin embargo, el propio autor aclara que *We3* es una historia que trata de ver estas situaciones desde la perspectiva animal:

Traté arduamente de no sentimentalizar a los animales, o a los humanos, hasta cierto punto. Este es un relato desde una clase de perspectiva animal: no es tanto sobre los derechos de los animales, la discriminación sexual o los sucios asuntos de la política, aunque todos éstos se encuentren presentes. Es sobre la carne y el movimiento; el hambre, el miedo y la supervivencia (Brady, 2005).

El desarrollo de la novela gráfica estadounidense, entonces, tiene como antecedente a la historieta para adultos de EC Comics durante la década de los 50, pero también al *comix underground* de los 60 y 70, los cuales sentaron las bases del reconocimiento autoral. La formalización de esta propuesta tiene lugar durante los 80 a consecuencia de una crisis global de la historieta, donde las potencias DC y Marvel, a fin de no perder más lectores ni ganancias, recurrieron a la importación de talento británico para presentar nuevos contenidos o renovar los ya existentes. Por lo tanto, la novela gráfica en Estados Unidos es una propuesta surgida desde la propia industria editorial, pero que retoma al cómic de autor a partir de la contratación de historietistas mayormente formados en el ala independiente, lo que dio como resultado un nuevo impulso a los gigantes del medio, pero también la oportunidad a sellos más pequeños de hacerse presentes por medio de esta creación gráfica.

*We3* apela a este modelo al ser publicada por una gran editorial como Vertigo, además de poseer autores procedentes de la escena independiente del cómic, los cuales, por medio de una mayor libertad creativa, construyeron una historia influida por otras formas de expresión, como el cine, pero también por otras tradiciones del cómic, como es el caso del manga.

Es momento de pasar al surgimiento de la novela gráfica en México, que si bien comparte la crisis de los 80, posee diversos rasgos que disciernen de la novela gráfica en su país vecino.

## 1.2.2. La novela gráfica en México

### 1.2.2.1. La historieta novelada y la novela gráfica para adultos

La historieta mexicana, a diferencia de la proveniente de Estados Unidos, siempre ha poseído una tradición y variedad de títulos dirigidos hacia el público adulto, los cuales se desarrollaron durante las épocas de oro (1934-1950) y plata (1950-1980) de la historieta nacional, así como el movimiento durante los 90 que buscó revitalizar este medio (Camacho Morfin, 2014: 337-338). Estos cómics comenzaron su época de mayor esparcimiento durante las décadas de los 40, lo cual se inserta dentro de la época de oro, “lapso en que el aumento de la alfabetización confluye con la proliferación de revistas de cómics de factura nacional” (Camacho Morfin, 2014: 339). Es en este periodo donde aparece la historieta novelada, cuya novedad radica en que:

Las historietas noveladas incuban una poética original, propician la fragmentación de la autoría e inducen un nuevo tipo de lectura [...]. La nueva narrativa novelada maneja historias cerradas, adopta la estructura clásica: planteamiento, desarrollo y desenlace, y capta el interés gracias a la expectativa del final [...]. Con las historietas de ancho lomo, los comiqueros mexicanos se anticipan 40 años a las novelas ilustradas europeas, posiblemente porque desde los últimos 30 años la industria local de los monitos asume a los adultos como sus destinatarios privilegiados, mientras que en el resto del mundo el cómic va dirigido a niños y jóvenes, proverbialmente hipertiroideos y lectores de tramos cortos (Bartra, 2001: 152-153).

La historieta novelada presenta contenidos dirigidos hacia los adultos que, sin embargo, eran aptos para todo público. Además, algunas de sus portadas

incluyeron la leyenda de que son “novelas gráficas”, con lo cual se adelantan al empleo del término que empleó Will Eisner para su *Contrato con Dios* de 1976. El estudioso de la historieta Antoni Guiral ahonda que:

Desde mediados de los 40, ya las producciones incluían la advertencia de que eran “novelas gráficas propias para adultos”, aunque en realidad eran para todos los públicos, pues no contenían ni pizca de violencia y mucho menos sexo. Los creadores desarrollaron tramas de aventuras y *suspense*, pero paulatinamente estos géneros fueron relegados por los dueños de las editoras, de manera que al arribar los 50, tanto *Pepín* como *Chamaco* (que junto con *Paquín* eran las principales revistas de historietas para niños) publicaban ya sólo temas de corte sentimental dirigidos para el público femenino (Guiral, 2007: 181).

La historieta nacional, entonces, era un medio leído por el público infantil pero también por los adultos adentrados en relatos de aventuras, policíacos, de suspenso y románticos. En los 60, tras una apertura hacia una cultura de izquierda, gozó de una popularidad y reconocimiento sin precedentes, por lo que fue difundida tanto en los círculos populares como en los intelectuales (Bartra, 2001: 155) al tiempo que surgían autores tales como José G Cruz, Joaquín Cervantes Bassoco, Juan Reyes Beiker, José Cabezas y el chileno Alejandro Jodorowsky.

#### 1.2.2.2. Entre el terror y la ciencia ficción

Durante las décadas de los 60 y los 70 la historieta nacional vivió su época de plata. Ésta se caracterizó por la publicación de ediciones semanales que contenían episodios autoconclusivos o seriados, como fue el caso de *El libro semanal*, pero también por la consolidación de editoriales de historietas, autores que se convirtieron en empresarios, como fue el caso de Yolanda Vargas Dulché, y la publicación de títulos como *Kalimán* y *Lágrimas y risas y amor* que vendían cerca del millón de ejemplares (Camacho Morfín, 2014: 340).

En nuestro país, al igual que en Estados Unidos, el cómic de terror gozó de una amplia popularidad entre el público adulto. Si bien durante los 40 ya existían algunos títulos como *El monje loco* que explotaban el horror y las leyendas, la época más fructífera de este género fue en los 60, donde destacó, entre otros autores, José Cabezas con *Ultratumba*.

En 1963 apareció *Tradiciones y leyendas de la colonia*, cuyas historias relataban espeluznantes sucesos ocurridos durante la época virreinal. Entre sus principales rasgos se encuentra que entre sus más de 12 mil episodios nunca se consigna al escritor; asimismo, existía un narrador de bigote y pelo cano que, similar al Guardián de la Cripta, fungía como anfitrión de las historias mientras recorría una amplia biblioteca de textos antiguos (Guiral, 2007: 183). Su éxito tuvo como consecuencia el surgimiento de títulos similares y derivados como *El caballo del diablo* (1967), *El jinete de la muerte* (1974) e incluso una nueva edición de *El monje loco* (1967), la cual fue impulsada por editorial Novaro.

Pero en los 60 también destacó el desarrollo de la historieta de ciencia ficción. En 1966 el autor chileno Alejandro Jodorowsky publicó *Aníbal 5*, la historia de un joven cuyas capacidades físicas y mentales fueron mejoradas por medio de dispositivos electrónicos injertados quirúrgicamente en su organismo, un ciborg. Aunque solamente fueron publicados seis números, *Aníbal 5* marcó el ingreso del también dramaturgo, mimo y cineasta al mundo del cómic (Guiral, 2007: 185). Otro ejemplo es *Profesor Planeta* (1974), de Guillermo Mendízabal, que narra las aventuras de este investigador, las cuales suceden mediante distintos viajes al interior del cuerpo humano. En palabras de su autor, más que “una revista de fantasía o ciencia-ficción, es una publicación de divulgación científica” (Guiral, 2007: 185). La historieta, aún dirigida para adultos, se prestó a ser educativa.

### 1.2.2.3. El fin de la era de plata

A pesar del considerable éxito del cómic mexicano como industria durante la época de plata, el reconocimiento autoral se limitó a aquellos guionistas que han alcanzado un cierto renombre. Por otra parte, a principios de los 80 la historieta comienza a ser relegada por la televisión, por lo que sus ventas y contacto con la población disminuyen. Algunos gigantes de la industria editorial mexicana, como Vid (en ese entonces EDAR), recurren a la reimpresión de clásicos de décadas pasadas para atraer de nueva cuenta al público, lo que engancha a la generación que creció con *Memín Pinguín* y similares, pero no surte el mismo efecto en el sector más joven, el cual va abandonando paulatinamente al cómic mexicano.

Así, durante los 80, la industria historietística nacional estaba herida de muerte a causa de la crisis económica de 1982, la falta de suministros de papel y la reducción de la demanda debido a la pérdida del poder adquisitivo de los lectores (Camacho Morfin, 2014: 341). A ello se sumó la publicación de contenidos de mala calidad, la importación de títulos importados en su mayoría de Estados Unidos<sup>20</sup> y la consolidación de la televisión entre el público mexicano. Poco a poco, los gigantes del medio comenzaron a clausurar sus puertas, como fue el caso de Novaro. Para Bartra, este periodo resulta:

La derrota de la historieta es la derrota de la lectura. Los monitos no ceden al embate de libros, revistas o diarios, sino al arrollador curso del “Canal de las estrellas”. Mientras que la cultura cultivada avanza a paso de tortuga, se desploma la única lectura masiva que jamás hayamos visto. Frecuentada hasta hace poco por decenas de millones de mexicanos, la historieta ha perdido quizá nueve de cada 10 lectores. Sus tirajes, que fueron millonarios, se reducen a 30 o 40 mil ejemplares de cada título; mientras que la diversidad, que en los buenos tiempos rebasaba el centenar de títulos al mes, se ha constreñido a algunas decenas (Bartra, 2001: 226).

---

<sup>20</sup> En los 90 comienza la importación de los *manga* japoneses.

Si bien durante esta debacle la publicación de historietas dirigidas al público adulto no pereció, sus contenidos ya no poseyeron la misma calidad que en sus mejores días. Las pocas editoriales que subsistieron tuvieron un éxito efímero mientras que desapareció toda pretensión de los creadores de recibir el reconocimiento por su labor. Así, en este contexto, los cómics *Sensacionales* se adueñaron del medio a través de historias llanas que explotaron el humor obscuro y una estética más ligada a la pornografía que al erotismo (Guiral, 2007: 186). No obstante, para el final de esta década, surgió una nueva generación de historietistas cuya mayor inquietud fue generar una historieta nacional renovada, vinculada al proyecto del cómic de autor y que además hiciera frente “al desgaste de la historieta industrial estancada en fórmulas que sólo garantizaban el éxito en ventas” (Camacho Morfin, 2014: 342).

#### 1.2.2.4. *El gallito inglés* y el Taller del Perro

Si bien la historieta nacional perdió su carácter masivo, ganó prestigio cultural durante el final de los 80 y principios de los 90 gracias a una nueva ola de artistas, definidos por Armando Bartra como “neomoneros”, cuyo trabajo se dirige ahora a un público segmentado pero ávido de leer cómics. Así, el nuevo cómic mexicano está caracterizado por una ruptura con la historieta industrial y nutre su propuesta a partir del movimiento *underground*, pero también de los superhéroes estadounidenses, el manga japonés y la *bande dessinée* francesa, lo que representa una actitud de renovación (Bartra, 2001: 235). Es la generación de *El gallito inglés* (posteriormente *Gallito comix*). En una entrevista para el documental *Materiales para resistir la realidad*, el historietista Luis Fernando ahonda sobre esta publicación:

*El gallito (inglés)* es un hito en la historia de la historieta mexicana y es el hilo conductor de la nueva historieta mexicana, vamos a decirle así, que es la historieta de autor en la que un artista, un caricaturista, un historietista tiene control sobre sus materiales, sobre sus temas, sobre sus técnicas, sobre sus desarrollos, y es su voz la que quiere manifestar (Castañeda y García, 2015).

Surgida en 1992, *El gallito inglés* fue una publicación dedicada a la divulgación de la nueva historieta nacional. Dirigida por Víctor del Real, fue resultado del esfuerzo en conjunto de autores como *Frik*, Edgar Clement, Ricardo Camacho, Ricardo Peláez y José Quintero, entre otros, quienes anteriormente habían colaborado en diversos diarios de circulación nacional, entre los que destaca *La Jornada* con su suplemento dominical *Histerietas*. En el documental *Materiales para resistir la realidad*, Del Real y el autor Edgar Clement profundizan sobre el surgimiento de esta publicación:

Yo lo que no quería es que a la revista se le pusiera esos típicos nombres de superhéroe o de historieta japonesa o de mucho *esnobismo*. Yo lo que quería era una revista de ideas, donde hubiera poesía, rock y sobre todo historieta [...].

Víctor es el que le da el enfoque de qué se va a tratar la historieta, rock y cultura... Y entonces ahí arrancó el concepto, con justa razón porque éramos bastante dispersos y Víctor del Real tenía una idea más clara (Castañeda y García, 2015).

Los historietistas que formaron parte de *El gallito inglés* estuvieron influenciados por el cómic europeo, el estadounidense, el argentino y el mexicano, entre otros. Sin embargo, a pesar de esta diversidad de tradiciones compartían la misma visión de romper con la historieta industrial nacional más la inquietud de ofrecer una obra más autoral, es decir, un cómic en el cual los dibujantes y guionistas tuvieran control total sobre sus contenidos. Acerca de sus ideologías y sentimientos afines, Edgar Clement declaró para el episodio “El albur del gallo” de la serie *Moneros y monitos* de TV UNAM:

¿Cuáles son nuestras inquietudes? Hasta ahorita, ni nosotros lo sabemos. Los que sí se nos hace muy curioso es que la gente de la misma edad que ahorita está colaborando en *El gallito*, que es de Argentina, que es de Cuba, que es de España,

hay dos sentimientos muy afines, que serían una reconsideración de lo que es Dios y la religión, y un escepticismo hacia cualquier institución existente (Aurrecoechea, 1998).

*El Gallito inglés* paulatinamente fue ganando un público caracterizado por provenir de distintas clases sociales, formación cultural e intereses que, a decir de los fundadores del proyecto, se distinguieron por ser lectores atentos (Aurrecoechea, 1998). A partir del número 16 la publicación cambió el nombre a *Gallito comix* debido a una recomendación efectuada por la comisión calificadora; la sugerencia provino tras el argumento de que *El gallito inglés* refería al popular albur. A pesar del cambio, la propuesta de la revista no se vio mermada. Sin embargo, las dificultades en la administración de recursos y en las reuniones editoriales se volvieron más frecuentes, lo cual profundizó Víctor del Real en una entrevista:

Cuando nos reuníamos como consejo editorial era muy conflictivo el asunto, porque se anteponía mucho el ego o el conocimiento que el planteamiento editorial en sí... y por lo demás unos comenzaban a faltar. Entonces decidí centralizar el esfuerzo y vámonos, porque si yo me hubiera detenido, yo creo que no hubiera pasado del número cuatro *El gallito* (Castañeda y García, 2015).

En 1998, algunos fundadores de *El gallito inglés*, entre ellos Ricardo Peláez, José Quintero, Edgar Clement y Frik, fundaron el Taller del Perro, laboratorio editorial cuya pretensión, de acuerdo con sus participantes, era formar un colectivo similar a L'Association, en Francia, que se dedicara a la elaboración, autoedición y distribución de la historieta de autor y novela gráfica mexicana (Castañeda y García, 2015), sin desatender sus colaboraciones en *Gallito comix*. El estudioso de la historieta Ernesto Priego conceptualiza al Taller del Perro como:

Un taller teórico-práctico de historieta viajero, orientado hacia la sensibilización del arte secuencial, que incluye la creación de historietas originales, técnicas de lectura crítica y semiótica del cómic, mecanismos de autoedición y diseño editorial, aunado a su labor de difusión mediante pláticas y conferencias, participación como jurados en concursos de historieta independiente y otras artes alternativas, libros autoeditados y la publicación periódica de su material gráfico en periódicos y revistas de circulación nacional (Priego, 2000: 65).

El establecimiento de este colectivo permitió a sus miembros promover a la historieta de autor a la par de la realización de creaciones de mayor extensión, una autoedición financiada por ellos mismos, su participación en diversos foros y la formación de nuevos historietistas mexicanos que tomaron por asalto a la novela gráfica:

El proyecto del Taller del Perro funge como centro integral de promoción, difusión e investigación de la historieta mexicana y mundial, incitando la autopublicación y esparciendo la cultura del *fanzine*. Si las generaciones de moneros mexicanos anteriores al Taller del Perro habían tomado por asalto los periódicos, la nueva camada se caracteriza por aspirar a la narrativa de largo aliento mediante la novela gráfica (*Fuego lento* de Peláez, *Operación Bolívar* de Clement), el álbum de formato europeo y por el cómic *underground* estadounidense (*Buba* de Quintero, *Las crónicas perras* de Frik) (Priego, 2002: 66).

Para Rosaura Cruz García, el Taller del Perro fue una respuesta a las convenciones impuestas por el cómic industrial estadounidense, así como a la suposición de que la historieta mexicana había desaparecido, a fin de generar una narrativa gráfica propia, más profunda y de mayor experimentación icónico-visual por medio de la novela gráfica, “la cual inaugura la narrativa gráfica donde las imágenes pueden asumir el liderazgo narrativo o mantenerse en condiciones de

igualdad con el texto escrito, lo que promovió la aparición de una élite artística que pudiera producirla” (Cruz García: 2010: 69).

Sin embargo, poco a poco, tanto el Taller del Perro como *Gallito comix* comenzaron a acrecentar sus problemas, lo que provocó que tanto el colectivo como la publicación desaparecieran en 2001. Diversos factores provocaron el cierre de ambos proyectos, entre ellos la falta de compromisos que se pretendía asumir, los objetivos del por qué trabajar juntos, la falta de perspectiva hacia un fin común, el florecimiento de diferencias personas y la carencia de recursos económicos para mantener una producción constante (Jiménez Quiroz, 2013: 405). Edgar Clement agrega a esto que:

Lo que quería es que *El gallito* se convirtiera en una especie de editorial y obviamente para eso tenía que haber el asunto del lucro, lucrar con el material que se estaba haciendo ahí precisamente para tener dinero y pagarle a los colaboradores, pagar la impresión, pagar las cosas, expandir el mercado, la cantidad de lectores que tenía *El gallito*, pero la visión de Víctor del Real nunca fue esa; de hecho, siempre lo dijo abiertamente, él nunca quiso hacer dinero con la revista (Espinosa Lucas, 2016).

A pesar del cierre, *Gallito Comix* funge como un hito en nuestro país: desde el desarrollo de las publicaciones independientes hasta la formalización de una historieta de autor y el surgimiento de la novela gráfica en un panorama en el cual la historieta industrial de grandes tirajes había entrado en declive. Armando Bartra recalca el mérito de la publicación a causa de su continuidad y su estilo vinculado a diversas tradiciones de la historieta:

En el que un país como México aparezca una revista como *Gallito*, llegue al número 50, se publique durante seis años o más, manteniendo un altísimo nivel de calidad, un enorme profesionalismo, una realización y un gran talento creativo por parte de

los moneros es un fenómeno sorprendente, digno de ser aquilatado [...]. Es una revista que no concuerda con el contexto en que se ubica. La gente del *Gallito* está más cerca del cómic francés, el italiano, del español, del argentino. Esto los hace relativamente excepcionales (Aurrecoechea, 1998).

Para Luis Gantús, estudioso de la historieta, la relevancia de *El gallito inglés* y el Taller del Perro reside en que gracias a ambos proyectos, que caracterizaron el movimiento del cómic de autor durante la década de los 90, la historieta nacional continúa existiendo, la novela gráfica se estableció como una propuesta novedosa y ahora nos estamos adaptando a nuevas formas de distribución tales como Internet (Gantús, 2014), el cual permite a los creadores que su trabajo llegue a más personas en el menor tiempo posible además de brindar total libertad creativa sobre su labor (Cruz Pérez, 2010: 104).

#### 1.2.2.5. Operación Bolívar

Edgar Clement es un historietista nacido el 10 de octubre de 1965 en la Ciudad de México. De formación autodidacta, dio sus primeros pasos como ilustrador gráfico en suplementos de periódicos de tiraje nacional como *Excélsior*, *El Nacional* y *La Jornada*, durante el final de la década de los 80 y principios de los 90. En el documental *Materiales para resistir la realidad*, profundiza brevemente sobre su elección de ser historietista:

Yo dejé la escuela a los 18 años. Quise entrar como oyente al Esmeralda, no lo logré. Este, después, yo quería dedicarme a dibujar porque definitivamente no me gustaba trabajar como obrero. Entonces la única manera de ganar lana, la más cómoda y sin asolearme pues era dibujando y fue así como empecé a sacar para las chelas. Básicamente no tuve una... vaya, no tuve una epifanía de “ay, güey, yo me quiero dedicar a esto por toda mi vida” (Castañeda y García, 2015).

En 1993, Clement ganó una beca del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, lo que permitió que, un año después, comenzara a publicar dentro de *Gallito comix* su obra *Operación Bolívar*, considerada la primera novela gráfica de nuestro país y que, a consideración del historiador Gerardo Vilches Fuentes (2014: 270), es de las primeras obras largas en tratar temáticas sociales en Latinoamérica. En ella conocemos la historia de Leónidas Arcángel, un cazador de ángeles y comerciante clandestino de productos elaborados con estos seres que, tras ayudar a su amigo Román en un negocio turbio, se ve involucrado en una conspiración tramada por el propio Arcángel Miguel para dominar de manera económica, política e ideológica a América Latina: la Operación Bolívar.

Originalmente esta novela gráfica fue publicada de manera seriada dentro de *Gallito comix*, pero un año después Editorial Planeta lanzó una edición de lujo que incluía la primera parte de *Operación Bolívar*. La obra permaneció inconclusa durante cinco años, hasta que Clement pudo completar y autoeditar su novela gráfica, ahora circulada por el Taller del Perro en el 2000. Seis años después fue publicada nuevamente, ahora por editorial Caligrama, sello nacional abocado a la publicación de historietas alternativas y novelas gráficas mexicanas. Para 2014, el historietista realizó una nueva edición de su obra, la cual podía conseguirse en convenciones hasta que su tiraje se agotó.

*Operación Bolívar* es una obra que destaca no sólo por inaugurar de manera formal a la novela gráfica en nuestro país, sino también por un estilo gráfico en blanco y negro que emplea recursos como el *collage* para presentarnos una narrativa compleja que aborda desde historias policiacas hasta conspiraciones a gran escala:

Existen dos grandes razones para apreciar *Operación Bolívar*. La primera de ellas, sin lugar a dudas, el trabajo visual de Clement. Dibujo, pintura y collage se mezclan en estas páginas de una manera que a primera vista pudiese parecer caprichosa o caótica, pero una vez que uno se sumerge en la historia es claro que todo forma parte de una idea muy clara de parte del autor. La segunda es la riqueza de ideas

que uno encuentra detrás de la historia [...]. Tan rico es el mundo creado por Clement en las páginas de esta historia que lo ha revisitado a lo largo de los años en otros proyectos, como *Kerubim* y *Los perros salvajes* (Calvo, 2013).

La idea para esta novela gráfica surgió durante los primeros números de *El gallito inglés*, cuando Clement y el editor de la publicación, Víctor del Real, platicaban y reflexionaban sobre distintos hechos que sucedían en el país durante el primer lustro de la década de los 90, como comentó el autor en el documental *Materiales para resistir la realidad*:

De repente salíamos en la mañana o a mediatarde a ir caminando, y entonces íbamos así, por la calle de Orizaba, atravesábamos plaza Río de Janeiro y entonces más adelante íbamos al Café de Carlo. Íbamos haciendo teorías políticas, conspiratorias, de todo tipo y es ahí también donde Víctor se convirtió en una especie de *coach*, era un cabrón que me apoyaba en mi diálogo interno. Entonces estaba pensando la narración de *Operación Bolívar* y empezábamos a discutir sobre la mecánica del país, los símbolos... era una conversación muy interesante. Para mí fue muy nutritivo platicar con Víctor del Real para obtener *Operación Bolívar*. Estaba lo de la muerte de Colosio, estaba lo del ejército zapatista, el país estaba hecho un desgarrate. Y, este, Víctor y yo sentíamos como que había ruido, había algo detrás de todo esto, no puede estar tan fragmentado, debe haber un orden en este caos y empezamos a elaborar teorías conspiratorias que se fueron acumulando y entonces fui decantando *Operación Bolívar*. Y bueno, yo al menos con el tiempo veo que las teorías no fueron tan desacertadas (Castañeda y García, 2015).

Sin embargo, el hecho que sirve a Clement como principal motivación para la elaboración de *Operación Bolívar* es la matanza de estudiantes en la plaza de las Tres Culturas de Tlatelolco ocurrida el 2 de octubre de 1968, la cual, para el autor, es el punto de quiebre que provoca la debacle del Estado benefactor en México:

Para mí el 68 es una obsesión que tengo ahí; de hecho un poquito de mi tesis, y luego ya viendo a otros analistas políticos e historiadores, parece que coincidimos en que al país se lo empezó a llevar la chingada a partir del 68 [...]. Es el año donde toda esta chingadera que hizo Echeverría y todo esto, primero, se hace como una especie de pequeño golpe de Estado o alguna cosa rara dentro del gabinete de Díaz Ordaz y en donde el cerebro maquiavélico fue Echeverría. Entonces, eso vino a violentar una serie de reglas que había llevado el PRI a lo largo de todo ese... de todo el siglo XX... la misma política de Echeverría viene a romper con un chingo de cosas que estaba haciendo el PRI. La deconstrucción del Estado benefactor también empieza por Echeverría; o sea, son muchas, muchas cosas las que vienen a ser el parteaguas ahí, el punto de quiebre donde el país comienza a irse a la chingada (Espinosa Lucas, 2016).

Así, el origen de *Operación Bolívar* responde, por un lado, a una generación de historietistas que, a través de la revista *El gallito inglés*, buscaba desarrollar historias de largo aliento, como mencionan Priego y Bartra, que destacaran por su narrativa profunda, compleja, más una experimentación gráfica influenciada, principalmente, por el cómic europeo y el *underground* estadounidense. En el otro extremo, el surgimiento de esta novela gráfica se debe a la inquietud de reflexionar sobre hechos coyunturales ocurridos en México, así como ejercer una crítica sobre la debacle del Estado benefactor y del nacionalismo revolucionario, lo cual brinda a *Operación Bolívar* una complejidad aún mayor como creación gráfica:

Básicamente lo que yo quería era una novela, o leer un cómic que tuviera los elementos que yo quería pero que no encontraba yo en el mercado, o sea, no encontraba un cómic que me satisficiera como yo quería, que tuviera elementos de ciencia ficción, de crítica social, de fantasía con nahuales y con ángeles y todo esto [...]. Yo me considero hijo del Estado benefactor que surgió del nacionalismo revolucionario y, pues bueno, para mí es eso, es el parteaguas. Yo pienso que el nacionalismo revolucionario no debió haberse desmantelado, sino mantenerse

revolucionario, o sea, seguir cambiando sobre la marcha, pero aquí lo que se decidió fue desmantelar todo el aparato (Espinosa Lucas, 2016).

Por lo tanto, *Operación Bolívar* fungió como un parteaguas que abrió paso a la novela gráfica mexicana, pero también a una historieta de autor que impulsada por personajes como el propio Clement, *Frik*, Ricardo Camacho, Ricardo Peláez, José Quintero y Luis Fernando Henríquez, enriqueció a la historieta hecha en México, la cual, actualmente, experimenta un nuevo impulso gracias a Internet, que permite una nueva relación entre autores y lectores, así como en la difusión y distribución de toda persona que realice cómics.

Podemos concluir en este capítulo que la novela gráfica se cierne como una propuesta originada a partir del cómic de autor e independiente. Si bien persiste la postura de que solamente es una etiqueta de mercado para vender un cómic en formato de lujo, o la visión de que es un movimiento, lo cierto es que estamos ante una figura que, mediante la conjunción de lo mejor de diversas tradiciones del cómic, se ha establecido como una propuesta que permite un nuevo acercamiento al cómic y que además rompe con la visión de que este medio es exclusivo del público infantil, por lo que las posibilidades de historias para adultos con tramas complejas son diversas.

A pesar de que la gran mayoría de los estudiosos de la historieta concuerda en que su formalización ocurre en la década de los 80, existen diversos antecedentes a la formalización de la novela gráfica. El más próximo es el cómic de autor, también llamado independiente, surgido en la década de 1960 a nivel mundial, pero como vimos en este apartado, resulta un fenómeno con diversas variaciones dependiendo del entorno geográfico en el que se desarrolle.

En Estados Unidos, uno de los primeros indicios hacia la aparición de la novela gráfica es el cómic de terror y *suspense* impulsado por EC Comics durante los 50. Si bien ya existían títulos dirigidos al público adulto como *Dick Tracy* de Chester Gould, las historias del sello de Bill Gaines influyeron directamente en una

generación posterior que se caracterizó por la búsqueda de la independencia, de la experimentación dentro de sus obras, la distribución en tiendas pequeñas así como el reconocimiento autoral.

Los autores del cómic independiente fueron contratados durante los 80 por las grandes industrias editoriales como un mecanismo de resistencia ante el dominio de la televisión, el cine y los videojuegos. Así, se recurrió a la importación de talentos extranjeros y el impulso a las plumas locales para lograr una revitalización que reconectó con un público que, tras crecer con series comerciales como *Batman* o *Spider-Man*, ahora demandaba contenidos más profundos. La novela gráfica, entonces, respondió a esta exigencia y, con el tiempo, se abrió paso hacia géneros tan diversos y complejos como la autobiografía. Por lo tanto, su aparición y desarrollo en Estados Unidos se debe a una operación orquestada por editoriales como Marvel y DC para sostenerse tras la crisis historietística de los 80, lo cual logró conjuntar lo mejor del *underground* con lo mejor del *mainstream*.

El caso de México resulta aún más complejo, y es que desde que la historieta se estableció como industria, el público adulto fue un sector privilegiado por este medio, al grado en que durante la década de los 40 algunos títulos nacionales contaron con la leyenda “novelas gráficas para adultos”, a pesar de que sus historias fueran aptas para todas las edades. Asimismo, supo explotar géneros como el terror y la ciencia ficción mucho antes de que en Estados Unidos fueran tendencia. La industria nacional de la historieta se encontraba bien establecida y supo convivir de buena manera con el movimiento del cómic de autor de los 60.

Sin embargo, la crisis económica de 1982, la falta de distribución del papel, la falta de demanda, así como los malos manejos y la sobreexplotación de dibujantes, guionistas y coloristas fueron acabando paulatinamente con la historieta nacional, por lo que editoriales de la talla de Novaro y Vid recurrieron a la reimpresión de clásicos mientras que los nuevos proyectos murieron ante la falta de impulso y la importación de títulos extranjeros. Poco a poco, los tirajes millonarios fueron dando lugar a reproducciones modestas que a la postre desaparecerían junto con las grandes editoriales.

A pesar de esta debacle, surgió una generación de historietistas que buscó romper con la historieta comercial por medio de historias complejas, de largo aliento y que trataron de responder diversas inquietudes personales y sociales de sus creadores. Bajo la trinchera de la revista *El gallito inglés* y posteriormente mediante el Taller del Perro, esta agrupación formada por José Quintero, Edgar Clement, Ricardo Camacho, *Frik* y Ricardo Peláez, entre otros, se distinguió, por un lado, por la formación de la novela gráfica de México con títulos como *Operación Bolívar* de Clement, mientras que otros formaron un cómic de autor que incluso fue distribuido por la gigante Vid, como fue el caso de *Buba* de Quintero.

En la actualidad, la novela gráfica goza de amplia popularidad en Estados Unidos gracias a su consolidación entre un público adulto que creció leyendo cómics, pero también se ha expandido a un sector más diverso debido a los diferentes contenidos que puede albergar así como a la traslación de diversos títulos que han alcanzado reconocimiento, como es el caso de *Watchmen*, *El regreso del caballero nocturno*, *The walking dead* o *Preacher*<sup>21</sup>, al cine y la televisión, lo cual, en ocasiones, resulta en un ejercicio transmediático que complementa a la versión impresa.

En el caso de México, si bien la industria de la historieta desapareció casi por completo, la novela gráfica ha encontrado diversos espacios de difusión así como de distribución por medio de las convenciones y, en últimas instancias, a través de Internet. Ambas alternativas han permitido una mayor convivencia entre creadores y lectores, así como el intercambio de títulos independientes procedentes de diversas partes del país. Así, aunque la novela gráfica nacional no posee el impulso de grandes editoriales como ocurre en Estados Unidos, los autores mexicanos pueden realizar sus historias con mayor independencia, mientras que su trabajo es difundido en eventos y plataformas dirigidas a un público segmentado, pero ávido de historias hechas por creadores del país.

---

<sup>21</sup> *Preacher* es una novela gráfica creada por Garth Ellis (guion) y Steve Dillon (dibujos), publicada a partir de 1995 por el sello editorial Vertigo. En ella se narra la historia de Jesse Custer, un predicador con poderes sobrenaturales que debe encontrar a Dios. En 2016, el canal televisivo AMC transmitió la primera temporada de la serie basada en esta obra.

Luego de conocer qué es la novela gráfica así como su surgimiento en Estados Unidos y México, procedemos a analizar cómo ocurre la estética de la repetición en *We3* y *Operación Bolívar*. Comencemos con la novela gráfica de Grant Morrison y Frank Quitely, a fin de estudiar los modos de repetición y las citas que ocurren en esta creación gráfica.

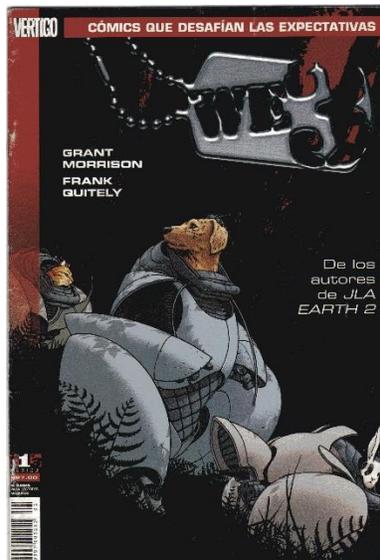
## II La repetición en *We3*

Resulta innegable el hecho de que la novela gráfica ha recibido diversas influencias procedentes del cine, la televisión y el propio cómic, convirtiéndola en ocasiones en un ejercicio transmediático. Basta observar cómo algunos héroes del cómic asemejan el físico, postura y actitud de los procedentes de la pantalla grande; las situaciones por las que viven sus aventuras e incluso eventos como la persecución del villano o la declaración de amor. Incluso, esta influencia ocurre de manera bilateral, es decir, de la historieta hacia el cine y la televisión. Por lo tanto, a pesar de que existan algunas diferencias entre las superficies de las tramas en diversos medios, su estructura interna no contiene variaciones significativas, por lo que estamos ante una repetición.

En este segundo apartado se analizan los modos de repetición que ocurren en la novela gráfica *We3* de Grant Morrison y Frank Quitely. Para ello se parte del argumento de que esta novela gráfica repite los modos icónico, temático y narrativo de superficie de los filmes *El viaje increíble*, *The plague dogs* y *La revolución de las ratas* al reproducir, respectivamente, los temas de la búsqueda de un hogar, los animales que escapan del laboratorio y el hombre que adiestra especies. Pero también se abordan las diferentes citas que ocurren en *We3* para dar cuenta de la complejidad que abreva en ella como novela gráfica.

Para ello, se retoman los planteamientos del semiólogo italiano Omar Calabrese respecto de la repetición, entendida como un mecanismo generador de diversos textos cuya complejidad puede analizarse a través de sus esquemas narrativos elementales (Calabrese, 1987: 45-48), pero también el concepto de cita, inserción de un texto Y en un texto X donde se reconoce el crédito de la adhesión. El método empleado es la comparación entre los modos icónico, temático y narrativo de superficie de *We3* con el de las películas mencionadas, así como la búsqueda de referentes iconográficos del cine, la historieta y la televisión a los cuales cite, lo cual apoya la idea de que la novela gráfica reclama actitudes y lecturas distintas del cómic convencional (García, 2010: 16).

## 2.1. We3



*We3* es una novela gráfica creada por los escoceses Grant Morrison (guion) y Frank Quitely (dibujo) en el año 2005 y publicada por el sello editorial Vertigo. En ella, se narra la historia de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*, un perro, una gata y un conejo quienes fueron modificados cibernéticamente para fungir como “armas vivientes” en conflictos bélicos y operaciones secretas. Sin embargo, “al ser solamente prototipos y con el fin del periodo de pruebas, serán desmantelados y puestos fuera de servicio, por lo que aprovechan una oportunidad para escapar en busca de un lugar al que puedan llamar ‘hogar’” (Morrison y Quitely, 2015: 118).

*We3* destaca por su apuesta hacia una narrativa donde pesa más la imagen que el diálogo, además de su violencia explícita. Asimismo, Morrison aborda “temas recurrentes en su bibliografía, como son la denuncia social, los peligros del ejercicio irresponsable del poder y la defensa del ecologismo” (Fernández, 2010), lo cual queda plasmado al cuestionar “hasta qué grado el hombre debe controlar su entorno y si una especie animal puede recuperar su naturaleza pacífica y noble tras la intervención humana” (Benítez, 2013).

Tras el éxito de la primera edición fue lanzada una versión de lujo que contiene páginas adicionales. Asimismo, su singular propuesta provocó que en

2006 New Line Cinema, productora de cine dependiente de Warner Brothers Pictures, considerara lanzar una versión fílmica cuyo guion correría a cargo de Morrison. Sin embargo, tras el fracaso en crítica de *Superman regresa*, carta fuerte de Warner para el verano de aquel año, el proyecto terminó enlatado (Fritz y Brodesser, 2005).

A pesar del fracaso en su intento de traslación al cine, *We3* sobresale entre las obras de la dupla Morrison-Quitely, la cual muestra que la novela gráfica es una propuesta que si bien puede retomar algunas temáticas del cómic convencional, en este caso las historias de ciencia ficción, éstas van dirigidas hacia un público adulto y además los autores poseen control sobre los contenidos que plantean.

## 2.2. Los modos de repetición

Para el académico italiano Omar Calabrese en la actualidad vivimos una época permeada por la “estética de la repetición”. Ésta se conforma gracias a que diversas obras tales como series de televisión, novelas, cómics, canciones y películas “nacen como producto de una mecánica repetición y optimización de trabajo, pero su perfeccionamiento produce más o menos involuntariamente una estética” (Calabrese, 1987: 44).

No obstante, la repetición debe tratarse con cuidado ya que es fácil confundirse entre tres nociones sobre este mismo concepto:

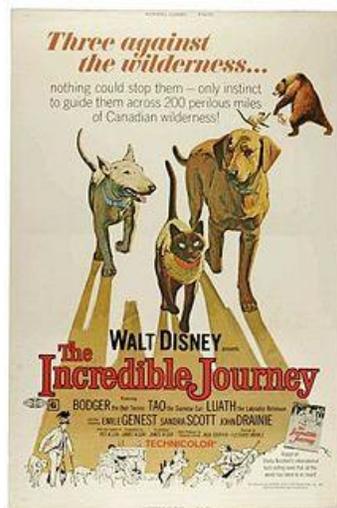
- 1) La repetición como un modo de producción procedente de la filosofía de la industrialización; 2) Repetición como mecanismo para la generación de textos, y 3) Repetición como condición de consumo por parte del público de los productos comunicativos (Calabrese, 1987: 45-46).

Tomando en cuenta la segunda noción para el estudio de una creación gráfica como *We3*, encontraremos que existen niveles discursivos, estructuras

subyacentes que en sus niveles más profundos reducen su complejidad a esquemas más elementales que lo que se narra en su superficie (Calabrese, 1987: 48). Por lo tanto, se pueden encontrar tres modos diferentes de repetición: el modo icónico estricto, en el que podemos encontrar al héroe fornido; el modo temático, cuyo ejemplo puede ser el escape de una isla desierta, y el modo narrativo de superficie, en el cual se repiten situaciones recurrentes tales como la persecución o la pelea final entre el héroe y el villano (Calabrese, 1987: 48-49).

Procederemos al análisis de cómo *We3* reproduce estos modos; sin embargo, el material de origen no proviene de la historieta sino del cine de los 60, 70 y 80. Para ello, se ha comparado a esta novela gráfica con los filmes *El viaje increíble* (1963), *The plague dogs* (1982) y *La revolución de las ratas* (1971). Comencemos por la primera película, ya que es en ésta donde encontramos un mayor cuerpo de referencias que sustentan la repetición, además de que, como fue mencionado en el capítulo anterior, sirvió como influencia directa para que Morrison y Quitely crearan *We3*.

### 2.3. *We3* y *El viaje increíble*



*El viaje increíble* (*The incredible journey*) es una película de 1963 dirigida por Fletcher Markle y producida por James Algar y Walt Disney Pictures. En ella se narra

la historia de tres mascotas: *Bodger*, un Bull Terrier, *Luath*, un Golden Retriever, y *Tao*, una gata siamesa, quienes emprenden un viaje de más de 200 millas por los bosques canadienses para regresar a su hogar con sus respectivos dueños en Estados Unidos.

La trama de esta película comienza cuando la familia Hunter recibe un telegrama en el cual informan al padre, James, que debe atender una reunión académica-laboral en la Universidad de Oxford, Inglaterra. Sus hijos, Peter y Elizabeth, se muestran preocupados con la idea, ya que dejarán a sus tres mascotas por un tiempo. Un amigo de la familia, John Longridge, se ofrece para cuidar a los animales en su casa, ubicada entre los bosques de Ontario, Canadá, por lo que convence a los infantes de que a las mascotas les agrada estar entre la naturaleza. Los Hunter aceptan la oferta y John se lleva consigo a los animales.

Tras unos días cuidando a los perros y la gata, John deja su hogar un fin de semana para asistir al inicio de la temporada de cacería de patos. Para ello, encarga los animales a la señora y el señor Oakes, adultos mayores que hacen trabajo doméstico. Sin embargo, antes de que la pareja llegue al lugar de su empleador, Luath propone a las otras mascotas volver a su casa en Estados Unidos, por lo que el trío abandona el hogar de su cuidador para adentrarse en el bosque y regresar con sus dueños. Los señores Oakes arriban a la casa pero al ver que los animales no están, suponen que acompañaron a John de cacería.

Así, las mascotas comienzan una aventura donde recorren los bosques canadienses con objeto de volver a su hogar. En este viaje viven diversas situaciones y peligros que, como veremos a continuación, son repetidos por la novela gráfica *We3*.

### 2.3.1. Modo icónico y modo temático

Como fue mencionado, el modo icónico aborda la representación de los personajes dentro de las obras. El modo temático, por su parte, trata sobre la repetición de la trama principal. Un ejemplo del primer modo es el héroe fornido que encontramos

en cómics como *Superman* o *Batman*, mientras que del segundo se encuentra que el héroe debe establecer el equilibrio, la plenitud entre el bien y el mal (Campbell, 1972: 32).

*We3* repite el modo icónico de *El viaje increíble*; sin embargo, presenta algunas diferencias que permiten dar cuenta que esta repetición no ocurre de manera estricta, como sugiere Calabrese. Podemos observar que el filme de Disney es protagonizado por dos perros: *Luath*, un Golden Retriever, y *Bodger*, un Bull Terrier, así como una gata siamesa llamado *Tao*. Los perros son machos mientras que el felino es hembra; además, es la de tamaño menor. Las tres mascotas son adultas, no obstante, existe diferencia entre sus edades. *Bodger* es la mascota mayor, lo cual queda claro cuando el narrador se refiere a él como “el viejo Terrier” (Markle, 1963). *Tao*, por su parte, es menor al Bull Terrier pero mayor al Golden Retriever. Finalmente, *Luath* es el más joven de los tres pero a pesar de ello es el líder, por lo que es seguido por las otras dos mascotas:

Narrador: El Golden Retriever actuaba como líder, ya que de él era el deseo de volver a casa. El viejo Terrier le seguía satisfecho de que alguien más le mostrara el camino. No era muy rápido, pero trataba de seguir el paso. La gata, por su parte, iba por todos lados: a veces al frente, a veces detrás, a veces encima de las cercas por las que pasaban (Markle, 1963).<sup>22</sup>



---

<sup>22</sup> Traducción propia debido a que no se puede encontrar esta película con audio o subtítulos en español.

*We3* también es protagonizada por tres mascotas: *Bandit*, un labrador mixto, *Tinker*, una gata atigrada, y *Pirate*, un conejo de raza Dutch. Nuevamente la gata es la hembra del grupo al tiempo que el roedor es el único herbívoro y de menor tamaño. Aunque no se especifica cuál de los tres posee una edad mayor, queda claro que *Bandit* fue el primero en ser reclutado por la Operación Guerrera dado que es el animal con el que la doctora Berry ha trabajado durante más tiempo. Esto puede notarse a través de las habilidades comunicativas del labrador, quien tras la modificación de su cuerpo mediante la inserción de software, ahora puede comunicarse de manera oral con la científica, aunque su manera de hablar es similar a la de un asistente de teléfono inteligente<sup>23</sup>. A pesar de que *Bandit* solamente puede elaborar oraciones sencillas, éstas muestran sus necesidades y estados de ánimo:

Doctora Berry: Los animales son el hardware, señor. ¡1! L sr. Wah-shing-ton I gustaría conocer-t.

Senador Washington: Ja. Hola muchacho. ¿Cómo te encuentras hoy?

*Bandit*: S. toy. Ben.

¿S. ted. También ben?

“Sr. Wah-shing-ton” (Morrison y Quitely, 2015: 16).

*Bandit*, al igual que *Luath*, es el líder del equipo. Sin embargo, tiene fricciones con *Tinker*, quien prefiere su autonomía y cuestiona continuamente las órdenes del labrador. *Pirate*, por su parte, trata de ser un mediador entre ambos, ya que considera que si se mantienen juntos será más fácil sobrevivir:

---

<sup>23</sup> El ejemplo más conocido es Siri, la asistente personal de los iPhone de Apple. A pesar de que su manera de comunicarse es muy mecánica, la inteligencia artificial posee la capacidad de contar chistes y ser sarcástica.

*Pirate:* Ver. Cola. Mala. Arreglar. Ahora.

*Bandit:* No arreglar. ¡3 venir!

*Tinker:* ¿P ra dónde?

*Bandit:* p ra “hogar”.

*Tinker:* 2 decir. No ser hogar.

*Bandit:* ¡2! ¡Nosotros 3 obedecer!

*Tinker:* ¡No nosotros! ¡Jefeee pssssta! ¡Psssstaaa 1!

*Pessta:* ¡Pssssta!

*Bandit:* Obedecer.

*Pirate:* No. ¡1! ¡2! ¡3! ¡Amigos! (Morrison y Quitely, 2015: 48-49).

*We*3 también repite el modo temático de *El viaje increíble*, el cual consiste en la búsqueda de un hogar. En la película esta iniciativa es propuesta por *Luath*, quien sugiere a *Bodger* y *Tao* regresar a casa, en Estados Unidos, luego de que John, su encargado, los deja solos para asistir al inicio de la temporada de caza de patos. Esta acción, seguida de buena manera por el grupo, lleva a la tercia de mascotas a cruzar los bosques canadienses con tal de volver con su familia.

Narrador: Ahora los animales están solos, y por lo que sabían, era su premio. El silencio llenaba el lugar y parecía prolongarse hasta el final del bosque. Entonces aparecieron los graznidos. Bestias salvajes yendo a casa. De alguna manera, *Luath* pudo entender a las aves; para él, este instinto era muy fuerte.

Así, los animales decidieron volver a casa aunque no supieran que estuviera 200 millas lejos. Sólo sabían que estaba al oeste, por lo que siguieron en dirección al sol. El viaje increíble había iniciado (Markle, 1963).

En la novela gráfica de Grant Morrison y Frank Quitely, *Bandit* ordena a su unidad buscar un hogar tras su escape del complejo militar donde se encontraban. A pesar de que *Tinker* no está convencida, decide seguir al labrador y al conejo ante el posible ataque de militares en su contra:

*Pirate*: Afuera.

¿i?!

Entonces. ¿Dónde jefe? Afuera. ¿Ir?

*Tinker*: 1 dice 0. 1 sabe 0.

No jefe pestoso. ¿1 dije? 1 sabe 0.

*Bandit*: Hogar.

Hogar. Peligro aquí. ¡We3 hogar! ¡Ahora!

*Pirate*: ¿Hogar? ¡2! ¡Vamos!

*Tinker*: ¿Ah-dónde?

*Pirate*: ¡A hogar!

*Tinker*: 2 quedarse. Comer aquí.

We3 no hogar ahora (Morrison y Quitely, 2015: 30-32).

Así, *We3* repite los modos icónico y temático del filme dirigido por Fletcher Markle; sin embargo, existen algunas variaciones entre ambas dentro del modo narrativo de superficie, el cual revisaremos a continuación.

### 2.3.2. Modo narrativo de superficie

Este modo se refiere a los eventos superficiales que se repiten dentro de la estructura ambas obras, como pueden ser el enfrentamiento final o la reconciliación de una pareja. Como su nombre indica, estos hechos forman parte del esquema del relato pero su aparición o ausencia no es determinante para el núcleo del relato. Así, *We3* y *El viaje fantástico* comparten este modo a partir de los siguientes actos que se repiten:

#### 2.3.2.1. Las mascotas en el bosque



La terna de mascotas en *We3* se adentra al bosque tras escapar del complejo militar en el que se encontraban. Este edificio está ubicado en un área restringida y alejada de comunidades urbanas, es decir, una instalación que se mantiene en secreto. Ante ello *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* penetran el área natural a fin de no ser descubiertos por los científicos y militares que los modificaron cibernéticamente. Por su parte, en *El viaje increíble* el trío de mamíferos recorre el bosque para regresar a su hogar. Por lo tanto, en ambas obras varían las razones por las cuales los animales se adentran al bosque; sin embargo, persiste el viaje a través de éste.

### 2.3.2.2. Los animales evitan contacto con humanos



*Bandit*, *Tinker* y *Pirate* (*We3*) tratan de no ser localizados por los militares, quienes tienen la orden de capturarlos, así como evitar contacto con personas o cruzar por instalaciones donde sean avistados. No obstante, enfrentan a los militares que los persiguen, intentan ayudar a los sobrevivientes de un accidente de tren que provocaron y *Pirate* solicita la ayuda de un hombre para que repare su armadura, lo cual concluye con una agresión por parte del humano. Los animales están conscientes de que han sido alterados, por lo que les es preferible evitar el contacto con la población; sin embargo, conforme avanza la trama tienen que interactuar con ellos.

*Luath*, *Bodger* y *Tao* cruzan algunos caminos e instalaciones hechos por el hombre a fin de encontrar el camino a casa; sin embargo, en un principio evitan el contacto con los seres humanos para no ser llevados nuevamente con John. Esta acción nos muestra el deseo de la tercia por reencontrarse con su familia a pesar del buen trato que su encargado les brindó. Pero, al igual que en *We3*, las mascotas inevitablemente se encuentran con otras personas que tanto los auxilian en su aventura como tratan de perjudicarlos: “Un auto. Alguien podría reconocerlos. Eso es lo último que querrían [...]. Después del susto, es momento de volver a la marcha” (Markle, 1963).

### 2.3.2.3. El puente



La existencia de esta construcción en ambas obras es relevante ya que indica la distancia y la magnitud del viaje emprendido. En *We3* el puente es el escenario donde *Tinker* cuestiona el mando de *Bandit* al tiempo que *Pirate* trata de mediar entre ambos. El conflicto finaliza cuando una colonia de ratas modificadas cibernéticamente comienza a atacarlos, por lo que destruyen el puente por accidente y provocan la colisión de un tren. Como consecuencia, la demolición también representa la ruptura del grupo, el cual debe reunirse para sobrevivir.

*Tinker.* ¿Pesssta?

*Bandit.* ¿Ratas?

¡Ratas!

*Tinker.* ¡Eeeeeiiiiiiiiiaaau!

¡Aaaa!

*Bandit.* ¡2! ¡1 proteger! (Morrison y Quitely, 2015: 49-52).

Mientras en *We3* el puente marca una separación, en *El viaje increíble* connota el avance de *Bodger*, *Luath* y *Tao* para regresar a casa. Aunque en un primer momento las mascotas temen superar esta estructura, la proximidad de encontrarse con sus amos los motiva a cruzar.

#### 2.3.2.4. El ataque de un animal



Tanto *We3* como *El viaje increíble* repiten este modo narrativo de superficie aunque en un orden diferente. En la novela gráfica esto ocurre en el clímax de la historia, cuando la tercia de mascotas debe enfrentar a We4, un mastín napolitano que también ha sido modificado cibernéticamente y que representa la siguiente fase de la Operación Guerrera. Por lo tanto, We4 es un arma biológica con mayor poderío y armamento, por lo que *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* deben actuar en equipo para derrotarlo.

Doctor Trendle: Míralo atacar.

Aún dañado.

Biocreado para emitir 10 veces los niveles normales de feromonas del “mejor perro”.  
Designador láser para localizar movimiento y calor corporal. Controlado a distancia a través de conexiones neuro-ópticas, llevado a la batalla por operadores adiestrados.

Más grande. Mejor. Más fuerte. Más rápido (Morrison y Quitely, 2015: 85).

En la película de Markle encontramos esta situación poco después de que los perros y la gata escapen de la casa de John. *Bodger* se queda recostado a causa del cansancio, por lo que *Luath* y *Tao* deciden buscar alimento para su amigo. Durante la ausencia dos oseznos se acercan al Bull Terrier. Aunque ninguna de las dos especies se agrade, la madre de los cachorros aparece y da un zarpazo al can,

quien inmediatamente es defendido por el Golden Retriever y la gata siamesa. Intimidada por los ladridos y maullidos, la osa abandona el lugar con sus crías.

### 2.3.2.5. El ataque de un cazador



Luego de quedar separados por el accidente de tren, *Bandit* y *Tinker* buscan a *Pirate*, a quien encuentran durante la noche solicitando ayuda a un cazador que está acompañado por su hijo y un perro. El hombre, asustado de ver a un animal parlante, dispara al conejo, lo que provoca una reacción violenta de *Bandit* y *Tinker*. Así, el roedor termina herido e imposibilitado de comunicarse con sus compañeros al tiempo que *Bandit* lamenta ser un “mal perro” por atacar a un humano.

Niño: ¿Papá?

Papá: ¡Métete a la camioneta!

*Pirate*: Jefe. Arreglar. Cola.

Papá: oh, Dios santo.

Niño: Papá, no dispaes...

*Pirate*: Arreglar. Cola. Hogar. Ahora. Comer.

Niño: ... Tal vez sea un alien. ¡Papá!

*Bandit*: ¡3!

Papá: ¡Aléjate! ¡Te lo advierto!

*Bandit*: ¡3! ¡No!

*Pirate*: ¿Jefe?

-IGGT- -HNNZZK-

Papá: ¡Corre! Corre y no...

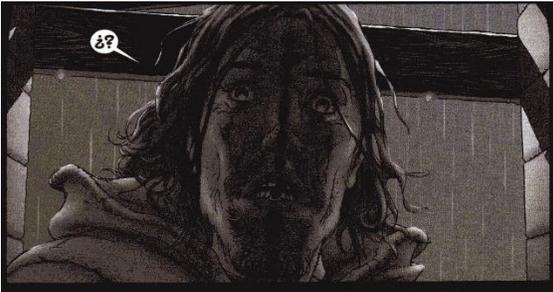
... Pares (Morrison y Quitely, 2015: 59-62).

En *El viaje increíble* el ataque sucede cuando las mascotas se adentran en una maderería. *Bodger*, quien tiene hambre, comienza a hurgar entre los botes de basura hasta que tira uno, lo cual alerta a un hombre que vive ahí. El sujeto dispara a uno de los botes para advertir al perro que salga del lugar, pero como éste hace caso omiso, el sujeto prosigue los disparos hasta que el trío sale corriendo.

Narrador: Todo iba bastante bien hasta que *Bodger* vio un bote de basura (...). Que dispararan en su contra fue algo nuevo para el viejo Terrier, quien se cuestionó por primera vez sobre la naturaleza humana. Pero lo peor de todo es que no pudo conseguir suficiente comida para sus amigos (Markle, 1963).

Así, mientras que en la novela gráfica el cazador dispara a *Pirate* ante el temor de que el conejo lo ataque a él y a su hijo, en la película el hombre de la maderería emplea su escopeta para advertir a los animales que si no abandonan el recinto habrá consecuencias mayores.

### 2.3.2.6. La ayuda de un desconocido



A pesar de que en un inicio los animales evitan el contacto con los humanos, conforme avanza la trama son auxiliados por algunos en su búsqueda de encontrar un hogar. En *We3* la ayuda es brindada por un vagabundo, quien encuentra a Bandit, Tinker y Pirate en una estación de trenes abandonada, por lo que les ofrece alimento y también planea conseguir herramientas para despojarlos de su armadura. Destaca que este personaje rompe con la idea del hombre en situación de calle ignorante y paria, ya que connota una conciencia ecológica, además de criticar a las autoridades empleando el término “fascista”, lo cual indica una lectura de medios de comunicación así como libros.

Militares: Aquí viene. Ilumínenlo bien. ¡Usted!

Usted no debería...

...Algún chico de la calle... Animales peligrosos... Sáquenlo...

...Deben seguir vivos... ¿Ven algo?... Por aquí... Hay una gran recompensa... Aquí...

...Un dinero que podría servirle. A un tipo como tú.

Vagabundo: Ajá. Ajá. Sin duda.

Aunque... Naaa... Naaa, no he visto nada, pendejos fascistas.

Policía: Suficiente. Sigue caminando, amigo (Morrison y Quitely, 2015: 73-74).

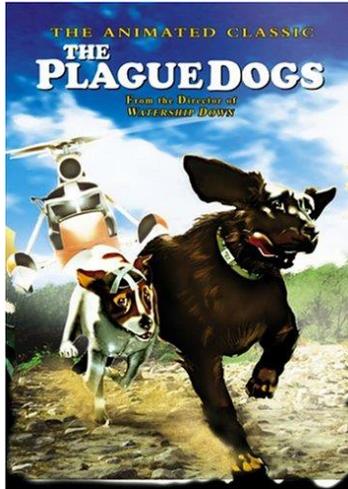
En *El viaje increíble* los animales son ayudados por Jeremy, ermitaño que vive en una cabaña aislada de la población y solamente se comunica con animales. El hombre se muestra afable con Bodger, Luath y Tao, a quienes deja entrar a su cabaña, les prepara una cena y les brinda diversas comodidades para que pasen la noche con él. A la mañana siguiente, el ermitaño se despide de las mascotas quienes prosiguen su camino.

Narrador: De repente, *Bodger* escucho un canto. Era Jeremy, el viejo ermitaño. Incluso era filósofo, un poco extraño pero bastante amigable (...). Al viejo Jeremy le gustaba la naturaleza, por lo que se instaló con sus amigos: las criaturas salvajes y la naturaleza. Instintivamente, *Bodger* pensó que Jeremy era el hombre que iba a ayudarles (Markle, 1963).

En ambas obras los animales son auxiliados por sujetos considerados marginados sociales ya que no poseen empleo y viven aislados de la sociedad. Sin embargo, ambos exhiben una conciencia ecológica que, en el caso del vagabundo, cuestiona la modificación de especies para crear armamento, mientras que con Jeremy se reclama el respeto por la naturaleza.

We3, entonces, repite los modos icónico, temático y narrativo de superficie de *El viaje increíble*, de la cual comparte diversos aspectos. Sin embargo, no es el único caso. Pasemos ahora a revisar la repetición entre la novela gráfica de Grant Morrison y Frank Quitely con el filme *The plague dogs*.

## 2.4. We3 y *The plague dogs*



*The plague dogs*, también conocida como *Los perros de la plaga*, es un filme británico animado de 1982 dirigido y producido por Martin Rosen, basado en el libro homónimo de Richard Adams, autor de libros infantiles protagonizados por animales como *Watership down*<sup>24</sup>. La película se centra en *Snitter* y *Rowf*, dos perros que escapan de un centro de investigación secreto ubicado en una zona ganadera de Inglaterra. Los científicos, nombrados por los canes como “Los túnicas blancas” (Rosen, 1982), han experimentado con el cerebro de *Snitter*, un Jack Russell Terrier, por lo que sufre continuas alucinaciones, mientras que *Rowf*, un labrador mixto de pelaje negro, ha sido ahogado y resucitado en diversas ocasiones para investigar el instinto de supervivencia en los animales. Luego de que un guardia deja abierta la celda de *Rowf* por error, ambos perros abandonan el recinto.

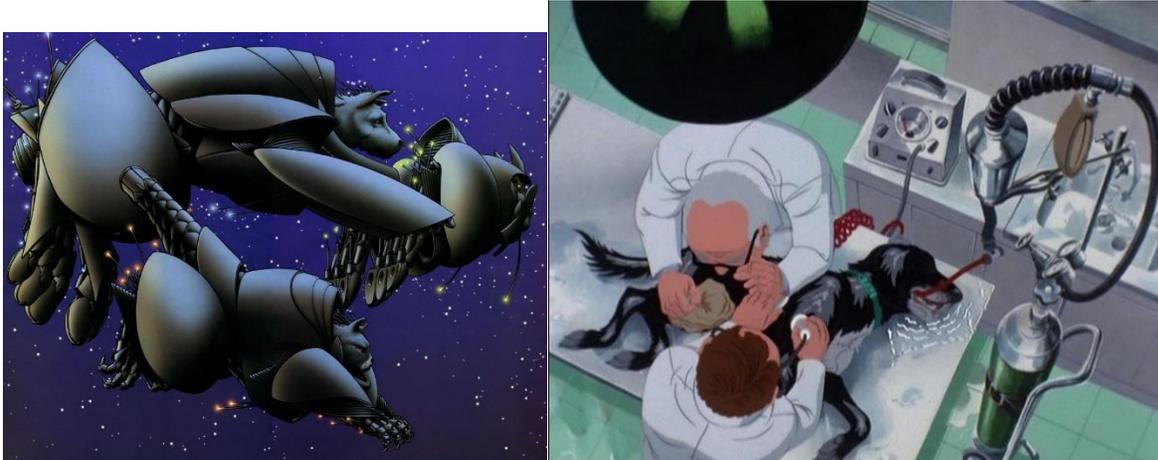
Ante el hambre y su ineptitud para cazar, la dupla se alía con *Todd*, un zorro que se dedica a hurtar en las granjas aledañas. Aunque en un principio la alianza funciona, la continua desaparición de ganado alerta a los habitantes de la zona, quienes descubren que los perros escaparon del centro de investigación. Alarmados por la posibilidad de que sean portadores de la peste bubónica, los granjeros, a los que posteriormente se suma el ejército, comienzan a buscar a *Rowf* y *Snitter*,

---

<sup>24</sup> Conocido también como *El príncipe de los conejos*.

quienes buscan huir con ayuda del zorro. Examinemos cómo *We3* repite algunos aspectos de esta película animada.

#### 2.4.1. El modo temático



*We3* repite el modo temático de *The plague dogs* al narrar la historia de especies empleadas en experimentos científicos que escapan de su confinamiento. Sin embargo, observamos que existen variaciones entre ambas aunque el concepto se mantiene. En la novela gráfica los animales son modificados cibernéticamente a fin de que funcionen como “armas biológicas” en entornos bélicos. Su cerebro ha sido intervenido con software que permite desarrollar la capacidad cognitiva de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* a tal grado que pueden comunicarse mediante el habla.

Asimismo, su cuerpo es equipado con armaduras capaces de desplegar armamento pesado como misiles, granadas de gas e incluso autodestruirse. Han sido adiestrados por el ejército y la doctora Roseanne Berry para funcionar como una unidad, lo que los convierte en un equipo letal empleado para enfrentar organizaciones criminales. “Doctor Trendle: La doctora Berry, ella... ella era muy talentosa, como comprenderá. Le enseñó a sus animales a trabajar como un equipo” (Morrison y Quitely, 2015:85).

Los canes de *The plague dogs* han sido sujetos de experimentación bajo diversos fines:

Lynn Driver: Pero si esos perros eran de laboratorio, ¿cómo podrían estar en tan buen estado físico como para matar ovejas?

Señor Paul: No estoy muy seguro de ello. 732 es un labrador enorme. ¡Y muy fuerte! Estábamos haciendo pruebas de resistencia y supervivencia con él. ¡Hizo unos tiempos impresionantes!

Lynn Driver: ¿Y el otro perro?

Señor Paul: Bueno, no creo que sobreviviera si hubiera tenido que matar ovejas por su cuenta. Se le hizo una operación poco tiempo antes de que escapara.

Lynn Driver: ¿Qué clase de operación?

Señor Paul: Una operación en el cerebro. Algo muy nuevo, creo. Confunde lo objetivo y lo subjetivo en la mente del animal (Rosen, 1982).

Así, el sistema nervioso de *Snitter* ha sido intervenido para estudiar el cambio de comportamiento en los animales, por lo que sufre alucinaciones, mientras que *Rowf* ha sido empleado en investigaciones sobre el instinto de supervivencia. Así, el escape les brinda una oportunidad de sobrevivir aunque los objetivos de ambos perros difiere: *Snitter* quiere conseguir un amo al tiempo que el labrador considera que ambos estarán mejor sin humanos. Veamos ahora los eventos que se repiten dentro del modo narrativo de superficie.

## 2.4.2. Modo narrativo de superficie

### 2.4.2.1. Los animales evitan a las personas



Como fue mencionado anteriormente *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* intentan evitar el contacto con militares y otras personas para encontrar un hogar de la manera más pacífica. Sin embargo, conforme avanza la trama enfrentan a soldados, responden al ataque de un civil y son ayudados por un vagabundo.

En *The plague dogs* la idea de evitar el contacto con humanos es planteada por *Rowf*, quien argumenta que de ser así volverán al laboratorio, mientras que *Snitter* piensa que si demuestran que no son agresivos alguna persona los acogerá. Sin embargo, el dúo comienza a ser perseguido luego de que *Snitter* asesina por accidente a un granjero al apoyar una de sus patas en el gatillo de la escopeta que éste portaba.

### 2.4.2.2. El ataque de sujetos armados



En *We3*, *Pirate* es atacado por un cazador al que solicita ayuda, por lo que *Bandit* y *Tinker* asesinan al sujeto. *The plague dogs*, por su parte, muestra a un sujeto

contratado por el centro de investigación del que escaparon *Rowf* y *Snitter*, quien los rastrea durante días. Cuando está a punto de asesinarlos con un rifle francotirador, el zorro *Todd* provoca que éste caiga de un acantilado. La tercia, hambrienta a causa del invierno y la escasez de ovejas para cazar, devora los restos del hombre, los cuales posteriormente son encontrados por granjeros de la comunidad.

#### 2.4.2.3. El ejército



En la novela gráfica el ejército comienza a perseguir a *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* inmediatamente después que éstos escapan de las instalaciones de la Operación Guerrera. Aunque en un principio las instrucciones se limitan a contener a We3 para su posterior “decomisión”, los fracasos de las tropas orillan al doctor Trendle y al militar a tomar medidas más extremas para eliminar al perro, la gata y el conejo, por lo que liberan a un arma más poderosa pero inestable: We4.

Militar: Diseñamos a estos monstruos para que se destruyeran uno a otro en campos de batalla distantes, ¿no es así, doctor?

¿Y aquellas “guerras del mañana” de las que le habló al senador Washington? Ya han comenzado hoy, aquí (Morrison y Quitely, 2015: 64).

En *The plague dogs* el ejército comienza a desplegarse durante la parte final de la película debido al temor existente entre la población de que *Rowf* y *Snitter* sean portadores de la peste bubónica. Aunque en un primer momento los granjeros se reúnen para buscar a los perros, la acción termina recayendo en las fuerzas castrenses ante la amenaza de contagio. Así, el ejército establece un perímetro para localizar a los canes y sacrificarlos:

Secretario de Defensa: Se seguirá el siguiente procedimiento. Dos compañías, el tercer regimiento aerotransportado de paracaidistas está en este momento en el distrito de Lake. Mañana continuará la búsqueda por las áreas donde probablemente se encuentren los perros (Rosen, 1982).

#### 2.4.2.4. El sacrificio de un compañero



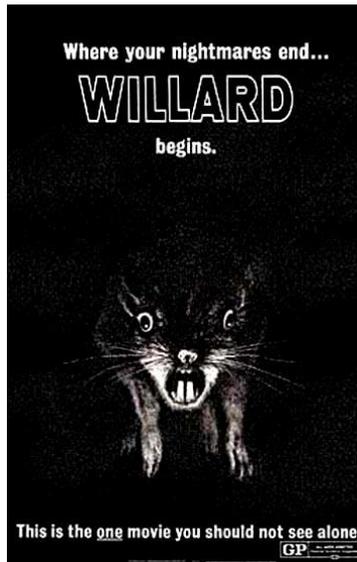
En *We3*, un herido *Pirate* se aleja del refugio donde están sus compañeros. A unos metros del recinto se encuentra con *We4*, quien rápidamente lo apresa entre sus fauces. Aunque *Bandit* llega para socorrer a su amigo, el conejo libera sus últimas granadas para explotar junto con el mastín napolitano. A pesar del sacrificio, *We4* sobrevive, por lo que el labrador y la gata enfrentan juntos a este enemigo.

En *The plague dogs*, *Rowf* y *Snitter* planean escapar por tren hacia las playas del norte de Inglaterra pero la presencia del ejército es mayor; ante la situación, *Todd* les auxilia a encontrar un camino:

*Todd*: Este Lugar está completamente atestado. Aquí es donde parto, amigos. Tengo algunos trucos bajo la manga que los van a sorprender. Ahora vayan a donde les dije: derecho, a través del valle para llegar al otro lado. Estarán muy ocupados como para preocuparse por ustedes (Rosen, 1982).

*Snitter* y *Rowf* consiguen irse en tren rumbo a la playa, pero *Todd* es cazado por los militares: “Soldado: ¡Es un zorro! ¡Hemos cogido un puto zorro!” (Rosen, 1982). Revisemos un tercer caso de repetición de los modos temático y narrativo de superficie, ahora comparando a *We3* con la película *La revolución de las ratas*.

## 2.5 *We3* y *La revolución de las ratas*



*La revolución de las ratas*, también conocida como *Willard*, es una película de horror de 1971 dirigida por Daniel Mann, protagonizada por Bruce Davison y Ernest Borgnine. El filme trata la historia de Willard, un hombre que sufre constantes

abusos por parte de su madre y su jefe Al Martin, quien se ha apoderado de la empresa fundada por el padre del protagonista. Tras una fiesta de cumpleaños Willard encuentra en el jardín de su hogar a una colonia de ratas a las que deja vivir y reproducirse.

Al poco tiempo, Willard descubre que una rata de pelaje blanco posee una inteligencia superior, por lo que la nombra *Sócrates* y la adiestra para que sea líder de la colonia. Posteriormente aparece una rata gris de mayor tamaño a la que llama *Ben*. Sin embargo, mientras que *Sócrates* es pacífico, *Ben* es una rata agresiva que constantemente compite por el liderazgo del grupo así como por el cariño de Willard. Poco a poco, el protagonista forja un vínculo con los roedores que le permite escapar de su realidad hasta que, ante los abusos de su jefe, se percata que puede emplear a las ratas para vengarse de él.

En un principio la venganza consiste en sabotear las fiestas del jefe; sin embargo, tras el deceso de su madre y la advertencia del banco de perder su casa, Willard planea que las ratas roben dinero, por lo que lleva a *Sócrates*, *Ben* y compañía a su trabajo. Sin embargo, el jefe Martin asesina a *Sócrates* y posteriormente le anuncia al protagonista que está despedido, arrebatándole así la compañía que su padre fundó. La pérdida de la rata, así como la desesperación de perder su patrimonio, vuelven loco a Willard, quien recurre a *Ben* para su venganza final.

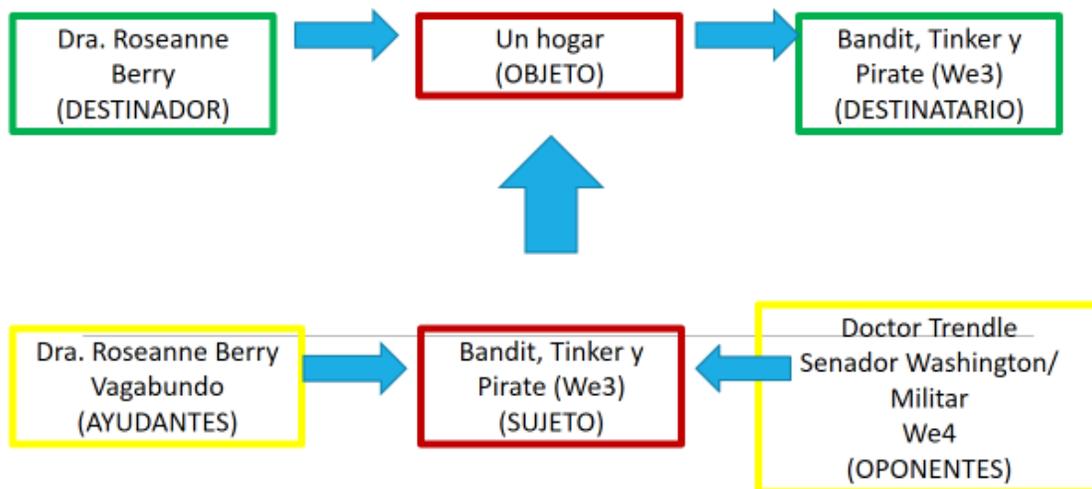
*We3* repite parte del modo temático así como eventos del modo narrativo de superficie. Pasemos a continuación a observar cómo sucede esta repetición, así como sus similitudes y diferencias.

### 2.5.1. Modo temático



*We3* repite de *La revolución de las ratas* el modo temático del personaje adiestrador de ratas, el cual entrena a estos animales para satisfacer una necesidad. Sin embargo, existen diferencias significativas entre los sujetos que realizan esta actividad en las historias que componen tanto a la novela gráfica como a la película.

En *We3* el adiestrador de ratas es el doctor Trendle quien, si tomamos en cuenta la matriz actancial, funge como un oponente, es decir, un actante cuya ocupación es evitar que el sujeto, *We3*, llegue o consiga el objeto que pretende, en este caso, encontrar un hogar.



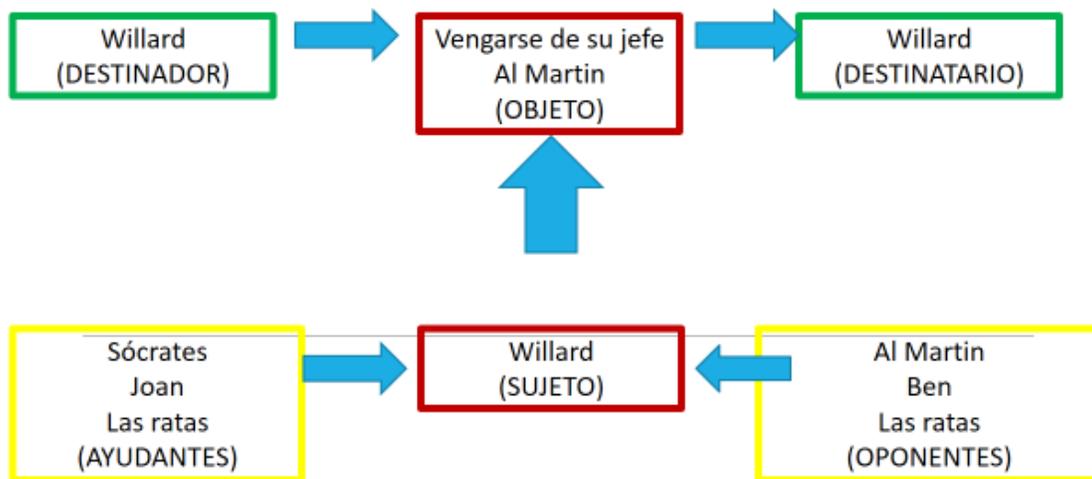
Trendle es el científico en jefe dentro de la Operación Guerrera, en la cual se realiza la modificación cibernética de animales para socorrer al hombre en diversas tareas. La fase final de la investigación consiste en el desarrollo de “armas biológicas” que combatan en entornos bélicos, unidad conocida con el nombre clave We3. Trendle posee su propio proyecto: las ratas biorg, roedores modificados que pueden funcionar como herramientas para ensamblar armamento o vehículos:

Militar: Y estos son los modelos estándar de ratas biorg, senador. ¿Doctor Trendle?

Senador Washington: Dios santo.

Doctor Trendle: Bueno, como le expliqué, una colonia de ratas como ésta trabajando en conjunto puede ensamblar un motor de jet en 48 horas (Morrison y Quitely, 2015: 14).

Sin embargo, tras el escape de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*, el científico emplea a las ratas para combatir a We3 y con ello salvar su reputación así como continuar con la siguiente fase de la Operación Guerrera. Por lo tanto, los motivos que llevan a Trendle al adiestramiento de las ratas son destructivos, ya que lejos de buscar un beneficio para la humanidad, el científico pretende desarrollar armas biológicas. Por lo tanto, su trabajo no es realizado bajo una reflexión ética sobre la manipulación de animales, manteniéndose distante sobre su objeto de estudio, el cual, al final, termina volviéndose en su contra.



Willard por su parte, funge como sujeto, destinador y destinatario en *La revolución de las ratas*; busca vengarse de su jefe Al Martin, quien abusa constantemente de él para arrebatarle la empresa que su padre fundó, así como la casa donde vive. Para ello, Willard entrena a una colonia de roedores en el sótano de su vivienda. Aunque en un principio el adiestramiento de estos animales solamente es un pasatiempo para escapar de su realidad, los constantes abusos de Martin terminan por quebrantar la tolerancia de su empleado.

Joan: Me parece que Martin no te ha invitado a su fiesta.

Willard: No soy un cliente. Es para ellos y vendedores.

Joan: Pero tu familia fundó la compañía, ¿no es así?

Willard: Sí, pero ese es el pasado y no estamos en él.

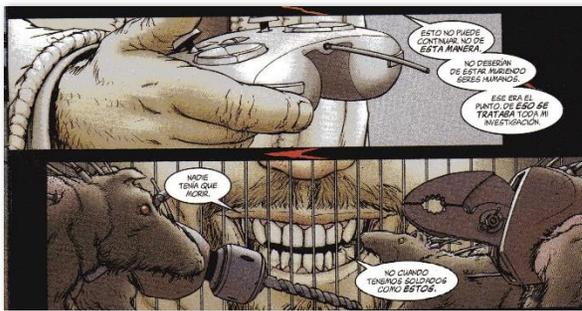
Joan: Me alegro de ser empleada temporal (Mann, 1971)<sup>25</sup>.

<sup>25</sup> Traducción propia debido a que la película no se encuentra disponible en español.

En un primer momento, la venganza de Willard solamente consiste en sabotear a su jefe y robarle dinero. Pero conforme este actante se va quedando sin recursos, empleo y hogar, decide asesinar a su jefe para recuperar su empresa.

## 2.5.2. Modo narrativo de superficie

### 2.5.2.1. El adiestramiento



En *We3*, el adiestramiento de las ratas ocurre a través de medios cibernéticos, es decir software y hardware que potencia las habilidades físicas de las ratas, permite mayor eficiencia y limita algunos de los instintos de estos animales por medio de comandos del control remoto que utiliza el doctor Trendle:

Doctor Trendle: Esto no puede continuar. No de esta manera. No deberían estar muriendo seres humanos. Ese era el punto. De eso se trataba toda mi investigación. Nadie tenía que morir. No cuando tenemos soldados como estos (Morrison y Quitely, 2015: 43).

En *La revolución de las ratas*, por su parte, el adiestramiento surge cuando Willard se da cuenta de la inteligencia de *Sócrates*, por lo que lo entrena para seguir sus órdenes y ser el alfa de la colonia. Aquí el adiestramiento funciona por medio del vínculo que generan Willard y *Sócrates*; sin embargo, esta relación empática se rompe con *Ben*, quien al ser más agresivo, termina asesinando a su amo. “Willard:

¡Largo! ¡Largo! ¡Yo te acogí, Ben!” (Mann, 1971). Por lo tanto, Willard termina perdiendo el control sobre estas especies, mientras que Trendle fracasa en su intento por contener a We3 empleando a las ratas biorg.

#### 2.5.2.2. Los roedores sirven a sus amos



Las ratas en *We3* sirven como instrumento que permiten a su amo, el doctor Trendle, armar distintos tipos de dispositivos. Sin embargo, ante el escape de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*, el investigador las utiliza para recapturar a este trío debido al fracaso de los soldados. A pesar de que las ratas contienen a We3 durante un breve lapso, *Pirate* se deshace de ellas al explotar el puente en el que ambas unidades combaten, lo cual provoca que Trendle sea degradado por sus superiores militares, así como el despliegue de We4.

En el inicio de *La revolución de las ratas* Willard utiliza a los roedores para olvidarse de los abusos que sufre por parte de su madre y su jefe. No obstante, tras cansarse de las injusticias en su contra, emplea a las ratas para vengarse. Esta acción lleva al protagonista a perder el control sobre sus sirvientes, especialmente *Ben*, por lo que en el final del filme las ratas se tornan en su contra y lo devoran.

Willard: Señor Martin, tengo varias cosas que decirle. Primero, usted le robó este negocio a mi padre. Segundo, mató a mi madre, y tercero, provocó mi ruina.

Martin: ¿De qué hablas?

Willard: Usted nunca me dejó en paz ni un minuto. Usted se burló de mí enfrente de todos y ahora trata de robarme mi casa.

Martin: No, no...

Willard: ¡Lo odio! Usted hizo que me odiara a mí mismo. Pasé mucho tiempo odiándome, pero ahora me gusto.

Usted mató a mi amigo.

Martin: ¿Yo hice qué...?

Willard: Lo mató pegándole con un palo. ¿Sabe cuánto sufrió *Sócrates*?

Martin: ¿Quién carajos es *Sócrates*?

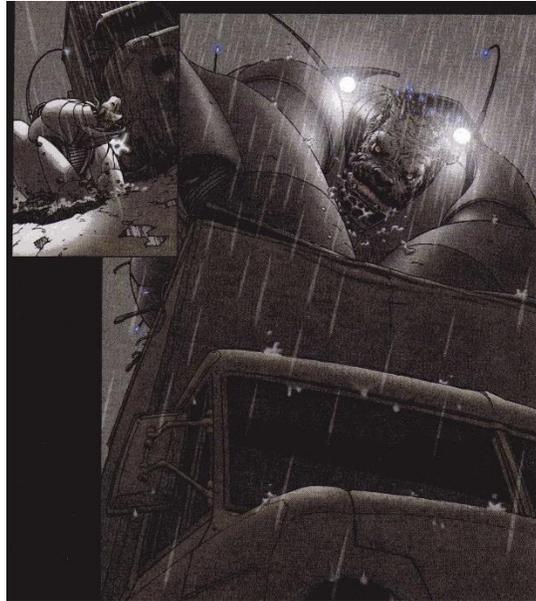
Willard: *Sócrates* era el mejor amigo que podía tener (...). ¡Mátenlo!

Martin: ¡No, no...! (Mann, 1971).

Por lo tanto, ambos actantes ocupan a las ratas para satisfacer sus deseos: Trendle busca recuperar el control sobre We3 mientras que Willard pretende vengarse de su jefe. A pesar de ello, ambos son castigados debido a un ejercicio irresponsable y poco ético sobre la manipulación de animales: Trendle es sancionado con el desprestigio, por lo que ya no podrá continuar sus investigaciones. En otra arista, Willard termina devorado por las especies a las que consideró sus amigas.

## 2.6. La batalla en un entorno industrial abandonado

Este es el último evento que We3 repite dentro del modo narrativo de superficie. Sin embargo, posee una mayor relación con las películas estadounidenses de ciencia ficción de la década de los 80. Comparemos con dos ejemplos para aclarar este punto.



En *We3* la batalla final ocurre dentro de una estación de trenes, la cual se encuentra resguardada por el doctor Trendle y las autoridades militares a fin de que no ocurran nuevos daños colaterales ni tampoco la sociedad y la prensa se enteren del escape de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*. El mal estado de la estación, así como la existencia de material de construcción y vehículos de carga oxidados o descompuestos nos indica que este lugar ha sido abandonado con anterioridad, por lo que no existen inconvenientes si estas instalaciones son destruidas durante el enfrentamiento de *We3* con *We4*.



Consideremos ahora a *Terminator* (1984) de James Cameron. Un ciborg es enviado al pasado para acabar con la vida de Sarah Connor (Linda Hamilton), madre del líder de la resistencia humana en el futuro, mientras que los hombres comisionan

al soldado Kyle Reese (Michael Biehn) para protegerla. En el desenlace de la película el ciborg, que ha perdido su cubierta humana, persigue a la pareja hasta una fábrica automatizada. Reese muere combatiendo al exterminador, que continúa la persecución contra Sarah hasta que termina aplastado por una prensa hidráulica.

Sarah: ¡Dios! Muévete Reese. Ponte de pie, soldado. ¡De pie!

Debemos regresar.

Reese: Corre, Sarah. ¡Corre, corre!

¡Muere, hijo de puta!

Sarah: Oh, no. No, no (...).

¡Estás exterminado, maldito! (Cameron, 1984).

Como podemos notar, se repite el enfrentamiento definitivo en medio de un entorno industrial que si bien no está abandonado como en *We3*, sí aparece cerrado tras la finalización de la jornada laboral. Aquí el escenario sirve, por un lado, para mostrar el avance tecnológico y sus beneficios, pero el encuentro con el organismo cibernético, en el otro extremo, exhibe las posibles consecuencias del desarrollo industrial.



Tomemos ahora a *Robocop* (1987) de Paul Verhoeven. El filme trata sobre el policía Alex Murphy quien, tras su asesinato en manos de una pandilla, es convertido en un ciborg que combate el crimen en la ciudad de Detroit. Luego de enterarse que uno de los dirigentes del proyecto Robocop está coludido con la pandilla que lo ultimó, Murphy se resguarda en una acerera abandonada junto con su compañera Lewis. En este entorno la dupla hace frente al grupo, cuyo líder Clarence Boddicker apresa a Robocop. Justo cuando está a punto de ser asesinado, Murphy perfora el cuello de su enemigo con una aguja que le permite conectarse a la base de datos de la policía.

Robocop: ¡Clarence!

Boddicker: Ok, me rindo.

Robocop: Ya no me interesa arrestarte.

Boddicker: Hey, espera un segundo. No te lo vas a tomar personal, ¿o sí?... Hey, vamos, vamos...

Leon: ¡Muere, bastardo!

(Leon maneja una grúa desde la cual tira varias vigas de metal oxidado sobre Robocop).

Boddicker: ¡Sí, sí, sí!

Maleante: ¡Le di Clarence, le di...!

(Lewis asesina a Leon disparando una bala de rifle-cañón que destruye la cabina donde se encuentra el criminal. Boddicker clava una varilla al pecho de Robocop).

Boddicker: *Sayonara*, Robocop (Verhoeven, 1987).

Una vez más el entorno elegido para el enfrentamiento final es una fábrica abandonada, en este caso una fundidora de acero. Aquí, el abandono de los sectores industriales exhibe la crisis por la que pasa Detroit, ciudad que además de

ya no brindar oportunidades laborales tampoco ofrece la seguridad para una población perjudicada ante la corrupción de sus gobernantes y el sector privado.

Luego de analizar cómo *We3* reproduce los modos de repetición icónica, temática y narrativa de superficie de estas películas, pasemos ahora al estudio de las citas, además de las referencias, que aparecen dentro de esta novela gráfica.

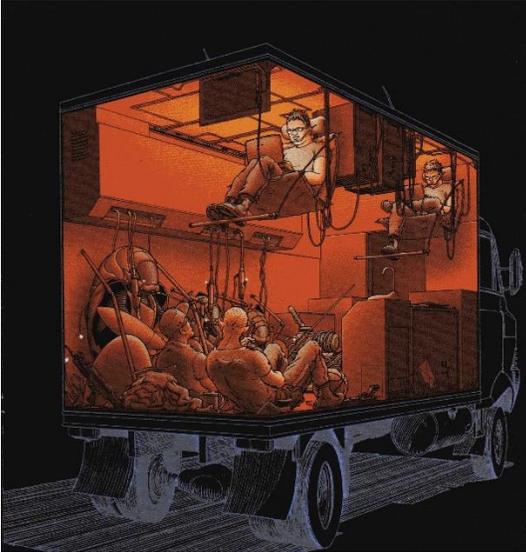
## 2.7. Las citas en *We3*

Las citas son “la inserción de una porción de un texto Y en un texto X y el texto X marca tal inserción” (Calabrese, 1987: 189). Son establecidas por medio de una isotopía, por lo que tienen que ser acordadas entre el texto X y el Y a fin de que puedan ser detectadas por el lector, quien debe tener un rol activo a fin de reconocer estas referencias para así “establecerla como verdadera (como ocurre con las citas bibliográficas a fin de proporcionar elementos de control) pero también relevante (de otro modo, ¿por qué sería necesario citar a alguien?)” (Calabrese, 1987: 189-191), aunque no necesariamente deben recobrar el estilo o forma de la obra precedente (Wittkower, 2006: 178).

*We3* no es ajena a la aparición de citas dentro de sus imágenes y texto, por lo que este apartado aborda las diversas referencias que ocurren dentro de esta novela gráfica, las cuales provienen en su mayoría del cine, pero también de la historieta y en menor medida de la televisión.

## 2.7.1. Citas provenientes del cine

### 2.7.1.1. El homenaje a James Cameron



El primer conjunto de citas resulta un homenaje a la filmografía del director de cine James Cameron. La imagen nos muestra un camión cuya fachada es la de una empresa vendedora de alimento de mascotas, pero por dentro es un centro de operaciones en el cual *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* son recogidos tras completar una misión. La forma de las armaduras de las mascotas, similar a un exoesqueleto, se asemeja a los xenomorfos de *Aliens: el regreso* (1984):

Ripley: Lo diré de nuevo: atrapan a los colonizadores, los llevan allá y los inmovilizan para poder habitar en ellos. Eso quiere decir que debe haber muchos de estos parásitos, ¿cierto? Uno por cada uno, una cifra mayor de 100.

Bishop: Sí, es verdad.

Ripley: Pero cada uno de estos seres nace de un huevo, ¿no es así? ¿Quién pone esos huevos?

Bishop: No lo sé. Debe ser algo que no hemos visto.

Hudson: Quizá sea como un panal de hormigas.

Vazquez: Abejas, hombre. Las abejas hacen panales.

Hudson: Sabes a lo que me refiero. Hay una hembra que da vida a toda la colmena.

Bishop: Sí, la reina.

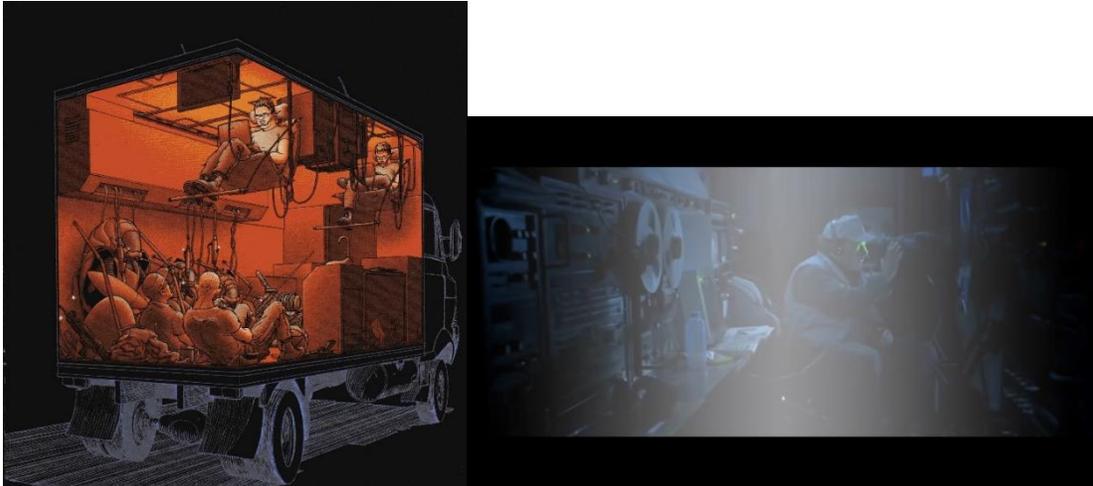
Hudson: Sí, la mamá. Ella es grande; quiero decir, enorme (Cameron, 1986).

Esta descripción sobre la reproducción del xenomorfo ahonda la presentada en *Alien: el octavo pasajero* (1979), de Ridley Scott:

Ash: No entienden contra qué se enfrentan. Es un organismo perfecto. Su estructura sólo se compara con su hostilidad.

Lambert: ¿Tú la admiras?

Ash: Admiro su perfección... Es indestructible. No está cegada por la conciencia, el remordimiento ni la ilusión de la moralidad (...). No tienen posibilidades de sobrevivir. Los compadezco (Scott, 1979).



Por otro lado, la cabina de operaciones disfrazada de camión repartidor de comida para perro alude a *Mentiras verdaderas* (1994), película donde el espía Harry Reinhquist debe detener a unos terroristas árabes que buscan comerciar armamento nuclear. En la introducción de ambas obras, los agentes (We3 y Reinhquist) tienen que infiltrarse en una mansión para, respectivamente, acabar con un criminal y robar información mientras son asistidos desde la cabina:

Harry: Módem en posición. Transmitiendo ahora.

Faisal: Afirmativo. Buena señal.

Hay archivos encriptados. Me tomará unos minutos. Tengo tu contraseña (...).

Gib: Harry, tenemos problemas. Los guardias están yendo a tu posición.

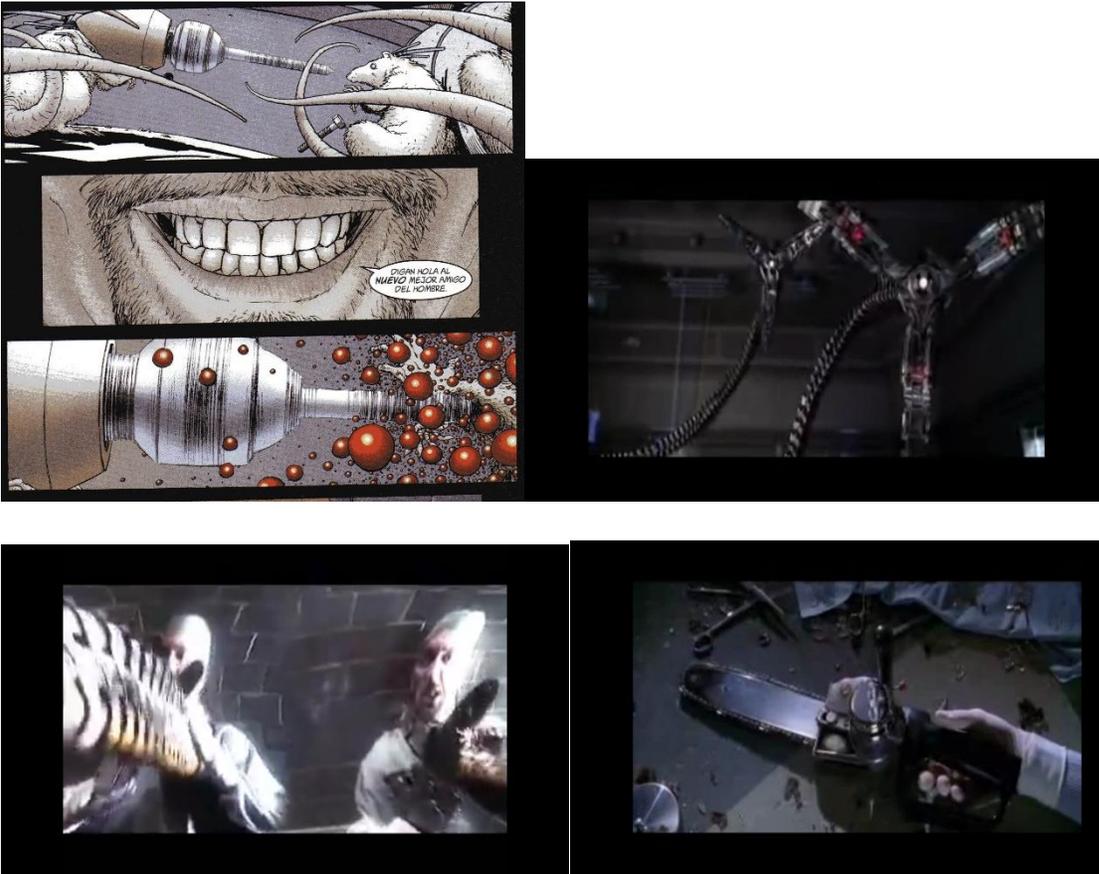
(Harry se dirige a la fiesta de la mansión y se encuentra con una mujer).

Harry: ¿Baila tango?

Juno: Eh...

Gib: ¿Harry? No tienes tiempo para bailar tango, amigo. ¿Me recibes? (Cameron, 1994).

### 2.7.1.2. Las ratas biorg



El doctor Trendle muestra al senador Washington a las ratas biorg, proyecto de especies modificadas cibernéticamente que pueden ayudar a los hombres a completar diversas tareas por control remoto. Trendle ordena a una de sus ratas, cuya cabeza ha sido sustituida por un taladro, asesinar a una de sus compañeras, a la cual perfora.

Doctor Trendle: Esta es el arma del futuro. Y nuestras guerras del mañana serán libradas por animales a control remoto, como uno de estos. Armas vivientes, senador.

Digan hola al nuevo mejor amigo del hombre (Morrison y Quitely, 2015: 14-15).

Esta breve secuencia es una cita a la introducción del doctor Octopus en *El hombre araña 2* (2004), de Sam Raimi. Tras el fracaso de crear un pequeño sol que proveería energía 100 por ciento limpia a Nueva York, el científico Otto Octavius ingresa de emergencia al hospital ya que el arnés de brazos metálicos que portaba se ha unido a su cuerpo. Los médicos están por remover las prótesis al investigador cuando éstas cobran vida y asesinan a todo el personal médico. Uno de los tentáculos perfora el rostro de un médico que se resiste al ataque.

Médico: El metal fundido penetró la cavidad espinal y fusionó las vértebras en puntos múltiples, incluyendo la lámina y el inicio de la espina dorsal. No sabremos el daño hasta que operemos ahí. Sugiero cortar estos brazos mecánicos, quitar el arnés y, de ser necesario, una laminectomía (Raimi, 2004).

### 2.7.1.3. Las liebres



*Bandit*, *Tinker* y *Pirate* son perseguidos por un helicóptero militar que dispara diversas ráfagas para contenerlos. Los animales llegan hasta una pradera llena de liebres que comen tranquilamente hasta que We3 lleva la persecución hasta el lugar. Esta viñeta es una cita a los conejos pastando en *Watership down*, película animada de 1972 dirigida por Martin Rosen y John Hubley. En ella, un grupo de conejos silvestres busca un nuevo hogar tras las premoniciones de uno de ellos, quien les dice que la pradera arderá ante una fuerza desconocida.

Fiver: Algo terrible está por ocurrir.

Hazel: ¿A qué te refieres?

Fiver: Mira. ¡El campo! ¡El campo! ¡Está cubierto de sangre!

Hazel: ¿Sangre? No seas tonto (Rosen y Hubley, 1972).

#### 2.7.1.4. La jaula de contención



Tras los diversos fracasos para eliminar a *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*, el militar decide que es tiempo de desplegar al arma animal número 4 (We4), a pesar de los intentos del doctor Trendle por disuadirlo de tomar esta alternativa. Así, el animal es transportado en una jaula de contención debido a su agresividad.

Doctor Trendle: No podemos esperar simplemente a que el medicamento deje de funcionar. Esto es terrible, pero... Pero si fuera yo, señor, yo haría... Yo me manifestaría categóricamente en contra del despliegue del arma 4, especialmente en cualquier lugar cercano a civiles. Puede ser altamente agresiva... Su adiestramiento...

Militar: Ha sido completado (Morrison y Quitely, 2005: 64).

Esta viñeta cita a *Parque jurásico* (1993), de Steven Spielberg. Al comienzo del filme, uno de los velocirraptores es trasladado a su nuevo hábitat por medio de

una jaula de contención. Sin embargo, la especie prehistórica aprovecha un descuido humano para devorar a uno de los empleados del parque. La viñeta creada por Frank Quitely se diferencia del filme en que We4 permanece en un entorno cerrado, un complejo militar, mientras que en la película de Spielberg la acción ocurre en un entorno abierto. “Muldoon: Bien cerrado. Equipo de descarga alejándose. Joffrey, levanta la puerta (...). Disparen las descargas eléctricas, maldición. ¡Dispárenle, dispárenle!” (Spielberg, 1993).

#### 2.7.1.5. La estación de trenes



La estación de trenes donde ocurre el enfrentamiento final entre *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* contra We4 cita a la estación de trenes que aparece en *Volviendo a casa* (1993), replanteamiento de *El viaje increíble*. En este filme, los perros *Shadow* y *Chance*, además de la gata *Sassy*, deben cruzar este recinto para acercarse a su hogar. La estación en *We3* está ambientada en una noche lluviosa, además de ser un lugar abandonado, mientras que en *Volviendo a casa* la terna de mascotas arriba al atardecer, todavía hay personas laborando y diversos trenes comienzan su marcha.

### 2.7.1.6. *Depredador*



La viñeta muestra a Bandit siendo acariciado por las manos de la doctora Roseanne Berry mientras tres miras de rifles francotiradores apuntan a su cabeza, esperando la orden para asesinar al labrador. La forma triangular que toman las luces se relaciona con la mira del cañón de plasma del alienígena en *Depredador* (1987), de John McTiernan, donde un grupo de militares tiene que lidiar con un cazador espacial que posee fuerza sobrehumana y *gadgets* que lo hacen un temible adversario:

Anna: Cuando yo era niña encontramos a un hombre. Parecía un... un animal. Las viejas del pueblo se santiguaron y dijeron cosas de locos, extrañas. “El diablo cazador de hombres”. Sólo en los años más calurosos pasaba eso. Y este año hace calor. Empezamos a encontrar a nuestros hombres. Los encontramos muchas veces desollados y otras mucho, mucho peor... “El cazatrofeos” o también “El demonio que convierte a los hombres en trofeos” (McTiernan, 1987).

### 2.7.1.7. El ojo de Roseanne



El último filme al que cita *We3* es *Un perro andaluz* (1929) del director de cine español Luis Buñuel, con la colaboración en el guion de Salvador Dalí. Esta referencia ocurre después de que Roseanne Berry, encargada del desarrollo de *We3*, le dice a *Bandit* que huya para que no lo asesinen, por lo que los francotiradores terminan disparándole por error. La secuencia finaliza con la mirada nublada y sin vida de la doctora mientras una gota de lluvia cae sobre su ojo derecho.

Esta imagen se relaciona con el corte del ojo que aparece en la secuencia inicial de *Un perro andaluz*. En ella, un varón interpretado por Buñuel, se encuentra en el balcón de su casa al tiempo que afila una navaja para afeitarse. Al entrar a su residencia lo espera una mujer que permanece sentada dentro de una de las habitaciones. La toma, entonces, pasa a un *close up* que enfoca en el ojo izquierdo de la mujer, el cual es cortado por la navaja.

Existen diversas interpretaciones hacia esta secuencia, siendo una de las más conocidas la que apela que la disección del ojo es, en efecto, una alegoría de la penetración, donde la navaja funge como un pene y el ojo como una vagina (Martín Martín, 2003: 304). Si consideramos este planteamiento, la viñeta realizada por Frank Quitely repite el significado de la obra precedente, aunque uno de sus símbolos ha migrado: el ojo permanece intacto mientras que la navaja ha sido sustituida por una sutil gota de lluvia que invade el órgano.

También hay que tomar en cuenta la declaración que efectuó Buñuel luego de las primeras proyecciones de la obra, pronunciando que la secuencia es

“solamente un desesperado, un apasionado llamamiento al crimen” (Martín Martín, 2003: 302). Si bien la viñeta de Quitely no es una incitación al asesinato, como puede interpretarse en *Un perro andaluz*, sí exhibe la consumación de este acto por medio de la vista de la científica y las gotas cayendo en su rostro. A pesar de que el surrealismo no es una de las principales influencias en la trayectoria de Frank Quitely, el dibujante escocés realiza un pequeño homenaje a la película de Buñuel.

## 2.7.2. Citas provenientes de la historieta

### 2.7.2.1. La pérdida de Roseanne



En la edición especial de *We3* podemos conocer un poco más de Roseanne, quien ha perdido recientemente a su padre y está en duelo por ello. La investigadora sale de su departamento para ir a trabajar mientras que en primer plano aparece una fotografía encima de una mesa. La imagen muestra a un hombre calvo y de bigote abrazar a una joven que se está graduando de la escuela, lo cual podemos deducir por la toga y birrete que viste. Son Roseanne y su padre.

Esta viñeta cita la última página de *The amazing Spider-Man #50* (1967), cómic cuyo guion corrió a cargo de Stan Lee mientras el dibujo pertenece a John

Romita. Este tomo único se tituló *Spider-Man no more!* (¡No más Hombre Araña!), en el cual Peter Parker decide dejar su vida como justiciero enmascarado a causa de sus diversos y constantes problemas personales. La página exhibe el disfraz del héroe depositado en el bote de basura de un callejón de Nueva York mientras Parker se aleja entre la lluvia para separarse de su álter ego:

Yo era solamente un adolescente inmaduro... Cuando me convertí en... Spider-Man... Pero los años tienen su manera de transcurrir, de cambiar nuestro mundo... Y cada chico... Tarde o temprano... Debe dejar a un lado sus juguetes... Y convertirse... ¡En un hombre! (Lee y Romita, 1967: 24).<sup>26</sup>

Esta imagen ha sido citada dentro del cómic estadounidense para indicar que algún personaje sufre un cambio importante en su vida. *We3* no es la excepción, ya que la cita nos revela que Roseanne está sufriendo por la pérdida de su padre, por lo que ha desarrollado cierto apego hacia *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*, el cual le sirve para mitigar el dolor aunque este comportamiento aislado es objeto de mofa por parte de sus superiores:

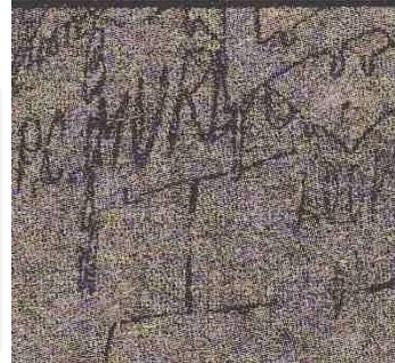
Doctor Trendle: Esta es Roseanne Berry, nuestra propia "doctora Dolittle". Los animales la mantienen entretenida durante horas, aunque con nosotros, simples humanos, constantemente le cuesta trabajo comunicarse... ¿no es así, Roseanne"? (Morrison y Quitely, 2005: 16).

Esto revela que Roseanne se ha dedicado al desarrollo de *We3* debido a su pasión como investigadora, pero también como una forma de lidiar con el dolor ocasionado tras la pérdida familiar y el cambio de dinámica en su vida.

---

<sup>26</sup> Traducción propia.

### 2.7.2.2. El callejón del crimen



La viñeta muestra al vagabundo saliendo de un callejón; al final de éste lo esperan autoridades policiales y militares para interrogar si sabe algo sobre Bandit, Tinker y Pirate. Si observamos con detenimiento, podremos notar que el callejón presenta diversos rayones y grafitis en sus paredes, pero uno de ellos sobresale del resto. Se trata del que se encuentra en la esquina superior derecha, una figura similar al escudo de Batman, acompañada a su izquierda por la leyenda “MURDER” (asesinato en español), aunque las últimas dos letras están ligeramente ocultas tras la figura.

El escudo, la leyenda y el lugar nos remiten al “Callejón del crimen”, uno de los sitios más importantes dentro de la mitología de Batman, ya que es ahí donde los padres de Bruce Wayne fueron asesinados, marcando el destino del futuro

vigilante de Ciudad Gótica. Este planteamiento no resulta descabellado ya que Grant Morrison ha escrito diversas historias del hombre murciélago, entre las que resaltan la novela gráfica *Arkham Asylum*, así como las series regulares *Batman*, *Batman & Robin* y *Batman incorporated*, en las que si bien este lugar no es de gran relevancia dentro de las tramas de Morrison, existen algunas referencias:

Batman: Criminales...

Los criminales son el terror. Corazones de la noche. Debo disfrazar mi terror. Los criminales son cobardes. Una profecía supersticiosa, terrible. Muchos cobardes, mi disfraz debe infundir terror. Debo ser negro, terrible. Como los criminales.

Los criminales son supersticiosos y cobardes. Debo ser una criatura. Debo ser una criatura de la noche.

Mami murió.

Papi murió.

Brucie murió.

Seré un murciélago (Morrison y McKean, 2003: 117).

Así, esta cita resulta un homenaje por parte de Frank Quitely a la trayectoria de Grant Morrison, quien ha participado en series regulares de editoriales consolidadas, como es el caso de *Batman* en DC Comics, pero también ha realizado proyectos autorales dentro de sellos más pequeños en los que tiene control sobre sus creaciones, como ocurre con *We3* en Vertigo.

## 2.7.3. Citas provenientes de la televisión

### 2.7.3.1. Calzado deportivo



En la secuencia inicial de *We3*, Bandit, Tinker y Pirate entran en la mansión de un líder criminal, quien está ejercitándose en una caminadora eléctrica. Las viñetas muestran en *close up* los tenis que porta el criminal, una cita a los comerciales de los tenis Nike modelo Air Jordan durante los 90, en los cuales la exhibición del calzado y la marca busca persuadir al espectador de que si adquiere el calzado podría ser igual de talentoso que el atleta que aparece en el comercial, en este caso, el basquetbolista Michael Jordan.

### 2.7.3.2. *Samurai Pizza Cats*



Las armaduras que portan los animales de *We3* poseen relación los trajes de combates que aparecen en otras obras. Una de estas conexiones la encontramos con Tinker, cuyo traje de combate puede disparar cientos de cuchillas, además de poseer unas garras metálicas que pueden prensarse a diversas superficies tales como roca, madera y metal, así como emplearlas en combate cuerpo a cuerpo, por lo que resulta letal debido a su sigilo, velocidad y precisión de ataque.



Las habilidades de la armadura de Tinker se relacionan con las de Polly Esther, heroína de la serie animada *Los gatos samurái (Samurai Pizza Cats)*, transmitida en México durante los 90. Esta gata antropomorfa porta una armadura roja compuesta por un casco, hombreras, peto, falda y grebas que la protegen en su tarea de combatir el crimen de Nuevo Tokio. Polly utiliza como armas unos corazones que fungen como *shurikens*<sup>27</sup>, los cuales pueden cortar objetos lejanos, así como unas garras retractiles con las cuales hiera a sus enemigos cuando combate cuerpo a cuerpo por medio de sus técnicas ninja. “Narrador: La linda Polly es un ser que nunca temerá, siempre en la batalla y siempre contra el mal” (Tatsunoko Productions, 1990).

Al comparar las habilidades de ambos personajes, así como el armamento que poseen sus armaduras, podemos observar que existe una relación entre *Los gatos samurái* y *We3*, aunque se deja de lado el tono cómico de la serie animada hacia uno más violento en el cual Tinker no tiene reparo en asesinar a los soldados que pretenden evitar que *We3* encuentre un hogar.

---

<sup>27</sup> Arma de metal en forma de estrella de cuatro, cinco o hasta seis puntas que puede ser arrojada como proyectil.

Así, este capítulo permite observar que la repetición es un aspecto determinante dentro de la novela gráfica *We3*, ya que por medio de ella refuerza su estructura como relato a la vez que obtiene una mayor complejidad que la historieta convencional. La obra de Grant Morrison y Frank Quitely recurre a la influencia del cine y en menor medida de la televisión así como el cómic para contar la historia de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*, que a su vez, reproduce los modos de repetición temática y narrativa de superficie de *El viaje increíble*, *The plague dogs* y *La revolución de las ratas*, los cuales, juntos, forman un nuevo argumento.

*We3* retoma de *El viaje increíble* la temática sobre la búsqueda de un hogar, así como eventos superficiales como el viaje por un bosque, el cruce por un puente, el enfrentamiento con un animal de mayor tamaño y la ayuda de un desconocido. De *The plague dogs* repite el tema de los sujetos de experimentación que escapan de su confinamiento, mientras que en el modo narrativo de superficie reproduce sucesos como el ataque de civiles, la persecución por parte del ejército y el sacrificio de un compañero. La repetición que ocurre sobre estas películas apela al cuestionamiento de si tres mascotas podrán volver a su naturaleza noble y pacífica tras la intervención del hombre y el estadio por un entorno que les exige actuar conforme a sus instintos.

La novela gráfica repite de *La revolución de las ratas* el modo temático del sujeto adiestrador de roedores y eventos de superficie como el adiestramiento de las ratas más la ejecución de las órdenes de su amo. Sin embargo, mientras que en *We3* el control de estos animales ocurre por medios cibernéticos, en *Willard* sucede por medio del vínculo que surge entre el hombre y la bestia. A pesar de ello, la irresponsabilidad de los adiestradores, así como su falta de ética al intervenir sobre estos animales, termina provocando su ruina: el doctor Trendle es castigado con el desprestigio al tiempo que Willard termina siendo alimento de los seres que consideró sus únicos amigos.

Las citas que aparecen en *We3* le brindan un carácter más complejo como propuesta gráfica, pero es necesario el papel activo del lector a fin de encontrarlas. El conjunto de citas provenientes del cine, en especial de películas como *Alien*,

*Aliens, Depredador, Robocop* o *Parque jurásico* refuerzan el carácter de *We3* como una obra de ciencia ficción, pero también el cuestionamiento ético sobre la manipulación de especies (lo cual incluye al propio hombre), la alteración del medio ambiente y el avance tecnológico.

Las referencias que pertenecen a la historieta, por su parte, brindan más dramatismo a algunas secuencias de la novela gráfica al exhibir el estado emocional en el que algunos personajes se encuentran, pero también resultan un homenaje a los diversos proyectos en que los autores han colaborado, como es el caso de Morrison con *Batman*. Finalmente, las provenientes de la televisión funcionan como un homenaje a la influencia de la cultura pop en la novela gráfica, como ocurre en el ejemplo de los tenis Air Jordan, pero también muestran que éstas no provienen exclusivamente de obras estadounidenses, sino también del *anime* japonés, como ocurre con *Los gatos samurái*.

La repetición y las citas son determinantes en *We3* ya que le dotan una mayor complejidad. Ante ello, podemos observar que la novela gráfica exige un nivel de lectura distinto en el cual el lector debe adoptar un rol activo a fin de descubrir su relación con otras obras que provienen de diferentes formas de expresión, tales como la pintura, el cine, la televisión, e incluso la propia historieta, lo cual continuaremos profundizando en el siguiente capítulo.

### III Los fragmentos de *Guernica* en *Operación Bolívar*

En el capítulo anterior identificamos cómo ocurre la estética de la repetición en la novela gráfica *We3*, la cual recurre al cine, al cómic y la televisión para conformar la estructura de su relato. Ahora toca el turno de mostrar cómo sucede en *Operación Bolívar*, la cual, además de poseer influencia de las formas de expresión antes mencionadas, también retoma a una de las artes mayores, la pintura, a fin de mostrar una mayor complejidad en sus contenidos.

Así, este capítulo tiene por objeto mostrar cómo ocurre la relación pintura-cómic entre *Operación Bolívar* (1994), del historietista mexicano Edgar Clement, y *Guernica* (1937), de Pablo Ruiz Picasso, bajo la premisa de que la primera repite fragmentos de la pintura y los inserta en una secuencia, la matanza de los ángeles. Para ello se retoman nuevamente los planteamientos del semiólogo y crítico de arte Omar Calabrese respecto al fragmento y el *pastiche*, pero también los del historiador Rudolf Wittkower sobre la migración de los símbolos, la cual puede respetar su concepto precedente mas no el estilo iconográfico.

El método empleado es la comparación de dos series de imágenes, una compuesta por los fragmentos que conforman al *Guernica*, y la otra formada por los fragmentos de esta pintura que aparecen dentro de *Operación Bolívar*, con el fin de encontrar las similitudes y diferencias entre ambos casos, y con ello mostrar que en esta obra existe un número significativo de referencias que le dotan de una profundidad mayor como creación gráfica.

### 3.1. *Guernica* y la matanza de los ángeles en *Operación Bolívar*



Antes de abordar los fragmentos de la pintura de Pablo Picasso en la novela gráfica de Edgar Clement, es necesario realizar una breve parada sobre ambas obras a fin de poner en contexto su creación, pero también, en el caso de *Operación Bolívar*, a la secuencia analizada dentro de esta investigación.

*Guernica* es un mural pintado por Pablo Ruiz Picasso entre el primero de mayo y el 4 de junio de 1937 en París, Francia. Mide 7.76 metros de largo por 3.49 metros de ancho. Está pintada entre tonos blancos y negros junto con algunos vivos en azul. Picasso fue contratado por el gobierno republicano español para realizar una pintura que sería expuesta en el pabellón español dentro la Exposición Internacional de París, en 1937. El espacio sería empleado para hacer propaganda de la república, dado que un año antes había comenzado la Guerra Civil Española. Aunque el artista malagueño ya había comenzado a trabajar en los aguafuertes *Sueño y mentira de Franco* (Sautto Flores, 2013: 15), estaba pasando por una crisis creativa, la cual terminó cuando se enteró, por medio de los periódicos *L'Humanité* y *Ce soir*, que una flota de aviones alemanes, partidarios de Francisco Franco, había bombardeado la villa vasca de Guernica (Esteban Lea, 2016). A pesar de ello, la pintura no alude a ningún suceso en concreto, sino representa “un testimonio del horror que supuso la Guerra Civil Española, así como una premonición de la Segunda Guerra Mundial” (Esteban Lea, 2016).

La pintura está realizada bajo el estilo del cubismo, movimiento artístico formado a inicios del siglo XX por Georges Braque y el propio Picasso, el cual estuvo

vinculado a los descubrimientos científicos en campos como la óptica y la física, por lo que “cuestiona las nociones de tiempo y espacio al convertirse en un crisol que sintetiza estas influencias variadas en un producto radical, revolucionariamente nuevo” (Pérez Segura, 2000: 4). Por lo tanto, en esta obra aparecen figuras que pueden ser vistas desde diversos ángulos además que se rompe con la noción de perspectiva al mostrarnos un plano bidimensional que renuncia al fondo (Caramasa, 2013).

La composición de *Guernica* recuerda a los trípticos ya que se compone de tres sectores (Caramasa, 2013). En el central podemos ver a una yegua de cuerpo completo que aparece debajo de un sol con una bombilla en su interior y encima del rostro y brazo derecho de un soldado que blande al mismo tiempo una espada y una flor; a su izquierda observamos a una paloma herida por un cuchillo. El centro se completa por una mujer herida que arrastra la pierna. En la lateral izquierda encontramos a un toro de cuerpo completo además de una mujer que llora mientras sostiene a su hijo muerto. En el extremo derecho, por encima de la mujer herida, emerge una mujer que sostiene un quinqué desde la ventana de su edificio y, finalmente, una más que grita desde una construcción envuelta en llamas.

Tras su presentación en la Exposición Internacional de París, la pintura fue exhibida en Londres con objeto de recaudar fondos para las víctimas del bombardeo en Guernica. Aunque no tuvo la respuesta esperada, una segunda exhibición tuvo una mayor convocatoria (Torres y Valles, 2007). En la década de los 40, tras la instauración del gobierno franquista, *Guernica* fue trasladado al Museo de Arte Moderno de Nueva York por petición de Picasso, quien estableció que la obra sólo regresaría a España si era instituido un gobierno republicano. Así, en 1981 y tras el establecimiento de una monarquía parlamentaria en el país ibérico, *Guernica* fue alojado en el Casón del Buen Retiro, y desde 1993 la obra reside en el Museo Reina Sofía, aunque una réplica del mismo tamaño se conserva en la sede de la Organización de las Naciones Unidas en Nueva York (Torres y Valles, 2007).

*Operación Bolívar*, por su parte, es una novela gráfica creada en 1994 por el mexicano Edgar Clement, la cual fue publicada de manera seriada por la revista

*Gallito comix* y posteriormente editada en un solo tomo por El Taller del Perro, colectivo independiente de historietistas mexicanos, en el año 2000. Posteriormente fue publicada por Editorial Caligrama en 2006 y en 2014 tuvo una edición del autor. La secuencia que nos ocupa, la matanza de los ángeles, está inspirada en la matanza de Tlatelolco ocurrida el 2 de octubre de 1968, donde el presidente Gustavo Díaz Ordaz ordenó la represión de estudiantes bajo la sospecha de un complot de origen comunista, lo cual exhibió a un régimen político represor incapaz de arreglar un conflicto que había empezado como un pleito estudiantil (Jaramillo Herrera, 2008: 509), además de uno de los temores recurrentes durante la Guerra Fría: la influencia socialista, en especial tras la Revolución Cubana de 1959:

El presidente Díaz Ordaz creía ver una conspiración comunista que amenaza la estabilidad nacional. Conforme se acercaba el inicio de los XIX Juegos Olímpicos, que serían inaugurados en la Ciudad de México el 12 de octubre de ese mismo año, la situación se fue complicando. En septiembre el ejército ocupó y desocupó las instalaciones de la UNAM, así como las del IPN. El desenlace llegó la tarde del 2 de octubre. Los estudiantes reunidos en la plaza de Tlatelolco fueron atacados por soldados del ejército. Ahora se sabe que la tropa respondía a una provocación de francotiradores situados en lugares estratégicos, siguiendo instrucciones de altos funcionarios gubernamentales. Decenas murieron y centenares más fueron recluidos en el penal de Lecumberri (Jaramillo Herrera, 2008: 509-511).

La matanza de los ángeles (páginas 117, 118 y 119) muestra el despliegue de la Operación Bolívar, conspiración que pretende la dominación económica, política e ideológica de América Latina a partir de la producción y venta de drogas elaboradas con órganos de ángeles. En ella, los ángeles recién nacidos surgen del suelo de la plaza de las Tres Culturas en Tlatelolco. El Arcángel Miguel, artífice del complot, agrupa a estos seres en el centro del lugar sin que sospechen los planes de aniquilarlos. Leónidas y su amigo Román arriban a la plaza y aunque intentan advertir a las criaturas aladas sobre el peligro que corren, no pueden evitar que la matanza de ángeles comience:

Leónidas: ¿Qué pasa?

Hay tiradores en los edificios...

...Y entra el ejército... abriendo fuego.

La tropa no asesina; sólo cumple órdenes.

Los ángeles huyen...

... buscan refugio.

Y la iglesia CIERRA sus PUERTAS (Clement, 2006: 116-117).



La página 117 está conformada por dos viñetas, las cuales se enlazan por medio de los cartuchos<sup>28</sup> que aparecen entre ellas. La primera de las viñetas, localizada en la parte superior de la página, muestra a un grupo de ángeles desnudos mientras esperan su fusilamiento; en el centro un ángel alza las manos mientras que debajo del grupo se encuentra una criatura muerta. En contraposición está un grupo de soldados, quienes apuntan sus rifles contra los ángeles. A la

<sup>28</sup> Los cartuchos son “cápsulas insertas dentro de la viñeta o entre dos viñetas consecutivas cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o la acción, facilitar la continuidad narrativa, o reproducir el comentario del narrador (Gasca y Gubern, 1994: 412).

izquierda está la representación de una paloma atravesada por un cuchillo cuya punta está envuelta en sangre.

La viñeta de abajo muestra en el centro a varios ángeles que se arrastran o intentan volar con dirección a una catedral, cuyas puertas tratan de abrir. A la izquierda de esta escena se localiza a una mujer que sostiene a su hijo muerto, así como la cabeza y brazo de un soldado que mira hacia el cielo. En la esquina opuesta se localizan un cartel y seis fotografías. La primera de ellas muestra a un grupo de soldados recargados sobre un vehículo; la siguiente, a un joven muerto con el torso descubierto; debajo de ésta, un grupo de personas manifestándose, así como un vehículo al que está subiendo un soldado. La quinta imagen exhibe a unos jóvenes y la última a personas siendo detenidas por soldados y policías. El cartel, colocado de manera vertical, dice “Matanza” en letras mayúsculas. Entre ellas aparece el rostro de un toro, así como un antebrazo que blande una espada rota.



La primera de las imágenes que se observa en la página forma parte de las fotografías sobre la matanza de Tlatelolco publicadas en periódicos y revistas ilustradas tales como *Excélsior*, *La Prensa*, *El Heraldo de México*, *Tiempo*, *Life en español* y *¡Alarma!*, las cuales brindaron una cobertura heterogénea a este suceso. Así, “existen diversos matices y claroscuros que abarcan diversas posturas, que van desde la derecha empresarial anticomunista hasta los grupos radicales de la ultraizquierda, pasando por una gran variedad de opciones moderadas” (Del Castillo Troncoso, 2008), aunque la prensa generalmente se alineó al discurso oficialista mientras que las revistas trataron de narrar los sucesos desde una perspectiva más amplia. La utilización de esta imagen brinda un mayor dramatismo al inicio de esta

secuencia a la par que efectúa un ejercicio de verosimilitud el cual relaciona un suceso ficticio, la matanza de los ángeles, con uno real, el asesinato de estudiantes ocurrido el 2 de octubre de 1968 en la plaza de las Tres Culturas.



La página 118, por su parte, también está dividida en dos escenas que se enlazan por los cartuchos en medio de ambas. La parte de la izquierda muestra una figura humanoide de gran tamaño, la cual levanta un brazo mientras su rostro mira al cielo al tiempo que saca la lengua. Arriba de ella aparece un globo con un “no” en letras mayúsculas y entre signos de exclamación. La figura porta un casco con un tocado de plumas. Encima de éste aparece una multitud de ángeles que vuela rumbo al cielo. En la parte central del grupo se concentra la mayor cantidad de seres alados mientras que en los extremos superior e inferior su número decrece. Arriba se observa un sol ovalado del que se desprenden sus rayos así como un difuminado en gris.

La sección derecha de la página presenta más elementos que su contraparte. Podemos observar, en el centro, tres recortes de encabezados de periódicos que dicen “Acribillaron a dos granaderos”, “NOCHE DE HORROR EN TLATELOLCO” y “Cayó Tlatelolco 69 a 63”. Éstos son acompañados por dos imágenes de estudiantes y civiles siendo detenidos por militares. A la izquierda emergen dos

figuras humanoides, la primera de ellas alza los brazos mientras que la segunda posee una mirada perdida.

Arriba encontramos una fotografía de un varón que sostiene una ametralladora mientras es observado por otro hombre que porta un casco. Al lado de la imagen está un encabezado invertido que dice “Bebé muerto a mordiscos por un cerdo en Tlaxcala”. En el lateral izquierdo vemos un pie hinchado así como una mano que sostiene un pecho. Finalmente, el extremo inferior muestra dos imágenes más de policías y miembros del ejército deteniendo a jóvenes. Resalta la fotografía de la derecha, ya que los militares sonríen mientras jalan el cabello de un detenido.



Foto 27



Nuevamente, ocurre un ejercicio de verosimilitud en esta página. Por un lado, la imagen de los jóvenes detenidos por militares, así como la del soldado que sonrío mientras jala el cabello de un estudiante, forman parte de las fotografías capturadas durante la matanza de Tlatelolco. El encabezado del periódico que dice “NOCHE

DE TERROR EN TLATELOLCO” corresponde a la portada de la revista *¡Alarma!*<sup>29</sup> correspondiente a la edición del 16 de octubre de 1968, la cual, junto con las portadas de otras publicaciones constituye un indicador importante sobre el suceso, ya que:

Nos muestra los escasos márgenes de maniobra de la prensa en esta situación límite y los parámetros de la subordinación a las coordenadas marcadas por el régimen del partido de Estado, que impuso la versión de la teoría de la conjura [...]. Una de las escasas excepciones está representada por la revista *¿Por qué?*, plenamente identificada con el movimiento (estudiantil) en las semanas anteriores (Del Castillo Troncoso, 2008).

Por otro lado, el encabezado “Cayó Tlatelolco 69 a 63” resulta una elaboración de Edgar Clement que alude, en tono irónico, a la caída de esta ciudad durante la conquista de México:

Es un *collage*, no nada más el *Guernica*, tengo ahí unas cosas sobre *El 3 de mayo*; incluso nota roja. Bueno, también meto el rollo de la caída de Tlatelolco; ahí meto, entre chunga y chiste, el equipo de basquetbol de Tlatelolco que perdió ahí en un torneo (Espinosa Lucas, 2016).

La página 118, entonces, se compone como un *collage* entre dibujo, imagen, recortes de periódicos y encabezados falsos en el que, por un lado, observamos la acción que ocurre en *Operación Bolívar*, pero nuevamente se alude a la matanza de Tlatelolco.

---

<sup>29</sup> *¡Alarma!* fue una revista mexicana dedicada a la nota roja, publicada de 1963 a 2014. Entre los sucesos a los que brindó cobertura se encuentran el caso de *Las Poquianchis* (1964), el terremoto de la Ciudad de México (1985) y la matanza de Tlatelolco (1968). Para el académico francés Laurent Aubague (1987: 145) la popularidad de este impreso se debió a que “lo imaginario aparece como un escape de la realidad para doblar lo real y para transformarlo en espectáculo”.



Finalmente, la página 119 tiene en su centro a un ser cuyas alas cubren la parte superior de la página. El sujeto porta un casco en forma del cráneo de un animal mientras que el resto de su cuerpo es cubierto por una armadura compuesta por un peto, muñequeras y un calzado con grebas que poseen alas a la altura del tobillo. Es el Arcángel Miguel. Sus brazos están levantados, sus múltiples manos sostienen a varios ángeles. Por encima de la cabeza del arcángel se observa una cadena que sostiene un peso con picos; en su interior se lee en letras mayúsculas la leyenda: "AQUÍ NOMÁS MI CHICHARRÓN TRUENA GDO"; las siglas refieren a Gustavo Díaz Ordaz, presidente de México cuando ocurrió la masacre de Tlatelolco. A la derecha se observa el cuerpo de un águila que carga en sus garras a una serpiente. Las alas del ave están formadas por diversos cuchillos y su cabeza tiene la apariencia de Díaz Ordaz.



Alrededor de Miguel se ve una multitud de ángeles que se eleva hacia el cielo; el lado derecho tiene una mayor de concentración de estos seres. En el extremo central izquierdo de la página se encuentra una yegua; el animal no aparece de cuerpo completo, solamente la cabeza, el costado y una pata. El rostro del equino mira hacia arriba. Su cuerpo está cubierto por diversas líneas así como por el retrato de Ernesto *Che* Guevara, uno de los principales comandantes de la Revolución Cubana.

Debajo de la extremidad de la yegua, en la esquina inferior izquierda, está una serie de imágenes que retrata a personas manifestándose o que son detenidas por el ejército, así como soldados disparando sus armas. A la derecha de éstas, un chimpancé con casco sostiene una bayoneta mientras está encima de un hombre que en una mano porta un libro y con la otra trata de alejar el arma de su rostro. Por último, a la derecha del primate, se localiza una mujer que está sobre el suelo en posición horizontal. El rostro de la mujer mira al cielo y abre la boca mientras alza los brazos.

### 3.2. El fragmento

La relación pintura-cómic puede abordarse a través del “análisis iconográfico en el que se recoge el modo en que la historieta se acerca a la pintura a través de la apropiación de sus obras más conocidas” (Gasca y Mensuro, 2014: 8). Este tipo de

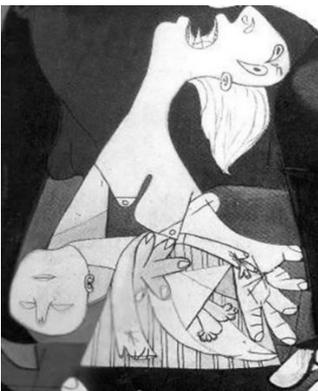
apropiaciones puede ocurrir por medio del fragmento, “acto divisorio, potencialidad de ruptura no necesariamente definitiva” (Calabrese, 1987: 88).

A diferencia del detalle, corte de una obra que requiere a su todo con el objetivo de su comprensión, el fragmento no contempla a su precedente para ser definido, por lo que sus confines son “interrumpidos” (Calabrese, 1987: 88). Esto da cuenta que estamos ante una reconstrucción que brinda un nuevo sentido o revalora a la obra en la que se inserta e incluso puede constituir un sistema por sí mismo. Por lo tanto, no es necesario que el fragmento retome necesariamente el estilo o concepto de su precedente para ser empleado.

El caso que nos ocupa es una secuencia en que encontramos fragmentos del *Guernica* de Pablo Picasso; sin embargo, así como en las citas que aparecen en We3, se requiere el papel activo del lector a fin de encontrarlos y darles sentido, ya que mientras algunos aparecen de la manera más explícita, otros suceden mediante la repetición de un concepto, por lo que abandonan la forma iconográfica en que fueron presentados. Observemos cómo ocurre un primer caso de fragmento en la secuencia mencionada.

### 3.3. Fragmentos que retoman forma y concepto

#### 3.3.1. La mujer que sostiene a su hijo



El primer tipo de fragmento que se repite en la secuencia es aquel que retoma la forma y el concepto de su obra precedente, es decir, repite el estilo así como la idea

que el artista, en este caso Picasso, quería expresar. El primer ejemplo de ello es la mujer que sostiene a su hijo. En *Guernica*, esta figura aparece en el extremo izquierdo del cuadro, por debajo del toro y encima del soldado caído. En *Operación Bolívar*, la mujer aparece en la esquina superior izquierda de la página 117; a su derecha se encuentra el soldado caído mientras que detrás de ella se observa a los ángeles intentando entrar a la catedral.

El fragmento original muestra a una mujer que llora mientras carga a su hijo sin vida. El rostro posee una forma ovalada. En la parte posterior de la cabeza sobresale una cabellera larga y blanca, además de una oreja. Sus ojos tienen la forma de gotas que se escurren entre las mejillas; en medio de los ojos surge una arruga, la cual indica junto con la forma de los ojos que la mujer llora. Su nariz es grande, las fosas nasales están dilatadas. La mujer tiene la boca abierta y la lengua de fuera, indicio de que grita de dolor.

El torso de la mujer se encuentra desnudo. Sus brazos sostienen el cuerpo del infante al tiempo que la mano izquierda toca la extremidad de su hijo. Las piernas y los pies están cubiertos por una falda que presenta diversas líneas; puede tratarse de una prenda cuyo diseño es rayado o quizá posee un tableado.

El infante tiene un cuerpo pequeño, se trata de un bebé. El rostro tiene una forma redonda, no presenta cabellera, sus ojos están en blanco y la boca permanece ligeramente abierta. El brazo derecho cuelga mientras que el izquierdo es sostenido su madre; las palmas de las manos de ambos aparecen boca arriba. La parte inferior del cuerpo del niño está cubierta por un pañal. Finalmente, el pie derecho tiene cuatro dedos y el izquierdo tres.

El fragmento en *Operación Bolívar* se mantiene similar al original, aunque la mujer no aparece de cuerpo completo, sino sólo tres cuartas partes de ella. El rostro no posee líneas de expresión al tiempo que la boca y dientes poseen un tamaño mayor. Además, la lengua sobresale por encima de los labios, mientras que en *Guernica* este gesto es más discreto. La mujer de Clement presenta algunas manchas negras y grisáceas en el cuerpo, las cuales dan cuenta de algunas heridas y el polvo. La expresión en el rostro del hijo fallecido es más pronunciada.



Ambas representaciones están emparentadas por una obra de arte precedente: *La piedad del Vaticano*, creada por Miguel Ángel entre 1498 y 1499. La escultura muestra “a una virgen que sostiene en su regazo a su hijo muerto, que recientemente ha descendido de la cruz. Es una mujer destrozada por el dolor, que muestra a la humanidad los despojos de su hijo muerto, sacrificado para el bien del hombre” (Valtierra, 2003: 20). De ella destaca la representación de la virgen María, quien aparece como una mujer joven que aparenta menor edad respecto a su hijo Jesucristo:

Mediante la representación de su cara como una adolescente y de proporciones pequeñas, consigue evitar el choque visual tradicional entre la figura rígida del cadáver de un adulto y una mujer sentada (...). En realidad, parece que está hecha bajo la premisa de los postulados neoplatónicos, por los cuales tanto María como Cristo poseen edad indefinida, la eterna juventud. Esta temporalidad se refiere al amor eterno, el cual no tiene deterioro (Valtierra, 2003: 21)

La mujer del *Guernica* se relaciona directamente con *La piedad* gracias a su postura piramidal, a la virgen que llora mientras observa a Cristo muerto sobre su regazo, así como el gesto de María sosteniendo la mano de Jesús, el cual brinda la idea de que su hijo ha fallecido recientemente.

### 3.3.2. El soldado caído



El segundo fragmento es el soldado caído. Aparece en la esquina inferior izquierda y el centro de *Guernica*, debajo de la mujer que llora y la yegua. La versión de *Operación Bolívar* se encuentra en la página 117; su cabeza y brazo izquierdo se localiza por delante de los ángeles que buscan entrar a la catedral. Su brazo derecho aparece en el extremo derecho de la página, entre las imágenes de civiles detenidos por el ejército así como el cartel que dice “Matanza”.

La cabeza del soldado es ovalada. No posee cabellera. Sus ojos son grandes, el iris es blanco mientras que la pupila está formada por un punto negro. La mirada luce perdida, lo que indica su muerte. La nariz es recta y larga; la boca del hombre está abierta. El brazo izquierdo aparece extendido, con diversas líneas que representan los músculos. La mano, que tiene la palma boca arriba, posee marcas que en su centro forman una estrella de cinco puntas. Las uñas del pulgar y del meñique son de tonalidad grisácea, el índice posee una uña completamente blanca, la del dedo cordial es negra y la del anular es blanca en su raíz y negra en su punta. Esta diversidad de tonos muestra que el soldado ha servido en combate.

El brazo derecho del soldado se encuentra apartado del resto del cuerpo; también aparece extendido. En uno de sus extremos se observa una marca en forma de círculo, indicio de que el brazo fue cortado. A la altura del antebrazo

aparecen dos cicatrices en forma de “X”, aunque la primera de ella no es tan perceptible. La mano blande una espada rota cuyo filo luce desgastado, pero también una pequeña flor que apenas brota.

El fragmento dibujado por Clement se diferencia del *Guernica* en los ojos, ya que la versión de *Operación Bolívar* tiene unas pupilas formadas por líneas y no puntos. Asimismo, la cabeza posee algunas manchas que representan el polvo y la sangre derramada. La mano izquierda no aparece completa en la página, solamente se muestran tres dedos. El brazo derecho, alejado del resto del cuerpo, aparece en posición vertical y no horizontal. También blande una espada rota pero ésta posee ambos filos desgastados y no sostiene ninguna flor en su mano.

### 3.3.3. El toro



El toro aparece en la esquina superior izquierda del *Guernica*. A la derecha de este animal puede verse a una paloma con el ala rota, así como a la yegua; debajo se encuentra la mujer que sostiene a su hijo. El toro en *Operación Bolívar* se localiza en la esquina derecha de la página 117, entre las fotografías de los civiles siendo detenidos, el letrero que dice “Matanza” y el brazo derecho del soldado caído.

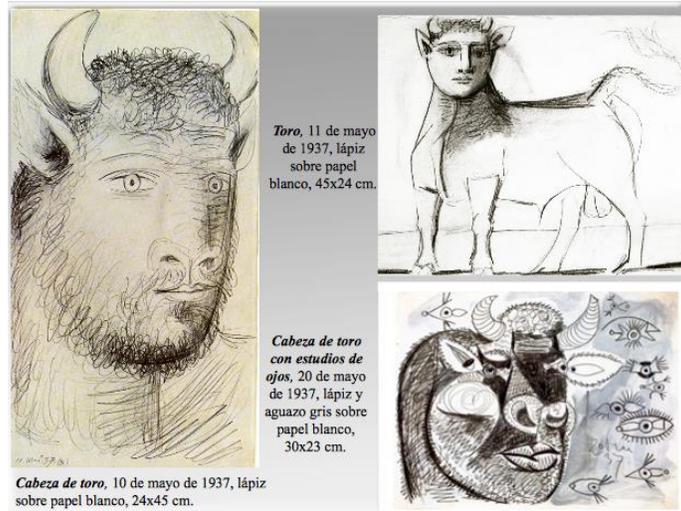
El toro de *Guernica* aparece de cuerpo completo. El rostro, pecho y cola del animal son de color blanco mientras el resto está conformado por un torso gris oscuro y patas negras. La cabeza del toro es de gran tamaño, sus orejas están

levantadas, lo cual indica un estado de alerta. La frente del animal es una giba con arrugas. A sus lados aparecen dos cuernos gruesos y curvos. Los ojos del toro son grandes y ovalados. La mirada del animal se dirige al espectador sin importar el ángulo en que éste se encuentre.

La nariz y hocico del toro son grandes, poseen algunas arrugas encima y a los lados. Las fosas nasales tienen forma de gota, sin embargo la derecha tiene la punta dirigida hacia arriba mientras que la izquierda está en la posición opuesta. La boca, por su parte, deja salir la lengua del animal, la cual termina en una punta como si fuera un estilete. La cabeza del rumiante está posicionada hacia la izquierda mientras que su cuerpo se dirige hacia la dirección contraria. El torso es gris oscuro, sin detalles; las patas son negras, con las pezuñas en blanco y en negro. La cola es larga y gruesa, al final de ésta se vuelve más gruesa, como si fuese una nube o humo.

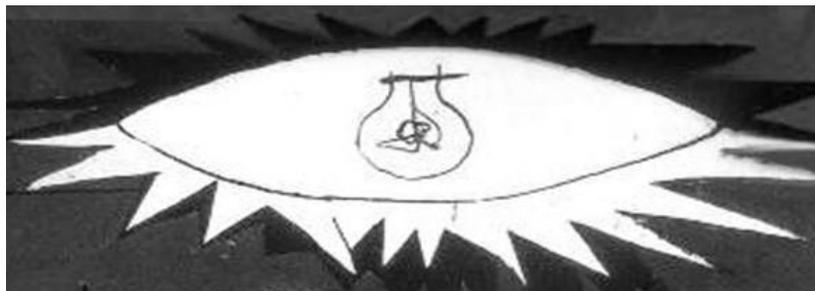
El toro en *Operación Bolívar* no aparece de cuerpo completo, solamente se limita a la cabeza y pecho del animal. La frente es más grande pero respeta las arrugas en la giba. Los ojos son más grandes y redondos pero están colocados a la misma altura, por lo que se pierde un poco el estilo cubista además del efecto de que el toro observa al lector, por lo que da más la impresión de una mirada perdida.

La parte posterior del rostro posee un sombreado pronunciado que en el toro de *Guernica* es más ligero. El hocico del rumiante de *Operación Bolívar* es más pequeño, tiene las arrugas encima de la nariz y a la derecha; las fosas nasales conservan su forma. La boca permanece abierta pero no saca la lengua.



El toro, al igual que el caballo, es una especie recurrente recurrente en la obra de Pablo Picasso. Desde niño, el pintor ya realizaba dibujos en los que aparecían ambos animales, los cuales establecían una relación antagónica. En el caso de *Guernica*, Picasso buscó que el toro fuera expresivo, por lo que en bocetos previos elaboró diversos rumiantes con cabeza humana, los cuales se relacionan directamente con el mito del minotauro, “monstruo que tenía cabeza de hombre y cuerpo de toro que en realidad se llamaba Asterión, y era hijo de Pasifae, esposa de Minos, y de un toro enviado por el propio Posidón a éste” (Grimal, 2008: 361). Al final, el toro en *Guernica* conserva la forma del animal; sin embargo, la mirada en su rostro posee la expresión humana que el pintor malagueño pretendió en sus intenciones: un ser que mira detenidamente al espectador.

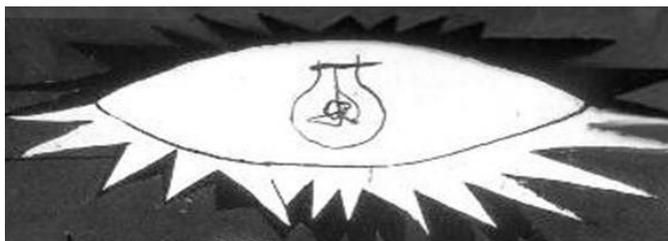
#### 3.3.4. El sol





El sol en *Guernica* forma parte del centro de la pintura e ilumina toda la escena. Debajo de él se localiza la yegua, la paloma y la mujer del quinqué. El sol en la matanza de los ángeles aparece en esquina superior izquierda de la página 118; debajo de él se encuentran los ángeles que se elevan al cielo así como el Arcángel Miguel que los observa desde el suelo. Esta figura se conforma por un óvalo que contiene en su interior un círculo. Alrededor del óvalo aparecen diferentes triángulos en blanco y negro, los rayos del astro que iluminan lo que ocurre en *Guernica*, pero también la sombra que provoca su resplandor. El círculo en su interior es una bombilla.

Mientras que el sol original aparece de día, el fragmento de *Operación Bolívar* surge entre la noche. Alrededor de sus rayos surge un difuminado grisáceo que contrasta con la oscuridad de la viñeta. Finalmente, la bombilla en el centro es cubierta por un grupo de ángeles. El sol es uno de los fragmentos que posee menos diferencias respecto a su original.



No obstante, si se efectúa una lectura diferente, se podrá notar que la forma ovalada de sol, la bombilla en su interior así como los rayos que emana a su

alrededor forman una figura diferente a la del astro: parece un ojo humano. En caso de ser así, el sol de *Guernica* tiene relación con el Udyat u ojo de Horus, símbolo de la cultura egipcia que representa la virtud, la plenitud del poder, pero también al orden y la justicia que lo ve todo (Soria Trastoy y de la Torre Juárez, 2016).

Esta propuesta no resulta incoherente dado que el pintor malagueño ya había retomado previamente al ojo de Horus en *Clipper, le chien de Picasso*, retrato que elaboró a su mascota y que, como ocurre con el toro en *Guernica*, posee el efecto de estar observando al espectador. Esto lleva a la idea de que Picasso cita a este elemento de la cultura egipcia pero no lo hace de manera explícita, al tiempo que el fragmento reelaborado por Edgar Clement en su novela gráfica retoma al sol que ilumina la escena pero también al ojo testigo de la masacre.



### 3.3.5. La mujer herida





La mujer herida se localiza en el centro de *Guernica* así como en la esquina inferior derecha. Arriba de ella se encuentran la mujer del quinqué y la mujer que grita desde su ventana; a su izquierda está la yegua. El fragmento en *Operación Bolívar* aparece en la página 118; su cabeza y brazo están en la parte central de la página mientras que el pie herido en la parte superior de la página.

La mujer aparece de cuerpo completo; se dirige hacia el centro de la pintura. La mujer estira el cuello mientras avanza. Su cabeza posee una cabellera negra y delgada. Los ojos son pequeños; la nariz es recta, sin fosas nasales. La boca es pequeña, ligeramente abierta. La mujer mira al cielo; sin embargo, sus ojos exhiben una mirada perdida, de desconcierto ante la tragedia.

La mujer luce encorvada, su espalda muestra una joroba. El torso está descubierto al tiempo que ambos brazos cuelgan por el cansancio y el dolor. Las caderas y piernas de la mujer están cubiertos por una falda gris que le llega a las rodillas. La mujer camina descalza. Su pierna derecha se postra hacia adelante intentando avanzar. Arrastra la pierna izquierda; su rodilla, así como el pie, están hinchados. La planta de este pie posee una herida.

El fragmento de *Operación Bolívar* no aparece de cuerpo completo, solamente figuran la cabeza y el brazo derecho, los cuales aparecen juntos pero dirigidos hacia la derecha, así como el pie herido, el cual está posicionado hacia la izquierda, justo como la mujer herida original. En el rostro solamente varía la nariz, la cual es más pequeña; además, la mujer no posee cabellera. El brazo no cuelga, sino se levanta levemente. El pie es muy similar a su versión original.

Como puede constatarse, este primer grupo de fragmentos se mantiene fiel en forma y concepto a su versión original, por lo que su inserción dentro de un nuevo sistema, la matanza de los ángeles, refuerza la idea de que contemplamos una masacre. Pasemos ahora al segundo caso de citas que ocurre: los fragmentos que recrean el concepto de *Guernica*.

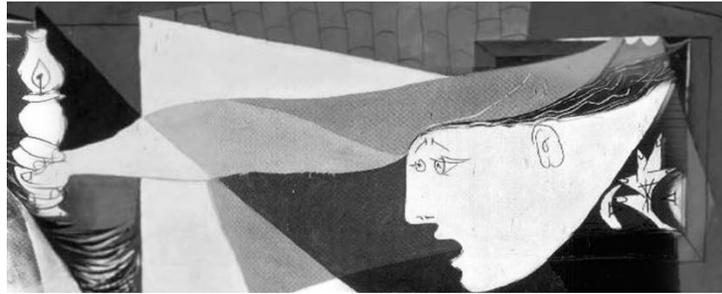
### 3.4. Fragmentos que recrean el concepto

El segundo caso de fragmentos que abordamos dentro de *Operación Bolívar* se refiere a aquellos que solamente recrean el concepto de la obra precedente, por lo que la forma varía respecto al original. Uno de los académicos que abordó esta migración de los símbolos fue Rudolf Wittkower, quien al estudiar la influencia de los jeroglíficos egipcios en el primer Renacimiento a través de las ilustraciones que Durero realizó sobre el *Hieroglyphica* de Horapollo, descubrió que no existe un intento por imitar las características estilísticas egipcias, sino un esfuerzo por recobrar el concepto de sus símbolos:

A pesar del gusto creciente por todo lo egipcio entre los siglos XV y XVIII, apenas encontramos principios estilísticos egipcios, ni siquiera vagas reminiscencias de ellos. La influencia de Egipto es perceptible en el aspecto conceptual de la obra artística y no en el estilo de este amplio periodo (Wittkower, 2006: 178).

Por lo tanto, el fragmento puede presentarse mientras retoma el concepto al que se pretende referir, mientras que la forma en que es presentado no necesariamente debe responder al estilo de la obra precedente o a cierta época. Así, en la matanza de los ángeles existen algunos casos que ejemplifican esta situación.

### 3.4.1. La mujer del quinqué



La mujer del quinqué se ubica en la lateral derecha de *Guernica* y en parte del centro. A la izquierda de ella está la yegua y el sol. Debajo se localiza la mujer herida y a su derecha la mujer que grita desde el edificio en llamas. El fragmento en la matanza de los ángeles se localiza en el centro de la página 118; a su derecha están las imágenes de civiles detenidos por militares, así como el encabezado de periódico que dice “Cayó Tlatelolco 69 a 63”. En la parte superior aparece otra porción del cuerpo de la mujer, justo debajo del pie herido analizado en el apartado anterior.

La mujer del quinqué sale de la ventana de su edificio. No aparece de cuerpo completo, sólo su cabeza, pecho y brazos. El rostro de la mujer es grande, con una larga cabellera blanca; los ojos, por su parte, son dos gotas colocadas en forma horizontal. Arriba de ellas aparecen unas cejas breves que se tornan más gruesas en el entrecejo; esto forma en la mujer un gesto de consternación. La nariz, por su parte, es recta; la boca es más pequeña pero está abierta. A la derecha del rostro podemos observar una oreja.

El brazo derecho se estira con dirección al sol, que ilumina la mano de la mujer. Sostiene un quinqué en cuyo interior aparece una llama. La mujer recoge su mano izquierda, la cual se posa sobre el pecho como si contuviera el aliento.

El fragmento en *Operación Bolívar* cambia considerablemente en cuanto a la versión original, empezando porque la mujer observa en dirección contraria. La cabeza conserva la forma de su precedente, pero al igual que la mujer herida, tampoco posee cabellera. Los ojos y cejas, al ser más grandes, tienen un gesto más expresivo. La nariz se vuelve aguileña; la boca es mucho más pequeña.

Las divergencias más notorias se encuentran en los brazos, los cuales se encuentran alzados y no sostienen nada. El brazo izquierdo aparece desnudo, en tono gris a la altura del hombro mientras que el resto de esta parte es blanca. En la mano, el dedo meñique no posee uña. En el brazo derecho, a la altura de la muñeca, emerge una línea que funge como la manga de una blusa. Aquí las diferencias son más marcadas pero tratan de retomar el concepto de la obra original.

### 3.4.2. La yegua



El siguiente fragmento en el cual se retoma el concepto es la yegua, que se ubica en el centro del mural, debajo del sol y encima del brazo del soldado caído. A su izquierda aparece la paloma atravesada por el cuchillo, así como el toro; a su

derecha están la mujer del quinqué y la mujer herida. La yegua de *Operación Bolívar* se encuentra en la página 119, arriba de las imágenes de civiles detenidos, a la derecha de los ángeles que vuelan en diferentes direcciones y un Arcángel Miguel gigante que captura a estos seres con sus manos.

La yegua, de color blanco, aparece completa en la pintura de Picasso. El cuerpo del animal se orienta hacia la derecha al tiempo que el cuello y cabeza gira en dirección opuesta. El rostro, posicionado de manera horizontal, es grande y alargado; resaltan su hocico y nariz. Los ojos son pequeños al igual que las orejas. La trufa de la nariz es grande, en forma de botón y con fosas nasales negras. El hocico exhibe tres dientes en el maxilar superior y cuatro en el inferior. Una lengua puntiaguda y cilíndrica se asoma por la boca, lo que indica que la yegua tiene sed o está sofocada. La cabeza posee una crin negra.

El cuerpo de la yegua es grande, lo que puede ser un indicio de que está embarazada. Su piel es blanca pero también posee algunas líneas verticales de color negro que simulan las letras en un periódico. El lomo es atravesado por una lanza cuya punta sale cerca del estómago de la yegua: está herida. La pata anterior izquierda se estira para sostenerse al tiempo que la derecha se dobla como si la yegua quisiera sentarse. Las patas posteriores posan firmes y la cola blanca se eleva a la altura del lomo.

La yegua de *Operación Bolívar*, por su parte, no aparece de cuerpo completo, sólo se encuentran su cabeza, el costado y la pata anterior izquierda. El rostro del animal es casi idéntico a su versión original, sólo que el maxilar inferior posee tres dientes y la lengua tiene dos anillos que la asemejan a la greca de un taladro. Asimismo, la crin es más larga. La mayor diferencia se encuentra en que la cabeza está colocada de manera vertical, lo cual da un efecto todavía más dramático a su expresión.

El cuerpo también es blanco y con pequeñas líneas negras. Sin embargo, dentro de éste emerge el rostro del guerrillero cubano-argentino Ernesto *Che* Guevara. Esta imagen resulta importante porque tras el triunfo de la Revolución Cubana, el *Che* se volvió un ideólogo revolucionario para quien el cambio en

Latinoamérica debía responder a una tendencia socialista a realizarse por medio de cuatro vertientes: “la lucha por la toma del poder en un país subdesarrollado, la lucha contra el imperialismo como sistema internacional, la lucha por el desarrollo y la lucha por la construcción de una nueva sociedad” (Ledezma Martínez, 1997: 132-133).



Como fue mencionado con anterioridad, el caballo es una figura recurrente en las obras de Picasso debido a que en conjunto con el toro representa una relación entre la brutalidad y la elegancia, pero también de contraste entre el blanco y el negro. El gesto agónico del caballo ya había aparecido anteriormente en los trabajos del pintor, especialmente en aquellos dibujos o pinturas en los que se hace referencia a la tauromaquia, como es el caso de *Corrida de toros* (1934). En ella, el toro embiste el estómago del caballo con sus cuernos, ocasionando que las tripas se desparramen sobre el suelo mientras éste efectúa un gesto de sufrimiento el cual se repite tanto en la yegua de *Guernica* como en el fragmento de *Operación Bolívar*.



Aunque el cuerpo de la yegua en la matanza de los ángeles es un fragmento de *Guernica*, su cabeza en posición vertical está más relacionada con *Cabeza de caballo* (1937), boceto que Pablo Picasso realizó durante la planeación de su mural. En este dibujo, la cabeza de la yegua está pintada de blanco con vivos en gris en sus mejillas, crin y hocico; aparece en posición vertical, pero está observando hacia la derecha.

Los ojos de la yegua son diminutos, ambos están colocados de manera paralela para mostrar que mira hacia el cielo, a diferencia de la yegua de *Guernica* donde la posición de los ojos exhibe una mirada asustada. Las orejas del animal son grandes y están juntas. El hocico no es alargado, la trufa en la nariz posee un tamaño mayor y está posicionada de manera vertical; las fosas nasales son negras. La apertura de la boca es mayor, en el maxilar superior aparecen cuatro dientes grandes mientras que en el inferior tres; la lengua es larga y termina en una punta. Como puede observarse, la cabeza de la yegua en *Operación Bolívar* se asemeja al concepto de *Cabeza de caballo*.

### 3.4.3. La mujer del edificio



La mujer del edificio aparece en el extremo derecho de *Guernica*. A su izquierda se localiza la mujer del quinqué; debajo de ella, la mujer herida. El fragmento en la matanza de los ángeles se ubica en la parte inferior de la página 119, la cual está constituida por una sola viñeta. A la izquierda de la mujer aparecen fotografías de estudiantes siendo detenidos por militares, así como soldados que apuntan o disparan sus armas de fuego. Arriba se observa al simio con casco, además del Arcángel Miguel que captura a los ángeles que tratan de escapar.

La mujer alza las manos desde la ventana de su edificio. No aparece de cuerpo completo, sólo se observa su busto. El rostro observa hacia el cielo. Su cabello está peinado de lado, termina a la altura de las orejas pero en la nuca forma una cola que cubre una parte del brazo derecho. Los ojos, al igual que la mayoría de personajes que conforman al *Guernica*, tienen la forma de una gota que parece escurrirse entre el rostro, señal de que está llorando. La nariz es recta, alargada. Su boca se abre por completo. La mujer levanta los brazos hacia el cielo formando una "Y". En la axila puede observarse un poco de vello; a la mitad del brazo surgen unas líneas breves que marcan los codos. En la mano derecha las uñas no son visibles mientras que en la izquierda sí. La mujer grita mientras pide auxilio.

El edificio en el que se encuentra ocupa casi toda la altura del mural. En el techo aparecen unas llamas, el edificio está quemándose. En la esquina superior derecha está una ventana abierta que no ha sido afectada todavía. En medio, donde

sale la mujer, también se ubica una cortina en llamas. El edificio ha sido víctima del ataque.

El fragmento en *Operación Bolívar* es muy similar al de *Guernica*, pero presenta una nariz más pequeña, una marca en la frente, además que los dedos de la mano izquierda tampoco poseen uñas. Las divergencias principales radican en que el edificio no existe en la versión de Clement así como en la posición de la mujer, quien aparece horizontalmente, debajo de toda la escena, por lo que su ubicación cambia la forma del fragmento. Así, la mujer se encuentra en el suelo mientras grita al presenciar la masacre perpetrada por el Arcángel Miguel. De su boca parece que brotan los ángeles: “Leónidas: Fúrico, iracundo, EL ARCÁNGEL MIGUEL SE TORNA EN GIGANTE. Su voz ensordece la masacre. Y los ángeles sucumben en sus puños” (Clement, 2006: 119).



La mujer del edificio en llamas es un homenaje por parte de Picasso a la figura central que aparece en *El 3 de mayo en Madrid*, un hombre vestido de camisa blanca y pantalones mostaza que, al ser apuntado por las armas de fuego de diversos soldados franceses, alza las manos en señal de alto a la violencia:

El grupo de los soldados sin rostro, inflexibles, contrasta en su estructura disciplinada y mecánica con el desorden de sus víctimas, entre las que destaca el héroe anónimo que se enfrenta de nuevo a ellos, ahora arrodillado y con los brazos

en forma en cruz, con su expresión de terror y asombro, sin comprender la razón de tan brutal represalia (Mena Marqués, 2016).

Así, *Operación Bolívar* retoma el concepto de *Guernica* heredado por la pintura de Goya; sin embargo la forma cambia ya que se sustituye al héroe anónimo de *El 3 de mayo en Madrid* por una mujer que grita víctima de la masacre perpetrada. Asimismo, en *Operación Bolívar* este fragmento aparece acostado, ya no es víctima de un ataque aéreo, sino de la represión por parte del Arcángel Miguel.

#### 3.4.4. La paloma

La matanza de los ángeles presenta el caso de dos fragmentos que no tienen una relación directa con *Guernica* de Pablo Picasso. Sin embargo, vale la pena observar cómo se presentan ya que son relevantes dentro del contexto de la secuencia, además que se mantiene el concepto al que su original pretende referir. El primero de ellos se encuentra en la página 117 y corresponde a la paloma.



En *Guernica* encontramos a esta ave que se localiza entre el toro y la yegua. La paloma está representada de manera sencilla por la cabeza, pico, alas, torso y garras. La cabeza del animal es pequeña, los ojos son minúsculos. La paloma mira hacia arriba, por lo que su pico aparece encima de la cabeza. El ala derecha se levanta como si tratara de emprender el vuelo mientras que la izquierda se mantiene abajo, lo cual indica que está herida. El pecho del animal es atravesado por un

cuchillo cuya hoja es blanca mientras que el mango es negro, lo cual corrobora la idea de que el animal fue lastimado. La cola trata de mantenerse levantada mientras que las patas son muy delgadas.

En la matanza de los ángeles aparece la paloma en la esquina superior izquierda de la página 117. A la derecha de ella se encuentra la viñeta en la cual varios ángeles son apuntados por un grupo de soldados. Debajo se localiza la viñeta donde los ángeles tratan de entrar en la catedral. La paloma es representada por una figura alada de color blanco que no posee detalles como ojos, boca o plumaje. Su cabeza es redonda y tiene el pico orientado a la derecha. La posición de las alas y la cola brinda un indicio de que está emprendiendo el vuelo. Alrededor de ella aparece una especie de aura negra. Igualmente es atravesada por un cuchillo cuya hoja es blanca y su filo dentado como una sierra. La punta está manchada de sangre, la cual escurre. La empuñadura es de color negro y posee una parte ancha que permite al portador sujetarlo de manera más firme. Esto nos lleva a la conclusión de que se trata de un cuchillo militar.



Al igual que con el caballo y el toro, la paloma es un animal presente a lo largo de la vida y obra de Pablo Picasso, quien consideraba a esta ave su especie favorita. Desde sus primeros dibujos, en los cuales recurre al tema de la tauromaquia, las palomas ya aparecían, como es el caso de *Corrida de toros. Palomas* (1890), elaborado cuando el pintor malagueño tenía ocho años de edad.



Sin embargo, la paloma que aparece en la matanza de los ángeles está más relacionada con la realizada por el arquitecto Pedro Ramírez Vázquez<sup>30</sup> para los Juegos Olímpicos de 1968 (derecha), iconografía a la que el Movimiento Estudiantil añadió una bayoneta a manera de crítica tras la matanza de Tlatelolco ocurrida el 2 de octubre (abajo al centro):

La grafica del Movimiento Estudiantil usurpaba los signos producidos por los diseñadores profesionales para los Juegos Olímpicos, que por aquellos días inundaban las calles de la Ciudad de México. Utilizaron el logotipo de las letras concéntricas diseñado por Lance Wyman o la señalización de las diversas actividades deportivas para denunciar las actividades represivas ejercidas por el gobierno; la paloma de la paz, uno de los distintivos de los Juegos Olímpicos en México, se representó atravesada por una bayoneta. De esta manera, lograron una

---

<sup>30</sup> Pedro Ramírez Vázquez (1919-2013) fue un arquitecto, miembro del Consejo Consultivo de Ciencias de la Presidencia de la República y presidente del comité organizador de los XIX Juegos Olímpicos, efectuados en la Ciudad de México durante 1968. Entre las iconografías que realizó a lo largo de su carrera se encuentran la de las estaciones del Sistema de Transporte Colectivo Metro y el logotipo de Televisa.

forma de subversión visual que enfrentaba y subvertía al imaginario gubernamental (Debroise y Medina, 2014: 38).

Por lo tanto, a pesar de que la paloma de *Operación Bolívar* se relaciona más con la iconografía generada para los Juegos Olímpicos de 1968, existe una referencia al concepto de la paloma de *Guernica* como símbolo de una paz rota.

#### 3.4.5. *El 3 de mayo en Madrid*



*El 3 de mayo en Madrid*, también conocido como *Los fusilamientos del 3 de mayo* o *Los fusilamientos de la Moncloa*, es una de las obras que, al igual que *Guernica*, ha sido citada en diversas historietas, como es el caso de la versión de “Serafín publicada en *Por favor* que, bajo el título de *El diablo rojuelo*, ironiza sobre las ideas socialistas y comunistas en la democracia española” (Gasca y Mensuro, 2014: 199). Ésta es una pintura realizada por Francisco de Goya y Lucientes en 1814 con motivo de celebrar el retorno de Fernando VII al trono español (Mena Marqués, 2016), pero también para reconocer a los españoles que se levantaron en armas en contra de la invasión napoleónica iniciada entre el 2 y 3 de mayo de 1808, situaciones representadas en *El 2 de mayo de 1808 en Madrid*, a la cual se le conoce también con el título *La carga de los mamelucos*, y *El 3 de mayo en Madrid*:

La segunda de las escenas elegidas representa la ejecución de los que se habían alzado el 2 de mayo. Ese día, hacia las dos de la tarde, las tropas de Murat, que ocupaban Madrid con un ejército de 30 mil hombres, habían logrado sofocar la revuelta del pueblo, comenzando a actuar de inmediato una comisión militar que, sin escuchar a los detenidos, dictaba sus sentencias de muerte. En grupos, los condenados fueron enviados a distintos lugares de Madrid para su inmediata ejecución: el paseo del Prado, la Puerta del Sol, la Puerta de Alcalá, el pasillo de Recoletos y la montaña del Príncipe Pío, y fueron fusilados a las cuatro de la madrugada del 3 mayo (Mena Marqués, 2016).

El centro de esta pintura lo constituye un hombre vestido con camisa blanca y pantalón mostaza que alza las manos en señal de “alto” a la masacre mientras espera su fusilamiento por parte de un grupo de soldados franceses vestidos con sombreros altos, casacas azules y cafés así como botas negras. Ninguno de sus rostros es visible, indicio de su condición de anónimos ante los asesinatos que están cometiendo.

Detrás de la figura central se localiza un grupo de personas a punto de ser fusilado, entre ellos un cura rezando así como un varón que cubre los ojos ante su destino. Debajo yace un hombre asesinado con la ropa ensangrentada. A la derecha, en segundo plano, está otro grupo que, horrorizado, espera su turno, entre ellos un sujeto que se hinca y ora. Al fondo se encuentra el cielo oscuro así como un castillo, presumiblemente el convento de doña María de Aragón, donde estuvieron presos los civiles. Entonces, la pintura exhibe el contraste entre el orden de los soldados, quienes perpetrarán un asesinato, y la agrupación de varones que les ha hecho frente.

La recreación en *Operación Bolívar* cambia completamente la forma de los protagonistas de la pintura, pero captura su concepto. Los hombres son sustituidos por ángeles mientras que las tropas francesas ahora son militares contratados por el arcángel Miguel. La figura central es una criatura alada desnuda que alza sus brazos y alas mientras espera ser fusilado por los soldados, quienes visten uniforme militar, casco y botas negras. Todos portan una mochila en sus espaldas así como

un cinturón lleno de bolsas. Los militares sostienen un rifle con bayoneta. Al igual que en la obra de Goya, los rostros de los soldados no son visibles.

Junto con el ángel del centro aparece otra criatura alada con la cabeza rapada como si fuera un franciscano, quien reza por el ángel muerto que yace en el suelo, aunque éste no presenta ninguna herida ni tampoco escurre sangre de su cuerpo. Uno más, con bigote y completamente firme, espera la orden para que los militares disparen. Dos más esperan escondidos detrás de sus compañeros. A la derecha del grupo, de nuevo en segundo plano, aparece otro conjunto de ángeles en espera de su turno para morir.

El fondo difiere totalmente respecto a la pintura. Detrás los ángeles aparece un muro de piedra y el castillo es suplido por una fábrica. Así, a pesar de que todas las figuras de la pintura son cambiadas por Edgar Clement en su novela gráfica, y con ello se rompe con la forma del cuadro, su fragmento de *El 3 de mayo en Madrid* conserva el concepto original, por lo que alude al asesinato de civiles por parte de fuerzas militares.

### 3.5. El *pastiche*

El último caso que ocurre en la matanza de los ángeles se conforma a través del *pastiche*, definido como “una combinación de trozos copiados de obras auténticas diversas por un determinado maestro, formando una nueva y engañosa composición” (Monreal y Tejeda, y Hagggar, 1999); es decir, un ensamblaje realizado a partir de fragmentos extraídos de diversas fuentes (Corona Cabrera, 2008: 83). Esta figura se conforma con piezas que aparecen previamente más una aproximación a la iconografía mexicana de los guerreros jaguares, lo cual logra una aparente unión entre el *Guernica* y la propuesta de *Operación Bolívar*. Así, este *pastiche* representa al Arcángel Miguel.



La representación del Arcángel está compuesta por un rostro que mira al cielo, un casco con un tocado de plumas de diversos tamaños y un brazo levantado. El rostro posee dos ojos en forma de gota; la nariz del arcángel tiene forma de gancho con las fosas dilatadas. Miguel muestra los dientes y además saca la lengua, la cual termina en una punta. Arriba de su boca surge un globo que contiene en su interior un “no” en letras mayúsculas y signos de exclamación, lo que indica que el personaje alza la voz.

La cabeza de Miguel está enfundada en un casco que tiene la forma del cráneo de un animal. Se puede observar en el yelmo una cuenca ocular completamente negra, dos orificios nasales, así como una mandíbula inferior abierta pero unida al cráneo, lo cual protege el rostro del portador. El casco además exhibe una dentadura de la que sobresalen unos caninos largos y afilados. En la parte posterior se encuentra un tocado de plumas, las cuales son de diferentes dimensiones.

Miguel levanta el brazo izquierdo; éste presenta líneas en el antebrazo que definen los músculos. Existen otras líneas que marcan la palma de la mano, las secciones de los dedos y algunas heridas. Resalta además que en el dedo anular la uña aparezca de color oscuro, lo cual es un indicio de una herida tras combatir.

El Arcángel Miguel está formado por diversos fragmentos del *Guernica* de Picasso. Se asocia principalmente con la mujer que sostiene a su hijo muerto, así como con el soldado caído de la pintura. Pero también conjunta una aproximación a las representaciones mexicas de los guerreros jaguar. Observemos cómo estos fragmentos forman el *pastiche*.



El Arcángel Miguel retoma el rostro de la mujer del *Guernica*. Podemos ver la cara mirando al cielo, los ojos en forma de gota, la nariz grande, la boca abierta, la lengua puntiaguda y el cuello estirado. Sin embargo, en el fragmento de Edgar Clement el rostro del arcángel no posee arrugas ni ninguna otra marca en la piel. Los ojos de Miguel, a pesar de tener la forma de gota, no están escurriendo como los de la madre, lo cual indica que no está llorando sino se muestra consternado ante el escape de los ángeles.

La nariz de Miguel es más pequeña, con una forma más curva. La boca, por su parte, es más grande y pronunciada; los dientes se encuentran más expuestos. La lengua, en forma triangular, también es más grande, lo cual junto con el globo que aparece arriba da cuenta de que emite un grito. Finalmente, mientras que el cuello de la mujer aparece con una ligera inclinación a causa de su lamento, en Miguel aparece en un ángulo recto, correspondiente a que observa el escape de los ángeles.



La mano de Miguel, por su parte, es un fragmento del brazo del soldado caído de *Guernica*. Ambos presentan las líneas que marcan los músculos, los dedos y heridas. No obstante, la mano de Miguel sólo tiene un dedo herido, el anular. Las líneas de la palma no forman una figura mientras que las del soldado generan una estrella de cinco puntas.

El casco que porta Miguel también resulta importante, ya que la propuesta gráfica mostrada por Edgar Clement emparenta a este personaje con la iconografía mexicana de los guerreros jaguar, cuyo ropaje presenta un significado simbólico que habla del carácter ritual de los combates, pero también de un estatus social. Estos guerreros vestían un traje de cuerpo entero de diferentes colores que trataba de imitar las rosetas (manchas) del jaguar; la vestimenta era atada por la espalda y podía tener insignias militares si el guerrero obtenía cautivos durante la guerra (Fernández Islas, 2015: 104).



Podremos encontrar una mayor relación con esto si comparamos el yelmo de Miguel con el cráneo de un jaguar, el cual “es robusto y relativamente corto. Carece de la proyección del parietal extendiéndose diagonalmente sobre el frontal aproximándose o uniéndose a la cresta temporal” (Isidro Luna, 2007: 12). Esto nos lleva a observar que la cuenca ocular es grande y los orificios nasales se sitúan al frente con objeto de brindar mayor capacidad al bulbo olfativo del animal. Además, la mandíbula del animal es distintiva debido a su fuerza para penetrar la carne y huesos de la presa:

Los jaguares son los únicos felinos grandes que regularmente matan a sus presas perforando su cráneo con los caninos. Emmons sugiere que la cabeza robusta y los

caninos pronunciados del jaguar son una adaptación para partir reptiles acorazados como tortugas de tierra o de río<sup>31</sup> (Nowell y Jackson, 1996: 119)

Esto nos lleva a la siguiente idea respecto a la representación del Arcángel Miguel dentro de la matanza de ángeles. El Arcángel es un *pastiche* que, por un lado, está formado por fragmentos de *Guernica* recreados por Edgar Clement, mientras que el casco y el tocado son fragmentos del guerrero jaguar mexicana en los que, como se analizó el apartado anterior, se retoma el concepto de la imagen mas no la forma. Por lo tanto, este *pastiche* se constituye a través de un sistema creado mediante la conjunción de diversos fragmentos.

Concluimos este capítulo con que la relación entre la pintura y el cómic posee cada vez un mayor reconocimiento dentro de los círculos académicos. Si bien en un principio solamente albergaba el estudio de las obras más reconocidas dentro de la pintura, en la actualidad la aceptación “del lenguaje de las vanguardias, así como la sacralización de las obras contemporáneas que ya nadie discute, han permitido que el noveno arte mire al cubismo con admiración, homenajeándolos en diversas obras recientes” (Gasca y Mensuro, 2014: 253).

En nuestro caso, fue analizada la relación que existe entre una obra vanguardista, *Guernica* de Pablo Picasso, con una secuencia que pertenece a *Operación Bolívar*. En ella, se repiten fragmentos de la pintura de Picasso, lo cual brinda un sentido nuevo al texto al que se implanta. Sin embargo, esta serie de inserciones no ocurre de la manera más explícita, por lo que es menester del lector observar detenidamente para identificarlos y descifrarlos.

Así, la aparición del fragmento ocurre de tres formas posibles. La primera, retomando la forma y concepto de su obra precedente. La segunda surge a partir de la repetición del concepto original de la obra a pesar de que la forma no sea respetada. La última se lleva a cabo por medio del *pastiche*, la agrupación de diversos fragmentos que forman un nuevo sistema que, como ocurre con el

---

<sup>31</sup> Traducción propia.

Arcángel Miguel, emparenta el cubismo de Picasso con la propuesta del historietista Edgar Clement respecto de los guerreros jaguar. Pero también, como indica una de las propiedades del fragmento, se logra un nuevo sentido que, en este caso, rompe en cierto grado con la idea de tragedia de *Guernica* y se relaciona con otra que surge en el relato: la pérdida de poder.

En este ejercicio fueron agregadas dos figuras más que corresponden a la paloma de la paz de los Juegos Olímpicos de 1968 y al *3 de mayo en Madrid* de Francisco de Goya, los cuales refuerzan la idea de que el concepto puede repetirse o recrearse sin necesidad de su forma o estilo precedente, pero también dan cuenta del amplio número de referencias que *Operación Bolívar* efectúa a lo largo de su historia, lo cual otorga a esta novela gráfica un mayor sentido de profundidad.

Todo este conjunto de fragmentos procedente de *Guernica* sirve para generar un efecto más dramático en la matanza de los ángeles, pero también posee un vínculo social ya que efectúa una comparación entre dos masacres injustas que ocurrieron en el contexto de conflictos bélicos o políticos: el bombardeo de la aviación alemana contra la región vasca de Guernica durante la Guerra Civil Española, hecho considerado un preámbulo de la Segunda Guerra Mundial, así como la matanza en la plaza de las Tres Culturas de Tlatelolco del 2 de octubre de 1968, justificada por el gobierno mexicano bajo el argumento de que se acababa con una conspiración comunista en pleno marco de la Guerra Fría. Edgar Clement agrega a esto que:

Entonces, más que nada, lo que estoy ahí tratando de expresar es cómo la violencia y estas matanzas masivas, estas matanzas, digamos, operadas desde el poder, son frecuentes en la historia, y cómo estas matanzas están marcando momentos donde los países están cambiando de manera radical. Por eso pongo el *Guernica*, por el bombardeo de Guernica, de Franco contra la población de Guernica, era un momento en que ese sistema estaba cambiando, estaba modificándose y obviamente lo que venía no era algo muy esperanzador (Espinosa Lucas, 2016).

Por lo tanto, las citas no sólo homenajean una obra de arte previa, sino también se vinculan a hechos históricos de amplia relevancia, por lo que dotan de mayor complejidad a las obras donde se insertan, logrando así que la relación pintura-cómic se vuelva más sólida pero también un ejercicio que requiere de la atención del lector para ser captado.

## IV El mito de Prometeo

Luego de analizar cómo se presenta la estética de la repetición en *We3* y *Operación Bolívar*, podemos dar cuenta de que la novela gráfica aparece como un objeto novedoso cuyos contenidos abrevan complejidad ya que, además de integrar otras tradiciones del cómic, se ven influenciados por otros medios tales como el cine y la televisión, pero también por otras formas de arte como la pintura. Pero también estos contenidos recurren a temáticas que si bien han sido manejadas dentro del cómic convencional, en la novela gráfica son abordadas de una manera más profunda. Así, una de las temáticas en las que *Operación Bolívar* y *We3* coinciden es la reinterpretación del mito de Prometeo.

Al analizar las tramas que componen a *We3* y *Operación Bolívar*, podremos percatarnos que el empleo del mito de Prometeo ocurre en ambas. Por un lado, la novela gráfica de Grant Morrison y Frank Quitely nos adentra en un mundo donde la ciencia busca suplir a los seres humanos dentro de los conflictos bélicos; por el otro, la obra de Edgar Clement nos muestra al descendiente de una estirpe mística que debe despertar sus habilidades para desmantelar una conspiración. Por lo tanto, existe una convergencia sobre la obtención del conocimiento bajo las convenciones del saber científico y el mágico-religioso.

Este capítulo tiene por objeto el estudio del mito de Prometeo en *We3* y *Operación Bolívar*. Para ello, partimos del argumento de que el doctor Trendle (*We3*) y Leónidas Arcángel (*Operación Bolívar*) son personajes que encarnan este mito a partir de las convenciones del saber científico (mediante el arquetipo del científico loco) y el mágico-religioso (esto es, la figura del chamán), por lo que se retoman las ideas del académico Román Gubern respecto del arquetipo, del sociólogo Marshall Berman sobre la ciencia y del historiador Mircea Eliade acerca del chamanismo para sustentar esto.

El método empleado es la semiótica, de la cual se retoman los niveles sintáctico y semántico con el fin de develar las funciones que estos personajes ocupan en sus respectivas obras, así como su comparación con otros ejemplos de científicos locos y chamanes dentro de la cultura popular. En el primer nivel

tomamos como técnica la matriz actancial de Greimas, mientras que para el nivel semántico se ocuparon los indicios e informaciones, además de la búsqueda de referentes iconográficos. Con ello se pretende brindar soporte a la idea de que la novela gráfica es una propuesta que si bien presenta contenidos ya abordados por la historieta convencional, lo efectúa de una manera más compleja, para el público adulto y donde el autor tiene control respecto de su obra.

#### 4.1. Prometeo y la búsqueda del conocimiento

El saber científico y el mágico religioso derivan de un concepto, la búsqueda del conocimiento, el cual fue introducido en el mito griego de Prometeo. De acuerdo con Roland Barthes, la importancia de los mitos radica en que son juegos de lenguaje que se “definen no por el objeto de su mensaje, sino por la forma en que son proferidos” (Barthes, 1999:108), es decir que mientras que el concepto del mensaje no variará, la convención bajo la cual será presentado puede modificarse conforme a una época o contexto cultural.

Es por ello que Prometeo perdura hasta nuestros días, porque si bien su historia puede presentar diferentes variaciones, el concepto de la búsqueda del conocimiento permanece íntegro, arropado dentro del arquetipo, “conjunto de imágenes cargado de energía psíquica, que exhibe una inevitable impregnación mítica y que, en la historia de las ficciones, se han organizado en familias y subfamilias” (Gubern, 2002: 8-9).

Prometeo es un titán hijo de Jápeto y la oceánide Asia; hermano de Atlas, Epimeteo y Menecio. De acuerdo con el historiador romano Mircea Eliade, este mito inicia cuando los hombres deciden separarse de los dioses en Meconé. Para ello, ofrecen en sacrificio a un toro; sin embargo, Prometeo divide al animal en dos porciones, una llena de grasa y huesos mientras que la otra posee la carne del animal. Zeus, tentado por el aroma de la grasa, escoge la primera porción para los dioses al tiempo que la carne es dada a los humanos. Esta acción provoca la ira del dios, por lo que castiga a la humanidad quitándoles el fuego (Eliade, 1999: 331).

Prometeo sube al Olimpo y roba el fuego para entregárselo a los humanos, convirtiéndose así en el protector de la humanidad y en un héroe civilizador ya que,

de acuerdo con la tragedia *Prometeo encadenado* de Esquilo (2001: 11), este regalo permitió a los hombres no sólo su supervivencia sino también el desarrollo de las artes y las ciencias:

(Los humanos) Todo lo hacían por instinto, hasta el día en que los instruí en la difícil ciencia de las salidas y los ocasos de los astros. Siguió después la de los números, la más importante de las ciencias que para ellos inventé, así como la composición de las letras, memoria de todas las cosas, madre de las Musas (Esquilo, 2001: 11).

No obstante, el atrevimiento de Prometeo es castigado por Zeus. El titán es encadenado a la vez que un buitre le devora un “hígado inmortal” mientras que a los humanos les envía a Pandora, la propagación de todo tipo de males y desdichas (Eliade, 1999: 332). Así, Prometeo se presenta como el libertador de la humanidad ante los dioses, pero también como el responsable de sus infortunios. El regalo del fuego representa al conocimiento que debe ser dominado para su aplicación, pero también exhibe el costo por su adquisición y ejercicio irresponsable.

Este mito expone así la búsqueda del conocimiento, concepto que ha sido repetido a lo largo de las épocas y que en *We3* así como *Operación Bolívar* es retomado, respectivamente, bajo las convenciones del saber científico y el mágico-religioso. Es momento, entonces, de revisar cómo ocurren estas convenciones comenzando con el doctor Trendle, personaje en la novela gráfica de Grant Morrison y Frank Quitely.

#### 4.2. El doctor Trendle y el saber científico

Bata blanca, material de laboratorio y un sinfín de experimentos... la imagen del científico representa la continua búsqueda del conocimiento, la comprensión del mundo que nos rodea, el dominio del entorno y el avance tecnológico. El científico es una imagen que ha acompañado a la modernidad, si es que comprendemos este periodo como un proceso que lleva hacia el progreso. No obstante, existe un polo negativo en el científico cuando su labor está mal encaminada, cuando surge bajo deseos egoístas o de venganza, o incluso en caso de que no exista la reflexión

necesaria sobre su trabajo. Es ahí donde aparece el científico loco, quien lejos de exhibir las virtudes de la modernidad, da cuenta de sus trágicas consecuencias.

El científico loco es una representación, pero no una arbitraria, sino el resultado de una motivación surgida con el propósito de imitar lo que el sentido de la vista percibe, idea compartida por el historiador del arte Ernst Gombrich, para quien las representaciones icónicas se agrupan por las convenciones de cada época, cultura o escuela (Gubern, 2007: 24), pero también por Rudolf Wiitkower (2006: 25), quien planteó que “un mismo símbolo pictórico, aunque sea siempre expresión de parejas idénticas de opuestos fundamentales, tiene en cada caso un significado distinto según el escenario específico en que aparece”. Por lo tanto, “se afirma entonces que la humanidad comparte significados universales, no así las convenciones” (Gubern, 2007: 25) que varían conforme a cada contexto cultural.

El científico loco, como personaje surgido en diversas narraciones, “es reelaborado constantemente a través de diferentes versiones y en estos procesos de reelaboración mítica pueden aparecer rasgos nuevos que se convierten en estables y permanentes hasta su siguiente reconversión” (Gubern, 2002: 10). Ante ello, y con el propósito de analizar al doctor Trendle de *We3* como una representación del mito de Prometeo, resulta necesario tomar como punto de partida a Fausto y a Víctor Frankenstein debido a que son representaciones emblemáticas del científico que innegablemente dialogan con el mito de Prometeo, la búsqueda del conocimiento y los errores cometidos en pos del aprendizaje.

#### 4.2.1. Fausto y Frankenstein

Fausto, creado por Johann Wolfgang von Goethe, es un personaje que ayuda a explicar a la modernidad como una propuesta una llena de paradojas y contradicciones: por un lado, la idea del desarrollo; por el otro, el miedo a la desintegración, a la pérdida de control (Berman, 1998: 1). Su riqueza radica en que el impulso mismo por la transformación es el que lo lleva a la perdición al no reflexionar sobre cada acto realizado, lo que lo vincula con la ciencia irresponsable y la indiferencia ante la vida.

La transformación de Fausto ocurre en tres etapas que ocurren de manera paulatina, las cuales el sociólogo Marshall Berman (1998: 32) nombra como el soñador, el amante y el desarrollista. La primera se caracteriza por un Fausto que busca vincularse al mundo a la vez de ser agente del progreso por medio de la ciencia. Esto representa una noble búsqueda del conocimiento, pero también una negación de las emociones ante una ciencia siempre objetiva.

En la segunda fase, el amante, Fausto ha aprendido a ser libre, a confiar en sí mismo. No obstante, su transformación también cambia a quienes lo rodean, en especial a Margarita, su pareja, quien sufre el escrutinio público al tiempo que Fausto disfruta de sus capacidades. Aquí Fausto caracteriza el dominio del conocimiento y la alteración del medio, lo cual es efectuado de manera irreflexiva: los resultados terminan afectando a su amada, quien vuelve al pensamiento religioso para obtener el perdón (Berman, 1998: 50).

El Fausto desarrollista, por su parte, opera su conocimiento para cambiar su vida y la de los demás. Trata de edificar una ciudad y así sentirse parte de una comunidad. No obstante, la negativa de dos ancianos, Filemón y Baucis, de adherirse a sus intenciones llevará a Fausto a asesinarlos, caracterizando el deseo narcisista del poder. El final de la pareja también representa el de Fausto: una vez que el desarrollista logra el cambio se vuelve obsoleto, por lo que debe desaparecer (Berman, 1998: 62). Ello da una muestra de un progreso mal encaminado, que debe exterminar a lo antiguo dentro de su esquema ya que resulta inadmisibles para el desarrollo.

El otro punto de partida es Víctor Frankenstein, protagonista de *Frankenstein o el moderno Prometeo* de Mary Shelley, obra publicada en 1818. Es un científico suizo que, cobijado bajo los saberes médicos de su época, pero también los alquímicos propuestos por figuras como Cornelio Agrippa, da vida a un humanoide con partes de cadáveres. El éxito de su experimento lo deja horrorizado, por lo que abandona a su creación, que aprende a hominizarse dentro de un entorno social hostil a causa de su apariencia.

La criatura vuelve a cruzarse con el científico, a quien exige, como compensación por su abandono, la creación de una compañera. Aunque

Frankenstein accede a en un primer momento, el horror de crear otro humanoide le lleva a romper su pacto. En represalia, el monstruo asesina a los seres queridos de su creador, por lo que éste emprende una cacería contra su creación.

Frankenstein es un “héroe megalómano adscrito a la tradición del aprendiz de brujo, pero que resulta atrapado en el fracaso de la razón instrumental” (Gubern, 2002: 36). El éxito de su experimento representa a la vez su mayor derrota, ya que desde sus inicios, la búsqueda del dominio sobre la vida y la muerte le trae sufrimiento, lo que resulta en una acción impropia para la mente y que elimina el placer del trabajo científico:

Si el estudio a que usted se dedica tiende a debilitar sus afectos y a destruir su inclinación hacia los placeres sencillos en los que no puede mezclarse contaminación alguna, entonces ese estudio es inmoral e inconveniente para la mente humana (Shelley, 1999: 56).

Frankenstein también se adscribe a la figura del conocimiento trasgresor, ya que plantea las fronteras del conocimiento humano, los límites del científico en su sed de explicarse el mundo. Este científico es un moderno Prometeo, profana la línea de lo prohibido, el límite entre la vida y la muerte, para adquirir un nuevo conocimiento. Sin embargo, esta trasgresión, al igual que con Fausto, desencadena su desgracia.

El análisis de Víctor Frankenstein debe abordar a su creación. La criatura es, en primera instancia, considerada un monstruo por su apariencia, es decir, por razones estéticas (Gubern, 2002: 37). Su aspecto critica la concepción de belleza al hacer que un individuo bondadoso se vuelva marginado a causa de su físico. La criatura, además, nunca recibe un nombre a lo largo de la novela, por lo que en la cultura popular fue fácil nombrarla con el nombre de su creador. Aunque esto podría considerarse un error, atina en exhibir que en realidad el científico es el monstruo, mientras que la criatura resulta una víctima por partida doble: primero, de un padre que lo abandona y, segundo, de un ambiente social que lo excluye (Gubern, 2002: 38).

Podemos afirmar, entonces, que Frankenstein y el monstruo poseen un vínculo incluso antes de la creación del humanoide. No obstante, ésta cambia al grado en que el padre busca eliminar a su “hijo”, mientras que la criatura pretende que el científico le sirva como medio para alcanzar la felicidad.

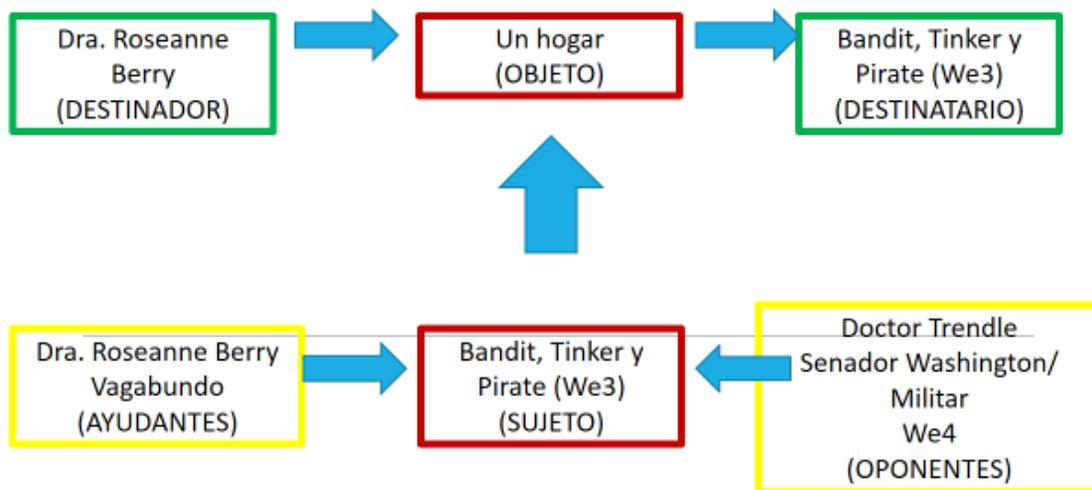
*Frankenstein o el moderno Prometeo* es una novela que se basa “en una triple rebeldía” (Gubern, 2002: 39): primero contra Dios al concebir una forma de vida por vías no naturales; segundo, del creador contra su monstruo y, finalmente, de la criatura contra su “padre”. Al final, tanto el científico como el humanoide son castigados con la muerte: Frankenstein por profanar los límites de la vida y la creación por vengarse de su creador.

Fausto y Frankenstein rescatan la tradición del pensamiento mágico y lo trasladan a la modernidad a través del quehacer científico. Sin embargo, ambos no encarnan la visión de la modernidad como un proceso de desarrollo continuo, sino como un periodo de contradicciones en el que existe temor hacia la ciencia. Fausto y Frankenstein son, entonces, científicos locos, los horrores de sus historias nacen de sus empresas más honorables (Berman, 1998: 64).

El científico loco, entonces, revela los errores de la ciencia en su deseo del progreso. Si bien puede actuar bajo las mejores intenciones, la falta de reflexión así como de consideraciones éticas sobre su labor le llevará a la pérdida de control sobre sus experimentos, lo que a su vez deriva en su propia desgracia. Ahora, toca el turno al doctor Trendle para develar cómo este personaje encarna al científico loco.

#### 4.2.2. El doctor Trendle como oponente en *We3*

Para analizar al doctor Trendle recurrimos a los niveles sintáctico y semántico de la semiótica. En el primer nivel, a fin de conocer la función que Trendle desempeña en *We3*, retomamos a la matriz actancial, la cual se presenta a continuación:



El doctor Trendle, como pudimos ver en el capítulo II, queda agrupado dentro de los oponentes; esto quiere decir que debe cumplir la función de frenar o dificultar que el sujeto encuentre al objeto. Al inicio del relato, Trendle es presentado como el titular de la Operación Guerrera, departamento gubernamental de Estados Unidos cuyo objeto es el desarrollo de especies modificadas cibernéticamente para que ayuden al hombre en diversas actividades, desde el ensamblaje de vehículos hasta la creación de “soldados mascota”. El científico encabeza su propio proyecto, las ratas biorg, colonias de roedores que pueden armar diferentes aparatos y vehículos en menor tiempo que un grupo de humanos.

Trendle sabe que su departamento va a ser clausurado y las especies sacrificadas; sin embargo, esto no le afecta ya que posee uno de los rangos más altos dentro del complejo, lo que implica que no perderá su trabajo, sólo será desplazado a otra área. Además, considera que sacrificar a las mascotas es necesario para continuar las investigaciones que su departamento se plantea.

Sin embargo, la situación de este personaje sufre un cambio. Al ser liberados Bandit, Tinker y Pirate, el científico organiza y asesora las misiones para eliminar a la tercia de mascotas, ya que al ser prototipos que actúan en operaciones secretas, resultaría contraproducente que la población y los medios de comunicación se

enteraran de su existencia, lo cual acabaría con las intenciones de Trendle de continuar sus investigaciones.

A partir de la matriz actancial y también tomando en cuenta las fases del conocimiento científico que propuso Berman en torno a Fausto, podemos dar cuenta que el doctor Trendle repite las etapas del soñador, el amante y el desarrollista de la siguiente manera:

1.- Trendle, al igual que los personajes de Goethe y Shelley, es un soñador ya que busca el desarrollo. Sus ratas biorg constituirán una fuerza de trabajo más productiva y eficiente, mientras que las mascotas soldado suplirán a los hombres y mujeres en conflictos bélicos.

2.- Es un amante ya que altera especies en pos del progreso bajo la postura del científico objetivo, siempre alejado de sus emociones; sin embargo, no existe una reflexión ética sobre la experimentación con animales, lo cual es un signo de irresponsabilidad, misma que le lleva a la pérdida de control sobre su objeto de estudio. Y a pesar de que Trendle considera que puede retomar el mando, Bandit, Tinker y Pirate siempre prevalecen por encima de sus planes.

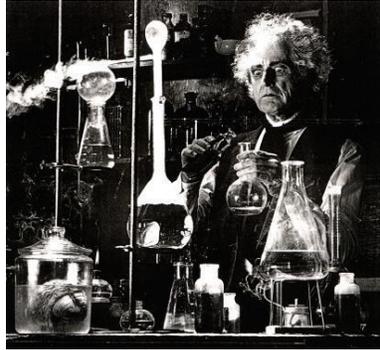
3.- Una vez concluido el desarrollo, Trendle debe desaparecer. Mientras que Fausto y Frankenstein fallecen, el científico de *We3* no posee un final tan funesto, su sanción ocurre en otro plano: el desprestigio, ya que sus acciones quedan expuestas. A pesar de ello, el doctor Trendle tiene la oportunidad de redimirse al declarar en contra de los poderes políticos y militares que le confirieron la tarea de experimentar con animales.

Pasemos ahora al análisis del nivel semántico del doctor Trendle, con el objetivo de encontrar los rasgos que lo emparentan con otros científicos locos de la cultura popular.

#### 4.2.3. Desmembrando al científico loco

El nivel semántico del análisis semiótico consiste en el estudio de las relaciones entre signos. Para ello son empleados los indicios y las informaciones. Asimismo se recurre al arquetipo del científico loco para comparar a Trendle con otros ejemplos y así encontrar convergencias entre ellos. El arquetipo es definido como un conjunto

de imágenes que posee una energía psíquica e impregnación mítica que se han organizado en diversas familias (Gubern, 2002: 8-9). Al ser organizado en categorías, el científico loco posee un conjunto de rasgos que lo distingue de otros arquetipos, al tiempo que algunas de sus convenciones difieren conforme al contexto o la época en que aparecen.



Revisemos primero las características físicas del doctor Trendle. Es un científico estadounidense de mediana edad. Posee una altura promedio mientras que su complexión robusta revela un ligero sobrepeso. Podemos confirmar esto con algunos signos simples como mejillas redondas y papada:



El arquetipo del científico loco presenta a un varón en edad adulta y de complexión delgada. Sin embargo, en las últimas décadas han surgido investigadores cuya figura es robusta, con sobrepeso e incluso obesidad:



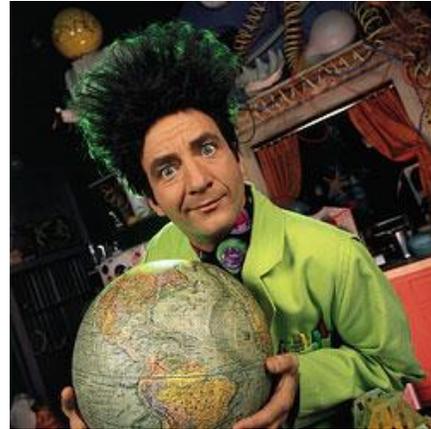
Dos ejemplos de ello son Gru, protagonista de *Mi villano favorito*, y Sherman Klump en la versión de 1996 de *El profesor chiflado*. El primero, un infame científico que pretende robarse la Luna, posee una figura en V: hombros anchos, torso amplio y piernas delgadas. Recordando a la criatura de Frankenstein, cuya deformidad indica su posterior maldad, el cuerpo desproporcionado de este personaje animado es un signo que nos ayuda a identificarlo como villano. Klump, por su parte, es obeso; sus dimensiones se vinculan directamente al objeto que persigue: crear una fórmula para bajar de peso. Contrario a Gru, la constitución física de Sherman es proporcional a su carisma: es buena persona, aunque sea objeto de burlas por parte de sus estudiantes y superiores:

Director Richmond: ¿Está cómodo?

Sherman Klump: Del todo.

Director Richmond: ¿Puedo ofrecerle algo? ¿Un café? ¿Un jugo? ¿Una pata de cordero? (Shadyac, 1996).

Trendle se vincula con el primer ejemplo: su sobrepeso alude a su condición como oponente que pretende evitar que Bandit, Tinker y Pirate lleguen a su objeto, encontrar un hogar. Este científico, además, posee un rostro ovalado, frente de tamaño regular y algunas arrugas visibles. Sus cejas son grandes, pobladas, mientras que sus ojos son pequeños y de iris color café. Su cabello es corto, de color castaño y está peinado de lado. Sin embargo, no es un peinado que se mantenga fijo, lo que resulta una aproximación sutil a la cabellera desarreglada de otros científicos locos.



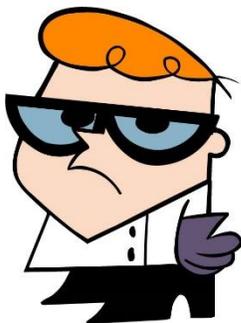
La cabellera puede referir a la falta de cuidado personal por atender su labor científica, la excentricidad de su personalidad, la extravagancia de sus experimentos o a la estática, la cual provoca que el cabello se desarregle. Pero también puede aludir a la pérdida de cordura y de control sobre su objeto de estudio, como es el caso de Seth Brundle en el filme *La mosca*:



Brundle, interpretado por el actor Jeff Goldblum en la versión del director David Cronenberg de 1986, es un científico que ha desarrollado dos portales para la teletransportación. Ante la falta de fondos para hacer pruebas con animales, decide experimentar consigo mismo. Por desgracia, una mosca entra a la misma cabina que él, por lo que la máquina fusiona el ADN de ambos, lo que produce una metamorfosis. Así, el cabello de Brundle, en un primer momento, nos indica la excentricidad del investigador, pero conforme va ocurriendo su transformación física nos muestra signos de locura que, a su vez, aluden a *La metamorfosis* de Kafka: “Soy un insecto que era hombre y le fascinó, pero el sueño terminó y el insecto ha despertado” (Cronenberg, 1986).



El doctor Trendle usa lentes, los cuales están asociados a la idea de estudio continuo, la búsqueda persistente del conocimiento y la pérdida de la vista a causa de la lectura y experimentación constantes. Podemos encontrarlos en el arquetipo del científico loco, pero también existe la opción de aparecer como algún aditamento que proteja la vista. Sin embargo, el empleo de éstos ya no es una tendencia. Otros ejemplos son Dexter de la serie animada *El laboratorio de Dexter* y el doctor Nefario en *Mi villano favorito*.



El vestuario también es parte importante para identificar a un científico loco. Trendle viste una camisa blanca cubierta por un suéter verde olivo, un pantalón café y zapatos del mismo color. Su atuendo se mantiene entre lo formal y lo casual.



Cuando Trendle se encuentra en el trabajo utiliza una bata blanca que lo distingue como científico, mientras que cuando finaliza sus labores usa una gabardina café. La bata es símbolo de la ciencia mientras que la combinación de

tonalidades similares es un indicio para identificar al científico loco, ya que nos señala un comportamiento objetivo que se transformará en uno perverso. Esta noción nace a partir del *Fausto* de Goethe, cuyas ilustraciones son presentadas en color oscuro, señal de su pacto con Mefisto, así como de su posterior transformación.



La gabardina, por su parte, le brinda un halo de misterio al personaje, lo cual corresponde a las operaciones secretas que encabeza. Estos rasgos pueden localizarse en otros científicos locos como CA Rotwang del filme *Metrópolis*, Caligari en *El gabinete del doctor Caligari* o Lex Luthor del cómic *Superman*.



Rotwang y Caligari emplean trajes oscuros con gabardinas como metáfora de sus perversas maquinaciones. El primero construye un autómatas para que se infiltre con los empleados de las fábricas de la ciudad, incite el disturbio y provoque el enfrentamiento entre las autoridades y la clase trabajadora. Con Caligari tenemos la contradicción de una figura respetable cuya vida resulta infame: el doctor emplea a Cesare, un hombre hipnotizado al que mantiene como atracción de circo para cometer diversos crímenes. El hipnotismo es una alegoría a la tiranía autoritaria,

mientras que el ayudante representa “el lado inconfesable del doctor, el depositario de su maldad delegada” (Gubern, 2002: 274).



En el caso de Luthor, archienemigo de Superman, el vestuario ayuda a identificarlo como científico pero también le brinda otras cualidades. Por lo regular, este personaje viste en colores oscuros o blancos, lo cual le brinda el carácter de objetividad, como se observa en la primera imagen, donde el traje representa la faceta de Luthor como hombre de negocios. La bata es sustituida por una armadura que brinda al científico nuevas capacidades físicas para combatir al último hijo de Kriptón, pero la coraza es empleada mayormente para efectuar experimentos. Por lo tanto, la armadura funciona como una bata que aprovecha las bondades de la tecnología.

Pasemos a la comparación de las características psicológicas del doctor Trendle con motivo de encontrar más rasgos que muestren cómo este actante encarna al científico loco.

#### 4.2.4. La psique del científico loco

Como fue visto anteriormente, Trendle comparte con Fausto y Frankenstein rasgos que permiten identificarlo como científico loco: la búsqueda del conocimiento, la alteración del medio, la pérdida de control sobre su objeto de estudio y el castigo recibido a causa de sus actos. Es momento de ahondar en las características psicológicas que desarrolla este actante conforme avanza la narración de *We3* y compararlas con otros casos procedentes del cine y las historietas.

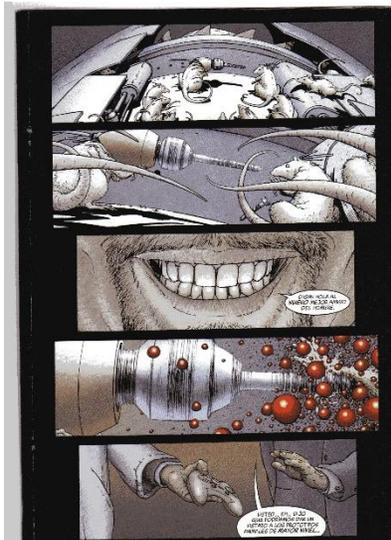
La historia de Trendle en *We3* comienza con él en una reunión con el senador Washington y el militar. El motivo de la cita consiste en mostrar las especies modificadas en la Operación Guerrera. El científico presenta a las ratas biorg, las

cuales pueden ensamblar el motor de un jet en 48 horas. Los intereses de Trendle, entonces, se enfocan hacia cuestiones bélicas, lo cual exhibe al emplear uno de sus especímenes como arma:

Doctor Trendle: Gracias Denise. Con su compromiso asegurado, nuestra intención es salvar las vidas en grandes cantidades de hombres y mujeres en nuestros servicios armados.

Esta es el arma del fututo. Y nuestras guerras del mañana serán libradas por animales a control remoto, como uno de estos. Armas vivientes, señor.

Digan hola al mejor amigo del hombre (Morrison y Quitely, 2015: 14-15).



Trendle busca el desarrollo mediante el empleo de animales como herramientas de construcción y “armas vivientes”, las cuales suplirán a los seres humanos en los entornos bélicos. No obstante, sus esfuerzos están mal encaminados, lo cual se nota cuando el científico emplea a una de sus creaciones para asesinar a otra. Ello muestra que sus intenciones son destructivas, así como la distancia guardada hacia sus objetos de estudio, los cuales considera reemplazables. No existe conciencia sobre la alteración del medio, en este caso, una colonia de ratas.



Otros dos científicos que buscan el desarrollo son Seth Brundle de *La mosca* y Victor Fries, mejor conocido como Señor Frío, quien aparece en los cómics de Batman. Brundle desarrolla dos portales para teletransportación, con los cuales imagina múltiples posibilidades de beneficiar a los seres humanos: “el descubrimiento más impactante de la Tierra: el que anula todo concepto de transporte, de límites, de fronteras de tiempo y espacio” (Cronenberg, 1986).

Fris, por su parte, es un médico y criogenista que busca la cura para una rara enfermedad del corazón. Aunque quiere generar una solución para ayudar a la población, su principal motivación se encuentra en que su esposa, Nora, sufre este padecimiento. Por tal motivo, decide mantenerla en ciopreservación hasta que encuentre una cura:

Victor Fries: Mi Nora... no te preocupes, ellos no te alejarán de mí. No los dejaré. No hasta que encuentre una manera de traerte a la vida.

Ahora hay una cura para tu corazón, amor. Una operación desarrollada recientemente. Lo único que resta es traerte de regreso. Y estoy cerca Nora, muy cerca.

Durante mucho tiempo el frío te ha mantenido, te ha sostenido. Pero pronto te despertaré de tu sueño, como una reina en un libro de cuentos... (Snyder y Tynion IV, 2013: 222).



Henry Wu también emprende una búsqueda hacia el desarrollo, pero con tendencias relacionadas a la acumulación de capital económico. Este genetista crea dinosaurios a partir del ADN extraído de mosquitos prehistóricos combinado con el de ranas, a fin de completar la cadena de este ácido. Las especies serán exhibidas en Parque Jurásico, zoológico prehistórico ubicado en una isla de Costa Rica:

John Hammond: He estado presente en el nacimiento de cada criatura en esta isla.

Ian Malcolm: ¿A excepción de los que nacen en la naturaleza?

Henry Wu: De hecho no pueden procrear en el medio ambiente. El control de la población es una de nuestras medidas de seguridad. No existe procreación no autorizada en Jurassic Park.

Ian Malcolm: ¿Cómo saben que no pueden procrear?

Henry Wu: Bueno, porque todos los dinosaurios en Jurassic Park son hembras. Las hemos diseñado así.

Ian Malcolm: ¿Pero cómo saben que todas son hembras? ¿Alguien anda por el parque y les levanta las faldas?

Henry Wu: Controlamos sus cromosomas. En realidad no es tan difícil. Todos los embriones de vertebrados son hembras hasta cierto punto, solamente requieren de un cromosoma extra en el momento preciso para ser machos. Nosotros simplemente se los negamos (Spielberg, 1993).

Todos estos ejemplos pretenden el desarrollo, aunque sus intenciones difieren entre ellos. Volviendo a Trendle, surge un punto de quiebre luego de que Bandit, Tinker y Pirate escapan del complejo donde están resguardados. El científico deja de distanciarse sobre su objeto de estudio ante un temor dividido en

tres frentes: que las mascotas atenten contra poblaciones civiles; que la situación se salga aún más de sus manos, y que existan sanciones en su contra:

Doctor Trendle: Sin su medicamento, no pueden vivir más allá de unos cuantos días, pero...

¿"Mascotas"? Señor, por favor, estos son organismos biomodificados, manipulados quirúrgicamente, armados por la fuerza aérea y entrenados para matar. Son instintivos, amorales. Carecen del miedo a la muerte que marca los límites en el comportamiento humano. Ese es nuestro único problema, señor...

... ellos no se rendirán sin pelear (Morrison y Quitely, 2015: 29).

El doctor Trendle organiza varias misiones para eliminar al perro, la gata y el conejo, creyendo que puede controlar todas las variables. Sin embargo, sólo consigue fracasos, por lo que sus superiores toman el mando para un ataque final. La pérdida de control llega a su máximo punto cuando Roseanne Berry, creadora de We3, su subordinada y colega, es asesinada por error en el intento de acabar con Bandit, el labrador.



La pérdida de control coincide con los ejemplos vistos. El ADN de Brundle se fusiona con el de una mosca, por lo que se transforma paulatinamente en un monstruo. Fries, tras un experimento criogénico fallido, se convierte en un ser que sólo puede vivir a temperaturas bajo cero, lo cual lo orilla a convertirse en criminal, y Wu atestigua cómo los dinosaurios escapan del parque. Pero quizá el ejemplo más notable sobre la pérdida de control es el del doctor Jekyll.



Henry Jekyll, al igual que Frankenstein o Fausto, se adscribe al aprendiz de brujo. Su tragedia reside a partir de su dualidad, donde la pérdida de identidad es considerada peor que la muerte (Gubern, 2002: 247). Edward Hyde, su contraparte, representa a la bestia interna, a la preferencia de las pasiones sobre la racionalidad, lo cual es visto como “una liberación a la represora sociedad, lo cual se muestra bajo los placeres sexuales y las agresiones sádicas” (Gubern, 2002: 252).

El último elemento es el castigo. El de Fausto y Frankenstein es la muerte; lo mismo sucede con Jekyll y Brundle, cuya trasgresión a la vida es penalizada de manera capital. Fries, convertido en ladrón, es constantemente capturado por Batman, por lo que se ve imposibilitado de continuar sus investigaciones para curar el padecimiento de su esposa. El castigo para Trendle reside en el desprestigio. Ante su incompetencia para eliminar a *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*, el científico pierde su empleo y con ello la oportunidad de continuar sus investigaciones. Sin embargo, el fracaso es también su oportunidad de redimirse, ya que ante la pérdida de vidas humanas, incluida la de Roseanne, el doctor Trendle decide declarar en contra de las autoridades que impulsaron la Operación Guerrera, no sin antes encontrarse con *Bandit* y *Tinker*:

Doctor Trendle: Ese es un buen perro. ¿No necesitan cuidado especial?

Vagabundo: Sólo amor y atención. Y unas sobras de comida nunca están de más. Me traen buena suerte.

Así que... sí tiene algo de cambio, señor, a todos nos caería bien.

Doctor Trendle: Ajá. Jrm. Bien. Buena suerte, ¿eh? Perrito listo. Buen perro (Morrison y Quitely, 2015: 99).

#### 4.2.5. Científicos locos que persiguen el bien

Las acciones del científico loco surgen bajo intenciones honorables que se pervierten ante la falta de ética, la poca meditación sobre el quehacer científico o la irresponsabilidad sobre la alteración del medio que se pretende estudiar. Pero ¿qué sucede cuando el investigador actúa para bien? Nos encontramos ante el científico loco que persigue el bien.

Aunque no son tan abundantes como los científicos locos villanescos o que pierden el control, la cultura popular ha brindado diversos ejemplos de científicos locos buenos, figuras que a pesar de su extravagancia, irresponsabilidad e irreverencia, tratan de ayudar a la humanidad, a su comunidad e incluso a sí mismos, apelando a la genialidad como una característica que permite cambiar el escenario para bien.

Uno de los más conocidos es Emmett Brown del filme de 1985 *Volver al futuro*, quien a partir de un DeLorean crea una máquina del tiempo con objeto de que la humanidad, en su presente, ya no cometa los errores de su pasado. Y aunque la situación se sale de control (su ayudante Marty es enviado al pasado por error), se las ingenia para que todo salga bien y su amigo esté de vuelta en el presente.

*We3* resulta relevante ya que reúne tanto al científico loco, encarnado por el doctor Trendle, como al científico que busca el bien: la doctora Roseanne Berry, dualidad en la que mientras el primero representa a una ciencia que pretende ser siempre objetiva, alejada de los sujetos de estudio y que no reflexiona el trato ético a los animales, la segunda caracteriza a una ciencia con un carácter más subjetivo, por lo que toma parte en las cuestiones que su contraparte olvida. Esta idea parte, en primer lugar, de las características físicas de Roseanne. Es una mujer, una adulta joven, lo cual muestra que la ciencia ya no es una actividad donde sólo los hombres tienen participación; su tez morena además denota una diversificación del quehacer científico, es decir, esta actividad no es exclusiva de un grupo étnico en particular. En cuanto a su trabajo, ocupa un puesto importante dentro de la Operación

Guerrera, ya que se dedica a la creación de las mascotas soldado. Roseanne muestra entonces que la mujer no se encuentra en un papel relegado dentro de la ciencia, sino en uno cada vez más consolidado.



La característica principal que identifica a Roseanne como contraparte de Trendle es su carácter como investigadora. A diferencia de su superior, alejado de los animales que manipula, Berry se mantiene cercana a *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*, al grado de ser objeto de burla de Trendle: “Esta es Roseanne Berry, nuestra propia ‘doctora Doolittle’” (Morrison y Quitely, 2015: 16). Berry está consciente que ha alterado tres formas de vida, razón por la cual busca el trato más digno para estos animales. Así, al saber que serán sacrificados, permite que escapen a fin de que recuperen su condición como especies domésticas. Y a pesar de que colabora para la eliminación de sus creaciones, Roseanne trata hasta el último instante de que éstas sean libres, situación que le lleva a su muerte.

Roseanne Berry: ¡Aquí! ¡1! Beno 1. ¡Sentar para “doc-tora Rose-Anne”!

*Bandit*: ¿¿¿???

-Snuuff-

¿?

Roseanne Berry: 1. Beno 1. Oh, lo siento.

*Bandit*: “Doc-tora Rose-Anne”. No “dee-comi-sionar” nosotros 3.

Tirador: Lo tengo. Nadie se mueva.

*Bandit*: Nosotros3 benos. Beno perro. Hogar ahora.

Roseanne Berry: ¡1! El nombre en tu collar era “Bandido”. E-res Bandido.

*Bandit*: ¡¿?!

Roseanne Berry: ¡Corre Bandit! ¡Corre lejos! (Morrison y Quitely, 2014: 81).



Esto da cuenta de que existen científicos locos cuyos objetivos no les hacen perder la razón o el control, sino reafirmar su compromiso de hacer del conocimiento un objeto que beneficie a los demás. Roseanne Berry encarna esta figura al mostrar a una ciencia no exclusiva de los hombres o de un grupo étnico en particular, así como a una disciplina que busca reinventarse así como desligarse de sus vicios. La cruzada de Roseanne surge en pos de un nuevo paradigma.

Es tiempo ahora de retomar a la novela gráfica *Operación Bolívar* a fin de analizar cómo se presenta el mito de Prometeo bajo la concepción del saber mágico-religioso.

#### 4.3. Leónidas Arcángel y el saber mágico-religioso

Rituales para sanar a personas enfermas o mujeres estériles, la transformación en un animal para recorrer distancias lejanas en menor tiempo, el consejo y la guía de espíritus protectores, el éxtasis como manera de comprender el mundo... Éstas son sólo algunas de las funciones que desempeña el chamán, figura que representa una parte esencial en la estructura social de algunas civilizaciones primitivas, pero también permitió el acercamiento con otras formas de magia y religión (Eliade, 2009: 22).

De acuerdo con el historiador rumano Mircea Eliade, durante la era Paleolítica “los primeros descubrimientos tecnológicos no sirvieron únicamente para asegurar la supervivencia de la especie humana, sino también dieron origen a un universo de valores mítico-religiosos, los cuales incitaron la imaginación creadora” (Eliade, 1999: 27). Es ahí donde surgió el chamán, “individuo dotado de prestigios

mágico-religiosos y reconocido en las sociedades primitivas” (Eliade, 2009: 21) cuya importancia reside, en un primer momento, en la relación mística que existía entre las primeras sociedades cazadoras y los animales que se convertían en sus presas, por lo cual fue necesaria una figura especialista en los rituales del éxtasis, los cuales consisten:

Por un lado, en la creencia de que el alma es capaz de abandonar el cuerpo y viajar libremente por el mundo, y por el otro, en la convicción de que durante ese viaje el alma puede reconocer a ciertos seres sobrenaturales a los cuales puede solicitar su ayuda o bendiciones (Eliade, 1999: 50).

Conforme las diversas civilizaciones fueron asentándose, el chamán se consolidó dentro de su estructura social al tiempo que sus funciones se expandieron desde los rituales sobrenaturales hasta la sanación de enfermedades, por lo que es común encontrarlo bajo el sinónimo de curandero, *medicine man* o mago. Sin embargo, también existe la postura de que el término chamán es sólo una generalización de diversos tipos de especialistas mágico-religiosos que si bien reúne un vasto cuerpo de rasgos y características, no funciona como categoría analítica ya que deja fuera a un universo más profundo de éstos especialistas (Martínez González, 2009: 210-214). En la actualidad, aunque la aparición del chamán es un fenómeno esporádico, persiste en algunos pueblos cuya estructura social gira en torno a la crianza, pastoreo y comercio de animales.

Ahora, procedemos al análisis del mito prometeico a partir del saber mágico-religioso. Para ello, partimos del argumento de que Leónidas Arcángel, personaje en la novela gráfica *Operación Bolívar*, es una representación del arquetipo del chamán, el cual tiene como misión dismantelar una conspiración que pretende el dominio de América Latina. Aunque la fuente en la creación de este personaje es Juan Matus, chamán procedente de *Las enseñanzas de don Juan*<sup>32</sup> del antropólogo

---

<sup>32</sup> *Las enseñanzas de Don Juan* es un texto publicado en 1968 por el antropólogo peruano-estadunidense Carlos Castaneda. En él, se narra el aprendizaje del autor con el chamán yaqui Juan Matus. A pesar de que su veracidad ha sido ampliamente discutida en los círculos académicos debido a la falta de registros sobre las visitas a Matus, así como la existencia del propio chamán, este texto ha sido retomado por las tendencias *new age*.

Carlos Castaneda, consideramos pertinente abordar primero al chamán a partir de los desarrollos del historiador Mircea Eliade, con objeto de encontrar algunos indicios que exhiba el personaje creado por el historietista Edgar Clement.

#### 4.3.1. Chamanes: la iniciación en las técnicas del éxtasis

El chamán es una persona dotada de habilidades mágico-religiosas que poseen diversas funciones: desde el cuidado de la salud hasta el contacto con diversos seres sobrenaturales. El chamanismo inició en el continente asiático pero posteriormente fue difundido a diversas partes del mundo, incluyendo el continente americano. Esto implica, entonces, que coexiste con otras formas de magia y religión, o como propone Eliade (2009: 386), se trata de una “una técnica arcaica del éxtasis cuya ideología subyacente ha sido continuamente transformada por diversas contribuciones exóticas, así como la influencia del budismo”.

El comienzo de la iniciación chamánica posee diversas convenciones dependiendo la cultura a la que se aborde, pero todas ellas mantienen un rasgo en común: la crisis, una ruptura del equilibrio psíquico por parte del futuro especialista en éxtasis. Así, el reclutamiento de este personaje puede ocurrir de dos maneras: por la transmisión hereditaria o la vocación espontánea (fenómeno comúnmente conocido como “el llamado”) (Eliade, 2009: 29), los cuales son imposibles de evadir.

A ello se suma otra característica sobre el proceso iniciático: la psicopatología. Los futuros chamanes son individuos enfermizos, propensos a los desvanecimientos o la epilepsia. Este rasgo se debe a que el hombre religioso, así como el enfermo, “se siente proyectado sobre un nivel vital que le revela los datos fundamentales de la existencia humana, esto es, la soledad, la inseguridad y la hostilidad del mundo que le rodea” (Eliade, 2009: 40). Esto también puede ser representado por un accidente singular, un suceso que detone la vocación espontánea. Así, la enfermedad da inicio a la crisis, pero el chamán es un individuo que ha aprendido a curarse a sí mismo para posteriormente sanar a los demás.

La enfermedad trae consigo a los sueños y el éxtasis, los cuales constituyen el rito de iniciación, que a su vez resulta una alegoría del sufrimiento, muerte y resurrección que debe sufrir el iniciado para convertirse en mago. En diversas

culturas este proceso tiene su símil en el descuartizamiento simbólico del cuerpo del neófito, la ascensión al Cielo y el descenso a los Infiernos.

Posterior a la iniciación, el chamán debe obtener sus poderes, así como la bendición y guía de espíritus auxiliares. “En la mayoría de los mitos acerca del origen de los chamanes interviene directamente un ser supremo o su representante el águila, el ave solar” (Eliade, 2009: 73). Asimismo, se establece una relación mística con diversos espíritus: el iniciado puede convertirse en receptáculo de ellos, especialmente de antepasados, pero también puede adquirir la capacidad de transformarse en un animal protector, el cual es un álter ego que demuestra su capacidad para subir al Cielo y descender a los Infiernos.

Finalmente, luego de las primeras experiencias del neófito con los sueños y el éxtasis, es instruido por un superior a fin de dominar sus nuevas capacidades. Esta etapa de aprendizaje puede durar varios meses o incluso años, y por lo regular se realiza en completo aislamiento, solamente es permitida la convivencia con el maestro chamán. Entonces, el iniciado aprende a realizar viajes extáticos, a platicar con los espíritus, a dominar su transformación en animal, a reconocer y curar diversas enfermedades, a interpretar los sueños, a profetizar y a confeccionar su indumentaria para llevar a cabo tales acciones.

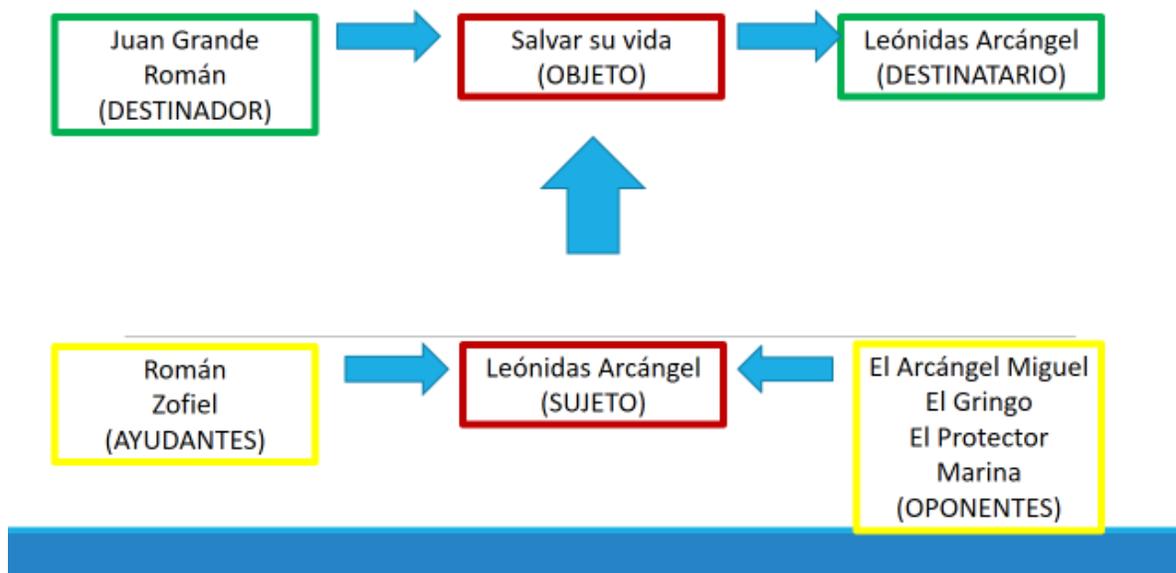
Como podemos observar, la iniciación chamánica es un proceso que ocurre de manera paulatina y que implica la superación de diversas pruebas o etapas, así como el dominio de las habilidades adquiridas por el especialista del saber mágico-religioso. El chamán, entonces, revela la comunión con un mundo de orden espiritual, del cual obtendrá ayuda y consejo, para equilibrar el mundo terrenal en el que vive. Pasemos ahora al análisis de Leónidas Arcángel a fin de mostrar como encarna una parte de la iniciación mágico-religiosa.

#### 4.3.2. Leónidas Arcángel como sujeto en *Operación Bolívar*

En *Operación Bolívar* se narra la historia de Leónidas Arcángel, un cazador de ángeles y comerciante de productos elaborados con los órganos de estos seres, quien termina inmiscuido en una conspiración que pretende, con base en el libre comercio de drogas realizadas con las criaturas aladas, la dominación económica,

política, religiosa e ideológica de América Latina. Ante ello, Leónidas debe pasar por una iniciación mágico-religiosa a fin de dominar sus habilidades y con ello restablecer el orden.

Nuevamente se recurre a la semiótica con el objeto de analizar a Leónidas dentro de la estructura que compone a *Operación Bolívar*. La fuente en la creación de este personaje es Juan Matus, el chamán de *Las enseñanzas de don Juan*. El nivel sintáctico nos revela que debido a la complejidad de *Operación Bolívar*, existen dos niveles de lectura para esta creación gráfica: el del ser, las funciones que los actantes realmente ejecutan dentro del relato, y el nivel del parecer, el cual “tiene lugar cuando hay acciones cuya apariencia es una y su realidad es otra, por lo que algún personaje advierte la verdad” (Beristáin, 1982: 65). Observemos primero la matriz del nivel del parecer en *Operación Bolívar*.



En esta matriz Leónidas ocupa la posición de sujeto, cuyo objeto es salvar la vida ante los constantes atentados que sufre en su contra por parte sus oponentes: el Arcángel Miguel, El Gringo, El Protector y Marina. Este actante es presentado como un hombre solitario, melancólico, que tiene la aspiración de ser algo más que un “carnicero de ángeles” pero se siente orillado a ello debido a su herencia chamánica, ya que esta estirpe mística es la única capaz de liquidar a los ángeles:

Leónidas: Matar ángeles puede parecer algo repugnante... y lo es.

Para destazarlos se necesita un poco de sangre fría... Algunos no soportan el trabajo y se vuelven locos... o se suicidan.

Pero un cazador de ángeles nació sólo para esto. Somos seres marcados... no podemos escapar a nuestro destino...

Pero mientras no tenga una espada de arcángel, o algo así, tendré que conformarme con ser un mero carnicero (Clement, 2006: 8-15).

Los destinadores del objeto son Juan Grande, viejo chamán al que Leónidas encuentra malherido y con sus manos amputadas, acción que representa el inicio de su aventura, y Román, policía judicial que le solicita ayuda para llevar a cabo la negociación por la libertad de un ángel que tiene secuestrado en la cajuela de su automóvil. Por lo tanto, el destinatario del objeto es el mismo Leónidas, quien al salvar la vida ante sus agresores podrá volver a trabajar como cazador de ángeles y continuar comerciando en la clandestinidad, aunque no se sienta cómodo con su labor.

Cómo podemos percatarnos, el nivel del parecer presenta una estructura simple de *Operación Bolívar* en que el sujeto, Leónidas, solamente pretende salvar su vida, al tiempo que las funciones de algunos actantes resultan mínimas o poco complejas, como es el caso de Román, Zofiel y El Protector, quienes desempeñan un papel más relevante dentro de la creación gráfica de Edgar Clement. Es por ello que resulta necesaria la revisión de una segunda matriz actancial que aborde el nivel del ser a fin de develar la complejidad de *Operación Bolívar*, pero también la verdadera función de Leónidas Arcángel, quien no es un actante que sólo busca regresar a su vida rutinaria. **Retomar en conclusiones**



En el nivel del ser, Leónidas conserva su lugar como sujeto dentro de *Operación Bolívar*, sin embargo, ha cambiado el objeto. Ahora, en vez de salvar su vida, Leónidas pretende desenmascarar y dismantelar la operación. Para ello, este actante debe reconciliarse con su herencia chamánica y pasar por una iniciación que le permitirá potenciar sus habilidades físicas y mágico-religiosas, así como adquirir un conocimiento mayor de sí mismo y de sus enemigos.



De la misma manera, el destinador también ha cambiado de Juan Grande y Román a El Nahual, un ancestro chamán que se le aparece a Leónidas en sueños y le devela los conocimientos para hacer frente a la amenaza del Arcángel Miguel y El Gringo, perpetradores de la Operación Bolívar. Si bien los primeros actantes mencionados son quienes marcan el inicio de la aventura de Leónidas, El Nahual

es quien concluye la iniciación mágico-religiosa de Leónidas y además le pauta un camino que debe cumplir para restablecer el orden. Por lo tanto, el destinatario del relato en el nivel del ser ya no es Leónidas Arcángel, sino América Latina, ya que la Operación Bolívar pretende el dominio de la región a través del comercio de drogas realizadas con órganos de ángeles.

Si bien Leónidas es un actante inspirado en un personaje de ficción, Juan Matus de *Las enseñanzas de don Juan*, el empleo de la matriz actancial más los procesos de iniciación chamánica desarrollados por Eliade nos permiten comparar a Leónidas con las características del chamán enunciado por Mircea Eliade de la siguiente manera:

1.- Leónidas es un chamán debido a que descende de esta estirpe de especialistas en el éxtasis, la cual, además, es una clase guerrera. Pero también ocurre en él una vocación espontánea, un llamado para convertirse en chamán. Este ocurre cuando encuentra malherido a Juan Grande y, tras un momento de duda, decide averiguar por qué ha sido agredido, lo que marca el comienzo de su iniciación. Este evento se relaciona además con la negativa al llamado de la aventura que propone Campbell (1972: 41), donde el héroe, al rechazar la propuesta de embarcarse en una misión, reclama ser salvado de su propia rutina.

Leónidas: Llevamos a Juan Grande a mi casa...

Le damos carne de ángel para reponerse...

Y Chínquere para reanimarse...

Y le hago un lugar junto a mi cama... en un petate. Al fin que ya ha de estar acostumbrado (Clement, 2006: 71).

2.- Leónidas no es un sujeto enfermizo; sin embargo sí se le muestra en el inicio de la novela gráfica como un hombre solitario, que reniega del mundo en el que vive. Además, vive dos accidentes singulares que cambian su vida y detonan su iniciación: encontrar a Juan Grande agonizante y ser atacado por los hombres del Arcángel Miguel en el intento de negociación del secuestro que realiza su amigo Román.



3.- El primer ataque del Arcángel Miguel, donde Leónidas escapa mientras Román es capturado y torturado, representa el descuartizamiento del cuerpo de ambos personajes. Leónidas desciende al México antiguo, lleno de criaturas comoalebrijes y demonios, para obtener información sobre los atentados que sufrieron: ha descendido a los Infiernos. Finalmente, el sueño con El Nahual, quien aparece sentado en las alturas, nos muestra la ascensión al Cielo y la preparación de Leónidas para transformarse en un especialista del éxtasis.



4.- Leónidas establece una relación de familiaridad con sus espíritus auxiliares. Primero con El Nahual, su ancestro, quien en un espacio onírico brinda nuevos conocimientos al cazador de ángeles, y posteriormente con el jaguar, animal en el que se convierte al final del relato para terminar con la Operación Bolívar. Esto quiere decir que Leónidas ha aprendido a dominar sus habilidades, a curar a las personas, a combatir, a viajar para pedir consejo a sus espíritus ancestros y, finalmente, a dominar su transformación en un álter ego protector que, como revela

Víctor del Real en el prólogo de la obra, es una bestia en éxtasis, en viaje espiritual, tras consumir un botón de peyote:

Ahí Román cae muerto, víctima de la gran conspiración, y Leónidas Arcángel resurge después de ingerir el corazón de Regina, convertido en botón de peyote que lo convierte en El Jaguar, coloso salvaguarda de la identidad nacional que enfrenta con éxito la asonada extranjera con el solo apoyo de El Protector (Del Real, 2008).



Sin embargo, a pesar del dominio de su habilidades como chamán, Leónidas no es un héroe ya que, como se verá más adelante, pretende más el reconocimiento por sus acciones que el restablecimiento del equilibrio, el cual no sólo abarca la realización de una proeza, sino además el reencuentro del aventurero consigo mismo y la reconciliación de su mortalidad con su divinidad (Campbell, 1972: 25).

Así, estos cuatro rasgos permiten identificar a Leónidas como una encarnación del chamán definida por teóricos como Eliade. Sin embargo, debido a la influencia de las tendencias *new age*, es necesario efectuar una comparación con Juan Matus para encontrar referentes que confirmen esta idea.

#### 4.3.3. Leónidas y el chamán de Castaneda

Tras el inicio del movimiento *hippie* así como la instauración de las tendencias *new age* a inicios de la década de los 60, la figura chamánica retornó hacia una generación interesada en el culto a la naturaleza, el vegetarianismo y las experiencias extáticas provocadas por el consumo de alucinógenos. México no fue ajeno al fenómeno, por lo que un buen número de especialistas en este tipo de saber alcanzó un grado de notoriedad que no sólo abarcó a músicos, artistas, esotéricos y *hippies*, entre otros, sino también a algunos círculos académicos.



Uno de los ejemplos más notable de ello fue María Sabina, curandera y chamana mazateca cuyos conocimientos sobre los hongos alucinógenos fueron difundidos por Robert Gordon Wasson y publicados en la revista *Life*. Fue tal el auge por las enseñanzas de Sabina que diversas celebridades, como fue el caso de The Doors, la visitaron en su natal Huautla de Jiménez, Oaxaca, para aprender de ella y tener diversas experiencias tras el consumo de sus llamados “niños santos”.

Algunos textos también retomaron a la figura chamánica, como fue el caso de *Las enseñanzas de don Juan*, del antropólogo peruano-estadunidense Carlos Castaneda, publicado en 1968. El texto narra las enseñanzas que el chamán mexicano Juan Matus confirió al autor para convertirse en un “hombre de conocimiento”, así como las experiencias del aprendiz en el consumo del peyote, el toloache y los hongos alucinógenos para experimentar lo que Castaneda llama “estados de conciencia no ordinaria”. A pesar de que el libro es considerado un fraude por parte de la academia, el texto ha influido en obras posteriores que se insertan en el esoterismo, las tendencias *new age* y algunas obras de ficción como *Operación Bolívar*, como lo confirma Víctor del Real:

El lector, además, identificará la impronta de (Carlos) Castaneda, inclusive podrá escuchar a don Juan y a don Genaro, lo mismo que identificará el mensaje de *Regina*, como si de lo que se tratara es de darle espacio a obras no formales ni académicas, que han nutrido y despertado la imaginación del *underground* más marginal (Del Real, 2008).

Ante la influencia del texto de Castaneda en la novela gráfica de Clement, resulta adecuado hacer una comparación entre el “hombre de conocimiento” y el “chamán/nahual” a fin de encontrar convergencias que exhiban que Leónidas Arcángel es una encarnación chamánica, pero nutrida por la ficción. Así, el hombre de conocimiento es definido como “alguien que ha seguido de verdad las penurias de aprender. Un hombre que, sin apuro, sin vacilación, ha ido los más lejos que puede en desenredar los secretos del poder y el conocimiento” (Castaneda, 2001: 122). No obstante, el hombre de conocimiento no es percibido como una guía de conducta, sino como un conjunto de principios que comprende todas las circunstancias y eventos no ordinarios que ocurren durante el aprendizaje.

Es por ello que para llegar a ser un hombre de conocimiento se requiere un proceso continuo de aprendizaje y una renovación constante de los principios chamánicos. Esta restauración es representada en la existencia de cuatro enemigos simbólicos que el futuro chamán debe derrotar para ganar y preservar el dominio sobre sí: el miedo, la claridad, el poder y la vejez (Castaneda, 2001: 252).

Juan Matus expresa que el miedo es un enemigo terrible y traicionero que acecha al aprendiz en cada recodo de su camino. Si el neófito se acobarda ante su presencia jamás adquirirá el conocimiento, será un hombre vencido sin siquiera librar una batalla. Para vencerlo, entonces, se necesita hacer frente al miedo, superarlo. La existencia del miedo, por lo tanto, es un hecho natural que, sin embargo, no debe detener las aspiraciones del “elegido” por convertirse en un hombre de conocimiento (Castaneda, 2001: 124-125).

En *Operación Bolívar* se percibe la presencia del miedo en dos momentos que ocurren durante la primera parte del relato. El primero sucede cuando Leónidas se niega a acompañar a su amigo Román a un “bisne”, el cual consiste en ir a la catedral de la Angelópolis para negociar la libertad del ángel que tiene secuestrado.

Román: Ayúdame con un “bisne”, y con lo que saque te pago.

Leónidas: ¡Vete a la mier...

Román: Bueno. ¿Vienes o te llevo? ¿Qué no lo sabes? Te están buscando.

Leónidas: ¡Ah chingá! ¿Y esto?

Román: No sé. ¿Qué hiciste?

¡Ya! ¡Vamos o te arresto!

Leónidas: Bueno, pues, ¿de qué se trata?

Román: ¿Dices que no crees en OVNIS? Mira lo que traigo atrás.

Leónidas: ¡No, pues así menos creo en OVNIS! ¿Qué se traerá Román entre manos?

Román: Ya verás, ya verás (Clement, 2006: 28).



El segundo momento sobreviene cuando Leónidas encuentra a Juan Grande, el chamán más viejo de todos, malherido y con las manos amputadas, por lo que decide ayudarlo a pesar del desconcierto que siente sobre la situación. Esto, a su vez, representa el llamado de la aventura, ya que Leónidas deja su vida cotidiana en pos de esclarecer el misterio que rodea la agresión contra Grande, lo que le lleva a descubrir la Operación Bolívar.

Leónidas: ¡Sangre! ¿Por qué hay tanta sangre en el asfalto? Sigo el rastro...

Mala seña. El rastro me lleva hasta la cantina La nueva Tenochtitlan...

...y hasta Juan Grande que riega y riega sangre tirado en el asfalto... asfalto que devora hombres, pero que no bebe sangre porque de sangres no sabe...

¡Don Juan!

No sé qué hacer: Don Juan Grande se muere y no se me ocurre otra cosa más que...

¡Rápido! ¡Una botella de Chinguere! (Castaneda, 2006: 64-66).

El siguiente enemigo del hombre de conocimiento es la claridad. “Una vez conquistado el miedo, el hombre ha adquirido la claridad (...). El hombre conoce sus deseos; sabe satisfacer sus deseos. Puede prever los nuevos pasos del aprendizaje (...) El hombre siente que nada está oculto” (Castaneda, 2001:125). Sin embargo, la claridad ciega al hombre en su búsqueda de conocimientos, ya que le brinda la ilusión de no tener límites en sus actos ni tampoco le permite entender que el aprendizaje es un proceso que requiere paciencia y constancia. Si el neófito se rinde ante él, su búsqueda será inmadura, incompleta.

Por lo tanto, para vencer a este enemigo, se necesita desafiar a la claridad, “usarla sólo para ver, y esperar con paciencia y medir con tiento antes de dar otros pasos; (el hombre) debe pensar, sobre todo, que su claridad es casi un error” (Castaneda, 2001: 126).



Este enemigo se presenta en *Operación Bolívar* luego de que El Nahual se presenta a Leónidas en sueños y lo convierte en un guerrero de élite. Leónidas, confiado en el aprendizaje adquirido, utiliza sus nuevas habilidades para infiltrarse en la guarida de El Gringo y así rescatar las manos de Juan Grande. No obstante, termina encontrándose con este villano, quien lo invita a tomar un trago. Román,

por su parte, es descubierto en las afueras del recinto por El Protector debido a un descuido por querer asesinar al Arcángel Miguel.

Leónidas: Sugestión, quizá, pero nos sentimos ligeros, poderosos.

Somos animales. Señores del aire. Invisibles. Invencibles.

NAHUALES.

Podemos ver la noche. La fortaleza del Gringo ya no es tan inexpugnable.

Es nuestra.

Soldado: ¡No los veo! ¡Desaparecieron, señor!

El Protector: ¿Estás seguro?

Leónidas: Yo entro y busco al Gringo.

Román: Va. Yo te cubro (Clement, 2006: 85-87).

El diálogo revela que tanto Leónidas y Román han sido iniciados como chamanes y la recompensa de ello es la capacidad de transformarse en animales. Sin embargo, sus nuevas capacidades no les permiten ver que necesitan un plan para adentrarse en la fortaleza del Gringo, por lo que terminan siendo capturados por este personaje y El Protector.

El tercer enemigo es el poder. Juan Matus considera que éste es el adversario más difícil de conquistar, ya que desvirtúa las intenciones del aspirante a hombre de conocimiento:

El poder es el más fuerte de todos los enemigos. Y naturalmente, lo más fácil es rendirse; después de todo, el hombre es de veras invencible. Él manda; empieza tomando riesgos calculados y termina haciendo reglas, porque es el amo del poder (...). Su enemigo lo habrá transformado en un hombre cruel, caprichoso (Castaneda, 2001: 126-127).

El poder se torna en el enemigo más poderoso debido a su capacidad para corromper a los hombres por lo que, para derrotarlo, es necesario que el neófito comprenda que el poder adquirido no es suyo nunca, sino que “debe tenerse a raya, manejarlo con tiento y fe” (Castaneda, 2001: 128).



Este adversario se le presenta a Leónidas cuando se encuentra con El Gringo, quien le ofrece formar parte de la Operación Bolívar y con ello encabezar el abastecimiento de ángeles para la elaboración de drogas que serán exportadas por todo el mundo, con la intención de establecer un nuevo orden mediante el libre comercio de estos productos:

Leónidas: ¡Momento! ¿Estás hablando de un libre mercado continental... de DROGA?

El Gringo: ¡Desde luego! ¿En qué pensabas? ¿Computadoras?

Leónidas: Bueno, no... pero... continúa... suena interesante... ¿y yo cómo participo?

El Gringo: Con nuestro mercado liberado necesitamos un producto de élite, algo que siga costearo nuestro negocio y que estimule al consumidor a buscar más sin tener que recurrir a la Escama de dragón.

Será el producto que todos desearán y tener y pocos adquirir. Algo así como la Fórmula 1 de los estimulantes, y eso es: EL POLVO DE ÁNGEL (Clement, 2006: 94).

Sin embargo, el joven chamán se percató que El Gringo solamente utilizará a los cazadores de ángeles como mano de obra, por lo que rompe la negociación y reclama las manos de Juan Grande:

Leónidas: ¡Tú también puedes trabajar de matancero! ¿Por qué no trabajas tú? ¿O me estás pagando para hacer el trabajo que tú no quieres? ¡Tú sólo quieres mandar! Para ti el mundo no es más que un montón de mano de obra barata.

El Gringo: Así tiene que ser. Soy más apto. Ustedes son muy... indisciplinados. No entienden el valor del tiempo. Necesitamos más en menos tiempo.

Leónidas: ¿Qué tanto más? Al ritmo que sugieres en pocos años nos quedaremos sin ángeles. Como se quedaron sin búfalos, como nos quedamos sin coyotes (...). ¡No seas imbécil! ¡Sólo nos sirven tus manos! ¡Úsalas ahora que valen! Con los ángeles que has vendido a los japoneses están desarrollando un robot que replica el don que tienes. ¡Si la máquina sale al mercado tus dones no valdrán nada!

Leónidas: ¡Me vale madres! Y ultimadamente yo vine a dos cosas: a decirte que nos dejen en paz y a que nos regresen las manos de Juan Grande (Clement, 2006: 98-99).

La conversación muestra que Leónidas es tentado a unirse a la Operación Bolívar y con ello tener numerosos beneficios políticos y económicos, es decir, es seducido por el poder. No obstante, el chamán enfrenta a este enemigo simbólico al darse cuenta que sólo será utilizado como instrumento del mismo, por lo que rechaza al Gringo y se concentra en dismantelar la conspiración.

Finalmente se encuentra el último enemigo simbólico del hombre de conocimiento, la vejez, el único que no se podrá vencer sino solamente ahuyentarlo por un periodo:

Este es el periodo en que un hombre ya no tiene miedos; ya no tiene claridad impaciente; un tiempo en que todo su poder está bajo control, pero también un tiempo en el que siente un deseo constante de descansar. Si se rinde por entero a su deseo de acostarse y descansar, si se arrulla en la fatiga, habrá perdido el último asalto, y su enemigo lo reducirá a una débil criatura vieja (Castaneda, 2001: 128).

Esto quiere decir que la vejez derrota al hombre de conocimiento cuando éste pierde el deseo por aprender y se retira de este proceso; ello no necesariamente indica que el chamán deje su actividad debido a la edad, sino más bien a la pérdida de interés en adquirir nuevos conocimientos así como el abandono de los principios adquiridos al inicio de su búsqueda. Este enemigo simbólico aparece en el epílogo de *Operación Bolívar*, en el cual Leónidas, desilusionado, renuncia a todo al ver que México continúa igual que antes del dismantelamiento de la conspiración:

Leónidas: ¡Renuncio! ¡Quédense con todo! Yo ya no quiero nada. No me hablen de complots, ni de eternas crisis, ni millonarios en Forbes. No me cuenten entre las reses de su ganado. No creo en el juego que juegan, me piden la sangre a cambio de llevar el juego en paz y su octaviana paz no me gusta. Somos parias, caníbales, ogros filantrópicos, nuestros propios enterradores y nuestras más fervientes plañideras (Clement, 2006: 158).

La desilusión de Leónidas, que alude a *El laberinto de la soledad* de Octavio Paz, se concentra además en otro frente: la falta de reconocimiento por salvar a América Latina. Por lo tanto, la vejez simbólica de Leónidas revela su renuncia al aprendizaje mágico-religioso ante la corrupción que permea en el país y la falta del reconocimiento público.



Así, reconocer dentro de *Operación Bolívar* los cuatro enemigos simbólicos del “hombre de conocimiento” mencionados por Castaneda en *Las enseñanzas de don Juan* nos brinda mayores elementos para identificar a Leónidas Arcángel como una encarnación del chamán mayormente influido por la ficción más que por los escritos académicos, lo cual, como menciona Víctor del Real en el prólogo a esta novela gráfica, surge con la intención de dar espacio a textos no académicos ni formales que nutrieron a las tendencias *underground* y *new age*.

#### 4.4. Trendle y Leónidas en la búsqueda del conocimiento

Una vez realizado el análisis a ambos personajes, procedemos, en última instancia, a encontrar referentes entre ellos con objeto de reflexionar cómo se relacionan los personajes de *We3* y *Operación Bolívar* con el mito de Prometeo, el cual encarna la exploración por el saber, pero también el precio que se debe pagar por ello.

##### 4.4.1. La relación maestro-aprendiz



Prometeo es considerado el protector de la humanidad ya que aboga por ella ante Zeus, quien pretendía acabar con los hombres y las mujeres por considerarlos indignos de su magnificencia. Asimismo, este titán es considerado un héroe civilizador, ya que el regalo del fuego permite a los seres humanos fundar diversos asentamientos:

En el principio ellos veían sin ver, escuchaban sin oír, y semejantes a las imágenes de los sueños, vivían su larga existencia en el desorden y la confusión. Nada sabían de las viviendas construidas con ladrillos endurecidos al Sol, no sabían labrar la madera y vivían bajo tierra, como las ágiles hormigas, en lo más escondido de cavernas donde no penetraba la luz (Esquilo, 2001: 11).

Así, el regalo del fuego permitió a la humanidad aprender los diversos oficios, artes y ciencias para su supervivencia y posteriormente su desarrollo. Por lo tanto, Prometeo es un maestro que ha enseñado a los hombres y a las mujeres diversas disciplinas. Los humanos son sus aprendices y depositarios de la búsqueda del conocimiento.



En *We3*, el doctor Trendle también representa al maestro, un sujeto que ha dominado una rama del conocimiento, en este caso, la modificación cibernética de especies animales con fines bélicos y armamentísticos. Este investigador ha sido superado por su aprendiz, la doctora Roseanne Berry, quien al modificar a *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* (*We3*) ha desarrollado prototipos de combate muy avanzados. Sin embargo, mientras que Trendle representa a una ciencia alejada de su sujeto de estudio y que además no respeta los derechos de los animales, Roseanne busca un trato ético para ellos.

Doctor trendle: Oh, 1 no lo morderá, senador. No mientras sus restricciones estén encendidas.

Número 1 es un buen perro, leal.

Sólo mata a enemigos de nuestra nación.

Senador Washington: Esto es asombroso.

Buen perro. Buen perro (Morrison y Quitely, 2015: 17).



Leónidas, por su parte, representa al aprendiz que debe pasar por un rito de iniciación a fin de adquirir el conocimiento. Como vimos en el apartado respecto al saber mágico-religioso, el aprendizaje de Leónidas ocurre debido a una crisis en la que debe superar diversas pruebas para, finalmente, ser instruido por un maestro, El Nahual, quien se le aparece en sueños para conferirle el desmantelamiento de la Operación Bolívar. El viaje de Leónidas, en consecuencia, simboliza la adquisición del conocimiento para hacer frente a un mal desconocido.

Leónidas: Soñamos. La voz de un viaje hablando una lengua que no reconocemos (pero que quizá aún podamos entender).

Nos dice: Sé por qué están aquí.

Nos dice: Conozco al hombre que buscan.

Nos dice: Sólo pido que no se les olvide salvar las manos de Juan Grande a la hora de salvar las suyas (Clement, 2006: 83).

#### 4.4.2. Saberes que no deben volverse públicos



En el mito de Prometeo el saber oculto está representado por el fuego, que al ser robado del Olimpo y entregado a los humanos, permitió que estos últimos aseguraran su existencia ante un Zeus que buscaba su extinción. Aquí, el propio conocimiento es el tesoro oculto que, al volverse público, provoca el castigo tanto para el dador, Prometeo, como su depositario, la humanidad.

Grande es mi desventura, pues por haber favorecido a los mortales gimo ahora abrumado por este suplicio. Un día, en el hueco de una caña, me llevé mi botín, la chispa madre del fuego, robada por mí, y que se ha revelado entre los hombres como el maestro de todas las artes, un tesoro de inestimable valor (Esquilo, 2001: 5).



En *We3* el conocimiento oculto se refiere a las especies modificadas para combatir. *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* son los prototipos de una primera fase que, de ser aprobada por el Congreso estadounidense, comenzará una producción en serie cuyo siguiente modelo será *We4*, mastín napolitano que además puede ser controlado

por control remoto. Así, ante el escape de We3 de las instalaciones de la Operación Guerrera, las principales autoridades en esta investigación temen que su trabajo se vuelva público y con ello el proyecto termine desechado.

Militar: Para noviembre, los resbaladizos pantalones de Dan Washington estarán calentando las sillas de la mesa oval. Está hablando de producción masiva de biorg como una manera de poner fin a la guerra convencional.

Ahora que hemos conquistado la tecnología quiero que se críen animales para el trabajo. Tú sabes lo delicado que puede ser el público (Morrison y Quitely, 2015: 25).

## LA OPERACIÓN BOLÍVAR™

El saber oculto en *Operación Bolívar* consiste en una conspiración que pretende la dominación de América Latina mediante el comercio de drogas elaboradas con órganos de ángeles. Para lograr este cometido, se ha efectuado una alianza entre la política, encabezada por El Gringo; la religión, liderada por el Arcángel Miguel; los medios de comunicación, y el mercado para doblegar paulatinamente a la población así como desacreditar a todos aquellos que se opongan al nuevo régimen. Leónidas resulta una pieza importante en el entramado, porque al hacer público este plan acabará con los deseos de poder de sus organizadores.

El Gringo: Podemos derribar un gobierno con el puro poder de los medios. Las empresas de comunicación masiva están a nuestro servicio a cambio de concesiones comerciales y un poco de participación.

De la misma forma el más poderosos sector de la Iglesia católica nos apoya. Un boicot santo contra un Estado ya es factible.

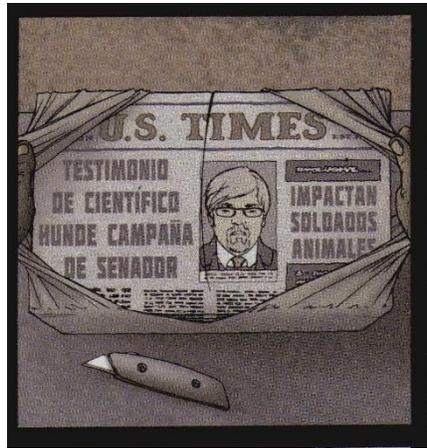
Religión-Medios-Narco. Las tres industrias del control de las almas están con nosotros... (Clement, 2006: 96).

#### 4.4.3. La sanción

Zeus considera una afrenta el robo del fuego por parte de Prometeo, por lo que encadena al titán y lo condena a que un buitre devore su hígado (el cual vuelve a surgir) por toda la eternidad, mientras que a los humanos les envía a Pandora, quien representa la propagación de todos los males.



Este castigo representa el costo que el hombre debe pagar por la adquisición del conocimiento, así como las posibles consecuencias en caso de que su accionar se conduzca bajo intenciones desvirtuadas, ambiciosas o que busquen perjudicar a los demás. A pesar de ello, Prometeo sabe un secreto para obtener su libertad: una futura caída de Zeus, por lo que el dios deberá perdonar al titán para mantener su lugar en el Olimpo. Por lo tanto, “si bien se ensalza la grandeza del héroe civilizador, protector de los hombres, también se ilustra la benignidad de Zeus y el valor espiritual de la reconciliación final, elevada al rango de modelo ejemplar de la sabiduría humana” (Eliade, 1999: 335).



En *We3* la sanción del doctor Trendle corresponde, como fue analizado anteriormente, en el desprestigio y con ello a la revocación del derecho de continuar sus investigaciones científicas. Sin embargo, a pesar del peso de la sanción, el científico encuentra su redención al declarar en contra de los autores intelectuales de la Operación Guerrera y la modificación cibernética de animales.



Finalmente, la sanción en *Operación Bolívar* recae en el alejamiento que Leónidas se autoimpone tras desmantelar la conspiración. Y es que a pesar de sus esfuerzos y la adquisición de conocimiento que efectuó para derrotar al Gringo y al Arcángel Miguel, el cazador de ángeles no fue reconocido en su labor y el país continuó igual, sin ningún cambio en su estructura. A pesar de la decepción ocasionada por este escenario, Leónidas considera que los mexicanos pueden ver una era de prosperidad si están dispuestos a cambiar, aunque ello sea una tarea ardua:

Leónidas: NECESITAMOS CAMBIAR.<sup>33</sup>

Pero el miedo a cambiar es cabrón y nos inventamos cambios que no cambian nada. Seguiremos dando el gran partido y fallando en los penaltis. Seguiremos comenzando revolucionarios y terminando partidistas, siendo buenos novios y malos maridos. Podríamos ser incluso unos grandísimos pendejos, pero hasta para eso nos falta ambición (Clement, 2006: 158).

Se aprecia, entonces, que ambas novelas gráficas se aproximan al mito de Prometeo al tratar la búsqueda del conocimiento a través de la relación maestro-aprendiz, los saberes ocultos que no deben ser revelados y la sanción o costo por la adquisición del saber, aunque las convenciones en las que estos rasgos son presentados diverjan entre el saber mágico-religioso de *Operación Bolívar* y el saber científico de *We3*. Sin embargo, la idea central permanece en ambas novelas gráficas.

En consecuencia, luego del análisis efectuado tanto al doctor Trendle como a Leónidas Arcángel, podemos concluir que ambos personajes se aproximan al mito de Prometeo ya que representan la búsqueda del conocimiento con el objeto de conseguir, en un principio, un beneficio desinteresado. Para ello, Trendle encarna el arquetipo del científico loco mientras que Leónidas del chamán. Sin embargo, conforme avanza la historia de cada uno de estos personajes (actantes), observamos que como ocurre con el titán griego, su saber representa un acto de profanación que tiene un costo que debe pagarse. Así, tras manipular a la naturaleza, el científico de *We3* pierde el control sobre sus soldados mascotas; el chamán de *Operación Bolívar*, por su parte, se entera de una conspiración en la que incluso se ve tentado a participar.

Asimismo, ambos personajes representan un estadio diferente en la búsqueda del conocimiento. Trendle es un maestro, ya que domina la modificación de especies e incluso es líder en un proyecto militar secreto para desarrollar armas vivientes. Sin embargo, su falta de ética, poco respeto sobre la vida e irresponsabilidad en el ejercicio de la ciencia le llevan hacia la pérdida del control.

---

<sup>33</sup> En mayúsculas en el texto original.

Leónidas, en cambio, es un aprendiz, por lo que su recorrido es un ritual de iniciación para convertirse en chamán, recobrar su herencia mística y con ello hacer frente a la Operación Bolívar. Aunque no existe una falta de ética o un ejercicio irresponsable del conocimiento, en un principio Leónidas se niega a la vocación espontánea ante el desconocimiento y el miedo de abandonar la rutina en la que vive, aunque tampoco se muestre conforme con ella.

Tras la adquisición del conocimiento existe un castigo ante la profanación perpetrada, el cual determina el futuro de Leónidas y Trendle. El primero, aunque ha salvado a América Latina, es un héroe desconocido. A pesar del cambio interno, su entorno continúa igual, por lo que opta por la decepción y el distanciamiento de la sociedad. Su victoria como héroe se convierte, entonces, en su derrota como individuo. En el otro extremo, Trendle es sancionado con el desprestigio en el campo científico; el descrédito es una situación peor que la muerte.

Prometeo, al final, es perdonado por Zeus, lo cual simboliza la reconciliación entre la humanidad y la divinidad. En ambas novelas gráficas también ocurre esta situación. En *We3* esto tiene lugar cuando Trendle se manifiesta en contra de los creadores de la Operación Guerrera mientras que en *Operación Bolívar* la observamos cuando Leónidas considera que llegará el día en que la sociedad mexicana libere su potencial.

Por lo tanto, Trendle y Leónidas se aproximan al mito de Prometeo bajo las convenciones del saber científico y el saber mágico-religioso, presentados mediante los arquetipos del científico loco y del chamán. No obstante, tanto en *We3* como en *Operación Bolívar* la búsqueda del conocimiento es presentada como un objeto contradictorio en el que así como existe la virtud, el beneficio y el progreso, también se exhiben los defectos, las maldiciones y las desdichas. Así, ambos personajes nos muestran las bondades y fortalezas del conocimiento, pero también trazan los límites sobre los que puede y debe operar.

## V Las distopías en *Operación Bolívar* y *We3*

Aunque parece que el término distopía se encuentra de moda gracias a la literatura juvenil así como sus traslaciones al cine, por ejemplo *Los juegos del hambre*, *Divergente* o *Maze runner*, lo cierto es que la distopía nos ha acompañado durante mucho tiempo, teniendo su esplendor en el siglo XX gracias, en efecto, a la literatura, pero también a otros medios como el cine y el videojuego. El cómic tampoco fue ajeno al acogimiento de relatos distópicos entre sus filas, por lo que aparecieron diversas historias que abordaron esta temática y que, con el surgimiento de la novela gráfica, alcanzaron niveles más complejos, como sucede en obras como *V for vendetta* o *Watchmen*.

El último capítulo de esta investigación se encarga del estudio de las distopías que ocurren en *Operación Bolívar* y *We3*. Para ello, partimos del argumento que ambas novelas gráficas presentan diferentes distopías; sustentamos lo anterior con base en que la distopía en *Operación Bolívar* consiste en un panorama tan decadente que incluso se trafica y comercia con lo sagrado, esto es, los órganos de ángeles, para establecer un nuevo orden, al tiempo que en *We3* la distopía trata sobre un desarrollo tecnológico y armamentístico tan extremo que se manipula a seres vivos para que estos sirvan como “armas vivientes” sin reflexionar las consecuencias que trae consigo esta alteración.

El método empleado en este apartado consiste en la comparación de las distopías que componen a *Operación Bolívar* y *We3* a fin de encontrar rasgos e indicios, es decir, la capacidad de remontarnos en datos que se consideran poco importantes pero que resultan reveladores para dar lugar a una secuencia narrativa (Ginzburg, 1994: 140-144), en los que ambas creaciones gráficas converjan. Sustentamos esto al tomar al nacionalismo revolucionario como sustrato ideológico de *Operación Bolívar*, a partir de la lectura de académicos y estudiosos como Roger Bartra, Carlos Monsiváis, Enrique Florescano, Ricardo Pérez Montfort y Pedro García Palou, entre otros, pero también a la biopolítica como referente ideológico de *We3* a través de los desarrollos del filósofo Roberto Esposito, a no ser que

consideremos a *Operación Bolívar* como una obra contracultural que rompe con la cultura oficial, y por ende, con el nacionalismo revolucionario, al tiempo que *We3* es una creación que no realiza alguna reflexión o crítica sobre el desarrollo tecnológico y la política, por lo que la biopolítica no posee ninguna relación con la distopía que ocurre en ella.

## 5.1. Utopía y distopía

### 5.1.1. Utopía

La noción de utopía ha estado presente por medio de diferentes formas de expresión como la literatura, el cine y, en reciente instancia, los videojuegos, así como a través de proyectos llevados a cabo para forjar una sociedad mejor, como fue el caso de los falansterios y las Icarías de los siglos XVIII y XIX. Sin embargo, etimológicamente utopía significa “ningún lugar”. Esto quiere decir que, si nos referimos a ésta como un espacio físico, simplemente no existe. Sin embargo, si la consideramos un espacio ideológico entonces tendremos mucho qué abordar, ya que el anhelo por una sociedad ideal ha aparecido tanto en diversas épocas como pueblos, tal es el caso de la Grecia clásica donde se planteó un “mundo legendario en el que no tienen cavidad ni la enfermedad ni la vejez, y los hombres viven sin saber el significado de la palabra guerra” (Bolinaga, 2011: 14).

No obstante, el término fue acuñado por el pensador, teólogo y político inglés Tomás Moro en el año 1516 cuando publicó su novela *Utopía*. En ella nos presenta a la república de Utopía, la cual debe su nombre a Utopos, conquistador que introdujo la civilización, cultura y unión a todos los pueblos de la isla, la cual posee 54 ciudades cuya capital es Amaurata. Todos los habitantes, sin distinción, deben estudiar así como aprender un oficio determinado aparte de la agricultura, principal actividad en este país, aunque ningún ciudadano se asume como dueño de las tierras que trabaja. Por lo tanto, no hay clases privilegiadas y se trabaja siempre en beneficio de la comunidad (Bolinaga, 2011: 18). Los utópicos, además, se organizan

en familias que cada año elijen magistrados, los cuales, a su vez, seleccionarán al Senado:

Cada treinta familias o casas de labranza elijen una vez por año entre sus miembros a un magistrado, llamado *sifogrante* en el idioma antiguo y *filarca* en el moderno. El total de los *sifograntes*, que son 200, después de haber prestado juramento de elegir al hombre que consideran mejor, escogen, mediante voto secreto, a un príncipe, seleccionándolo entre cuatro candidatos propuestos por el pueblo; pues cada cuarta parte de la ciudad designa un candidato y lo recomienda al Senado (Moro, 2014: 88).

Aunque en Utopía no se consideran guerreros, los ciudadanos están preparados militarmente para defender su país, así como emprender la guerra ante pueblos que amenacen su integridad. El crimen, por su parte, es imperdonable. Existe la esclavitud; sin embargo, los presos pueden ganar su libertad tras varios años de trabajo e incluso la oportunidad de convertirse en ciudadanos de la isla. En consecuencia, Utopía destaca por poseer una estructura social “que permite a sus ciudadanos gozar de una libertad casi imposible para la época y una madurez moral tan intachable que hace casi innecesaria la presencia de la policía o el Estado” (Bolinaga, 2011: 18).

La novela, entonces, ejerce una crítica a la Inglaterra del siglo XVI. Por un lado, exhibe los defectos de esta nación; por el otro, sugiere alternativas para resolver las problemáticas que la aquejan. *Utopía* se convirtió en texto que influyó posteriormente a diversos pensadores como Tomasso Campanella, Francis Bacon y Claude-Henri de Saint Simon al tiempo que el término se instaló para caracterizar a una sociedad ideal donde prevaleciera la justicia, la igualdad y el desarrollo.

Por consiguiente, la importancia de utopía como término y espacio ideológico radica en que:

Ha sido el motor que ha transformado los anhelos humanos en realidades más o menos distintas del objetivo marcado, y muchas veces superiores al modelo inicial. La lucha por un mundo ideal ha alimentado transformaciones revolucionarias y evolucionarias, y está en el germen de todas ellas, actuando como una especie de lubricante que evita la fosilización social, que guía la marcha de la historia y que mantiene viva la ilusión que alimenta y garantiza el constante desarrollo de las sociedades humanas. La utopía como horizonte, como objetivo quizá imposible pero sí deseable (Bolinaga, 2011: 7-8).

### 5.1.2. Distopía

¿Pero qué sucede cuando no se llega al horizonte, cuando la justicia, igualdad y felicidad se tornan en injusticia, diferencia y desgracia? Estamos ante la distopía, término que se contrapone a la utopía para exhibir los vicios, la corrupción y los defectos en la búsqueda de ésta última. Podemos definir este término como “un sistema de gobierno que parece una utopía pero que en realidad se trata de sistemas que coartan libertades y se sustentan en principios poco éticos” (Álamo, 2016).

La distopía no nace con Tomás Moro, sino con el filósofo inglés John Stuart Mill en 1868, cuando empleó este término en un discurso pronunciado en la Cámara de los Comunes para denunciar la política de tierras de Irlanda:

Es quizá, también de cortesía, que les llame utópicos, aunque deberían más bien ser llamados distópicos o cacotópicos. Lo que se llama comúnmente utópico es algo demasiado bueno para ser practicable; pero lo que parecen favorecer es demasiado malo para ser viable (“¿Qué son distopías?”, 2013).

Mill originó el término distopía a partir de cacotopía, vocablo acuñado por su maestro, el también filósofo Jeremy Bentham, durante 1818. Éste se refiere a un

lugar malo, de acuerdo con su etimología griega “cacos”, que significa mal o peor, y “topos”, lugar. En consecuencia, la distopía se trata de:

Una especie de utopía perversa en la que la sociedad y la evolución transcurren en términos opuestos a los de una sociedad ideal. La distopía alude a una sociedad ficticia ubicada en un futuro cercano donde las consecuencias de la manipulación y el totalitarismo despótico llevado a cabo por el Estado dan lugar a un caos incontrolable (Sala y García Andújar, 2012).

La distopía, por tanto, se muestra como “la cara opuesta de la utopía, al presentar una sociedad maligna en la cual el individuo es infeliz” (Misseri, 2011: 112). Si la utopía sirve como el motor hacia el progreso en diversas índoles (político, científico, tecnológico, social...), en la distopía se encuentra su extremo, la noción de desmejoro, de retraso. Para el filósofo Jorge Velázquez Delgado (2011: 21), el establecimiento de este concepto se debe a que la utopía vive una etapa política que sufre un desencanto o un proceso de decadencia histórica en el que varios de sus ideales no se efectuaron o cumplieron a totalidad. Si bien la utopía no va a desaparecer, el académico sugiere que estamos ante el anuncio de una nueva fase: la ética. Por esta razón es que vemos también la distopía como un espacio donde los valores ya no se respetan.

Existe otra explicación sobre este establecimiento: la distopía deriva de la división de la utopía en utopía kinésica y utopía estática. La primera “permite la posibilidad del disenso de no estar de acuerdo con una utopía vigente” (Misseri, 2011: 114). La segunda refiere a la intención de obtener un espacio completamente armónico, feliz e incorruptible. Sin embargo:

En la total armonía no hay espacio para el cambio ni para nuevas utopías. Este es el sentido más peligroso del utopismo, dado que clausura la posibilidad de una superación de los ideales pasados, se cierra al cambio y ve de modo negativo a

quienes lo sostienen o lo buscan. En este sentido, la utopía abre la puerta al totalitarismo (Misseri, 2011: 114).

La utopía, entonces, al volverse estática, da origen a la distopía, ya que no permite cambios y reprime a todo aquel que los sugiere. Sin embargo, también ocurre el caso de que la distopía emerge cuando el progreso no es llevado a cabo para beneficiar a una población sino a sólo unos cuantos de sus miembros o, en su defecto, cuando el cambio es efectuado para intenciones destructivas.

En el siglo XX, la distopía alcanzó notoriedad gracias, en primera instancia, a la literatura, y posteriormente, al cine, la historieta e incluso los videojuegos. HG Wells fue uno de los primeros en abordar el tema con *Una utopía moderna* (1905), ensayo-novela en el cual reflexiona y critica a la utopía como proyecto. A este autor le siguió una serie de novelas que exploran a la utopía estática, el extremo en que las libertades se coartan, como es el caso de *Nosotros* (1921), de Yevgueni Zamiatin; *Un mundo feliz* (1932), de Aldous Huxley; *1984* (1949), de George Orwell, y *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury; éstas tres son consideradas una trilogía de novelas cumbre que abordan a la distopía.

En el cine podemos encontrar traslaciones a las obras de Orwell y Bradbury, a las que se suman filmes como *THX1138* (1968), de George Lucas; *Cuando el destino nos alcance* (1973), de Richard Fleischer; *Akira* (1982), de Katsuhiro Otomo; *Blade runner* (1982), de Ridley Scott; *Terminator* (1984), de James Cameron; *Brazil* (1985), de Terry Gilliam; *Robocop* (1987), de Paul Verhoeven; *Doce monos* (1995), de Terry Gilliam; *Gattaca* (1997), de Andrew Niccol; *Matrix* (1999), de Lana y Lilly Wachowski; *Exterminio* (2002), de Danny Boyle, o *Niños del hombre* (2006), de Alfonso Cuarón.

La historieta no es ajena a presentarnos distopías, las cuales han ido de la mano con algunas de las novelas gráficas más conocidas. Entre ellas podemos encontrar *V for vendetta* (1982), de Alan Moore y David Lloyd; *El regreso del caballero nocturno* (1986), de Frank Miller y Lynn Varley; *Watchmen* (1986), de

Moore y Dave Gibbons; pasando por series regulares que han obtenido diversos reconocimientos como *The walking dead* (2003- ), de Robert Kirkman, o *Y: the last man* (2002-2008) de Brian K Vaughan y Pia Guerra, así como arcos argumentales de algunos súperheroes, como es el caso de *X-Men: días del futuro pasado* (1981), de Chris Claremont y John Byrne, por mencionar algunos.

Finalmente, el videojuego está aprovechando a la distopía para presentarnos diversas historias entre las que destacan sagas como *Fallout* (1997); *Bioshock* (2007), *Mirror's edge* (2008); *Metro 2033* y *Metro: last light* (2010 y 2012), y *The last of us* (2013).

Como podemos ver la importancia de la distopía radica en que nos presenta entornos que persiguen la utopía, una sociedad mejor, pero en el trayecto se exageran los vicios y la corrupción. Si la utopía está para hacernos caminar hacia el desarrollo, la distopía nos advierte de los peligros y consecuencias sobre un desarrollo mal encaminado, a veces como alegoría de nuestro presente, a veces como imaginación sobre el futuro.

Tras conocer qué son la utopía y la distopía, es momento de analizar cómo se presenta en las novelas gráficas *Operación Bolívar* y *We3*. Para ello, hemos de analizar ambas creaciones a partir de la identificación de indicios que las relacionen con el sustrato ideológico en el que se basan: el nacionalismo revolucionario, en el caso de la obra de Edgar Clement, y la biopolítica, que corresponde a la propuesta de Grant Morrison y Frank Quitely.

## 5.2. La distopía en Operación Bolívar

### 5.2.1. Nacionalismo revolucionario

El nacionalismo revolucionario es el sustrato ideológico de *Operación Bolívar*. El antropólogo y sociólogo mexicano Roger Bartra lo define como “una corriente política que establece una relación estructural entre la naturaleza de la cultura y las peculiaridades del Estado” (Bartra, 1993: 36-37). A partir de él se forma una noción del mexicano y lo mexicano, es decir, una identidad nacional. No obstante, esto

resulta una descripción de la forma en que la población es explotada, por lo que “el nacionalismo revolucionario surge como una estrategia para legitimar al Estado y así justificar la dominación del pueblo” (Monsiváis, 1997: 1378).

Sin embargo, el nacionalismo revolucionario no es un proyecto coherente de gobierno. Esto se debe a que, a excepción de la época de José Vasconcelos al frente de la Secretaría de Educación Pública, “ha carecido de un proyecto teórico que lo sustente, mientras que su aparato ideológico está inmerso en contradicciones” (Monsiváis, 1977: 1378), en especial cuando trata de conjuntarse con el capitalismo. A causa de ello, el sistema político se justifica por medio de la creación de un mito de lo mexicano que se basa en su mayoría en los sentimientos, lo cual funciona como una metáfora del eterno subdesarrollo y el progreso frustrado. El individuo, entonces, “es visto como un ser inacabado cuyo cambio o metamorfosis sólo puede ocurrir en el seno del Estado revolucionario” (Bartra, 1993: 42).

El nacionalismo revolucionario es un proyecto que ha sufrido un desarrollo, esplendor y posterior debacle. En un principio, fue establecida la noción de que lo mexicano residía en el mestizo, lo prehispánico o lo latinoamericano. Ser mexicano, entonces, es una exaltación del pasado prehispánico. Asimismo, la cultura nacional es ligada fuertemente con el mundo agrario y los sectores populares, la cultura es el pueblo, a la vez que “se vinculaba directamente con las responsabilidades de un Estado conductor de la vida política, económica y cultural de México” (Pérez Montfort, 2015: 158). Así, en esta primera etapa el nacionalismo revolucionario es un proyecto que formó un consenso entre los círculos intelectuales.

Durante la década de los 30, por medio de las políticas públicas del cardenismo, se fomenta el consumo de los productos nacionales y se tipifica al ciudadano mexicano; esto quiere decir que se identificó el nacionalismo con el crecimiento del mercado interno además de una cultura obrera (Monsiváis, 1977: 1462). Durante los últimos años del periodo presidencial de Lázaro Cárdenas surgieron las primeras críticas al nacionalismo revolucionario, tildado en sus inicios de socialista y posteriormente de demagógico.

En los 50, el nacionalismo revolucionario entra en crisis: se pierde el consenso entre los intelectuales a pesar de los intentos por promover diversas tradiciones, por lo que el aparato deja la promoción cultural para volverse una fórmula de promoción oficialista (Monsiváis, 1977: 1979). Ante ello, se abandona la estrategia cardenista de que las expresiones culturales deben residir en el pueblo para ahora ser exclusivas de los sectores con mayores recursos. Así, a pesar de este desgaste, el nacionalismo revolucionario mantiene su fuerza en dos importantes bastiones: la educación y los crecientes medios de comunicación.

El inicio de los 60 mantuvo un tono optimista causado por un proceso de occidentalización de la cultura nacional promovida por el Estado y los *mass media* (Pérez Montfort, 2015: 209). Sin embargo, poco a poco se hizo presente una brecha entre la imagen internacionalista promovida por el Estado y la situación real del país, lo cual llegó a su punto más álgido durante 1968, año que resulta determinante ya que luego de las movilizaciones sociales se exhibe una crisis de legitimidad dentro del Estado mexicano.

Finalmente, en los 90 el Estado inspirado en el neoliberalismo desecha al nacionalismo revolucionario como política oficial, aunque en diversos sectores ya se daba por hecho. A pesar de que se buscó rescatar al nacionalismo dentro de los movimientos indigenistas de principios de la década, así como en el pluriculturalismo, se terminó descartando por un sentimiento pronorteamericano (Florescano, 2006: 438). La educación, por su parte, se convirtió en instrumento para aprender a leer y escribir, y así insertarse en un mercado laboral lleno de incertidumbre (Pérez Montfort, 2015: 276).

Así, “el nacionalismo revolucionario resulta una reconstrucción oficial de la cultura mexicana” (Bartra, 1987: 31) que fue empleada por el Partido Revolucionario Institucional como medio para legitimarse al tiempo que “niega a las masas” (Monsiváis, 1977: 1379). Esta legitimación ocurrió durante el establecimiento de la “Doctrina de la mexicanidad”, la cual:

Desempeñó un papel importante en la consolidación del régimen priista y en la configuración de los rasgos autoritarios del gobierno, imbricando múltiples significaciones políticas, a veces ocultas y a veces evidentes, en la construcción de una imaginaria identidad nacional, manipulando a los medios a través de los cuales se difundió masivamente. Esta supuesta identidad se reprodujo en discursos patrióticos y nacionalistas, mostrando una clara ausencia de espacios políticos democráticos, y generando una especie de pacto implícito entre intelectuales, artistas y el Estado (Pérez Montfort, 2015: 190).

Sin embargo, el establecimiento del nacionalismo revolucionario ocurrió de manera poco coherente con el capitalismo, por lo que resulta ineficiente para certificar la racionalidad de fábrica, adentrar al mexicano a la noción de progreso. A ello se suman las críticas surgidas en la década de los 40, las cuales apelaron a que era un modelo convertido en demagogia que se agotó rápidamente y además era inequitativo, ya que la distribución de la riqueza se mantuvo en un pequeño círculo mientras que la mayoría de la población continuaba marginada (Florescano, 2006: 424). Esta serie de críticas acrecentaron en 1968 cuando se hizo pública la ideología antidemocrática y despótica del régimen tras los movimientos sociales de los médicos, así como la matanza de estudiantes en la plaza de las Tres Culturas de Tlatelolco el 2 de octubre de 1968.

A pesar de esta crisis, el nacionalismo revolucionario todavía no ha sido superado, por lo que aunque existan diversas críticas a este modelo desde diferentes frentes, aún no se rompe del todo con él. Veamos cómo el nacionalismo revolucionario influye en la distopía que conforma a *Operación Bolívar*.

#### 5.2.1.1. El indio y el mestizo

El nacionalismo revolucionario se erige como el proyecto ideológico que, tras la Revolución Mexicana, propone la restauración del país así como la unión de todos los habitantes. Para ello, tuvieron que crearse diversos mitos que pudieran sostener

esta empresa, ya que “el país no era y el mexicano no pertenecía” (García Palou, 2014: 13). Es ahí cuando surge la figura del mestizo, definida como:

Cuerpo político del proyecto ideológico que unifica y sostiene el proyecto estatal, es la encarnación de la mexicanidad, como sujeto construido por la propia empresa política que la revolución instaure y que, como tantas otras cosas en realidad recuperó del antiguo régimen, como sus formas de propaganda y distribución de lo sensible (García Palou, 2014: 13).

El Estado se consolida ideológicamente gracias a la invención del mestizo. Y es el mismo Estado el que se abroga el derecho de definirlo y redefinirlo a su conveniencia (Palou, 2014: 14-15). El mestizo, es pues, la inserción del mexicano en la modernidad, el símbolo del progreso nacional, la intención de incorporar al indio a la nueva realidad productiva. Sin embargo el mestizo, al ser creado a partir de los sentimientos, vive en un estado de melancolía que funge como limbo de sus emociones: rechaza su herencia pero tampoco siente arraigo en el presente, por lo que retoma su lado violento, el indio, para tolerar el ahora.





Leónidas Arcángel, protagonista de *Operación Bolívar*, es el mestizo inconforme con su presente al tiempo que rechaza al pasado. Como vimos en el capítulo anterior, pertenece a una estirpe chamánica que tiene la capacidad de cazar ángeles, pero no aprecia esta herencia al considerar que sólo es un “carnicero”. Sin embargo, tampoco deja esta actividad debido a la falta de oportunidades para realizar otras labores, así como en el peso de su linaje chamánico:

Leónidas: Matar ángeles puede parecer algo repugnante... y lo es [...].

Pero un cazador de ángeles nació sólo para esto. Somos seres marcados... no podemos escapar de nuestro destino. Mientras no tenga una espada de arcángel, o algo así, tendré que conformarme con ser un mero carnicero.

Quizá no sea bueno lo que hacemos. Pero es lo único que sabemos hacer y lo haremos mientras haya gente que pague.

Podríamos ser héroes, pero nacimos marcados con vocación para la muerte (Clement, 2006: 9-18).

Leónidas exhibe un rencor acumulado ante un pasado que lo confina a la misma situación de sus ancestros y un presente que no le brinda las oportunidades de alcanzar un nuevo panorama. Es por ello que en el crimen, la cacería de ángeles y el comercio clandestino de productos elaborados con sus órganos, tiene la única posibilidad de dejar de lado su pobreza económica, lo cual alude al nacionalismo revolucionario, o lo que quedó de él durante la década de los 90: “la trasgresión realizada por el crimen y la violencia en el contexto de la clase media urbana, cuyo

sentido de seguridad se ha ido disolviendo al alimón del Estado Priista” (García Palou, 2014: 165-166). Podemos observar un poco más de su rencor cuando se encuentra con Juan Grande, el más viejo de los cazadores de ángeles:

Leónidas: ¿Otra vez por acá, don Juan? ¿Qué hace aquí? ¡Regrésese a sus tierras!  
¡Usted nada tiene que hacer en esta ciudad!

Juan Grande: ¿”Nada qué hacer”? ¡Vivo aquí desde que esta ciudad no era ciudad!  
¡Ustedes han construido sobre los huesos de mis abuelos! ¡Jijos pródigos!...  
¡Son ustedes los que tienen que regresar a la tierra!

Leónidas: Juan Grande es el más viejo de los cazadores de ángeles... quizá el más sabio... pero también el más extraño.

Aunque es verdad que son tiempos oscuros, en los que un hombre sabio debe pensar cosas que se contradicen entre sí.

¡Pinche indio necio! (Clement, 2006: 20-22).

Si bien Leónidas reconoce a Juan Grande como uno de los cazadores de ángeles más sabios, rechaza el contacto con él y, asimismo, con la herencia que representa. Leónidas muestra su rencor hacia el pasado así como la incertidumbre sobre el presente, sobre “los tiempos oscuros”. Juan Grande, por su parte, representa la imagen del indio puro y bueno al que le han sido arrebatadas sus tierras, el que ha sido víctima de innumerables injusticias, al que se trata de agregar a la modernidad pero que termina siendo rechazado por el mestizo inconforme, corrupto, impuro.

Sin embargo, a pesar del rechazo Juan Grande resulta determinante en *Operación Bolívar* ya que a través de él, o mejor dicho sus manos, es que se pretende dominar a América Latina: sus órganos, entonces, son incorporados a la racionalidad de fábrica y con ello se rompe su pureza. Ante esta situación, Leónidas Arcángel deberá reconectarse con su pasado para resolver el presente.

#### 5.2.1.2. La conspiración trasnacional

Toca el turno a analizar a la Operación Bolívar como complot que pretende la dominación de América Latina. Sin embargo, resulta adecuado desglosar este apartado a partir de los elementos que la componen: sus organizadores y la propia conspiración.

##### 5.2.1.2.1. El ángel conquistador

Tras la independencia, los mexicanos no poseían una noción de sí mismos como nación, por lo que se trató de hacer consenso sobre esta situación. Por un lado, los conservadores se definían por el valor que otorgaban a la religión, la Iglesia y las tradiciones heredadas de España. Los liberales, por su parte, optaron por la modernización y el progreso de acuerdo con los modelos industrial, secular y capitalista de Europa y Estados Unidos (Hernández-Durán, 2004: 34-35). Los primeros reconocían a la colonia dentro de la formación de México como país, mientras que para los liberales el antepasado del México moderno es la época prehispánica al tiempo que se niega a la colonia, ya que refiere a la conquista.

Con el establecimiento del nacionalismo revolucionario se retoma la propuesta liberal, por lo que se resta importancia a la época colonial a fin de exaltar al México prehispánico al grado de “buscar en la antigua Mesoamérica los cimientos y valores del Estado moderno” (Bartra, 1993: 34). Por lo tanto, esta visión de la historia nacional aparece fragmentada ya que no se toma en cuenta a la colonia (Hernández-Durán, 2004: 51) y, por consiguiente, a la conquista, la cual es vista, junto con los españoles, como causa de todos los males que aquejan al México moderno. Así, este rasgo se encuentra presente en *Operación Bolívar* bajo la figura del Arcángel Miguel, uno de los oponentes del relato:

Cuando nuestros ancestros españoles arribaron al continente no vinieron solos, con ellos vinieron sus dioses y sus ejércitos de ángeles armados. Para nuestros ancestros indios los ángeles no fueron los actuales vendedores de incienso, fueron los emisarios de la destrucción. Entre la espada de Cortés y la de San Miguel Arcángel no existía ninguna diferencia, y ninguna de las dos cortó de tajo las raíces. Los brujos resistieron. Los nahuales, los brujos más poderosos, se dieron a la tarea de invadir a los ángeles invasores (Clement, 2006:4).

La introducción a la novela gráfica nos revela un importante indicio para considerar al Arcángel Miguel como representación del conquistador: llegó junto con Hernán Cortés y por generaciones ha enfrentado a una estirpe de guerreros-chamanes conocidos como nahuales, quienes le han hecho frente y aún conservan su pureza a pesar de la conquista de México. Podemos encontrar algunos rasgos a partir de la vestimenta de este personaje, pero también de cuestiones externas a su cuerpo como son los espacios donde toma acción Operación Bolívar. Empecemos por las partes más importantes de la vestimenta.



El Arcángel Miguel es representado con una armadura de centurión romano, la cual está compuesta por una túnica, un peto de metal, hombreras, muñequeras, grebas, sandalias y casco; sin embargo, este traje de combate presenta algunos motivos que se relacionan con el México prehispánico. El casco, por ejemplo, está hecho del cráneo y mandíbula de un animal carnívoro, mientras que en su occipital surge un tocado de plumas. Este yelmo relaciona a Miguel, como vimos en el

capítulo tres, con el guerrero jaguar mexicana pero también con el *tzitzimitl*, combatiente cuyo rango militar era equivalente a un general. Este guerrero, quien también es conocido como *tlacochcacatl* o “jefe de la casa de los dardos”, viste de la siguiente manera:

Los *tzitzimines* eran una especie de “monstruos” que amenazaban a los mortales en los momentos de oscuridad, como eclipses o la ceremonia del Fuego Nuevo. El traje era de una pieza, atado por la espalda, de color blanco, azul o amarillo, y en el pecho llevaba dibujado un corazón o un hígado. Lo más espectacular era el casco que representaba una calavera humana, por cuyas mandíbulas el guerrero veía, en la parte alta llevaba una concha o una flor, y se remataba con un penacho de plumas verdes (Bueno Bravo, 2012: 23).

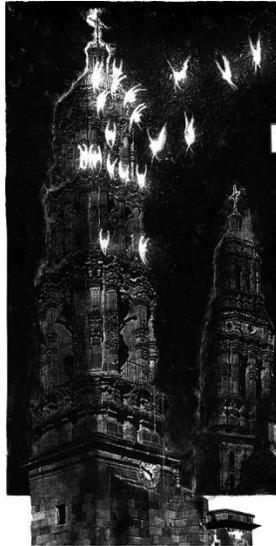


El parentesco entre el Arcángel Miguel y el guerrero *tzitzimitl* alude también al rango militar ya que el Arcángel es el general de las tropas de Dios, y por lo tanto, está dedicado a combatir a las fuerzas que están en su contra. El peto, por su parte, es una pieza cuyas hombreras están formadas por los cráneos de dos especies carnívoras. En el pecho se encuentran tres grabados diferentes: el pectoral derecho posee un sol, el izquierdo una media luna y en el centro, en medio de ambos, la figura de una virgen. Por lo tanto, estamos viendo una conexión entre los cultos prehispánicos y el catolicismo. A la altura de la rodilla aparece una greba que termina en una sandalia. Resalta además que entre los tobillos surgen unas alas que relacionan a Miguel con Hermes, deidad griega de los viajeros y los comerciantes, pero también de los ladrones y los mentirosos. Esta figura fue conocida dentro de la cultura romana como Mercurio.

Así, a pesar de que la armadura de Miguel es la de un soldado europeo, se relaciona con el nacionalismo revolucionario al retomar algunos rasgos prehispánicos, al tiempo que también se vale de representaciones como la virgen y las alas de Hermes para hacer referencia de la influencia occidental. No obstante, ésta exaltación por lo nacional oculta detrás de sí la dominación y la conquista, explicada por Clement en el epílogo de *Operación Bolívar*:

Antiguos dioses yacen bajo la armadura del Arcángel Miguel. Dioses que devoró y que ahora forman parte de su carne y osamenta. Es la historia del poder: verdades a medias; mentiras que ocultan más mentiras que a su vez ocultan más mentiras... y todo parece la verdad, y nada más que la verdad (Clement, 2006: 154).

De entre los rasgos externos que se relacionan a la idea de conquista se encuentran las iglesias que aparecen durante el relato. Y es que algunas de las acciones más importantes en *Operación Bolívar* toman lugar en espacios donde existe un templo, lo cual refiere que la conquista no sólo se trató de la dominación de un pueblo o un territorio, sino también el establecimiento de otro culto que permite al Arcángel Miguel acumular más poder. Así, podemos encontrar la catedral de Zacatecas cuando Leónidas se encuentra de cacería de ángeles; la capilla del Divino Salvador, demolida en 1993 durante la construcción de la avenida San Juan de Letrán (Arredondo, 2014); la catedral de la Angelópolis cuando Román y Leónidas negocian el rescate del ángel que tienen secuestrado, y el Colegio de la Santa Cruz en Tlatelolco cuando ocurre la matanza de los ángeles.





Por consiguiente, el Arcángel Miguel representa al conquistador que une fuerzas con El Gringo para establecer una conspiración que, a través del comercio de drogas elaboradas con órganos de ángeles, provoque el dominio de América Latina y con ello ambos sujetos amasen un mayor poder.

#### 5.2.1.2.2. El empresario gringo

Durante las décadas de los 40 y los 50, el nacionalismo revolucionario abandonó a la conquista como el enemigo ideológico para tomar un nuevo adversario: Estados Unidos. Así, “la cultura oficial mexicana intenta afirmar su identidad mediante la confrontación con la cultura angloamericana y trata de formar con ello la legitimidad menguante del sistema político mexicano” (Bartra, 1993: 31). Si bien existía un intercambio cultural entre ambas naciones durante la época en que permeó el nacionalismo revolucionario, éste se esconde bajo el impulso al consumo de lo elaborado en el país. Así, este careo también se encuentra presente en nuestra novela gráfica por medio de El Gringo, el otro autor de la Operación Bolívar.



Mientras que el Arcángel Miguel representa al conquistador que viste una armadura en la que aparecen motivos prehispánicos y occidentales provenientes de todos los dioses que ha devorado en la búsqueda del poder, El Gringo viste un uniforme militar, chaleco con diversas bolsas para almacenar balas, armamento y demás dispositivos, un sombrero vaquero y gafas oscuras. Al igual que el ser alado, es un combatiente, un conquistador; incluso su nombre es el mismo del soldado que formó el primer asentamiento británico en América: John Smith. Así, desarrolla la tecnología para trasplantar las manos de los cazadores de ángeles a sus soldados para asesinar a estos seres alados e iniciar la Operación Bolívar. Si el Arcángel posee el poder religioso e ideológico, El Gringo tiene el tecnológico.

El Gringo: El mundo, amigo mío, ha cambiado; más de lo que muchos creen. Las nuevas invenciones y los nuevos adelantos tecnológicos ya no acrecientan la riqueza material, y las fuerzas productivas de la humanidad también han cesado de crecer.

¿Okey? ¡Bueno! Necesitamos entonces reorganizar al mundo; reorganizar la riqueza ya creada, ya distribuida, a través del libre negocio. Primero: AMERIKA, luego: EL MUNDO.

Crearemos, a partir del comercio, un nuevo orden que rebasará las fronteras para traer nuevas riquezas al continente. El sueño de Bolívar será una realidad (Clement, 2006: 91-92).

El Gringo plantea a Leónidas Arcángel la unión de toda América Latina e incluso le invita a participar en la operación, la cual se llevará a cabo por medio de la legalización y el comercio a gran escala de drogas elaboradas con órganos de ángeles, por lo que requerirá de 10 mil ángeles para comenzar la producción. Leónidas se da cuenta que El Gringo busca sus servicios ya que lo considera mano de obra, no un dirigente para efectuar la operación:

Leónidas: ¿Ah sí? ¡Tú también tienes ese don! ¡Tú también puedes trabajar de matancero! ¿Por qué no trabajas tú? ¿O me estás pagando para hacer el trabajo que tú no quieres? ¿Tú sólo quieres mandar? Para ti el mundo no es más que un montón de mano de obra barata.

El Gringo: Así tiene que ser. Soy más apto. Ustedes son muy... indisciplinados. No entienden el valor del tiempo. Necesitamos más en menos tiempo (Clement, 2006: 98-99).

El diálogo nos revela otro indicio importante sobre la cultura estadounidense como enemigo ideológico: la noción del tiempo. Y es que “para el hombre occidental, el tiempo está anclado a la idea de progreso; sin él, el tiempo se vuelve obsoleto, primitivo” (Bartra, 1987: 61-62), por lo que la pasividad del mexicano, la cual envuelve al tiempo en un halo mítico y a la vez trágico, resulta inaceptable para la modernidad y, por ende, al progreso. Por consiguiente, la idea de que la Operación Bolívar pretende la unión de América Latina es falsa, ya que el único país beneficiado será Estados Unidos mientras que las demás naciones, entre ellas México, serán dominadas.

Así, la novela gráfica de Clement aborda también el concepto de que EU es un rival ideológico del país a causa de sus pretensiones capitalistas, lo cual deviene en “una amenaza para México, aunque sólo se trata de los problemas políticos entre dos países: uno rico e imperialista, y otro pobre y autoritario” (Bartra, 1993: 41). Esta idea del gringo que pretende dominar al mundo a través del capitalismo se refuerza en el epílogo del relato cuando Edgar Clement retoma versos del tema “Llévate la historia”, de la agrupación de rock y blues Real de Catorce, para describir a John Smith:

Un hombre armado

hasta los dientes.

Tiene hijos locos,

juegan al amor.

Sacan sus navajas,

cortan sus juguetes,

pintan con su sangre el Sol.

Gringo locos,

Entre sus juguetes, el planeta.

¡Hey gringo!

¡Estoy cansado de sangrar por ti!

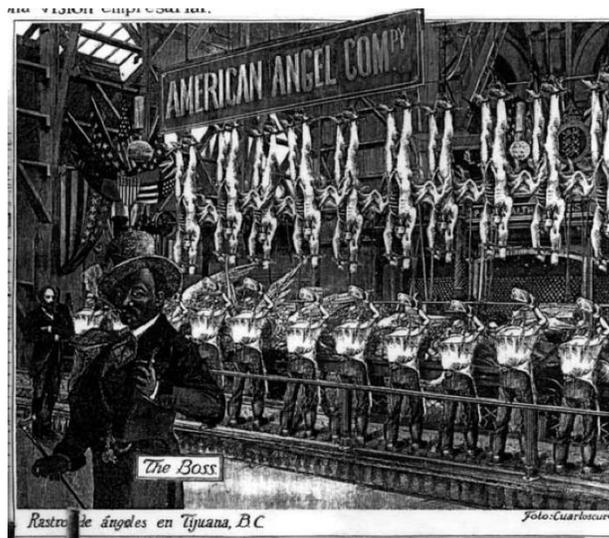
De lanzarme siempre desde el Sol.

¡QUÉDATE CON TODO! ¡TODO ES PARA TI! (Clement, 2006: 155).

La utilización de versos de la canción de Real de Catorce más la inclusión de los de Edgar Clement forma un *pastiche* en el cual se efectúa una crítica a la política expansionista y bélica de Estados Unidos, además de mostrar que este

ensamblaje no se limita solamente a la imagen, sino que también puede formarse a partir de diversos fragmentos de texto, lo cual enriquece la estética de la repetición que ocurre en *Operación Bolívar*. Pasemos ahora a abordar brevemente las intenciones de la Operación Bolívar, así como la búsqueda de poder que efectúan tanto el Arcángel Miguel como El Gringo.

#### 5.2.1.2.3. La búsqueda de poder



Como hemos mencionado, esta conspiración plantea la aparente unión de América Latina por medio del libre comercio de drogas elaboradas con órganos de ángeles, por lo que se “controlaría el dinero del narco a través del lavado y la especulación financiera” (Clement, 2006: 154). Sin embargo, el narcotráfico no es el único medio para alcanzar este nuevo orden, también participan la religión y los medios de comunicación:

El Gringo: El que no está con nosotros está contra L'Amérika.

Leónidas: ¡Claro! Y si a alguno no le parece se le da golpe de Estado.

El Gringo: No necesariamente. Si tenemos el control de las naciones, tenemos el control de las fronteras. Si tenemos el control de las fronteras, basta con propaganda y flujo de droga para que los mismos pueblos se subleven (...). Podemos derribar

un gobierno con el puro poder de los medios (...). De la misma forma el más poderoso sector de la Iglesia católica nos apoya. Un boicot santo contra un Estado ya es factible. Las tres industrias del control de las almas están con nosotros... (Clement, 2006: 96).

El establecimiento de esta alianza permitiría la consolidación de la operación, al tiempo que haría frente a las naciones que no se acoplen a sus lineamientos o a aquellas mafias que también buscan un nuevo orden, como es el caso de la asiática, que quiere el dominio mundial mediante la libre venta de las escamas de dragón, su propia droga elaborada a partir de estos seres míticos:

El Gringo: Si legalizamos nuestra mercancía podemos declarar ilegal la de ellos. Después, con la ayuda de los ejércitos de América aplastar sus redes de distribución en un acto legítimo de soberanía y autodeterminación de los pueblos. ¡¡AMÉRICA PARA LOS AMERICANOS!! (Clement, 2006: 96).

Así, mientras El Gringo colabora con capital económico, infraestructura y tecnología para la formación de la Operación Bolívar, el Arcángel Miguel participa proveyendo la materia prima: los ángeles:

El Gringo: Miguel es el cerebro del plan maestro que nos permitirá la primera escalada continental en la distribución de polvo de ángel. El Arcángel Miguel es quien nos va a proveer de ángeles para que ustedes los manufacturen. Cosa que ustedes y sólo ustedes, que tienen el DON, pueden hacer (Clement, 2006: 97).

Por lo tanto, la Operación Bolívar responde a la búsqueda de poder por parte de sus perpetradores. El Arcángel Miguel acumulará mayor poder divino que le permitirá convertirse en un cacique universal; El Gringo extenderá su área de influencia política y económica al grado que no existirán linderos para que realice lo que le plazca. Pero para que esto ocurra, Miguel debe traicionar a su propia especie, sacrificarla para seguir existiendo gracias a la acumulación del poder.

Sin embargo, Leónidas Arcángel se percató de las intenciones de ambos oponentes y, junto con Román y El Protector, termina con la Operación Bolívar. En sus indagatorias finales descubre que la alianza, supuestamente inquebrantable, en realidad era un frágil cascarón que, poco a poco, finalizaría con la traición entre sus integrantes:

Leónidas: Si mis sospechas son ciertas, en este complot los latinos serán traicionados por los gringos, que a su vez serán traicionados por Miguel, convirtiéndose el arcángel en algo así como un cacique universal, y poder seguir siendo la mano dura de Dios.

Bueno... en verdad no lo sé; MISTERIOSOS SON LOS CAMINOS DEL SEÑOR (Clement, 2006: 154).

Por consiguiente, la Operación Bolívar representa la alianza de dos de los principales enemigos ideológicos del nacionalismo revolucionario, la conquista de México y la influencia cultural de Estados Unidos, las cuales pretenden dominar al país a través de tráfico de lo sagrado, los ángeles, de cuyas partes existen diversas utilidades, entre ellas el desarrollo de armas y drogas. Los mexicanos serán la mano de obra, no los dirigentes, ya que su propio mito legitima el sistema político en el que viven, pero resulta incoherente con el capitalismo, el mexicano no comprende la racionalidad de fábrica (Bartra, 1993: 39). En consecuencia, el “América para los americanos” sólo funciona para los conspiradores de esta confabulación.



### 5.2.1.3. El culto a la madre

Encontramos otro indicio que nos permite identificar al nacionalismo revolucionario como sustrato ideológico en la distopía que ocurre en *Operación Bolívar*. Se trata del culto a la madre, representado por dos figuras muy presentes en la cultura nacional: la virgen de Guadalupe y la Malinche, la protectora y la traidora, la casta y la chingada. Bartra complementa a esta idea que:

Creer que son símbolos contrapuestos y diferentes obedece evidentemente a una idea piadosa que no admite abiertamente la profunda dimensión erótica y sexual de la virgen en la cultura cristiana. Un examen atento y desprejuiciado nos llevará, me parece, a contemplar a la Malinche y a la virgen de Guadalupe como dos encarnaciones de un mismo mito original. La dos Marías se funden en el arquetipo de la mujer mexicana (Bartra, 1987: 171-172).

En *El laberinto de la soledad*, Octavio Paz (1998: 35) plantea que “la virgen es el consuelo de los pobres, el escudo de los débiles, el amparo de los oprimidos”; es la madre devota a los hijos. La Malinche, por su parte, es la madre violada, la figura que representa a las indias ultrajadas o seducidas por los españoles y que, a causa de su traición, se ha ganado el odio del pueblo: es la chingada...

¿Quién es la chingada? Ante todo, es la madre. No una madre de carne y hueso, sino una figura mítica. La chingada es una de las representaciones de la maternidad [...]. La chingada es la madre que ha sufrido, metafórica o realmente, la acción corrosiva e infamante implícita en el verbo que le da nombre (Paz, 1998: 31).

La virgen aparece en *Operación Bolívar* bajo dos personajes: la madre de Román y Nuestra Señora de los Ángeles. La primera sólo aparece en el epílogo del

relato, aunque sabemos de ella luego de que Román es tomado por El Gringo y sus hombres para amputarle sus manos:

El Gringo: ¿Estás muy macho, *beaner*?

Soldado: Te vas a morir, HIJO DE LA PUTA MADRE.

Román: GRROOOOOOOOARR.

Me podrán traicionar, torturar, mutilar o incluso matar... pero a mi mamá ¡NO LA TOCA NADIE! Pues el agravio a una madre no se perdona NUNCA. Y si viene de un gringo ¡JAMÁS!

Leónidas: Pues aunque no lo parezca, Román tiene ¡¡MUCHA MADRE!! Y es gracias a ello que logra huir. Sus enemigos jamás contaron con que Román es, ante todo, un Edipo furioso (Clement, 2006: 57-61).

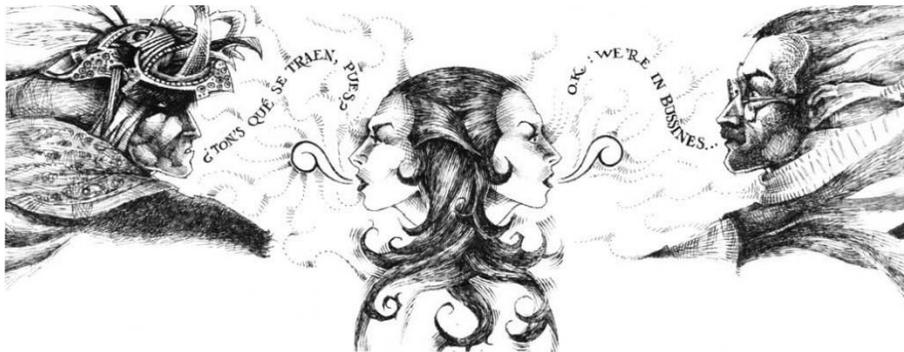


El insulto a su madre, en especial proviniendo de un extranjero, provoca la ira de Román, quien logra librarse de sus ataduras para enfrentar a los hombres del Gringo y posteriormente escapar. Podemos inducir entonces el carácter de madre devota de la progenitora de Román, lo cual se refuerza durante el epílogo de *Operación Bolívar*. “Leónidas: La madre de Román lloró lastimeramente la muerte de su ‘hijito santo’. Jamás vi tanto desamparo. Para la señora, Román era el salvador todopoderoso, algo así como su seguro para la vejez” (Clement, 2006: 156). La madre de Román, entonces, representa a la madre protectora, que cuida

a su hijo desamparado aunque no esté presente y que recibe a cambio la salvación y la reciprocidad del hijo. Sin embargo, la mujer nunca se entera de que Román era, en realidad, un policía corrupto.



La segunda representación de la virgen es Nuestra Señora de los Ángeles, representación de María y patrona de la ciudad de Getafe. En la Ciudad de México, en la colonia Guerrero, se localiza una parroquia dedicada a esta virgen, donde se encuentra un mural anónimo que Edgar Clement retoma para elaborar a Regina, la reina de los ángeles, quien permite a Leónidas extraer su corazón, un brote de peyote, para que esté lo devore y se convierta en un inmenso jaguar que acaba con todos los soldados del Arcángel Miguel y El Gringo. Nuevamente se presenta esta encarnación de la madre protectora que auxilia a su hijo, a punto de fracasar, para que salga adelante ante el ángel conquistador y el empresario estadounidense.



Pero también tenemos a Marina, mujer alada que trabaja como intérprete de El Gringo. No obstante, sus alas no son como las de los ángeles, sino como las de un murciélago: es un ángel caído como El Protector y Zofiel; al igual que la Malinche,

ha traicionado a su pueblo para servir al extranjero. “Leónidas: No hablo inglés. Entiendo algo pero no lo hablo. La mujer se llama Marina y es la intérprete. Todo lo que hablamos pasa por su voz y lengua” (Clement, 2006: 90). Sin embargo, a pesar de la traición, una madre no deja desamparados a sus hijos. Luego de que la negociación entre El Gringo y Leónidas para que se una a la Operación Bolívar fracasa, los soldados del militar rodean al cazador de ángeles. Marina deja inconscientes a los hombres y ayuda a Leónidas a escapar para que haga frente al Arcángel Miguel. Por consiguiente, Marina encarna la imagen de la mujer dominada, pero también la de la mujer dominante, que para Bartra (1987: 174) son materias primas para la construcción de la mujer mexicana moderna.

Leónidas: ¿Quién eres tú? Que te presentas como el alba flameante como el Sol, hermosa como la Luna, terrible como un ejército en orden de batalla.

Aún protegido por mi máscara el aroma de esta mujer me da miedo. Como si tuviera pánico del cosmos terrible y brillante que asoma entre su carne y que me invita a cerrar los ojos y arrojarme a él.

Tengo un presentimiento que es un tormento, un puñal que se clava en mi corazón, y es que serás en mi vida mi gran pasión (Clement, 2006: 159).

Finalmente, en el epílogo de este personaje aparece otro *pastiche* que combina los diálogos creados por Clement más los versos de la canción “Presentimiento”, del compositor Emiliano Pacheco e interpretada, entre otros, por Pedro Infante. Este texto nos brinda la idea de Marina como mujer seductora y fatal, lo que efectúa una contraposición entre la madre virgen y protectora así como la amante traidora y chingada que, al final, resultan el mismo símbolo: “Tanto traicionó la Malinche a su pueblo como la virgen al suyo, pues las dos se entregaron y su originalidad quedó mancillada: la primera dio inicio a la estirpe de los mestizos, la segunda renació como virgen india y morena” (Bartra, 1987: 173). Por consiguiente, *Operación Bolívar* es una novela gráfica que retoma el culto a la madre, uno de los rasgos que el nacionalismo revolucionario también ha explotado.



#### 5.2.1.4. El eterno subdesarrollo



Leónidas logra dismantelar la Operación Bolívar así como salvar la vida de Juan Grande, cuyas manos le son reimplantadas exitosamente; el indio recupera su pureza. Cansado, sale de casa junto con El Protector a un puesto de tacos para alimentarse:

Leónidas: Me muero de hambre. Te invito a comer... y a que me aclares algunas cosas.

¡Así que todo lo organizaron los gringos!

El Protector: ¡Y los mexicanos! ¡Ustedes son cómplices de sus explotadores!

Leónidas: ¡Nosotros no! ¡Los poderosos! El pueblo no.

El Protector: ¿Y por qué el pueblo lo permite?

Leónidas: ¡Ellos son el gobierno! ¡Los dueños del país! ¡Inamovibles!

El Protector: ¿Y por qué no toman las armas?

Leónidas: ¿Y atentar contra la paz? ¡Jamás!

El Protector: ¡Pero si de todos modos se la pasan matándose entre ustedes!

Leónidas: ¡Pero es que queremos ser modernos! CIVILIZADOS, pues.

El Protector: ¡Pues sólo ustedes se entienden!

Leónidas: Lo peor es que ni nos entendemos.

El Protector: O se hacen los desentendidos.

Leónidas: Quizá porque en el fondo no aceptamos lo que somos. Y mientras no lo hagamos no daremos ni una.

El Protector: ¿Sí? ¿Y qué son ustedes?

¡Oh que la... ¿Quieres filosofar o qué?

El Protector: ¡¿YO?! ¡Eres tú el que quiere aclarar dudas! A mí que me importa.

Leónidas: ¡¿Dudas?! ¡Te voy a mostrar mis dudas!

Taquero: ¡TACOS, TACOS!

Leónidas: ¿Me da tres de ala y dos de obispo?

El Protector: ¡Allí está! Mientras tengan que tragar...

Leónidas: ¡No me estés chingando! ¡Come y cállate!

El Protector: ¡Sólo quieres oír lo que te gusta! (Clement, 2006: 145-148).

Este diálogo nos muestra la percepción de ambos personajes respecto a la realidad que viven en *Operación Bolívar*: mientras que para El Protector los mexicanos son cómplices de sus explotadores, para Leónidas Arcángel la población es víctima de una minoría inamovible que detenta el poder. Ante la propuesta del ángel caído de levantarse en armas, el cazador de ángeles rechaza la sugerencia

debido a que el pueblo no quiere atentar contra la paz porque anhela ser civilizados, modernos. Sin embargo, la modernidad ha postrado al mestizo como una metáfora del eterno subdesarrollo:

La modernidad es una forma específica que adopta la sociedad civil, es una estructura de mediaciones culturales que legitima el sistema político. La modernización es la transformación capitalista de la sociedad, basada en la industria, la ciencia y las instituciones seculares [...]. En México hemos tenido un exceso de modernidad: identidad nacional en demasía, exorbitante nacionalismo, revolución desmesurada, abuso de la institucionalidad, simbolismo sobrado... El país está harto de la modernidad pero sediento de modernización (Bartra, 1993: 43).

Leónidas reflexiona que el país cambiará cuando la población acepte su condición. Está anhelando una nueva época de oro, un paraíso perdido. Pero ante los cuestionamientos de El Protector termina harto, no resuelve nada. El héroe se agacha ante la contradicción entre lo que quiere hacer y lo que puede hacer (Bartra, 1987: 91), por lo que la frustración aumenta cuando ve que a pesar de que desmanteló la Operación Bolívar, nada cambió:

Leónidas: De la matanza, nadie dice nada. Al día siguiente la plaza permanecerá barrida. Aquí no ha pasado nada. Aquí no pasa nada.

¡Ah, pero cuando pasa, pasa! Y NO PASA NADA. Ningún minuto de silencio en el banquete. Mientras haya banquete.

Silenciosos, los ángeles pasan (Clement, 2006: 149-150).



La primera página en la que se encuentra esta reflexión efectúa un ejercicio de verosimilitud que nos ancla a sucesos que ocurrieron en la vida real y que conectan con la debacle del nacionalismo revolucionario. En la esquina superior izquierda observamos la portada del periódico *Reforma* que corresponde al homicidio del candidato presidencial Luis Donaldo Colosio el 23 de marzo de 1994, así como la primera plana de *La jornada* anunciando el homicidio del director de la policía de Tijuana, quien colaboraba en las investigaciones sobre el primer caso. Asimismo vemos un fotograma de Jacobo Zabludovsky que alude a la frase “Hoy fue un día soleado”, pronunciada en su noticiero el 2 de octubre de 1968 luego de la matanza de Tlatelolco, la cual niega el suceso a la vez que revela a un Estado autoritario que controla el flujo de la información:

“Hoy fue un día soleado” fue una de las frases que marcaron el noticiero con mayor audiencia en México en el año 1968. Horas después de la matanza de estudiantes

en manos del Ejército mexicano en la plaza de las Tres Culturas, en Tlatelolco, el presentador de noticias Jacobo Zabludovsky informó a la población mexicana que, ese 2 de octubre, la mayor noticia era el clima en la capital.

Apenas señaló que hubo un “zafarrancho” en Tlatelolco y que parecía que había “lesionados”, cuando en realidad fue una masacre que cobró la vida de miles de alumnos que protestaban en la coyuntura de los Juegos Olímpicos (Antezana, 2013).



Asimismo, vemos una ilustración del Colegio de la Santa Cruz de Tlatelolco, cuyas afueras están siendo barridas lentamente. Debajo de ella, está una de las ruinas de la zona arqueológica, la cual tiene el rostro del presidente Gustavo Díaz Ordaz grabado en una de sus paredes. Así, esta serie de fragmentos insertados en las viñetas de la página, por una parte, nos anclan con diversos hechos de la vida real para reforzar la idea de que la Operación Bolívar es una masacre perpetrada por un poder autoritario al tiempo que, tras el desmantelamiento de la conspiración, revela que nada ha cambiado lo que provoca que Leónidas se distancie de la sociedad:

¡Renuncio! ¡Quédense con todo! Yo ya no quiero nada [...]. Somos Pepes Toros que no aprenden ni a punta de nocaúts. Preferimos llorar a carcajadas con la casa arrasada y nuestros hijos muertos en los brazos. Al fin nunca faltará una maternal chorreada que nos consuele y que nos diga que no importa que acabemos castrados mientras sigamos siendo puro corazón.

No nos interesa dejar de ser juguete de otros. No nos interesa inventar el juego, con golear a El Salvador nos conformamos, con empatar a Italia enloquecemos.

NECESITAMOS CAMBIAR<sup>34</sup> [...].

Bienaventurados quienes tendrán la paz de los castrados. Yo ya perdí un huevo... y no quiero perder el otro (Clement, 2006: 158).

El mestizo, entonces, es un proyecto realizado a partir de los sentimientos. Sin embargo, ha perdido su pasado y ha renunciado a su futuro (Bartra, 1987: 124). Desea el cambio pero ya no lo persigue, porque cuando actuó para ello el cambio no arribó. ¿Qué queda entonces? La evasión: sí ya perdió un huevo, para qué el otro. Por lo tanto, la distopía se consolida en la resignación: un espacio donde ya no se respeta lo sagrado ni tampoco es el más idóneo para permanecer; sin embargo, es en el que les tocó vivir.

### 5.3. La distopía en We3

#### 5.3.1. Biopolítica

El referente ideológico en *We3* es la biopolítica, la cual se define como la política que pone en juego la realidad, y la posibilidad misma, de lo vivo. Por lo tanto, el individuo es un instrumento para hacer política, por lo que se estudia a su cuerpo como una potencia que, mediante el desarrollo biológico, pero también el tecnológico, genera la capacidad de uso y de acto (Esposito, 2009: 160-161).

De acuerdo con el filósofo italiano Roberto Esposito, la biopolítica aborda el empleo de la política para la preservación y superación de la vida. Esto se logra a partir de la inmunización, condición de particularidad que se configura como “una excepción a la regla que, en cambio, siguen todos los demás” (Esposito, 2009: 15). La inmunización resulta un proceso biológico-natural, como cuando el cuerpo adquiere la resistencia necesaria contra el clima para sobrevivir, pero también es

---

<sup>34</sup> En mayúsculas en el texto original.

adquirida, lo cual tiene como ejemplo más común la inoculación de un bebé para que no se contagie de alguna enfermedad.

Esta segunda variante de la inmunización tiene un carácter peculiar: para preservar la vida se requiere el empleo controlado de aquello que puede atentar contra ella; se enfrenta al mal pero sin alejarlo de los propios confines: “El veneno es vencido por el organismo no cuando es expulsado fuera de él, sino de algún modo cuando llega a formar parte de éste” (Esposito, 2009: 18). La inmunización adquirida, entonces, se logra gracias a las políticas cuyo fin es preservar la vida, pero también se debe al desarrollo tecnológico que permite el combate contra aquello que la quebranta. Por lo tanto, la biopolítica se construye a partir de una centralidad, la vida, como criterio último de legitimación del poder a partir del cuerpo:

El cuerpo es el terreno más inmediato para la relación entre política y vida porque sólo en aquel esta última parece protegida de lo que amenaza con corromperla o de su propia tendencia a sobrepasarse, a alterarse. Es como si la vida tuviera que ser comprimida y custodiada en los confines del cuerpo (Esposito, 2009: 26).

No obstante, el propio cuerpo no es un organismo estático, definitivo o inmodificable, sino “un constructo operativo abierto a un continuo intercambio con el ambiente circunstante” (Esposito, 2009: 30). Por lo tanto, puede alterarse o modificarse mediante el uso de la tecnología con el fin de preservarse, como ocurre con las vacunas, e incluso superarse a través del implante, objeto inerte que puede ser insertado al exterior, como las prótesis de brazos y piernas, o al interior como es el caso de los trasplantes y los órganos artificiales, lo cual dota al cuerpo, y por tanto al hombre, de una superioridad sobre su propia biología.

Por lo tanto, el nexo entre la política y la vida se ha redefinido por un desarrollo tecnológico cada vez más mayor, al grado en que el hombre puede transformarse en un ciborg, en una máquina emocional. Román Gubern (2002) conceptualiza a ésta última como una encarnación del mito del supercerebro

tecnológico, un ente que ha alcanzado actividades mayores a las del ser humano y que además conjunta lo mejor del hombre con lo mejor de la tecnología, formando un nuevo ser que destaca por no presentar limitaciones en los linderos de la vida y la experiencia personal. Así, mientras que en la criatura de Frankenstein un cuerpo cobra vida por medio de la tecnología, en el caso del ciborg ocurre al revés: la tecnología cobra vida a través del cuerpo.

Aunque en las noticias podemos ver con mayor frecuencia hechos relacionados con la biopolítica, como amenazas de guerras bacteriológicas, el desarrollo de órganos artificiales para personas que necesitan trasplantes o prótesis que imitan con mayor eficacia el funcionamiento de un brazo, la cultura popular nos ha mostrado también diversos ejemplos de ello, los cuales exhiben, por un lado, los beneficios de la tecnología en la vida cotidiana, pero también efectúan una crítica sobre un desarrollo tecnológico y una deshumanización cada vez más acelerados y complejos, tal como ocurre con *Terminator*, *Robocop*, *Blade runner* e incluso los populares *Transformers*.

La novela gráfica *We3* no es ajena a esto, por lo que debemos analizar la manera en que se presenta la biopolítica como referente ideológico en la distopía de Grant Morrison y Frank Quitely a partir de los siguientes indicios.

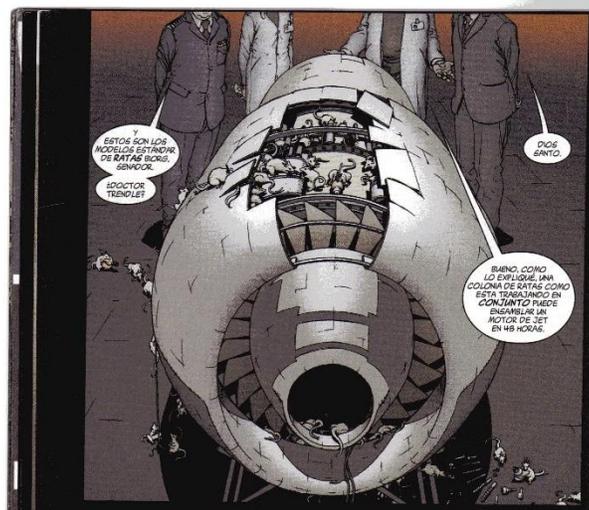
#### 5.3.1.1. El desarrollo tecnológico para el progreso de la humanidad

Es un hecho que la tecnología ha penetrado en diversos planos de la vida, al grado en que la relación entre ésta y la política ahora pasa por un filtro biotecnológico que descompone ambos términos antes de volverlos a asociar en una figura híbrida: el ciborg (Esposito, 2009: 207-208). La tecnología se ha instalado en nuestros cuerpos pero este proceso no ha ocurrido de la noche a la mañana, sino lleva siglos manifestándose:

El actual proceso de artificialización –o desnaturalización– del cuerpo fue precedido por infinitas premoniciones, prefiguraciones, anticipaciones que ya desde el siglo

XVII se presentaron en las figuras complementarias del cuerpo mecánico y el mecanismo viviente. Pero lo que por largo tiempo no fue más que una sugestiva metáfora, o un soporte auxiliar confinado al ámbito de la invención robótica, ahora se va realizando en la carne del hombre, abierta a procesos de modificación, implantes, explantes hasta ayer absolutamente inimaginables (Esposito, 2009: 208-209).

Este uso de la tecnología sirve, como fue mencionado anteriormente, para la preservación de la vida, ya sea a través del desarrollo de herramientas que permitan al hombre realizar diversas tareas como también mediante la modificación del cuerpo, la cual puede suceder de manera interna, como es el caso de vacunas, medicinas e implantes, o de una forma externa por medio de la prótesis. A partir de estas “mejoras” tecnológicas que se insertan en el cuerpo, la vida se inmuniza, se hace más resistente sobre el entorno que la rodea pero también sobre su propio deterioro.



En *We3* observamos este proceso de modificación corporal por medio de la tecnología a fin de obtener un beneficio para la humanidad. Sin embargo, esta transformación no ocurre en carne propia, sino que se realiza en animales domésticos a fin de servir para los propósitos del hombre, lo cual se muestra desde el inicio de esta novela gráfica:

Militar: Y estos son los modelos estándar de ratas biorg, senador. ¿Doctor Trendle?

Senador Washington: Dios santo.

Doctor Trendle: Bueno, como le expliqué, una colonia de ratas como ésta trabajando en conjunto puede ensamblar un motor de jet en 48 horas. Pero reemplazar una costosa y anticuada fuerza de trabajo con animales esclavos eficientes es tan sólo una pequeña aplicación de nuestro programa de investigación y de desarrollo.

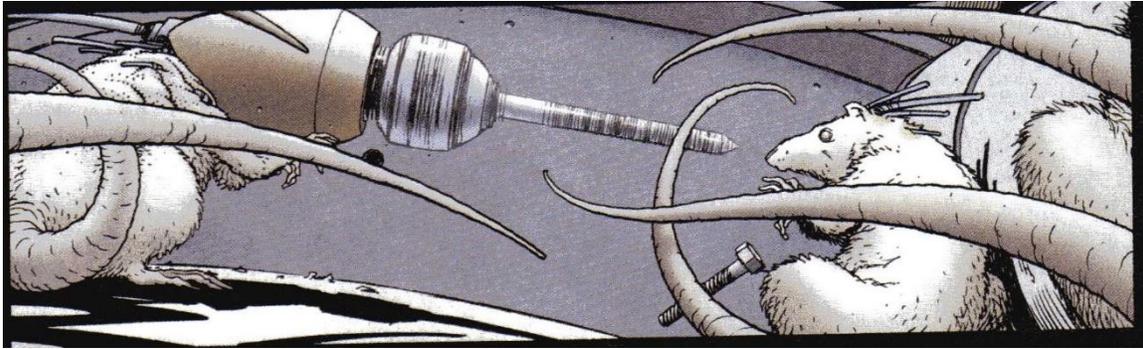
Gracias, Denise.

Con su compromiso asegurado, nuestra intención es salvar las vidas en grandes cantidades de hombres y mujeres en nuestros servicios armados.

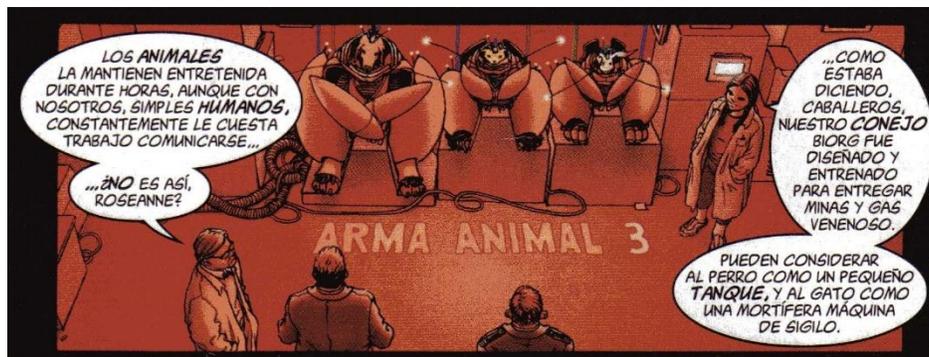
Esta es el arma del futuro. Y nuestras guerras del mañana serán libradas por animales a control remoto, como uno de estos.

Armas vivientes, senador (Morrison y Quitely, 2015: 24).

El diálogo, en primera instancia, nos releva la manipulación de especies animales bajo el término “biorg”, abreviación de organismo biomecánico. Esto quiere decir que la colonia de ratas ha sido modificada mediante la inserción de implantes y prótesis para que sean aptos en la realización de diversas tareas, entre ellas, armar el motor de un avión militar. La existencia de estos roedores ha adquirido un nuevo sentido a partir de la tecnología: son ciborgs. Destaca una rata cuya cabeza ha sido sustituida por un minitaladro, lo cual resulta un caso de animación en el que un objeto inerte adquiere vida a partir de su inserción en el cuerpo. Sin embargo, esto resulta paradójico: mientras que el taladro adquiere vida propia, no podemos concebir la existencia del animal debido a que su cabeza fue removida. Entonces, el cuerpo pasa a ser el soporte por medio del cual la herramienta cobra vida, mientras que la rata pasa a ser el objeto inanimado.



Las ratas fueron manipuladas cibernéticamente, pero no de una manera voluntaria. Como menciona Trendle, se han convertido en esclavos que funcionan como fuerza de trabajo para intereses de los hombres. Esto se confirma al saber que las ratas biorg pueden ser controladas por un control remoto. Entonces estos mamíferos no son autónomos, sino responden a un mando superior.



Trendle también revela que los animales modificados serán empleados en conflictos bélicos, por lo que sustituirán a hombres y mujeres en el campo de batalla. Para hacer pruebas en este ramo, la Operación Guerrera ha desarrollado un equipo de prototipos que ha realizado con éxito todas sus misiones: la unidad We3. Al igual que la colonia de ratas, este equipo ha sido modificado y además entrenado por el ejército para el combate:

Roseanne Berry: ... Como estaba diciendo, nuestro conejo biorg fue diseñado y entrenado para entregar minas y gas venenoso. Pueden considerar al perro como un pequeño tanque, y al gato como una mortífera máquina de sigilo.

Militar: Por supuesto, el hardware es el que hace el trabajo verdadero. Y si llega a caer en manos enemigas, y se da cualquier intento de remover la tecnología... inmediatamente se autodestruirá.

Roseanne Berry: Los animales son el hardware, señor (Morrison y Quitely, 2015: 26).

El diálogo muestra que cada uno de los animales posee habilidades y armamento especial que los distingue individualmente, mientras que los vuelve aún más letales trabajando en equipo. El hardware de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* son sus propios cuerpos, los cuales han sido mejorados por medio de sus armaduras, prótesis que potencian sus capacidades físicas al grado en que, por ejemplo, el perro puede asumir una posición bípeda. No obstante, si las unidades son capturadas y se intenta remover su armadura, ésta se autodestruirá, lo cual atenta contra las vidas de sus portadores, pero defiende los intereses de sus creadores. Por lo tanto, y al igual que las ratas biorg, la unidad We3 no es autónoma, sino sigue las órdenes que le son conferidas por sus superiores militares, a menos que sus controles de restricción sean desactivados:

Roseanne Berry: Oh, 1 no lo morderá, senador. No mientras sus restricciones estén encendidas.

Número 1 es un buen perro, leal.

Sólo mata a enemigos de nuestra nación.

Senador Washington: Esto es asombroso. Buen perro. Buen perro (Morrison y Quitely, 2015: 27).

Podemos observar que estos ciborgs, en primera instancia, han sido modificados por medio de la tecnología a fin de preservar su vida y que con ello sirvan al hombre como herramientas de trabajo; pero al servir solamente como

instrumentos, se niega la autonomía de las ratas, y con ello, su vida, como ocurre con el roedor con cabeza de taladro. Con la unidad We3 su objetivo resulta aún más complejo en el plano biopolítico: *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* han sido modificados para preservar vidas ajenas, los ciudadanos y soldados de Estados Unidos, al tiempo que niegan la vida de personas que representan una amenaza para este país. Por lo tanto, esta combinación de lo biológico con lo tecnológico no necesariamente responde a beneficiar a la humanidad, sino más bien a los intereses de aquellas personas que han impulsado su desarrollo, como veremos a continuación.

### 5.3.1.2. Los ciborgs sirven a quienes impulsaron su desarrollo



Hemos visto que el cuerpo recurre a la tecnología para preservar su vida, para inmunizarse, incluso al grado de quedar suspendido a fin de perdurar, como ocurre con la rata biorg con cabeza de taladro. Sin embargo, estas transformaciones, que en apariencia lucen como un beneficio para los seres humanos, en realidad se prestan para otra función: la guerra. La inmunización, entonces, pasa a un carácter bélico cuyo objetivo es la conservación de la existencia, pero también, la destrucción de los invasores: "El mecanismo inmunitario asume el carácter de una auténtica guerra, cuya prenda en disputa es el control, y en última instancia la supervivencia, del cuerpo ante invasores externos, que primero tratan de ocuparlo y más tarde de destruirlo" (Esposito, 2009: 217).

En el caso de la unidad We3, la modificación del perro *Bandit*, la gata *Tinker* y el conejo *Pirate* responde a llevar la guerra fuera de casa, a ser los invasores en vez de los invadidos. La inmunización ha sido llevada a cabo para combatir en el exterior. Entonces, la redefinición entre la política y la vida mediante la tecnología puede ser empleada como una estrategia de defensa, pero también como un arma que en realidad responde a intereses ajenos al bienestar de un cuerpo, de la sociedad o de la vida:

Militar: Para noviembre los resbaladizos pantalones de Dan Washington estarán calentando las sillas de la mesa oval. Está hablando de la producción masiva de biorg como una manera de poner fin a la guerra convencional.

Ahora que hemos conquistado la tecnología quiero que se críen animales para el trabajo. Tú sabes lo delicado que puede ser el público.

Aquellos pobres especímenes han sido cableados y convertidos en robot durante mucho tiempo del que cualquiera habría esperado.

Tal veas esto como un triunfo de la biotecnología con pericia, pero tan sólo veo a tres animalitos enojados... ¿Qué clase de lunático podría enseñar a hablar a una máquina?

Sáquelos de su miseria, doctor Trendle. Y avíate para los medios de comunicación (Morrison y Quitely, 2015: 29).

El diálogo muestra que la Operación Guerrera en realidad responde a los intereses que impulsaron el desarrollo de organismos modificados cibernéticamente. Por un lado se encuentra el poder político representado por el senador Dan Washington, ya que los biorg son una propuesta para posicionar al funcionario como candidato presidencial de Estados Unidos. En caso de resultar electo como mandatario, ordenará una producción en masa de animales modificados, lo que beneficiará, en consecuencia, al poder militar. El objetivo real

de este plan es la acumulación de un poder mayor tanto para el senador como para el militar.

Pareciera, además, que el militar está consciente de que *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* han sido modificados en contra de su voluntad, por lo que ordena la “decomisión” de estas “armas vivientes”. Sin embargo, el sacrificio de estos animales muestra que para este personaje los biorg son desechables y sustituibles, por lo que no son indispensables para la continuación de la Operación Guerrera:

Militar: Bueno, aliméntelo. Aliméntelos a todos. Denles lo que quieran, se lo han ganado. Me temo que la Operación Guerrera fue el final del camino para estos animales. Mataron a su último dictador de pacotilla. Vamos a dismantelar We3.

Roseanne Berry: Pero señor... esto tres han mostrado mayor progreso que cualquier otro... esto significa años... años de mi trabajo.

Militar: En cuanto a su propio papel dentro de esta nueva estructura, señorita Berry, se le advierte que está bajo revisión. Creo que he dejado clara mi posición. Estos animales están obsoletos. Serán reemplazados (Morrison y Quitely, 2015: 28).

La unidad We3 no es para el militar un triunfo de la biotecnología, sino una herramienta para nuevos conflictos bélicos e invasiones a otros países sin la necesidad de sacrificar vidas humanas. Esto muestra una falta de ética, primero, sobre la manipulación de estos mamíferos y, segundo, ante las posibles consecuencias de esta serie de actos. Finalmente, ambos diálogos también exhiben la poca importancia que el militar brinda al trabajo científico mientras éste no resulte apegado a sus intereses. Esto ocurre, primero, cuando este personaje reprende a la doctora Berry por reclamar sobre el dismantelamiento de la unidad We3 y no permitir a la científica explicar el progreso en el desarrollo cognitivo de *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*. El segundo momento sucede cuando el militar, antes de su partida, platica con el doctor Trendle y considera que enseñarles a los animales a hablar es una

acción de “lunáticos”, lo cual revela el desprecio que tiene por el trabajo científico cuando éste no aborda cuestiones de índole armamentística.



Por lo tanto, la relación entre vida y política que resulta redefinida por la tecnología funge aquí como un arma que, lejos de beneficiar a la humanidad, en realidad solamente se presta a los intereses de los personajes que impulsaron su creación a fin de acumular más poder.

### 5.3.1.3. Los ciborg superan al humano

El ciborg apela a un proceso de tecnificación de la vida en el que lo artificial se ha instalado en nuestro cuerpo. No obstante, es necesario identificar cómo ocurre este proceso en la actualidad:

Es necesario enfocar la evidente inversión de la marcha del desarrollo tecnológico: ya no, como antes, del interior al exterior, sino, por el contrario, del exterior al interior. Mientras hasta cierto punto fue el hombre quien se proyectó en el mundo, y luego también en el universo, ahora es el mundo, en todos sus componentes naturales y artificiales, materiales y electrónicos, químicos y telemáticos, el que penetra dentro de él en una forma que parece abolir la separación misma entre adentro y afuera (Esposito, 2009: 208).

*Bandit, Tinker y Pirate* muestran esta modificación del exterior al interior en sus propios cuerpos. Por fuera, han sido cubiertos por una armadura de batalla, una coraza, que les brinda protección, los inmuniza, pero también potencia sus capacidades físicas. *Bandit*, por ejemplo, puede mantener una pelea cuerpo a cuerpo contra un vehículo de mayor tamaño, mientras que *Tinker*, con sus garras metálicas retráctiles, puede asirse a casi cualquier superficie. Además, los trajes de combate les brindan un arsenal individual que los distingue de sus compañeros de equipo: el perro puede disparar balas así como misiles aire-tierra; la gata lanza cuchillas y *Pirate* puede liberar minas explosivas y de gas. Su inmunización apela a que estos animales funcionen en la guerra como infantería y artillería.



Si bien la modificación en su exterior es relevante para el trabajo físico, la transformación interior resulta aún más importante. A los tres animales les han sido implantados chips en el cerebro para potenciar su desarrollo cognitivo a fin de que puedan coordinarse entre sí a la hora de atacar. De ello deriva un rasgo significativo: *Bandit, Tinker y Pirate* pueden comunicarse de manera oral con los seres humanos. Sin embargo, el progreso entre especies varía ya que mientras *Bandit* puede elaborar oraciones sencillas, *Pirate* solamente pronuncia vocablos relacionados a sus necesidades. El cuerpo, por tanto, se ha reestructurado de manera radical, al grado que ciertas limitaciones biológicas se rompen o adquieren un sentido diferente:

La modificación corporal se trata más bien de una interacción entre distintas especies, o inclusive entre mundo orgánico y mundo artificial, que implica una auténtica interrupción de la evolución biológica por medio de la selección natural y su inscripción en un régimen de sentido diferente (Esposito, 2009: 209).



La transformación de estas mascotas en ciborgs, entonces, es una superación parcial del hombre, ya que han adquirido nuevas capacidades así como conocimientos y, además, ya no están sujetos a la decadencia del cuerpo. Sin embargo, existe una reserva a esta condición: *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* no son autónomos, sus acciones dependen de las órdenes de sus desarrolladores. Así, al ser liberados por la doctora Berry y ser eliminados sus protocolos de restricción, el perro, la gata y el conejo han superado totalmente a sus creadores:

Doctor Trendle: ¿"Mascotas"? Señor por favor. Estos son organismos biomodificados, manipulados quirúrgicamente, armados por la fuerza aérea y entrenados para matar.

Son instintivos. Amorales. Carecen del miedo a la muerte que marca los límites del comportamiento humano. Ese es nuestro único problema señor...

...Ellos no se rendirán sin pelear (Morrison y Quitely, 2015: 35).

La modificación de sus cuerpos, así como la superación hacia sus propios creadores ha provocado que el trío de mamíferos redefina su existencia. Incluso, la misma comunidad que los creó no comprende a totalidad el peso de este cambio:

Doctor Trendle: Están entrenados para atacar si se les amenaza de alguna manera... así es... Pero... verá, no... inclusive sus sentidos son diferentes a los nuestros. Son mucho más veloces que cualquier humano. Ellos perciben el tiempo y el movimiento de manera distinta.

Simplemente no puedo... no puedo expresar más cuán peligroso... señor.

Ellos simplemente no entienden lo que hemos hecho aquí. Pobres hombres. ¿Ves lo que has hecho?

Pobres hombres (Morrison y Quitely, 2015: 44-45).

A pesar de los intentos de la doctora Berry y el doctor Trendle porque We3 no sea atacada, la incomprensión por parte del militar lo lleva tomar una medida extrema: activar al arma animal 4, We4, para eliminar al perro, la gata y el conejo. Sin embargo, su ignorancia sobre el desarrollo y entrenamiento de este equipo hace que el despliegue de We4 falle y además se ponga en riesgo la vida de varias personas, lo cual confirma que el ciborg ha superado al hombre.



Sin embargo, a pesar de las modificaciones en su cuerpo, Bandit, Tinker y Pirate no se asumen como soldados ni como “armas vivientes”, sino como mascotas, por lo que han pasado por un proceso de humanización el cual se percibe

por medio de los cárteles en los cuales sus dueños, además de escribir las características físicas del perro, el conejo y la gata, también exhiben el carácter de estos mamíferos, sus gustos y nombres antes de formar parte de la Operación Guerrera:

Conejo perdido.

¿Puedes ayudarnos a encontrar a Pirata?

Es blanco con una mancha café sobre su ojo. Le gustan la lechuga y las zanahorias.  
Gracias. Johnny y Claire.

(Favor de llamar a la sra. Mortimer: 555 6783) (Morrison y Quitely, 2015: 77).



Otro rasgo de la humanización que han vivido Bandit, Tinker y Pirate se encuentra en su manera de hablar, la cual, a pesar de las limitaciones de los animales para llevar a cabo oraciones complejas, resulta más emocional que la de todos los personajes humanos en We3. Para Román Gubern (2002) esta característica muestra “la deshumanización que viven los hombres ante la tecnología, pero también la correlativa humanización de las máquinas en la sociedad futura”. Así, mientras que la comunicación oral de los humanos se muestra fría y en gran parte del relato se limita a las indicaciones que siguen, en la unidad

We3 da cuenta del deseo de los animales por volver a casa y no ser sacrificados por sus “amos” en la Operación Guerrera:

Roseanne Berry: ¡Aquí! ¡1! Beno 1. ¡Sen-tar para “doc-tora Rose-Anne”!

*Bandit*: ¿¿¿?? –Snufff-. ¿?

Roseanne Berry: Beno 1.

Oh, lo siento:

*Bandit*: “Doc-tora Rose-Anne”. No “de-comi-sionar” nosotros3.

Soldado: Lo tengo. Nadie se mueva.

*Bandit*: Nosotros 3 benos. Beno perro. Hogar ahora.

Roseanne Berry: ¡1! El nombre en tu collar era “Bandido”. E-res *Bandido*.

*Bandit*: ¡¿?!

Roseanne Berry: ¡Corre *Bandido*! ¡¡Corre lejos!! (Morrison y Quitely, 2015: 91).

En consecuencia, la búsqueda de un hogar por parte de We3 apela a este proceso de humanización. Están conscientes de la transformación en su organismo pero a su vez reconocen que los implantes no forman parte de su ser. Así, el desprendimiento de las armaduras tras derrotar a We4 representa el retorno de *Bandit* y *Tinker* como mascotas al tiempo que exhibe el fracaso del militar y el doctor Trendle por asumir el control sobre sus creaciones:

*Tinker*: ¡¡Aves pssstosas!!

*Bandit*: ¡Correr! Correr. Correr.

Rota. Cubierta de pata.

Mala cubierta. Cubierta. Cubierta no “Bandido”.

*Tinker*. ¡Hombre pssstar star pronto aquí! (Morrison y Quitely: 2015: ).



Así, a pesar de que *Bandit*, *Tinker* y *Pirate* son tres animales cuya existencia ha sido redefinida a partir del desarrollo tecnológico al grado en que un proceso tan complejo como hablar les ha tomado meses en vez de miles de años, ellos están conscientes de que son seres vivos, por lo que persiguen su humanización a través de la búsqueda de un hogar y, con ello, volver a ser mascotas. Por lo tanto, ante el aparente control ejercido por el hombre mediante la tecnología, la vida natural termina abriéndose paso sobre lo artificial.

Concluimos este capítulo con que la distopía se encuentra entre nosotros. Ya sea que tomemos un libro, leamos un cómic, veamos una película o juguemos un videojuego, la distopía aparece ahí, como un escenario donde ocurren los opuestos a una sociedad ideal. Como mencionamos anteriormente, la distopía surge para advertirnos sobre un futuro que puede suceder, pero también para mostrarnos lo que ocurre con el presente, tal como menciona el escritor español Guillem López: "Ya vivimos en una sociedad deshumanizada y materialista. No necesitamos máquinas que nos esclavicen porque ya lo hemos hecho nosotros. Así que, en ese caso, inventamos distopías porque vivimos en una y no queremos admitirlo" (Álamo, 2016).

A través del estudio de las distopías que ocurren en las novelas gráficas *Operación Bolívar* y *We3* nos percatamos que la novela gráfica es una propuesta donde los relatos poseen una mayor complejidad que en el cómic convencional. Si bien encontramos indicios recurrentes como la búsqueda del poder, lo cierto es que

en la novela gráfica aparecen de un modo más diverso y profundo en el que no siempre es lo que se aparenta, y en el que incluso existen juegos de verosimilitud que nos anclan con sucesos que ocurrieron en la realidad, como el asesinato de Colosio o la infame frase “Hoy fue un día soleado” tras la matanza de Tlatelolco.

En *Operación Bolívar* tenemos una distopía donde el panorama es tan decadente, tan corrupto, que ni siquiera existe el respeto por lo sagrado, por lo que se trafica con esto, es decir, los órganos de ángeles, a fin de establecer un nuevo orden. Se toma como sustrato ideológico al nacionalismo revolucionario, proyecto que forma una relación estructural entre la naturaleza de la cultura y las peculiaridades del Estado (Bartra, 1993: 36-37); al sufrir una debacle, así como el incumplimiento de sus promesas, este modelo abrió paso a la distopía. Sin embargo, a pesar de esto, todavía no se rompe del todo con el nacionalismo revolucionario.

En consecuencia, Edgar Clement realiza una crítica a esta crisis del nacionalismo revolucionario pero no termina por romper con él, por lo que varios indicios de este proyecto se encuentran presentes. Tenemos al mestizo como eje del nacionalismo, figura que encarna al mexicano y lo mexicano, además que trata de integrar al indio a la modernidad; no obstante, el mestizo rechaza su pasado al tiempo que renuncia a su presente, como podemos ver con Leónidas Arcángel, descendiente de chamanes que desprecia su herencia pero que tampoco se siente pleno con la vida que sigue. También se encuentran la conquista y la cultura estadounidense como enemigos ideológicos del nacionalismo, representados por el Arcángel Miguel y El Gringo, quienes establecen la Operación Bolívar para dominar a toda América Latina y con ello acrecentar, respectivamente, su poder religioso así como su poder político. Así, lo que aparenta ser la unión de toda una región, se trata en realidad de la dominación. Sin embargo, la misma búsqueda de poder es lo que torna frágil esta alianza: Miguel y El Gringo se traicionarán en cualquier momento porque al poder sólo le interesa más poder.

Asimismo podemos localizar el culto a la madre por medio de la Virgen de Guadalupe, madre protectora, y la Malinche, amante traidora, representadas por la

madre de Román y Regina, Nuestra Señora de los Ángeles, además de Marina, la intérprete de El Gringo. La progenitora de Román muestra la ira que provoca el insulto a la madre, así como el trabajo devoto que espera, a cambio, la salvación, a pesar de que la mujer nunca supo de la corrupción de su hijo. Nuestra Señora de los Ángeles, por su parte, aparece para socorrer a Leónidas en su batalla contra el ejército del Arcángel Miguel; se sacrifica para brindar más fuerza al cazador de ángeles y que así salga adelante en la destrucción de la conspiración. Marina, en cambio, es la mujer fatal y traidora que dejó a su pueblo por seguir a El Gringo, al extranjero, y permitir sus planes de dominación. A pesar de ello, la mujer no deja desamparada a Leónidas, por lo que también le auxilia a escapar de la guarida de su adversario.

Finalmente, se encuentra el subdesarrollo. A pesar de haber desmantelado a la Operación Bolívar, Leónidas se da cuenta que nada ha cambiado: la corrupción prosigue, la sociedad no sabe que hubo una conspiración y una matanza ni el cazador de ángeles ha obtenido el reconocimiento por sus acciones. Ante ello, Leónidas vuelve a la soledad, evade su realidad; considera que aún se puede realizar un cambio, acceder a un nuevo esplendor, pero ya no actuará para ello, porque cuando lo hizo el progreso no arribó al puerto.

La distopía en *We3*, por su parte, trata sobre un desarrollo tecnológico y armamentístico tan extremo que se manipula a los seres vivos para fungir como “armas vivientes” sin reflexionar sobre las consecuencias de estas acciones. Esta distopía tiene como referente ideológico a la biopolítica, la cual estudia al cuerpo, a lo vivo, como un instrumento que sirve para realizar política. Esto se lleva a cabo por medio de la inmunización, una serie de estrategias que permite al cuerpo protegerse de los males internos y externos que podrían dañarlo. En el caso de *We3* esto es efectuado a través del ciborg, ser que combina lo natural con lo artificial. La vida y la política entonces, son redefinidas por medio de la tecnología.

No obstante, esta redefinición no responde al beneficio de la humanidad, sino a los intereses de los personajes que han impulsado el desarrollo de los organismos biorg, el senador Washington y el militar. El objeto de esto: la acumulación de mayor

poder sin importarles el trato ético a los animales. A pesar de esto, los ciborgs superan a sus creadores ya que Bandit, Tinker y Pirate no están sujetos a la decadencia del cuerpo y, al ser eliminados sus mecanismos de restricción, tampoco al mando de los hombres, por lo que emplean su autonomía, así como sus capacidades potenciadas, para recuperar la humanidad que les fue arrebatada. A pesar de la ventaja tecnológica, los animales se asumen como mascotas por lo que, al encontrar un hogar, se reencontrarán con las especies domésticas que eran antes de que la Operación Guerrera los reclutara.

Encontramos una constante entre ambas distopías: la búsqueda del poder por parte de sus organizadores. Tanto la Operación Bolívar como la Operación Guerrera surgen como proyectos que aparentan el beneficio de una región o una población, pero que en realidad solamente responden a los intereses de quienes impulsan su desarrollo. El Arcángel Miguel y El Gringo amasarán más poder por medio de una narcocracia para ser caciques de la región, mientras que el senador Washington y el militar obtendrán un mayor poder político y sobre las fuerzas castrenses de Estados Unidos que, mediante la producción en serie de especies modificadas, llevarán la guerra a diversas partes del mundo. Por lo tanto, lo que supone un beneficio o una noción del progreso no siempre resulta bien encaminado, por lo que se convierte en distopía al revelar que los réditos serán para unos cuantos mientras que el resto de una población será subyugada o dominada.

Así, *Operación Bolívar* y *We3* nos presentan dos diferentes distopías que vuelven aún más complejos los relatos que nos presentan y además exhiben a la novela gráfica como una propuesta cuyas historias, además de ser dirigidas al público adulto, poseen una estructura cuyos sustratos ideológicos pueden ser profundos, complejos e incluso se relacionan con proyectos ideológicos (como el nacionalismo revolucionario) y coyunturas de la vida real (como la matanza de Tlatelolco y el desarrollo tecnológico). Por lo tanto, esta propuesta se torna aún más significativa que el cómic convencional.

## Conclusiones

La novela gráfica está entre nosotros. Salga a la calle y observe cuantas personas las compran en puestos de revistas, convenciones, librerías y tiendas especializadas, entran al cine a ver algún filme basado en algún personaje perteneciente a este medio, juegan videojuegos influidos en los relatos que presentan, visten ropa con motivos y estampados de ello y así un largo etcétera... Y lo mejor de este panorama es que el ánimo por estudiarla no disminuye, sino continúa aumentando. Los académicos que antes eran pioneros (y también un puñado) en el estudio del cómic ahora se ven rodeados de alumnos que continúan la senda y además lo realizan desde diferentes disciplinas y diversos enfoques. Aleluya por esta apertura que, a su vez, permite vislumbrar varios horizontes por alcanzar.

El presente trabajo de investigación surgió del interés, pero también del cuestionamiento, por saber qué caracteriza a la novela gráfica, por lo que se optó por el análisis comparativo de dos creaciones de diferentes países, Estados Unidos y México, para responder esta pregunta. Así, partimos de la hipótesis de que el estudio comparativo entre *Operación Bolívar* y *We3* permite caracterizar a la novela gráfica como una propuesta en la que, a partir del reconocimiento de la figura autoral así como la integración de diversas tradiciones del cómic, se realza el valor de las creaciones gráficas como formas de expresión personal, crítica social y arte contemporáneo.

Las premisas que nos permitieron dar sustento a esta hipótesis y que fueron desarrolladas en cada capítulo de esta investigación fueron, en primer lugar, que la novela gráfica es una propuesta que ha surgido en diversos países bajo contextos distintos. Por otro lado, la comparación entre *Operación Bolívar* y *We3* permite identificar que la novela gráfica es una creación donde permea la estética de la repetición, la cual se presenta desde la estructura interna del relato, es decir, la manera en que se construye una historia, hasta en eventos y situaciones de superficie, tal y como ocurre con las citas, fragmentos, detalles y *pastiches*, los

cuales proceden desde formas mayores del arte como la pintura, hasta expresiones más contemporáneas como el cine, la televisión e incluso los cómics.

Asimismo, dentro de las historias que componen a *Operación Bolívar* y *We3* podemos observar que se retoma el mito de Prometeo, el cual representa la búsqueda del conocimiento así como las consecuencias por su adquisición. Sin embargo, esta encomienda se presenta a través de diferentes convenciones: el saber científico en *We3*, mediante el arquetipo del científico loco, y el mágico-religioso en *Operación Bolívar*, por medio del chamán. Finalmente, ambas novelas gráficas presentan diferentes distopías cuyos sustratos ideológicos son el nacionalismo revolucionario, en el caso de la creación gráfica de Edgar Clement, y la biopolítica, en la obra de Grant Morrison y Frank Quitely.

La presente investigación permitió vislumbrar que si bien el concepto de novela gráfica posee una mayor aceptación, aún persiste una discusión en torno al uso de este término, la cual procede tanto de la academia como de los creadores. Mientras que algunos de ellos han tomado a la novela gráfica como algo positivo al grado de tomarla como un movimiento, otros se muestran reacios a nombrar a sus obras como tales. En esta postura se encuentra el propio Edgar Clement, para quien el término funciona sólo como una estrategia de mercado:

Para mí es una etiqueta de mercado la novela gráfica. Son cómics, punto. Son historietas. Para mí la novela gráfica no es más que una etiqueta de mercado para tratar de designar un producto que pues no cabe en el estante de los superhéroes, no cabe en el estante del manga... entonces novela gráfica, bueno, lo encuadernas bonito, le metes una edición digamos de papel más caro y ya, eso es novela gráfica. Pero es una etiqueta de mercado básicamente, que está dirigida a un público que es más adulto y que tiene un poder adquisitivo más amplio, más fuerte (Espinosa Lucas, 2016).

En el transcurso de esta investigación pudimos dar cuenta que la novela gráfica no se trata de un formato, una etiqueta comercial ni tampoco de un

movimiento artístico. La novela gráfica se refiere a un cómic dirigido al público adulto, pero no exclusivo de éste, cuyos planteamientos y contenidos resultan más complejos y profundos a los del cómic para niños y adolescentes. Esto se debe a que la novela gráfica se dirige hacia un público que ha crecido con la lectura de historietas y que ahora, en su adultez, busca contenidos más sofisticados que van desde el replanteamiento de los superhéroes hasta relatos autobiográficos, y que además combina esta actividad con la lectura de libros, los *mass media* y diversas ofertas de entretenimiento como el cine y los videojuegos.

Asimismo, la novela gráfica retoma al cómic de autor que tuvo su apogeo durante los 60, por lo que podemos encontrar historias donde los guionistas, dibujantes y coloristas cuentan con total control creativo respecto de su obra. Pero hay que hacer un hincapié aquí, ya que las primeras aproximaciones al reconocimiento autoral en los cómics estadounidenses aparecieron durante los 50, mientras que en México sucedió en los 40, durante la llamada edad de oro de la historieta nacional, donde algunos cómics aparecieron con la etiqueta de “novelas gráficas para adultos”.

Por otro lado, la novela gráfica retoma a la estética de la repetición para exponer sus contenidos. Esto quiere decir que esta propuesta recurre a la reproducción de otras tradiciones que han surgido a lo largo de la historia del cómic, tales como los superhéroes, la *bande-desinée* franco-belga o el *manga* y los inserta dentro de su cuerpo, ya sea dentro de la estructura del relato como en el estilo del dibujo. No obstante, esta repetición no se queda solamente en el cómic, sino que también opta por otras formas de expresión para ello, como pudimos observar en *Operación Bolívar* con la pintura y *We3* con el cine.

Así, la novela gráfica, como propuesta, fue formalizada a finales de los 80 y principios de los 90; sin embargo, esto ocurrió bajo circunstancias diferentes ya que en Estados Unidos surgió como una estrategia dentro de las grandes editoriales del cómic, principalmente Marvel y DC, por no perder mayores ganancias ni a sus lectores tras una fuerte crisis creativa que afectó a títulos tan populares como *Superman*, *Batman* y *Spider-Man*. Para ello, estos sellos optaron por el impulso a

talentos surgidos del cómic independiente así como la importación de autores británicos que alcanzaron notoriedad, principalmente, en antologías de ciencia ficción. El resultado de ello, por un lado, revitalizó a los superhéroes pero también permitió el desarrollo de historias que poco o nada tuvieran que ver con ellos, además de las creaciones de nuevas editoriales que se dedicaran a la publicación masiva de la novela gráfica estadounidense.

Por otro lado, el desarrollo de la novela gráfica en México respondió a la búsqueda de un cómic de autor ante una industria editorial que, poco a poco, fue decayendo hasta su desaparición. A pesar de ello, la debacle no mermó en el ánimo de una nueva generación de guionistas, dibujantes y coloristas quienes, surgidos de los suplementos de periódicos así como de la caricatura política, mantuvieron viva a la historieta mexicana y la explayaron por medio de la novela gráfica hacia relatos complejos en los que tuvieron el control total respecto de su obra. Aunque no existió el apoyo de grandes editoriales, por lo que su distribución se limitó, primero a publicaciones como *El gallito inglés* y posteriormente a convenciones (y en la actualidad a Internet), el cómic hecho en México se acercó a otras tradiciones de la historieta además de que los autores poseyeron una mayor libertad creativa al no estar ceñidos a una industria, por lo que en sus relatos existe cabida tanto para el entretenimiento como para la crítica social.

El análisis comparativo entre *Operación Bolívar* y *We3* también nos permitió constatar que, como fue mencionado anteriormente, la novela gráfica es una creación donde permea la estética de la repetición. Sin embargo, se muestra de maneras diferentes. En *We3* la repetición parte, primero, en la estructura de su relato, la cual reproduce temáticas en su mayoría procedentes del cine, en especial de *El viaje increíble*, película familiar producida por Disney; *The plague dogs*, animación británica basada en el texto del novelista Richard Adams (fallecido el pasado 24 de diciembre de 2016), y *La revolución de las ratas*, película estadounidense de horror considerada una cinta de culto. Por otro lado, las citas que ocurren tienen la función de reforzar el carácter de ésta como obra de ciencia ficción, a la vez que realizan homenajes a otros autores como el cineasta James Cameron,

el propio Grant Morrison o incluso a artículos que estuvieron de moda durante décadas pasadas, como sucede con la cita a los tenis Air Jordan.

En *Operación Bolívar* encontramos una obra novedosa, que no reproduce a un proyecto creativo precedente en su estructura interna, pero que, en cambio, toma dentro de su cuerpo algunos hechos ocurridos en la vida real. Esto influye de gran manera, ya que mientras en *We3* tenemos una historia organizada y a la que es fácil seguir su continuidad, en *Operación Bolívar* la trama aparece de manera fragmentada, al grado en que existen los niveles del parecer, lo que se cree que es, y del ser, lo que realmente es. Por lo tanto, la creación de Edgar Clement posee un relato más complejo.

En consecuencia, la utilización de fragmentos de *Guernica* funciona para brindar un mayor dramatismo a este relato, pero también efectúa una comparación entre dos masacres causadas por gobiernos autoritarios: el bombardeo a la ciudad de Guernica perpetrado por la Alemania nazi bajo el consentimiento de Francisco Franco durante la Guerra Civil Española, hecho que marca un preámbulo de la Segunda Guerra Mundial, y la matanza a estudiantes ocurrida el 2 de octubre de 1968 en la plaza de las Tres Culturas en Tlatelolco, bajo el argumento de que con ello se acababa con una conspiración de origen comunista. El empleo de estos fragmentos, por tanto, refuerza el carácter de *Operación Bolívar* como una novela gráfica cuya temática es social.

No obstante, los modos de repetición, las citas, los fragmentos y los *pastiches* no son las únicas formas en que se aprecia la estética de la repetición en la novela gráfica, ya que existen dos temáticas que se cruzan entre los casos analizados. La primera de ella es la repetición del mito de Prometeo, titán griego que simboliza la búsqueda del conocimiento, así como el precio que se debe pagar por su adquisición. En *We3*, el mito de Prometeo aparece bajo la convención del saber científico, el cual es representado a través del arquetipo del científico loco, mientras que en *Operación Bolívar* tenemos al saber mágico-religioso mediante la encarnación del chamán.

Estas convenciones, representadas por el doctor Trendle y Leónidas Arcángel, nos exponen diversas etapas en la búsqueda del conocimiento: mientras el primero es un maestro que ha dominado una rama del saber y la aplica para intenciones bélicas, el segundo aparece como un aprendiz, un sujeto que debe pasar por una iniciación espiritual con el fin de hacer frente a un mal desconocido. En otra vertiente, ambos personajes deben lidiar con saberes que no deben ser descubiertos: especies modificadas cibernéticamente para fungir como armas, por un lado, y conspiraciones internacionales que pretenden establecer un nuevo orden. Finalmente, tanto el doctor Trendle como Leónidas deben ser castigados por la adquisición del saber: el primero es castigado con el desprestigio, el cual representa una muerte simbólica, mientras que el segundo toma distancia de la sociedad ante la decepción de no obtener un beneficio personal tras cumplir la misión encomendada.

Además, el análisis comparativo permitió percatarnos que tanto la figura del científico loco, como la del chamán, se encuentran influidas por diversas formas de expresión. El doctor Trendle, por un lado, repite las etapas de la adquisición del conocimiento científico abordadas por el académico Marshall Berman respecto a *Fausto* de Goethe, las cuales también se presentan en *Frankenstein o el moderno Prometeo* de Mary Shelley: el soñador, el amante y el desarrollista. En consecuencia, el científico loco de *We3* está influido por la literatura. No obstante, también se relaciona con otros científicos locos originarios del cine pero también de los propios cómics, lo cual se pudo constatar con ejemplos como Seth Brundle de *La mosca* o Lex Luthor. Sin embargo, en esta novela gráfica también se presenta el científico loco que actúa para el bien, el cual funciona para hacer una comparación entre una ciencia que en su papel de siempre ser objetiva cae en el trato poco ético, con una busca replantear sus objetivos y formar un vínculo con su objeto de estudio.

Leónidas Arcángel, en el otro extremo, está mayormente influido por Juan Matus de *Las enseñanzas de don Juan*, texto de ficción que ha sido acogido dentro las tendencias *new age*. Los rasgos principales que encontramos sobre esta relación son los cuatro enemigos que el hombre de conocimiento debe superar para

llegar a la iluminación espiritual: el miedo, la claridad, el poder y la vejez. Sin embargo, al comparar la búsqueda que realiza este personaje con los desarrollos del historiador Mircea Eliade sobre los chamanes, podemos observar que Leónidas comparte algunas fases del rito de iniciación, aunque en menor medida y de una manera no tan clara. Por lo tanto, la convención del saber mágico-religioso en *Operación Bolívar* responde en su mayoría a un texto no académico que, sin embargo, fue retomado por Edgar Clement para dar voz a obras no formales pero que han nutrido “la imaginación del *underground* más marginal” (Del Real, 2008).

El último cruce que ocurre entre *Operación Bolívar* y *We3* es que ambas historias nos presentan distopías que poseen diferentes sustratos ideológicos. En la novela gráfica de Estados Unidos, el sustrato es la biopolítica, relación entre la política y la vida redefinida por medio del desarrollo tecnológico, la cual es representada por la figura del ciborg. En el principio de esta novela gráfica el ciborg se muestra como una herramienta del ser humano cuyo despliegue responde a la búsqueda de poder por parte de quienes impulsaron su desarrollo; no obstante, la obtención de autonomía vuelve al ciborg un ser superior. A pesar de este adelanto *Bandit*, *Tinker* y *Pirate*, las especies modificadas cibernéticamente, persiguen el regreso a casa y con ello su humanización. Por lo tanto, el empleo de la distopía dentro de *We3* sirve para reflexionar sobre un acelerado desarrollo tecnológico en el cual se puede modificar a la vida misma pero que trae consigo la deshumanización ante estos actos.

El sustrato ideológico en *Operación Bolívar* es el nacionalismo revolucionario. Edgar Clement realiza una crítica a este modelo, pero al final no termina por romper del todo con él, por lo que varios indicios de este proyecto se encuentran presentes en su novela gráfica, tales como la relación entre el mestizo y el indio, la conquista como inicio de todo lo malo en México, Estados Unidos como enemigo ideológico del nacionalismo revolucionario, el culto a la madre y el progreso frustrado. Para ello, Clement se vale de la verosimilitud con objeto de relacionar la trama de su obra con sucesos reales, lo que vuelve a *Operación Bolívar* una obra más compleja que *We3* al tiempo que se torna creíble para el lector; de ahí su riqueza como novela

gráfica ya que podemos relacionar y comparar una conspiración que busca el poder para sus perpetradores con un suceso tan trascendente como la firma del Tratado de Libre Comercio de América del Norte (1992) o la matanza de ángeles recién nacidos en Tlatelolco con la matanza del 2 de octubre de 1968:

Yo me considero hijo del Estado benefactor que surgió del nacionalismo revolucionario y, pues bueno, para mí es eso, es el parteaguas. Yo pienso que el nacionalismo revolucionario no debió haberse desmantelado, sino mantenerse revolucionario, o sea, seguir cambiando sobre la marcha, pero aquí lo que se decidió fue desmantelar todo el aparato.

En ese momento (1994) no lo tenía tan claro (hacer una crítica a la debacle del nacionalismo revolucionario), sino que ya ahorita con el tiempo estoy viendo que estaba haciendo una crítica al neoliberalismo también (Espinosa Lucas, 2016).

En consecuencia, el empleo del nacionalismo revolucionario dentro de la distopía que compone a *Operación Bolívar* da cuenta de que esta novela gráfica posee una temática social, ya que por medio de una historia donde se narra el establecimiento de una conspiración que pretende un nuevo orden en México, primero, y posteriormente en América Latina, se realiza una crítica al desmantelamiento del nacionalismo revolucionario así como la entrada del neoliberalismo en nuestro país. Pero, al no romper completamente con este modelo, al final del relato se termina cayendo en uno de los indicios que el nacionalismo revolucionario explotó durante su auge: la víspera de una nueva edad de oro.

Así, a pesar de que la presente investigación nos permitió caracterizar a la novela gráfica, aún quedan pendientes por abordar. Por un lado, la obra de Grant Morrison resulta relevante para su estudio ya que el autor escocés ha sido uno de los pocos historietistas que, a pesar de estar ceñido a la industria del cómic estadounidense, también se ha desempeñado de gran manera en los proyectos autorales e inclusive ha abordado temáticas sociales como en *Kill your boyfriend* (1995). En el caso de *We3* existe una veta que podría aprovecharse: la comparación

de esta novela gráfica con el *manga japonés*. Esto se debe a que tanto Morrison como el dibujante Frank Quitely han dicho que su creación es un *western manga* (*manga occidental*). Por tanto, sería excelente encontrar una investigación posterior que se anime a efectuar esta comparación a fin de mostrar que tanto influye la tradición japonesa en el cómic de Estados Unidos.

En el caso de *Operación Bolívar* encontramos un vasto cuerpo de citas que refieren a filmes, canciones, libros y series de televisión que, entre otras situaciones, nos anclan con el contexto en el que vivió y creció Edgar Clement, como es el caso de la empresa ficticia Takeshi y Kohji, la cual alude a los niños que cuidaba *La señorita cometa*<sup>35</sup>, pero también algunas otras cuyo origen es más difícil encontrar. En consecuencia, sería buena idea retomar el estudio de las citas que aparecen en esta novela gráfica a fin de exprimir todo su contenido y encontrar todas las influencias así como homenajes provenientes de otras formas de expresión.



Por otro lado, Edgar Clement ha realizado cómics y novelas gráficas que se insertan en el universo de *Operación Bolívar*, como es el caso de *Kerubim*, *Los perros salvajes* y *Los cuadernos de San Lobo*. Sería interesante el estudio de estos cómics y novelas gráficas a fin de observar la manera en que el mundo creado por Clement se ha expandido, así como los ejercicios de intertextualidad que aparecen entre ellos y además profundizan la obra del historietista mexicano. Ahí se

---

<sup>35</sup> *La señorita cometa* fue una serie japonesa transmitida originalmente en 1967; tuvo una segunda serie en 1978 y posteriormente un *anime* en 2001. Trata las aventuras “de la princesa del planeta Beta, quien es enviada al planeta Tierra como castigo por su mal comportamiento hasta que se le permita regresar por acumular buenas acciones como niñera de los niños Koji y Takeshi” (Vélez, 2014). La primera emisión tuvo gran aceptación en México, al grado que en 2014 Cadena Tres decidió retransmitirla.

encuentra otra beta que sería provechoso estudiar para quien se tome a la historieta como objeto de estudio.

Así, el presente análisis comparativo entre *Operación Bolívar* y *We3* nos permitió caracterizar a la novela gráfica, propuesta que a través del reconocimiento autoral y la integración de diversas tradiciones del cómic, realza el valor de las creaciones gráficas como formas de expresión personal, crítica social y arte contemporáneo. Sin embargo, debemos percatarnos la novela gráfica en Estados Unidos se ciñe a las grandes industrias editoriales dedicadas al cómic, por lo que tenemos historias que se apegan a una fórmula narrativa digerible para el lector y que incluso se aproxima a otros medios de comunicación como el cine y la televisión, aunque, en menor medida, también tenemos obras que, página a página, se tornan complejas. En México, la novela gráfica se ciñe al cómic independiente y de autor, el cual buscó alejarse de la historieta masiva que permeó durante décadas anteriores, así como ensalzar la voz de una generación de autores influida por el cómic europeo así como el independiente. Así, esta propuesta posee una narración más fragmentada, compleja para un lector no atento, pero que gana en temáticas sociales al poder relacionar su historia con una época, una coyuntura o sucesos que han sido determinantes para nuestro país. Así, la novela gráfica es una propuesta que consolida el proyecto del cómic de autor, pero a la vez, una que nos muestra la magnitud a la que puede llegar la historieta.

## Fuentes de consulta

- Adorno, Theodor y Max Horkheimer (1988). *Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Álamo, Alfredo (2016a). “El curioso origen de la palabra distopía” en Lecturalia [En línea]. Valencia, disponible en <http://www.lecturalia.com/blog/2016/08/01/el-curioso-origen-de-la-palaba-distopia/> [consultado el 18 de octubre de 2016].
- (2016b). “Guillem López: ‘Investamos distopías porque vivimos en una y no queremos admitirlo en Lecturalia [En línea]. Valencia, disponible en <http://www.lecturalia.com/blog/2016/04/26/guillem-lopez-inventamos-distopias-porque-vivimos-en-una-y-no-queremos-admitirlo/> [consultado el 19 de octubre de 2016].
- Antezana, Natalia (2013). “Diez momentos en la historia: la realidad según Televisa (parte 1)” en Revolución Tres Punto Cero [En línea]. México, disponible en <http://revoluciontrespuntocero.com/10-momentos-en-la-historia-la-realidad-segun-televisa/> [consultado el 20 de octubre de 2016].
- Arredondo, Benjamín (2014). “Templos ya desaparecidos en el centro histórico de la Ciudad de México. 11ª parte” en El Bable [En línea]. México, disponible en <http://vamonosalbable.blogspot.mx/2014/10/templos-ya-desaparecidos-en-el-centro.html> [consultado el 21 de octubre de 2016].
- Aubague, Laurent (1987). “¡Alarma! y las imágenes de la muerte: de lo imaginario cultural a la función ideológica” en *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, volumen I, número 2, 145-171p. Universidad de Colima: Colima.
- Aurrecoechea, Juan Manuel (1998). “El albur del Gallito” en *Moneros y monitos*, episodio 16. México: TV UNAM y Calacas y Palomas.
- Barrero, Manuel (2012). “De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo de comprensión para la historieta” en Peppino Barale, Ana María (coord.) *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*, 29-59p. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Barthes, Roland (1999). *Mitologías*. México: Siglo XXI.

- Bartra, Armando (2001a). "Fin de fiesta. Gloria y declive de una historieta tumultuaria" en *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, volumen I, Número 3, 147-166p. Pablo de la Torre: La Habana.
- (2001b). "Globos globales: 1980-2000" en *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, volumen I, número 4, 225-236p. Pablo de la Torre: La Habana.
- Bartra, Roger (1987). *La jaula de la melancolía. Identidad y metamorfosis del mexicano*. México: Grijalbo.
- (1993). *Oficio mexicano*. México: Grijalbo.
- Benítez, Araceli (2013). "Mascotas letales: We3" en Mórvido Fest [En línea]. México, disponible en <http://www.morbidofest.com/archivos/11055> [consultado el 12 de julio de 2016].
- Benjamin, Walter (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Ítaca.
- Beristáin, Helena (1982). *Análisis estructural del análisis literario*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Berman, Marshall (1998). *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. México: Siglo XXI.
- Bolinaga, Iñigo (2011). *La gran utopía*. Tenerife: Melusina.
- Brady, Matt (2005). "Disney with fangs. Morrison on We3" en Newsarama [En Línea]. Disponible en <http://classic-web.archive.org/web/20071013020107/http://www.newsarama.com/pages/D/We3.htm> [consultado el 13 de enero de 2017].
- Bueno Bravo, Isabel (2012). "Las armas y los uniformes de los guerreros aztecas" en Díaz-Ripoll Isern, Luis (director) *Revista de historia militar*, año LVI, número 111, 11-44p. Madrid: Instituto de Historia y Cultura Militar.
- Buñuel, Luis (1929). *Un perro andaluz*. España: Luis Buñuel.
- Calabrese, Omar (1987). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Calvo, Alberto (2013). "RC: Operación Bolívar" en *Comicverso* [En línea]. México, disponible en <http://www.comicverso.org/2013/01/rc-operacion-bolivar.html> [consultado el 2 de octubre de 2016].

- Camacho Morfin, Thelma (1993). *La "sociedad" en monitos. Historieta y cultura popular* (tesis de licenciatura en historia inédita). México: Escuela Nacional de Estudios Profesionales, Universidad Nacional Autónoma de México.
- (2014). "Dibujar historietas. Una enseñanza fuera de la Academia" en De los Reyes, Aurelio (coord.) *La enseñanza del dibujo en México*, 337-357p. México: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Cameron, James (1984). *Terminator*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer Pictures.
- (1986). *Aliens: el regreso*. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- (1994). *Mentiras verdaderas*. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Campbell, Eddie (2010). "Manifiesto de la novela gráfica" en *Es muy de cómic* [En línea]. Madrid, disponible en <http://pepoperez.blogspot.mx/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html> [consultado el 19 de septiembre de 2016].
- Campbell, Joseph (1999). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Caramasa, Vicente (2013). "Análisis y comentario del *Guernica* de Picasso" en El señor del biombo [En línea]. Madrid, disponible en <http://seordelbiombo.blogspot.mx/2013/03/analisis-y-comentario-del-guernica-de.html> [consultado el 29 de mayo de 2016].
- Castaneda, Carlos (2001). *Las enseñanzas de don Juan. Una forma yaqui de conocimiento*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Castañeda, Fernando y Benjamín García (2015). *Materiales para resistir la realidad*. México: Producciones imperdonables.
- Clement, Edgar (2006). *Operación Bolívar*. México: Caligrama.
- Corona Cabrera, Laura Alicia (2008). *Estrategias de la posmodernidad: apropiacionismo y pastiche, experiencia creativa en el campo del ensamblaje* (tesis de maestría en artes visuales con orientación en pintura inédita). México: Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cronenberg, David (1986). *La mosca*. Estados Unidos: 20th Century Fox.

- Cruz García, Rosaura Irene (2010). *El Taller del Perro. Por una historieta de autor en México: análisis de dos obras* (tesis de maestría en historia del arte inédita). México: Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cruz Pérez, Samuel (2010). *Un historietista mexicano de finales del siglo XX: la obra de José Quintero* (tesis de licenciatura en estudios latinoamericanos inédita). México: Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Debroise, Olivier y Cuauhtémoc Medina (coordinadores) (2014). *La era de la discrepancia. Arte y cultura visual en México 1968-1997*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Del Real, Víctor (2008). "Regresar de noche, caminando, a Nezayork" en Edgar Clement [En línea]. México, disponible en <http://edgarclement.blogspot.mx/2010/06/como-ya-algunos-sabran-para-diciembre.html> [consultado el 4 de agosto de 2016].
- Del Troncoso Castillo, Alberto (2008). "El movimiento estudiantil de 1968 narrado en imágenes" en *Sociológica*, volumen XXIII, número 68. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Eco, Umberto (1984). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Eisner, Will (1998). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- Eliade, Mircea (1999). *Historia de las creencias y las ideas religiosas. De la edad de piedra a los misterios de Eleusis*. Volumen I. Barcelona: Paidós.
- (2009). *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Espinosa Lucas, Emmanuel Román (2016). *Entrevista al ilustrador gráfico Julián Romero Sánchez*. Pachuca: 4 de septiembre.
- (2016). *Entrevista al historietista Edgar Clement*. México: 25 de septiembre.
- Esposito, Roberto (2009). *Immunitas. Protección y negación de la vida*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Esquilo (2001). *Prometeo encadenado*. Bogotá: Pehuén.

- Esteban Leal, Paloma (2016). "Guernica" en Museo Reina Sofía [En Línea]. Madrid, disponible en <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/guernica> [consultado el 1 de abril de 2016].
- Fernández, David (2010). "We3, de Grant Morrison y Frank Quitely" en Zona Negativa [En línea]. Madrid, disponible en <http://www.zonanequivativa.com/we3-de-grant-morrison-y-frank-quitely/> [consultado el 12 de julio de 2016].
- Fernández Islas, Edurne (2015). *Poder y simbolismo de la vestimenta azteca* (tesina de licenciatura en historia inédita). Naucalpan: Facultad de Estudios Superiores Acatlán, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Florescano, Enrique (2006). *Imágenes de la patria a través de los siglos*. México: Taurus.
- Fritz, Ben y Claude Brodesser (2005). "New Line takes on We3 killer cutties" en Variety. Nueva York, disponible en <http://variety.com/2005/film/news/new-line-takes-on-we3-killer-cutties-1117924066/> [consultado el 11 de julio de 2016].
- Gantús, Luis (2014). *La increíble y triste historia de la cándida historieta y la industria desalmada. Varios cuentos y tres decálogos insoslayables*. México: Luis Gantús y Producciones Balazo.
- García, Santiago (2010). *La novela gráfica*. Madrid: Astiberri.
- (2013). *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Astiberri.
- García Palou, Pedro (2014). *El fracaso del mestizo*. México: Ariel.
- Gasca, Luis y Román Gubern (1994). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Gasca, Luis y Asier Mensuro (2014). *La pintura en el cómic*. Madrid: Cátedra.
- Ginzburg, Carlo (1994). *Mitos, emblemas e indicios. Morfología e historia*. Barcelona: Gedisa.
- Guiral, Antoni (coordinador) (2007). *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics*. Volumen 9. Revistas de aventuras y de cómic para adultos. Barcelona: Panini Comics.
- Grimal, Pierre (2008). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.

- Jaramillo Herrera, Gerardo (2008). *Nueva historia mínima de México ilustrada*. México: El Colegio de México.
- Guber, Rosana (2004). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires: Legasa.
- Gubern, Román (1974). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Península.
- (2002). *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Anagrama.
- (2007). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama.
- Hernández-Durán, Raymond (2004). "Entre el espacio y el texto: ubicación del arte virreinal en el México poscolonial" en Widdifield, Stacy G (coord.) *Hacia otra historia del arte en México tomo II: la amplitud del modernismo y la modernidad*, 33-68p. México: Fondo de Cultura Económica.
- Isidro Luna, Xóchitl (2007). *Estudio morfológico del cráneo del jaguar (panthera onca) de México* (tesis de licenciatura en biología inédita). México: Facultad de Ciencias, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Jiménez Quiroz, Octavio (2013). *Del Gallito inglés al Taller del Perro. Páginas recientes para una historia aún no escrita de la historieta mexicana independiente* (tesis de licenciatura en diseño y comunicación visual inédita). México: Escuela Nacional de Artes Plásticas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ledezma Martínez, Juan Manuel (1997). *El Che... Un revolucionario que se niega a morir. Un estudio biográfico comparativo* (tesis de licenciatura en estudios latinoamericanos inédita). México: Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Lee, Stan y John Romita (1963). *The amazing Spider-Man*, número 60. Nueva York: Marvel.
- Love, Nicola (2012). "Death of the family: the story so far" en Forbidden Planet [En línea]. Londres, disponible en <http://www.forbiddenplanet.co.uk/blog/2012/comics-death-of-the-family-the-story-so-far/> [consultado el 26 de octubre de 2014].
- Mann, Daniel (1971). *La revolución de las ratas*. Estados Unidos: Cinerama Releasing Corporation.

- Markle, Fletcher (1963). *El viaje increíble*. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Martel, Frédéric (2011). *Cultura mainstream*. México: Taurus.
- Martín Martín, Fernando (2003). “*Un chien andalou*: El subconsciente filmado y su incidencia plástica en la obra de Salvador Dalí” en *Laboratorio de arte*, número 16. Sevilla: Universidad de Sevilla. 282-318p.
- Martínez González, Roberto (2009). “El chamanismo y la corporalización del chamán: argumentos para la deconstrucción de una falsa categoría antropológica en *Cuiculco*, vol. 16, núm 46. México: Escuela Nacional de Antropología e Historia. 197-220p.
- Mayán, María J (2001). *Una introducción a los métodos cualitativos: Módulo de entrenamiento para estudiantes profesionales*. México: Qual Institute Press.
- Mazur, Dan y Alexander Danner (2014). *Cómics. Una historia global, desde 1968 hasta hoy*. Barcelona: Blume.
- McCloud, Scott (1993). *Understanding comics: the invisible art*. Nueva York: HarperPerennial.
- McTiernan, John (1987). *Depredador*. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Mena Marqués, Manuela B (2016). “El 3 de mayo de 1808 en Madrid: los fusilamientos de los patriotas madrileños” en Museo del Prado [En línea]. Madrid, disponible en <https://www.museodelprado.es/recurso/3-de-mayo-de-1808-en-madrid-los-fusilamientos-de/f0f52ca5-546a-44c4-8da0-f3c2603340b5> [consultado el 10 de abril de 2016].
- Merino, Ana (2012) “Rincones de ensimismamiento en la novela gráfica” en Peppino Barale, Ana María (coord.) *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*, 227-233p. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Misseri, Lucas Emmanuel (2011). “La física de la utopía. El aporte de HG Wells al utopismo” en Misseri, Lucas Emmanuel y Romina Conti (comps.) *Imaginario utópicos en la cultura. De las utopías renacentistas a las posindustriales*, 108-117p. Mar de la Plata: Kazak Ediciones.
- Monreal y Tejeda, Luis y RG Hagggar (1999). *Diccionario de términos de arte*. Barcelona: Juventud.

- Monsiváis, Carlos (1977). "Notas sobre la cultura mexicana en el siglo XX" en Cosío Villegas, Daniel (coord.) *Historia general de México*, tomo 2, 1375-1531p. México: El Colegio de México.
- Moro, Tomás (2014). *Utopía*. México: Grupo Editorial Tomo.
- Morrison, Grant (2011). *Supergods*. Nueva York: Spiegel & Grau.
- Morrison, Grant y Dave McKean (2003). *Arkham asylum: Una casa seria sobre una tierra seria*. México: Vid.
- Morrison, Grant y Frank Quitely (2015). *Cómics que desafían las expectativas presenta: We3*. México: Televisa.
- Nowell, Kristin y Peter Jackson (1996). *Wild cats. Status survey and conservation action plan*. Gland: IUCN.
- Paz, Octavio (1998). *El laberinto de la soledad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Pérez Montfort, Ricardo (coordinador) (2015). *México contemporáneo 1808-2014. La cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Pérez Segura, Javier (2000). "Cubismo" en Solar, David (editor) *Descubrir las vanguardias*, 3-24p. Madrid: Arianza Ediciones.
- Priego, Ernesto (2000). *Watching the Watchmen: el cómic como narrativa gráfica* (tesis de licenciatura en lenguas y literaturas modernas inédita). México: Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional Autónoma de México.
- (2002). "Taller del Perro: por una historieta de autor" en *Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta*, volumen II, número 6, 63-67p. La Habana: Pablo de la Torriente.
- "¿Qué son distopías?" (2013). Artículo encontrado en *Distopías: cine de ciencia ficción histórico* [En línea]. Disponible en <https://distopicas.wordpress.com/tag/john-stuart-mill/> [consultado el 19 de octubre de 2016].
- Raimi, Sam (2004). *Spider-Man 2*. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Real Academia Española (2016). "Epatante" en *Diccionario de la lengua española*. Edición del tricentenario [En línea]. Disponible en <http://dle.rae.es/?id=Fv1W2AZ> [consultado el 17 de diciembre de 2016].

- Rosen, Martin y John Hubley (1972). *Watership down*. Inglaterra: Cinema International Corporation.
- Rosen, Martin (1982). *The plague dogs*. Inglaterra: United Artists.
- Sala, Avelino y Daniel García Andujar (2012). “Cacotopia” en Avelino Sala Studio [En línea]. Barcelona, disponible en [http://avelinosala.es/es/cacotopia\\_project.html](http://avelinosala.es/es/cacotopia_project.html) [consultado el 19 de octubre de 2016].
- Sautto Flores, Dalia (2013). *Murales de guerra: Guernica y Dive Bomber and tank* (tesis de maestría en historia del arte inédita). México: Facultad de Filosofía y Letras, Instituto de Investigaciones Estéticas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Scott, Ridley (1979). *Alien: el octavo pasajero*. Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Shadyac, Tom (1996). *El profesor chiflado*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Shelley, Mary W (1999). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. México: Editores Unidos Mexicanos SA.
- Snyder, Scott, James Tynion IV et. al. (2013). *DC definitive edition. Batman: Night of the owls*. México: Televisa.
- Soria Trastoy, Teresa y Juan de la Torre Suárez (2016). “Udyat (Udjat), el ojo de Horus” en Egiptomanía [En Línea]. Disponible en <http://www.egiptomania.com/mitologia/udyat.htm> [consultado el 10 de abril de 2016].
- Spielberg, Steven (1993). *Parque jurásico*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Talens, Jenaro, et. al. (1980). *Elementos para una semiótica del texto artístico*. Madrid: Cátedra.
- Tatsunoko Productions (1990). *Los gatos samurái*. Tokio: Tatsunoko Productions.
- Torres, Santiago y Ramón Vallés (2007). *Guernica, pintura de guerra*. Barcelona: Televisió de Catalunya.
- Valtierra, Ana (2003). “Las Pietá, con Miguel Ángel hasta el final” en Jesús Pozo (editor) *Adiós cultural*, núm. 102, 20-23p. Madrid: Funespaña SA.
- Varillas, Rubén (2009). *La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic*. Sevilla: Viaje a Bizancio Ediciones.

- Vasilachis, Irene (coord.) (2005). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa.
- Vázquez Delgado, Jorge (2011). “El mito moderno del progreso y la ontología del trabajo” en Misseri, Lucas Emmanuel y Romina Conti (comps.) *Imaginarios utópicos en la cultura. De las utopías renacentistas a las posindustriales*, 17-25p. Mar de la Plata: Kazak Ediciones.
- Vélez, Julio (2014). “Reestrenarán *Señorita Cometa en México*” en CinePremiere [En línea]. México, disponible en <http://www.cinepremiere.com.mx/37391-reestrenaran-senorita-cometa-en-mexico.html> [consultado el 5 de enero de 2017].
- Verhoeven, Paul (1987). *Robocop*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer Pictures.
- Vilches Fuentes, Gerardo (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Nowtilus.
- Wittkower, Rudolf (2006). *La alegoría y la migración de los símbolos*. Madrid: Siruela.
- Zubieta, Ana María (2000). *Cultura popular y cultura de masas*. Buenos Aires: Paidós.