

El cómic como espacio abierto (II)
La bande dessinée comme un espace ouvert (II)
Comics as an open space (II)
Il fumetto come spazio aperto (II)



GRAN ANGULAR/GRAND ANGLE/WIDE ANGLE/GRANDANGOLARE
 La «trilogía» de Bill Douglas, Santos Zunzunegui

PERSPECTIVAS/PERSPECTIVES/PERSPECTIVES/PROSPETTIVE
 La neguentropía. ¿Cómo sabe una planta que llega la primavera?, Clara Janés

Babel revisitada, Juan José Gómez Cadenas y Marco Guagnelli
 Dar nombre a lo ignoto. Idilio y tragedia en Hölderlin (con una coda celaniana), Anacléto Ferrer
 Clara Janés. La poética cuántica o la física de la poesía, Candelas Gala

DOSSIER: EL CÓMIC COMO ESPACIO ABIERTO (II)/ LA BANDE DESSINÉE
COMME UN ESPACE OUVERT (II)/ COMICS AS AN OPEN SPACE (II)/
IL FUMETTO COME SPAZIO APERTO (II) (Enrique Bordes y
Ana Merino, eds.)

Introducción: El cómic como espacio abierto. Las posibilidades expresivas a través de sus formatos. Segunda parte, Enrique Bordes y Ana Merino

El feed infinito: el potencial del webcómic en la máquina de memes, Irene Gil Giménez

Innovaciones en el cómic digital. El caso de *Modern Polaxis*, Pablo Sánchez de Mora Díaz

La presencia del cómic en el 45 Salón Nacional de Artistas de Colombia, Juan Alberto Conde Aldana y Diana Paola Gil Guzmán

Power Paola, cotidianidad y turismo, Iván Pérez-Zayas
 Mutaciones del tiempo y el espacio en el cómic chileno: de la transición al estallido social, Pablo Soto

El Neotokio que nos prometieron, Enrique Parra Albarracín

CALEIDOSCOPIO/KALÉIDOSCOPE/KALEIDOSCOPE/CALEIDOSCOPIO
 Resefias/Critiques/Book reviews/Recensioni

WHO'S WHO

NEGUENTROPÍA

Clara Janés

La vida contiene un fenómeno irreversible, la entropía, tendencia hacia el desorden, fruto del intercambio de energía y materia con el entorno, vinculado con la Segunda ley de la termodinámica. Un elemento que contribuye a ello es el azar, «el acaso comprensible», para Schrödinger, y según Prigogine comporta la autonomía del tiempo. Schrödinger se pregunta cómo un organismo vivo logra «evitar la degradación al equilibrio termodinámico (muerte)», y responde: «con cierto nivel de entropía negativa», es decir, «Extrayendo 'orden' del entorno».

Co-publicada por / Co-publiée par
 Co-published by / Co-pubblicata da
 Departament de Teoria dels Llenguatges
 i Ciències de la Comunicació (UVEG)
 & The Global Studies Institute (UniGe)

Directores/Directeurs/
 Editors-in-Chief/Direttori
 Giulia Colaizzi (UVEG)
 Jenaro Talens (UniGe/UVEG)

Consejo de dirección/
 Comité de direction/
 General Editors /
 Comitato direttivo
 Pilar Carrera (UC3M)
 Nicolas Levrat (UniGe)
 Sergio Sevilla (UVEG)
 Santos Zunzunegui (UPV/EHU)

Secretaría de redacción/
 Secrétariat de rédaction
 Executive secretary
 Segreteria esecutiva
 Silvia Guillamón (UVEG)

Responsable Web /Direction du site
 Web Director / Webmaster
 Violeta Martín Núñez

Maquetación / Mise en page
 Layout / Impagazzazione
 Martín Gráfico

Consejo de redacción/*Consejo asesor
 Conseil de rédaction/*Conseil consultatif
 Editorial Board/*Advisory Board
 Redazione/*Comitato consultivo
 Maximos Aligisakis (UniGe),
 *Korine Amacher (UniGe),
 Manuel de la Fuente (UVEG)
 *Juan Carlos Fernández Serrato (US),
 Josep Lluís Gómez Mompart (UVEG),
 Carlos Hernández Sacristán (UVEG),
 *Aude Jehan (UniGe),
 †Jorge Lozano (UCM),
 *Luis Martín-Estudillo (UI),
 Antonio Méndez Rubio (UVEG)
 Carolina Moreno (UVEG),
 Santiago Renard (UVEG),
 *Pedro Ruiz Torres (UVEG),
 *René Schwok (UniGe),
 *Nicolas Spadaccini (UMN),
 †Manuel Talens (Tlaxcala-int.org),
 Manuel E. Vázquez (UVEG),
 *Imanol Zumalde (UPV-EHU)

Comité científico / Comité scientifique / Scientific Committee / Consiglio scientifico

†Ana Amado (UBA), Wladimir Belerowitch (UniGe/EHESS, Paris), Enrique Bordes (UPM), Philippe Brillard (UniGe), Rodrigo Browne Sartori (UACH), †Omar Calabrese (UNISI), José Luis Castro de Paz (USC), Pio Colonnello (UNICAL), Tom Conley (Harvard), Teresa de Lauretis (UCSC), Carlos del Valle (UFRO), Pascal Dethurens (UNISTRA), Frieda Ekotto (UMICH), †Paolo Fabbri (IUAV), Juan Antonio García Galindo (UMA), Charles Genequand (UniGe), Juan José Gómez Cadenas (IFIC-CSIC/CERN), Antonio Gómez-Moriana (SFU), Jesús González Requena (UCM), Ana Goutman (UNAM), Ute Heidmann (UNIL), Pilar Hernández (IFIC-CSIC), Yves Hersant (EHESS, Paris), Renate Holub (UCB), Daniel Jorques (UVEG), †Thomas E. Lewis (UI), Tomás López-Pumarejo (Brooklyn College, CUNY), Silvestra Mariniello (UdeM), Javier Marzal (UJI), Ana Merino (UI), José Antonio Mingolarra (UPV-EHU), Leticia Mora (IATA-CSIC), Miquel de Moragas (UAB), Alberto Moreiras (TAMU), Laura Mulvey (Birkbeck College), Jesús Navarro Faus (IFIC-CSIC), Winfried Nöth (Uni-Kassel), Nzachée Noubissi (UCAD), Manuel Palacio (UC3M), José Luis Pardo (UCM), †Eduardo Peñuela Cañizal (UNIP), Francesca R. Recchia Luciani (UBari), Lanz Renzmann (RGU), Giuseppe Richeri (USI), Miquel Rodrigo Alsina (UPF), José F. Ruiz Casanova (UPF), Lucía Santaella (PUCSP), †Víctor Silva Echeto (UNIZAR), Pierre Souyri (UniGe), Victor I. Stoichita (UNIFRI), Pau Talens-Oliag (UPV), Peeter Torop (UT), María Tortajada (UNIL), Pablo Valdivia (RUG), Patrizia Violi (UNIBO), Ricardo Viscardi (UDELAR), Valeria Wagner (UniGe), Luis Veres (UVEG), Teresa Vilarós (TAMU) Slavoj Žižek (UL), Nicolas Zufferey (UniGe)

Editores asociados / Éditeurs associés / Associate editors / Editori associati

María Aparisi (UVEG), Alessia Biava (UniGe), Marc Roissard de Bellet (UniGe), †Vicente Forés (Fundación Shakespeare), Awatef Ketiti (UVEG)

Abreviaturas / Abréviations / Abbreviations / Abbreviazioni

Birkbeck: Birkbeck College, University of London / CUNY: City University of New York / EHESS: École de Hautes Études en Sciences Sociales, Paris / Harvard: Harvard University / IATA-CSIC: Instituto de Agroquímica y Tecnología de Alimentos-Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Valencia / IFIC-CSIC: Instituto de Física Corpuscular-Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Valencia / IUAV: Istituto Universitario di Architettura, Venezia / PUCSP: Pontificia Universidade Católica de São Paulo / RUG: Rijksuniversiteit Groningen / SAIS-JHU: The Paul H. Nitze School of Advanced International Studies-Johns Hopkins University / SFU: Simon Fraser University, Canada / TAMU: Texas A&M University / TLAXCALA: www.tlaxcala-int.org / UAB: Universitat Autònoma de Barcelona / UACH: Universidad Austral de Chile / UB: Universitat de Barcelona / UBA: Universidad de Buenos Aires / UBari: Università degli Studi di Bari Aldo Moro / UCAD: Université Cheik Anta Diop, Dakar, Sénégal / UCB: University of California, Berkeley / UCM: Universidad Complutense, Madrid / UC3M: Universidad Carlos III, Madrid / UDELAR: Universidad de la República, Uruguay / UFRO: Universidad de la Frontera, Temuco / UI: University of Iowa / UJI: Universitat Jaume I / UL: University of Ljubljana / UMA: Universidad de Málaga / UMICH: University of Michigan / UMN: University of Minnesota / UNIP: Universidad Paulista, Brasil / UNICAL: Università degli Studi di Calabria / UNISI: Università degli Studi di Siena / UNISTRA: Université de Strasbourg / UNAM: Universidad Nacional Autónoma de México / UNED: Universidad Nacional de Educación a distancia / UNIBO: Università di Bologna / UNIZAR: Universidad de Zaragoza / UNIFRI: Université de Fribourg / UniGe: Université de Genève / Uni-Kassel: Universität Kassel / UNIL: Université de Lausanne / UPF: Universitat Pompeu Fabra / UPM: Universidad Politécnica de Madrid / UPV: Universitat Politècnica de València / UPV-EHU: Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea / US: Universidad de Sevilla / USC: Universidade de Santiago de Compostela / UCSC: University of California, Santa Cruz / USI: Università della Svizzera italiana / UT: Tartu Ülikool

Revista indexada en



Diseño/Maquette/Art Work/Disegno grafico

© Abbé Nozal, 2011

En cubierta / Dans la couverture / On the cover / In copertina: *Sans titre* © Xabier Talens Carrera, 2021

ISSN: 2174-8454

e-ISSN: 2340-115X

Depósito legal: V-3469-2011

Imprime: Martín Gràfic

Tel.: 963 730 882 · 963 730 916

info@martingrafic.com

martingrafic.com

ÍNDICE / TABLE DES MATIÈRES
CONTENTS / INDICE
Vol. 22 (2021)



GRAN ANGULAR/GRAND ANGLE/WIDE ANGLE/GRANDANGOLARE	
La «trilogía» de Bill Douglas	
Santos Zunzunegui	5
PERSPECTIVAS / PERSPECTIVES / PERSPECTIVES / PROSPETTIVE	
La neguentropía. ¿Cómo sabe una planta que llega la primavera?	
Clara Janés	29
Babel revisitada	
Juan José Gómez Cadenas y Marco Guagnelli	37
Dar nombre a lo ignoto. Idilio y tragedia en Hölderlin (con una coda celaniana)	
Anacleto Ferrer	47
Clara Janés. La poética cuántica o la física de la poesía	
Candelas Gala	63
DOSSIER: EL CÓMIC COMO ESPACIO ABIERTO (II)/ LA BANDE DESSINÉE COMME UN ESPACE OUVERT (II)/ COMICS AS AN OPEN SPACE (II)/ IL FUMETTO COME SPAZIO APERTO (II) (Enrique Bordes y Ana Merino, eds.)	
Introducción: El cómic como espacio abierto. Las posibilidades expresivas a través de sus formatos. Segunda parte.	
Enrique Bordes y Ana Merino	73
El feed infinito: el potencial del webcómic en la máquina de memes	
Irene Gil Giménez	75
Innovaciones en el cómic digital. El caso de Modern Polaxis	
Pablo Sánchez de Mora Díaz	89
La presencia del cómic en el 45 Salón Nacional de Artistas de Colombia	
Juan Alberto Conde Aldana y Diana Paola Gil Guzmán	99
Power Paola, cotidianidad y turismo	
Iván Pérez-Zayas	113
Mutaciones del tiempo y el espacio en el cómic chileno: de la transición al estallido social	
Pablo Soto	125
El Neotokio que nos prometieron	
Enrique Parra Albarracín	147
CALEIDOSCOPIO/KALÉIDOSCOPE/KALEIDOSCOPE/CALEIDOSCOPIO	
José Luis Castro de Paz y Santos Zunzunegui, eds., Furia española. Vida, obra, opiniones y milagros de Luis García Berlanga (1921-2010), cineasta	
Jaime Pena	169
Pilar Carrera y Carmen Ciller, eds., Maternidades. Políticas de la representación	
M. Isabel Menéndez Menéndez	173
Giulia Colaizzi, ed., Cine, interculturalidad y políticas de género	
Ana Daniela Nahmad Rodríguez	177
Nicolas Levrat y Jenaro Talens, Quo vadis, Europa?	
Manuel de la Fuente	181
Ángel López García-Molins, Repensar España desde sus lenguas	
María Morant Giner	183
Jaime Pena, El cine después de Auschwitz. Representaciones de la ausencia en el cine moderno y contemporáneo	
Imanol Zumalde	187
Francisco Silvera, Los camaleones (Memoria punk)	
Antonio Méndez Rubio	191
Jordi Teixidor, Hemos venido a no ver. Conversaciones con Agar Contiñas	
Agar Contiñas	195
Santos Zunzunegui, Imagen sobre imagen. Mis Historias del cine I	
Imanol Zumalde	201
WHO'S WHO	205
COMPROMISO ÉTICO/CODE DE DÉONTOLOGIE	
ETHICAL STATEMENT/DICHIARAZIONE DI ETICA	223
NORMAS DE EDICIÓN/RÈGLES D'ÉDITION	
PUBLICATION GUIDELINES/NORME DI REDAZIONE	233



GRAN ANGULAR
GRAND ANGLE
WIDE ANGLE
GRANDANGOLARE

La «trilogía» de Bill Douglas

(*My Childhood*, 1972; *My Ain Folk*, 1973;
My Way Home, 1978)

Santos Zunzunegui

Titre / Title / Titolo

La «trilogie» de Bill Douglas
The Bill Douglas Trilogy
La trilogia di Bill Douglas

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

Pieza fundamental del cine británico de la década de los años setenta del pasado siglo y durante mucho tiempo poco apreciada en su país, la trilogía de Bill Douglas convierte la durísima infancia y adolescencia de su autor en imágenes imperecederas mediante un ejercicio en el que, siguiendo la estela de Chejov, la memoria es filtrada a través de un cedazo para que solo permanezca lo esencial en el recuerdo. Tres pequeños grandes filmes que nos hacen transitar a través de una sensibilidad a flor de piel que se expresa en un arte alquímico de la imagen en el que se coagula una terrible experiencia familiar y social transmutándola con intensidad, simplicidad y violencia.

Pièce fondamentale du cinéma britannique des années 1970 et longtemps peu appréciée dans son pays, la trilogie de Bill Douglas convertit la rude enfance et l'adolescence de l'auteur en images intemporelles à travers un exercice où, dans le sillage de Tchekhov, la mémoire est passée au tamis pour ne garder que l'essentiel dans le souvenir. Trois grands petits films qui nous font voyager à travers une sensibilité qui s'exprime dans un art alchimique de l'image où une terrible expérience familiale et sociale est coaguée et transmutée avec intensité, simplicité et violence.

A fundamental piece of British cinema in the seventies of the last century and quite unappreciated in his country for a long time, Bill Douglas' trilogy converts the director's harsh childhood and adolescence into everlasting images through an exercise in which, in the wake of Chekhov, memory

is filtered through a sieve which holds only the essential for recollection. The trilogy is compounded by three great little films that provide us a journey through a sensitivity expressed in an alchemical art of the image in which a terrible family and social experience coalesces and is transmuted with intensity, simplicity and violence.

Opera fondamentale del cinema britannico degli anni settanta e a lungo poco apprezzata nel suo paese, la trilogia di Bill Douglas trasforma la dura infanzia e adolescenza dell'autore in immagini senza tempo attraverso un esercizio in cui, seguendo le orme di Cechov, il ricordo viene filtrato attraverso un setaccio affinché nella memoria resti solo l'essenziale. Tre piccoli grandi film ci fanno viaggiare attraverso una sensibilità che si esprime in un'arte alchemica dell'immagine, in cui una terribile esperienza familiare e sociale si coagula ed è trasmutata con intensità, semplicità e violenza.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Cine británico, cine autobiográfico, trilogías cinematográficas, cine e infancia.

Cinéma britannique, cinéma autobiographique, trilogies de films, cinéma et enfance.

British cinema, autobiographical cinema, film trilogies, cinema and childhood.

Cinema britannico, cinema autobiografico, trilogie di film, cinema e infanzia.

Film spells poetry on pictures
P. J.

La ubicación contextual de una obra y los ángulos desde la que abordarla han sido siempre un tema de debate. La apreciación de las apenas seis horas¹ que forman el corpus de la obra del cineasta británico Bill Douglas (1934-1991) se han visto afectadas de lleno, desde su aparición, por las mutaciones que ha sufrido el acercamiento crítico a las películas en el manejo de estos aspectos. En un texto precedente —curiosamente escrito, o quizás no tanto, a propósito de otro filme británico, *A Tale of Canterbury*— he señalado que si queremos plantear una dicotomía radical para ubicar cualquier filme que quiera someterse a escrutinio, una primera elección puede ser situarlos en el marco administrativo de su creación (aunque se trate, a menudo, de coproducciones) o, al contrario, intentar dejar de lado las implicaciones de su adscripción «nacional» para abordarlos como piezas singulares que habitan en un país inexistente pero en el que entran en diálogo con otras obras de similar espíritu más allá de fronteras políticas que separan los viejos estados-nación.²

Es obvio que las primeras historias del cine (y muchas de las que siguieron después su camino) eligieron como principal elemento de control adscribirse a la primera elección, debidamente combinada con las alusiones a tal o cual escuela creativa y, por supuesto, al peso autoral que durante largo tiempo la crítica ha concedido en práctica exclusividad al nombre que suele figurar tras el «dirigido por». Es verdad que la alternativa opuesta parece caer de lleno en el idealismo de olvidar el contexto espacial, temporal y, por supuesto, político de las películas. Pero puede a veces ofrecer la posibilidad al

ampliar los puntos de vista para su abordaje al permitir establecer diálogos entre obras que, como dice el célebre aforismo bressoniano, no estaban destinadas a acercarse.

Sin alejarnos de la obra de Bill Douglas no viene mal recordar dos cosas. La primera que el filme que luego se llamará *My Childhood*, fue rechazado para su posible financiación por Films of Scotland, ya que no proyectaba una imagen de Escocia como una «nación» —que sin duda sus élites ya pensaban entonces en un futuro independiente del Reino Unido— orientada hacia un futuro de progreso. O dicho de otra manera, que la imagen de marca que podía proyectar una tal obra, no parecía la más apropiada desde el punto de vista político. La segunda, que la comprensión de la singularidad del proyecto emprendido por Douglas se hace más evidente si se confronta con obras producidas en contextos culturales, económicos y culturales muy distintos al suyo. Pienso en algo que, por supuesto, no soy el primero en señalar, los lazos que su trabajo mantiene con la trilogía que dedicó Marc Donskoi a Maxim Gorki, (*Dietstvo Gorkovo*, 1938; *V liudiakh*, 1940; *Moi Universitety*, 1942). Pero sobre todo, con la que realizó el cineasta bengalí Satyajit Ray formada por *Pather Panchali* (1955), *Aparajito* (1957) y *Apur sansar* (1959). Aunque existe una diferencia sustancial que no conviene ignorar: el trabajo de Douglas crece sobre fuertes raíces autobiográficas, hecho bien patentizado en los títulos de sus tres filmes en los que destaca, en todos ellos, el enfático MY que los abre. Si en los filmes de Ray estamos ante un personaje de ficción y en los de Donskoi ante la «novelización» de la vida de un personaje real, ahora se dará un paso más al hacer de la experiencia personal del director de los filmes la materia prima que será sometida a la operación alquímica de trasponerla en imágenes y sonidos. Recordando su iniciación al cine profesional, Douglas describía así su búsqueda de materiales para sus primeras obras:

«Me sentaba en mi cuarto ante mi máquina de escribir rumiando que podría escribir. Tanto la adaptación de novelas u obras teatrales actuales estaba fuera de mi alcance debido a su costo. Igualmente descarté la idea de partir de obras de época por ser demasiado ambiciosas o costosas para un debutante como yo. Así que me puse a escribir sobre mi niñez. Extrañamente

¹ La obra profesional de Douglas se compone de los filmes que se agrupan en su «trilogía autobiográfica», *My Childhood* (1972, 48, mins), *My Ain Folk* (1973, 55 mins), *My Way Home* (1978, 72 mins) y la épica *Comrades* (1987, 175 mins), historia de seis campesinos de Dorset deportados a Australia en los años treinta del siglo XIX como castigo por sus actividades sindicales. A estas películas podría añadirse *Come Dancing* (1970, 15 mins), su filme de graduación en la London Film School en la que también realizó las «prácticas» tituladas *Charlie Chaplin's London* (1969), *Striptease* (1969) y *Globe* (1969/70).

² Optar por esta vía ha obligado hace ya tiempo a plantearse el tema de la inserción de cualquier película en marcos al mismo tiempo más amplios o más reducidos: así se habla de «cine europeo» o, como podría hacerse (y algunos lo han hecho) en el caso que nos ocupa, de «cine escocés».

mi trilogía no trata acerca de un mundo soñado, sino sobre el paisaje real del que había tratado de escapar a duras penas. Pero realizar estos filmes, financiados por el British Film Institute, no fue un ejercicio de catarsis. Me hacía falta una distancia. Tenía que ser objetivo si quería que los personajes cobraran vida, de tal manera que el trabajo pudiera tomar forma.

Un buen trabajo no puede llevarse a cabo a menos que el creador sienta compasión. Solo puede comenzar cuando haya sido capaz de poner su yo en perspectiva, cuando haya fijado sobre el mismo un punto de vista. Chejov lo dijo mejor que yo: «Solo puedo escribir a partir de la memoria, nunca escribo partiendo directamente de la vida. El tema debe pasar a través del filtro de mi memoria de tal manera que solo lo que es importante o típico permanezca allí como en un cedazo³. Tan simple como eso».³

Por tanto deberemos retener a la hora de acercarnos a los filmes varias ideas motrices de la poética de Douglas que se resumen en unas pocas palabras decisivas: «distancia», «filtro», «perspectiva», «punto de vista», «forma».

Señalemos, por consiguiente, los materiales primordiales que Douglas manejará en su trilogía a sabiendas de que lo realmente importante son las transformaciones que aquellos sufrirán a la hora de convertirse en imágenes y sonidos, partiendo de las formas que adopta esa memoria a la que Douglas ha aludido una y otra vez. Bill Douglas nació en 1934 en el pueblecito minero de Newcraighall en las afueras de Edimburgo. Su infancia transcurrió en medio de grandes privaciones tanto físicas como emocionales. Hijo ilegítimo de una madre afectada por una seria enfermedad mental y educado en compañía del hijo de la hermana de su madre (Tommy, en *My Childhood* y *My Ain Folk*), por su abuela materna, Douglas pasó tras morir esta a ser recogido en la casa de su padre (al que tardó en conocer) y su abuela paterna hasta terminar en el mismo internado que había aco-

gido antes a su primo. Pese a todas las adversidades, el adolescente fue capaz de dotarse de una educación muy por encima de lo que las implacables circunstancias de su periplo vital podían vaticinar. Además durante estos años se fue fraguando lo que fue más adelante el centro de su vida, su pasión por el cine. El encuentro inesperado durante su servicio militar en Egipto con otro joven y sensible recluta Peter Jewell (Robert, en *My Way Home*), que se convertiría en su compañero hasta el fin de sus días, le permitió escapar del mundo en el que hasta entonces había habitado aunque este dejara una huella imborrable tanto en su personalidad como en su arte. Tras una frustrada carrera como actor, durante los primeros años sesenta (durante los que comenzó a pergeñar el guion que acabaría convirtiéndose en su «trilogía») y su paso y graduación como realizador en la London Film School, Douglas se encontró con la oportunidad de colocarse tras la cámara, para lo que aún tuvo que superar obstáculos de variada índole.

Nadie ha relatado mejor estos momentos que la persona que iba a ser decisiva en el nacimiento de ese cineasta que ahora, tardíamente, se admira *urbi et orbe*. Aunque su proyecto de lo que luego será la «trilogía» fue dejado de lado (como ya señalé más arriba) por las autoridades culturales escocesas que no fueron capaces de atisbar en su escritura el talento que llevaba dentro, fue valorado de una manera muy distinta en un British Film Institute en el que Mamoun Hassan acababa de relevar en la dirección del departamento de producción a Bruce Beresford. Así relata Hassan, en el texto que dedicó al cineasta con motivo de la edición en DVD de la «Trilogía», su encuentro imprevisto con Douglas:

«Cuando me hice cargo de la dirección del departamento de producción del BFI en el verano de 1971, me encontré con dos pilas de guiones sobre mi mesa: Una, de gran tamaño, de ‘rechazos» y otra, mucho más pequeña de ‘posibles’. En lo alto de este montón estaba un guion de Bill Douglas titulado *Jamie*. Nunca había leído nada parecido. Ausencia de la ‘jerga’ habitual precediendo cada escena —ext/int, localización, día/noche—, se evitaban las descripciones generalistas, se daban desnudas descripciones de los decorados, carecía de blandenguería emocional. En su lugar, los ‘hechos’ del plano permanecían implícitos. Desarrollaba una serie de descripciones, a veces poco

³ Bill Douglas: *Palace of Dreams: The making of a Filmmaker*, <http://billdouglas.web4.rkh.co.uk/about/palace-of-dreams-the-making-of-a-film-maker/> (consulta-do 01/04/2021).

gramaticales, que sin utilizar términos técnicos evocaban cómo sería la toma, el tamaño del plano y qué y quién aparecerían en él. No había ni planos de recurso, ni los habituales de cobertura filmados desde diferentes ángulos; negándose a cualquier compromiso eligió el plano único. El diálogo era escaso. Era casi una película muda, un relato visual. Era cine. Pero también era una espléndida pieza de escritura poética.⁴

Le dimos casi todo el dinero que teníamos, 3.500 Libras de las 5.000 de que disponíamos. Su remuneración personal fue de 150 L. El empeño que se manifestaba en su guion se hizo visible desde las primeras 'rushes'. Su implicación en la escritura se había trasladado a las imágenes. Y cada plano poseía una intensa claridad de línea y sentimiento. Sus imágenes eran intensas, violentas y destilaban simplicidad.⁵

Pero Hassan era muy consciente de que la manera de pensar y vivir el cine de Douglas (desde una autoexigencia que no dejó de crearle conflictos durante sus rodajes) no encajaba con el giro que el cine británico estaba dando por aquellos días. Aunque sea de forma rápida recordemos el estereotipo con el que suele describirse el cine realizado en el Reino Unido de la Gran Bretaña: estereotipo que suele apuntar hacia un arte visual siempre preocupado por la consecución de una imaginería oscilante entre un realismo a ras de suelo (no por casualidad el «Free Cinema» y su breve corolario de la «British New Wave» fueron el capítulo menos estimulante de los llamados «nuevos cines» de los años sesenta) y un formalismo que suele terminar desembocando (sin que esto excluya del diagnóstico a cineastas notables como Carol Reed o David Lean) en una serie de películas pulidas y rígidas, pensadas para halagar los gustos de la clase media e, incluso, la exaltación de unos supuestos «valores nacionales». Forma de entender el cine que ha acabado dando cuerpo a lo que se ha denominado «Quality British Film».⁶ La huella de esa manera de entender el

cine puede rastrearse en nuestros días en una inagotable producción de obras destinadas a saturar con imágenes tan sofisticadas como inanes el mercado televisivo y las plataformas de exhibición dominantes. Es evidente que un cine como el de Douglas, reducido a lo esencial, sin ninguna concesión al melodrama, sin soporte previo en una gran obra literaria, poco satisfactorio desde el punto de vista de la «corrección política», nada tenía que ver con esta tradición.

Lamentablemente, tampoco encajaba con los nuevos parámetros que tanto desde las instancias oficiales (léase British Film Institute) como desde los sectores críticos más influyentes (que se estaban desplazando a velocidad de vértigo desde la cinefilia hasta un supuesto acercamiento de pretensiones científicas-político-psicodinámicas al cine siguiendo la resaca de las mareas sesentayochistas) que se estaban consolidando en torno a los denominados «Estudios culturales». Estos ambientes, ya influyentes a lo largo de la década de los años setenta del pasado siglo, promovían un culto radical al «antiilusionismo» en la narrativa cinematográfica y la convicción de la necesidad de proceder a la borrada sistemática de las nociones burguesas y reaccionarias de «arte» y «autor», priorizando una práctica que, como es el caso del cine, parece apuntar de forma natural hacia el trabajo colectivo. Douglas no iba a encontrar en estos círculos receptividad a su apuesta estética.

En un muy sugerente texto John Caughie, alcanza a explicar la compleja situación con que tuvo que enfrentarse Douglas, navegando entre los Escila y Caribdis que causaron el naufragio de su propuesta en su propio país:

«Escribiendo sobre la Trilogía en los primeros noventa, inmediatamente después de la muerte de Bill Douglas, parecía importante utilizar su obra como un ariete con el que golpear la tradición de calidad que era entonces dominante (y ahora sigue caracterizando) a un cine británico enredado en las representaciones del pasado. Era también la oportunidad de confesar las deudas adquiridas por una tradición teórico-crítica que había marginalizado a Douglas durante su vida. En ese momento parecía que

habitación con vistas (A Room with a View, 1985), se convertirá a partir de la década de los ochenta en un modelo de consumo «arty».

⁴ Por razones que ignoro carecemos hasta ahora de una edición del guion de la «Trilogía». Algo que si sucede, afortunadamente, con el de *Comrades* (Bill Douglas, *Comrades*, Londres, Faber and Faber, 1987).

⁵ Este texto, aparecido en *The Guardian* el 20 de Julio de 2008, reutiliza parcialmente el que su autor publicó en *Sight and Sound*, Nov. 1991, pp. 22-4, 26, con el título de «His Ain Man» (consultable también en la página web de su autor <https://moviemasterclass.wordpress.com/articles-and-reviews/bill-douglas-his-ain-man/>). Mi cita combina y refunde elementos tomados de ambos artículos.

⁶ De la que el cine de un James Ivory a partir de esa pieza fundacional que fue *Una*

Douglas representaba la posibilidad de un cine artístico en Escocia y Gran Bretaña que se inspirara en las tradiciones de un Ozu o un Bresson: un cine, quizás, «menor», discordante con el deseo de un cine nacional británico que marchase codo con codo con una industria cinematográfica volcada en las representaciones del pasado. En aquel momento, la Trilogía parecía ofrecer una posibilidad que no encontró herederos, otro de esos breves momentos de posibilidad que puntúan el cine británico».⁷

Mamoun Hassan, por su parte, entendió a la perfección las consecuencias que el dilema anterior iba a tener sobre la obra futura del joven cineasta. La pacata industria británica no iba a promover, por demasiado exigente y «oscuro» para su gusto, el cine del joven escocés. Tampoco las instancias oficiales representadas por el BFI se iban a mostrar sensibles a un trabajo tan individual cuando lo que debía primar para financiar un proyecto en aquellos días era mostrar una inequívoca voluntad de practicar un rígido experimentalismo que rechazara cualquier compromiso (burgués) con el relato. Para que un proyecto fuera apoyado se tenía en cuenta de manera primordial las dimensiones «económica, social, política y estética» del trabajo cinematográfico.

El propio Douglas expuso su credo artístico con meridiana claridad en dos sencillas proposiciones. La primera apunta a su concepción del espectador: «nunca muestres a la audiencia aquello que ella puede imaginar de una forma mejor que la que tú le puedes hacer ver». Como es lógico estamos ante un artista que exigía que el público colaborase con él, llenando los huecos del relato. La segunda a su manera de entender el trabajo colaborativo: «ignorar una mala sugestión es fácil; ignorar una sugestión buena pero irrelevante es lo que te convierte en director». La combinación de ambas proposiciones enviaba a Douglas a los márgenes del cine británico, en un momento (es de nuevo Hassan quien habla) en el que desde las instancias oficiales de las que el BFI formaba parte sustancial «el cine narrativo se

consideraba pasado de moda», y todos los esfuerzos convergían hacia la promoción de un «cine nuevo, no burgués» de marchamo brechtiano, primando la realización de cortometrajes y que estos se llevaran a cabo a través de una realización colectiva.

Para poder salvar el proyecto de *Jamie*, Hassan convenció al comité encargado de las ayudas cinematográficas que

«lo que Douglas había pretendido, siendo *Jamie* un filme sobre la «niñez» del personaje, era realizar una obra en tres partes a la manera de las célebres trilogías de Donskoi y Satyajit Ray. No se trataba de financiar tres películas sino una sola en tres partes. Douglas, aceptando la sugerencia de Lindsay Anderson, accedió a esta alternativa. *Jamie* se convirtió en *My Childhood* y la trilogía vio la luz».

My Childhood se rodó con un presupuesto muy reducido, un equipo escueto pero dedicado, en 16 mm y combinando la participación de actores profesionales con otros sin experiencia fílmica. Este fue, precisamente, el caso de los dos niños protagonistas encargados de encarnar a Jamie y su primo Tommy, reclutados por Douglas a partir de un encuentro fortuito entre el cineasta y Stephen Archibald (Jamie) y su amigo Hugh Restorick (Tommy) cuando le abordaron para pedirle unos cigarrillos en la estación de autobuses de Edimburgo. Sus interpretaciones se han convertido en legendarias en el cine británico por su extrema intensidad y despojamiento. Lamentablemente ninguno de los dos conoció una ulterior carrera cinematográfica.⁸

My Childhood fue enviada en 1972 al Festival de Venecia donde participó en la sección «Venezia critic» conociendo un gran éxito crítico y alcanzando el León de Plata a la Mejor Opera Prima.⁹

⁷ Véase Sean Martin: «Stephen Archibald (1959-1998)», publicado en el folleto (pp. 19-20) ya citado que acompaña la edición en DVD de la Trilogía. En su periplo tras su colaboración con Douglas, Archibald que, como su mentor, conoció una infancia desvalida, murió en 1998 con solo 38 años, víctima de las drogas, la malnutrición y, probablemente, violencia. Por su parte, su compañero Hughie Restorick se había suicidado unos años antes.

⁸ Para situar este premio en su justo contexto hay que recordar que el Festival de Venecia, siguiendo la estela marcada en el mundo de los festivales cinematográficos por Mayo de 1968, renunció entre 1969 y 1979 a que su sección oficial tuviera carácter competitivo. A cambio se concedieron ese año de 1972 tres Leones de Oro por el conjunto de su carrera a Charles Chaplin, Billy Wilder y Anatoli Golovnya

⁹ John Caughie: «The Bill Douglas Trilogy», en el folleto *Bill Douglas Trilogy* (pp. 6-8) que acompañó en 2008 a la edición en DVD. Quizás habría que recordar que sí existe una obra en el reciente cine inglés que explora territorios similares a los transitados por Douglas, teniendo en cuenta sus lecciones y explorando sus propios caminos. Me refiero, por supuesto, al cine de Terence Davis en cuya obra inicial encontramos también una «trilogía» autobiográfica.

El reconocimiento crítico del filme no tuvo la suficiente repercusión ni en el Reino Unido ni en países como Francia, donde pese al cataclismo del 68, todavía continuaba jugándose una parte importante del futuro de la reflexión cinematográfica. Marginada su opción estilística por los vientos deconstructores que azotaban su propio país, ignorado por la crítica francesa de aquellos días (escasean las referencias sustanciales a *My Childhood* y a las dos siguientes partes de la trilogía en las revistas de cine del momento tanto inglesas como francesas), solo la visión de Hassan permitió no solo que la trilogía llegara a buen puerto (los dos siguientes filmes se realizaron en 1973 y 1978, ahora ya en 35 mm y con unas duraciones de 55 y 72 min, respectivamente) sino que, poco a poco, el cine de Douglas fuera alcanzando una reputación entre grupos de «happy few». Aunque hubo que esperar hasta su lanzamiento en DVD en 2008 para que los filmes impusieran, de forma definitiva, su reputación de obras maestras del cine británico y mundial.¹⁰

Sin embargo, Bill Douglas no pudo continuar realizando películas. A finales de los setenta intentó poner en pie una producción de uno de los clásicos ignorados de la literatura en lengua inglesa *The Private Memoirs and Confessions of a Justified Sinner* (1824), la compleja novela del escritor escocés James Hogg¹¹, sin conseguirlo. De nuevo Hassan estaba al rescate ofreciéndole la posibilidad de incorporarse a su departamento de la National

Film and Television School. En 1980 comenzó a trabajar en el que sería su último trabajo filmico, el guion de *Comrades* para el que no consiguió reunir la financiación necesaria hasta 1985. Este filme sacaba notable partido de la combinación del conocimiento profundo de las técnicas y los distintos aparatos precinematográficos por parte de Douglas con su inserción de las mismas en la historia de las luchas sindicales en la campaña inglesa a mediados del siglo XIX. Su estreno en 1987, se saldó con un notorio fracaso comercial. Desde este momento hasta su temprana muerte, víctima del cáncer, en 1991 Bill Douglas y su compañero Peter Jewell¹² invirtieron todos sus esfuerzos en acabar de reunir una extraordinaria colección, tanto de filmes como de imágenes fijas que, acompañados por más de quince mil volúmenes y una gran colección de dispositivos ópticos (el museo alberga más de ochenta y cinco mil ítems, de los que más de mil se exhiben al público), fueron donados a la Universidad de Exeter donde forman la base actual del *Bill Douglas Centre for the History of Cinema and Popular Culture*, sin duda una de las colecciones más importantes del mundo dedicadas al pre-cinema y al cine de los orígenes.¹³ Precisamente la muerte de Douglas cercenó la materialización de otro de sus proyectos finales: un filme dedicado a la figura de Eadweard Muybridge que se hubiera titulado *Flying Horse*.

Dicho lo anterior es necesario ocuparse de los filmes concretos. Y para ello debo advertir que trataré la «trilogía» como una obra unitaria, como si lo que estuviésemos afrontando fuera el inicial proyecto llamado *Jamie*. Amén de decirlo hay que justificar este acercamiento y lo haré señalando que, desde mi punto de vista, la «trilogía» (mantengamos la denominación por comodidad) se en-

(responsable de la fotografía de una parte sustancial de la obra de Pudovkin y autor del manual, publicado en España por Ediciones Rialp en 1960, *La iluminación cinematográfica*). Los filmes que representaron en la «sección oficial» al Reino Unido fueron *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick), *Made* (John Mackenzie) y *El mestizo salvaje* (Ken Russell). El lector puede comparar retrospectivamente el alcance estético de estas películas con el modesto, en términos presupuestarios, medimetraje de Douglas (*My Childhood* apenas dura 48 mins, se rueda en 16 mm y en blanco y negro).

¹⁰ El que firma este texto no recuerda haber encontrado la menor huella del trabajo de Douglas en los sesudos y espesos textos de autores como Peter Wollen o Stephen Heath, por citar dos «gurús» de la reflexión sobre el cine en lengua inglesa de la década de los años setenta cuya obra uno fatigaba por aquellos días. Por contra, siempre viví durante largo tiempo intrigado por la críptica referencia de Dominique Noguez (en su *Le cinéma, autrement*, París, UGE, 1977, p. 325) a un «admirable» filme llamado *My Childhood* de un tal Bill Douglas del que destacaba la presencia en sus imágenes de «mil cosas grises, blancas y negras». La «trilogía» solo conoció un estreno normalizado en Francia en Julio de 2013, seguido poco después de la correspondiente edición en DVD. *Comrades* (1987) se estrenó en 2014. No hace falta decirlo, nada de la obra de Douglas ha conocido una exhibición normalizada entre nosotros.

¹¹ Se trata de un texto que también solicitó la atención de Ingmar Bergman o Alexander Mackendrick.

¹² En el folleto que acompaña a la edición en DVD de la «trilogía» realizado por el BFI pueden leerse dos sugestivos textos de Peter Jewell: el primero una introducción al *booklet* titulada «A Can of Words» (pp. 1-3); el segundo, un poema escrito en 2001 dedicado a glosar la personalidad de Bill Douglas titulado «The Rebus» (p. 4). La palabra rebus, de origen latino, se traduce al castellano como adivinanza. De hecho, las primeras letras de cada verso forman la expresión «Personal Cinema».

¹³ Puede visitarse la página web del Museo en <https://www.bdcmuseum.org.uk/>



Imagen 1



Imagen 2

tiende mejor si la vemos como una amplia obra sinfónica que se despliega en cuatro bien marcados movimientos.

Relatada de forma más que esquemática la historia se desenvuelve inicialmente durante los últimos coletazos de la II Guerra Mundial en una misérrima población minera de Escocia, donde malviven a duras penas en compañía de su abuela materna dos primos: Jamie y Tommy. Aunque Tommy (Hughie Restorick) conoce a su padre que le visita de vez en cuando, Jamie (Stephen Archibald) ignora quien pueda ser el suyo hasta que su primo le revela que, aunque no lo sepa, se trata de un vecino sin voluntad que vive dominado por una madre acaparadora que culpa a la madre de Jamie, que sobrevive a su locura internada en una institución caritativa, de haber arruinado la vida de su hijo. Cuando la abuela muera, Tommy será internado y Jamie pasará a vivir con su familia paterna, donde conocerá todo tipo de privaciones y malos tratos, solo aliviadas por el contacto con su también despreciado abuelo paterno. Cuando este fallezca, consumido por la vida, Jamie será internado en la misma institución que antes acogió a Tommy. Tras varios intentos de encontrar una forma de vida y un fallido retorno a su pueblo natal, donde ya no quedan huellas de sus días pasados, el joven se alistará en el ejército.

Es el momento de señalar que si he hablado antes de cuatro «movimientos» y no tres (uno por cada filme individual) es porque el último de ellos (*My Way Home*) está

marcado por una clara división en dos partes, la postrera de las cuales modifica, en buena medida, los parámetros estilísticos manejados en todos los anteriores «movimientos» de la serie (los dos primeros filmes y la primera parte del conclusivo). Esta última parte se abre con un abrupto corte neto. De una imagen que nos muestra una inextricable y compleja red de vías férreas [imagen 01] pasamos, de improviso, a un plano en movimiento consistente en un soberbio travelling atrás sobre la arena del desierto egipcio bañado en una luz que parece negar el sombrío ambiente que ha dominado, hasta ese instante, las tristes escenas escocesas [imagen 02]. Además, el movimiento de la cámara en el plano lo opone de forma nítida a la fijeza de la mayoría de los que hasta ahora han compuesto los tres filmes. Por si esto fuera poco, su duración excede con mucho la de cualquiera de los que han ido desfilando por las obras anteriores. De tal manera que, para continuar con la comparación musical, su aparición en pantalla supone una mutación equivalente al cambio de un tono menor a otro mayor.¹⁴ Escucharemos sobre esta imagen nueva el diálogo que

¹⁴ No se me ocurre mejor ejemplo para ilustrar esta idea que hacer referencia a un momento preciso de la historia de la música. Nadie que lo haya escuchado al menos una vez en su vida lo habrá olvidado. Me estoy refiriendo al *Et resurrexit* del *Credo* de la *Misa en si menor* de Johann Sebastian Bach, que tras los dos movimientos precedentes *Et incarnatus est* y *Crucifixus* (respectivamente en si menor y mi menor) se presenta en un exultante re mayor, que cambia «el camino hacia la muerte terrenal» en «vida eterna celestial».



Imagen 3



Imagen 4

Jamie, que cumple su servicio militar en una base egipcia de la RAF, mantiene off con Robert (interpretado por Joseph Blatchley), culto y educado joven británico que se convertirá en la persona que cambiará su vida.

Lo cual nos lleva a poner por delante la perceptiva manera con la que Mamoun Hassan describe la médula de las opciones narrativas de Douglas y que nos permite entender, mediante una comparación iluminadora, la manera en que se despliega la «gran forma» de la obra:

«La manera de enfocar la narración por parte de Douglas era singular. Si la narrativa clásica funciona como la luz en el sistema newtoniano, viajando en una ininterrumpida línea recta, podríamos decir que la forma de narrar de Bill está relacionada con la física cuántica en la que la luz se desplaza en paquetes discretos de energía (...) En el trabajo de Bill los huecos en la narración podrían ser otro filme. La audiencia tiene que llenar esos espacios; tiene que participar».¹⁵

La referencia a la música cuando antes hemos hablado de «movimientos» puede parecer meramente retórica. Señalaré, simplemente, otro elemento vinculado con el arte de los sonidos que no solo refuerza la unidad

¹⁵ Mamoun Hassan, Op. cit. (Ver nota 5). Otro cineasta se expresa así ante estas obras: «Acabo de ver los dos primeros filmes de Bill Douglas. Elipsis que construyen una tensión hasta el punto de hacer explotar los planos. El agudo sentido de lo que termina abruptamente, sin explicación, que debe ser aceptado así, tal y como la vida se dirige a Jamie (27/07/1998)» (Luc Dardenne, *Au dos de nos images 1991-2005*, París, Seuil, 2008, p. 89).

de todos los filmes sino que ilustra cómo funcionaba la mente creativa de Douglas: entre el final de la primera película y el comienzo de la segunda se pone en juego esa notación («attaca») que indica en una partitura que entre un movimiento y el que le sigue no debe mediar una interrupción temporal (lo que refuerza la idea de que estamos ante una misma obra): de hecho será la muerte de la abuela materna de los dos adolescentes (Granny, creación dickensiana de Jean Taylor Smith: un rostro doliente y un cuerpo deformado por el sufrimiento enmarcado en largas vestimentas negras) la que proporcionará la bisagra narrativa entre ambos filmes. En el primero tenemos el descubrimiento de la muerte de la abuela [imagen 03]. En el segundo, su entierro. Descrito mediante un escueto plano: una paletada de tierra cayendo sobre el modesto féretro [imagen 04].

*

Llegados a este punto es importante preguntarse de qué manera Douglas consigue mantener la unidad entre las tres películas. De qué forma es capaz de soldar entre ellos esos pequeños conjuntos disjuntos que forman la parte sustancial de su narrativa. Uno de los elementos que contribuyen a crear una sensación unitaria en el discurso viene de la selección por el cineasta de algu-



Imagen 5



Imagen 6



Imagen 7

nas «figuras» que atraviesan los filmes, en reapariciones sucesivas, que las dotan de una función de articulación narrativa, además de ser portadora en cada caso de sentidos singulares.

Me detendré en dos ejemplos que me parecen suficientemente probatorios. El primero alude a la circulación en el relato de un modesto tipo de fruta: las manzanas. Sin pretender ser exhaustivo en la descripción de la presencia de las mismas recordaré algunos de los momentos en los que el cineasta deposita sobre

ellas una parte del sentido de su relato, enlazándolas como cuentas de un rosario. Eso sí, presentando dichas cuentas a distancia una de otra y obligando al espectador a reflexionar sobre cada nueva aparición de las mismas.

Nos encontramos en el interior del precario refugio en que la población de Newcraighall se resguarda de las asechanzas de la guerra. Jamie y Tommy se acurrucan junto a Granny en la semioscuridad mientras un anciano ameniza la espera de los refugiados con una canción popular. La mirada de Jamie descubre la presencia de una manzana junto a una niña adormilada [Imágenes 05-07]. Tras percatarse que su abuela está sumergida en la música, avanza su pequeña mano lentamente hacia el fruto prohibido. Granny le impide cogerlo mientras le hace un gesto de advertencia [Imágenes 08-12]. Suenan las sirenas que le-



Imagen 8



Imagen 9



Imagen 10



Imagen 11



Imagen 12



Imagen 13

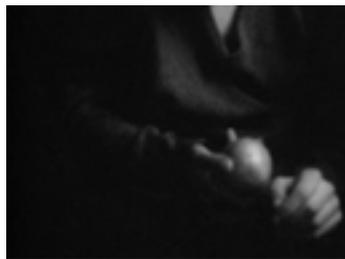


Imagen 14



Imagen 15



Imagen 16

vantan la reclusión. La gente abandona el refugio y se dirige hacia sus hogares.

Varias secuencias después Jamie y Granny viajan en bus hacia un destino que todavía desconocemos. De pronto, el niño tiene que buscar en el bolso de su abuela para pagar los tickets del viaje. Acabará extrayendo del mismo una manzana. Jamie, desconcertado, mira a Granny que le devuelve la mirada mientras le sonríe y guiña un ojo con complicidad [imágenes 13-16].

Pero el trayecto de esa manzana no termina ahí. El viaje lleva a la anciana y al niño al hospital en el que Mary la madre de Jamie está internada, abismada en su

locura. Mientras la enfermera se afana en acomodar las sábanas de su cama, Granny le indica a Jamie que deposite la pieza de fruta sobre el lecho de su madre [Imágenes 17-18]. Cuando la enfermera termina su trabajo abandona el lugar no sin antes coger la manzana y llevársela consigo. Jamie, desolado, la mira sin decir nada. Granny es incapaz de apartar su mirada del rostro de su hija [Imágenes 19-20].

La escenas anteriores pertenecen a *My Childhood*, obra inicial de la trilogía. Las manzanas reaparecerán en *My Ain Folk* para sellar la solidaridad que se crea entre Jamie y su abuelo paterno, tan maltratado como

él por sus familiares. Aprovechando que su padre duerme con el lebril entre sus brazos (su rostro tapado por un periódico que nos permite saber que estamos en septiembre de 1945, coincidiendo con rendición de Japón y el definitivo final de la II Guerra Mundial), Jamie coge una de las dos manzanas que reposan en un modesto frutero y se dirige a la habitación donde yace en el lecho su abuelo con la mirada perdida. El niño se acerca a la cama y, tras tocar levemente el rostro del anciano, deposita la manzana sobre las sábanas, antes de escapar tras escuchar un ruido en la habitación contigua [Imágenes 21-28]. El abuelo devolverá el gesto al niño, en una escena posterior, mientras le confiesa que carece de fuerzas para seguir



Imagen 17



Imagen 18



Imagen 19



Imagen 20



Imagen 21



Imagen 22



Imagen 23



Imagen 24



Imagen 25



Imagen 26



Imagen 27



Imagen 28

luchando por él. No hace falta subrayar que en estas escenas resuenan ecos del filme anterior.

Por fin, llegamos a *My Way Home*. El director del centro donde Jamie está internado le ha buscado una madre de adopción. En una de las más bellas escenas de la trilogía asistimos a la llegada del muchacho a su nuevo hogar. Jamie permanece en pie junto a la puerta del pequeño salón de la vivienda. Su madre adoptiva se sienta junto al fuego. En un momento dado la mujer se levanta del sillón que ocupa y con un frutero lleno de manzanas en la mano avanza hacia el muchacho, invitándole a coger una de las piezas. Jamie toma una con gran timidez y permanece con ella en la mano. La mujer,

tras dejar el frutero junto al joven, vuelve a su sillón para adormilarse en el mismo. Jamie, sin siquiera parpadear, comienza a esconder en su raída cazadora, una tras otra, todas las manzanas del frutero. Después abre la puerta con cuidado de no hacer ruido y se escapa. Ni una sola palabra se pronuncia en toda la escena que termina con un plano de un desolado grupo de árboles.¹⁶ [Imágenes 29-42] La banda sonora —imposible saber si la música es diegética o no¹⁷—, se llena con el aria para soprano

¹⁶ El espectador no puede saber en ese instante que esta imagen retornará como cierre de la trilogía pero ahora con los árboles florecidos.

¹⁷ Aunque el hecho de que toda la que hemos escuchado hasta ese momento en los tres filmes lo haya sido (himnos anglicanos o canciones populares) apoya su carácter diegético.



Imagen 29



Imagen 30



Imagen 31



Imagen 32



Imagen 33



Imagen 34



Imagen 35



Imagen 36



Imagen 37



Imagen 38



Imagen 39



Imagen 40



Imagen 41



Imagen 42



Imagen 43



Imagen 44



Imagen 45



Imagen 46



Imagen 47



Imagen 48



Imagen 49



Imagen 50

(«I Know That My Redeemer Liveth») que abre la parte tercera y final de *El Mesías* de G. F. Handel, cuyos dos últimos versos están tomados de la epístola de Pablo a los Corintios (15:20) y dicen «For now is Christ risen from the dead, / The first *fruit* of them that *sleep*» (la cursiva es mía).

La otra «figura» que quiero traer a colación es el tren. Su aparición en *My Childhood* es impactante. Encrespado porque el gato recogido de la calle por su primo ha dado buena cuenta del pájaro que le había regalado su padre, Tommy lo matará brutalmente. Acto seguido corre hacia las vías del tren minero que se acerca humeante, se coloca sobre la pasarela que se levanta sobre aquellas y se deja sumergir, mientras levanta los brazos al cielo, por el humo y el vapor en una especie de ceremonia de purificación [Imágenes 43-44]. Al final del mismo filme el protagonismo corresponderá a Jamie que tras la inesperada muerte de Granny corre hacia el mismo lugar antes visitado por Tommy, pega su oído a la vía para escuchar la llegada del tren y tras esperar pacientemente su llegada, sube a la pasarela y desde allí se deja caer sobre uno de los vagones cargados de carbón. El tren acaba perdiéndose en la lejanía en un moroso plano [Imágenes 45-50]

mientras se lleva al niño consigo, acurrucado sobre la carga que transporta.¹⁸

También *My Ain Folk* jugará con la «figura» del tren. En este caso mediante el personaje del abuelo paterno, el viejo Mr Knox (Mr Munro)¹⁹ y su fallido intento de suicidio. Perdido en su vejez y su soledad, el anciano abandona la casa en la que malvive con su mujer, sus hijos y su nieto y se dirige hacia las vías del tren. La cámara de Douglas le filma de espaldas en medio de ellas. Oímos el creciente ruido de un tren que se acerca. Plano de la salida del cercano túnel. De improviso, pasamos a un encuadre lateral del anciano tras el que pasa vertiginoso un tren de carga en medio de un ruido ensordecedor. Ni siquiera el consuelo de la muerte espera al pobre hombre [Imágenes 51-54]. Cuando esta por fin le alcance, el cineasta filma su entierro mediante

¹⁸ Puede señalarse, sin forzar los paralelismos, la presencia de temas y figuras concomitantes entre el primer filme de la «trilogía» de Douglas y *El espíritu de la colmena* (1973) de Víctor Erice. Estamos ante obras coincidentes en el tiempo, que nacen de situaciones muy diferentes pero que comparten aspectos, sin olvidar sus diferencias de tono. Ya hemos aludido a las figuras comunes del «tren» o las «manzanas». Queda por añadir (ver infra) el tema del cine que, como veremos, en Douglas carece de la fuerte impronta metacinematográfica que tiene en la obra de Erice aunque ambos lo revistan de similar cualidad mítica.

¹⁹ La trilogía combina los actores profesionales con los no profesionales, con un brillante ejercicio de *casting*.

una opción estética similar a la utilizada para la escena paralela de la desaparición de Granny: un plano de su féretro sacado por la ventana de la casa; otro, casi onírico, de una carroza mortuoria que asciende una colina [Imágenes 55-56].

El resultado: una obra construida desde la claridad estructural, la máxima concisión y una extrema intensidad.

*

Por eso la atención a la «gran forma» no nos debe alejar de explorar la «pequeña forma», territorio donde brilla la maniática atención de Douglas para los detalles. No solo estamos ante un cineasta que controla el vuelo general de la obra, sino de alguien dotado de un instinto sintético, que nunca detiene la mirada más tiempo de lo necesario sobre un acontecimiento. Daré dos ejemplos del carácter elíptico de su cine. Inicio de *My Childhood*: en la escuela de Newcraighill los niños cantan un himno

anglicano (*All Things Bright and Beautiful*). En el exterior una anciana vestida de negro riguroso espera. Sacan del aula a un niño (luego sabremos que es Tommy, primo de Jamie). De la mano de la anciana, vuelve a su modestísima casa. Poco después retorna Jamie, con unos pocos trozos de carbón recogidos en la escombrera. Cuando se dirige a su primo y su abuela con un directo «Tengo hambre», Tommy le golpea y acusa de egoísmo. Por fin ha llegado la noche. Mientras la abuela duerme, los dos niños intercambian información. Tommy se dirige a su primo diciéndole «Mamá ha muerto». «¿Qué es estar muerto?», replicará Jamie. Ahora comprendemos el por qué de la espera de la anciana en el exterior de la escuela. En la pared de la habitación cuelga una foto de dos jóvenes muchachas. Se oye la voz susurrante de la abuela: «¡Oh, pobres chicas! ¿Qué les han hecho? ¡Dios les maldiga!».

El segundo momento pertenece a *My Ain Folk*. Jamie ha sido recogido tras la desaparición de su abuela materna por la familia de su padre (Paul Kermack), so-



Imagen 51



Imagen 52



Imagen 53



Imagen 54



Imagen 55



Imagen 56

bre la que reina implacable una abuela (Helena Gloag) que ve en el niño la prueba de la destrucción de todas las esperanzas que había depositado sobre el padre de la criatura. La abuela impide a Jamie utilizar el servicio, obligando al niño a hacer sus necesidades a la intemperie y a permanecer en el exterior de la casa a pesar de las gélidas temperaturas. La alimentación también es escasa y la criatura debe buscarse la vida. La escena que me interesa subrayar es aquella en la que, aprovechando que su abuela se ha adormilado junto a la chimenea, Jamie consigue introducirse en la vivienda por una ventana trasera sin ser notado. En la cocina bebe con ansiedad de una botella abierta de leche siendo muy cuidadoso de controlar el nivel para luego rellenarla con agua. Pero el frío ha congelado las cañerías y no sale agua del grifo. En un plano que muestra a Jamie junto a la chimenea escuchamos el ruido de su orina que cae, en parte, sobre el cesto del perro de su abuela. El siguiente plano muestra la botella de leche con su nivel inicial recuperado en el estante de la cocina. La abuela retorna de pasear el lebril y comprar el alcohol que consume de forma cada vez más compulsiva. Descubre los restos de orina en el lecho del perro al que cubre de caricias mientras se reprocha a sí misma no haberle sacado antes a la calle. Jamie, acurrucado bajo una mesa, espera aterrado el desenlace de los acontecimientos. Tras dar unos cuantos tragos la abuela, embriagada, extiende la mano hacia donde está el niño. Cogiéndole en brazos le llamará «mi joven príncipe». Por la noche, Jamie en su cama murmurará «Por favor Jesús, haz que mi abuela se emborraché cada noche».

La escena es una combinación inusual de horror y ternura, de maltrato y capacidad de supervivencia. Pero también de elegancia narrativa, de concentración temporal y de gestión de una elipsis visual conseguida simplemente mediante la elección de un punto de vista sin eliminar ningún fragmento de tiempo diegético. Como es lógico estoy aludiendo al momento que, en un principio, parece el meollo de la escena: Jamie rellenando con su orina la botella de leche, obligado por las circunstancias. El desarrollo de la secuencia nos hará olvidar pronto este tema para desplazar nuestro interés hacia un aspecto no menos sórdido, pero sí mucho más intenso y complejo:

el abismo de la relación entre abuela y nieto. No es fácil encontrar una palabra para nombrar el oxímoron que la escena nos propone. La belleza en el horror.

Pero el cineasta que rueda estos instantes terribles es alguien que, al mismo tiempo puede crear instantes epifánicos obtenidos con medios tan escasos como justos. También me detendré en dos de ellos. El primero pertenece a *My Childhood* y es una escena justamente célebre, donde el cineasta es capaz de construir, con una sencillez pocas veces igualada, uno de los momentos más hermosos de toda la historia del cine británico. Dura apenas poco más de cuarenta segundos y se descompone en cinco planos, articulados mediante cortes netos, sin que se pronuncie una sola palabra. Como veremos, tres de ellos son imágenes muy cercanas, de objetos inanimados y solo en uno habrá un imperceptible movimiento de reencuadre. El primer plano muestra una naturaleza muerta: una sencilla taza de loza colocada sobre una pobre mesa sirve de jarrón a unas flores que el tiempo ha maltratado²⁰ [Imagen 57]. En el segundo vemos a Jamie entrar en la habitación llevando consigo un humeante hervidor de agua. A la derecha del encuadre, la mesa con la pequeña taza. Tras la mesa, la desastrada ventana de la habitación que vierte su tímida luz sobre la escena. Jamie se acerca a la mesa con decisión y arroja los restos de las flores al suelo [Imágenes 58-59]. Plano (tercero) cercano, en picado, de la mesa: Jamie, cuyo cuerpo ocupa parcialmente la parte derecha del encuadre, vierte el agua caliente en la taza; el agua desborda el pequeño recipiente y se desparrama sobre la deteriorada madera; el niño arroja sobre la mesa el líquido que aún permanece en la taza y la sacude mientras el agua se derrama por el suelo [Imágenes 60-61]. Cuarto plano: descubrimos que junto al espacio que hemos explorado en los planos anteriores se encontraba Granny, envuelta en su ropa negra, dormitando en una mecedora [Imagen 62]. Jamie se acerca a su abuela y se arrodilla ante ella. Plano final: primerísimo primer plano de las manos de Jamie que colocan entre las de Granny la taza aún caliente. Las manos del niño rodean

²⁰ Los espectadores sabemos que han sido recogidas, ya ajadas, por Tommy de la tumba de su madre.



Imagen 57



Imagen 58



Imagen 59



Imagen 60



Imagen 61



Imagen 62



Imagen 63



Imagen 64

las de su abuela mientras las palmea, con una suavidad infinita, con sus dedos teñidos por el carbón. Cierre en negro [Imágenes 63-64].

Algo así sucede con las imágenes que preceden a los títulos de crédito de *My Ain Folk*. Aprovechando el presupuesto adicional del que dispuso Douglas en este filme tras el éxito (ya hemos relativizado antes esta expresión) de *My Chilhood*, pudo adquirir los derechos de unas breves imágenes de una película titulada *Lassie Come Home*, rodada en 1943 por Fred M. Wilcock en el espectacular technicolor de tres capas de la época. Mientras Tommy asiste fascinado a una proyección de bellísimos paisajes montañosos [Imágenes 65-66], en su modesta casa se afanan los responsables de la funeraria (esto lo sabremos luego). Este arranque del segundo «movimiento» situado previamente a la continuación propiamente dicha de la terrible historia de los dos huérfanos nos ilustra sobre la visión de Douglas acerca del cinematógrafo como máquina de sueños. Por que hay que señalarlo: la presencia del cine en esta obra evita el lugar común que estaban explotando por aquellos días tantas y tantas películas que intentaban dotarse de una explícita dimensión metafílmica para hacer visible («denunciar») en el relato la presencia del «aparato cinematográfico». Por el contrario, en Douglas el cine ocupa un lugar natural en la narración. De hecho, en la «trilogía» habrá dos apariciones más del cine que servirán para



Imagen 65



Imagen 66



Imagen 67



Imagen 68

*

fechar el momento concreto en que sucede la historia que se narra: la primera en esta misma película, cuando se nos muestren los carteles que anuncian uno de los filmes que los primos pueden ver en el cine local²¹ [Imagen 67]; después, en la parte final de *My Way Home*, cuando Jamie y Robert esperen a la puerta de un cine en El Cairo para ver *Niágara* (1953), el célebre filme protagonizado una Marilyn Monroe cuyas fotos decoran la taquilla del joven en el cuartel [Imagen 68].

²¹ Unos carteles descoloridos anuncian la proyección de *I Didn't Do It*, filme de 1945, realizado por Marcel Varnel y protagonizado por George Formby (1904-1961), actor, cantante y compositor de canciones, estrella del cine británico de las décadas de los treinta y cuarenta.

Pero no es menos cierto que hay dos momentos adicionales que se relacionan con el cine que merecen ser recordados. Ambos se incluyen en *My Way Home*, uno en cada uno de los dos «movimientos» que componen el filme, a la manera de tema y contratema. En el primero, Jamie tiene que soportar las invectivas de su familia ante su sorprendente declaración tras su incitación a trabajar en la minería: «Quiero ser artista». La respuesta será contundente: «¿Y que tipo de trabajo es ese? ¿Un artista? (...) Si hubieras estado hecho para ser diferente, habrías sido diferente. ¡Este es tu lugar en la vida!» El segundo tiene



Imagen 69



Imagen 70



Imagen 71



Imagen 72

lugar en una de las conversaciones entre Jamie y Robert, a medida que su amistad se afianza, precisamente a la puerta del cine donde se proyecta el filme de Hathaway. Jamie, que acaba de cerrar en ese instante un libro de Eliot que estaba leyendo, pregunta a Robert qué hará cuando se licencie. «Supongo que acabaré yendo a la universidad», responde. «¿Y tú?», añade. «Quiero ser un artista», contesta Jamie. Douglas inserta en ese momento un plano exento del cartel de *Niágara*. Sobre esta imagen oímos la *voice over* de Jamie: «Puede que hasta director de cine». Se escucha el sonoro «¡Guau!» de Robert. Fin de la escena.

Por eso no debe extrañarnos que Douglas reserve para el final el único efecto que rompe con el escue-

to estilo practicado hasta entonces. Sentados en una de las camas de la habitación que comparten en el cuartel Robert y Jamie charlan mientras este espera su definitiva partida con el petate junto a él. Robert le da su dirección en Inglaterra y le invita a visitarle. Las palabras que usa resuenan sobre un primer plano de Jamie concentrado en sus pensamientos: «Si te apetece, visítanos alguna vez. No tienes por qué ser tímido. Si te gusta, podrás quedarte. Si quieres, podrás llamarlo hogar». La imagen se sostiene durante unos pocos segundos para dar paso a cinco planos en los que una cámara en mano recorre las abandonadas habitaciones donde Jamie pasó su infancia con Granny y Tommy. El ruido de un avión

llena la banda sonora. Planos casi abstractos que parecen funcionar como un exorcismo para cerrar definitivamente el pasado [Imágenes 69-72]. Ha terminado el largo viaje a casa de Jamie.

La trilogía termina con un plano de un huerto con todos sus árboles florecidos [Imagen 73].

Bibliografía esencial sobre Bill Douglas

Textos de Bill Douglas

Douglas, Bill: *Palace of Dreams: The making of a Film-maker*, <http://billdouglas.web4.rkh.co.uk/about/palace-of-dreams-the-making-of-a-film-maker/> (consultado 01/04/2021).

Douglas, Bill: *Comrades*, Londres, Faber and Faber, 1987.
Douglas, Bill, «My Childhood», *Trafic*, no. 23, septiembre 1997, pp 31-49.

Entrevistas con Bill Douglas

«Bill Douglas Interviews 1978» y «Bill Douglas: reflections on his Trilogy» (entrevistadores Charles Rees y Mamoun Hassan; 33 mins), en *Comrades. A Film by Bill Douglas* (2 DVD+Booklet), BFI, 2009.

«Interview with Bill Douglas», (Westward Television; Tom Goodison, entrevistador; 1980), incluido como extra audiovisual en *Bill Douglas Trilogy* (2 DVD), BFI, 2008.

«A conversation with Bill Douglas» (1988), en *Comrades. A Film by Bill Douglas* (2 DVD+Booklet), BFI, 2009, (originalmente publicado como suplemento a *Film*, The Journal of the British Federation of Film Societies, a partir de un coloquio tras un pase de *Comrades* en la Bridport Film Society en Octubre de 1987).

Libros y artículos sobre Bill Douglas

AA. VV., *The Bill Douglas Trilogy: A Study Guide* (Eddie Dick, Dan MacRae, Andrew Noble, Paula Visocchi) (EXEBD 54734)

AA. VV., *The Bill Douglas Trilogy: My Childhood, My Ain Folk, My Way Home – Press Reviews* (EXEBD 48165)

Barefoot, Guy, «BFI Screenonline: Douglas, Bill (1934-1999)», <http://www.screenonline.org.uk/people/id/450700/>

Barefoot, Guy, «BFI Screenonline: *Comrades*», <http://www.screenonline.org.uk/film/id/450592/index.html>

Barefoot, Guy, «BFI Screenonline: *My Ain Folk*», <http://www.screenonline.org.uk/film/id/514208/index.html>

Barefoot, Guy, «BFI Screenonline: *My Childhood*», <http://www.screenonline.org.uk/film/id/514187/>

Barefoot, Guy, «BFI Screenonline: *My Way Home*», <http://www.screenonline.org.uk/film/id/514229/>



Imagen 73

- Barefoot, Guy, «Autobiography and the Autobiographical in Bill Douglas Trilogy», en *JSTQR*, vol. 29, n° 1, 2006, pp. 14-29.
- Caughie, John, «The Way Home», *Sight and Sound*, Nov. 1991, pp. 26-27.
- Caughie, John: «The Bill Douglas Trilogy», en el folleto *Bill Douglas Trilogy*, BFI, 2008, pp. 6-8.
- Dick, Eddie, Noble, Andrew y Petrie, Duncan (eds.), *Bill Douglas: A Lanternist's Account*, Londres, BFI, 1993.
- Flanagan, Matthew, «The Poetics of Childhood: Form and Structure in the Trilogy», en el folleto *Bill Douglas Trilogy*, BFI, 2008, pp. 10-11).
- Hassan, Mamoun: «His Pain was Our Pain», *The Guardian*, 20/VII/2008.
- Hassan, Mamoun, «His Ain Man», *Sight and Sound*, Nov. 1991, pp. 22-24, 26 (consultable en <https://movie-masterclass.wordpress.com/articles-and-reviews/bill-douglas-his-ain-man/>).
- Hassan, Mamoun, «Travailler avec Bill», *Trafic*, no. 23, septiembre 1997, pp. 50-55.
- Hodgson, Pierre, «Bill Douglas, l'écriture du background», *Trafic*, no. 23, septiembre 1997, pp.16-30
- Jewell, Peter. «A Can of Words: An Introduction.» En el folleto *Bill Douglas Trilogy*, DVD dos discos, 2008, pp. 1-3; reeditado en 3-discos formato dual DVD/Blu-ray, BFI: 2012.
- Jewell, Peter, «The Rebus», En el folleto *Bill Douglas Trilogy*, DVD dos discos, 2008, p. 4; reeditado en 3-discos formato dual DVD/Blu-ray, BFI: 2012.
- Jewell, Peter. «Preface.» *Bill Douglas Cinema Museum Guide* (Phil Wickham. ed.) Exeter: Short Run, 2010.
- Martin, Sean, «Stephen Archibald (1959-1998), en el folleto *Bill Douglas Trilogy*, BFI, 2008, pp. 19-20).
- Milne, Louise S., «Bill Douglas (1934-1991), en el folleto *Bill Douglas Trilogy*, BFI, 2008, pp. 16-18).
- Petrie, Duncan. «Transparency and Illusion: the Unrealised Films of Bill Douglas». En *Sights Unseen: Unfinished British Films* (Dan North, ed.) Newcastle: Cambridge Scholars, 2008.

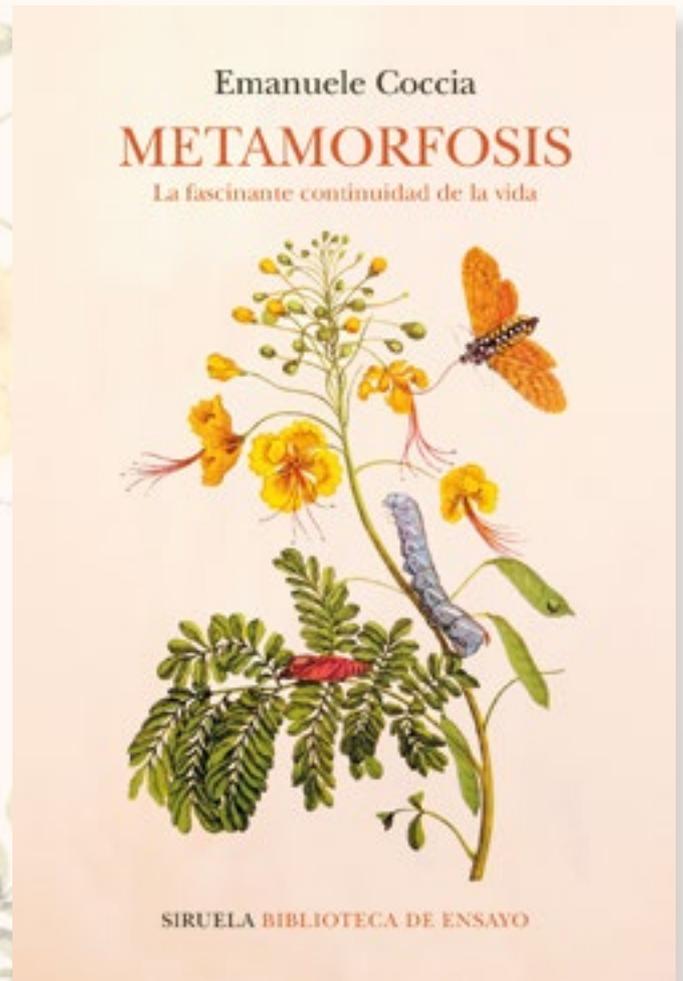
Emanuele Coccia

METAMORFOSIS

La fascinante continuidad de la vida

«En este ensayo Emanuele Coccia desarrolla una tesis tan atractiva como tranquilizadora: todos los seres vivos, desde el hombre hasta las bacterias, compartimos una misma vida, sin principio ni fin, que se ha transmitido durante siglos y no pertenece a nadie realmente».

Le Monde



SIRUELA BIBLIOTECA DE ENSAYO



PERSPECTIVAS
PERSPECTIVES
PERSPECTIVES
PROSPETTIVE

La Neguentropía

¿Cómo sabe una planta que llega la primavera?

Clara Janés

Recibido: 10.02.2021 — Aceptado: 15.03.2021

Titre / Title / Titolo

Negentropy. Comment une plante sait-elle que le printemps arrive ?
The Negentropy. How does a plant know that Spring is coming?
Negentropy. Come fa una pianta a sapere che arriva la primavera?

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

La vida contiene un fenómeno irreversible, la entropía, tendencia hacia el desorden, fruto del intercambio de energía y materia con el entorno, vinculado con la segunda ley de la termodinámica. Un elemento que contribuye a ello es el azar, «el acaso comprensible», para Schrödinger, y según Prigogine comporta la autonomía del tiempo. Schrödinger se pregunta cómo un organismo vivo logra «evitar la degradación al equilibrio termodinámico (muerte)», y responde: «con cierto nivel de entropía negativa», es decir, «Extrayendo ‘orden’ del entorno».

La vie contient un phénomène irréversible, l'entropie, une tendance au désordre, résultat de l'échange d'énergie et de matière avec l'environnement, lié à la deuxième loi de la thermodynamique. Un élément qui y contribue est le hasard, «le hasard compréhensible», pour Schrödinger, et qui, selon Prigogine, implique l'autonomie du temps. Schrödinger demande comment un organisme vivant parvient à «éviter la dégradation vers l'équilibre thermodynamique (la mort)», et répond : «avec un certain niveau d'entropie négative», c'est-à-dire «en extrayant ‘un ordre’ de l'environnement».

Life contains an irreversible phenomenon, entropy, a tendency towards disorder, result of the interchange of energy and matter with the environment, linked to the second law of thermodynamics. One element that contributes to such process is chance, «the understandable perhaps», for Schrödinger, involving the autonomy of time according to Prigogine.

Schrödinger wonders how a living organism manages to «prevent thermodynamic equilibrium from degrading (death)», and answers: «with a certain level of negative entropy», that is, «By extracting ‘order’ from the environment».

La vita contiene un fenomeno irreversibile, l'entropia, una tendenza al disordine, risultato dello scambio di energia e materia con l'ambiente, legato alla seconda legge della termodinamica. Un elemento che contribuisce a tale processo è il caso, «il caso comprensibile», per Schrödinger, e secondo Prigogine comporta l'autonomia del tempo. Schrödinger si chiede come un organismo vivente riesce a «evitare la degradazione all'equilibrio termodinamico (morte)», e risponde: «con un certo livello di entropia negativa», cioè «estraendo ‘ordine’ dall'ambiente».

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Schrödinger, Prigogine, entropía, termodinámica, tiempo, azar, desorden, materia, energía.

Schrödinger, Prigogine, entropie, thermodynamique, temps, caractère aléatoire, désordre, matière, énergie.

Schrödinger, Prigogine, entropy, thermodynamics, time, randomness, disorder, matter, energy.

Schrödinger, Prigogine, entropia, termodinamica, tempo, casualità, disordine, materia, energia.

Ilya Prigogine, al iniciar su texto *El nacimiento del tiempo*, recuerda que lo escribió tras haber leído en *¿Qué es la vida?*, de Erwin Schrödinger, la frase: «Tiene que haber algo en el mecanismo de la vida que impide que la vida se degrade, debe haber algún fenómeno irreversible». Esta frase fue, para él, el punto de partida de una profunda reflexión que dejó escrita en el mencionado libro *El nacimiento del tiempo*, y le llevaría al estudio de toda «situación de no-equilibrio» (Citado por Prigogine, 34). Una situación tal se hallaba acaso en el origen mismo de la «organización biológica» pues la vida, expresó con lúcida precisión: «no es solamente química. La vida tiene que haber incorporado todas las otras propiedades físicas, es decir, la gravitación, los campos electromagnéticos, la luz, el clima. De alguna manera se requiere una química abierta al mundo externo, y solo la materia alejada de las condiciones de equilibrio tiene esta flexibilidad» (ib. 33).

...la gravitación, los campos electromagnéticos, la luz, el clima...

Si un hombre corriente no detecta la gravitación o el campo electromagnético, sí detecta, en cambio, la luz y el clima, y puede reconocer fácilmente su vinculación con la hora o la estación del año, y, por otra parte, bien sabemos que la luz y el calor entrañan una forma de energía.

Las leyes de la Termodinámica

Primero, tras la teoría de Maxwell, se creyó que la luz era una onda electromagnética, es decir, continua. Después, con Planck, quedó establecido que acontece en «paquetes», los cuanta, que Einstein identificó como fotones... El calor es igualmente una energía, y ésta se transmite de tres modos distintos: conducción, convección y radiación. Tanto luz como calor interactúan con el medio. Dichas interacciones quedan descritas en las dos leyes de la termodinámica, la primera de las cuales, llamada también de la conservación de la energía, sostiene que, en un sistema aislado, ésta permanece invariable pero puede transformarse, mientras que la segunda afirma que, en tal

tipo de sistema, una parte de energía utilizable se pierde, lo cual se expresa diciendo que su movimiento va del orden al desorden. Prigogine insiste en ese intercambio de «energía y materia con el mundo externo» (302) que se produce en un sistema vivo, y considera pionero en su estudio a Boltzmann, físico austriaco que se entregó a las investigaciones sobre termodinámica.

Ludwig Boltzmann (1844-1906), cuyas reflexiones epistemológicas le llevaron a sostener que el conocimiento científico tiene carácter hipotético, propuso, en relación con el segundo principio, una interpretación probabilista.

La entropía

En el libro *La nueva alianza*, de Prigogine y Stengers (161-162), respecto al paso entre los niveles microscópico y macroscópico, leemos que fue Boltzmann

el primero en afrontar este reto: pensaba que había que encontrar nuevos conceptos físicos para ampliar la física de las trayectorias a las situaciones descritas por la termodinámica. Esta innovación conceptual, Boltzmann, después de Maxwell, la fue a buscar en el concepto de probabilidad. [...] La innovación consistía en introducir la probabilidad en física, y no a título de instrumento de aproximación, sino de principio explicativo ...

Schrödinger (109), la lectura de cuya obra, como hemos visto, había estimulado a Prigogine, en su peculiar estilo, nos acerca así al tema:

El que no es físico encuentra difícil de creer que las leyes comunes de la Física que él considera como un prototipo de precisión inviolable, estén basadas realmente en la tendencia estadística de la materia a ir hacia el desorden. [...] El principio general que interviene es la famosa segunda ley de la termodinámica (principio de la entropía) y su igualmente famoso fundamento estadístico.

La entropía, que es aquello que mide el grado de desorden, queda, pues, vinculada a la segunda ley de la termodinámica. Por su parte, Rupert Riedl, en su estudio sobre Schrödinger, empieza por informarnos de



Ludwig Boltzmann



Erwin Schrödinger



Ilya Prigogine

un interesante hecho de la vida de éste. Relata que, en la primera semana de septiembre de 1906 Boltzmann se ha suicidado y Erwin Schrödinger, de 19 años, entra a estudiar física en la misma universidad en la que él enseñaba. Riedl considera que el joven ya nunca podrá liberarse de su influencia. Acto seguido se centra en el tema de la entropía, diciendo que para hablar de ello hay que remontarse a Clausius (1850-1888), según el cual es «la medida relativa de esa parte de energía que no puede convertirse en trabajo mecánico, se pierde y da como resultado la irreversibilidad de un proceso» (Riedl, 59).

Y volviendo por un momento a Boltzmann, éste insistió en que la entropía es una medida del desorden molecular, cuyo aumento lleva consigo una desorganización progresiva, que consiste en el alejamiento de unas condiciones iniciales determinadas.

La palabra griega *ἐντροπία* significa evolución o transformación. Y tanto la evolución como la transformación comportan en sí el factor tiempo. Por ello dice Prigogine: «La vida es el reino de lo no-lineal, la vida es el reino de la autonomía del tiempo, es el reino de la multiplicidad de las estructuras. Y esto no se ve fácilmente en el universo no viviente. [...]// la vida se caracteriza por esta inestabilidad» (35). Unos párrafos después añade: «¿Cómo se imprime el tiempo en la materia? En definitiva esto es la vida, es el tiempo que se inscribe en la materia» (40). Y en *¿Tan solo una ilusión?* matiza: «Lo

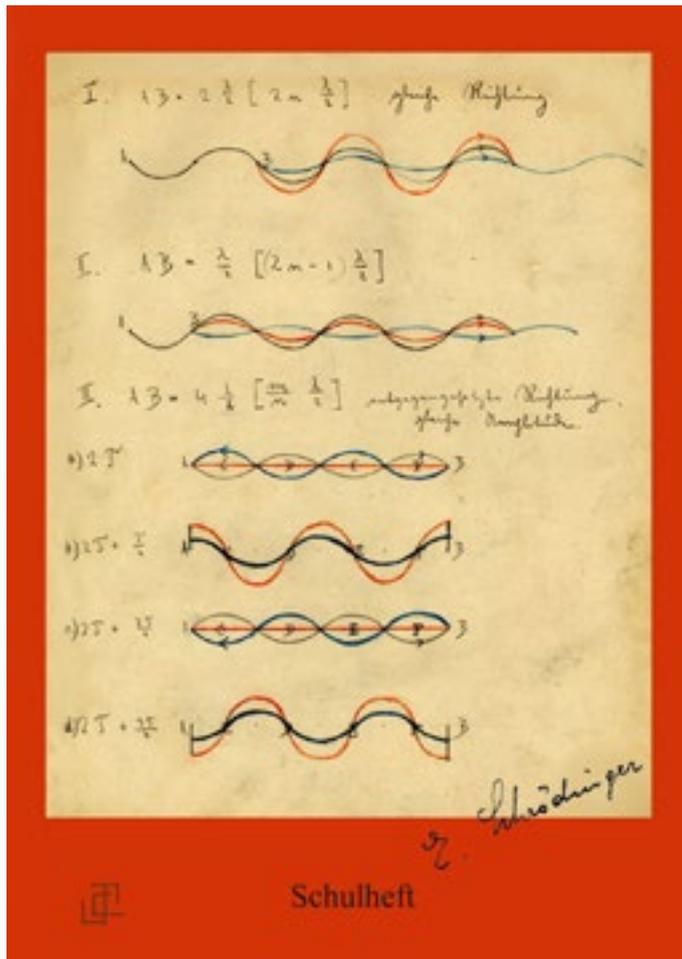
artificial es determinista y reversible. Lo *natural* contiene elementos esenciales de azar e irreversibilidad» (23).

El azar

También para Schrödinger el azar tiene un peso. Herbert Hörzt, autor de un interesante estudio sobre dicha cuestión, destaca que su virtud fue poner de relieve el azar en el entendimiento teórico de la realidad en un momento en que la física estaba bajo el influjo del determinismo mecánico. Dice concretamente:

Según Schrödinger el macrocosmos es un sistema de elementos ambiguos que interactúan a amplia escala sobre la base de leyes ambiguas, el comportamiento de los elementos (microcosmos) es azaroso. Solo esta interpretación permite el principio de comportamiento macroscópico y la individualidad de organismos vivos, de modo que ambas, la interpretación estadística de la segunda ley fundamental de la termodinámica, y la estabilidad de los organismos vivos pueden ser explicadas. Así Schrödinger pertenece a los teóricos que entendieron la interrelación del determinismo y la auto-organización en términos de una noción filosófica del azar (Hörzt, 72).

Y más adelante: «Schrödinger era consciente de que el hecho de la teoría cuántica había dado origen a una nueva situación en la cual la relación entre azar y ley adquiriría nuevas dimensiones» (*ibid.* 76).



¿Qué se entiende por azar? Esta pregunta parece convocar de modo indirecto la persistente frase de Einstein «Dios no juega a los dados», como si para él existiera una suerte de armonía preestablecida, como si se tratara de un Dios «que se revela en la armonía de todo lo que existe» (Sánchez, 383), el cual es, como creía Spinoza, única sustancia, de la que el hombre es parte, y que se divide en infinitos modos todos ellos en perfecto orden matemático. Esta idea de Dios, sin embargo, no es concorde con el interés de Einstein por Hume, precisamente porque «Hume rechazaba la noción de ‘sustancia’, que reemplazaba por ‘conjuntos’ (o grupos) de ideas y también rechazaba el concepto ‘causalidad’, que para él solo significaba que un objeto o suceso *había ocurrido siempre* en conjunción con otro objeto o suceso,

sin que esto implicase relación necesaria o lógica» (Sánchez, 124-125).

«Estás sin contradicciones, estás sin posibilidades», escribió Vladimír Holan en su obra *Lemuria*. «Casualidad», «caso fortuito» son las dos primeras acepciones que da el diccionario de la RAE respecto a la palabra «azar». Y curiosamente sigue «desgracia imprevista», y, al final, «en los juegos de naipes o de dados, carta o dado que tiene el punto con que se pierde». Hörz, en cambio, dice citando a Exner: «Los sucesos fortuitos son sucesos que pueden acontecer en condiciones específicas con cierta posibilidad. En otras palabras: el azar es una relación objetiva entre las propiedades infinitas de un objeto, de un proceso, de una persona (grupo), y entre las relaciones infinitas de diferentes sucesos. Esta relación no está basada en las relaciones internas esenciales de esos componentes interrelacionados» (Hörtz, 75).

También destaca Hörz que, en sus observaciones respecto a la relación entre la ley y el azar, Schrödinger sigue la postura de Exner, y considera el azar «intrínseco a la ley». Añade, además, que el físico hizo varias declaraciones sobre la cuestión, así por ejemplo: «El ordenado curso de los fenómenos, tal como lo vemos, surge de una manera que nos parece natural y que podemos entender perfectamente. Puede decirse: mediante el *acaso* [cursiva mía] comprensible» (Schrödinger, 68, cursiva mía). Schröter, el prologuista de la obra de Schrödinger *¿Qué es una ley de la naturaleza?*, observa por su parte que para él «La discontinuidad surge solamente como estructura, a partir de las leyes que gobiernan el acontecer» (Schrödinger, 12).

El tiempo

La vida, veámos, dice Prigogine, es «el tiempo que se inscribe en la materia». ¿Y el tiempo? Ese era, sin duda, para él un tema claro. En el año 1984, en la bienal de Lieja titulada *Poesía año 2000*, presentó un comunicado, *Ciencia y literatura, ¿una misma cuestión?*, donde se extendía tratando de un tiempo interior y un tiempo exterior, re-

chazando la idea anticuada según la cual el tiempo está en nosotros. Dijo:

En la concepción clásica, el presente era como un punto perdido entre el infinito del pasado y el infinito del futuro, mientras hoy consideramos el presente como una duración finita, incomprensible, que mide esencialmente la manera en que el tiempo es necesario para que el pasado desaparezca en el objeto y dé paso al futuro. [...] empezamos a comprender la historia de la materia y de la vida como una adquisición de la autonomía del tiempo, una adquisición progresiva de esta autonomía (Prigogine, 51-60).

¿En qué consiste la autonomía del tiempo? ¿Cómo influye éste directamente en la vida? En *El nacimiento del tiempo*, Prigogine afirma que es la irreversibilidad la que conduce a la autonomía; que débiles cambios en el medio pueden llevar a comportamientos distintos, y menciona la reacción de una planta. Dice: «Tomemos un ejemplo: ¿cómo hace una planta para conocer la llegada de la primavera? La verdad es que la temperatura, como la luz, varía mucho de la mañana a la tarde o del día a la noche; pero de todo este ruido, emerge una pequeña señal que la planta es capaz de captar. Así comenzamos a entender cómo esta señal puede ser amplificada» (Prigogine, 87-88).

Positivo desequilibrio

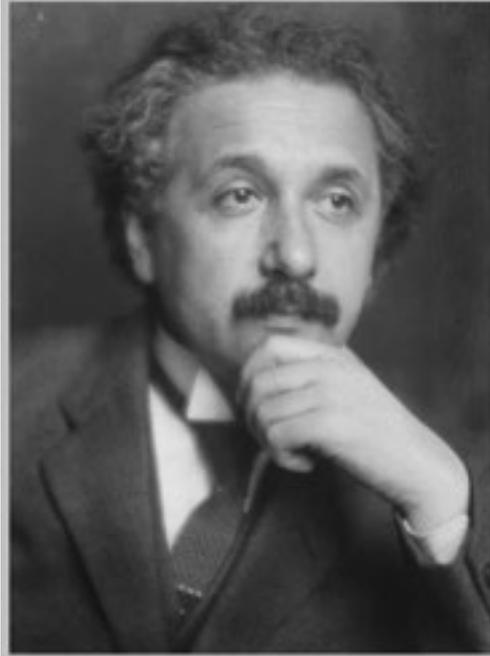
Schrödinger da un paso más. Observa que la materia viva elude la degradación hacia el equilibrio, pues el equilibrio termodinámico es la muerte. «¿Cuándo puede decirse que un pedazo de materia está vivo? Cuando sigue «haciendo algo»...» (Schrödinger, 109). Antes de llegar a esta frase ha dicho ya: «La vida parece ser el comportamiento ordenado y reglamentado de la materia que no está asentado exclusivamente en su tendencia de pasar del orden al desorden, sino basado en parte en un orden existente que es mantenido» (*ibid.* 108). Y he aquí que él mismo se pregunta:

¿Cómo podríamos expresar, con términos de la teoría estadística, la maravillosa facultad de un organismo vivo de retener la degradación al equilibrio termodinámico (muerte)? Hemos dicho anteriormente que «se alimenta de entropía negativa», como si el organismo atrajera hacia sí una corriente de entropía negativa para compensar el aumento de entropía que produce viviendo, manteniendo así un nivel estacionario y suficientemente bajo de entropía (*ibid.* 114).

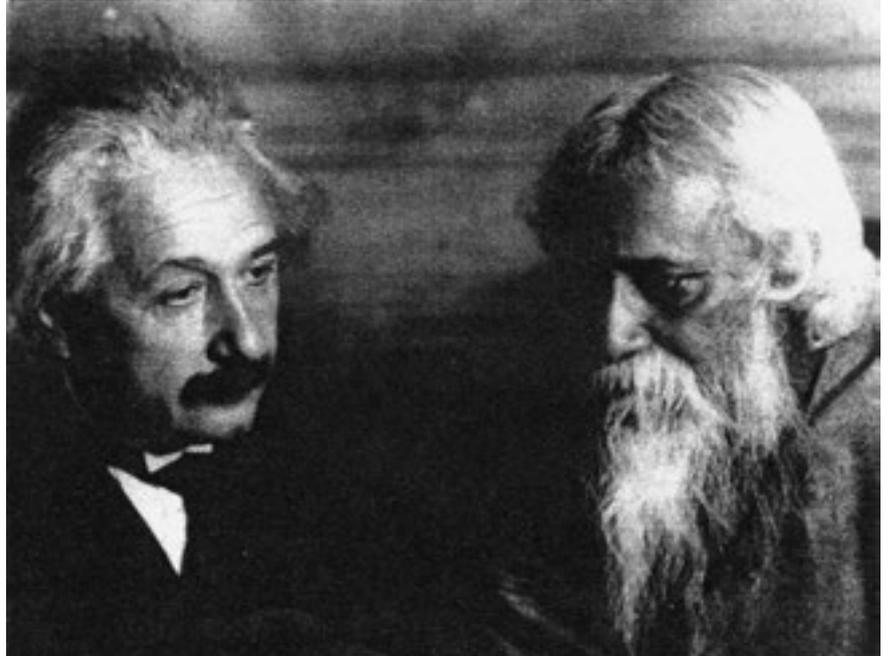
Claro que siempre a expensas del crecimiento de la entropía del medio. El apartado donde figura esta pregunta se titula: «Organización mantenida extrayendo «orden» del entorno», y queda acuñada ya la expresión «entropía negativa» que, más tarde, Léon Brillouin modificó en «neguentropía».

Prigogine (87) no fue tan lejos pero profundizando en esa entropía que «acelera la carrera hacia el reino de la muerte», esa peligrosidad del futuro, esa inestabilidad coherente del desequilibrio, fijándose en un péndulo y en las innumerables precauciones que se necesitarían para que se mantuviera «su estado de movimiento reversible y determinista sin disipación de energía» (*ibid.* 51)... En todo este trayecto, dio con una interesantísima salida esperanzadora, no tan alejada del hallazgo de Schrödinger: las estructuras disipativas. Éstas, dice, se producen, cuando, dentro de un sistema, una fluctuación aumenta superando el umbral de estabilidad. En tal situación, el sistema «adopta un modo de funcionamiento completamente distinto, estructurado en el tiempo y en el espacio, funcionalmente organizado. Lo que entonces surge es un proceso de auto-organización, lo que hemos denominado «estructura disipativa»» (*ibid.* 89).

A través de ese concepto, Prigogine llega al punto álgido, la relación de una estructura con el mundo a través del desequilibrio. Un cristal, observa, es una estructura en equilibrio —está exento de necesitar intercambio de energía con el mundo—, por el contrario una estructura disipativa «no puede existir al margen del mundo externo. Aislada de este mundo, es decir, de los aportes de energía y materia que mantienen los procesos disipativos, desaparece, y el sistema alcanza el estado de equilibrio» (*ibid.* 104).



Albert Einstein



Albert Einstein y Rabindranath Tagore

La ecuación de Einstein

¿*Tan solo una ilusión?* Este título, dado por Prigogine a su libro, comporta, de hecho, un homenaje a Einstein, para el cual la irreversibilidad del tiempo era una ilusión, y cita unas palabras de la carta enviada por éste a la hermana de su amigo Michèle Besso, con motivo de su fallecimiento: «Para nosotros, físicos convencidos, la distinción entre pasado, presente y futuro es sólo una ilusión, por persistente que sea» (*ibid.* 145). Todo este libro de Prigogine encierra ese homenaje; incluye, por ejemplo, un «Anexo. La naturaleza de la realidad», que es una conversación entre Rabindranath Tagore y Einstein acontecida en julio de 1930; una conferencia escrita con ocasión del centenario del nacimiento de éste y pronunciada en la Académie Royal de Belgique en 1981: «Einstein: triunfos y conflictos». También en *El nacimiento del tiempo*, sigue esta línea. En el capítulo «La irreversibilidad en cosmología», comenta que «la ecuación fundamental de Einstein relaciona la curvatura del espacio-tiempo a la presión y a la densidad o, para

expresarlo de manera más precisa, al tensor energía-impulso de la materia» (Prigogine, 66). Este planteamiento lo lleva a la pregunta capital: «¿Qué significa un «inicio del tiempo»?» (*ibid.* 67). Y concluye que el universo empieza con una inestabilidad, partiendo, tal vez como proponen algunos, de un vacío, un «vacío fluctuante, que produce masas ligeras o pesadas. Cuando la masa producida alcanza un valor del orden de cincuenta veces la *masa de Plank*, el vacío se vuelve inestable y se transforma en un sistema materia-gravitación, es decir, en un universo» (*ibid.* 69). Inevitable es no dar el salto siguiente: «Podemos también imaginar la historia del universo como una reacción química explosiva que queda bloqueada por sus propios productos de desecho, hasta el momento en que éstos son eliminados, y una nueva explosión vuelve a ser posible» (*ibid.* 73-74).

Y llegados este punto, me permito también yo un anexo.

Anexo

Escribe Schrödinger en *Mente y materia*: «Galeno nos ha dejado un pasaje en que Demócrito introduce el intelecto (διάνοια) mediante una discusión que éste tiene con los sentidos (αἰσθήσεις) sobre qué es lo ‘real’. El primero dice: ‘Aparentemente, existe el color, la dulzura, lo amargo; en realidad, sólo existen átomos y vacío’. A lo que los sentidos replican: ‘Pobre intelecto, nosotros te hemos prestado la evidencia de ti mismo, ¿y tú quieres derrotarnos? Tu victoria es tu derrota’ ». Y sigue Schrödinger: «En este capítulo he intentado contrastar (con ejemplos sencillos tomados de la más humilde de las ciencias, de la Física) dos hechos generales: a) que todo el conocimiento científico se basa en los sentidos, y b) que, a pesar de todo, las descripciones científicas de los procesos naturales así elaborados carecen de todas las cualidades sensoriales, por lo que no pueden dar cuenta de ellas, no pueden explicarlas» (Schrödinger, 94-95).

Decir que «solo existen átomos y vacío» es un segundo paso en esta discusión entre el intelecto y los sentidos. ¿Pero qué captan en realidad los sentidos? ¿Saben intuitivamente los nombres de las cosas? ¿Saben, por ejemplo, respecto a la luz, que ésta es materia¹?

«La ciencia es un diálogo entre el hombre y la naturaleza», afirmó Ilia Prigogine (64). El lenguaje común entre ambos —el hombre y la naturaleza— acaso esté en el aire, como él afirmaba respecto a la flor, como algo que actúa a modo de envoltura.

Riedl (68) nos impulsa así a cerrar este círculo mágico:

«Nuestra innata forma de percepción, resulta clara, no nos proporciona una reflexión de la realidad extra-subjetiva, sino más bien las guías de comportamiento usadas por nuestros ancestros para resolver los problemas básicos de la vida. [...] Estamos tratando con ventanas sensoriales al mundo exterior».

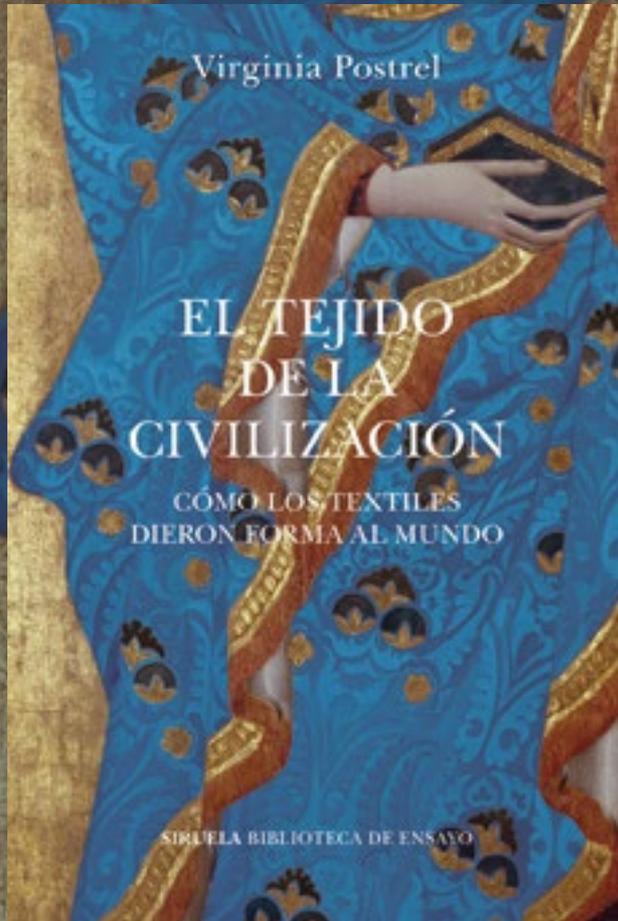
Y destaca la necesidad del hombre de destruir orden, hasta destruir, dice, «nuestro capital» y la tierra misma. Para concluir: «Deberíamos haber tomado más en serio a Boltzmann y a Schrödinger».

Bibliografía

- Götschl, Johann (ed.). *Erwin Schrödinger's World wien. The Dynamics of knowledge and Reality*. Dordrecht, Boston y Londres: Kluwer Academic Publishers, 1992.
- Hörz, Herbert. «Determination and self organisation: Erwin Schrödinger's views on chance», en Götschl, Johann (ed.). *Erwin Schrödinger's World wien. The Dynamics of knowledge and Reality*. Dordrecht, Boston y Londres: Kluwer Academic Publishers, 1992.
- Prigogine, Ilia. Poésie an 2000. *Quatorzième biennale de poésie*. Palais des Congres, Liege, du 30 aut au 3 septembre, 1984, Maison Internationale de la Poésie.
- *El nacimiento del tiempo*. Barcelona: Tusquets, 1993.
- *¿Tan solo una ilusión?*. Barcelona: Tusquets, 2004.
- Prigogine, Ilia y Stengers, Isabelle. *La nueva alianza. Metamorfosis de la ciencia*. Madrid: Alianza Editorial, 1994.
- Rupert Riedl. «Schrödinger's negentropy concept and biology» en Götschl, Johann (ed.). *Erwin Schrödinger's World wien. The Dynamics of knowledge and Reality*. Dordrecht, Boston y Londres: Kluwer Academic Publishers, 1992.
- Sánchez Ron, José Manuel. *Albert Einstein. Su vida y su obra*. Madrid: Crítica y Fundación BBVA, 2015.
- Schrödinger, Erwin. *¿Qué es una ley de la naturaleza?* México: Fondo de Cultura Económica, 1975.
- *Mente y Materia*, traducción de Jorge Wagensberg, Barcelona: Tusquets, 1990.
- *¿Qué es la vida?*, traducción de Ricarrdo Guerrero, Barcelona: Tusquets, 2011.
- *Was ist Materie?*, Originaltonaufnahmen, 86 minuten, c+p 2002/2007 supposed Köln ISBN 978-3-932513-30-5 LC 10439.

¹ Dicho por Schrödinger en el disco *Was ist Materie?*, Originaltonaufnahmen, 86 minuten, c+p 2002/2007 supposed Köln ISBN 978-3-932513-30-5 LC 10439.

Virginia Postrel
**EL TEJIDO
DE LA CIVILIZACIÓN**
CÓMO LOS TEXTILES DIERON FORMA AL MUNDO



Una investigación única en su género que sintetiza arqueología, cultura, economía y ciencia para construir una historia sorprendente del producto más influyente del mundo.

«Virginia Postrel ha escrito un libro deslumbrante. Una irresistible aventura del conocimiento».

DANIEL ARJONA, *El Confidencial*

SIRUELA BIBLIOTECA DE ENSAYO

Babel Revisitada

Juan José Gómez Cadenas y Marco Guagnelli

Recibido: 14.01.2021 — Aceptado: 30.01.2021

Titre / Title / Titolo

Babel revisitée
Babel revisited
Babel rivisitata

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

En 1997, Iván Almeida, catedrático del Borges Center en Aarhus, escribe a Umberto Eco, haciéndole notar un aparente error en un reciente artículo suyo. Eco, copiando verbatim la traducción del emintente Lucentini, asevera que las galerías de la famosa Biblioteca de Babel, constan de «veinticinco estantes, a razón de cinco por lado, que cubren todos los lados menos uno», mientras que en la versión original, Borges asegura que «veinte estantes, a razón de cinco por lado, cubren todos los lados menos dos». Y eso no es todo. En la traducción de Lucentini se lee que cada uno de los volúmenes de la Biblioteca consta de cuarenta líneas y cada línea de cuarenta letras. Para Borges, sin embargo, el número de letras por línea es de ochenta. En este artículo se demuestra que dichos errores, aparentemente banales, encierran una revelación trascendente —quizás terrible— sobre el Universo.

En 1997, Iván Almeida, professeur au Borges Center à Aarhus, écrit à Umberto Eco, lui faisant remarquer une apparente erreur dans un de ses récents articles. Eco, en copiant Verbatim la traduction de l'emintente Lucentini, affirme que les galeries de la célèbre Bibliothèque de Babel, se composent de «vingt-cinq étagères, à raison de cinq par côté, qui couvrent tous les côtés sauf un», tandis que dans la version originale, Borges assure que «vingt étagères, à raison de cinq par côté, couvrent tous les côtés sauf deux». Et ce n'est pas tout. Dans la traduction de Lucentini on lit que chacun des volumes de la Bibliothèque se compose de quarante lignes et chaque ligne de quarante lettres. Pour Borges, cependant, le nombre de lettres par ligne est de 80. Cet article montre que ces erreurs, apparemment banales, renferment une révélation transcendante —peut-être terrible— sur l'univers.

In 1997 Iván Almeida, professor at the Borges Center in Aarhus, wrote to Umberto Eco, pointing out an apparent error in a recent article of his.

Eco, copying verbatim the translation of the eminent Lucentini, asserts that the galleries of the celebrated Library of Babel, consist of «twenty-five shelves, five per side, covering all sides but one», while in the original version Borges assures that «twenty shelves, five per side, cover all but two sides». And that's not all. In Lucentini's translation we read that each of the volumes of the Library consists of forty lines and each line of forty letters. For Borges, however, the number of letters per line is eighty. In this article it is shown that these seemingly trivial errors contain a transcendent —perhaps terrifying— revelation about the Universe.

Nel 1997, Ivan Almeida, professore del Centro Borges di Aarhus, scrisse a Umberto Eco, segnalando un apparente errore in un suo recente articolo. Eco, copiando alla lettera la traduzione dell'emintente Lucentini, afferma che le gallerie della famosa Biblioteca di Babele consistono di «venticinque scaffali, cinque per lato, che coprono tutti i lati tranne uno», mentre nella versione originale Borges afferma che «venti scaffali, cinque per lato, coprono tutti i lati tranne due». E non è tutto. Nella traduzione di Lucentini si legge che ognuno dei volumi della Biblioteca è composto da quaranta righe e ogni riga da quaranta lettere. Per Borges, invece, il numero di lettere per riga è ottanta. Questo articolo dimostra che questi errori apparentemente banali contengono una rivelazione trascendente —forse terribile— sull'Universo.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Babel, Borges, Almeida, Eco, Lucentini.

La escena se desarrolla durante las altas horas de la noche, en cierta indefnida estancia de una quinta alquilada —tan indefnida como la estancia excepto por el hecho de su localización, en la calle Gaona, en Ramos Mejía—. Desde el corredor un espejo acecha los movimientos de los dos escritores, repitiendo en la penumbra los objetos que ocupan el cuarto. Sobre la mesa, las sobras de un dulce de leche y una botella mediada de Madeira, que oculta parcialmente el tomo XLVI de la *Anglo-American Cycloapedia*, cuyos sucesivos volúmenes se alinean sobre varios anaqueles de la biblioteca, al fondo de la habitación. Durante la cena y en la larga sobremesa, se han demorado en una vasta polémica:

[...] sobre la ejecución de una novela en primera persona cuyo narrador omitiera o desfigurara los hechos e incurriera en diversas contradicciones que permitieran a unos pocos lectores —a muy pocos lectores— la adivinación de una realidad atroz o banal.

Uno de estos escritores es el joven Bioy Casares. El otro, Jorge Luis Borges, que a la sazón ronda la cuarentena. En los próximos años, Borges dará a la imprenta *El jardín de los senderos que se bifurcan* (1941) y *Artificios* (1944); los dieciséis relatos cortos que componen ambos libros se reúnen al poco en un solo volumen, *Ficciones* (1944)¹.

Pocos dudan que estas narraciones —que Borges no dudó en calificar como *de torpe ejecución*—, componen una colección de breves obras maestras. Espejos y espadas, la memoria y el coraje inútiles, los libros inexistentes, forman la materia de los relatos, cuyos protagonistas, tan infelices como estoicos, no renuncian jamás a una tranquila dignidad. Encontramos asesinos reflexivos y mártires ensimismados, a los que la muerte sorprende cavilando sobre magias numéricas o componiendo versos finales de una obra que se extingue con la descarga que los aniquila. Cada uno de los relatos de *Ficciones*, roza insistentemente la perfección.

De entre todos ellos, sin embargo, sólo uno nos describe el Universo. Así comienza *La Biblioteca de Babel*:

¹ Referimos, para las obras completas de J. L. Borges, a la edición de María Kodama y Emecé Editores (Barcelona, 1989). Para la traducción al italiano, *Opere Complete*, Mondadori.

El universo (que otros llaman la Biblioteca) se compone de un número indefnido y tal vez infinito de galerías hexagonales, con vastos pozos de ventilación en el medio, cercado por barandas bajísimas. Desde cualquier hexágono se ven los pisos inferiores y superiores: interminablemente.

Es decir; La Biblioteca es una entidad que contiene todo aquello que existe y fuera de la cual nada es imaginable. Las galerías hexagonales rebosan de anaqueles; estos de libros de formato uniforme. De cada galería parte un estrecho corredor que comunica con otra, idéntica a la primera y a todas. Por el centro del corredor pasa la escala espiral que une las diversas plantas de la Biblioteca y que se pierde en el infinito en los dos sentidos. En este corredor, como en la quinta de Ramos Mejía, un espejo duplica fielmente las apariencias.

Cada sala hexagonal es, de hecho, la copia exacta de un arquetipo invariable:

A cada uno de los muros del hexágono corresponden cinco anaqueles; cada anaquel encierra treinta y dos libros de formato uniforme; cada libro es de cuatrocientas diez páginas; cada página de cuarenta renglones; cada renglón de unas ochenta letras de color negro.

También se nos informa sobre el alfabeto de la Biblioteca (existen veinticinco símbolos gráficos que se enumeran de este modo: veintidós caracteres alfabéticos, la coma, el punto y el espacio) y sobre dos axiomas fundamentales, a saber: *en toda la Biblioteca no existen dos libros idénticos y los caracteres gráficos se disponen, en los varios libros, en todas las combinaciones posibles.*

No se nos dice cuantos libros contiene la Biblioteca. Es cierto que el narrador da a entender que esta debe ser una cifra gigantesca, pero el relato no explica *cuán gigantesca*. Acaso, intencionadamente, se están omitiendo hechos que solo unos pocos lectores —quizás nosotros— puedan adivinar.

Podemos adivinar, por ejemplo, la geografía de la Biblioteca: las salas hexagonales se disponen en torno a una escalera espiral, aparentemente infinita, a razón de dos por planta. «Una de las caras libres da a un estrecho zaguán que desemboca en otra galería idéntica a la pri-

mera y a todas. [...] Por ahí pasa la escala espiral que se abisma y se eleva hacia lo remoto.»

Claramente, si el hexágono de partida es idéntico al de llegada, es fácil entender que el número de hexágonos por planta se reduce a dos. La única, aparentemente interminable escalera espiral, no puede, sin embargo, extenderse *realmente* al infinito, puesto que el número de volúmenes y por tanto de salas hexagonales, es, aunque dilatado, finito. La estructura de la Biblioteca ha de ser por lo tanto periódica y la formidable escalera necesariamente se cierra sobre sí misma, describiendo una monstruosa circunferencia²:

[...] digo que no es ilógico que el mundo es infinito. Quienes lo juzgan ilimitado postulan que en lugares remotos los corredores y escaleras y hexágonos pueden inconcebiblemente cesar —lo cual es absurdo—. Quienes lo juzgan sin límites olvidan que los tiene el número posible de libros. Yo me atrevo a insinuar esta solución del antiguo problema: *La Biblioteca es ilimitada y periódica*.

Ilimitada quizás, pero —al contrario de lo que se afirma en el relato— el número de salas hexagonales no es ni indefinido ni infinito, puesto que no lo es el número de libros de la Biblioteca. Un elemental cálculo combinatorio nos muestra que el número de volúmenes que ésta contiene es $NV=25^{NC}$, donde NC es el número de caracteres contenidos en un solo libro, es decir $NC=410 \times 40 \times 80 = 131.200$, y por lo tanto, $NV=25^{131.200}$. Una simple transformación logarítmica nos permite expresar el resultado en base decimal, $NV=10^{\log(25) \times 131.200}$. No podemos resistirnos a la tentación de simplificar el número que acabamos de obtener, truncando el exponente al entero más próximo y obteniendo por tanto $NV=10^{1.834.097}$.

² Es importante no confundir el punto de vista del bibliotecario, para el cual la Biblioteca es todo aquello que existe, y por lo tanto, en definitiva el Universo, con el nuestro: observadores privilegiados, podemos imaginarnos la inimaginable escalera espiral inmersa en un espacio externo en el cual forma una circunferencia. Por el contrario, un habitante de la Biblioteca no puede imaginarse una dimensión externa, puesto que su espacio está definido por la propia geometría de ésta. La periodicidad de su Universo es, por lo tanto, una noción sobre la que sólo puede intuir, especular. Situación esta, en el fondo no muy diferente de la nuestra, salvo por el número de dimensiones visibles del Universo donde nos ha tocado en suerte vivir. Es casi superfluo resaltar que la estructura, a *gran escala*, de la Biblioteca es esencialmente unidimensional.

Una simplificación del todo inocua, en apariencia. Y sin embargo, diluye una de las leves imprecisiones que —aparentemente por azar— plagan el relato. Esta imprecisión se refiere al número de pisos de los que consta la Biblioteca. Si bien no cabe duda de que dicho número es enorme, debe también ser, con certeza, entero. La Biblioteca puede tener cientos de millones de pisos, pero no, digamos, *un piso y tres cuartos*, o \square pisos. Sin embargo, el atento examen del relato nos revela una cifra que, por necesidad, no puede ser entera, puesto que la obtenemos como cociente entre el número total NV de volúmenes —que es una potencia exacta de 5 y por lo tanto impar— y el número de volúmenes contenido en dos hexágonos —par por definición—, cualquiera que sea la cantidad —en todo caso fácilmente calculable— de volúmenes contenidos en un solo hexágono.

¿Cómo explicarnos esta imprecisión? Concluimos que el narrador no se contenta con omitir o desfigurar hechos sino que incurre en diversas contradicciones —una interminable Biblioteca con un número no entero de pisos— que apuntan hacia alguna clave secreta. Curiosamente, el absurdo arquitectónico que conlleva el cálculo exacto del número de libros se difumina inadvertidamente al redondear el exponente. En efecto, diez, elevado a cualquier número entero es par, que dividido por el número de volúmenes contenidos en dos hexágonos —par como recordaremos— *puede* —aunque no necesariamente *debe*— resultar en un número entero.

¿Como acercarnos a esta clave, a este mensaje cifrado? Quizás debemos continuar examinando cada detalle de la narración, tratando de descifrar cada concepto. Por ejemplo, ¿cuan grande es el número, NV, que hemos calculado hace un instante? Aquí nos aguarda otra sorpresa. *Las dimensiones de la Biblioteca no tienen paralelo en nuestro Universo*. Ingenuamente quizás, podemos especular que la cifra de sus libros sea similar a la de otras cantidades famosamente innumerables. Tomemos como ejemplo el número de granos de arena de una larga playa. Nada nos cuesta imaginarla de 1.000 km de extremo a extremo —treinta días caminando a buen paso necesitamos para recorrerla—, 50 km de ancho —dos jornadas a pie nos llevan desde los arbustos que la delimitan al mar— y 200

metros de profundidad —es ésta una playa sorprendente donde se puede cavar muy hondo antes de encontrar agua—. La arena es finísima. Tan fina que el diámetro de cada grano no excede de una décima de milímetro. De ahí que un centímetro cúbico de arena contenga, aproximadamente, un millón de granos. Una botella de un litro puede albergar cien millones. La playa entera contiene unos 10^{22} granos de arena. Es esta una cantidad enorme, similar al número de estrellas que contiene el Universo visible³. Palidece, no obstante, frente al número de libros que languidecen en la Biblioteca.

Busquemos números mayores. ¿Por qué no imaginar que nuestra playa abarca la totalidad del planeta? Convertimos toda la tierra en un perfecto desierto de arena blanca, una esfera de unos seis mil cuatrocientos kilómetros de radio que sólo contiene este polvo microscópico. Podemos cavar desde el polo norte al polo sur y no encontraremos otra cosa que arena en casi 13.000 desolados kilómetros. Si repetimos el cálculo anterior obtenemos alrededor de 10^{33} granos de arena en nuestro recipiente planetario. No es suficiente. A fin de cuentas, nos decimos, un grano de arena contiene un número gigantesco de átomos y un número todavía mayor de protones y neutrones. Calculemos cuántas de estas partículas elementales hay en la tierra. Algo más de 10^{51} . ¿Y en el Sol?, alrededor de 10^{57} . Una fracción irrisoria del número que buscamos.

Desesperados, abordamos el cálculo del número de protones en todo el Universo conocido. Otra decepción nos espera. Este número no excede de 10^{80} . Hay sin embargo algo que abunda en el Cosmos mucho más que la materia, y es la luz. Luz hecha de inconcebibles cuantos de energía, alrededor de 100 millones de éstos por cada protón. De ahí que obtengamos unos 10^{88} cuantos de luz en el Universo entero, el objeto sin duda más numeroso de la creación⁴.

³ Que contiene alrededor de 10^{11} galaxias, en cada una de las cuales brillan unas 10^{11} estrellas.

⁴ Una exposición divulgativa de las modernas teorías cosmológicas en las cuales se justifican los números que citamos puede encontrarse consultando el excelente libro de S. Weinber, *The first three minutes*, Basic Books (New York, 1988). Para una discusión a un nivel más avanzado sugerimos *The Early Universe*, de E.W. Kolb and M.S. Turner, Addison-Wesley ed., 1994.

Intentemos entrever la grandeza de este número. Imaginemos que paseando por nuestra playa, camino del mar, encontramos una lámpara semioculta en la arena. Conocedores de la leyenda la frotamos cuidadosamente hasta que el inevitable genio aparece y nos ofrece los previsible tres deseos.

Imaginemos que nuestra ansia de viajar nos impulsa a querer recorrer el Universo entero. Pedimos para ello el más rápido de los navíos. Nada en nuestro Universo puede viajar más deprisa que la luz. Es esta una de las leyes inexorables del Cosmos, que, de momento, no nos parece agobiante, ya que esta velocidad grandiosa —alrededor de trescientos mil kilómetros por segundo— se nos antoja ilimitada. Un bajel que se desplazara a la velocidad de la luz, podría girar casi *diez veces* en torno a la tierra en el espacio de *un segundo*. Huelga apuntar que nuestros más veloces ingenios están mucho más lejos de esta nave fabulosa que la célebre tortuga de los alados pies del divino Aquiles.

Obediente, el genio hace aparecer, entre grandes aspavientos, una nave que viaja a la velocidad de la luz⁵. Pedimos después vivir lo suficiente para completar el viaje que nos lleve al confín del Universo. El genio nos lo concede. Prudentemente no formulamos aún nuestro tercer deseo. Partimos sin demora, superando, casi instantáneamente, la órbita de la Luna; en unos ocho minutos dejamos atrás el Sol y nos precipitamos a la oscuridad que reina entre las estrellas.

Ya en el desierto, la velocidad de nuestra nave fantástica no nos parece tan impresionante. Cuatro años nos lleva arribar a la estrella más cercana⁶. Pasan siglos y apenas nos hemos movido del barrio periférico en el que nuestro Sol ocupa una humilde esquina. Cincuenta mil años nos lleva llegar al violento centro de la Vía Láctea. Otros cincuenta mil salir de nuestra galaxia.

⁵ El genio agotaría su magia si intentara que la nave viajara *exactamente* a la velocidad de la luz, algo imposible para cualquier objeto —como la nave— que tenga masa. Puede sin embargo proporcionarnos un estilizado bajel que se desplace a velocidades muy próximas —digamos 99%— a las de la luz.

⁶ En realidad, pasan cuatro años para nuestro demiurgo, que nos aguarda, inmóvil, en la playa. El reloj de a bordo, debido a la dilatación relativista del tiempo, marca las horas siete veces más lentamente que la clepsidra del genio. Por tanto, para nosotros han pasado sólo unos pocos meses. Esta diferencia no resulta significativa al cabo de los milenios.

Sólo para entrar en un desierto todavía más aterrador, aún más vacío. Cuando llegamos a la vecina galaxia de Andrómeda, dos millones de años más tarde, quizás nos estamos arrepintiendo de habernos embarcado en este viaje interminable y apenas estamos al principio. Llegar al confín del Universo nos cuesta *diez mil millones de años*. Es éste un tiempo que recuerda los viejos relatos sobre el infinito. Existe en alguna ciudad del planeta —ese planeta distante que hace eones que abandonamos— un orgulloso monolito, un cubo hecho de durísimo acero, de cien metros de arista. Cada mil años un ruiseñor —otras veces es un ángel— roza levemente con una de sus alas el resistente metal, erosionándolo imperceptiblemente. Nos dice el relato que cuando no quede del monolito sino polvo habrá pasado un instante en el tiempo de Dios. Cuando nos acerquemos al límite del Universo habremos tenido sin duda, oportunidad de reflexionar sobre la lentitud del tiempo divino.

Si la larga soledad no nos ha vuelto locos es posible que, tras nuestra odisea lleguemos de nuevo a la playa de donde partimos en nuestra remota juventud, donde el genio sigue aguardándonos. Hemos descubierto que el Universo —como la Biblioteca— se cierra sobre sí mismo y para ello hemos viajado por una eternidad⁷. Pedimos ahora nuestro tercer deseo: ordenamos al genio que llene todo este Cosmos que hemos cruzado de la misma fina arena que contiene la playa, contando, mientras lo hace, el número de granos de arena que necesita. La inmensidad del viaje nos ha convencido que es éste el único modo de aproximarnos a la magnitud de la Biblioteca.

No es así. El genio utiliza todos sus poderes mágicos para concluir la titánica tarea, y agotado al fin, nos comunica el resultado. Hay unos 10^{90} granos de arena en la playa que llena el Universo, un número tan sólo 100 veces superior al de partículas de luz. Hemos viajado por miles de millones de años, a una velocidad insuperable, para recorrer el espacio que nuestro genio agoni-

zante ha rellenado de polvo y sólo hemos contado una fracción insignificante de la cifra de volúmenes que se amontonan, para nadie, en las desiertas estancias de la Biblioteca.

No es en el tamaño del Universo, ni en la simple enumeración de alguno de sus objetos, grandiosos o ínfimos, que podemos encontrar un paralelo con la Biblioteca. Hay no obstante, un objeto que se le asemeja. Tal objeto es al Ácido Desoxirribonucleico, ADN. Como la Biblioteca, el ADN se forma en torno a una larga espiral⁸. Como la Biblioteca, el ADN nos muestra la posibilidad de que un orden —o la ilusión de un orden— surja a partir del caos. Toda la información necesaria para crear un ser humano está contenida en el ADN, cuyo alfabeto es mucho más reducido que el de la Biblioteca. Sólo encontramos combinaciones de cuatro caracteres fundamentales, ATGC⁹. En el caso de la Biblioteca, el orden puede ser efímero como un verso de Lucrecio o límpido como un ensayo de Leibniz. Análogamente, el tigre y el águila surgen de las combinaciones de las cuatro bases nucleicas. Aparentemente, sólo el diez por ciento del genoma humano contiene información relevante¹⁰; entre dos genes se encuentran larguísimas secuencias de bases cuyo significado desconocemos. De la misma forma, en la Biblioteca, entre dos frases inteligibles se extiende un interminable puente de letras, un puente que nos parece edificado por el entusiasmo analfabeto de un ejército de simios dactilógrafos. Encontramos cadenas arbitrarias de símbolos, tales como: «leasftraafsreaqsueenmoeproueddealeese-

⁸ No somos los primeros en apuntar la extraordinaria similitud entre la Biblioteca y el ADN, descubierto, recordamos, por Crick y Watson en 1953. Miranda Mowbray sugiere la posibilidad de que la Biblioteca no sea otra cosa que el ADN del Universo entero. Domenico Greco, por su parte, imagina un Universo paralelo en el que la hélice de la espiral gira en el sentido contrario al de la Biblioteca y donde todas las letras están impresas en sentido contrario. Tal descripción explica el misterio de los espejos contenidos en los corredores que unen los hexágonos: *En el corredor hay un espejo que fielmente duplica las apariencias*. Es mediante este espejo que los bibliotecarios pueden entrever el Universo de quiralidad opuesta.

⁹ Es decir, A (Adenina), T (Tiamina), G (Guarina) y C (Citosina). Pilar Hernández apunta que en el ADN no encontramos la restricción que en la Biblioteca impone la existencia de un patrón fijo para los libros. Mientras que en ésta todos los libros contienen el mismo número de caracteres, el ADN puede formar libros —sean éstos seres humanos o amebas— con formato variable, lo que permite compensar largamente la escasez de vocabulario.

¹⁰ Es decir, información útil para construir las proteínas necesarias para el organismo.

⁷ Existe una simetría entre este viaje que describimos y el de un hipotético Simbad de la Biblioteca. La enorme distancia que recorreremos entre dos estrellas recuerda la distancia que un viajero deberá recorrer entre dos libros que contengan un relato coherente, inteligible. El resto es desierto.

fraslesas» que nada dicen o cuyo sentido, irremediablemente, se nos escapa.

¿Podemos especular que esta redundancia de información —o desinformación— tiene el mismo significado en ambos casos? Es difícil saberlo. Adivinamos sin embargo, una de las atroces verdades que el Universo oculta. Conceptos tales como funcionalidad o belleza, cuando se aplican a la evolución son vanas ilusiones del intelecto humano¹¹. Contemplamos la esbelta figura del guepardo, el ridículo cuello de la jirafa, el astuto camuflaje del oso polar; la solidaridad de los ejércitos de termitas, la insoportable armonía del canto del ruiseñor. Todo nos indica la existencia de un diseño, de un propósito y por ende de un diseñador. Infelizmente no es así. La ilusión de propósito es vana, la belleza accesoria, inconsciente. El Tigre y La Rosa no son sino el resultado de un gigantesca máquina combinatoria, cuyos elementos inmutables son los genes —las palabras del libro del ADN—. Una máquina que no precisa maquinista para funcionar, ciega y arbitraria. Acaso la belleza de las elegías, la ira de Zeus, las lecciones de Aristóteles no sean sino engendros casuales surgidos del caos de la Biblioteca, no menos arbitrarios que aquellos surgidos del caos del ADN.

Acaso, aún más terribles que los tediosos libros donde la combinatoria no engendra sino absurdos, sean aquellos donde podemos apreciar algún precario orden. En una página leemos «Eran los ojos de Alejandro, azules como el profundo Egeo». En otra, un nombre de mujer se repite incesantemente. Hay una estantería concreta, en cierta sala en nada diferente de las otras, donde encontramos un libro que contiene cierto hexámetro de *La Eneida*: «Ibant obscuri sola sub nocte per umbras». Más allá —un inconcebible número de estancias más allá, pero quizás en el mismo libro, apenas unas páginas más tarde— hallamos otra frase familiar náufraga en el desorden: «La libertad, amigo Sancho, es el más grande de los dones que al hombre dieron los cielos». Perseverando en nuestra búsqueda no está excluido que

¹¹ R. Dawkins presenta en varios de sus libros, una amplia discusión sobre este punto. Recomendamos la lectura de su obra *River Out of Eden*, Basic Books, New York, 1995.

encontremos mensajes de profetas y de lunáticos, frías enumeraciones mercantiles, ágiles octavas, elaboradas disquisiciones metafísicas, desgarrados sonetos.

Es más. Si imaginamos una raza inextinguible de bibliotecarios que pacientemente recorren las estancias leyendo escrupulosamente cada uno de los libros, sabemos que alguno de ellos encontrará antes o después, la versión completa de *El Quijote* redactada por Pierre Menard¹²; que los ojos de otro vagarán sobre las páginas de un libro que contiene las fieles memorias de Ireneo Funes. Antes del final del tiempo, alguno rescatará del olvido la obra desconocida de un cierto Everett¹³ que describe un crimen —o muchos crímenes— en un jardín de senderos que se bifurcan.

Hay en esta ingente Biblioteca libros prácticamente idénticos que sólo difieren en un personaje, en cierto detalle trivial, en alguna cifra o dato. También nos es autorizado imaginar que sus libros agotan todas las posibles combinaciones dramáticas. Cristo no muere en la cruz —Judas ocupa su lugar—. Cartago aplasta a Roma. Héctor derrota a Aquiles frente a las murallas de Troya. Rodrigo Díaz de Vivar no duda en alojarse en el mesón del camino, ignorando las lágrimas de una niña. Dante imagina a Beatriz en el infierno y sitúa a la derecha de Dios a Francesca de Rímini y Paolo Malatesta.

Una nueva verdad atroz, si reflexionamos. *Toda la belleza* (también Dante, también la rosa de Paracelso) *no es sino producto del azar*. No menos atroz es otra de las claves que averiguamos en la narración. La Biblioteca es un lugar de infelicidad extrema¹⁴, un orbe opresivo y desolado, cuyos habitantes vagan de plano en plano, recorriendo cansinamente páginas desprovistas de sentido.

¹² No estrictamente. *El Quijote*, al igual que muchos otros libros, excede el formato permitido en la Biblioteca, y tiene por tanto que repartirse en varios volúmenes. Inútil precisar que la probabilidad de reunir los volúmenes que comprenden *El Quijote* es prácticamente igual a cero.

¹³ Es cuanto menos sorprendente descubrir que el relato de Borges, *El Jardín de los senderos que se bifurcan*, escrito alrededor de 1940, permite una inquietante analogía con la interpretación de los *Múltiples Mundos* de la Mecánica Cuántica: cfr. H. Everett III, *Review of Modern Physics*, 29, pág. 454 (1957).

¹⁴ No somos, tampoco aquí, los únicos en comprender este punto. Giovanni Battista Tomassini escribe: La desgracia de los habitantes de esta gigantesca máquina cabalística reside en la dificultad de separar los libros buenos de aquellos inútiles. La Biblioteca contiene todas las posibles combinaciones del nombre de Dios, pero su conocimiento permanece inaccesible a sus habitantes, que vagan infelizmente entre los hexágonos, incapaces de orientarse en el absurdo.

Soñemos por un instante ser uno de estos infortunados. Nos despertamos en un claustrofóbico gabinete, donde sólo se alcanza a dormir de pie, construido —se diría— para aumentar nuestra desdicha: «A izquierda y derecha del zaguán hay dos gabinetes minúsculos. Uno permite dormir de pie; otro satisfacer las necesidades finales».

Abrimos los ojos a un mundo donde la luz es tenue, incesante. No nos está autorizado contemplar resplandecientes cielos azules, ni sumergirnos en la paz de la oscuridad nocturna. No sopla el viento, no llueve, no oímos trinar un pájaro, ni el canto de una muchacha camino del río, ni a niños que juegan en la calle. El aire que respiramos es insípido, aséptico, desprovisto de microbios y de aromas familiares. No nos está permitido saber si es invierno —inútil recordar la nieve sobre las montañas, el crepitar de la leña en el hogar del viejo caserón de la infancia— o primavera —no tenemos derecho a los verdes, húmedos por el deshielo, ni a las primeras tardes soleadas—. Estamos solos. Apenas hay otros hombres, dispersos por la monótona geografía. No hay otra cosa aquí que silencio y volúmenes polvorientos.

Tras nuestra larga reflexión sobre la naturaleza de la Biblioteca, recordaremos la existencia de ciertas pequeñas discrepancias entre el relato original y la traducción que Franco Lucentini ofrece en italiano¹⁵. Mientras que en la versión italiana se lee «*Venticinque* vasti scaffali, in ragione di cinque per lato, coprono tutti i lati meno uno», en el original encontramos: «*Veinte* anaqueles, a cinco largos anaqueles por lado, cubren todos los lados menos dos»; y asimismo, «*ciascun libro é di quattrocentodieci* pagine; ciascuna pagina di quaranta righe; ciascuna riga, di *quaranta* lettere di colore nero», mientras que en el original encontramos: «cada libro es de cuatrocientas diez páginas; cada página, de cuarenta renglones; cada renglón, de unas ochenta letras de color negro».

Estas inconsistencias han sido causa de no poca investigación. La hipótesis más comúnmente aceptada para explicarla es la siguiente. Borges cambia de opinión entre la publicación de la primera versión de

La Biblioteca —en 1941— y la ulterior publicación de *Ficciones*, en 1944. En la versión original se encuentran los mismos números que en la traducción de Lucentini, cuyo error se debe al hecho de que elige el original de 1941 para traducir *La Biblioteca*, en lugar de la versión final de 1944.

Aunque atractiva por su simplicidad, esta no resulta completamente satisfactoria. Según el propio Umberto Eco (1997) descubre, el número de letras por línea es siempre de ochenta, tanto en la versión de 1941 como en la de 1944¹⁶, mientras que encontramos 40 letras por línea en la versión italiana. Este dato en sí mismo hace difícilmente aceptable la explicación de una traducción errónea, debida a una versión obsoleta del relato.

¿Podemos encontrar una explicación alternativa? ¿Acaso nuestros hallazgos —el número fraccionario de pisos, la geografía inmutable, las dimensiones extravagantes, la tiranía del caos, la inmensa infelicidad de los bibliotecarios— no apuntan hacia una sola clave, hacia una verdad oculta, inmensamente atroz?

No puede ser de otra manera. La vastísima escalera espiral de la Biblioteca describe uno de los más profundos círculos del infierno, donde un número indefinido de condenados —posiblemente escritores, poetas, matemáticos y otros pedantes— repite el suplicio de Sísifo, sin esperanza y sin descanso. Los réprobos que pueblan este infierno disponen de toda la eternidad para examinar interminablemente sus libros, para leer y releer toda la literatura universal, editada, inédita y potencial; que incluye los folios desechados de incontables autores indecisos o perfeccionistas, millones y millones de versiones del Corán, todas las permutaciones de todos los sonetos de Shakespeare. Virgilio y Dante coexisten con las líneas de un borracho, con los rípios del peor gusto, con las páginas más deleznable salidas de una pluma. Todo ello revuelto en la inconmensurable confusión del caos combinatorio¹⁷.

¹⁶ Alegaremos, como se verá, que una de estas versiones *debe* ser apócrifa, puesto que Borges, como demostraremos, *no pudo tener intención* de modificar el manuscrito original.

¹⁷ Anahí Serí nos proporciona algunos inquietantes ejemplos. Hay en la Biblioteca libros que sólo contienen combinaciones de diez caracteres, que pueden por tanto, leerse como simples secuencias numéricas, asociando un guarismo a cada letra. En

¹⁵ La existencia de estas discrepancias se apuntan en *La Biblioteca di Babele*, de M. Guagnelli, <http://sutova.roma2.infn.it/Marco/biba.html>.

Una vez que identificamos la naturaleza de la Biblioteca, el misterio de la disparidad entre las versiones de Borges y de Lucentini se despeja inmediatamente. Borges, cuya obsesión fue escribir una obra perfecta que fuera la suma y la trascendencia de toda la literatura —recordamos *El Aleph*, *El Libro de Arena* y *La escritura de Dios*, por citar tan sólo unos pocos ejemplos—, comprende, alrededor de los 40 años, que esa empresa le está vedada. No puede, sin embargo, renunciar a lo que constituye el único sentido de su vida y finalmente, como Fausto, decide vender su alma al diablo a cambio de esa historia perfecta. Buen conocedor de la Cábala, el escritor localiza prontamente el texto que invoca al Gran Bibliotecario. Firman el trato y a la mañana siguiente el escritor encuentra en su mesa el ejemplar del libro que describe fielmente la composición del círculo infernal, la obra perfecta que se describe a sí misma y al Universo, incluyendo a su afortunado poseedor: «en algún anaquel de algún hexágono [...] debe existir un libro que sea la cifra y el compendio perfecto *de todos los demás*: algún bibliotecario lo ha recorrido y es análogo a un Dios».

Para explicar la discrepancia en la versión italiana es necesario que entendamos que Lucentini, tras leer *La Biblioteca de Babel*, intuye que la historia perfecta que él también ansía, ha sido ya escrita por Borges y que tan sólo le resta alcanzar una traducción perfecta de este libro irreplicable. Tras años de esfuerzos, comprende así mismo que esta traducción perfecta no está a su alcance y como Borges negocia con Satán a cambio de ayuda. El trato se consuma y el escritor recibe la puntual traducción al italiano del libro¹⁸.

alguno de tales libros es posible encontrar la expansión decimal correcta de números irracionales tales como π o e , hasta el orden 1312000. Otro tipo de libros, que sólo contuvieran cuatro letras —que podríamos asociar a los caracteres del ADN, A, T, C, G—, contendrían fragmentos de los mapas genéticos de todas las criaturas vivientes de la Tierra. Disperso entre estos libros, encontraríamos también el código genético de todas las especies extintas y acaso fórmulas para construir seres imaginarios. Si dispusiéramos del tiempo y la paciencia podríamos reconstruir, no sólo nautilus y dinosaurios, sino quizás al Leviatán, al Behemoth y al Unicornio.

¹⁸ Borges no duda en afirmar que podemos hallar en la Biblioteca las traducciones de cualquier libro a *todos los idiomas posibles*. En efecto, leemos en *La Biblioteca Total*: A fuerza de simplificaciones análogas, llega Kurd Lasswitz a veinticinco símbolos suficientes [...] cuyas variaciones con repetición abarcan todo lo que es dable expresar: en todas las lenguas.

¿Por qué entonces las discrepancias con la versión de Borges? La explicación inevitable es la de que el Supremo Funcionario engaña a uno de los dos escritores, proporcionándole una versión casi idéntica, acaso diferente en dos o tres mínimos errores respecto al codiciado original. En realidad, previsiblemente, engaña a ambos. La copia que Lucentini recibe contiene, entre otros, un error sobre el número de letras por renglón. Borges sin embargo, tampoco recibe el ansiado libro perfecto.

Para comprender este punto es necesario desvelar una última verdad oculta en el relato. *El lenguaje de la Biblioteca es el Hebreo*¹⁹. El libro original, escrito en esta lengua, afirma justamente que existen 25 símbolos gráficos, añadiendo a los 22 caracteres alfabéticos del Hebreo, la coma, el punto y el espacio. Borges no recibe este libro, sino su traducción al Castellano. Por otra parte el número de caracteres alfabéticos en la lengua de Cervantes es de 26 y no de 22²⁰. Es absurdo imaginar que Borges, de haber concebido el mismo la historia, hubiera cometido tan flagrante error a propósito. Entendemos que también él, como Lucentini, es víctima de la perfidia del diablo.

Finalmente, afirmamos que Satán no tiene otro remedio que engañar a ambos escritores, puesto que el libro perfecto no existe en la Biblioteca. Éste libro es arrojado al vacío en los turbulentos días de las revueltas que el propio relato describe:

¹⁹ Domenico Greco descubre este hecho en la misma obra de Borges (Cfr. En «Otras disquisiciones», en el ensayo *Del culto de los libros*) en la que leemos que el *Sefer Yetzirah* (Libro de la Formación) revela que Dios creó el Universo mediante números cardinales que van del uno al diez y las veintidós letras del alfabeto: «Veintidós letras fundamentales: Dios las dibujó, las grabó, las combinó, las pesó, las permutó y con ellas produjo todo lo que es y todo lo que será.»

²⁰ Es ciertamente posible reducir el número de caracteres alfabéticos del Castellano, o de cualquier otra lengua, a 22 —o a números más pequeños. De hecho, basta con dos caracteres equivalentes al 1 y al 0 para representar cualquier símbolo en cualquier idioma—. Sin embargo, la elección del número 22, precisamente viene dada por la lengua original, el Hebreo, en el que está escrito el libro. El traductor al Castellano, o al italiano, encuentra aquí un problema. Tiene dos alternativas: o bien escribir «29 símbolos gráficos» y «26 caracteres alfabéticos», en cuyo caso se aparta de la veraz descripción del idioma de la Biblioteca —y de sus dimensiones—; o bien conservar las cifras originales, en cuyo caso la traducción cae en absurdos. Por ejemplo, se citan en el relato imposibles títulos de libros (en ausencia de 26 caracteres alfabéticos), tales como «axaxaxas mló». Si además, entendemos que los caracteres hebreos han sido diseñados y colocados *en sus exactas posiciones* por la misma divinidad, dentro del libro que describe —que es— el Universo, no podemos sino concluir que el libro que posee Borges sólo refleja más o menos pálidamente la grandeza de la obra total.

[...] disputaban en los corredores estrechos, proferían oscuras maldiciones, se estrangulaban en las escaleras divinas, arrojaban los libros [...] al fondo de los túneles [...] a su furor higiénico, ascético, se debe la insensata perdición de millones de libros.

Huelga decir que, si los libros arrojados al vacío hubieran sido escogidos al azar, la probabilidad de que *el libro* estuviera entre los infortunados, no es diferente de cero. De ahí nuestra hipótesis de que, entre los enloquecidos bibliotecarios, se infiltran arcángeles enviados por la divinidad que rige el círculo del cielo que corresponde y equilibra la Biblioteca. Son estos arcángeles los que, merced a sus vastos poderes encuentran y destruyen el libro original, que al describir la Biblioteca describe — en algún código secreto— también el cielo del cual los propios arcángeles descienden. Descripción ésta prohibida tanto a los mortales como a los condenados²¹.

Una prueba final de nuestra teoría. El viejo y agotado bibliotecario casi ciego del relato de Borges, no puede ser otro que el propio escritor²², describiéndo-

²¹ Miranda Mowbray disiente de esta última hipótesis, afirmando que no existe razón por la que los ángeles quisieran destruir el libro más sagrado del Universo, apuntando una teoría alternativa según la cual, el libro perfecto que describe el Universo, sin contradicciones ni paradojas, simplemente *no puede existir* en la Biblioteca. Aunque en la Biblioteca encontramos todo lo que es dado expresar en todos los idiomas, hay innumerables libros que *no podemos encontrar*. No podemos encontrar, por ejemplo, un libro que proporcione una teoría verídica que nos permita viajar más deprisa que la luz, o uno que describa un algoritmo que permita saber, leyendo todos los caracteres del libro, si el último carácter es el espacio o no (Cfr: El «Halting Problem» de la informática). Obviamente, no puede existir *en un solo libro* el catálogo de todos los libros de la Biblioteca, porque tal libro tendría demasiadas páginas. De ahí la conclusión que el libro que explica y justifica el Universo no puede existir en la Biblioteca.

²² El viejo funcionario no se asemeja al autor de 40 años, en la flor de la vida, sino al anciano octogenario que aguarda al escritor en el futuro.

nos el Infierno en que pena²³. Aún desde su suplicio, el Maestro no se resigna a abandonar su obsesión con el libro perfecto y nos dice:

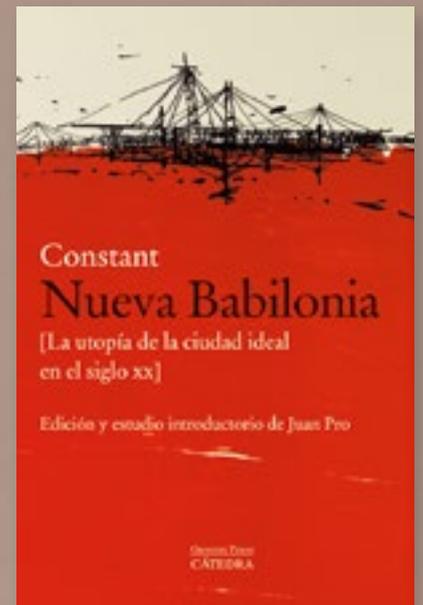
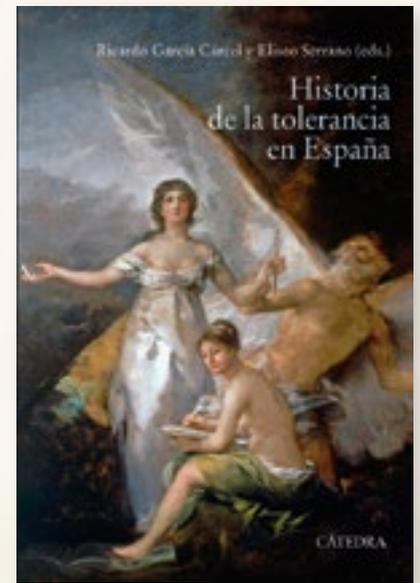
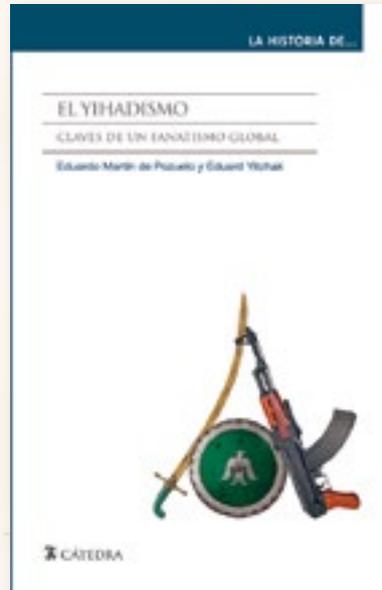
No me parece inverosímil que en algún anaquel del universo haya un libro total; ruego a los dioses ignorados que un hombre —¡uno solo, aunque sea, hace miles de años!— lo haya examinado y leído. Si el honor y la sabiduría y la felicidad no son para mí, que sean para otros. Que el cielo exista, aunque mi lugar sea el infierno. Que yo sea ultrajado y aniquilado, pero que en un instante, en un ser, Tu enorme Biblioteca se justifique.

Bibliografía

- Borges, Jorge Luis. *Obras completas*, Barcelona: Emecé Editores, 1989.
- Borges, Jorge Luis, y Nicolas Helft. *La biblioteca total*. Vol. 59. No. 8. Sur, 1939.
- Dawkins, Richard. *River Out of Eden*, New York: Basic Books, 1995.
- Eco, Umberto. «¿Quanti Scaffali contiene la Biblioteca di Babele?», *L'Espresso*, 6 de marzo de 1997, p. 206.
- Kolb, Edward W. and Turner, Michael S. *The Early Universe*, Redwood City: Addison-Wesley, 1994.
- Weinber, Steven. *The first three minutes*, New York: Basic Books, 1988.

²³ No abandonamos la esperanza de que la mediación de Virgilio alivie la eternidad de esta condena. Pero nada sabemos de los designios de la Divinidad.

historia



arte

www.catedra.com

@Catedra_Ed



Dar nombre a lo ignoto

Idilio y tragedia en Hölderlin

(con una coda celaniana)

Anacleto Ferrer

Recibido: 26.11.2021 — Aceptado: 15.12.2021

Titre / Title / Titolo

Nommer l'inconnu. Idylle et tragédie chez Hölderlin (avec une coda celanienne)

Naming the unknown. Idyll and tragedy in Hölderlin (with a Celian coda)

Dare un nome all'ignoto. Idillio e tragedia in Hölderlin (con una coda celaniana)

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

El 4 de junio de 1799, en carta a Neuffer, Hölderlin cita por vez primera el nombre de una obra que dice tener «acabada exceptuando el último acto». Se llamará «La muerte de Empédocles». Se propone publicarla en los primeros números de una revista poética mensual «para damas» que tiene la intención de dirigir si consigue interesar en el proyecto al editor Johann Friedrich Steinkopf. Se llamará *Iduna*. De los trabajos asociados al plan de *Iduna* solo pervivirán fragmentos y el texto acabado que Steinkopf le encargara sobre Emilia. La redacción de *Empédocles* y *Emilia* coinciden en el tiempo, de un lado una tragedia poetológicamente fundamentada, del otro un idilio sentimental solo aparentemente de circunstancias. A través de uno y otro texto, desarrollados en una época de inestabilidad política acusada, el poeta responde (o al menos lo intenta) a su propio interrogante: ¿Para qué poetas en tiempo menesteroso? Es ésta una cuestión a la que también se enfrentará siglo y medio después Paul Celan.

Le 4 juin 1799, dans une lettre à Neuffer, Hölderlin mentionne pour la première fois le nom d'une pièce de théâtre qu'il dit avoir «terminé sauf le dernier acte». Il doit s'appeler «La mort d'Empédocles». Il a l'intention de la publier dans les premiers numéros d'une revue poétique mensuelle «pour dames» qu'il compte éditer s'il parvient à intéresser l'éditeur Johann Friedrich Steinkopf au projet. Elle s'appellera *Iduna*. Des œuvres associées

* Escrito con ocasión del 250 aniversario del nacimiento de Hölderlin (1770-1843) y del centenario del de Celan (1920-1970) para el seminario «Palabra poética. Hölderlin y Celan, hendiduras en el camino del Pensar» organizado por la Cátedra Internacional de Investigación en Hermenéutica Crítica HERCRITIA. Aunque estaba previsto que se celebrase en la primavera de 2020, la pandemia obligó a retrasarlo al otoño de 2021. El texto fue presentado en la 6ª sesión (26 de noviembre).

au plan *Iduna*, seuls des fragments et le texte achevé sur Emilia, commandé par Steinkopf, survivront. L'écriture d'*Empédocle* et d'*Emilia* coïncide dans le temps, d'un côté une tragédie fondée sur la poésie, de l'autre une idylle sentimentale qui n'est qu'apparemment de circonstance. À travers ces deux textes, qui ont été écrits dans une période d'instabilité politique marquée, le poète répond (ou du moins tente de répondre) à sa propre question: pourquoi des poètes en temps de crise? C'est une question à laquelle Paul Celan sera également confronté un siècle et demi plus tard.

On June 4th, 1799, in a letter to Neuffer, Hölderlin cites for the first time the name of a play he claims to have «finished except for the last act». It is to be called «The Death of Empedocles». He intends to publish it in the first issues of a monthly poetic magazine «for ladies» which he plans to be the editor of if he succeeds in involving the publisher Johann Friedrich Steinkopf in the project. It will be called *Iduna*. Of the works associated with the *Iduna* plan, only fragments and the finished text that Steinkopf commissioned him to write about Emilia will survive. The writing of *Empedocles* and of *Emilia* coincide in time, one a poetically grounded tragedy, the other a sentimental idyll only apparently of circumstance. Through both texts, developed in a time of marked political instability, the poet answers (or at least tries to) his own question: Why poets in times of need? This is a question that Paul Celan will also face a century and a half later.

Il 4 giugno 1799, in una lettera a Neuffer, Hölderlin menziona per la prima volta il nome di un'opera teatrale che dice di aver «finito tranne l'ultimo atto». Si chiamerà «La morte di Empedocle». Ha intenzione di pubblicarlo nei primi numeri di una rivista poetica mensile «per signore» che intende curare se riesce a interessare l'editore Johann Friedrich Steinkopf al progetto. Si chiamerà *Iduna*. Delle opere associate al piano *Iduna*, sopravviveranno solo frammenti e il testo finito sull'*Emilia* commissionato da Steinkopf. La scrittura di *Empedocle* ed *Emilia* coincidono nel tempo, da una parte una tragedia poeticamente fondata, dall'altra un idillio sentimentale solo apparentemente di circostanza. Mediante i due testi, scritti in un periodo di marcata instabilità politica, il poeta risponde (o almeno tenta di rispondere) alla sua propria domanda: perché i poeti in tempi di bisogno? Questa è la domanda che anche Paul Celan affronterà un secolo e mezzo più tardi.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Tragedia, idilio, Hölderlin, Celan.



Tragédie, idyll, Hölderlin, Celan.



Tragedy, idyll, Hölderlin, Celan.



Tragedia, idillio, Hölderlin, Celan.



Hölderlin fue un *vir clarus*.
Paul Celan

La primera mención de Hölderlin a su voluntad de abordar un proyecto dramático la encontramos en una carta que remite a Christian Ludwig Neuffer el 10 de octubre de 1794, desde Waltershausen, en la cual, tras anunciarle la pronta publicación en la revista *Thalia* de las «cinco primeras cartas» de la novela que está escribiendo, le confiesa: «Por cierto que no por eso deja de alegrarme pensar en el día en que haya acabado con todo, porque entonces atacaré inmediatamente otro plan que casi me importa más: elaborar la muerte de Sócrates según los ideales de los dramas griegos» (Hölderlin, n.º 88). En el empeño por actualizar «los ideales de los dramas griegos», Hölderlin no estará solo: en 1800 Schiller se lo propondrá en *La novia de Mesina*, obra de un simbolismo fatalista al estilo sofocleo en la que pone un coro sobre el escenario (Ryan, 34).

En agosto de 1797, desde Fráncfort, habiendo publicado ya el primer volumen de *Hiperión o el eremita en Grecia*, Hölderlin informa a su hermanastro Karl Gock: «Mi *Hiperión* me ha valido algunas palabras hermosas. [...] He hecho un plan detallado para una tragedia, cuyo tema me arrebató» (Hölderlin, n.º 142). Se trata del llamado *Plan de Fráncfort para Empédocles*, que traza en un cuaderno escolar de su pupilo Henry Gontard en el que ya había pergeñado un primer borrador de las cartas 14 a la 19 del volumen segundo

de *Hiperión*. Hölderlin prevé que el drama tenga cinco actos.

Por fin, el 4 de junio de 1799, otra vez en carta a Neuffer (Hölderlin, n.º 178), cita por vez primera el nombre de esa obra que dice tener «acabada exceptuando el último acto». Se llamará «*La muerte de Empédocles*». Se propone publicarla en los primeros números de una revista poética mensual «para damas» que tiene la intención de dirigir si consigue interesar en el proyecto a Johann Friedrich Steinkopf, que ya editaba un almanaque a Neuffer. Hölderlin ha tenido que abandonar Fráncfort y ha sido acogido por Isaac von Sinclair en Homburgo. Ahora necesita perentoriamente una ocupación con la que ganarse el sustento. Cuando, el 13 de junio, Steinkopf da su conformidad le pone como condición que consiga colaboradores de renombre y le pide que, para darse a conocer entre sus futuras lectoras, componga «un relato o novela muy breve, sobre *Emilia*» (Hölderlin, 773-774). El idilio *Emilia en vísperas de su boda* verá la luz en el almanaque de Neuffer del año 1800. También el 4 de junio de 1799, en carta al hermano, Hölderlin transcribe un pasaje de la segunda versión de su tragedia para que Karl pueda «ver aproximadamente el tono y espíritu del escrito» del que ahora se ocupa «con pausado amor y trabajo» (Hölderlin, n.º 179).

Escrito y entregado el texto sobre *Emilia*, el poeta, cuya situación económica es cada vez más precaria, escribe a la madre, el 4 de septiembre, para agradecerle un envío de dinero, que empleará, le explica, «en vivir todavía algún tiempo en una diaria aplicación, sobre todo para darle todavía a la obra» que tiene entre manos «toda la perfección» de que es capaz (Hölderlin, n.º 88). Pero en la segunda mitad de ese mismo mes ve cómo sus esfuerzos se encaminan al fracaso. A su «queridísima» Susette le anuncia: «tengo la intención de dedicar todo el tiempo que aún me resta a mi tragedia, lo que todavía puede durar un cuarto de año» (Hölderlin, n.º 195).

Cuando en el verano de 1800 Hölderlin abandone Homburgo para trasladarse a Stuttgart, dejará tras de sí las tres versiones inacabadas de *La muerte de Empédocles*, su única incursión dramática, así como las últimas es-

peranzas que tenía de poder «vivir solo de la escritura» (Hölderlin, n° 202). De los trabajos asociados al plan de *Iduna*, el almanaque que no llegará a nacer, solo vivirán fragmentos y el texto acabado que Steinkopf le encargara sobre *Emilia*.

1. Poesía e historia

Hölderlin empieza a trabajar en su tragedia en una época de excitación política general. Transformar la realidad según las nuevas concepciones, aproximándola a una utopía social que —a juzgar por la moderna visión universal del hombre, de la sociedad y del Estado que el movimiento revolucionario ofrecía a los pueblos europeos— parecía ahora más posible que nunca.

Con su poesía, Hölderlin quiere influir en los planes del movimiento patriótico wurtembergés, que aspira a la construcción de una República Suaba, intentando perfilar las condiciones de un cambio cultural radical (Grätz, 99). Estas esperanzas, que el vate comparte con los amigos del círculo de Homburgo, se irán modificando conforme vaya viendo, a partir de marzo de 1799 (Bertaux, 105-114), que los franceses no están dispuestos a promover la formación de repúblicas en suelo alemán.

Pero, aunque acabe considerando la dictadura de Napoleón como una traición al ideario republicano, Hölderlin no dejará de creer en los ideales de fraternidad, igualdad y libertad nacidos de la revolución y nunca dejará de aspirar a la construcción de una Alemania democrática ajena a toda clase de despotismo, divino o humano, revolucionario o feudal.

«Una emoción sublime reinaba en aquel tiempo; el entusiasmo estremeció al mundo, como si solo entonces se hubiese llegado a la efectiva reconciliación de lo divino con el mundo», así concluye Hegel el fragmento de sus *Lecciones sobre la Filosofía de la Historia Universal*, dedicado a «*El pensamiento revolucionario*». Y de eso es precisamente de lo que tratará *Empédocles*: de la palabra poética como mediación entre lo sagrado y lo mundano, como punto de intersección entre el poder de los dioses

y la libertad de los hombres; del destino del poeta en un tiempo menesteroso: el momento en que una sociedad y una cultura anquilosadas se quiebran para que de sus ruinas emerja un orden nuevo.

2. Materias trágicas y materias sentimentales

El 3 de julio de 1799, un par de semanas después de haber recibido la petición de Steinkopf, Hölderlin remite a Neuffer su *Emilia*; se trata de un relato epistolar poetizado en 603 yambos de cinco pies. Al manuscrito le acompaña una carta en la que Hölderlin cuenta a su amigo «algo acerca del método y la manera» en que ha compuesto esta obra: «Por muy a la ligera que haya escrito este ensayo, con todo te puedo decir que soy consciente de haber escrito muy pocas cosas sin algún fundamento dramático o generalmente poético», le confiesa. La incomparable poesía de Hölderlin viene siempre acompañada de cogitaciones poetológicas que no le van nunca a la zaga. Así, en las *Notas sobre Edipo* opondrá el «cálculo legal (*gesetzliche Kalkül*) [...] por el cual lo bello es producido» (Hölderlin, 134) a los caóticos desenfrenos del Romanticismo febril. «Allí donde la sobriedad te abandona, allí está el límite de tu entusiasmo. El gran poeta nunca está olvidado de sí mismo, por mucho que se eleve por encima de sí mismo. Se puede también caer en la altura, tanto como en el abismo», observa en una de la «reflexiones» que escribe durante la estadía en Homburgo, probablemente para la revista *Iduna* (*ibid.* 46).

Mas ¿en qué consiste ese «fundamento» —cuál es el «cálculo legal» que lo constituye— que en otro pasaje de la misma carta asegura haber «proyectado desde hacía bastante tiempo»? Hölderlin lo explica:

En cuanto tratamos una materia que sea aún mínimamente un poco moderna, tenemos que abandonar las antiguas formas clásicas, las cuales están tan íntimamente adaptadas a su materia que no sirven para ninguna otra. Naturalmente ahora estamos acostumbrados a que por ejemplo una historia de amor que *no es más que eso* aparezca bajo la forma de una tragedia, aunque

entre los antiguos la tragedia no se adaptaba nada a una auténtica historia de amor, según su propio desarrollo interno y su diálogo heroico. Si se conserva el diálogo heroico, siempre da la impresión como si los amantes riñesen. Si se lo abandona, entonces el tono se contradice con la forma propia de la tragedia, que naturalmente ya no se mantiene en absoluto de modo estricto y por eso mismo ha perdido entre nosotros su valor poético propio y su significado.

Así pues, una sencilla historia de amor, si se sirviera de «la tan digna de respeto forma trágica», la rebajaría «a mero medio para decir algo brillante o tierno». Dicha «forma» es, a juicio de quien desde hace meses consume su tiempo y sus fuerzas componiendo una tragedia:

La más estricta de todas las formas poéticas, que está completamente dispuesta para sin ningún tipo de adorno, casi solo a base de grandes tonos, de los que cada uno es un todo propio, progresar de modo cambiante pero armónico, y que en ese orgulloso rechazo de todo lo accidental presenta el ideal de un todo vivo tan breve y al mismo tiempo tan completamente y con tanta riqueza de contenido como es posible, y por ello también de modo más claro, pero también más seriamente que cualquier otra forma poética (Hölderlin, nº 183).

De las «materias trágicas» se distinguen las «sentimentales», a las que pertenece *Emilia en vísperas de su boda*, en la manera en que éstas se sirven de «lo accidental», término con el cual Hölderlin alude a los detalles concretos y a los tonos y motivos secundarios.

Schiller, en el ensayo *Sobre poesía ingenua y sentimental (Über naive und sentimentalische Dichtung)*, que había visto la luz en la revista *Horen* cuatro años antes, había distinguido dos formas del quehacer poético: «El poeta, [...], o es naturaleza o la buscará; de lo uno resulta el poeta ingenuo, de lo otro el sentimental». Mientras al primero, por no haber perdido la unidad con la naturaleza que caracteriza a la antigüedad clásica, lo que le hace «debe ser la imitación, lo más acabada posible, de la realidad»; al segundo, enajenado ya de la naturaleza, lo que le hace «debe ser el elevar la realidad a ideal o, en otras palabras, la representación del ideal». En una nota al párrafo titulado *Idilio*, Schiller enuncia las características definitorias de las tres especies poéticas sentimentales según la clase

de relación que en cada una de ellas entabla el ideal con la experiencia, o si se prefiere, y por emplear el mismo lenguaje que Hölderlin en su carta, con «lo accidental»:

Esta poesía sentimental se distingue de la ingenua en que refiere a ideas la realidad ante la cual la ingenua se detiene, y en que aplica ideas a lo real. Por eso, siempre tiene que vérselas al mismo tiempo [...] con dos objetos en pugna, a saber, con el ideal y la experiencia, entre los cuales no pueden concebirse ni más ni menos que tres relaciones. O es la *contradicción* de la realidad con el ideal, o bien su *armonía*, lo que ocupa preferentemente el ánimo, o éste se siente dividido entre lo uno y lo otro. En el primer caso encuentra satisfacción por la intensidad de la lucha íntima, por el *movimiento enérgico*; en el otro por la armonía de la vida interior, por la *serenidad enérgica*; en el tercero alternan la lucha y la armonía, la serenidad y el movimiento. Esta triple situación afectiva da origen a tres distintas especies de poesía, a las cuales corresponden perfectamente las usuales designaciones de *sátira*, *idilio* y *elegía*, con solo tener presente la disposición en que colocan al espíritu los modos de poesía existentes bajo esas denominaciones, y en cuanto dejamos a un lado los medios con que obtienen ese efecto.

Resumamos: tragedia e idilio expresan, según el autor de *Empédocles* y *Emilia*, «el ideal de un todo vivo». La tragedia lo presenta «a base de tonos grandes, orgullosos y firmes y con un rechazo decidido de lo accidental»; el idilio, con «la serenidad de la perfección», no negando la realidad, sino idealizándola con «un tierno temor de lo accidental» (Schiller, 90-126).

3. El idilio

Emilia en vísperas de su boda, en justa correspondencia con esa caracterización de las formas poéticas, es el contrapunto *idílico-armónico* de la problemática *trágico-heroica* de *Hiperión* o *el eremita en Grecia*.

A principios de noviembre de 1799, todavía desde Homburgo, Hölderlin envía a Susette un ejemplar del segundo volumen de la novela, que acaba de editar Cotta, y con él, una carta:

¡He aquí nuestro *Hiperión*, querida! Este fruto de nuestros días inspirados te procurará sin duda algo de alegría. Perdóname

que muera Diotima. Recuerda que ya entonces nunca pudimos ponernos completamente de acuerdo sobre este punto. Me pareció que sería necesario, habida cuenta de todo el planteamiento (Hölderlin, nº 198).

La protagonista del nuevo texto, por contra, no muere; salva su identidad en el puerto feliz del idilio: se promete en matrimonio. El ideal no sucumbe, sino que se realiza —si bien limitadamente— en la fundación de un hogar burgués. La historia es la siguiente: el único hermano de Emilia, Eduardo, que ha partido hacia Córcega para unirse a la sublevación democrática que acaudilla Pasquale Paoli, muere en un enfrentamiento con el enemigo. Ella, en un intento por superar su aflicción, emprende un viaje con su padre. En el histórico bosque de Teutoburgo conoce a un extraño de asombroso parecido con Eduardo; su nombre: Armenion. Emilia se enamora de él, quien viaja tras ella, le confiesa su amor por carta y la pide a su padre en matrimonio. Final feliz para «una historia de amor que *no es más que eso*». ¿Nada más que eso?

Pero no solo la acción del idilio remite expresamente a *Hiperión*; la forma también lo hace: el poema consta de siete cartas que Emilia hace llegar a Clara en vísperas de su boda. Cabe pensar, sin miedo a equivocarse, que la resolución positiva de la temática heroico-trágica y el tono idílico a ella asociado dependen directamente del modelo de lector que el poeta se ha forjado: se trata de una historia de mujeres y para mujeres, de ahí su sencillez y aparente levedad. El idilio es —siguiendo la estela de Schiller— una manera grácil de armonizar el ideal con la realidad.

Una ojeada a la correspondencia entre Hölderlin y Schiller, y a la de éste con Goethe a propósito de aquél, tal vez alumbre los motivos que le inducen a adentrarse en la *terra incognita* de la poesía idílica.

En una carta fechada el 24 de noviembre de 1796 en Jena, en respuesta a otra de Hölderlin de cuatro días antes en que le instaba a que le hiciese saber «su opinión sincera» sobre unos versos remitidos desde Kassel en julio, «pues también en lo tocante a eso» soporta «cualquier cosa mejor que su silencio» (Hölderlin, nº 129),

Schiller le aconseja que «concentre toda su fuerza y su atención y elija una materia poética feliz», que «huya en la medida de lo posible de las materias filosóficas» y que «permanezca próximo al mundo de los sentidos» (Hölderlin, 641). En términos parecidos se expresa también Goethe en la carta que el 28 de junio del 97 dirige a Schiller desde Weimar para comentarle, como aquél le había pedido, un par de poemas de Hölderlin: «Quizás haría mejor si eligiese un *factum* idílico muy sencillo y lo representase, así se podría ver antes qué tal se le da la pintura de seres humanos, que es al fin y al cabo lo principal de todo» (Hölderlin, 594). Transcurridos dos meses, Goethe vuelve a cartearse con Schiller, esta vez desde Fráncfort, para hablarle de «Hölterlein», al que ha exhortado a escribir «pequeños poemas» y escoger temas «de interés humanos» para sus composiciones (Hölderlin, 598).

A la luz de estos testimonios el idilio que es *Emilia* se nos muestra con un perfil nuevo: se trata de una tarjeta de presentación con la que el poeta no solo pretende atraer sobre sí la atención de las posibles lectoras de su futura revista, sino granjearse el favor, acatando sus consejos, de Goethe y Schiller. Y muy en especial de este último, que había teorizado sobre el idilio en el ensayo citado, y cuya firma en las páginas de *Iduna* era condición indispensable para el editor Steinkopf.

3.1. La guerra

Durante la visita que ambos realizan a Atenas, Diotima había profetizado a Hiperión: «Serás educador de nuestro pueblo» (Hölderlin, 125). Hölderlin hace suya una vez más esta misión pedagógica y no desaprovecha la ocasión que se le tercia de dirigirse a un público que no es el que le lee normalmente, entreverando con sus ideales sociopolíticos esa sencilla historia de amor dirigida a las mujeres que será *Emilia*. Eduardo, que participa como voluntario en la lucha de liberación del pueblo corso, paga con su vida la defensa de tan noble causa. Tras su muerte aparece Armenion en escena. También él encarna —si bien bajo presagios dis-

tintos— la aspiración a una vida mejor en una sociedad más justa. El padre de Emilia es un hombre venerable que ha educado a sus hijos siguiendo los cánones del mundo clásico. La forma epistolar del relato permite un tratamiento oblicuo de los hechos narrados —los personajes son todos varones, salvo la remitente y la destinataria de las cartas— desde la perspectiva de una mujer. Hölderlin no escapa en lo esencial a los estereotipos de su tiempo: el carácter masculino se distingue por la impronta de la acción, el femenino por la de los sentimientos. También en el caso específico de la literatura *para* mujeres.

El paralelismo entre los personajes de *Emilia* e *Hiperión* es evidente: allí Adamas, aquí el padre; allí Alabanda, aquí Eduardo; allí Hiperión, aquí Armenion; allí Diotima, aquí Emilia; allí Bellarmino y aquí Clara. Amor y guerra en las dos obras. El desenlace es otro.

Eduardo se enrola en el ejército insurgente que comanda Pasquale Paoli. Éste, que había sido nombrado general por el Gran Consejo de Córcega en 1755, se opuso a la secular dominación genovesa y proclamó la independencia de la isla. Incapaz de sofocar la rebelión corsa, la república de Génova acuerda, en agosto de 1764, permitir que las tropas francesas guarnezcan cinco ciudades. Y en mayo de 1768 firma un tratado con el gobierno francés por el que Córcega es vendida a Francia a cambio de dos millones de *livres* y una garantía francesa del territorio continental de Génova. Un año le cuesta a Francia acabar con la resistencia de Pasquale Paoli y de sus partidarios; pero en junio de 1769 la isla se encuentra completamente en sus manos y Paoli debe exiliarse a Gran Bretaña. En 1790 la Francia revolucionaria le amnistía y nombra gobernador de Bastia; tres años después intenta recuperar la independencia, pero fracasa y se refugia en Londres en 1795, donde muere el 5 de febrero de 1807. En ochenta y dos años había conocido cincuenta de exilio. En su honor fue erigido un monumento en la catedral de Westminster (Arrighi y Pomponi, 59-95).

La causa del pueblo corso despertaba simpatías entre los liberales de toda Europa. Cuando en 1769 Paoli atraviesa el continente camino del exilio inglés, su repu-

tación y la de su pequeña patria insular no pueden ser mejores. De vuelta en Córcega, y habiendo sido nombrado gobernador de Bastia por Luis XVI en 1790, protestó enérgicamente contra la ejecución del rey tres años más tarde. La Convención, en manos jacobinas, le declaró traidor. La ruptura con Francia se consumó y la prensa alemana se hizo eco del caso.

Cuando en 1799 Hölderlin escribe y publica su *Emilia*, la causa corsa conservaba toda su popularidad en la patria del poeta y Paoli seguía siendo admirado como un irredento luchador por la libertad. Que Hölderlin se sume al elogio de Paoli nada tiene de extraño, habida cuenta de que, como éste, condenó sin ambages la política jacobina en los días del Terror, al tiempo que se proclamaba republicano sin demasiadas cautelas.

Pero aún existe otra razón que explica el interés del poeta por la lucha de los corsos. En 1799 los nombres de Córcega y de Paoli estaban inevitablemente asociados al del joven Napoleón Bonaparte, que en los tres últimos años se había convertido en el general más famoso de Francia tras las campañas de Italia y Egipto. Después de los brillantes triunfos frente a las tropas austríacas y las de los reyes y príncipes italianos en 1797, Hölderlin (27) había compuesto un proyecto de oda en honor al corso victorioso:

Vasos sagrados son los poetas,
en los que el vino de la vida, el espíritu
de los héroes, se conserva;

Pero el espíritu de este joven,
el veloz, ¿no haría estallar
el vaso que quisiera contenerlo?

¿Y acaso no es el mismo *Buonaparte* del poema aquel teniente arrogante que en junio de 1789 agavilla sus *Cartas corsas* y las envía al ejemplar Paoli, que continúa en el destierro, con esta misiva?: «Si usted se digna, mi general, aprobar este trabajo, si usted se digna dar alientos a un hombre que usted vio nacer, me atreveré a asegurar favorablemente el éxito» (Ludwig, 17-18).

El 16 de noviembre de 1799, cuatro meses después de que Hölderlin enviara a Neuffer la *Emilia*, y apenas

transcurrida una semana del golpe de estado del 18 de Brumario (9 de noviembre), escribe a su madre: «Me he enterado ahora mismo de que el Directorio francés ha sido depuesto, el senado ha sido mandado a St. Cloud y Buonaparte se ha convertido en una especie de dictador» (Hölderlin, n° 199).

El poeta continúa siendo un demócrata republicano, y la confesada admiración por el artífice de la paz de Campoformio no le nubla el juicio a la vista de los hechos. Las primeras medidas adoptadas por el general golpista no parecen suscitar dudas en él acerca de cuáles son las verdaderas intenciones que le animan: «Soy enemigo del egoísmo, del despotismo, de la misantropía, pero por lo demás, cada vez amo más a los hombres, porque cada vez veo mejor, en lo pequeño y en lo grande de su actividad y de sus caracteres, el mismo carácter originario, el mismo destino» (Hölderlin, n° 179).

3.2. El viaje

Tras conocer la noticia terrible de la muerte en batalla de Eduardo, Emilia y su padre emprenden un viaje que les llevará por «la ribera apacible y bella» del Neckar y las «llanuras del Meno claras y libres» hasta «el país donde está / el valle de Varo». No hacía mucho —en el verano de 1796— que el propio Hölderlin había transitado por esos mismos lugares con Susette y Heinse, mientras Fráncfort resistía el asedio de los franceses, y aún conservaba fresca en la memoria la huella sensual de sus paisajes (Hock).

Precisamente en ese mismo valle, en el que según cuenta Cornelio Tácito en sus *Anales* el legado Quintilio Varo fue derrotado el año 9 d.n.e. por los queruscos al mando de Arminio —a quien llama «el liberador de la Germania»—, es donde Emilia conoce al que será su esposo: Armenion. ¿Y acaso el amigo, e interlocutor lejano y silente, del eremita Hiperión no llevaba un nombre afín? *Arminio, Bellarmino, Armenion...* Variaciones sobre un mismo tema: el de la patria liberada. Afinidad sí, pero electiva.

3.3. El amor

«Me gustaría que este libro estuviese abocado a conseguir el amor de los alemanes» (Hölderlin, 611), son las primeras palabras del prefacio de *Hiperión o el eremita en Grecia*. El libro está dirigido a un público nacionalmente determinado; los alemanes de las postrimerías del siglo XVIII son los lectores en quienes piensa el poeta al escribirlo. La conocida diatriba que cierra el segundo volumen de la novela alude expresamente también al pueblo alemán; Hiperión acusa, reprende, denuncia en nombre de Bellarmino —es decir, del bello Arminio, prototipo histórico del alemán amante de la libertad— a los compatriotas de su tiempo.

En este nuevo texto, Emilia encuentra a Armenion —el nombre es ahora el del héroe de los germanos pero con la terminación griega—, a quien de entrada confunde con su hermano muerto, en los aledaños del mítico valle de la batalla contra las tres legiones de Varo.

Desde su primera aparición, la enigmática figura de Armenion sugiere un camino distinto en la lucha por la libertad al que condujo a Eduardo a alistarse en las filas de Paoli. Bajo la advocación de Arminio, y como el griego Hiperión al final de su *excéntrico* periplo —híbrido pues de uno y de otro—, Armenion encarna el ideal de un hombre armónico, que habiendo resuelto las *disonancias* de su carácter —nada se dice de un pasado turbulento, pero se deja intuir— está en condiciones de enfrentar el futuro, junto a Emilia, desde un nivel más elevado de conciencia y efectividad políticas que el impetuoso Eduardo, convirtiendo su amor en el ejemplo vivo de una relación tan bella que sea capaz de desplegar su luminoso influjo, en una patria en paz, entre quienes la circundan. Así, al menos, parece entenderlo el padre cuando exclama (Hölderlin, vv. 565-572):

[...] Con agrado
«prodiga sus alegrías un corazón libre;
«como el sol, que desde su áurea plenitud
«entrega sus rayos al día con amor, esparce
«su resplandor entre los buenos y los envuelve
«en un círculo de luz y de placer toda su vida.

¡Florece, primavera de mis hijos; no envejezcas demasiado pronto y madura con belleza!

Hölderlin se mantiene fiel en este punto al rasgo fundamental con que Schiller había caracterizado el idilio del género sentimental: «La impresión dominante de esta forma poética sería la *serenidad*, pero la serenidad de la perfección, no la de la indolencia; serenidad que fluye del equilibrio, no del estancamiento de las fuerzas; de la plenitud, no de la vaciedad, y que se acompaña de un sentimiento de infinito poder» (Schiller, 126-127).

El 10 de enero de 1797, desde Fráncfort, Hölderlin había escrito a Johann Gottfried Ebel, a la sazón en París: «Creo en una futura revolución de las ideas y modos de representación que hará enrojecer de vergüenza a todo lo anterior. Y Alemania tal vez pueda contribuir mucho a ello» (Hölderlin, n° 132).

El *poeta* Hiperión, en sus cartas, crea una imagen del desarrollo histórico e individual y ejerce a su través como *educador* de su pueblo. Recordemos que ese era el destino que Diotima le había vaticinado poco antes de morir. El apacible Armenion, «como el sol», «esparce / su resplandor entre los buenos y los envuelve / en un círculo de luz y de placer». Si la novela *Hiperión* es la primera contribución de Hölderlin a la «futura revolución de las ideas y modos de representación» que tendrá su epicentro en Alemania, este idilio para lectoras constituye la segunda.

Heroísmo trágico y armonía idílica, dos maneras distintas de modular los tonos para escribir, en lo esencial, la misma historia.

4. La tragedia

Como sabemos Hölderlin escribió el *Plan de Fráncfort*, en el que esboza por primera vez los problemas de la tragedia *Empédocles*, en el mismo cuaderno al que había confiado algunos borradores del segundo volumen de *Hiperión*. No era fruto del azar. En efecto, el destino del pensador de Agrigento parece responder ejemplarmente a lo que constituye la inspiración fundamental de

la novela: la nostalgia de la unidad perdida, el esfuerzo por restaurar el Uno y Todo, ese incontenible impulso hacia el magma primordial de la gran naturaleza que Beda Allemann ha caracterizado como «el espíritu del río» (15).

Y es precisamente al final de *Hiperión o el eremita en Grecia*, en la respuesta a la carta de Notara en que le informa de la muerte de Diotima, donde el protagonista recuerda cómo nada más arribar a Sicilia desde Paros subió al Etna: «Allí recordé al gran siciliano que antiguamente, harto de contar las horas, emparentado con el alma del mundo, y a pesar de su temerario gusto por la vida, se arrojó a las poderosas llamas» (Hölderlin, 202).

Esa misma fascinación por el agrigentino la expresa la oda *Empédocles*, compuesta probablemente en las postrimerías del verano de 1797 en el reverso de la hoja en que figura el proyecto de oda dedicada a *Bonaparte* (Hölderlin, 105):

Buscas y buscas la vida y surge y reluce para ti
un fuego divino desde las profundidades de la tierra,
y en tu estremecedor anhelo
te arrojas allá abajo, a las llamas del Etna.
[...]

Pero para mí eres sagrado, como el poder de la tierra
que te arrebató, ¡oh intrépida víctima!
Y, si no me retuviera el amor,
seguir quisiera al héroe a las profundidades.

En ambos textos, la novela y el poema, se alude a Empédocles como al poeta cuyo heroico afán de infinitud le lleva a renunciar al fatigoso recorrido de la «órbita excéntrica». La idea de que la necesidad e inevitabilidad de la muerte es la condición de posibilidad de la reintegración en el Todo de la naturaleza le impide aceptar una «antropodicea del padecer», como asiente a ella el Hiperión que narra la historia de su vida pasada a Bellarmino (Gaier, 290).

El interés de Hölderlin por la legendaria figura del filósofo de Acragas hunde sus raíces en la lectura, entre otras obras de carácter filológico e histórico que conoce durante su estancia en el seminario de Tubinga, de las *Vidas de filósofos ilustres* de Diógenes Laercio. En una

carta del 24 de diciembre de 1798 a Isaac von Sinclair el poeta dice acerca de la que es su principal fuente (Hölderlin, n° 171):

Estos días he estado leyendo a tu Diógenes Laercio. Allí he descubierto algo con lo que ya me he topado otras veces, a saber, que lo pasajero y cambiante de los pensamientos y sistemas humanos me ha parecido de modo casi más trágico que los destinos que normalmente se denominan los únicos verdaderos, y creo que es natural, pues si el hombre en su actividad más propia y libre, e incluso en los pensamientos independientes, depende de una influencia extraña, y si incluso en eso sigue estando modificado por las circunstancias y el clima, lo que prueba de modo indiscutible, ¿en dónde reside entonces su dominio? También es bueno, y hasta constituye la primera condición de toda vida y organización, que no haya ninguna fuerza monárquica en el cielo ni sobre la tierra.

El rechazo de las ideas monárquicas tanto en filosofía como en religión y política constituye el más genuino elemento de empatía entre Empédocles y Hölderlin, en un momento en que, como éste reconoce, «la monarquía absoluta se está aboliendo por sí misma en todas partes». También en Wurtemberg, su patria. Al menos en eso confía él, que aborda su *Empédocles* «teniendo como punto de mira la esperada República Suaba» (Bertaux, 114).

Cuando Hölderlin, en julio de 1799, remite a Neuffer la carta en la que le explica por qué la tragedia es «la más estricta de todas las formas poéticas» (Hölderlin, n° 183), había abandonado ya la primera versión de *Empédocles*. La segunda y la tercera quedarán igualmente inconclusas.

5. Las muertes de Empédocles

Como el Ser en Aristóteles, lo absoluto se dice en Hölderlin de diversas maneras. En *Empédocles* es la muerte libremente asumida entendida como redención o como retorno a la naturaleza y unión con ella o con los dioses. Pero la concepción del personaje y de la propia tragedia experimenta modificaciones sustanciales en las distintas variaciones compuestas por el poeta y, más que de

la muerte, cabe hablar aquí, con toda legitimidad, de las muertes de Empédocles.

Saber lo que justifica la decisión de Empédocles, en qué se funda su resolución de morir, a qué instancias apela para legitimar su sacrificio, es también saber *quién* es él (Courtine, 20). El núcleo de la acción de la tragedia es el siguiente: Empédocles, el predilecto de los dioses, pierde la unidad con ellos y con la naturaleza —la motivación de tal pérdida es diferente en cada una de las versiones—, después es expulsado de la comunidad de los hombres y, finalmente, se suicida.

Unidad, separación, naturaleza como absoluto y muerte sacrificial del protagonista son los ejes conceptuales en que pivotan los tres fragmentos de tragedia y el *Fundamento para Empédocles*.

Las redacciones sucesivas del proyecto dramático ensayan ese «rechazo decidido de lo accidental» que Hölderlin exige a la tragedia (Hölderlin, n° 183). Y en ese progresivo despojamiento de la realidad la acción tiende a elidir todo lo que puede crear un verdadero movimiento dramático: la política, las pasiones, los conflictos interpersonales... Acaso sea en esta pretensión contradictoria donde haya que buscar las causas del fracaso de la tentativa trágica.

5.1. El Plan de Fráncfort

La primera caracterización de Empédocles es puramente personal y psicológica. En el *Plan de Fráncfort* —surgido a finales del verano de 1797— lo que motiva el suicidio del Siciliano es la sensación de hastío existencial, el horror a la temporalidad y a la limitación, a la *positividad* en el sentido de Hegel, que en enero de ese mismo año se ha instalado en la ciudad del Meno por intermediación de Hölderlin:¹

Empédocles, inducido por su sensibilidad y su filosofía hace ya algún tiempo a odiar la cultura, a despreciar toda ocupación

¹ Jamme, Ch. (1983): «Liebe, Schicksal und Tragik. Hegels 'Geist des Christentums' und Hölderlins 'Empedocles'», en Jamme, Ch. y Pöggeler, O. (ed.), *Frankfurt aber ist der Nabel dieser Erde. Das Schicksal einer Generation der Goethezeit*. Klett-Cotta, Stuttgart, pp. 300-324.

muy definida, todo interés dirigido a objetos diferenciados, enemigo mortal de toda existencia unilateral y, por tanto, insatisfecho, inestable, doliente, incluso en condiciones realmente bellas, simplemente porque son condiciones particulares y solo le satisfacen plenamente porque él no puede, con corazón omnipresente amarlas y habitarlas, férvido como un dios, libre y extenso como un dios, simplemente porque, tan pronto como su corazón y su pensamiento abrazan lo existente, está ligado a la ley de la sucesión...(Hölderlin, 25).

Un hombre así no parece necesitar una causa exterior para acabar suicidándose, por más que, como puede leerse en el «Acto cuarto», «quienes le envidian» manipulen al pueblo amotinándolo en contra suya.

Desde la primera versión, redactada en el otoño de 1798 después de que el poeta hubiese abandonado la casa de los Gontard y se instalara en la cercana Homburgo, Hölderlin modifica considerablemente el esquema de Fráncfort y deja de lado todos los episodios domésticos destinados a retardar la decisión de la muerte voluntaria. En los fragmentos siguientes Empédocles ya no tiene mujer ni hijos. Para profundizar en las motivaciones esenciales del suicidio del héroe, necesita elaborar el problema trágico despojando la acción dramática de los «motivos contingentes», de todo «lo accidental».

5.2. Variación de Tántalo

Empédocles es ahora un hombre que «Libre de necesidades, se mueve / en su propio mundo; con la dulce calma de los dioses» (Hölderlin, vv.71-72) y solo de vez en cuando sale «a mezclarse con el pueblo» (*ibid.* v. 85). «Quienes le envidian» tienen ya nombre: son Critias, el arconte, y Hermócrates, el sacerdote. Temen que use su poder para soliviantar al pueblo. Para evitar que el taururgo pueda alcanzar poder político, Hermócrates, el principal antagonista de Empédocles y encarnación de los valores conservadores que tradicionalmente han regido la sociedad (Prignitz, 45), lo acusa de haberse proclamado «un dios ante todo el pueblo» (Hölderlin, 181). Su delito es —como el del «antiguo Tántalo, que estuvo más cerca de los dioses de lo que podía sopor-

tar», según le explicará a Böhlendorff el 4 de diciembre de 1801 (Hölderlin, n° 236).— el orgullo desmedido, la desenfrenada arrogancia (Hölderlin, vv. 312-321):

Fui amado, amado por vosotros, oh dioses...
¡Oh imagen espectral, no te lo ocultes! Tú mismo
te has cargado de culpa, pobre Tántalo;
has profanado el santuario; has truncado
la bella alianza con insolente orgullo
¡miserable! ¡Cuando los genios del mundo,
llenos de amor, en ti se olvidaban de sí mismos, pensaste
solo en ti e imaginaste, pobre necio, que a ti
los bondadosos se vendían, y que
los celestiales, como esclavos tontos, te servían!

Expiar el pecado por la *hybris* de la autodeificación —en el que es reconocible la misma crítica a la voluntad de poder del espíritu, característica del pensamiento de Fichte, con que arrancaban las versiones de *Hiperión* compuestas en Jena y Weimar: «la escuela del destino y los sabios me había hecho injusto y tiránico con la naturaleza» (Hölderlin, 71)— parece ser el móvil primero de su decisión de buscar el fatal desenlace de una muerte trágica (Hölderlin, vv. 448-454):

¡No debería expresarlo, sacra naturaleza!
¡Vosotras, potencias puras, siempre jóvenes,
que me habéis criado con gozo
y nutrido con delicias! Los dioses se habían
puesto a mi servicio, yo solo
era dios y lo proclamé con atrevido orgullo.
¡Oh créeme, más me hubiese valido
no nacer!

La exclamación final recuerda el *moto* de Sófocles que encabeza el segundo volumen de *Hiperión*: «No haber nacido aventaja / a cualquier otra consideración, y, de haber nacido, / volver cuanto antes allá, precisamente de donde se ha venido, / es con mucho lo segundo mejor» (Sófocles, 387, vv. 1224-1227), que en la novela era contradicho mediante el pensamiento de la «órbita excéntrica». La forma artística de la tragedia también guarda una estrecha afinidad con el segundo *Edipo* de Sófocles, cuyo tema son los días postreros del héroe

tebano, quien, después de haber sufrido las mayores desgracias, vagabundea por Grecia acompañado de su hija Antígona, cuando ya solo le queda el consuelo de encontrar un lugar donde su cuerpo descanse.

Las vacilaciones del pueblo entre Empédocles y el sacerdote Hermócrates se van convirtiendo en el transcurso del drama en la razón fundamental del suicidio. Cuando en la «Escena cuarta» del «Acto segundo» los agrigentinos vuelvan a acudir al filósofo y le ofrezcan la corona, les responderá que «Ya no es éste tiempo de reyes» (Hölderlin, v. 1325). El presente no puede conformarse con el modelo de dominación antiguo —recordemos lo que Hölderlin había escrito a Sinclair a propósito de la «monarquía» y los tiempos que se avecinaban—, sino aspirar a uno nuevo basado en las iniciativas de un pueblo maduro capaz de propiciar un rejuvenecimiento de las estructuras y valores sociales que brote de la máxima intimidad con la naturaleza, la instancia legitimadora por antonomasia que Hölderlin comparte con los pensadores revolucionarios del siglo XVIII, con Rousseau a la cabeza (*ibid.* vv. 1411-1415):

¡Atrevedos! Lo que heredasteis, lo que adquiristeis,
lo que oísteis y aprendisteis de boca de vuestros padres,
las leyes y los usos, los nombres de los antiguos dioses,
olvidadlo con coraje y, como recién nacidos,
alza los ojos a la divina naturaleza.

El protagonista de la tragedia obtiene su poder de la comunión con la naturaleza, y por eso el mensaje que difunde entre sus conciudadanos apunta a un renovado orden social inspirado en ella. Oficia de mediador entre la armónica esfera natural y la disarmónica esfera humana. Su existencia oscila entre los dos ámbitos: él es la epifanía de los dioses. En la medida en que muestra el camino a seguir a los agrigentinos, su tarea está cumplida y su muerte deviene ineluctable, necesaria, pues impide la idolatría y la tiranía, al tiempo que deja tras de sí un referente simbólico de plenitud que impelerá a los hombres a materializar en la historia sus relumbres.

Empédocles es el centro indiscutible de esta primera variación, esencialmente monológica. En ella todo gira alrededor de los pensamientos del protagonista,

en cambio el pueblo de Agrigento solo aparece como un pelele, incapaz de actuar *motu proprio*, en manos del poder político y del religioso. Probablemente es esa debilidad dramática —unida a los titubeos acerca de la motivación esencial que fundamenta la necesidad de la muerte del héroe trágico: si subjetiva (el pecado de *hybris*), si objetiva (impedir el retorno al antiguo orden)— la que lleva a Hölderlin a abandonar esta versión y a iniciar la siguiente.

5.3. Variación de Prometeo

La segunda versión mantiene la contraposición entre Hermócrates y Empédocles. De nuevo el sacerdote quiere acabar con el filósofo, al que ahora más sutilmente acusa de profanar lo divino al revelar a las masas su secreto. No obstante, y a diferencia de lo que ocurría en la variación anterior, el pragmático Hermócrates de esta segunda tentativa se siente más próximo al héroe de la tragedia, tal y como le confiesa a Mecades, el joven repúblico que sustituye ahora al arconte (*ibid.* vv. 163-170):

[...] Este hombre debe caer;
te lo digo y créeme, si fuese posible respetarlo,
lo haría más que tú. Pues está más cerca
de mí que de ti. Pero debes aprender esto:
más pernicioso que la espada y el fuego
es el espíritu del hombre, semejante al de los dioses,
cuando no sabe callar ni mantener
sin desvelar su secreto [...].

La decisión de Hölderlin de atemperar el aislamiento de Empédocles se hace visible en la matizada descripción de su falta, que ya no es la de haberse proclamado un dios ante el pueblo ignorante, sino la de robar al cielo «la llama de la vida» (*ibid.* v. 36) y revelársela a los hombres. Como el del titán responsable de asaltar los cielos, una de las divinidades predilectas del Romanticismo —que, al robar el fuego sagrado para entregarlo a los mortales incurre en el castigo divino—, el delito de Empédocles solo puede ahora entenderse desde su

prometeísmo: traicionar a su propia clase en beneficio del pueblo (Constantine, 81). Según informa Mecades, Empédocles se ha dirigido al pueblo en el Ágora con estas palabras (Hölderlin, vv. 126-133):

Porque yo aúno lo ajeno,
mi palabra da nombre a lo ignoto,
y el amor de los vivos, soy yo
quien lo lleva de acá para allá;
lo que le falta a uno, lo quito de otro,
y enlace animando, y ambulo
rejuveneciendo el mundo vacilante,
y me asemejo a ninguno y a todos.²

El pecado de Empédocles ya no es la *hybris* de la autodeificación. Su falta es haber pretendido unir con su palabra las esferas de lo finito y lo infinito, de lo divino y lo humano. Los argumentos de Hermócrates ya no son mera expresión de sus ansias personales de poder, sino de la objetiva oposición al entusiasmo por el que el pueblo se ha dejado arrebatar tras la irrupción de Empédocles en la escena social. Sabe que el contacto con lo absoluto resulta destructivo, y por eso mantiene a los hombres conscientemente separados de la divinidad, en estado de ceguera (*ibid.* vv. 10-12):

Por esta razón también, ponemos
a los hombres una venda en los ojos,
para que no se nutran de demasiada luz.

También las dudas de Delia, al defender el punto de vista de la vida frente al de un suicidio que se le antoja sin sentido, en contraposición a la incondicional admiración de Pantea por todo cuanto haga y diga el filósofo-dios, el médico-taumaturgo que —según sabemos por Laercio (136)— la salvó de la muerte, reciben en esta versión un peso mayor. Pero con tales dudas comienzan asimismo las dificultades de Hölderlin para poder justificar dramáticamente el suicidio de Empédocles: «porque ¿cómo puede alguien que anuncia una nueva vida buscar al mismo tiempo la muerte?» (Kn-

aupp, 19). ¿Qué le autoriza a Empédocles a inmolarsse como víctima sagrada? ¿No será su muerte autoelegida otro gesto de arrogancia? Delia tiene razón, cuando concluye (Hölderlin, vv. 656-657):

Con demasiada complacencia, Empédocles,
con demasiada complacencia te inmolas.³

5.4. Interludio poetológico

Si bien el poeta huye de la obsesión germánica por las construcciones sistemáticas y racionales como medio para resolver los enigmas del mundo y de los hombres, no es menos cierto que su actitud indagatoria le impele a consideraciones de carácter filosófico cada vez que tiene un asunto importante que dilucidar. Eso son sus ensayos: testimonios de las cavilaciones que acompañan y agujonean su quehacer poético.

Hölderlin debió de darse cuenta de que tenía que reformular la cuestión del suicidio del protagonista si quería acabar la tragedia. Alrededor de este problema gira el escrito poetológico *La oda trágica...*, y el *Fundamento para Empédocles* contenido en él, que seguramente escribió en septiembre de 1799 como necesaria auto-clarificación antes de emprender la tercera versión. Los esfuerzos por llevar a término su plan provocan una reflexión teórica en la que concluye la dilucidación acerca de la relación dialéctica entre naturaleza infinita —lo originariamente uno, lo *aórgico*— y arte, cultura o conciencia —lo opuesto en sí, el principio burgués de la división del trabajo (Safranski, 184), lo *orgánico*— con la siguiente frase:

Este sentimiento quizá se halle entre lo más elevado que el ser humano pueda experimentar, porque la armonía actual le hace recordar la relación, inversa y pura, y se siente a sí mismo y a la naturaleza doblemente, y su unión es más infinita (*ibid.* 287-289).

² Hölderlin, F., *Empédocles*, vv. 126-133.

³ Hölderlin, F., *Empédocles*, vv. 656-657.

Este sentimiento es el del poeta que Hölderlin ejemplifica con la muerte de Empédocles (Gutiérrez, 18). El hombre en el que se concilian los extremos de su tiempo «demasiado íntimamente», sin ser completamente capaz de difundir el sentimiento y el conocimiento de la unificación con todo lo viviente también entre los otros, debe sucumbir, porque no es posible una solución individual para el destino de toda una época. Por mor de la revolución social, por amor a los demás, Empédocles tiene que inmolarse. Hölderlin afirma que Empédocles había «nacido para poeta», pero llega a la conclusión de que la época en que éste vivió no tenía necesidad de la palabra, «tampoco exigía auténtica acción», tan solo reclamaba una víctima:

Exigía un sacrificio, en el que el ser humano completo se hace real y visiblemente aquello en lo que el destino de su tiempo parece resolverse, en lo que los extremos parecen conciliarse real y visiblemente en una unidad, pero, precisamente por eso, están demasiado íntimamente unificados, y por eso el individuo sucumbe y tiene que sucumbir en una acción ideal, porque en él se mostró prematuramente la unificación sensible (Hölderlin, 295).

Ese fundamento especulativo de la muerte sacrificial explica también otro trágico deceso de un ser individual en la obra de Hölderlin: el de Diótima, encarnación del amor y la belleza, que son dos de las maneras en que se dice lo absoluto en *Hiperión*.

5.5. Variación de Cristo

Si las dos primeras versiones se habían alejado del *Plan de Fráncfort* resolviendo la inevitabilidad de la muerte de Empédocles no en una necesidad intrínseca a su ser, como se lee en el proyecto originario, sino en una opuesta búsqueda de motivaciones que encontraba una salida dramáticamente válida en la introducción del concepto de *culpa*, la tercera —emprendida a finales de 1799— pretende recuperar, debidamente *fundamentada*, la concepción en que se sustentaba implícitamente el esbozo primero: el deseo de muerte subjetivo irrumpe de nuevo con la radicalidad de aquel *Plan*.

El protagonista se desenvuelve otra vez en un tejido de relaciones familiares. No se trata de una mujer y unos hijos, como en el *Plan de Fráncfort*, sino de un hermano (Estratón, señor de Agrigento) y una hermana (Pantea). Mientras el primero ejerce como verdadera contrafigura del héroe, la segunda desempeña funciones de mediación entre las posiciones encontradas de ambos. La tragedia apenas está esbozada.

Siguiendo el modelo de Eurípides, que abre sus dramas con una gran plática prologal, la tercera variación comienza con un largo monólogo del protagonista. La introducción de un coro muestra también su aproximación a las tragedias antiguas. La acción tiende a abandonar la escena política y Empédocles se va viendo constreñido al rol de un Cristo pagano. Así, cuando el anciano egipcio Manes —«el omniexperimentado, el visionario» (Hölderlin, 369)— señala la necesidad de un único y nuevo salvador, que reconcilie, con su propia inmolación, a los humanos con los dioses y a la naturaleza con el arte, le pregunta: «¿Eres tú ese hombre?, ¿el mismo?, ¿lo eres?» (*ibid.* v. 378). De la autocomprensión de Empédocles se deriva la necesidad de su muerte, para que la unificación no permanezca ligada a su sola persona, sino que pueda generalizarse, tal y como explicaba el *Fundamento*.

En esta versión la figura de Empédocles, despojada finalmente de entidad dramática en consonancia con el precepto poetológico que exigía de la tragedia el «orgulloso rechazo de todo lo accidental», queda reducida al papel de *medium* al servicio de una legalidad histórica de rango superior. Pero en la acción teatral, la *fabula* se construye desde el devenir del diálogo entre personajes. No por mor de un imperativo teórico extradiegético. Así que para acabar presentando la inevitabilidad de la muerte del héroe trágico como solución a un teorema filosófico-histórico, hubiese sido mucho más pertinente un ensayo que un drama. Llegados a este punto, Hölderlin no sabe cómo continuar. No puede: en su pecado llevaba implícita ya la penitencia.

También los cambios que se suceden en la situación política sudalemana a lo largo de 1799 influyen en la paralización de un proyecto literario con el que Hölderlin

pretendía arrojar luz sobre la necesidad y las condiciones de una transformación cultural profunda, creando a partir de una materia antigua un modelo analógico del presente que reflejase sus propias esperanzas revolucionarias. A principios de 1799 el Directorio, que había utilizado la amenaza de revolución como un medio para apartar a los pequeños y medianos príncipes de la influencia austríaca y vincularlos con Francia, envía a Stuttgart a su delegado oficial con la misión de distanciarse de los patriotas wurtemburgueses. El gobierno francés prefería antes un príncipe amistoso que una república convulsa. A finales de febrero estalla la Segunda Guerra de Coalición. Los revolucionarios suabos abrigan aún la esperanza de que con la reanudación de la contienda puedan verse realizados sus planes, pero el general Jourdan hace saber, por orden del Directorio, que los eventuales movimientos revolucionarios de los republicanos sudalemanes serían aplastados por las tropas francesas. Los revolucionarios suabos se quedan solos. La materia del drama había perdido su fundamento nutricional inmediato.

6. Versiones y variaciones

Sabemos que la música acompañó a Hölderlin a lo largo de toda su vida. De sus vidas. De la cordura y la locura. La *variación*, como forma musical, consiste en un número indeterminado de piezas breves basadas en un mismo *tema*, «el cual es modificado cada vez intrínseca o extrínsecamente» (Zamacois, 136). Algunas de las más conocidas son las *Variaciones Goldberg*, de Bach, y las *33 Variaciones para piano en Do mayor sobre un vals de Diabelli*, de Beethoven, coetáneo del poeta. ¿Y qué otra cosa son, sino variaciones, en el sentido musical propuesto, las tres versiones fragmentarias del drama?

El *tema*: la libre asunción de una muerte conducente a una nueva afirmación de la vida. En *Empédocles* Hölderlin da hechura a su idea del poeta trágico, que para poder influir en su tiempo menesteroso ha de sacrificar su propia dicha. Su figura y su experiencia deberán proyectarse sobre la producción himnica tardía, donde

poetiza acerca de los peligros que acechan al vate en el ejercicio de su sagrada función.

Las *variaciones*, modificaciones intrínsecas o extrínsecas del *tema*, que constituye el elemento básico de la composición, dependen de la dialéctica entre los «tonos grandes, orgullosos y firmes» y el «rechazo decidido de lo accidental».

7. Coda: Dar nombre a lo ignoto

Bebo vino de dos vasos
Paul Celan

Como recurso no solo ni principalmente formal, la música estructuró algunos de los poemas más herméticos del que Nelly Sachs llamó «bendecido por Bach y Hölderlin» y «Hölderlin de nuestro tiempo» (Celan y Sachs).

La *fuga*, que es un estilo compositivo basado en la polifonía vertebrada por el contrapunto entre varias voces o líneas instrumentales, es el modo musical elegido por Paul Celan en *Todesfuge* (probablemente de 1945) para contrapuntar las voces de víctimas y victimarios en el campo de Auschwitz, desde la residencia de cuyo comandante se podían escuchar las fugas de Bach, incuestionable «Maestro de Alemania» (*Meister aus Deutschland*) en este arte. También *Strette* (*Engführung*, 1958), de nuevo sobre la experiencia concentracionaria, está compuesto a partir de la forma musical del «estrecho» o *stretto*, que es un recurso que se emplea en la fuga consistente en interrumpir la línea de una voz y reanudarla con otra voz distinta, tal y como ha demostrado Peter Szondi (59) en su ejemplar análisis del poema.

Las grandes elegías y los cánticos de Hölderlin, nacidos, a partir del ocaso de *Empédocles*, de la impotencia del poeta para articular dramáticamente la dicción de lo ignoto, exploran territorios que van de la lírica de la vivencia a la «desprendida alabanza de los dioses» (Szondi, 75) en los himnos tardíos, oscuros y paratácticos.

En el *Discurso con motivo de la concesión del Premio de Literatura de la Ciudad Libre Hanseática de Bremen* (1958), escribe Celan (498):

Puesto que es una manifestación del lenguaje y por tanto esencialmente dialógico, el poema puede ser una botella de mensaje lanzada con la confianza —no siempre muy esperanzadora— de que pueda ser arrojada a tierra en algún lugar y en algún momento, tal vez a la tierra del corazón. De igual forma, los poemas están de camino: rumbo hacia algo.

¿Hacia qué? Hacia algo abierto, ocupable, tal vez hacia un tú asequible, hacia una realidad asequible a la palabra.

Tales realidades son las que tienen relevancia para el poema.

Se encuentre donde se encuentre, lo ignoto, lo desconocido (*Unbekannte*), lo es porque aún no ha sido desvelado, porque aún no ha sido nombrado, su mensaje continúa encapsulado en el interior de una botella. Por eso mismo, «el poema quiere ser entendido: como poema, como ‘oscuridad del poema’» (Celan, 101), «por un tú asequible», por un lector paciente y resiliente más interesado en los caminos que en los destinos finales.

Referencias bibliográficas

Hölderlin

- Hölderlin, F. *Hiperión o el eremita en Grecia*. Madrid: Hiperión, 1976.
- Hölderlin, F. *Ensayos*. Madrid: Hiperión, 1976.
- Hölderlin, F. *Hiperión. Versiones previas* (HVP). Madrid: Hiperión, 1989.
- Hölderlin, F. *Correspondencia completa* (HCC). Madrid: Hiperión, 1990.
- Hölderlin, F. *Sämtliche Werke und Briefe* (SWB). Múnich: Carl Hanser Verlag, 1992 ss.
- Hölderlin, F. *Empédocles*. Madrid: Hiperión, 1997.
- Hölderlin, F. *Odas*. Madrid: Hiperión, 1999.
- Hölderlin, F. *Emilia en vísperas de su boda*. Madrid: Hiperión, 1999.

Celan

- Celan, P. *Obras completas*. Madrid: Trotta, 1999.
- Celan, P. y Sachs, N. *Correspondencia*. Madrid: Trotta, 2007.
- Celan, P. *Microlitos. Aforismos y textos en prosa*. Madrid: Trotta, 2015.

Secundarias

- Alleman, B. *Hölderlin y Heidegger*. Buenos Aires: Los libros del mirasol, 1965.
- Arrighi, P. y Pomponi, F. *Histoire de la Corse*. París: Presses Universitaires de France, 1993.
- Bertaux, P. *Hölderlin y la Revolución Francesa*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1992.
- Constantine, D. *Friedrich Hölderlin*. Múnich: Verlag C.H. Beck, 1992.
- Courtine, J-F. «Qui est l'Empédocle de Hölderlin?». Nietzsche, Hölderlin et La Grèce. É. Gaède (ed.). Niza: Publications de la Faculté des Lettres et Sciences Humaines de Nice, 1985, N° 34 (1re Série).
- Gaier, U. *Hölderlin. Eine Einführung*. Tübinga: Francke Verlag, 1993.
- Grätz, K. «Der Übergang vom Alten zum Neuen. Hölderlins Geschichtsauffassung in seiner Tragödie ‘Der Tod des Empedokles’». *Text+Kritik*, VII, 1996, 99-117.
- Gutiérrez Girardot, R. «Prólogo», *Fiesta de la paz*. Friedrich Hölderlin. Bogotá: Áncora Editores, 1994.
- Hock, E. «Zu Hölderlins Reise nach Kassel und Driburg». *Hölderlin-Jahrbuch*, 16, 1969-70, 254-290.
- Jamme, Ch. (1983): «Liebe, Schicksal und Tragik. Hegels ‘Geist des Christentums’ und Hölderlins ‘Empedokles’». *Frankfurt aber ist der Nabel dieser Erde. Das Schicksal einer Generation der Goethezeit*. Ch. Jamme y O. Pöggeler. Stuttgart: Klett-Cotta, 1983.
- Knaupp, M. «Prólogo». *Empédocles*. Friedrich Hölderlin. Madrid: Hiperión, 1997.
- Laercio, D. *Vidas de filósofos ilustres*. Barcelona: Iberia, II, 1986.

- Ludwig, E. *Napoleón*. Barcelona: Editorial Juventud, 1956.
- Prignitz, Ch. *Hölderlins «Empedokles». Die Vision einer erneuerten Gesellschaft und ihre zeitgeschichtlichen Hintergründe*. Hamburgo: Helmut Buske Verlag, 1985.
- Ryan, L. «'Hier oben ist ein neues Vaterland'. Hölderlins Trauerspiel 'Der Tod des Empedokle'». *Bad Homburger Hölderlin-Vorträge*, 1985, 33-48.
- Safranski, R. *Hölderlin o El fuego divino de la poesía*. Barcelona: Tusquets, 2021.
- Szondi, P. «Lectura de 'Strette'». *Estudios sobre Celan*. Madrid: Trotta, 2005.
- Schiller, F. *Sobre la gracia y la dignidad. Sobre poesía ingenua y poesía sentimental*. Barcelona: Icaria, 1985.
- Sófocles. *Tragedias completas*. Madrid: Cátedra, 1990.
- Szondi, P. *Estudios sobre Hölderlin*. Barcelona: Destino, 1992.
- Zamacois, J. *Curso de formas musicales*. EE.UU: SpanPress Universitaria, 1997.

Clara Janés.

La poética cuántica o la física de la poesía¹

Candelas Gala

Recibido: 08.11.2021 — Aceptado: 20.11.2021

Titre / Title / Titolo

Clara Janés. La poétique quantique ou la physique de la poésie
Clara Janés. Quantum poetics or the physics of poetry
Clara Janés. La poetica quantica o la fisica della poesia

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

Este texto plantea la situación de las dos culturas elaborada por Charles Percy Snow en su conferencia de 1959 y elabora sobre la noción de la transdisciplinariedad como acercamiento metodológico a la poesía de Clara Janés, haciendo hincapié en la física como su referente analógico más frecuente. Los poemarios de Janés giran en torno a dos alternativas, la física clásica y sus certezas, causalidad y determinismo, por un lado, y la incertidumbre, indeterminismo e irreversibilidad de la física cuántica, por otro, alternativas articuladas en el texto en torno a las figuras de Erwin Schrödinger con el determinismo de su función de onda y Niels Bohr, arquitecto de la cuántica y de su principio de la complementariedad. El recurso poético de esta autora es mantenerse en el estado flotante de la paradoja cuántica para sostener el potencial creativo y evitar el colapso que, como sucede con la observación en la física cuántica, causaría la preferencia por una de las opciones.

Ce texte soulève la situation des deux cultures élaborée par Charles Percy Snow dans sa conférence de 1959 et développe la notion de transdisciplinarité comme approche méthodologique de la poésie de Clara Janés, en soulignant la physique comme son référent analogique le plus fréquent. La poésie de Janés tourne autour de deux alternatives, la physique classique et ses certitudes, la causalité et le déterminisme, d'une part, et l'incertitude, l'indéterminisme et l'irréversibilité de la physique quantique, d'autre part, alternatives que le texte articule autour des figures d'Erwin Schrödinger avec le déterminisme de sa fonction d'onde et de Niels Bohr, l'architecte de la physique quantique et de son principe de complémentarité. La ressource poétique de l'auteur consiste à rester dans l'état de flottement du paradoxe quantique afin de soutenir le potentiel créatif et d'éviter l'effondrement qui, comme cela se produit avec l'observation en physique quantique, entraînerait une préférence pour l'une des options.

This text describes the two-culture notion that Charles Percy Snow elaborated in a lecture in 1959 and discusses the notion of transdisciplinarity as

¹ Texto leído por la autora en la presentación del libro del mismo título en la Biblioteca del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) de Madrid el 8 de noviembre de 2021. (N. del E.)

the methodological approach to Clara Janés' poetry, physics being its most common analogical referent. Janés' books of poems revolve around two alternatives, on one hand, the certainties, causality and determinism of classical physics and, on the other, the uncertainty, indeterminism and irreversibility of quantum physics, a dualism that the book explores through the figures of Erwin Schrödinger and his deterministic wave function and Niels Bohr, architect of quantum physics and the principle of complementarity. To maintain the floating state of the quantum paradox is Janés' poetic resource to sustain creative potential and avoid the collapse that opting for one choice would cause, just as observation does in quantum physics.

Questo testo propone una riflessione sulla nozione delle due culture elaborata da Charles Percy Snow nella sua conferenza del 1959 ed elabora la nozione di transdisciplinarietà come approccio metodologico alla poesia di Clara Janés, sottolineando la fisica come suo referente analogico più frequente. La poesia di Janés ruota intorno a due alternative, la fisica classica e le sue certezze, la causalità e il determinismo, da un lato, e l'incertezza, l'indeterminismo e l'irreversibilità della fisica quantistica, dall'altro, alternative che il testo articola intorno alle figure di Erwin Schrödinger, con il determinismo della sua funzione d'onda, e Niels Bohr, l'architetto della fisica quantistica e il suo principio di complementarità. La risorsa poetica dell'autrice è di rimanere nello stato fluttuante del paradosso quantico per sostenere il potenziale creativo ed evitare il collasso che sarebbe causato, come nel caso dell'osservazione della fisica quantistica, dalla preferenza per una delle opzioni.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Física clásica, física cuántica, transdisciplinariedad, Erwin Schrödinger, Niels Bohr, paradoja cuántica.

Physique classique, physique quantique, transdisciplinarité, Erwin Schrödinger, Niels Bohr, paradoxe quantique.

Classical physics, quantum physics, transdisciplinarity, Erwin Schrödinger, Niels Bohr, quantum paradox.

Fisica classica, fisica quantistica, transdisciplinarietà, Erwin Schrödinger, Niels Bohr, paradosso quantico.

Quizá a algunos les resulte un tanto extraño el título de mi libro sobre la poesía de Clara Janés: *Clara Janés. La poética cuántica o la física de la poesía*. Extraño por la fusión de poesía y física, dos campos que tradicionalmente se han mantenido separados.

En la educación que recibí en España antes de salir al extranjero, y admito que estoy hablando de hace muchos años, había que elegir, después del llamado bachillerato elemental, entre ciencias y letras. Tal vez la situación haya cambiado, pero me pregunto si la separación entre esas áreas se ha solventado o si todavía continúa. Estoy refiriéndome, como es evidente, a lo que se viene llamando «las dos culturas». El término, que, como es bien conocido, procede de la conferencia dada por un científico y novelista británico en 1959, llamado Charles Percy Snow, plantea como su tesis central el hecho de que la vida intelectual en toda sociedad occidental se halla dividida en dos culturas, la de las humanidades o letras y la de las ciencias. Y esta división, según Snow, supone una tremenda desventaja para ambas áreas del saber en su intento de resolver los problemas del mundo.

Hoy día estamos viendo un cambio al respecto, al menos en los estudios académicos donde es posible hallar un buen número de trabajos de tipo interdisciplinar y transdisciplinar. En una Universidad como la de Salamanca, en donde me licencié, existe un grupo de investigación del que soy miembro, enfocado en ese acercamiento. Se identifica por las siglas ILICIA, (Inscripciones literarias de la ciencia).

Aquí entonces toca hablar de la interdisciplinariedad y transdisciplinariedad. Estas técnicas funcionan apropiándose de instrumentos procedentes de diversas culturas y ámbitos del saber, apropiaciones que tienen lugar en todos los desarrollos del conocimiento, tanto en el ámbito científico recurriendo a nociones poéticas en sus elaboraciones como en el poeta que en sus composiciones se apropia de teorías científicas. La transdisciplinariedad se desarrolló a partir de la segunda mitad del siglo XX, junto con los descubrimientos de la física cuántica y de los sistemas de información. Todos esos desarrollos suponen un cambio de visión y perspectiva, una verdadera revolución en la manera de pensar. Sin

embargo, no hay que apresurarse a cantar victoria por el cambio pues las demarcaciones entre las disciplinas continúan, como es evidente en la misma estructura de departamentos en que se organizan las universidades y en los currículos educativos.

En el caso del libro que nos ocupa, el cruce de fronteras entre disciplinas se me impuso como el acercamiento necesario para entrar en el mundo poético de Clara Janés, porque esta poeta es una practicante activa de la transdisciplinariedad, es decir, ella entiende el conocimiento como un cruce o trasvase entre áreas del saber, y la física es el referente más frecuentado en sus poemarios. Así lo reflejan los títulos de muchos de ellos, como *Paralajes*, *Fractales*, *Los números oscuros*, *Estructuras disipativas*, *Ψ o el jardín de las delicias*, por mencionar algunos, y es evidente en el diálogo que Clara Janés entabla en sus poemas con filósofos y científicos entre los que destacan Heráclito, Galileo, Kepler, Newton, Einstein, Niels Bohr, Erwin Schrödinger, Paul Dirac, Ilya Prigogine, Werner Heisenberg, Henri Poincaré... y la lista continúa. Los poemas de Janés también dialogan con cultivadores de las artes plásticas —pintores y escultores, con poetas procedentes de culturas varias y con corrientes filosóficas tanto occidentales como del Oriente.

Me permitiré aquí hacer un *excursus* sobre cómo empezó mi aventura personal con la transdisciplinariedad.

Soy una lectora asidua de poesía y es la materia que más frecuentemente he enseñado en mis muchos años de docencia a nivel universitario. Además, la poesía, y en particular la de los siglos XX y XXI, es el foco de mis investigaciones y publicaciones académicas. Sobre la poesía de Clara Janés, en particular, publiqué algunos ensayos hace ya tiempo, cuando la conocí en un congreso en San Antonio, Texas, y al seguir su trayectoria, los títulos de muchos de sus libros me atrajeron de inmediato pues apuntaban a un interés en física que yo venía desarrollando desde hacía algunos años. Todo empezó un día cuando, después de dar una clase sobre los movimientos de vanguardia del siglo XX, hablando del cubismo mencioné algo que había leído en algún lugar y que corroboraba mis intuiciones, el que los experimentos cubistas tenían mucho que ver con las nociones

de Einstein sobre la relatividad. Después de la clase me quedé pensando sobre esa correlación entre cubismo y la relatividad y tuve que admitir que mis conocimientos sobre la relatividad eran muy básicos, demasiado básicos para poder explicar a mis estudiantes lo que entendía por esa asociación de relatividad y cubismo. Ahí es cuando empecé a leer con verdadera dedicación libros de física, ensayos, artículos, con un interés que crecía a medida que me iba internando más en los temas, que reconocía sus asociaciones y comprendía mejor las teorías. No niego que todo este proceso, que aún continúa, esté exento de retos y dificultades, pero también de estímulos intelectuales que seducen y alientan la búsqueda.

Aunque hay disparidad cronológica entre el desarrollo del cubismo y las teorías de Einstein (el cubismo de 1911-1912 ocurrió antes que se completaran las teorías de Einstein hacia 1916), las cuestiones que se plantearon los cubistas, como el continuum de espacio-tiempo o la cuarta dimensión, estaban en el aire. Por eso decidí continuar investigando ambos campos para poder determinar si se producían más cruces y cómo. Ya que mi tesis doctoral se había enfocado en la poesía temprana de García Lorca, decidí explorar la posibilidad de que dichos cruces se produjeran en los poetas de la generación de 1927. Al releer la poesía del mismo Lorca, y de sus compañeros de generación —Alberti, Gerardo Diego, Guillén, Salinas, Larrea, Concha Méndez— desde la óptica de la física, fui descubriendo la atención con que estos poetas seguían los desarrollos de la ciencia que por entonces difundía la prensa y otros medios de información y su particular manera de configurarlos poéticamente. Además, no hay que olvidar que Einstein visitó España en 1923 y dio conferencias en varios lugares, como la Residencia de Estudiantes donde algunos de esos poetas residían y otros visitaban con frecuencia. Todo ello resultó en mi libro *Poetry, Physics and Painting in Twentieth-Century Spain*, publicado en Nueva York en 2011 y en traducción al español por Anthropos en 2016 con el título *Sinergias. Poesía, física y pintura en la España del siglo XX*.²

² Otros ensayos y libros que he publicado en torno a la transdiscipliniedad entre poesía, física y arte, cognición poética y ecocrítica se citan en la bibliografía.

Para Clara Janés la física es el filtro por el que considerar cuestiones sobre el cosmos, la realidad, la filosofía, la vida y la creatividad. Su poesía es una búsqueda de respuestas a esas cuestiones. Por eso, en términos fundamentales, a Janés le interesa la física por su atención a la materia pues, partiendo de sus formas más mínimas en el átomo, la física proporciona el soporte más fidedigno para el conocimiento. Y es curioso notar que Janés sigue un recorrido semejante al de Einstein y al del físico Erwin Schrödinger, entre otros, pues partiendo como ellos del átomo y expandiéndose en preguntas sobre el cosmos, en última instancia, vuelve como ellos a cuestionarse sobre la vida.

Y como poeta que es, Janés se plantea esa búsqueda desde el lenguaje. La realidad que observa en el exterior se entreteje con la imaginación poética y la conciencia interior, el objeto mundo, con el sujeto creador. La conciencia de la observadora poeta es parte del objeto o mundo observado porque su papel es de ser participante activa y espectadora al mismo tiempo. Sus observaciones no parten de un lugar distante de lo observado, sino de estar inmersa en lo que observa. Y en esto Janés se sitúa en el campo de la física cuántica.

Me explico (someramente). En la física clásica, y se puede añadir en una literatura de corte realista, la escritora observa y describe desde fuera, mirando la realidad desde un punto de vista superior y distante. Con la física cuántica, como con escrituras postmodernistas y deconstructivistas, el papel de la conciencia en la observación es parte intrínseca de lo que se está observando. La distancia entre observadora y objeto observado no existe. Esta diferencia tiene serias implicaciones para el conocimiento.

A comienzos del siglo XX, los científicos tuvieron que admitir que la física clásica y sus presupuestos no tenía la capacidad para explicar los descubrimientos sobre fenómenos submicroscópicos, como el del físico Max Planck de que la energía viene en pedazos o «cuantos» [*quantum/ quanta*] de energía, o el que cualquier entidad cuántica podía explicarse como onda o partícula, o el indeterminismo, o la imposibilidad de describir con exactitud un proceso físico, o los saltos cuánticos —el

que un electrón pudiera saltar de una órbita a otra sin razón clara—. La física clásica y sus propuestas no podían abordar estos planteamientos.

Los poemarios de Clara Janés se mueven entre el binomio de la física clásica y la cuántica. La hablante poética fluctúa entre aceptar la incertidumbre, indeterminismo e irreversibilidad que acarrea la nueva física, por un lado, y, por otro el deseo de aferrarse a las certezas, causalidad y determinismo de la física clásica. En mi libro elaboro este binomio en torno a las figuras de los físicos Niels Bohr, arquitecto de la cuántica y de su principio de la complementariedad y Erwin Schrödinger con el determinismo de su función de onda. El vaivén entre los polos de este binomio implica en Janés el de razón e imaginación, conciencia y sueño, exterior e interior. Daré algunos ejemplos.

Su libro de 2013, *Orbes del sueño*, ofrece un tipo de muestrario de los temas más candentes de la física, y ya el título indica que el conocimiento del cosmos y sus orbes se aborda tanto desde el plano físico como desde el onírico, tendiendo un puente entre lo que se prueba experimentalmente y lo que se accede por el subconsciente.

En la sección titulada «Relatividad», se abordan los absolutos newtonianos de espacio y tiempo. Los versos expresan la paradoja de que cuanto «Más se esconde / más se manifiesta» (29), pues, aunque el cosmos está repleto de millones de voces emitiendo mensajes, no logramos esclarecer por completo lo que comunican. Por eso la hablante se aproxima a la hipótesis de la existencia de un «multiverso» expandiéndose constantemente en universos nuevos. Nuestro universo vendría a ser una mínima parte de una gran expansión cósmica, con lo cual no habría un centro jerárquico; lo que habría sería la apertura a una multiplicidad de posibilidades. Otra sección explora la supersimetría, una simetría hipotética que supone que a cada partícula le corresponde otra supersimétrica. La supersimetría se asocia con la teoría de la gran unificación respecto a las cuatro fuerzas de la naturaleza, a la unificación de la física clásica y la cuántica, a la que Einstein dedicó los últimos años de su vida. Janés parece interpretar la supersimetría como un «estar

aquí y allí y no estar» (75), ser presencia permanente y no saber que se es ausencia, vivir con la contradicción a pesar o gracias a la paradoja. En esto hay ecos de la doctrina hindú *Vedanta* donde el más y el menos son equiparables pues es común que Janés recurra tanto al pensamiento racionalista occidental como a distintas ramas de filosofías orientales (77).

A pesar de abordar el saber desde distintos ángulos, la hablante es consciente de que el conocimiento obtenido no es definitivo, y concluye que «ya no hay barreras para el desconocimiento», pues hace mucho que «estamos en la incertidumbre», en la certeza de que no hay certeza (10). Según explica el físico Wolfgang Pauli, la conciencia de la observadora/observador en la observación, lo que antes describí como ser participante activa y espectadora al mismo tiempo, introduce en la física un elemento irracional que afecta el conocimiento resultante. Y así es en Janés, quien reconoce que el conocimiento al que se puede llegar es el de la imposibilidad de conocer, cuanto menos de abarcar la totalidad; hay que orientarse por la incertidumbre.

Y aquí entra el Principio de Complementariedad desarrollado por el físico Niels Bohr. Niels Bohr reconoció que a nivel atómico había que rechazar las coordenadas de espacio-tiempo y de causalidad, pues en la física cuántica la observadora y el objeto o fenómeno observado forman una unidad indivisible. En esta situación, hablar de espacio, tiempo y causalidad, nociones propias de la física clásica, resultan idealizaciones. Niels Bohr desarrolló el principio de complementariedad para poder hablar de los fenómenos cuánticos; entendió que era necesario recurrir a una descripción complementaria que permita considerar un fenómeno mediante dos modos distintos de interpretación. Aunque esos modos se excluyen mutuamente, también se complementan y es su yuxtaposición lo que hace posible elucidar el contenido perceptual del fenómeno. Bohr describió su principio con la expresión *Contraria sunt complementa* o los contrarios se complementan. Como el ying-yang, se trata de dos elementos opuestos pero inseparables.

Niels Bohr es también quien acuñó el término de «enredos» para connotar el entendimiento cuántico de

que todos los elementos del universo están enredados sin que ni la distancia ni el tiempo entren en juego. Para Einstein estos enredos, es decir, el que todos los elementos del cosmos estén conectados, era algo absurdo, «acciones fantasmales» las llamó, pues no había modo de explicarlas racionalmente: los elementos se hallaban enredados sin que hubiera ninguna fuerza intermedia. Janés lo entiende bien y escribe: «El mundo es una telaraña dinámica; el vacío está lleno de vibraciones» («El viaje nocturno», 102, 116). La «telaraña dinámica», a la que también llama la «ignota y viva trama» (31, 62), apunta a la existencia de un «enmarañamiento», un enredo entre cada átomo de nuestro cuerpo y los átomos que se encuentran a años luz de distancia. Ya no se puede decir con seguridad que existe un mundo «ahí fuera» independiente de nosotros, pues, como señala John Wheeler, vivimos en un universo «participativo». Y en vez de atribuir a los enredos aspectos «fantasmales», como hizo Einstein, para ella se trata de una trama viva donde los objetos están en un proceso de intra-actuación, en un estado de devenir constante. En esa «trama viva» (62) los dualismos interior/ exterior, superior/ inferior, sujeto/ objeto, lo consciente/ lo inconsciente, que dominan el pensamiento occidental, se descartan ya que en los enredos cósmicos no hay causalidad ni jerarquías, sino intraactividad: los cuerpos son en el no ser de diluirse en otros cuerpos, creando un juego de presencia y ausencia. En el dinamismo cósmico y «a través del espacio-tiempo se produce un entramado donde todo se relaciona», por el cual «se va tejiendo la telaraña donde todo se refleja, todo se compone de todo lo demás». Ningún elemento es autónomo en esta visión cósmica, y, por supuesto, el orden de Euclides no cuenta (23).

Pero, como vengo diciendo, estas propuestas cuánticas vienen acompañadas de incertidumbres, por lo que se mezclan en los poemas de Janés con el deseo de poder contar con las certezas de la física clásica. Y aquí entra el físico Erwin Schrödinger. Schrödinger sintió verdadera repugnancia, como él mismo confesó, por los presupuestos de la física cuántica porque no entendía como un electrón podía saltar de una órbita a otra sin explicación lógica; tampoco admitía la incertidumbre e impo-

sibilidad de lograr un conocimiento completo. Y, si no había tal explicación, había que admitir, según Schrödinger, que la naturaleza tiene aspectos a los que no alcanza la razón, aspectos que se resisten a la elucidación lógica. Janés concuerda con Schrödinger en creer que hay algo en el cosmos que escapa a la vista, algo que la ciencia no parece poder confirmar experimentalmente. De ello habla trata frecuentemente como el secreto, enigma o misterio del cosmos pues, como el poeta Novalis, Janés sabe que todo lo visible descansa sobre un fondo invisible y lo que se ve está hecho de lo que no se ve.

Una exploración de lo que puede obtenerse de las certezas de la física clásica es el libro *Ψ o El jardín de las delicias*. *Psi* o Ψ es la letra griega, signo de la función de onda desarrollada por Erwin Schrödinger en 1926, por lo que fue reconocido con el Premio Nobel en 1933. La razón que movió a Schrödinger a desarrollar la función de onda fue altamente estética pues, como ya dije, Schrödinger sentía verdadera repulsión por la no visualización y complejidad de las matemáticas en la mecánica cuántica desarrollada por Niels Bohr y Werner Heisenberg. La función de onda surgió entonces como una «salida de emergencia» o «teoría improvisada», así la describió el mismo Schrödinger, ante la situación insostenible de la cuántica. Con esa salida de emergencia, Schrödinger se aliaba con figuras como Einstein y Planck y sus teorías físicas de continuidad, causalidad y determinismo. Lo que urgía era proporcionar una descripción del continuum espaciotiempo que eliminara todo tipo de saltos súbitos, sin pretender que dicha descripción correspondiera con datos observados o que describiera la naturaleza tal y como es.

La fórmula de Schrödinger es semejante a la segunda ley de Newton en la mecánica clásica con la que es posible predecir la dirección de un sistema físico si se conocen las condiciones iniciales. La función de onda supone que, a partir del estado del sistema en un tiempo dado, está ya determinado el estado de dicho sistema en el futuro o pasado. No hay sorpresas ni cambios súbitos. Por eso la ecuación de Schrödinger es reversible y determinista y describe la evolución temporal de la función de onda de un sistema sirviéndose de unas ma-

temáticas mucho más familiares que las de la cuántica. Bohr le hizo muchas preguntas a Schrödinger sobre su función de onda cuando este lo visitó en Copenhague en 1926 porque Bohr entendía que no se puede trabajar con la cuántica con métodos de la física clásica ni tampoco es posible deshacerse de la discontinuidad pues las paradojas cuánticas eran, según él, parte intrínseca de la naturaleza y, por tanto, inevitables.

Un ejemplo curioso de la función de onda es el poema «Oración menor» del libro *Estructuras disipativas* (105-106), poema dedicado a los jugadores del Barça. El foco se sitúa en los pies de los jugadores moviéndose como si se tratara de un plano transparente, exento de materialidad y de acuerdo con un plan ya formulado desde el comienzo. Es decir, se conocen las condiciones iniciales sobre la calidad del Barça, equipo que dominó el fútbol español a comienzos de 1950 con su jugador líder Ladislau Kubala. Con ese conocimiento de base, se podía predecir que el equipo ganaría. El Barça es un ejemplo perfecto de la previsibilidad de la función de onda, lo que le hace a la hablante proclamar: «la función de onda es siempre de victoria» pues la calidad del equipo aseguraba desde el comienzo su victoria.

La función de onda afirma, por tanto, el principio de la objetividad; Ψ representa lo real y ofrece información muy precisa sobre el comportamiento de los átomos. Pero a excepción de servir como medio de ofrecer una perspectiva «optimista» y salida de emergencia de la situación cuántica, Schrödinger no logró el objetivo que se propuso con la función de onda, pues la observación provoca su colapso; antes de la observación el átomo está en una superposición donde ambos estados de onda y partícula existen.

Y eso es precisamente lo que Schrödinger trató de ridiculizar con su famoso experimento mental del gato. Este experimento consiste en un gato hipotético que puede considerarse vivo y muerto simultáneamente debido a que su destino definitivo está ligado a un evento subatómico aleatorio que puede que ocurra o no. Schrödinger lo ideó para ridiculizar lo absurdo de la paradoja cuántica de la superposición, es decir, de que un electrón puede ser una onda y una partícula simultá-

neamente. Se le ocurrió hablando con Einstein en 1935 para ilustrar lo que ambos vieron como el problema de la cuántica según la interpretación de Copenhague, es decir, del danés Bohr.

La solución o «salida», si así lo queremos llamar, que Janés se plantea es la necesidad de aceptar la incertidumbre, de dar el «salto de altura y riesgo» y experimentar la vorágine, los giros a la inversa, la desorientación total en el «campo magnético» pues se ha tocado el «fondo de la inexactitud» (61, 32). Se trata, entonces, de entregarse a la «amorosa explosión del ahora» (35), un «ahora» que se corresponde con el estado de superposición de la paradoja o «sorpresa cuántica» (28) donde cualquier entidad subatómica puede ser onda y partícula a la vez, una coalescencia donde, como en el Principio de Complementariedad, es posible mantener el estado de suspensión y flotar en el potencial creativo evitando el avance lineal hacia un final entrópico. Se trata de una apoteosis donde todo se funde y confunde y ya no hay formas específicas y autónomas: coalescencia de puro gozo, integral y única, «pluriexistencia sin lindes», algarabía superior y ondear amoroso donde todos giramos y donde se conforma el universo reflejándose en la copa de «ese instante / absoluto» en la plenitud del ahora (47, 48, 49, 41).

Me gusta pensar que la coalescencia de Janés es la versión poemática del felino de Schrödinger mantenido entre vida y muerte, pero con la diferencia de que no es en el sentido agónico de esa situación, sino en el de la alegría que emana del potencial que la superposición complementaria contiene.

La física clásica del equilibrio ofrece una imagen falsa de la materia pues nuestro mundo es caótico, fluctuante, ruidoso. Hablar de equilibrio es caer en idealizaciones.

La complementariedad que la poesía de Janés mantiene entre la hablante observadora y el mundo u objeto observado, resulta en una escritura que la misma poeta describe como fluctuante, en la que el yo/tú, sujeto/objeto constituyen una indivisibilidad: «Y soy yo y soy el otro; / soy los otros; todo otro sin ser otro» (61). Es una escritura de algarabía donde el colapso no tiene lugar: «Y en el giro irradiante / se disuelven los aspectos» (50). Las barreras de los dualismos se han superado, logrando

un «estar a punto de ser» sin llegar a colapsarse en el ser. De la ontología del Ser se pasa al devenir del llegar a ser.

La poesía es fluctuante porque se aproxima a la plasticidad del movimiento en la naturaleza y la materia; ofrece así la réplica poética de la física cuántica y de las evoluciones biológicas. Sus signos contienen una amplia carga semiótica y se mueven trenzándose y entremezclándose con otros signos y en esas interacciones, atravesando fronteras del saber. La fluidez de esta escritura se opone a la solidificación de los significados, a un lenguaje de lugares comunes. La escritura debe captar las «inminencias del ser» con todas sus paradojas y contradicciones complementarias. Y Niels Bohr entendería perfectamente la «salida» físico-poética de Janés pues el danés comprendió que «la teoría cuántica nos proporciona [...] una llamativa ilustración del hecho que podemos entender completamente una conexión, aunque solo podamos hablar de ella en imágenes y parábolas». ³ Y Wheeler, preguntándose cómo hablar de indeterminismo, complementariedad y el «fenómeno» cuántico, no pudo por más que recordar las palabras de Gertrude Stein sobre el arte moderno: «It looks strange and it looks strange and it looks very strange; and then suddenly it doesn't look strange at all and you can't understand what made it look strange in the first place» [Parece raro y parece raro y parece muy raro; y entonces de repente no parece raro en absoluto y no se puede entender lo que le hizo parecer raro en primer lugar] (185).

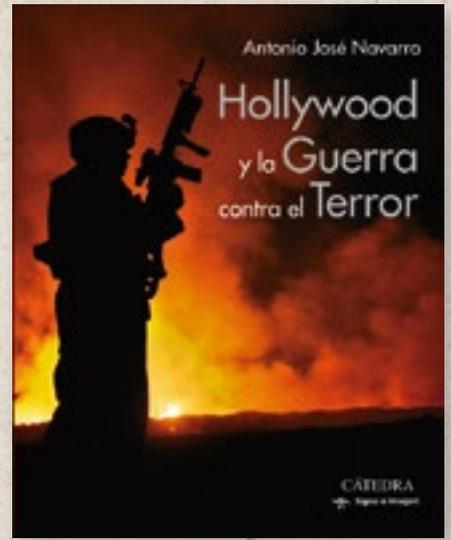
Por eso creo apropiado cerrar estos comentarios con unos versos de Janés que expresan la extraña belleza de la paradoja en la que Bohr fundamentó su principio de la complementariedad y que Janés comparte (75):

*Porque en el interior del corazón cabe todo el universo,
cielo, tierra, fuego, viento, sol, luna, relámpago, estrellas,
y fundidos, pero no confundidos, giran,
y giran las ruedas del yo y el no yo,
de la luz y la sombra,
nacimiento y muerte.*

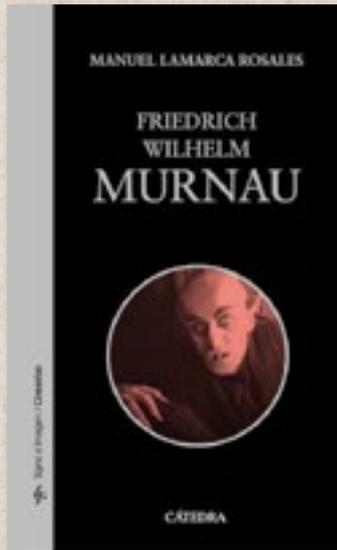
³ «Quantum theory [...] provides us with a striking illustration of the fact that we can fully understand a connection though we can only speak of it in images and parables» (cit. en Heisenberg, 210, la traducción es mía).

Referencias bibliográficas

- Gala, Candelas. «Lorca's *Suites*: Reflections on Cubism and the Sciences», *Bulletin of Hispanic Studies*, 80, 2003, pp. 509-524.
- «Creative Entropy in Rafael Alberti's *Sobre los ángeles*», *Bulletin of Hispanic Studies*, 88.1, 2011, pp. 59-77.
- *Poetry, Physics, and Painting in Twentieth-Century Spain*. New York: Palgrave MacMillan, 2011
- *Sinergias. Poesía, física y pintura en la España del Siglo XX*. Barcelona: Anthropos, 2016.
- *Creative Cognition and the Cultural Panorama of Twentieth Century Spain*. New York: Palgrave MacMillan, 2015.
- «América ¿The Beautiful? Ecología, evolución y caos: otras lentes para otras consideraciones de *Poeta en Nueva York*», *Hispania*, 100.2, 2017, pp. 180-190.
- *Ecopoéticas. Voces de la tierra en ocho poetas de la España actual*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2020.
- *Clara Janés. La poética cuántica o la física de la poesía*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2021.
- Heisenberg, Werner. *Physics and Beyond. Encounters and Conversations*. New York, Evanston, London: Harper & Row, 1971.
- Janés, Clara. *La palabra y el secreto*. Madrid: Huerga & Fierro, 1999.
- *Huellas sobre una corteza / Sings on Some Bark*. Valladolid: Fundación Jorge Guillén, 2005.
- *La indetenible quietud. En torno a Eduardo Chillida*. Madrid: Siruela, 2008.
- *Orbes del sueño*. Madrid: Vaso Roto, 2013.
- *Ψ o El jardín de las delicias*. León: Universidad de León y Editorial Everest, 2014.
- *Estructuras disipativas*. Barcelona: Tusquets, 2017.
- Wheeler, John Archibald. «Law without Law», en *Quantum Theory and Measurement*. Eds. John Archibald Wheeler y Wojciech Hubert Zurek. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1983, 182- 213.



signo e imagen



+media

cineastas



www.catedra.com

[@Catedra_Ed](https://twitter.com/Catedra_Ed)



DOSSIER

EL CÓMIC COMO ESPACIO ABIERTO (II)
LA BANDE DESSINÉE COMME UN ESPACE OUVERT (II)
COMICS AS AN OPEN SPACE (II)
IL FUMETTO COME SPAZIO APERTO (II)

Enrique Bordes y Ana Merino, eds.

El cómic como espacio abierto

Las posibilidades expresivas a través de sus formatos.

Segunda parte

Enrique Bordes y Ana Merino

Con esta segunda parte del dossier continuamos indagando en el cómic como *espacio abierto*, completando el caleidoscopio de miradas que sondan posibilidades expresivas atendiendo al cambio de formato y a la construcción gráfica en diferentes planos que muestran una espacialidad arquitectónica. Este conjunto nos devuelve a la compleja reflexión de cómo el medio, desde los parámetros de la realidad y la ficción, nos sirve para narrar nuestras vidas, describir (y alterar) los espacios que las contienen y ocupar los entornos que nos interpellan, desde el museo a la conciencia en «red». El cómic digital escapa el formato clásico del papel para seguir narrando, pero también en el formato clásico se libera y redefine marcado por la personalidad autoral y las atmósferas que modula en forma de ciudades o periplos de vivencias en lugares reconocibles.

Hemos querido abrir en esa «red», con el análisis de Irene Gil Giménez y su «feed infinito» a través del webcómic y los memes como viñetas multimodales. Las innovaciones digitales han marcado nuevas dinámicas creativas y lectoras, que van desde la adaptación del fluir del cómic al *pergamino en pantalla* (que ya enunció McCloud), hasta la mutación de la viñeta en meme, que ha

sabido establecerse dentro de los nuevos códigos de comunicación. Este espacio en continua transformación depende de complejas infraestructura técnicas, de un soporte que se actualiza y renueva de forma material y que ha pasado de parámetros tecnológicos «macro» a «nano». Las redes de antes no son las de ahora, pero las imágenes, cada vez más precisas y refinadas en la configuración de los píxeles, encuentran en el lenguaje camaleónico de los cómics y sus viñetas grandes posibilidades que generan infinitas reacciones en el intercambio de emociones.

Continuando en la lógica digital y apuntando a posibles escenarios de presente y futuro, está el trabajo de Pablo Sánchez de Mora que se preocupa por analizar el impacto de la realidad aumentada en la expresividad de un cómic de papel. Para ello se detiene a explicar la obra *Modern Polaxis* de Stuart Campbell, conocido como Sutu, y por sus trabajos experimentales de lo *aumentado* informativo sobre una *realidad* existente. Aquí dialogan el papel y la herramienta tecnológica, hay una hibridez que cimenta la elocuencia de la compleja trama introspectiva de la obra donde lo tecnológico añade y

matiza planos, creando líneas de interpretación paralelas dentro y fuera del personaje.

Después de abordar el espacio de la tecnología contemporánea, volvemos a las Américas, primero para volver a enlazar con la arquitectura como espacio físico tangible que inserta al cómic en el contexto expositivo del arte. De la mano de Juan Alberto Conde y Diana Paola Gil analizamos la incorporación de nuestro arte secuencial en tres propuestas curatoriales que formaron parte del 45 Salón Nacional de Artistas de Colombia. La primera de ellas «Arquitecturas narrativas» tiene un título en sintonía abierta con una de las semillas de este dossier, y se preocupa sobre la relación entre la propuesta bidimensional clásica de los espacios del cómic frente a la tridimensional del expositivo conjugando asociaciones libres entre viñetas, páginas, bocetos, los muros y los paneles. Otra de las exposiciones, «Llamitas al viento» engarza con la fuerza de lo artístico y el diseño como eje de la narratividad expositiva. Mientras que «Contrainformación» recupera el diálogo social en el cómic como herramienta de denuncia y transformación comunitaria. Para ello recoge cómics de los setenta contruidos desde la voz comprometida del activismo campesino y los redimensiona con la nueva relectura que aportan ahora como piezas de museo sin resignarse al estatismo o al olvido.

Y desde la experiencia creativa de la misma Colombia: Iván Pérez-Zayas estudia el trabajo de Power Paola ajustando el prisma de la representación de los planos cotidianos y sociales. La idea del espacio cotidiano se configura como una suma de diarios gráficos que evocan la domesticación de los lugares. Identidad y espacio se resuelven formulando un eje escénico que refleja el turismo y lo plasma desde un guiño mundano con todo tipo de matices. La travesía se transforma en una especie de nomadismo vital contemplativo, lleno de contradicciones y sentimientos enfrentados donde el lenguaje del cómic refuerza la espontaneidad íntima de su propuesta.

La tensiones políticas y el eje de la Historia con mayúsculas vuelve a construir dinámica expresivas en los márgenes del cómic. Esta vez Pablo Soto traza una genealogía dentro de la historieta chilena que va desde la transición post Pinochet al reciente estallido social. El cómic se convierte en un soporte privilegiado donde se proyectan estos tiempos de cambio político y sus transformaciones del *espacio social*. Tiempo y espacio, materias primas del cómic que Soto ve firmemente enlazadas al devenir histórico, desde lo narrado a las condiciones del acto de publicación. Historia e historieta van de la mano ajustando planos de pensamiento nuevos.

Y es en la ciudad, el *multimarco de Groensteen* definitivo, que acabamos con la propuesta de Enrique Parra, y su mirada puesta en la ciudad de Tokio. La capital japonesa es el lienzo perfecto de los paisajes gráficos de (retro)futuro... y todos los post-apocalipsis que alberga el manga. *Neo-Tokio*, *Tokio-3* o *New Port City* son los alias para el cómic con los que la ciudad acelera su ya de por sí avanzada posición en nuestro porvenir. Como explica Parra, no es casual que los juegos olímpicos de 2020 ya se hubiesen cancelado décadas antes en las páginas de un *seinen*.

Todos estos artículos suman matices analíticos y abren coordenadas en el ámbito de la reflexión teórica sobre la espacialidad. El formato digital, el museo, el cuadernillo, la novela gráfica, la mirada que desmonta viñetas y proyecta emociones introspectivas, la búsqueda contemplativa que redibuja y se apropia de las ciudades o la fuerza de los movimientos sociales moduladores de la representación de nuevas e incómodas tramas, son desbordamientos necesarios que reformulan el potencial del arte secuencial. La imaginación creativa del cómic participa de las tecnologías o de los espacios expositivos pero también se redefine apegada al papel comprometiéndose con su tiempo, su pasado y las posibilidades de su futuro.

El feed infinito: El potencial del webcómic en la máquina de memes

Irene Gil Giménez

Recibido: 15.09.2021 — Aceptado: 12.10.2021

Titre / Title / Titolo

Le flux infini: le potentiel des webcomics dans la machine à mèmes
The infinite feed: the potential of webcomics in the meme machine
Il feed infinito: il potenziale dei webcomics nella macchina dei meme

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

A finales del siglo XX y principios del XXI, el webcómic se desarrolló de forma independiente al mercado editorial mediante productos diseñados específicamente para ser leídos online. El medio digital se configuró como un espacio único y revolucionario para la explotación de nuevas vías dentro del cómic, tal y como auguraban autores como Scott McCloud. No obstante, el fenómeno más popular ligado a las viñetas online ha acabado siendo el «meme», lejos de conceptos como el lienzo infinito y más cerca del debate sobre la reproducibilidad técnica de la imagen o la creación colectiva. De existir en rincones muy especializados de la red a recibir millones de interacciones en redes sociales, el webcómic se ha convertido en un fenómeno, pero no el que sus pioneros esperaban. El objetivo de este texto es analizar las características expresivas y narrativas intrínsecas del cómic digital que lo han convertido en el objeto viral por excelencia.

A la fin du XX siècle et au début du XXI, le webcomic s'est développé indépendamment au marché de l'édition grâce à des produits spécialement conçus pour être lus en ligne. Le support numérique a été configuré comme un espace unique et révolutionnaire pour l'exploitation de nouvelles avenues au sein de la bande dessinée, comme prédit par des auteurs tels que Scott McCloud. Ne pas Cependant, le phénomène le plus populaire lié aux vignettes en ligne a fini par être la «mème», loin des concepts tels que la toile infinie et plus proche du débat sur la reproductibilité technique de l'image ou de la création collective. De l'existence dans des coins hautement spécialisés du réseau à la réception de millions d'interactions dans réseaux sociaux, le webcomic est devenu un phénomène, mais pas celui que ses pionniers ils attendaient. L'objectif de ce texte est d'analyser les caractéristiques expressives et narratives intrinsèques à la bande dessinée numérique qui en a fait l'objet viral par excellence.

At the end of the 20th century and the beginning of the 21st, the webcomic developed independently from the publishing market through products specifically designed to be read online. The digital medium

was configured as a unique and revolutionary space for the exploitation of new avenues within the comic, as predicted by authors such as Scott McCloud. However, the most popular phenomenon linked to online vignettes has ended up being the «meme», away from concepts such as the infinite canvas and closer to the debate on the technical reproducibility of the image or collective creation. It has changed, away from an existence in highly specialized corners of the network, it now receives millions of interactions in social networks; the webcomic has become a phenomenon, but not the one that its pioneers expected. The objective of this text is to analyze the expressive and narrative characteristics intrinsic to digital comics that have made it nowadays's viral object par excellence.

Alla fine del secolo XX e all'inizio del XXI, il webcomic si è sviluppato in modo indipendente dal mercato editoriale attraverso prodotti studiati appositamente per essere letti online. Il mezzo digitale si è configurato come uno spazio unico e rivoluzionario per lo sfruttamento di nuove strade all'interno del fumetto, come previsto da autori come Scott McCloud. Tuttavia, il fenomeno più popolare legato alle vignette online ha finito per essere il «meme», lontano da concetti come la tela infinita e più vicino al dibattito sulla riproducibilità tecnica dell'immagine o creazione collettiva. Dall'esistenza in nicchie altamente specializzate della rete alla ricezione di milioni di interazioni in social network, il webcomic è diventato un fenomeno, ma non quello che i suoi pionieri si aspettavano. L'obiettivo di questo testo è analizzare le caratteristiche espressive e narrative intrinseche del fumetto digitale che ne ha fatto l'oggetto virale per eccellenza.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Cómic, webcómic, internet, memes, cultura.

Bande dessinée, webcomic, internet, mèmes, culture.

Comic, webcomic, internet, memes, culture.

Fumetti, webcomic, internet, memes, cultura.

Introducción

El webcómic se empieza a configurar a finales de los años 90, heredero por un lado de las tiras de cómic independiente y autobiográficas de periódicos universitarios y de la tradición del Net-Art por otro. La consolidación de los navegadores y del entorno web favoreció la creación de comunidades alrededor de estos artefactos cuyo potencial artístico dependía en igual medida de la habilidad de sus autores como de las innovaciones tecnológicas del entorno. Divulgadores como Scott McCloud pronto proyectaron sobre este nuevo medio una serie de características destinadas a «revolucionar» el lenguaje de los cómics. No todas ellas estaban ligadas a la creación artística, algunas aludían a una relación entre autor y lector que hasta ese momento no tenía precedente. La interactividad que el entorno digital prometía hoy se puede analizar con cierto escepticismo: los agregadores de contenido no siempre han sido beneficiosos para los autores, viéndose obligados a abandonar las comunidades especializadas o los sitios web propios a cambio de conseguir visibilidad en redes sociales. Al mismo tiempo, estas redes sociales evolucionaban construidas sobre un monopolio empresarial en el que el contenido depende de un algoritmo que puede convertirlo en «viral» o volverlo irrastrable. Este texto tiene por objetivo reflexionar sobre las condiciones actuales en las que se encuentra el webcómic y la complicada relación que ha establecido con los llamados «memes», ¿todavía hay espacio para la revolución artística? ¿o solo queda contagiarse y dejarse arrastrar por la corriente vírica?

El enfoque metodológico de este texto se ha articulado a partir del trabajo de Limor Shifman para localizar los elementos que configuran un meme de Internet. Estos elementos se han aplicado sobre el orden semiótico propuesto por Gasca y Gubern para definir aquellos que conforman el discurso del cómic con el objetivo de ver de forma más clara las características que facilitan la «memetización» de su lenguaje. Por otro lado, la información referente a la historia de los webcómic bebe del trabajo de Shaenon Garrity y T. Campbell, la cual se complementa con la obra de Glaser sobre la recepción

memética. Por último, a lo largo del texto se reflexiona sobre cómo ha influido sobre el webcómic la popularidad de los memes con el fin de determinar hasta qué punto puede haber sido despojado de las pretensiones artísticas que se proyectaron sobre él en sus primeros años de vida. Este enfoque estético se articula con la obra de Scott McCloud y se complementa con algunos datos cuantitativos que permiten analizar este impacto, tales como las nominaciones a los Eisner, el alcance de los webcómic en redes sociales o sus cifras de venta. La definición de webcómic a la que se ceñirá este texto es la propuesta por Kukkonen (521): «los webcómic son cómics principalmente publicados y distribuidos a través de internet que en ocasiones hacen uso de las posibilidades del medio digital». Esta definición permite diferenciar el artefacto del webcómic de los cómics en papel digitalizados para ser leídos a través de esta vía, pero también le atribuye unas características intrínsecas a su condición digital, ampliamente tratadas por Wilde.

Estado de la cuestión del meme

El término «meme» fue acuñado por el biólogo Richard Dawkins a raíz de la publicación de su libro *El gen egoísta* (1976). Si bien no se refiere explícitamente a las conocidas imágenes de Internet en concreto, sino a una serie de artefactos que se transmiten de una persona a otra a través de la imitación y la apropiación. Para Dawkins, esto pueden ser «melodías, ideas, frases hechas, moda, formas de hacer tazas o de construir arcos» (Knobel y Lankshear: 201). Como plantea Milner (9), durante los años 2000 el término traspasó la frontera de la biología y entró en el campo del estudio de las ciencias sociales y las humanidades. Una vez allí, las definiciones varían según el autor: Knobel y Lankshear (202) definen el meme como «la difusión rápida de una idea concreta materializada en un texto, imagen, lenguaje, movimiento o cualquier otro tipo de artefacto cultural». Por otro lado, el sitio web Know Your Meme explica que estos son «información e ideas que pasan de una persona a otra, cambiando y evolu-

cionando por el camino». Milner (11) añadiría que los memes «tal y como se usan en las redes de cultura participativa mediada, son artefactos multimodales en los que imagen y texto se integran para contar un chiste, hacer una observación o plantear un argumento».

Crear un meme es fácil y gratis, actualmente existen numerosas herramientas y generadores con plantillas (Meme Generator, Ragemaker.com...) que permiten la creación de estos artefactos sin que sea necesario que el usuario sepa utilizar un software de edición como Photoshop. Muchos de estos artefactos nacen en comunidades que comparten lenguaje y cultura, tales como 4chan, Reddit o Tumblr, pero son susceptibles de difundirse a lo largo de toda la web. La mayoría de los memes más populares son imágenes, pero pueden ser vídeos o *happenings*. A pesar de que la literatura sobre memes ha proliferado en los últimos años y hay numerosos enfoques respecto a su utilidad, este texto se ciñe al marco que propone Limor Shifman para su estudio.

Para Shifman (20), la principal característica del meme (y lo que lo diferencia del contenido meramente viral), es la capacidad de ser versionado a partir del contenido original mediante el remix y la mimética. El término meme, explica, «es suficientemente flexible para capturar todo el rango de intenciones y acciones comunicativas, las cuales van desde la copia inocente a la imitación con sorna» (21). Para este texto su trabajo resulta imprescindible ya que es su división y subdivisión de los elementos que configuran el meme la que permite observar las características que comparten con algunos de los webcómic más populares en las redes.

La autora propone, partiendo de esta premisa en la que la imitación es imprescindible, tres dimensiones potencialmente imitables que articulan al meme y que forman parte de su propia definición: contenido, forma y posicionamiento¹. En el tema que concierne a este ensayo la similitud del contenido y la forma entre webcómic y memes es evidente: ambos comparten elementos fácilmente identificables (viñetas, tiras cómicas, bocadillos, encuadres...). Es la dimensión del posicionamiento, que

¹ La traducción es propia, los términos originales que usa la autora son content, form and stance.

se divide a su vez en tres subdimensiones: participación, matiz y funciones comunicativas, la que resulta menos obvia y por tanto, quizá más interesante.

Los memes, pues, son un grupo de «objetos digitales» que no solo comparten estas características, sino que se crean con la conciencia de que otros existen y que estos han circulado por la red y han sido imitados y transformados. Este matiz en la definición establece una capa sobre el meme que es vital para diferenciarlo de los virales. El viral «constituye una única unidad cultural (un video, foto o un chiste) que se propaga, un meme siempre es una colección de textos (...). Un vídeo en solitario no es un meme, sino parte de un meme» (Shifman, 56).

Dentro de esa conciencia sobre la existencia del resto de artefactos que componen un meme y la cultura digital que da luz a los fenómenos virales, encontramos un marco cultural propio al que es necesario pertenecer para poder participar:

con los memes la alfabetización digital no es suficiente. Requiere también una alfabetización subcultural: la habilidad de leer y escribir en un lenguaje socialmente aceptado por el nativo subcultural (Milner, 107).

En definitiva, debe entenderse el meme no como un artefacto independiente, sino un conjunto de ellos cuya agregación da forma a un concepto alumbrado en las redes de cultura participativa mediada. Para comprender un meme no basta con haber visto un único vídeo o foto, hay que estar embebido en una cultura digital vernacular e intertextual² que tiende a excluir a aquellos que «están fuera» o «no lo entienden».

La primera piedra

El webcómic le debe su nacimiento a la confluencia de dos ámbitos: el cómic y la tecnología. El estado de ambos durante los años 90 propiciaría el caldo de cultivo

² En el caso de los memes de Internet, estos «operan procesos de reproducción, transformación o recuperación de estructuras provenientes de otros sitios» (Cruz, Pinto y López). Los memes de Internet pueden hacer referencia a otros memes, sucesos de actualidad, eventos históricos, programas de televisión, canciones, películas, cómics y un largo etcétera.

de la proliferación de los cómics online. Por un lado, la combinación de tres nombres que contextualizan el momento que vivía la tecnología: Vannevar Bush, J.C.R. Licklider e Ivan Sutherland. A grandes rasgos se destacan tres ideas. Vannevar Bush concibió el memex, una librería a cuyo contenido se podría acceder mediante unos vínculos. J.C.R. Licklider visualizó una red mediante la que los ordenadores estarían conectados entre sí. Y, por último, Ivan Sutherland desarrolla la posibilidad de convertir los datos en gráficos. (T. Campbell).

La llegada de USENET a partir de la estructura de ARPANET en 1980 permitió las primeras conexiones entre ordenadores, aunque aún limitada a comunidades universitarias. En ese sistema comienza a alojarse uno de los primeros webcómic: *Where the Buffalo Roam* (Hans Bjordahl, 1992). Otras propuestas surgieron en entornos parecidos dominados por el índice jerárquico como *Slugs* (Dominic White, 1992), alojado en Gopher. El asentamiento de Mosaic como navegador alrededor de 1993 representaría las tres revoluciones del párrafo anterior juntas: ordenadores conectados y con la capacidad de acceder a una librería de imágenes. El lienzo estaba preparado para volverse infinito, aunque todavía hubiera que esperar un buen rato hasta que terminara de cargarse.

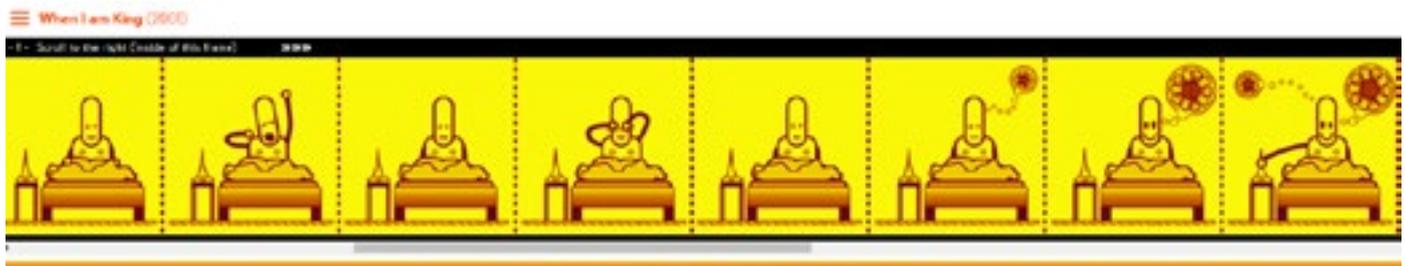
A finales de los años 80 y principios de los 90, para ser un usuario de internet había que ser aficionado a la tecnología de forma casi imprescindible, dada la complejidad de las interfaces. Como muestra, algunos de los webcómic más populares publicados durante los años 90 giraban alrededor de la cultura *geek*: *Meloonpool* (Steve

Troop 1996) *User Friendly* (A.J. Garret 1997) o *Penny Arcade* (Hopkins y Krahulik 1998).

El público potencial de este medio propició la creación de títulos que compartían formato: tiras al estilo de los periódicos protagonizadas por chicos de clase media, generalmente universitarios y con unas aficiones alrededor de la tecnología, los videojuegos, la fantasía y la ciencia ficción (Garrity). También se daban variaciones de esta estructura a la que se añadían elementos de aventuras y sobrenaturales, con ejemplos como *College Roomies from Hell!* (Maritza Campos, 1999) o *Narbonic* (Garrity, 2000). La proliferación de estos webcómic sirvió como impulso para que cómics en papel de la misma temática comenzaran a publicarse en Internet. Este fue el caso de *Dilbert*, la primera tira sindicada publicada online. El cómic de Scott Adams se convirtió en una de las tiras más populares y con mayor distribución en periódicos de los últimos 25 años (Gallo).

La búsqueda de la identificación con lector se remonta hasta estas primeras tiras publicadas en internet y que apelaban a un público muy específico (habitantes de un lugar concreto, libreros, informáticos...) para que sintieran una relación directa con el contenido y se animaran a visitarlo, aunque no fueran lectores habituales de cómic. Scott McCloud usaría su eterna metáfora sobre los golfistas para justificar este fenómeno: no es necesario hacer algo que le guste a todo el mundo, sino hacer algo que sabes que le va a gustar a alguien y hacerle saber que está ahí y que puede acceder a él (*Adventures into digital comics* 00:41:32)

Durante los siguientes años, los webcómic vivirían una explosión de formatos y géneros, motivado en parte por el lanzamiento del libro de Scott McCloud *La*



Captura de la interfaz de scroll horizontal de *When I Am King*

revolución de los cómics en el año 2000, que hizo que los autores comenzaran a ser conscientes del potencial del producto que estaban creando. No se trataba sólo de la experimentación formal (Zabel), cuyo otro de sus mayores ejemplos fue *When I am King*, de Demian5 en 2001, sino sobre la diversidad que se abría paso entre los webcómic y que lo había tenido mucho más difícil en el mundo impreso, tanto por su temática como por la falta de recursos de sus autores. Estas circunstancias llevarían a *Nowhere Girl* a estar nominado a un premio Eisner en 2003, antes de que apareciera la categoría específica para los webcómic en 2005 (Yarbrough).³

Este fenómeno es análogo al ocurrido en el cómic underground occidental a partir de los años 60. La creación de obras libres de los filtros editoriales convencionales dio lugar a trabajos más rompedores, en muchos casos dirigidos a públicos habitualmente marginados por la lógica de mercado y que tenían en estas obras alternativas un espacio propio en el que hablar de sus propias problemáticas e inquietudes. Estos espacios propiciaron la creación de populares cómics autobiográficos como *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* o las obras del colectivo Wimmen in Comix. La tendencia permeó al cómic independiente, donde también encontró su representación el retrato de las comunidades LGTB por parte de autoras como Alison Bechdel (M. E. Campbell) o la ciencia ficción «dura» publicada en la revista francesa *Metal Hurlant* (Frattini y Palmer, 140).

Estas mismas tramas son fáciles de identificar en algunos de los webcómic más populares. Es el caso de *Venus Emy* (Erin Lindsey, 2001), *Questionable Content* (Jeph Jacques, 2003) o *Menage a Trois* (Gisele Lagacé, 2008) en el tema de la diversidad sexual. O de Tracy White y su *Traved* (1996), el cual intentaba conectar con otros adolescentes con problemas mentales con el objetivo de que estos no se sintieran solos. También hay obras con una importante carga política y racial que aprovechan las innovaciones artísticas del medio para ofrecer un relato más expresivo. Este es el ejemplo de *Spiders* (Patrick Farley, 2002), *Berlins Favela* (Julia Severiens, 2014) o de algunos de los nomina-

dos a los premios Eisner de 2020, como *Cabramatta* (Matt Hyunh, 2019) o *Who gets called an «unfit» mother?* (Miriam Libicki, 2019). Otros como *XKDC* (Randall Munroe, 2005) se han popularizado por sus tiras cómicas tradicionales, pero también por su labor en la divulgación científica y la experimentación formal. Es probable que uno de los ejemplos más famosos de webcómic sea su obra *Click & Drag* (2012), una página de una única viñeta de 165888 x 79872 píxeles en la que el lector debe pinchar y arrastrar para poder desplazarse por ella.

Paula Sibila en *La intimidad como espectáculo* se preguntaba:

¿Qué implica este súbito enaltecimiento de lo pequeño y de lo ordinario, de lo cotidiano y de la gente común? (...) ¿Qué significa esta repentina exaltación de lo banal, esta especie de satisfacción al constatar la mediocridad propia y ajena?» (Sibila 12).

A pesar de las posibilidades artísticas y temáticas del medio digital, los ejemplos de webcómic populares inspirados en el *slice-of-life* y la auto-parodia son una lista muy familiar para cualquier habitual en las redes sociales: *Hyperbole and a half* (Allie Brosch, 2009), *Sarah's Scribbles* (Sarah Andersen, 2011) o *Owl Turd Comix* (Shen, 2013). Este fenómeno se puede encontrar más allá de las tiras compartidas millones de veces en Facebook, Twitter o Instagram: en los foros de internet, caldos de cultivo del meme, se estaba gestando una subcultura cuya bandera sería precisamente la exaltación de la mediocridad como factor diferenciador (Shifman, 77).

Rage-cómic, macros y el feed infinito

Los rage-cómic son uno de los mejores ejemplos del uso de los convencionalismos del cómic aplicados a los memes, pero ni remotamente el único: los macros o los «verticales» también comparten las técnicas narrativas para articular su discurso a partir del *punch* y la yuxtaposición de imágenes que se leen en formato secuencial, así como el uso de una iconografía común (onomatopeyas, rótulos, bocadillos...). No obstante, el uso de las

³ Imagen: Demian5. When I am King, 2001.

representaciones pictóricas de los estereotipos resulta especialmente llamativa, en tanto su dimensión memética permite al lector incrustarse dentro del texto bajo el amparo de la creación colectiva. No mediante una identificación con el contenido en el sentido de lectura tradicional, sino con la inclusión de su propio personaje sobre la plantilla. El «tú» al que Milner hace referencia y que ya no necesita ser pasivo, sino que puede participar en la creación: «se reduce el espacio que diferencia a los que producen el contenido y los que lo consumen» (Milner, 2).

El nacimiento de los rage-cómics se atribuye a la aparición de una tira en el popular foro 4chan en 2007 (Luiz 4). El personaje del *rageguy* comenzó a utilizarse fuera del contexto de su cómic y en 2008 se introdujo la plantilla de cuatro viñetas que finalizaba siempre con el mismo punch: la imagen del *rageguy* (Imagen 0). Para entender esta imagen no solo es necesario conocer la estructura de una tira cómica y la posición y función del punch, sino también el estereotipo al que el *rageguy* representa, el cual se convierte en un signo de un sentimiento con el que el lector lo asocia. El rostro del *rageguy* sería el primero de una larga lista de estereotipos utilizados en este tipo de cómics, al que se le unen otros como *forever alone*, *challenge accepted*, *cereal guy*, *troll face* o *not bad*. Como plantea Shifman (173) «en lugar de decir ‘he tenido una mala cita y me siento solo y miserable’ puedes pegar el personaje de ‘forever alone’».

Los orígenes de la atribución del significado a estas imágenes son difusos, ya que como plantea Milner (103), las características de los memes son el resultado de un proceso social, y es el consenso colectivo de la comunidad el que define la esencia del personaje. Precisamente esta idea de creación colectiva es la que más favorece el *gatekeeping* sobre el contenido. Los usuarios establecen la diferencia entre utilizar «bien» o «mal» los memes, obligando a aquel que quiera participar en la creación a demostrar cierta «competencia social» (Milner, 106). Curiosamente, este fenómeno crea un conflicto con los usuarios de estas comunidades, que no ven con buenos ojos cuando sus creaciones saltan al

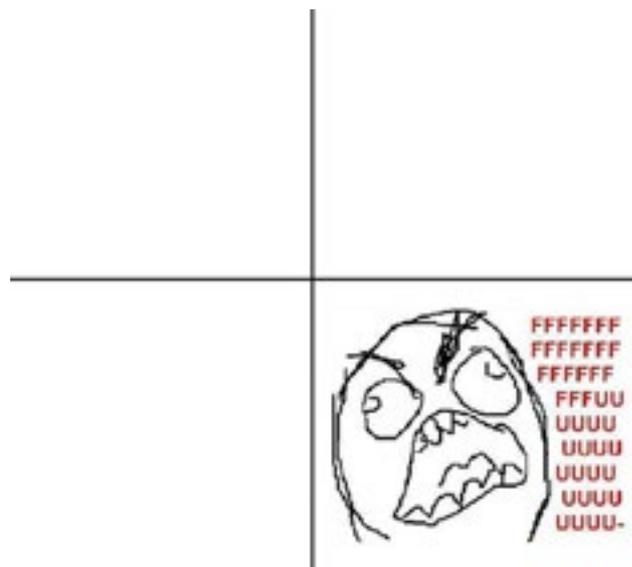


Imagen 0

mundo de los «normies» (una fatídica consecuencia que Angela Nagle trata ampliamente en su obra).⁴

Las características intrínsecas de algunos géneros de memes forman parte de «un lenguaje visual común» compartido con los webcómics, aunque a priori se perciban como dos cosas diferentes (Noding, 2020). Es el caso del uso de los estereotipos en la creación de estas *rage-faces*. Gasca y Gubern (27) definen el estereotipo como «una imagen o idea simplificada, estable y ritualizada, de amplia aceptación social». Los estereotipos se relacionan generalmente con la idea que una persona se hace de otra, pero como estos autores indican, el estereotipo en ocasiones va más allá de la apariencia física y «se catalogan también formas muy estereotipadas para representar vivencias y estados de ánimo» (27). No solo se consideran estereotipos la forma de representar a un héroe, un villano, un jugador de videojuegos o un estudiante universitario sino cómo se representa la soledad, el enfado o el asombro.

Precisamente esta capacidad para identificarse con un sentimiento es lo que convierte la viñeta del cómic en un potencial meme. Y los webcómics, al contrario

⁴ Nagle, Angela. Muerte a los normies: las guerras culturales en internet que han dado lugar al ascenso de Trump y la alt-right. Tarragona: Orciny Press, 2018

que los *rage-comics*, no nacen necesariamente en un contexto de creación colectiva, sino que son viralizados y modificados una vez se naturaliza para el lector que esta es una herramienta legítima para cualquier contenido que consuma, como se tratará más adelante.

Abandonando las comunidades: larga vida al algoritmo

En 2011, Shaenon Garrity, veterana en el mundo de los webcómic, predijo el vuelco que daría la situación: «Los webcómic ya se están convirtiendo en memes. Los más populares son aquellos que pueden salir de su contexto hacia otro, saltando de formato en formato». Si bien a principios de los años 2000 era habitual que los webcómic se desarrollaran en torno a comunidades de hosting como Big Panda, Keenspot, Modern Tales, Tapastic, o Subcultura en España, la popularidad de las redes sociales propició el traslado. Cuando los cómic se desarrollaban en una comunidad estaban ligados los unos a los otros, especialmente cuando en estas había foros, sección de comentarios o eventos; al formar parte de la misma web resultaban naturales los enlaces entre unos y otros.

La interactividad que ofrecen los vínculos en un portal de alojamiento recuerda al símil que hace Casacuberta (45) en el que apunta que navegar también es estar frente a una biblioteca, coger un libro de un estante, hojearlo, dejarlo y coger otro. Las nuevas interfaces de las redes sociales, no obstante, no invitan al usuario a abandonarlas para consultar otra cosa, sino a sumergirse en ellas de forma interminable (Alter). Si Scott McCloud proponía el uso del lienzo infinito, lo que ha llegado a nuestros días ha sido una especie de *feed* infinito: una sucesión que nunca acaba de contenido seleccionado por un algoritmo en base a los intereses y el historial de navegación del usuario y de todos aquellos con los que interactúa.

En este aspecto, Gabriela Samela hace un análisis del funcionamiento de los agregadores de contenido y cuestiona su transparencia. Por ejemplo, en el caso

de Facebook: «la ponderación de estos criterios no es abierta (...) al tiempo que se cruza con criterios no conocidos, como los acuerdos comerciales» (2). La autora argumenta que estas dinámicas poco o nada tienen que ver con la «descentralización» y «democratización» de la «aldea global» y el poder que tendría el usuario de Internet, ya que la interacción, producción y consumo de los contenidos digitales se ve sujeto a unos modelos hegemónicos que concentran el poder a través de un único portal (Google) cuyos criterios de indización son opacos (8) y tienden a favorecer a páginas grandes frente a sitios pequeños (6).

Esta fue precisamente, hace 20 años, una de las críticas más agresivas a las que Scott McCloud tuvo que enfrentarse. En abril de 2001, Gary Groth (editor jefe de *The Comics Journal*) escribió una dura reseña contra *Reinventing Comics*, publicado el año anterior. Entre otras cosas, Groth acusaba a McCloud de haberse convertido en «el portavoz de las grandes empresas» al proyectar con su libro una visión demasiado optimista de Internet, ya dominada en ese momento por grandes conglomerados. Para Groth, las teorías de McCloud operaban en la misma lógica neoliberal que la de las empresas y hacían un flaco favor a cualquier movimiento revolucionario, muy lejos del paraíso para el pequeño creador independiente que el divulgador planteaba (Groth).

En este contexto, los webcómic abandonan las comunidades: «En lugar de colaborar nos estamos descentralizando, dispersándonos en las redes sociales. Ya no somos colectivistas (...), ni siquiera necesitan una página web» (Garrity, *One of those things*). Progresivamente, los géneros más populares en los webcómic dejan de ser aquellos que experimentan formalmente o que tienen argumentos largos y complejos en favor de las tiras cómicas y autoconclusivas que pueden compartirse fácilmente y beneficiarse de las dinámicas del algoritmo de las redes sociales (Nøding).

El primer problema al que lleva esta situación es que la presencia en redes ha de ser constante para que al autor le resulte rentable: en el documental *Stripped* (Kellet y Schroeder) Stephan Pastis habla sobre la popularidad en Internet: «para ser famoso en la actualidad no puedes

ser famoso ‘y ya está’ hay que ser famoso a través de numerosos canales» (*Stripped* 1:02:23). Mantenerse activo en redes sociales y proveer un *feed* constante es la mejor manera de alcanzar al público potencial. En segundo lugar, la gamificación de las redes sociales le da crédito a la persona que comparte, no solo a la que lo crea, lo que fomenta que muchos usuarios dejen de «retweetear» para «repostear», en ocasiones incluso recortando la firma de las obras originales (Dale). En España quizá uno de los casos más sonados sea el de la popular página de memes Cabronazi, acusada durante años de subir contenido sin atribuir la autoría (Cantó). En tercer lugar, como señala Allison (Dale), para muchas personas Internet acaba en sus redes sociales y tienen mucha menos predisposición a salir de ellas. Aunque autores como Matt Inman (*The Oatmeal*) señalan lo beneficioso de que los lectores difundan y viralicen el contenido al repostearlo en sitios web como Reddit (*Stripped* 1:00:15) hay otros que se han mantenido escépticos respecto a los beneficios de esta difusión frente a la tradicional lectura de las tiras en las páginas web (Dale). Esta pérdida de autonomía y control también ha dificultado la monetización de las creaciones para sus autores, recurriendo frecuentemente a plataformas de micromecenazgo como Patreon o a la venta de *merchandising*.

Estas nuevas dinámicas de difusión tienen una consecuencia sobre la creación de los webcómic. La facilidad para la viralidad de los memes lleva a muchos autores a incorporar este tema en sus propias viñetas online, incluyendo las «rage-faces» o referencias a otros memes populares en su obra, a pesar de que, como concluye Thoss, estos corren el riesgo de alcanzar su límite cuando la tematización y el conocimiento de las referencias son todo su contenido (565). Como Glaser analiza, en la era de la «recepción memética» la meta-referencialidad en un webcómic ya no se refiere solo a la ruptura del cuarto muro o a referenciar la propia condición del webcómic frente al cómic tradicional y sus elementos expresivos, sino que temáticamente también engloba la reciprocidad entre el autor y los comentarios o las dinámicas asociadas a la viralidad y al uso del webcómic como meme.

Por tanto, el autor se ve obligado a crear la obra con la conciencia de que el lector se percibe como un potencial co-autor que se incrustará en el contenido, bien compartiéndolo fuera del contexto original en el que fue publicado o directamente modificándolo para que este represente sus circunstancias personales. Algunos autores como Alex Norris (*Webcomic's name*) Shen (*Owl Turd Comix*) o Sarah Andersen (*Sarah's Scribbles*) apelan de forma activa a este sentimiento de identificación que en redes se organiza bajo la etiqueta de #lotípico⁵. Otro escenario son los autores que optan por un estilo que invita al remix y la difusión, como es el caso de *Dinosaur Comics* (Ryan North, 2003), el cual utiliza una plantilla fija de personajes cuyos diálogos pueden ser modificados. Otros como *Deep Dark Fears* (Frank Krause, 2014) sacan partido de la creación colectiva dibujando los miedos que sus lectores guionizan y le envían a través de las redes sociales.

A continuación, utilizando el modelo para el análisis de la capacidad memética de un artefacto propuesto por Shifman, se desgranarán los elementos de una tira ampliamente utilizada en redes como meme en los últimos años: *On Fire* (K.C. Green 2013). El objetivo es comprender mejor el proceso mediante el cual el lenguaje del webcómic se vuelve maleable en manos de estos nuevos co-autores que lo alteran hasta hacerlo un meme.

Memos y viñetas: On fire

On Fire es una página publicada por K.C. Green el 9 de enero de 2013, parte de su webcómic Gun show (Imagen 1). El cómic, aunque no mantiene una trama, sí cuenta con algunos personajes recurrentes (entre ellos, el perro que aparece en *On Fire*).

Volviendo al uso de las dimensiones a la hora de analizar la capacidad memética de un artefacto (contenido, forma y posicionamiento) y utilizando la metodología que aplica Shifman (Shifman, *Defining Internet Memes*), se pueden observar tanto los elementos que son

⁵ En el original: *relatable*



Imagen 1

potencialmente modificados en el proceso de convertirse en un meme como los que mantienen la intención original del autor.

En primer lugar, el contenido del texto es un chiste, el cual se construye con la disyunción (Ramos) entre la primera viñeta y la reacción del personaje en la segunda. La expresión neutral del personaje y su comentario («Todo va bien») contrasta con la situación de estrés en la que se encuentra y que el lector puede ver dibujada en la viñeta (la habitación está en llamas). El cómic, como su autor apunta, está escrito durante una depresión y apela a la necesidad de seguir adelante fingiendo que todo va bien, aunque las cosas no vayan bien (Plante).

Respecto a la forma, el cómic sigue una plantilla de 6 viñetas distribuidas verticalmente en pares. La distribución de la imagen en estas dos primeras viñetas

responde a unos criterios de montaje muy relacionados con los planos cinematográficos, ya que la yuxtaposición de ambas será lo que le dé significado a la acción (Gasca y Gubern, 403). La primera viñeta muestra un plano general que inscribe al sujeto en su entorno, mientras que la segunda es un plano medio. Este cambio de escala primero sitúa al personaje en el entorno en el que se desarrolla la acción, mientras que el acercamiento permite al lector apreciar mejor su expresión y acrecienta la sensación de intimidad con él (Gasca y Gubern, 521). El diálogo se plasma a través de un bocadillo cuyo rabillo identifica al personaje que aparece en la escena como el que pronuncia estas palabras. La *mise-en-scene* es la de un perro ligeramente antropomórfico sentado en una silla de madera en una habitación en llamas mientras bebe de una taza y dice «todo va bien». El encuadre en las siguientes viñetas será el mismo mientras el perro se deshace entre el fuego.

Mientras que la primera dimensión se mantiene prácticamente intacta (un personaje en una situación de estrés fingiendo que no hay ningún problema), la forma del cómic original cambia cuando pasa a compartirse como un meme. La mayoría de las modificaciones en la forma van dirigidas a mejorar la difusión de la imagen (por ejemplo, al fusionar la primera y la segunda viñeta de manera que el diálogo del personaje se incruste en el



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4

plano general) y, como Shifman observa (48), las copias tienden a parecerse más entre ellas que al contenido original. Es el caso de la imagen 2, en la que el contenido mantiene el chiste del cómic y además añade otros elementos: el teletrabajo y la pandemia del Covid-19 durante el año 2020.

Algo parecido ocurre en la imagen 3; el chiste sigue siendo la disyunción entre lo que se ve y el diálogo del personaje, pero las llamas han sido sustituidas por papel higiénico, también en referencia a las primeras semanas del confinamiento por el Covid-19.

Una tercera modificación en la forma es la sustitución del personaje original del cómic por otro diferente. Es el ejemplo de la imagen 4, en la que el perro pasa a ser el expresidente de los Estados Unidos, Donald Trump.

La tercera dimensión, el posicionamiento, es probablemente la más interesante en la mayoría de los casos. La participación, responde a KC Green como autor de webcómic creando un producto para sus lectores mientras que el tono es humorístico, a pesar de que el tema sea un problema serio personal del autor. En tercer lugar, de las seis funciones comunicativas contempladas por Jakobson, en esta página se pueden observar la emotiva, la poética y la referencial: el autor comparte unos sentimientos respecto a una situación personal, representados de forma metafórica como una habitación en llamas. En los tres ejemplos aquí expuestos la participación ha cambiado: ya no se trata de KC Green y sus circunstancias personales, sino de otros autores (muchas veces anónimos) que se dirigen a un público en otro contexto. En estos ejemplos el tono sigue siendo humorístico y se mantienen las funciones, aunque en este caso las referencias son distintas (la pandemia de Covid-19 o la situación política en Estados Unidos). No obstante, y a pesar de las modificaciones, la idea original del autor (fingir normalidad en una situación de estrés o inconveniente) se mantiene gracias a la rápida identificación que se hace con el cómic original.

Según la definición que Shifman propone para los memes (unidades difundidas constituidas por dimensiones meméticas que no solo se propagan bien, sino

que, constituyen grupos de unidades de contenido) (39), no resulta difícil ver que el lenguaje de los cómics actúa como un vector memético que permite mantener el contenido, la forma y el posicionamiento reconocibles en las sucesivas modificaciones. La posición de los personajes, el uso de bocadillos, rótulos, estereotipos y la narración secuencial en base a la yuxtaposición son elementos imprescindibles a la hora de leer un cómic, pero a estos se le añaden las referencias implícitas a la propia condición de webcómic y a sus relaciones con la producción y la recepción (Glaser), como pueden ser la rápida difusión o la interactividad entre autor y lector. *On Fire* no fue dibujada con la intención de que fuera modificada, pero su estructura la ha convertido en una plantilla en la que cualquiera puede incrustarse.

Un buen ejemplo de esta nueva forma de creación es la de Alex Norris, autor de *Webcomic name*. Las dimensiones meméticas de este webcómic son el *punch final*, la estructura de tres viñetas, la simplicidad del dibujo y la meta-referencialidad. El webcómic depende en tanta medida de estos factores que incluso funciona al generarse de forma aleatoria, como bien prueba el generador de tiras desarrollado por una fan y que el propio Alex Norris anima a utilizar. En sus propias palabras: «cualquiera puede ser un artista en internet, el listón nunca ha estado tan bajo» (Glitch Team).

En otras ocasiones las modificaciones ni siquiera son necesarias en tanto la función expresiva provoca reacciones afectivas sobre el contenido del cómic original, tal y como ocurre en los ejemplos que propone Glaser: «esto es muy yo» o «esto es muy típico». No se trata solo de imitar, sino de compartir «como parte de la lógica digital que camina sobre las bases de datos» (Enguita, 169). Es el caso de las tiras de *Sarah's Scribbles*, populares por su enfoque cómico de situaciones cotidianas. Estas tiras son ampliamente compartidas en redes sociales (la autora tiene más de 3 millones y medio de seguidores en Instagram) y aunque no siempre se modifican, son percibidas como memes al pasar a ser compartidas en las distintas plataformas, como Milner argumenta (289), los usuarios tienen libertad para llamar meme a lo que ellos consideren ya que la reapropiación forma parte de



Imagen 5

la creación del discurso). Al agregar la obra al *feed* personal mediante el retweet en Twitter, el reblog en Tumblr o el compartir en Facebook, esta pasa a formar parte del relato personal del usuario que la comparte, sin necesidad de dibujarse en ella. El meme, en este caso, no es tanto la tira en sí (que responde más al proceso de viralización previo a la modificación), sino a la lógica de la creación de un contenido cotidiano y la identificación del lector con él (y, por tanto, la necesidad de compararlo con sus seguidores y amigos) (Imagen 5).⁶

Conclusiones

Si la popularización de la difusión del contenido en redes sociales recuperó la tira cómica autoconclusiva, la recepción mimética añade una serie de nuevas características a los webcómic que no deben percibirse necesariamente como algo malo. A pesar de la popularidad de las tiras online que se comparten a través de Instagram, Facebook o Twitter, el webcómic como medio de experimentación artística ha seguido desarrollándose, aunque con muy pocas variaciones a lo largo de los años. Es un fenómeno que se puede ver en las nominaciones a los premios Eisner de 2020, tanto dentro como fuera de la categoría de webcómic: los nominados a mejor historia corta *Who gets called an unfit*

⁶ Imagen 5: Norris, Alex. Please reblog. 29 de Julio de 2016. <<https://webcomicname.com/post/148143828199/please-reblog>>.

mother (Miriam Libicki, 2019) o *You're Not Going to Believe What I'm About to Tell You* (Matthew Inman, 2019) utilizan el lienzo infinito. Y mientras *Cabramatta* (Matt Huynh, 2019) o *Chuckwagon at the end of the world* (Erik Lundy, 2019) juegan con el *pacing* y la superposición de imágenes, *The Eyes* (Javi de Castro, 2019) lo hace con pequeñas animaciones camufladas en las viñetas.

Al igual que estos autores explotan los elementos expresivos propios

del medio online que comenzaron a utilizarse a finales de los años 90, otros autores han hecho lo propio con los elementos asociados a la viralidad y los memes: la autoreferencialidad, el uso de *rage-faces* y en general la explotación de esa cultura vernacular digital que, tal y como ocurre con los GIF o con el lienzo infinito, es también exclusiva de la cultura participativa mediada. Si bien no se puede predecir cuál será el futuro del medio, es interesante prestar atención a estas nuevas formas de creación fundamentadas en la difusión, la modificación y la meta-referencialidad. Se plantean preguntas tales como cuáles son las vías de financiación posibles para estos autores, el debate respecto a la autoría en la era de la recepción memética y las nuevas barreras que surgen a los autores en este entorno cuya democracia ha sido probada cuestionable. Aunque la «memetización» de los webcómic ha sido una vía para ganar popularidad y tener la libertad de crear otro tipo de contenido (como es el caso de *The Oatmeal*), para otros el proceso ha sido el contrario, perjudicando gravemente sus carreras, tal y como le ocurre a Matt Furie, creador de Pepe the Frog (Jones). Y es que, lejos de ser inofensivas imágenes circulando por redes sociales, los memes han jugado un importante papel en la transmisión de mensajes ideológicos en las redes. Como plantea Nagle (25):

«Lo que hoy llamamos alt-right nunca habría conseguido tener una conexión con el mainstream y con una nueva generación de gente joven si solo apareciese en la forma de largos tratados

en blogs minoritarios. Fue la cultura basada en la imagen y el humor de la fábrica de memes irreverentes 4chan y luego 8chan la que dio a la alt-right una energía juvenil con su transgresión

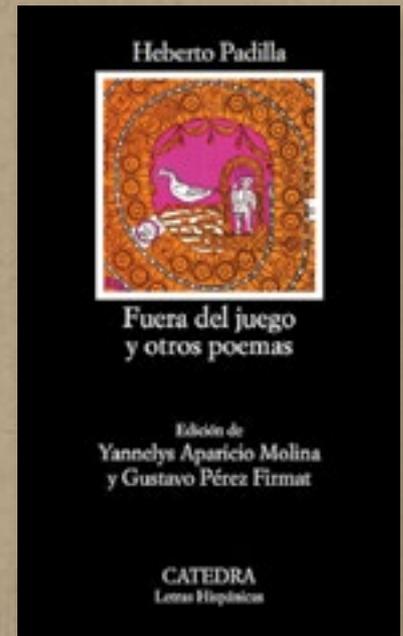
Para muchos autores, la única forma de que sus creaciones lleguen al público es adaptarlas a los nuevos formatos de Instagram o Twitter, aun corriendo el riesgo de que estas puedan ser modificadas o robadas y con las limitaciones artísticas que esta decisión conlleva. Sin duda, abre un debate sobre la forma en la que se consume el contenido en Internet y si esta es ética o responsable. Al fin y al cabo: ¿se mueven los gifs de una viñeta cuando nadie la está leyendo?

Bibliografía

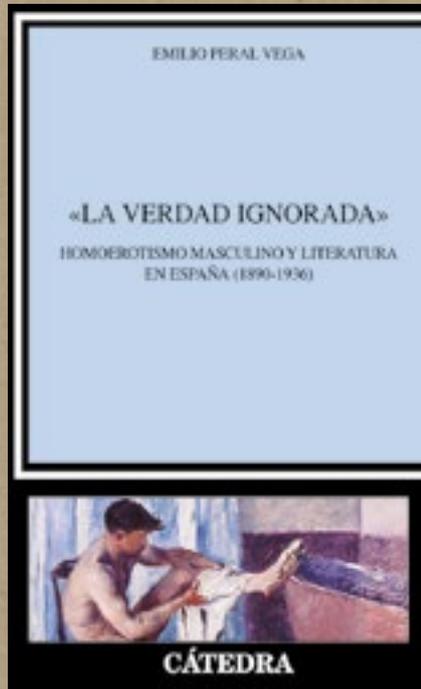
- Adventures into digital comics*. Dir. Sebastien Dumesnil. Top Two Three Films. 2006.
- Alter, Adam. «Tech Bigwigs Know How Addictive Their Products Are. Why Don't the Rest of Us?» *Wired* (2017). 17 de Mar de 2021. <www.wired.com/2017/03/irresistible-the-rise-of-addictive-technology-and-the-business-of-keeping-us-hooked/>.
- Campbell, Maria E. «Inking Over the Glass Ceiling: The Marginalization of Female Creators and Consumers in Comics.» *OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center* (2015). Tesis.
- Campbell, T. *The History of Webcomics*. Texas: Antarctic Press, 2006.
- Cantó, Pablo. «Qué es Cabronazi y qué nos enseña de la copia de contenidos en Internet». *El País Verne* (2018). 17 de Ene de 2021. <verne.elpais.com/verne/2018/08/10/articulo/1533900090_524140.html>.
- Casacuberta, David. *Creación colectiva: en Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa Editorial, 2003.
- Cruz, Eduardo Fernando Aguado, Luis Gabriel Arango Pinto y Verónica Ochoa López. «Hacia un modelo de análisis de memes basados en imágenes macro». *Viator. Revista científica de comunicación desde los bordes*, 6, 2018, pp. 48-86.
- Dale, Brady. «The Changing Internet Through Webcomics.» *Observer* (2015). 17 de Ene de 2021. <observer.com/2015/11/webcomics-and-the-changing-web/>.
- Dawkins, Richard. *El gen egoísta*. Barcelona: Salvat, 1976.
- Enguita, Adrián Alonso. «El meme en su temporalidad». *Eikasía: revista de filosofía*, 82, 2018, pp. 159-177.
- Feels Good Man*. Dir. Arthur Jones. Ready Fictions. 2020.
- Frattoni, Eric y Oscar Palmer. *Guía básica del cómic*. Madrid: Nuer, 1999.
- Gallo, Carmine. «Dilbert creator Scott Adams reveals the simple formula that will double your odds of success». 23 de Oct de 2013. *Forbes*. <www.forbes.com/sites/carminegallo/2013/10/23/dilbert-creator-scott-adams-reveals-the-simple-formula-that-will-double-your-odds-of-success/#46b56c0d1a3e>.
- Garrity, Shaenon. «One of those things». 18 de Abr de 2013. *The Comics Journal*. 17 de Ene de 2021. <www.tcj.com/one-of-those-things/>.
- «The History of Webcomics». 15 de Jul de 2011. *The Comics Journal*. 17 de Ene de 2021. <www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>.
- Gasca, Luis y Román Gubern. *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 1988.
- Glaser, Tim. «oh no – this comic is literally me: Webcomics im Zeitalter ihrer memetischen Rezeption». *Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung*, 4,5, 2018, pp. 118-133.
- Glitch Team. «An Addictive Generator For ‘Oh No’ Comics? Oh Yes!». 02 de Abr de 2019. *Apps We Love*. 17 de Ene de 2021. <blog.glitch.com/post/create-your-own-webcomicname-oh-no>.
- Groth, Gary. «McCloud Cuckoo-Land». *The Comics Journal*, 232, 2001, 32.
- K.C. Green. «On Fire». 09 de Ene de 2013. *Gun Show*. 17 de Ene de 2021.
- Knobel, Michele y Colin Lankshear. «Online memes, affinities, and cultural production». *A new literacies sampler*, 29, 2007, pp. 199-227.
- Kukkonen, Karin. «Web Comics». *John Hopkins Guide to Digital Media*. Ed. M.Ryan y B.Robertson. Baltimore: John Hopkins University Press, 2014, 521-524.

- Luiz, Lúcio. «Fffffffuuuuuuuuuuuuuu: o fenômeno das rage comics e sua relação com os quadrinhos». XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (2012).
- Milner, Ryan M. *The world made meme: Discourse and identity in participatory media*. University of Kansas, 2012. Tesis.
- Nagle, Angela. *Muerte a los normies: las guerras culturales en internet que han dado lugar al ascenso de Trump y la alt-right*. Tarragona: Orciny Press, 2018.
- Nøding, Håvard Knutsen. *The tools of Webcomics: The «infinite canvas» and other innovations*. University of Oslo, 2020. Tesis.
- Norris, Alex. *Please reblog*. 29 de Julio de 2016. <<https://webcomicname.com/post/148143828199/please-reblog>>.
- Plante, Chris. «This Is Fine creator explains the timelessness of his meme». 05 de Mayo de 2016. *The Verge*. 17 de Ene de 2021. <www.theverge.com/2016/5/5/11592622/this-is-fine-meme-comic>.
- Ramos, Rafael Núñez. «Semiótica del mensaje humorístico.» Gallardo, Ed. Miguel Angel Garrido. *Teoría semiótica : lenguajes y textos hispánicos : volumen I de las actas del Congreso Internacional sobre Semiótica e Hispanismo celebrado en Madrid en los días del 20 al 25 de junio de 1983*. CSIC, 1984, pp. 269-276.
- Samela, Gabriela. «Internet y la repetición de lo igual». *AVATARES de la comunicación y la cultura*, 10, 2015, pp. 1-15.
- Shifman, Limor. «Defining Internet Memes.» Shifman, Limor. *Memes in Digital Culture*. EEUU: MIT Press, 2014, pp. 38-54.
- *Memes in digital culture*. EEUU: MIT Press, 2014.
- Sibila, Paula. *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: FCE, 2012.
- Stripped*. Dirs. Dave Kellet y Frederik Schroeder. Sequential Films. 2014.
- Thoss, Jeff. «“This Strip Doesn’t Have a Fourth Wall” Webcomics and the Metareferential Turn». *The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media*. Ed. Werner Wolf y Katharina Bantleon. Amsterdam: Rodopi, 2011, pp. 511-568.
- Wilde, Lukas. «Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics». *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, 8.4, 2015, pp. 1-14, <https://doi.org/10.31165/nk.2015.84.386>.
- Xerexes, Xavier. «From Gurl to Ignatz: Tracy White talks Traced». 29 de Sep de 2008.
- Yarbrough, Beau. «A talent deserving of wider recognition: ‘Justine Shaw of Nowhere Girl’». 07 de Jul de 2003. *CBR*. 17 de Ene de 2021. <<https://www.cbr.com/a-talent-deserving-of-wider-recognition-justine-shaw-of-nowhere-girl/>>.
- Zabel, Joe. «Making Lightning: an interview with Scott McCloud». 21 de Jun de 2006. *The Webcomics Examiner*. 17 de Ene de 2021. <<https://web.archive.org/web/20061111093722/http://webcomicsreview.com/?p=151&page=1>>.

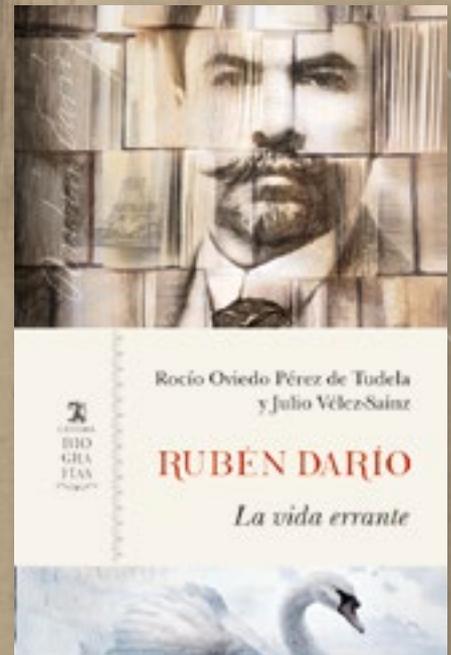
letras hispánicas



Críticas y estudios literarios



biografías



Rubén Darío



www.catedra.com

@Catedra_Ed

Innovaciones en el cómic digital.

El caso de *Modern Polaxis*

Pablo Sánchez de Mora Díaz

Recibido: 10.07.2021 — Aceptado: 30.07.2021

Titre / Title / Titolo

Le bande dessinée digital. Le cas de *Modern Polaxis*
Digital comic innovation. The case of *Modern Polaxis*
Innovazioni nel fumetto digitale. Il caso di *Modern Polaxis*

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

En los últimos años hemos visto cómo el cómic digital ha ido ganando relevancia en todos los sentidos. Cada vez hay más autores que nos proponen diferentes formas de leer cómic, siendo la tecnología una herramienta más para este fin. Sin embargo, el debate acerca de trazar los límites sobre el uso de ciertos recursos como son la animación y el sonido en el cómic digital sigue estando vigente. *Modern Polaxis* (2014) es una obra que se balancea sobre esta delgada línea al ser un cómic en papel que recurre a la realidad aumentada. Analizaremos este cómic y otros casos para hablar del presente debate acerca del uso de recursos audiovisuales en el cómic digital.

Ces dernières années, nous avons vu à quel point la bande dessinée a gagné en importance à tous points de vue. Il y a de plus en plus d'auteurs qui proposent différentes manières de lire la bande dessinée, la technologie est devenue le moyen le plus efficace à cet effet. Cependant, se poursuit le débat sur la limitation de l'utilisation de certaines ressources telles que l'animation et le son dans les bandes dessinées. *Modern Polaxis* (2014) est une œuvre qui tient compte de cette fine ligne car c'est une bande dessinée sur papier qui utilise la perception augmentée de la réalité. Nous analyserons cette bande dessinée et d'autres cas pour parler du débat actuel sur l'utilisation des ressources audiovisuelles en bande dessinée.

In recent years we have seen how the digital comic has been gaining relevance in every way. There are more and more authors who propose different ways of reading comics, technology has become the most effective tool for this purpose. However, the debate about drawing limits on the use

of certain resources such as animation and sound in digital comics continues. *Modern Polaxis* (2014) is a work that balances on this fine line as it is a comic on paper that uses augmented perception of the reality. We will analyze this comic together with other works to contribute to the current debate about the use of audiovisual resources in digital comic.

Negli ultimi anni abbiamo visto come il fumetto digitale ha acquistato rilevanza sotto tutti i punti di vista. Sempre più autori ci propongono diverse forme di leggere un fumetto, data l'effettività della tecnologia digitale come mezzo di comunicazione per questo fine. Ciò nonostante, rimane acceso il dibattito sui limiti dell'uso di certe risorse tecnologiche, come l'animazione e il suono, nel fumetto digitale. *Modern Polaxis* (2014) è un'opera che si muove su questa linea sottile trattandosi di un fumetto cartaceo che ricorre ad un aumento della percezione. Analizzeremo questo fumetto insieme ad altri testi per trattare il dibattito corrente sull'uso delle risorse audiovisuali nel fumetto digitale.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Cómic digital, recursos audiovisuales, *Modern Polaxis*, realidad aumentada.

Digital Comic, instrument audiovisuel, *Modern Polaxis*, perception augmentée de la réalité.

Digital Comic, audiovisual tool, *Modern Polaxis*, augmented perception of the reality.

Fumetto digitale, strumenti audiovisuali, *Modern Polaxis*, aumento della percezione.

Del cómic digital a la realidad aumentada

Importantes galardones de la industria del cómic ya cuentan con nominaciones y premios específicos dedicados al cómic digital como los premios Eagle, los Ignatz, los Harvey o los premios Eisner. También algunos de los autores más consagrados se lanzan a explorar este formato, autores de la talla de Chris Ware o el mismísimo Alan Moore.

La necesidad de prestar atención al cómic digital era inminente al ser un fenómeno que crece y que engloba intereses de jóvenes consumidores como pueden ser la animación, la lectura interactiva o la narrativa transmedia.

¿A qué nos referimos cuando hablamos de cómic digital? Nos referimos a una obra creada con la intención de ser leída en un medio digital, ya sea en ordenador, *tablet* o *smartphone*. Este término incluye los cómics creados para ser leídos en páginas webs o descargados en PDF, los llamados webcómic; también los encontramos en *apps* para cualquier tipo de dispositivo, o incluso en las redes sociales. Lo más interesante es que las redes sociales a las que han recurrido muchos autores como *Facebook* o *Instagram* no fueron creadas para artistas si no para crear redes de amigos o para fotografías. Las herramientas para recopilar imágenes a forma de álbumes fue un recurso que utilizaron los dibujantes para crear estos webcómic al darles la posibilidad de colocar imágenes o dibujos sucesivamente. Algunos artistas consiguieron con esta técnica gran reconocimiento a nivel mundial como Simon Hanselmann, Power Paola o Joan Cornellá. Pronto recopilarían todo su trabajo en sus respectivos blogs, creándose una generación de autores que encontrarían en el *webcomic* y las redes sociales los lugares donde dar a conocer sus primeros trabajos.

Los avances tecnológicos y la ambición creativa de los autores han llevado este formato a poder combinarlo con el cómic tradicional. Crear historias que puedan ser leídas tanto en pantalla como en papel simultánea-

mente es un hecho gracias a la realidad aumentada. El autor australiano Stuart Campbell, también conocido como Sutu, se lanza en el año 2014 a experimentar con este recurso en su obra *Modern Polaxis*. Previamente ya habían utilizado estos recursos algunos autores como François Schuiten en su obra *La Doce* (2012) o incluso Marvel adaptando alguno de sus cómics ya existentes como *Avengers vs. X-Men #1*.

La sinergia entre el cómic y la tecnología lleva siendo un interesante terreno de cultivo desde los años noventa. La democratización tecnológica ha ayudado a que muchos autores se lanzaran a crear cómics con la intención de ser leídos en la pantalla. El experto en webcómic Shaenon Garrity (2011) coloca el punto de partida del cómic digital con la obra de Eric Monster Millikin, *Witches in Stitches* (1985), siendo concebida para distribuirse vía mail. Otro caso similar fue el de Joe Ekaitis con su obra digital *T.H.E. Fox* (1986). Finalmente en 1993 se crea la primera web creada con el objetivo de publicar un cómic, siendo el caso de *Doctor Fun* creado por David Farley. Pronto autores se sumaron a este nuevo formato como Charley Parker con su exitoso webcómic *Argon Zark!* (1995), todavía vigente.

El formato digital se asienta con la publicación del ensayo *Reinventig comics* (2000) de Scott McCloud. El autor americano profundiza acerca de las ventajas y variaciones que podrían alterar nuestra percepción de cómic a causa de la tecnología. Entre estas ventajas se encuentran la facilidad de difusión mediante Internet, la libertad creativa, la incorporación de recursos audiovisuales o la inmediatez de publicación entre muchas otras. Pero uno de los atributos del formato en los que más incide el autor y divulgador americano es la capacidad de crear con total libertad cualquier tipo de páginas y viñetas al no tener que estar subordinado al papel. A este recurso lo denomina *infinite canvas* (lienzo infinito), con el que señala la posibilidad que nos da el cómic digital de crear sin estar encorsetado a unas dimensiones determinadas. Otra de las innovaciones que plantea acerca de la influencia que llevaría a cabo la tecnología sobre el cómic es la convergencia de técnicas digitales con los procesos de creación habituales:

En comparación con los últimos avances en otros campos (como el trabajo en red), podría parecer que el dibujo generado por ordenador se hubiera estancado, pero creo que solo acabamos de empezar. / En los próximos 20 años se producirán cambios radicales en cómo los ordenadores procesan las imágenes, cómo las manipulamos y cómo vinculamos arte y tecnología. / Un cambio que ya está en marcha es la tendencia a tender puentes entre los «programas de dibujo» orientados a objetos y los mapas de bits de los programas de «pintura», basados en píxeles. / [...] / Los artistas digitales son codiciosos. Lo quieren todo y saben que lo obtendrán lo suficiente. La supuesta disyuntiva entre la potencia de la informática y las espontaneidad del lápiz y la tinta solo es una coyuntura temporal. / Los avances en software y hardware devolverán la espontaneidad a los artistas en menos de una década. (McCloud, 149).



Imagen 1. *Phallaina*, Marietta Ren (2016)

Este ensayo se convierte en un punto de inflexión en el cómic digital, ya que no sólo habla de la importancia en el cómic de la inclusión de nuevos recursos tecnológicos, si no de los cambios en la narrativa y en la forma de contar una historia en el cómic digital. Pronto empiezan a surgir cómics que recurren a animaciones y sonidos o a la interacción con el lector, creando experiencias de lectura nunca vistas. Algunos ejemplos son obras como *Touch Sensitive* (2011) de Chris Ware o *Florence* (2018), del colectivo Mountains Studio, donde se usan. La interacción puede llevarse a cabo de muchas maneras, puede ser a través de tocar la pantalla táctil de una tablet o del móvil desplazando elementos de las viñetas, con el *scroll* del ratón del ordenador o clicando. Lo interesante de la interacción en el cómic digital son los diferentes momentos en los que se utiliza. Hay una gran diversidad de oportunidades donde los autores hacen un llamamiento al lector para participar durante la lectura creando una lectura mucho más activa y entretenida, sobre todo para los más pequeños. Otras obras como *Phallaina* (2016) de Marietta Ren (Imagen 1) usan la animación para evocar a ciertas sensaciones relacionadas con la historia. Ciertos recursos animados pueden ser las imágenes en bucle, movimientos la luz creando cierto ambiente o la aparición y desaparición de peces y otros seres marinos con el objetivo de expresar los brotes epilépticos de la protagonista.

El uso de este tipo de aplicaciones en el cómic digital era algo inminente como ya predijo Scott McCloud (2000). Sin embargo, el cómic digital que recurre al hipertexto pone en riesgo la estructura de lo que conocemos como cómic, ya que impide una visión general de las viñetas conforme las vamos leyendo. Esta confrontación entre los fundamentos del cómic y las innovaciones que nos aporta la tecnología puede causar verdaderos quebraderos de cabeza:

El hipertexto se basa en el principio de que nada existe en el espacio. Todo es aquí o no aquí, mientras que en el mapa temporal de los cómics, todo elemento del trabajo tiene siempre una relación espacial con todos los demás elementos. Desmenuzar un cómic en imágenes por separado supondría destrozar completamente ese mapa y, por tanto, también el tejido que forma la identidad básica de los cómics (McCloud, 219).

Este formato no excluye a la secuencialidad, pero está claro que van perdiendo características significativas del cómic tradicional, aunque también aporte otras nuevas. El cómic digital da rienda suelta a la exploración, pero a veces llegamos a límites que tienen más que ver con otras disciplinas que con el cómic. Es el caso por ejemplo de los *hypercomics*, un tipo de cómic digital caracterizados por ser narrativas alterables según vayamos interactuando con los elementos del cómic. Al incluir animaciones, sonidos y diversas narrativas estaríamos hablando más de videojuegos que de cómics, pero ya hablaremos de estos medios posteriormente.

Todos estos híbridos de diferentes formatos y plataformas se han ido generando en prácticamente todas las disciplinas artísticas y culturales como en la animación independiente, la música o el teatro desde inicios del siglo XX con la llegada de Internet. Que hoy en día se haya normalizado la lectura de cómics en cualquier pantalla era algo de lo que hablaba Henry Jenkins en su obra *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2008). La convergencia mediática viene a ser un proceso de migración de diferentes disciplinas culturales hacia otros medios en los que nunca antes se habían consumido. Este concepto es fundamental para entender la obra de *Modern Polaxis*. El autor de esta obra pertenece a una generación de artistas que proceden de otras disciplinas (concretamente del arte digital 3D) y deciden experimentar con el cómic como con otros tantos medios.

Gracias a propuestas arriesgadas se han conseguido dar ciertos pasos muy relevantes a la hora de innovar narrativamente en este formato. Poco a poco se han ido llevando a cabo proyectos de una forma colectiva entre autores y estudios de diseño o animación que han asentado las bases del cómic aumentado. Alguno de estos estudios son Magic Leap, EigoManga o Anomaly Productions, todos de Estados Unidos.

Modern Polaxis: una historia a dos bandas

Nuestro autor protagonista, Stuart Campbell (1981) o también conocido como Sutu, es un artista gráfico especializado en crear historias interactivas en realidad aumentada. Tras publicar diversos web cómics *Nawlz* (2008) y *Neomad* (2013) y su fanzine *Krysalis* (2014), se lanza a publicar su primer cómic aumentado, *Modern Polaxis*, en 2014. Mediante *crowdfunding* consigue financiar este proyecto en el que participarán los estudios de VFX Lone Coconut, el programador Lukasz Karluk y con el sonido de Lhasa Mencur. Su primera obra, *Nawlz*, consta de 14 capítulos en los que narra una aventura *cyberpunk* en un universo futurista donde ocurren peleas,

conspiraciones, misterios futuristas, consumo de drogas y demás experimentos. *Neomad* es un cómic digital de tres episodios donde el autor cuenta la historia de un grupo de jóvenes (inspirados en aborígenes australianos) en el 2076 que serán decisivos en la salvación del planeta. Viajan por el universo para afrontar esta misión acompañados por robots y demás personajes extraterrestres.

Modern Polaxis se desarrolla simultáneamente en dos formatos. Primero tenemos el formato físico, un cómic de 50 páginas en cuatricromía y encuadernado en *wire-o*. Por otro lado, tenemos el formato digital al que se accede mediante una *app* en el móvil o tableta. En cada página, a través de la *app* y la cámara, el dispositivo mostrará la página que vemos en papel con alteraciones audiovisuales o incluso elementos totalmente diferentes. Crea una doble lectura, el texto e imágenes del formato físico y la parte audiovisual (aunque también incluye texto adicional) en el dispositivo. Algo muy importante a la hora de tratar sobre este formato híbrido es que el contenido digital siempre está subordinado al contenido del cómic en papel. Scott McCloud hace referencia a este aspecto en *Reinventar el Cómic*:

Al combinar los estilos, géneros y recursos del cómic impreso con los efectismos interactivos de los juegos multimedia los creadores esperaban dar vida al cómic. [...] Calidad relativa a parte, las estrategias aditivas eludían la evolución del propio cómic al convertirlo en una masa indigesta en el estómago del fenómeno multimedia sin llegar nunca a sus ideas esenciales. [...] La meta de «dar vida» al cómic parece más próxima en las obras que crean una experiencia envolvente a base de sonido, movimiento e imágenes. [...] La promesa implícita en la idea de la Realidad Virtual es el destino final del viaje colectivo que los narradores han emprendido a lo largo de la historia. / La auténtica RV, tal y como la concibe la mayoría, tiene un pequeño problema: ¡no existe todavía! / Aun así, la enorme difusión de la promesa de la Realidad Virtual ha ejercido una influencia tan poderosa que otros medios ya han empezado a doblegarse para intentar llenar a la carrera el vacío que, algún día ocupará esta nueva tecnología. [...] Al final, la RV reclamará su lugar, llenará el vacío y los medios restantes, tras haber perdido parte de sus funciones originales volverán a erigirse y redescubrir la fuerza de sus raíces (McCloud, 209).

Imagen 2. *Modern Polaxis*, 2014.Imagen 3. *Modern Polaxis*, 2014. Página 1.

La historia cuenta cómo Polaxis, el protagonista, descubre como adquiere capacidades para viajar a través del espacio y del tiempo a través de una modificación de sus genes. Empezará un viaje lleno de psicodelia, momentos de esquizofrenia y brotes psicóticos con el objetivo de conocer a acerca de su condición.

El autor recurre a un argumento en el que puede explorar la realidad aumentada con total libertad, usando la percepción de la realidad del protagonista y su imaginación como contenido para aplicarlas en el formato digital. Dicha narrativa encaja a la perfección con lo que nosotros podemos entender de cómo es la lectura con realidad aumentada. Cuando nos enfrentamos a esta forma de leer puede crear cierta incomodidad al pasar de leer en papel al dispositivo móvil constantemente debido a su doble lectura. Sin embargo, cuando nos adentramos en la historia, comprendemos la razón por la que el autor ha recurrido a esta tecnología y a este formato híbrido. El protagonista cuenta sus viajes astrales, brotes psicóticos, alucinaciones en reuniones con chamanes y demás situaciones ficticias que crean una necesidad de alternar lo real y lo que se imagina constantemente. Esta sensación de salto entre los dos planos creada por la realidad aumentada añade una interesante inmersión en la historia que, a su vez, aporta cierto sentido. Ver cómo el autor utiliza este recurso y el cómic aumentado, no como un alarde tecnológico y de efectos visuales, si no con un sentido narrativo ayuda

a tomar en consideración el cómic aumentado como un formato a tener en cuenta. Hablamos de cualquier situación narrativa que contemple ciertas situaciones simultáneas donde el cómic aumentado puede tener cabida y un gran potencial. Algunas de estas situaciones pueden ser *flashbacks*, multiversos, idas de conciencia, personajes conectados, exploraciones en el subconsciente, introspectivas emocionales en el interior de los personajes... La realidad aumentada es un recurso muy válido para crear varias capas narrativas simultáneamente, algo que está bastante en auge actualmente en disciplinas como el cine, series o en los videojuegos.

La obra utiliza elementos característicos del ciberpunk y de la ciencia-ficción moderna, recordándonos a películas y cómics como *Matrix* (1999), *Ghost in the Shell* (1995) o *Transmetropolitan* (1997). Comienza explicándonos el mito de la caverna de Platón, poniendo

en evidencia las dos realidades que van a experimentar tanto el protagonista como el lector durante la historia. Esta introducción nos presenta cómo la narración se construye en base a lo que le pasa al protagonista y a la interpretación de su experiencia con los sucesos que van ocurriendo:

Página 1:

Plato's allegory of the cave.

Prisoners are chained in a cave all their lives facing a blank wall. They watch shadows projected on the wall by things passing in front of a fire behind them. The shadows are as close as the prisoners get viewing reality. If a prisoner were to escape the cave would perceive the true form of reality rather than the mere shadows (Sutu, 2014).

Página 1 en Realidad Virtual:

If you're reading this you've obviously discovered 'the lens'. You can see the shadows on the wall and you are aware that someone or something is casting them. Let's not share drinks with Socrates. Let's find the projector and destroy it (Sutu, 2014).

La estética de cómic *underground* americano clásico consigue darle una apariencia de obra naïf y sin ambición por conseguir una estética limpia y sublime. Sin embargo, al estar en un formato cercano al fanzine clásico, con encuadernación en *wire-o* y páginas cuadradas nos da a entender que el cómic es en realidad el cuaderno del protagonista, siendo un aspecto que le da originalidad a la obra. A parte de la estética y el formato, la cantidad de garabatos y anotaciones evidencia que efectivamente se puede tratar de un cuaderno de viaje. Si nos centramos en la gráfica del formato en papel encontramos un gran dinamismo en la lectura causado por la disposición de muchos elementos que complementan a la historia. Podemos encontrar en varias escenas que confluyen tanto mapas, explicaciones gráficas sobre ciertos artilugios o infografías que cuentan teorías conspiranoicas. Sin embargo, a pesar de que la riqueza gráfica de la obra es muy variada, el exceso de

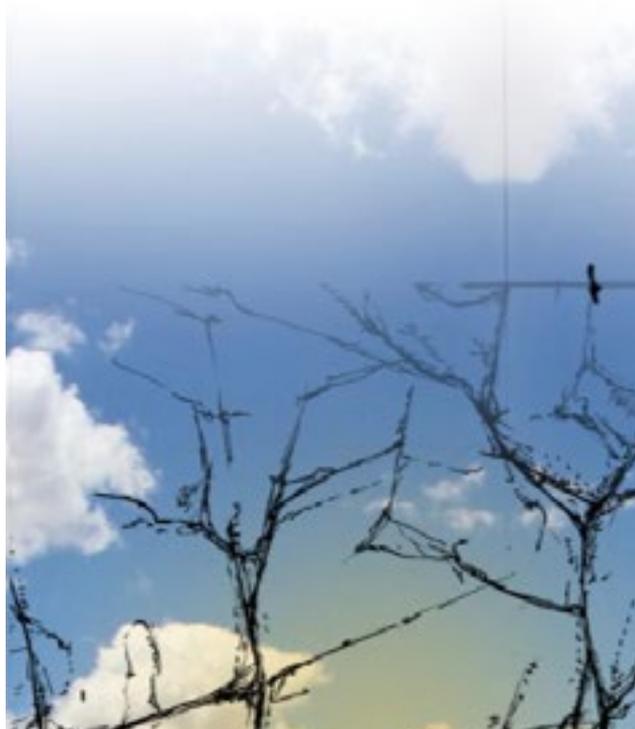


Imagen 4. *Modern Polaxis*, 2014. Página 1.



Imagen 5. *Modern Polaxis*, 2014. Página 1 en Realidad Virtual.

texto de forma generalizada perjudica la experiencia de lectura seriamente.

Si hablamos de la parte digital, encontramos una dimensión visual donde el color y la animación cobra un protagonismo en la historia. Como comentábamos, aquí encontramos ciertos pensamientos del protagonista acerca de lo que va ocurriendo, pasando el texto a un segundo plano. El autor deja el formato virtual para la contemplación de las animaciones que complementan a la trama como pueden ciertos pensamientos del protagonista, percepciones personales, imaginaciones y delirios.

Pese a que consiguió gran éxito con la preventa y la financiación vía *crowdfunding*, no consiguió llegar a grandes medios especializados en cómics salvo excepciones, como por ejemplo el medio web británico *Pipedream comic*¹ o *Comic Book Resources*². Sin embargo, los medios relacionados con tecnología, diseño 3D, videojuegos y cultura digital sí que tuvieron cierto interés por contar acerca de esta obra. Algunos de los medios digitales que profundizaron un poco más a la hora de dar a conocer esta obra fueron *Digital Trends*³, *BleedingCool*⁴ o *Upload*⁵. Además, el propio Scott McCloud ya se refirió a esta obra como: «Another mind-bending creation from Sutu, the creator of *Nawlz*»⁶.

Fue en sus siguientes publicaciones cuando Sutu consiguió reconocimiento por parte de las instituciones y medios relacionados con el cómic, sobre todo al conseguir estar nominado al mejor *webcomic* en los Premios Eisner de 2016 con su obra *These Memories Won't Last* (2016). También ha conseguido reconocimientos honoríficos por parte de los premios Webby's, presentados por la Academia Internacional de Artes y Ciencias, como mejor obra digital y también por la Japan Me-

dia Arts Festival como mejor artista digital por la obra *Nawlz* en 2013.

Formas de lectura: a través del papel o en el formato digital

La búsqueda de nuevas formas de leer los cómics lleva décadas siendo una honda preocupación entre muchos autores que tratan de sintonizar con nuevos lectores y beneficiarse de las posibilidades expresivas de los formatos. La variedad de recursos a la hora de conseguir una experiencia de lectura original es de lo más diversa. Me estoy refiriendo al concepto de *original reading* anglosajón que busca consolidar nuevas audiencias ofreciendo experiencias únicas. Una de las primeras obras que inicia esta tendencia es *Batman 3D* (1990) de John Byrne. Esta novela gráfica fue creada por dicho autor con la intención de ser leída con unas gafas 3D incluidas, consiguiendo una obra realmente innovadora por aquel entonces. Siguiendo la estela de este formato, también tenemos el cómic de *SVK* (2011) de Warren Ellis y D'Israeli's, en el que encontramos una historia oculta que podemos desvelar aplicando luz ultravioleta. Otra obra que juega con este tipo de mecanismos es *Polychromie* (2014), una obra colectiva de quince autores donde cada autor crea dos historietas simultáneas: una en rojo y otra en azul. Gracias a los dos filtros que incluye, uno rojo y otro azul, podremos leer cada historia. En estos últimos dos ejemplos al fin y al cabo no dejan de ser experiencias similares a la de *Modern Polaxis*, simplemente en esta obra se utilizan recursos digitales y en las obras anteriores se utilizan recursos analógicos.

La realidad aumentada ya se ha convertido en una herramienta más para leer cómics. Ha sido utilizada en diversas ocasiones para conseguir combinar la lectura tradicional en papel y la lectura de viñetas animadas que complementan a la historia en dispositivos móviles. La realidad aumentada podemos definirla como la combinación de elementos virtuales con el espacio físico real (Milgram y Kishino, 1994). La definición de este con-

¹ <https://pipedreamcomics.co.uk/interview-situ-augmented-reality-in-modern-polaxis/>

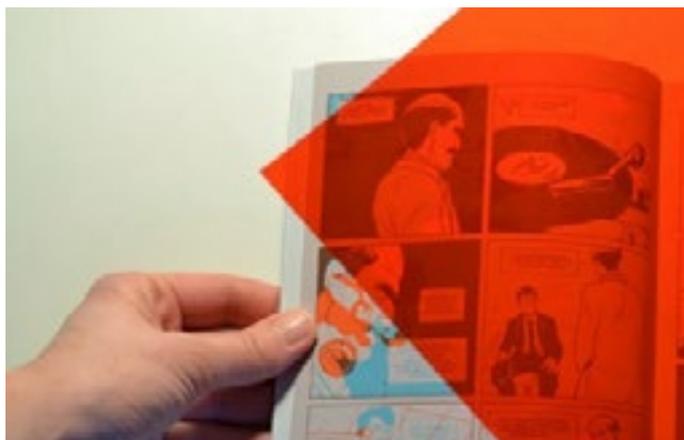
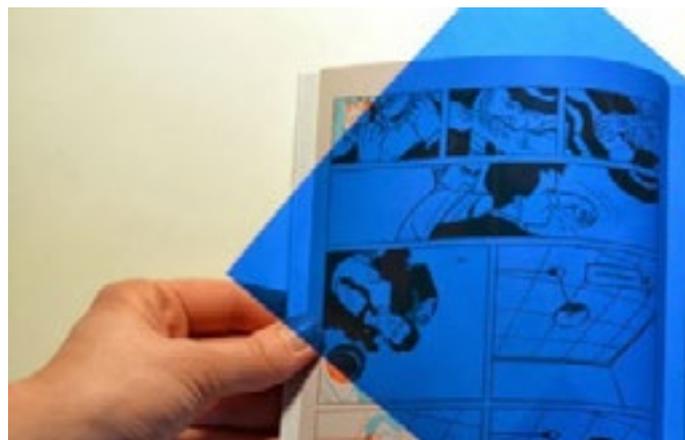
² <https://www.cbr.com/modern-polaxis-travels-through-time-augmented-reality/>

³ <https://www.digitaltrends.com/cool-tech/modern-polaxis-augmented-reality-comic-book/>

⁴ <https://bleedingcool.com/comics/modern-polaxis-a-modern-augmented-reality-comic/>

⁵ <https://uploadvr.com/augmented-reality-comic-books-polaxis/>

⁶ «Otra creación alucinante de Sutu, el creador de *Nawlz*» - Scott McCloud.

Imagen 6. *Polychromie*, 2014.Imagen 7. *Polychromie*, 2014.

cepto lo matizaría Azuma (1997), considerando la realidad aumentada como la experiencia que permite al usuario ver el mundo real mientras se superponen objetos virtuales en el mismo espacio. No hay que confundirla con realidad virtual, ya que ésta consiste en la inmersión del usuario en un entorno virtual a través de un dispositivo que cubrirá nuestra cabeza (*Head Mounted Displays, HMD*). Es necesario matizar que el tipo de realidad aumentada a la que nos estamos refiriendo se define como «realidad aumentada enriquecida». Este término hace referencia a la forma de generar elementos virtuales, concretando que se realizan a través de dispositivos móviles y codificando con la cámara estas animaciones o imágenes de cualquier tipo en la pantalla. También se conoce como realidad aumentada *screen-based*.

Algunos ejemplos de los cómic que han adoptado esta forma de contar historias son *La Doce* (2012), de François Schuiten o *Binary Land «Hello World!!!»* (2012), de Baptiste Milési, Julien Milési y Raphaël Munoz. También Marvel puso en marcha la realización de cómics con realidad aumentada, pero simplemente fue una labor de adaptar al formato digital ciertos cómics donde incluían animaciones en 3D y material audiovisual. La capacidad que tiene la realidad aumentada para crear una experiencia narrativa totalmente envolvente y dinámica ha generado cierto reclamo. Un factor clave también por la que autores se han decidido en desarrollar la realidad

aumentada para aplicarlo al cómic ha sido la doble lectura que surge a través del cómic en papel y las imágenes digitales que aparecen en el dispositivo. La realidad aumentada consigue ser un medio realmente potente para contar aspectos inquietantes y muy nítidos sobre la influencia de las drogas y las emociones del protagonista. Alternar las animaciones en nuestro dispositivo con el papel nos ayuda a entender las alucinaciones que sufre y las forma en las que fluyen según avanza la historia. Esto es algo totalmente necesario a la hora de usar la realidad aumentada, el uso de este recurso debe ir acorde a la historia y aportar sentido a lo que estamos contando.

En el momento de hablar de la relación de la realidad aumentada y el cómic, no podemos dejar atrás el hecho

Imagen 8. *Modern Polaxis*, 2014.

de que las animaciones digitales deben siempre aparecer para dar un sentido narrativo a la historia. No tendría ningún sentido que la utilizáramos para crear animaciones independientes al cómic. El cómic y el contenido digital deben ir a la par y de forma alterna o simultánea. Es fundamental que la realidad aumentada también funcione como arte secuencial, es decir, que pese a utilizar animaciones en movimiento, se siga conservando la narrativa a través de viñetas y el lector pueda decidir avanzar en la historia y no la propia animación.

Will Eisner ya nos hablaba de este factor esencial a la hora de saber qué es un cómic. Por eso explica la importancia de la cooperación del autor con el lector para crear una experiencia a través de las imágenes y el texto. Si no hay textos, ni imágenes secuenciales y solo tenemos animaciones, no tendremos un cómic.

«Escribir» cómics puede definirse como la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos, la construcción de la secuencia de dicha narración y la composición de los diálogos. Es, a un mismo tiempo, parte y todo del medio. Es una habilidad especial, cuyos requisitos no suelen ser los de otras formas de escritura, pues está relacionada con una técnica particular. [...] En el arte secuencial, ambas funciones (dibujar y escribir) se encuentran irrevocablemente entrelazadas. El arte secuencial es el acto de tramar un tejido. (Eisner, 1996).

El ritmo es un elemento esencial en el cómic, por ello es importante que en el cómic digital no sean las animaciones las que determinen el ritmo, sino que lo haga el conjunto de las viñetas, aunque estas contengan animaciones. El lector debe ser siempre quien elija el ritmo de lectura, por lo que las animaciones no deben interrumpir el flujo de la lectura tanto de las viñetas como del texto.

No podemos dejar de tener en cuenta el hecho básico de que el arte secuencial es un medio literario que narra mediante la disposición de imágenes y texto en una secuencia inteligible. Sea cual sea el medio de transmisión, los requisitos fundamentales del arte secuencial siguen siendo los mismos. (Eisner, 1996).

Estas cualidades se respetan a la perfección en *Modern Polaxis*. Esto solo se puede conseguir mediante una

coordinación correcta de las animaciones según vamos leyendo las páginas, siendo animaciones sugerentes y llamativas que no entorpecen la lectura. En las únicas ocasiones donde podemos dar rienda suelta a lo audiovisual sin interferir en las bases del cómic son en las llamadas *splash-pages*, pero siempre que consista en realzar el momento que representa, sin llegar a avanzar en la historia. Las *splash-pages* se pueden considerar como páginas en las que una única viñeta ocupa la mayor parte de la página, siendo un recurso para el alarde pictórico o para dedicar especial atención a un momento decisivo de la trama. El maestro Will Eisner habla del potencial de las *splash-pages* tal que así:

La primera página de una historia funciona como introducción. Lo que contenga o lo que ocupe depende del número de páginas que sigan. Es una plataforma de lanzamiento para la narración y en muchas historietas establece un marco de referencia. Si se emplea debidamente, captará la atención del lector y le preparará para los acontecimientos que le esperan. Crea un «clima». Cuando el dibujante la diseña como unidad decorativa, se convierte en una página de presentación más que en una primera página. (Eisner, 1985)

La realidad aumentada es un complemento idóneo para elevar el cómic a otro plano, pero hay que tener en cuenta cómo utilizarla y siempre respetando las bases del arte secuencial.

Conclusiones

La flexibilidad de un formato tan heterogéneo como es el cómic digital puede llegar a crear formatos que se desligan a lo que conocemos como cómic. Recurrir a formatos híbridos y concretamente el cómic aumentado es una fórmula que aportará nuevas narrativas realmente interesantes y los motivos para seguir prestando atención a estas obras son diversos. Principalmente la forma de contar una historia a través de dos planos, uno en papel y otro en digital, puede llegar a ser un recurso que genere importantes innovaciones narrativas. También que existan obras que abran puer-

tas a aportar animaciones y otros recursos digitales sin perder el formato en papel es un factor que puede ser importante para crear interés en nuevos lectores, sobre todo los jóvenes. Quizás para los viejos lectores asiduos del cómic es algo irrelevante, pero estos recursos pueden servir para conectar con nuevas generaciones de lectores, ya sean infantiles o juveniles. Otro motivo importante es destacar la fuerza de estos cómics aumentados y su capacidad de transmitir tramas a través de lo audiovisual y que por ello consigan arrastrar con ímpetu al lector dentro de la historia. Estas características pueden aportar elementos muy originales al cómic, aunque es muy probable que lleguen nuevos recursos y nuevas formas de enfrentarse a nuevos experimentos narrativos conforme se vaya desarrollando.

No podemos terminar esta revisión sobre el cómic aumentando sin poner sobre la mesa la posibilidad de que la realidad aumentada pueda terminar siendo un elemento irrelevante de la misma forma que el 3-D lo ha terminado siendo para el cine. Pero, al fin y al cabo, en el presente estos recursos digitales están consiguiendo enriquecer el medio, aunque tengan una intención más de experimentar que de trascender.

Bibliografía

- Azuma, Ronald T. «A Survey of Augmented Reality». *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6, 1997, pp. 355 - 385.
- Eisner, Will. *La narración gráfica*. Barcelona: Norma Editorial, 1996.
- Eisner, Will. *El comic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial, 1985.
- Garrity, Shannon. The History of Webcomics. *The Comics Journal*, 2011. <https://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>
- Jenkins, Henry. *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Editorial Paidós, 2008.
- Molina Fernández, Margarita. «Imagen, movimiento e interactividad en el cómic digital». *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 7, 2019, pp. 44-51. <https://doi.org/10.4995/eme.2019.11360>.
- McCloud, Scott. *Reinventar el cómic*. Barcelona: Planeta Cómic, 2000.
- Milgram, Paul; KISHINO, Fumio. «A Taxonomy of Mixed Reality Visual Display». *Institute of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE)*, vol. E77-D, n° 12, 1994, pp. 1321-1329.
- V.V.A.A, Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic de España. *Cómic digital hoy. Una introducción en presente*. Editado por ACDCómic, 2016.

La presencia del cómic en el 45^o Salón Nacional de Artistas de Colombia

Juan Alberto Conde Aldana y Diana Paola Gil Guzmán

Recibido:15.09.2021 — Aceptado: 31.10.2021

Titre / Title / Titolo

La présence de la bande dessinée dans le 45^e Salon National des Artistes de Colombie

The presence of comic in the 45th National Salon of Artists of Colombia

La presenza del fumetto al 45^o Salone Nazionale degli Artisti della Colombia

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

La incorporación del cómic en las exposiciones artísticas es un campo en expansión. En Colombia, la adaptación museística más relevante de la historieta aconteció en el 45^o Salón Nacional de Artistas, *el revés de la trama*, que abrió algunos espacios expositivos al cómic en las curadurías *Arquitecturas narrativas*, *Llamitas al viento* y *Contrainformación*. En este artículo proponemos una aproximación a estas tres exposiciones según las conceptualizaciones del cómic y el espacio que cada una de ellas ofrece. En *Arquitecturas narrativas* se puede ver el paralelo entre la gestión del espacio en el bidimensional de la página y el tridimensional de la exposición. En *Llamitas al viento* se observa la inclusión del cómic en el ámbito de las publicaciones artísticas y la alternancia entre curaduría de textos y diseño de exposición. Y en *Contrainformación*, la resignificación de los cómics que provienen del auge de los movimientos sociales y campesinos de la década de los setenta, y de una historieta nueva comisionada para la muestra.

L'inclusion de la bande dessinée (BD) dans des expositions d'art est un domaine en pleine croissance. En Colombie, l'adaptation muséale la plus pertinente de la BD a eu lieu au 45^e Salon National des Artistes, intitulé *El revés de la trama* (l'inverse de l'intrigue), qui a ouvert des espaces d'exposition pour la BD dans les commissariats des expositions *Arquitecturas narrativas* (Architectures narratives), *Llamitas al viento* (Flammes au vent) et *Contrainformación* (Contre-information). Dans cet article nous proposons une approche de ces trois expositions, selon les conceptualisations de la BD et de l'espace d'exposition que chacune d'elles propose. On décrira : dans *Arquitecturas narrativas*, le parallèle entre la gestion de l'espace dans la mise en page (bidimensionnelle) et la tridimensionnalité de l'espace d'exposition. Dans *Llamitas al viento*, l'inclusion de la BD dans le champ des publications artistiques et l'alternance entre commissariat de textes et scénographie. Et dans *Contrainformación*, la re-signification de la BD produite dans le cadre des mouvements sociaux des années 70 et d'une BD contemporaine commandée pour l'exposition.

Incorporating comics into art exhibits is a growing field. In Colombia, the most relevant museum adaptation of the comic took place at the 45th National Salon of Artists, *The Fabric of Reversal*, which opens some exhibition

spaces to comic in the curatorship *Narrative Architectures*, *Little Flames to the Wind* and *Counterinformation*. In this article we propose an approach to these three exhibitions, according to the conceptualizations of the comic and the exhibition space that each one of them offers: in *Narrative Architectures*, the parallel between the management of space in the two-dimensional of the page and the three-dimensional of the exhibition; in *Little Flames to the Wind*, the inclusion of comics in the field of artistic publications and the alternation between curating texts and exhibition design; in *Counterinformation*, the resignification of comics originating from the rise of the social and peasant movements of the seventies and of a comic commissioned for the exhibition.

Incorporare i fumetti nelle mostre d'arte è un'area in crescita. In Colombia, l'adattamento museale più rilevante del fumetto si è svolto al 45^o Salone Nazionale degli Artisti, *Il rovescio della trama*, che apre alcuni spazi espositivi al fumetto all'interno delle curatele *Architetture narrative*, *Fiammelle al vento* e *Controinformazione*. In questo articolo proponiamo un approccio a queste tre mostre, secondo le concettualizzazioni del fumetto e dello spazio espositivo che ognuna di esse offre: in *Architetture narrative*, il parallelo tra la gestione dello spazio nella pagina bidimensionale ed esposizione tridimensionale; in *Fiammelle al vento*, l'inserimento del fumetto nell'ambito delle pubblicazioni artistiche e l'alternanza tra curatele di testi e scenografia espositiva; e in *Controinformazione*, la risignificazione del fumetto risultante dall'ascesa dei movimenti sociali e contadini negli anni setanta e di un fumetto commissionato per la mostra.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Cómic de exposición, curaduría, 45^o Salón Nacional de Artistas, campos artísticos, diseño expositivo.

BD d'exposition, commissariat d'exposition, 45^e Salon nationale des artistes, champs artistiques, scénographie d'exposition.

Exhibition comic, curatorship, 45th National Salon of Artists, artistic fields, exhibition design.

Mostra di fumetti, curatela, 45^o Salone Nazionale degli Artisti, campi artistici, disegno espositivo.

Introducción

La inclusión del cómic en los espacios de exposición tiene antecedentes desde principios del siglo XX, y se ha hecho más común con el cambio de siglo. La tradicional reticencia a que la historieta fuera presentada como objeto artístico y no exclusivamente como forma menor de expresión popular o masiva (Beaty, 2012), empieza a ser superada en el siglo XXI, con su mayor presencia en museos, galerías y otros espacios del arte contemporáneo.

Esto se explica, en gran medida, por las mutaciones dentro del campo del arte y, en particular, la disolución de las fronteras entre «alta cultura» y «arte de masas» operada durante las postvanguardias como el caso del arte pop o el apropiacionismo, que condujeron a una reformulación de las posibles incursiones del cómic en el arte contemporáneo (Groensteen, 2013)¹. Y aunque la discusión sobre su legitimidad cultural sigue abierta (Meón, 2019), y aún hoy en día da lugar a diversas polémicas², su presencia en los espacios expositivos no se detiene. Diferentes académicos (Beaty, 2012; Gravett, 2013; Munson, 2020) documentan y reconocen la importancia de lo que se ha dado en llamar el cómic de exposición. Exposiciones museísticas pioneras como *Bande Dessinée et Figuration Narrative* (Museo de las Artes Decorativas de París, 1967) y *High & Low: Modern Art and Popular Culture* (Museo de Arte Moderno de Nueva York, 1990) ya planteaban diversas maneras de desplegar el cómic en las salas de los museos (Munson, 2009)³.

Colombia no ha sido ajena a la expansión del cómic de exposición. Desde hace varios años es notoria su presencia en diferentes espacios como ferias, festivales, galerías, museos, universidades, bibliotecas y casas de cultura. Los mayores esfuerzos expositivos se han hecho en el espacio de los festi-

vales de cómic, como el Festival Internacional Calicomix y el Festival Entreviñetas. El primero empezó en 1994, como el Salón de Historieta y Caricatura en Cali, y el segundo en 2010 en Armenia. Ambos festivales no solo se centran en charlas y talleres, sino también en exposiciones sobre el trabajo de varios de los historietistas invitados a cada versión. Así mismo, en el contexto de Bogotá, espacios como la Fundación Gilberto Alzate Avendaño o la Cámara de Comercio de Bogotá han abierto sus salas de exposición a artistas de cómic como Rodolfo León Sánchez (2005) y Jean Paul Zapata (2013). Además, dibujantes de cómics colombianas, como Paola Gaviria (Powerpaola), han participado en exposiciones de historietas en otros países, como en la muestra *Chicks on Comics* en la Fundación PROA de Buenos Aires, Argentina (2016-2017).

Este incremento de la presencia del cómic en espacios museográficos encuentra su manifestación más relevante en el 2019, cuando el 45 Salón Nacional de Artistas (de aquí en adelante 45SNA), uno de los eventos artísticos más importantes en el contexto nacional, lo incluyó como parte de tres de las once curadurías que conformaron su más reciente versión. El SNA se inició en 1940 y su periodicidad ha sido irregular: desde lo anual hasta lo trienal. En su comienzo siguió el formato de los clásicos salones de arte europeos. Durante mucho tiempo el SNA funcionó como una convocatoria con jurados, con la adjudicación de un premio principal, para luego realizar la selección de los artistas a través de convocatorias y becas gestionadas por organismos de las administraciones locales. Los Salones Nacionales se crearon, así, como espacios de exposición, auspiciados por el Estado, para incluir diferentes prácticas del campo artístico.

Entre el 14 de septiembre y el 4 de noviembre de 2019, la ciudad de Bogotá volvió a ser la anfitriona del 45SNA, luego de cuatro versiones del evento en otras ciudades del país. En este salón, el concepto de *El revés de la trama* —que le da su título— funciona como el eje que estructuró las once propuestas curatoriales. Dicha fórmula se lee en varias direcciones, de acuerdo con su director artístico Alejandro Martín Maldonado (2019). De una parte, se trata de una metáfora espacial, que juega con el hecho de que el salón

fue pensado para el centro de Bogotá, donde la trama colonial tiene aún una presencia fuerte, como una rígida cuadrícula que se impuso sobre el territorio estableciendo nuevas formas de poder e intentando borrar los modos anteriores de habitarlo. Es una trama que se ha mantenido a pesar de los muy distintos

¹ En el contexto colombiano, el artista más representativo de la apropiación del cómic desde las prácticas artísticas contemporáneas es Álvaro Barrios, también conocido por ser pionero del arte conceptual en este país, quien ha explorado la relación arte/cómic en sintonía con el arte pop. Véase: <https://yaizatranche.wordpress.com/2017/03/31/el-comic-de-alvaro-barrios-en-la-coleccion-de-la-fcdp/>

² Baste recordar, en el contexto español, la polémica suscitada por la declaración de Nuria Enguita en 2020, cuando asumió la dirección del IVAM, en la que ponía en duda la consideración del cómic como arte y su inclusión en las exposiciones del museo, lo que dio lugar a diversas reacciones por parte del sector del cómic, representadas principalmente en la Carta Abierta redactada por Antonio Altarriba. Véase: <https://www.elcomicesarte.com/index.php/blog/>

³ A este respecto, ha sido ampliamente reconocida la *I Exposicao Internacional de Historias em Quadrinhos*, a cargo de Álvaro Moya, llevada a cabo en el Centro Cultura e Progresso de Sao Paulo, Brasil, en 1951, como la pionera en consagrar al cómic una exposición museística, mucho antes que las de París o Nueva York (De Moya, 98-103).

momentos que ha vivido el país y que han dejado huella en la composición urbana, con capas y capas de historia que todavía se pueden leer allí. (13)

Esta «trama colonial» es constitutiva del centro de la ciudad, área donde se distribuyeron las once curadurías. Así mismo, la trama se entiende en sus diferentes acepciones como un verbo que sugiere ideas activas: intrigar, confabular, engatusar o enredar. De otra parte, el revés hace alusión a lo que no se muestra; al revés de los relatos, sus complejidades y contradicciones; y el revés como otras formas de organizarse (Martín, 14-17). Ambos conceptos hacen alusión a campos semánticos como lo urbanístico, lo narrativo y lo textil. El título, más que ser una camisa de fuerza para los curadores, fue una invitación a fijar la mirada desde otro lugar.

En este artículo nos proponemos examinar tres de las once curadurías del 45SNA, aquellas que incorporaron el cómic en sus museografías. Primero nos enfocaremos en *Arquitecturas narrativas*, por ser la exposición que se pensó desde los mecanismos narrativos del cómic y su relación con la arquitectura. Luego estudiaremos *Llamitas al viento*, la curaduría de publicaciones del salón. Por último, en *Contrainformación* abordaremos cuatro cómics que se inscriben en microhistorias, tres de los cuales provienen de la década de los setenta y el cuarto fue comisionado para la muestra.

El espacio expositivo como un cómic: *Arquitecturas narrativas*

Arquitecturas narrativas fue la curaduría más ambiciosa en su incorporación del cómic. La exposición se desarrolló en el Centro Colombo Americano y estuvo a cargo del curador Alejandro Martín Maldonado, quien ya había trabajado exposiciones de cómic. Al ser también el director artístico del 45SNA incorporó la metáfora espacial de la trama urbanística y arquitectónica en su curaduría específica, que se planteó como una interacción entre dos formas de arte: el cómic y la arquitectura. Dicha relación la trazó así:

Esta exposición piensa la trama de la página del cómic./ Interesan los modos como se articulan tiempo y espacio allí./ Cómo se leen las viñetas, cómo se estructuran./Cómo se escribe, cómo se diseña, cómo se captura el tiempo en el espacio./Para

pensar también la exposición como formato./La semiótica del cómic al servicio de la curaduría, de la museografía./Reconocer también cómo desde el cómic se piensa la arquitectura./Cómo se capturan los espacios./Las habitaciones./La ciudad. (164)

Aunque el título de la exposición y el propósito curatorial evocan la tesis doctoral de Enrique Bordes (*Cómic, arquitectura narrativa*, 2017), el planteamiento del curador no se centró exclusivamente en exponer páginas donde el espacio se concibe como una estructura arquitectónica, sino que jugó con las asociaciones entre espacio, viñeta, página, muro, lugar, de manera abierta y libre. De esta manera, se incluyeron diferentes objetos museísticos como bocetos, páginas originales o impresiones en gran formato, para mostrar la arquitectura de la página y la arquitectura de la ciudad. Además, según testimonio directo del propio curador, pensó la exposición «desde los cómics» (Martín, entrevista por correo electrónico, 20 de enero de 2021). Es así como las superficies del espacio expositivo fueron ocupadas también por otro tipo de objetos de arte como la escultura, aunque siempre tratando de asimilarlos a las formas espaciales de la historieta.

A partir de esas ideas, y apuntando a los postulados de *El revés de la trama*, el curador seleccionó a nueve artistas para la muestra. En la nómina de historietistas hubo locales y extranjeros. Miguel Vallejo (Gusanillo)⁴ y Powerpaola⁵ participaron con páginas originales de algunas de sus historietas o ampliaciones de sus viñetas (en el caso del primero). Estos trabajos tienen en común que dibujan la arquitectura como fondo de sus narraciones, pero con énfasis distintos. El primero se enfoca en dibujar la urbe (figura 1) y la segunda en los decorados y espacios de la casa (figura 2). Con esa misma idea la curaduría incluyó algunos dibujos de la diseñadora gráfica y artista plástica Mónica Naranjo Uribe⁶ que trazan, alternadamente, la ciudad y espacios interiores. En este caso

⁴ Gusanillo es un joven historietista colombiano que ha publicado algunos cómics como *Emok y el lobo* (2017), *Pollito Karateka* (2019) y *Sueños pictóricos* (2020). En 2018 recibió un accésit en el II Premio de Novela Gráfica Ciudades Iberoamericanas por la obra *Basuras*, publicada por el sello Cohete Cómics en 2021. Véase: <https://www.behance.net/gusanillodetierra>

⁵ Powerpaola es una reconocida ilustradora e historietista colombo-ecuatoriana. Ha publicado las novelas gráficas *Virus Tropical* (2011), *qp* (2014), *Todo va a estar bien* (2015), entre otras. Integra el colectivo de cómic internacional Chicks On Comics. Véase: <http://powerpaola.blogspot.com/>

⁶ Mónica Naranjo es una dibujante colombiana y autora de libros de artistas como *La distancia entre extraños* (2012) y *Afuera y adentro* (2014). Su trabajo ha sido expuesto en diferentes países. Véase: <https://www.monicanaranjou.info/about/>

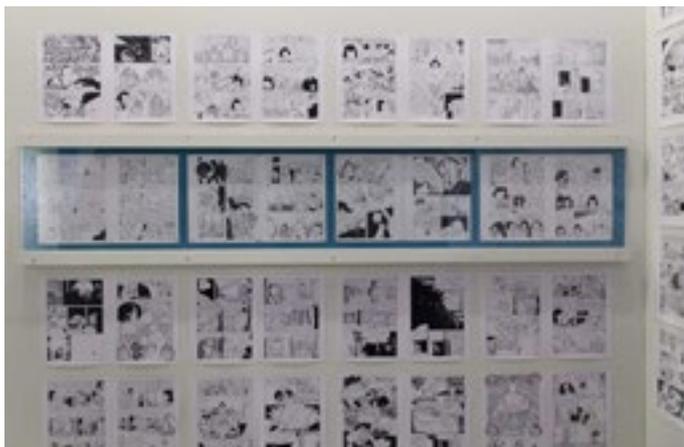


Figura 1. Originales de Gusanillo. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.



Figura 2. Originales de Powerpaola. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

las imágenes expuestas son impresiones, ya que la dibujante las elaboró directamente en soporte digital.

Para evocar «la concepción de la página como una estructura que hay que diseñar, similar a la arquitectura» (Bordes, 180), se expusieron originales del caleño Luis Tobón (Luto) y del estadounidense Ronald Wimberly. Luto es un artista gráfico, dibujante y grabador con gran reconocimiento en la historieta colombiana⁷ y sus páginas de *Viñetero* son las que más apuntan a la arquitectura de la página por la exploración y composición de los elementos gráficos del cómic (viñetas, bocadillos y diseño de página). Así mismo, su cómic en proceso, *Mujer gorila*, que el artista elaboró para la exposición, guarda una fuerte relación con la trama urbanística de Cali (figura 3), y también incorporó otro tipo de objeto museístico relacionado con el revés de la creación: un conjunto de figuras de personajes gráficos esculpidos en gomas de borrar, a manera de sellos de impresión. En el caso de Ronald Wimberly, historietista e ilustrador, se expusieron bocetos y originales de distintos cómics que redistribuyen espacios y acomodan geometrías como un proceso arquitectónico, provenientes de historietas que reflexionan sobre la relación del espacio urbano con la presencia y la lucha por el reconocimiento de las comunidades afrodescendientes en Norteamérica, y su lugar en la narración gráfica.

Además, se incluyeron otra serie de artistas por los distintos modos en que han trabajado el interior de la página o

las formas de articular las narraciones en los cómics. Ese fue el caso de la selección de algunos originales de la estadounidense Aidan Koch, que establecen un camino experimental y fuera de la narración convencional de la historieta. Koch, una destacada artista por sus numerosas exposiciones en museos y galerías, también presentó una proyección de las imágenes de su novela gráfica *The Blonde Woman* (2012) en uno de los muros de la sala. Algo parecido ocurrió con la incorporación de un dibujo en gran formato de Camilo Restrepo. Sobre ese trabajo el curador afirmó que «en el contexto del arte no se pensaría como cómic, pero plantea relaciones muy interesantes tanto por su “arquitectura paisajística” como por el uso de los íconos/caricaturas» (Martín, entrevista).



Figura 3. *Mujer gorila* de Luto. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

⁷ A esta fecha, Luto ha publicado varios fanzines y tres libros de cómic: *Viñetero* (2017), *Pogo de manos es de villanos. El libro de Carefukyou* (2020) y *Fuerte como la mujer* (2021). Además, su trabajo ha aparecido en revistas como *Carboncito* (Perú) y *Larva* (Colombia). Véase: <http://lutocorps.blogspot.com/>

Otra selección llamativa fue una serie de tres esculturas de la artista plástica Carmenza Banguera que aborda el racismo por medio de un helado de chocolate que se derrite. Para el curador se trataba de «un cómic en versión escultura». Por último, del artista plástico y profesor de arte Lucas Ospina⁸ se incluyó una escultura en bronce y algunos dibujos realizados a partir de una especie de reto, en el que el dibujante proponía dibujos que acotaban o dialogaban con las obras presentes en esta muestra.

El original fue la pieza museística más apetecida para la muestra (figura 4), tal vez por ser el objeto que mejor refleja la intención artística del proceso creativo y que, al no ser una reproducción, conserva la singularidad de formas de arte más tradicionales, como la pintura (Méon, 2015, 448-450). Además, el diálogo entre cómic y arquitectura refleja un modelo de exposición que reivindica el aspecto visual y formal de la historieta. Se privilegió la apreciación visual sobre la dimensión narrativa del cómic. Una alternativa al original fueron las reproducciones a gran escala que enfatizan en el talento del creador (Quirion, 24) y, para el curador, evidencian la relación entre la arquitectura de la ciudad y la arquitectura de la página.

La forma de desplegar los objetos en el espacio se concibió como un gran cómic (Martín, 188). Para ello, se aprovechó la cuadrícula del techo de la sala que evoca una retícula de viñetas, incorporando luces de colores en algunos de los escaques, con el objetivo de generar un recorrido arquitectónico para el visitante. Al momento de la instalación se dejaron vacíos entre los paneles modulares, como ventanas que comunican las piezas artísticas. En una entrevista personal, el curador afirmó que descomponer las piezas en los muros y pensar en la ubicación de cada una dentro de un diseño global, era acudir a la idea originaria de la arquitectura narrativa. Hay que resaltar el juego de escalas por los diferentes



Figura 4. Panorámica de *Arquitecturas narrativas*. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

tamaños de imágenes que se expusieron, pues se incluyeron impresiones en gran formato de Gusanillo, Luto y Wimberly, más la proyección de dibujos de Koch.

El gran mérito de esta curaduría —además de asumir el cómic como un medio y una práctica legítima dentro del campo artístico, al punto de abrirle una exposición exclusiva dentro de un salón nacional— es su interés por reflexionar en torno a las diversas formas de concebir y gestionar el espacio, a través de una serie de paralelos o metáforas entre la espacialidad de los cómics (la gestión del espacio bidimensional de la página), y otras formas espaciales de la arquitectura, la ciudad, o el museo: las convenciones de la representación del volumen y la tridimensionalidad tanto en el diseño arquitectónico como en el dibujo de la historieta; la retícula urbana, el plano o mapa de la ciudad, y la retícula de las viñetas; y la posibilidad de hacer recorridos interpretativos y procesos de lectura de las historietas en la disposición vertical de los muros como superficie de exposición.

No obstante, el adjetivo «narrativas» que aparece en el título de esta curaduría puede generar expectativas en los espectadores que no siempre se cumplen. La dimensión narrativa supone una continuidad, una secuencia o relato que enlace las obras, además del principio conceptual de la espacialidad, que en este caso cede su lugar a la fragmentación. Una de las estrategias curatoriales para integrar las obras en medio de la discontinuidad de sus temáticas fue la obra de Lucas Ospina. En palabras del propio artista (2019):

Los dibujos que estoy mostrando en la exposición, en la sala del Colombo Americano, pueden entenderse como «pie de citas» a las obras de los otros artistas (...). Lo que hicieron fue

⁸ Este artista fue comisionado, junto con la dibujante Powerpaola, para realizar un mural en una de las paredes exteriores del Centro Colombo Americano, como parte de esta curaduría. Dicho mural fue censurado por incluir entre sus imágenes una ilustración del actual presidente de Colombia, Iván Duque, caracterizado como una marioneta controlada por el expresidente Álvaro Uribe Vélez, quien a su vez era manipulado por el titiritero Donald Trump. Estas imágenes fueron borradas del mural, lo que desencadenó protestas de la comunidad artística y del público en general, aunque legitimó la consigna del salón, mostrando que aún no es fácil visibilizar artísticamente «el revés», pues «la trama» oficial luchará por imponerse.



Figura 5. Dibujo de Lucas Ospina. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

enviarme muestras del trabajo que iban a exponer los otros artistas, y yo intenté hacer los dibujos que respondieran a esos dibujos. [Mis dibujos] Son como una especie de comodines que le sirven también a la curaduría para poder hacer transición entre una obra y otra o para tener un elemento constante que ayuda para que el público pase de una obra a la otra pero que tenga un elemento con el que se sienta más familiar⁹.

Este objetivo integrador se logra parcialmente pues, aunque el marco rojo y la posición periférica de los dibujos de Ospina efectivamente permite leerlos como un paratexto visual a las obras de los otros artistas, sus motivos gráficos parecen aleatorios frente a los de las obras comentadas. Además, aunque la intención era que lucieran como viñetas, su marco tradicional los hace disruptivos en relación con las ampliaciones de cómics o con los dibujos originales de otras historietas (figura 5).

No obstante, el adjetivo «narrativas» del título de esta exposición puede tener un sentido más amplio que el que se le da en la definición tradicional de historieta como «narración gráfica», y más cercano a la manera como se usa en los estudios culturales y la teoría estética contemporánea, en donde se puede entender *narrativa* como un discurso social o cultural que organiza la experiencia desde una perspectiva específica. Un ejemplo de este sentido lo ofrece la obra *Mi negrito*, de Carmenza Banguera (figura 6), que denuncia una narrativa racista en los materiales de dibujo. Martín (2019) describe la obra así:



Figura 6. *Mi negrito* de Carmenza Banguera. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

En esta pieza, Banguera nos presenta un set de colores: acrílicos, acuarelas y crayones con los diversos tonos de los colores de la piel de los afrodescendientes. Esta “herramienta didáctica” choca de frente con esos lápices “color piel” con los que muchos crecimos. El humor es fundamental en el trabajo de esta artista que evita todos esos clichés que reducen los cuestionamientos al racismo estructural a una única línea identitaria. (23)

La otra parte de la obra de Banguera consta de tres esculturas que continúan este develamiento de narrativas racistas: «Su serie de tres esculturas, en las que un personaje dibujado sobre un helado de chocolate se derrite, consigna sintéticamente la crueldad y el drama de enfrentar la mirada racista, aparentemente ingenua, con la experiencia de quien es así mirado» (23). Estas esculturas ofrecen, además, una continuidad que se ajusta a la idea de narración gráfica tradicional: son tres imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada (figura 7).



Figura 7. Serie de esculturas de Carmenza Banguera. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

⁹ El testimonio completo de Lucas Ospina se puede ver en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=A1GQZmVxAQ0>

A través de estas estrategias, la curaduría de *Arquitecturas narrativas* abre, de manera más generosa, el espacio artístico a artistas provenientes directamente del mundo del cómic, y sus imágenes a las superficies de la escenografía curatorial, que les habían sido esquivas durante tanto tiempo.

El cómic como publicación artística: *Llamitas al viento*

Esta curaduría corresponde al programa de publicaciones del 45SNA, y estuvo a cargo de Manuel Kalmanovitz, escritor, artista y académico con amplia experiencia en el mundo editorial independiente y en la reflexión artística¹⁰. Esta sección de publicaciones estuvo dividida en tres categorías: *Cuadernos de fotografía*, *Cuadernos de cómic y dibujo* y *Libros del revés*. Es necesario aclarar que, en este caso, la curaduría de publicaciones no se refiere al material informativo o documental que acompaña cualquier exposición, sino de un espacio curatorial consagrado a publicaciones artísticas, entendidas como obras o procesos de arte que toman el formato impreso como su medio de expresión¹¹.

De ahí que, por un lado, el cómic encuentre en esta curaduría el lugar que le es connatural en tanto medio impreso, pero, por otro lado, que vea confrontadas sus formas editoriales, estéticas y narrativas con otras publicaciones de la esfera del arte como los *Cuadernos de fotografía*, un medio central en las prácticas artísticas contemporáneas, o los *Libros del revés*, correspondiente a proyectos donde la publicación es parte de un conjunto más amplio de procesos artísticos, como se puede colegir del texto curatorial, según el cual esta categoría «es la más abierta y en la que confluyen toda clase de aproximaciones, desde textos hasta dibujos y grabados, pero todos los proyectos coinciden en indagar acerca de lo que consideramos real y las pistas camufladas por ahí que apuntan en otras direcciones» (Kalmanovitz, 2019, 134-135).

Otro elemento que confronta al cómic en esta curaduría es el hecho de que la categoría que le corresponde no se circunscribe solo a los cómics, pues al separarlo en su título del dibujo (aunque sea con la conjunción «y»), se abre la puerta



Figura 8. Panorámica de *Llamitas al viento*. Fuente: 45SNA - Colombia / Min-Cultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

a un conjunto heterogéneo de proyectos gráficos, algunos de los cuales se alejan radicalmente de las convenciones de la narración gráfica. Así mismo, el hecho de que esta curaduría reuniera a proyectos editoriales que resultaron seleccionados a través de convocatorias públicas¹², junto con obras o publicaciones de artistas invitados por el curador por sus trayectorias previas, le añade otro grado de diversidad. La diferencia fundamental entre estos dos procesos de selección es que, mientras la participación de los ganadores de convocatorias se restringía a la muestra y distribución de sus publicaciones, algunos de los artistas invitados formaron parte además de una exposición en el museo¹³, con obras de diversa índole colgadas en los muros o dispuestas a manera de instalaciones, o participaron también en otras de las exposiciones del 45SNA.

De acuerdo con esto, la curaduría *Llamitas al viento* incluye dos tipos de artefactos u objetos expositivos: publicaciones (los denominados *cuadernos*) y obras de arte de diversa índole, que van desde impresiones, dibujos y grabados originales, hasta esculturas, instalaciones y performances (figura 8). Es el caso de la obra de Mónica Naranjo Uribe, autora del cuaderno *Caminar entre los otros* —quien además participó en *Arquitecturas narrativas* con la obra *Where here and there meet*— una

¹² La convocatoria correspondiente a la ciudad de Bogotá se ofreció como una *Beca para proyectos editoriales independientes – 45 Salón Nacional de Artistas*, que incluía las tres categorías que conforman esta curaduría. Los seleccionados a través de este proceso en la categoría de *Cuaderno de cómic y dibujo* fueron Mónica Naranjo Uribe (*Caminar entre los otros*), Juan Alberto y Camilo Conde (*Mostrillo*), y Andrés Frix Bustamante (*Chungo Zine*). En Medellín se abrió la *Convocatoria de Estímulos para el Arte y la Cultura*, cuyos ganadores fueron las obras *Zona de Confort*, de Joni B, y *Costillas de cómic con cerveza*, de Truchafrita.

¹³ La exposición de los *Cuadernos de cómic y dibujo* tuvo lugar en el espacio El Parqueadero, una sala del Museo Miguel Urrutia del Banco de la República, que antes fue un estacionamiento de vehículos y ahora un sitio para talleres y exposiciones.

¹⁰ Su trabajo editorial se ha centrado en la revista *Matera* que circula desde 2009 en Colombia. Allí reúne ensayos, cuentos, fotografías, poemas, dibujos, fotonovelas y otras creaciones artísticas. Véase la página de Facebook de esta publicación: <https://www.facebook.com/La-Revista-Matera-386953098118314/>

¹¹ Sobre la edición como práctica artística véase: Gilbert, Annette, Ed. *Publishing as Artist Practice*. Berlín: Sternberg Press, 2016.

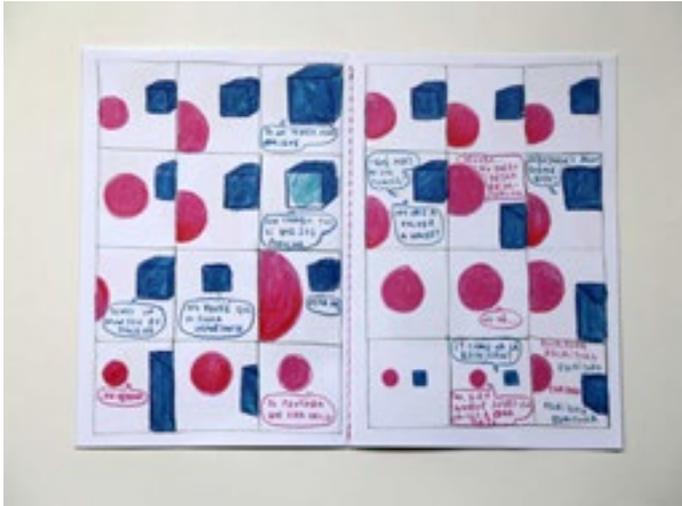


Figura 9. *Platónico imperfecto* de Mariana Gil Ríos. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

combinación de fotografías y dibujos derivadas de recorridos por paisajes y ciudades de diversos países; o de Mariana Gil Ríos, artista visual y dibujante, quien también formó parte de la curaduría *Instancias* con un performance titulado *Severnere – Acto de Habla*, además de conformar parte de *Llamitas al viento* con su publicación *Platónico imperfecto*, un cómic abstracto cuyos personajes son figuras geométricas que sostienen conversaciones cotidianas (figura 9). Así mismo, Mariana Gil expone una serie de objetos escultóricos en la curaduría de Kalmanovitz, que acompañan sus ilustraciones, algunas de las cuales están dispuestas en los muros.



Figura 10. Obra de Natalia Castañeda. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

Un caso similar es el del «fanzinero» e historietista M. A. Noreña¹⁴ y su cuaderno *No ver/volver a ver*, algunas de cuyas páginas originales están expuestas en estanterías dentro del espacio del museo. La obra de Noreña también colinda con la abstracción, y Kalmanovitz (2019) la describe así en el texto curatorial: «En las imágenes de su publicación se propuso un juego modular en el que cada página es un universo cerrado que cobra otros sentidos dependiendo de lo que viene antes y después» (199). Dado este carácter modular, el orden de exposición de estas imágenes en la sala era cambiado periódicamente.

También forma parte de este grupo el trabajo de Natalia Castañeda, cuyos dibujos originales están expuestos en los muros de la sala, y otros están dispuestos en una mesa, formando la base de objetos cerámicos que extienden sus trazos abstractos hacia la tridimensionalidad (figura 10). Estos mismos dibujos, de texturas gestuales fuertemente expresivas, aparecen en su publicación, *Una semana de bondad o Euforias olvidadas*, formando texturas que a veces funcionan en clave abstracta, o en otras ocasiones se interpretan como follajes explosivos que rodean a personajes o a parajes urbanos.

La obra del dibujante Kevin Mancera también está enmarcada y expuesta en el museo en dos paneles contiguos, además de la presentación de su cuaderno *Entre ramas me muevo* (o *Entre las ramas ando*). Se trata de ilustraciones que siguen una continuidad gráfica más que narrativa, pero que parecen habitar un mismo mundo, selvático y oscuro. En una línea similar, fuera del cuaderno *Badlands*, el artista caleño Manuel Hernández participa en *Llamitas al viento* con una serie de banderas de tela bordadas con colores vivos, que «podrían ser emblemas de equipos de fútbol, de barrios periféricos, de organizaciones obreras o de universidades donde se enseñan artes mágicas al lado de ingenierías» (Kalmanovitz, 130).

El carácter inefable o la tendencia a la abstracción de las obras antes mencionadas se entiende mejor si se recuerda la idea que orienta la curaduría de *Llamitas al viento*, cuyo título proviene de un verso del poema *Futuro*, de Porfirio Barba Jacob, que evoca la inestabilidad y fragilidad de una llama, pero a la vez su fuerza iluminadora¹⁵. De ahí también que

¹⁴ Noreña es un dibujante de historietas de vieja data que se ha movido en la escena del cómic colombiano durante casi tres décadas. Su última publicación es *¿Puedo sentarme aquí?* (2021), editada por Mapache Cómics. Véase: <https://manoregna.com/>

¹⁵ Dice la tercera estrofa del poema *Futuro*: «De simas no sondadas subía a las estrellas; / un gran dolor incógnito vibraba por su acento; / fue sabio en sus abismos, —y humilde, humilde, humilde, / porque no es nada una llamita al viento...» (Barba Jacob, 42).

su categorización como *cómics* no siempre sea clara, o que se inscriban dentro de las formas más experimentales de este medio: más cercanos a la *poesía gráfica* que a la *narración gráfica*, o que sean abiertamente cómics abstractos¹⁶. Y en una línea similar, la mayoría de estas publicaciones no se pueden entender como objetos editoriales autónomos, sino que forman parte de procesos, acciones o gestos performativos que orientan su sentido.

Pero *Llamitas al viento* incluye también otro grupo de obras que se inscriben de manera más tradicional en el campo de los cómics. Se trata, precisamente, de trabajos cuyo eje central (e incluso único) es la publicación impresa, y que involucran una dimensión narrativa más nítida. Una de estas obras es *Zona de Confort*, de Joni B¹⁷, un narrador gráfico reconocido a nivel nacional e internacional, cuya obra *Maldito planeta azul* (2012) fue publicada en España por la Editorial Periférica, y que en este caso fue premiado en la convocatoria de Medellín. Se trata de un relato gráfico que, en la línea de cómics anteriores de este dibujante como *Parque del Poblado* (2011, Editorial Robot), captura momentos cotidianos de un grupo de amigos en una noche de copas, sin más pretensión que mostrar las tensiones y los momentos agudos de la conversación entre viejos conocidos.

Este tono cotidiano también está presente en la obra *Cosquillas de cómic con cerveza* de otro autor proveniente de Medellín, Álvaro Vélez (Truchafrita), un dibujante de cómics con una trayectoria extensa y reconocida¹⁸, y que en esta historieta retoma los personajes de su universo narrativo, construidos en obras previas como *Cuadernos Gran Jefe*. Truchafrita es además su alter ego narrativo y los diálogos que sostiene con sus amigos forman parte de «un mundo que se delinea con un dibujo cuidadoso y sobrio y en el que los personajes, algunos con rasgos humanos y otros de animales, departen pacíficamente haciéndose preguntas sobre el sentido de la existencia (...)» (Kalmanovitz, 133).

Por su parte, el cómic *Mostrillo*, de los hermanos Juan Alberto y Camilo Conde¹⁹, se inscribe en otro de los géneros



Figura 11. *Mostrillo* de Juan Alberto y Camilo Conde. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

realistas de la narración gráfica: el cómic testimonial, pues constituye el primer episodio de una novela gráfica consagrada a narrar la vida de un personaje real cuyas circunstancias personales lo hicieron formar parte de los diversos grupos violentos que han protagonizado el conflicto armado que se ha vivido en Colombia durante décadas: la guerrilla, el paramilitarismo y la delincuencia común, asociada al narcotráfico y el sicariato. En esta primera entrega, los hermanos Conde relatan su infancia, hasta justo antes de ser reclutado por un grupo guerrillero (figura 11).

Finalmente, hay que mencionar el cuaderno *Chungo Zine*, del artista plástico Andrés Frix Bustamante²⁰, que se encuentra en un punto intermedio entre estas dos líneas de publicaciones pues, por un lado, comparte con los cuadernos de artista su distanciamiento de la narratividad y su búsqueda plástica a través de los formatos impresos, y por otro lado forma parte del formato del fanzine, tan cercano a los cómics en su forma más *underground*, involucrando también una gráfica que evoca este tipo de cómics.

¹⁶ A propósito de la relación entre cómic y abstracción, véase el catálogo de la exposición *Comic Abstraction: Image-Breaking, Image-Making*, realizada en el MoMA en 2007.

¹⁷ Véase la entrada sobre este dibujante colombiano en *Tebeosfera*: https://www.tebeosfera.com/autores/benjumea_joni.html

¹⁸ Truchafrita es una referencia ineludible en la historieta colombiana. Autor de las quince ediciones de *Cuadernos Gran Jefe* y editor de la reconocida gaceta de cómics *Robot* desde 2003. Sus dos últimas publicaciones son *Follaje* (2019, Tragaluz Editores) y *Días de cuarentena* (2020, Editorial Robot).

¹⁹ Juan Alberto es profesor e investigador de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Ha escrito varios artículos y reseñas sobre cómics. Por su parte, Camilo es

un dibujante, realizador audiovisual y director del *Estudio Panca*: <http://estudiopan-ca.co/panca/index.html>. *Mostrillo* es el primer cómic de ambos.

²⁰ Andrés Bustamante Sandoval es un artista bogotano con amplia trayectoria en el mundo del fanzine y los cómics, expresiones que aborda en intersección con prácticas artísticas. También es investigador y curador. Dirige *La Ramona* proyectos / Espacio 101, un lugar de exposiciones y proyectos editoriales ubicado en Bogotá. Véase: <https://andresfrix.wixsite.com/andresfrix/obras>

Así, *Llamitas al viento* nos confronta con otro tipo de exposición, que se aleja de las tipologías construidas por autores como Méon (2019) o Munson (2020), dado que asume el cómic como una estrategia más dentro del conjunto de prácticas del arte contemporáneo, y no como un medio independiente que debe ser legitimado a través de su incorporación en el «cubo blanco» del museo de arte. En ese sentido está en línea con ese tipo de cómics que responden con un sí a la pregunta formulada por Thierry Groensteen en su obra *Comics and Narration*: ¿es el cómic una rama del arte contemporáneo?

Para este autor, en cambio, la respuesta parece ser negativa, pues describe con desconfianza los proyectos gráficos que se alejan de la narratividad o de otras convenciones de este medio, adentrándose en los terrenos de las prácticas artísticas contemporáneas. Groensteen (2013), quien se basa en el sociólogo del arte Howard S. Becker, considera que el cómic y el arte contemporáneo pertenecen a «mundos artísticos» (Art Worlds) distintos, aunque no descarta que sea legítimo para algunos artistas del cómic «emanciparse de la narrativa», pero los ubica «en la periferia del campo de los cómics» (171-176). Las curadurías del 45SNA que involucraron el cómic demuestran que esta idea es relativa, pues en contextos como el colombiano, donde el cómic no se ha consolidado completamente como un *campo*, en el sentido de Bourdieu o Boltanski (1975), o en un *mundo*, en el sentido de Becker, las reglas parecen ser más flexibles.

A diferencia de otros países de Latinoamérica, como México, Cuba o Argentina, Colombia carece de una tradición de producción de cómic, lo que ha provocado un ecosistema débil y precario. Sin embargo, en los últimos años se observa la emergencia de autores y editoriales que potencian el panorama, sin llegar a consolidar una industria. Y es, precisamente, esa precariedad la que ha dado lugar a una mayor flexibilización, como la apertura del cómic con otras prácticas artísticas contemporáneas.

Los cómics activistas: Contrainformación

Una mirada crítica hacia las narrativas de la historia fue la propuesta curatorial del Equipo TRansHisTor(ia), conformado por María Sol Barón y Camilo Ordoñez, en *Contrainformación*. El dúo ha realizado curadurías y publicaciones que

involucran la cultura visual, la historia del arte y la imaginación política. Su exposición fue una de la más grandes del 45SNA por incluir un gran número de trabajos artísticos. En palabras del curador Ordoñez, al periódico *El Espectador*, se trataba de «reunir un conjunto de prácticas artísticas y culturales donde se logra reconocer la coexistencia de diferentes relatos económicos, políticos, culturales que son capaces de confrontar la historia preestablecida» (Fernández, 2019). Para ello, la curaduría se articuló en tres espacios, uno de ellos fue la Galería Santa Fe que abarcó una selección de prácticas artísticas contemporáneas, incluida la muestra de algunos cómics: *Felicita Campos, la mujer campesina en la lucha por la tierra* y *El Boche, campesino rebelde del Sinú* del monteriano Uliyanov Chalarka, *La increíble y triste historia de la Reforma Agraria y su Incora desalmado* del australiano Joe Broderick y *Auge del vaupense Tomasito Neira*.

La selección de esas historietas proviene del trabajo investigativo de varios años de los curadores. Quizá la obra de Chalarka sea una de las más llamativas por su origen. A principios de la década de los setenta se introdujo en el departamento de Córdoba una metodología de investigación, conocida como Investigación Acción Participativa (IAP), que integraba activismo, conocimiento popular y académico, en pro de una ciencia social comprometida con los movimientos y las luchas sociales. El método fue incorporado por el sociólogo Orlando Fals Borda y otros científicos sociales que se habían organizado en Bogotá como Fundación La Rosca. Según Negrete (2008), la llegada de La Rosca a la Costa Atlántica coincidió con el auge del movimiento campesino a través de la Asociación Nacional de Usuarios Campesinos (ANUC) y la creación de la Fundación del Caribe, un colectivo conformado por locales de Montería (Córdoba). Esa triada de organizaciones fue la base para aplicar la IAP.

Las primeras experiencias investigativas involucraron al campesinado de la parte suroccidental de la región Caribe «para recuperar la historia de la organización campesina y popular, fortalecer la organización y desarrollar procesos de educación popular» (García y Ojeda, 139). La agenda investigativa se proponía, por un lado, «identificar aquellas instituciones que históricamente jugaban papeles importantes en las luchas campesinas, con el propósito de readecuarlas dentro del contexto de trabajo de la ANUC» (Rappaport, 137) y, por el otro, devolver a la comunidad los resultados de la investigación por medio de diferentes actividades y materiales. Es así como el cómic fue uno de esos materiales para dar a



Figura 12. Adaptación museística de *Felicita Campos* y *El Boche*. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

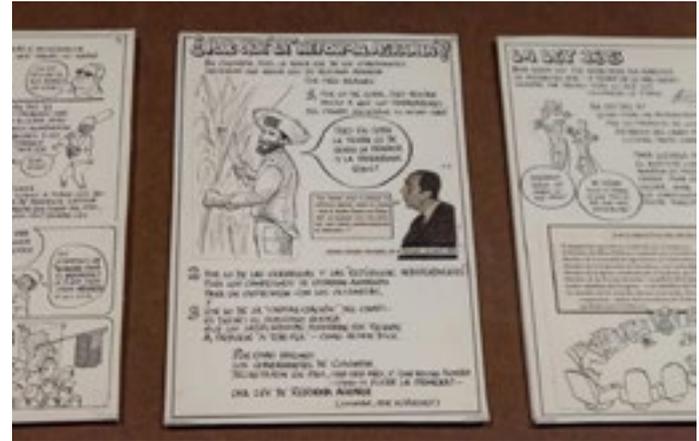


Figura 13. Original de *La increíble y triste historia de la Reforma Agraria y su Incora desalmado*. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

conocer en las bases del movimiento campesino, «que en su mayoría no sabía leer ni escribir» (Rappaport y Negrete, 38), los relatos de sus luchas.

Entre 1972 y 1974 se publicaron cuatro historietas, cada una tomó alrededor de seis meses de trabajo y su extensión oscilaba entre quince a veinte páginas (Rappaport, 141). Aunque Uliánov Chalarka, artista autodidacta que se crió en Montería, fue el encargado del dibujo, la elaboración de los cómics fue un proceso muy participativo. Chalarka asistía a las reuniones con las comunidades campesinas para tomar «apuntes dibujados» y, al final de la sesión, el público le ofrecía sus análisis para mejorar la historia. Luego, los miembros de la Fundación del Caribe y dirigentes campesinos se encargaban «de la maquetación, en la que se unían los bocetos en paneles y se agregaban globos con diálogo y cartelas con narraciones verbales» (Rappaport, 142). Por último, el borrador pasaba a aprobación final para su impresión y circulación en forma de folletos (Rappaport y Negrete, 2015; Rappaport, 2018). Como puede verse cada historieta fue producto de un trabajo reflexivo y colectivo.

De los cuatro cómics²¹, los curadores seleccionaron el trabajo sobre *Felicita Campos, la mujer campesina en la lucha por la tierra* y *El Boche, campesino rebelde del Sinú* porque se concentraban en personajes concretos y «eran las piezas que más fuertemente dialogaban con los postulados planteados en *Contrainformación*» (Barón y Ordoñez, entrevista por correo electrónico, 20 de enero de 2021). Además, desde el 2012 se habían acercado al folleto de *El Boche* por una curaduría y, más adelante, a la figura de Felicita Campos (figura 12). Ambos cómics son semejantes en muchos aspectos de su



Figura 14. Página interior de *Felicita Campos*. Fuente: Chalarka (1985, 73).

²¹ Las historietas fueron compiladas por la Fundación del Sinú, en 1985, bajo el título *Historia gráfica de la lucha por la tierra en la Costa Atlántica*. Luego, el Centro Nacional de Memoria Histórica reimprimió esa publicación. Y en 2019 se publicó una edición facsimilar por La Silueta Ediciones y el proyecto Piedra, Tijera, Papel.

contenido: visibilizan la represión en contra de líderes regionales y reivindican las luchas por la tierra.

La obra de Chalarka sostiene una fuerte relación temática con *La increíble y triste historia de la Reforma Agraria y su Incora desalmado* de Joe Broderick. Ambos trabajos son dos caras de una misma moneda por centrarse en los problemas agrarios. Incluso, el origen de la historieta de Broderick se relaciona también con el auge de la ANUC, a principios de la década de los setenta, ya que fue este movimiento campesino el que lo comisionó para elaborarla en 1974. Además, circuló en forma de folleto o cartilla, soporte muy apetecido para los procesos de educación popular, y tuvo el mismo objetivo de estimular al campesinado a conocer su pasado y colaborar en la lucha por la tierra. Eso sí, la cartilla de Broderick no tuvo el profundo proceso participativo de los folletos de Chalarka. Fuera de ello, su dibujo y composición de páginas se distancian del trabajo de Ulianov. El trazo caricaturesco y el diseño libre de Broderick (figura 13) contrastan con el trazo realista y la retícula de Chalarka (figura 14).

Por otra parte, la historieta de Broderick sintoniza con el trabajo del mexicano Eduardo del Río, conocido como Rius y que realizó los cuadernillos de *Los supermachos* y *Los agachados*, y es «un pionero y modelo para muchos productores de cómic político en América Latina» (Barón et al., 17). Aunque Joe sea de origen australiano, su vasta producción gráfica se desarrolló en Colombia y con relación a los temas políticos del país. La selección de este cómic en *Contrainformación* ya tenía un precedente en el trabajo investigativo de los curadores por un libro y exposición del 2018 sobre sus caricaturas e historietas²².

A estas obras se sumó un cómic, en formato de fanzine, sobre la explotación del caucho en el Amazonas de Tomasito Neira. A diferencia de las anteriores historietas, su germen no se localiza en los movimientos sociales ya que fue comisionada para la muestra. La pesquisa de Neira, artista del Vaupés, fue fruto de una revisión por parte de los curadores a lo que sucedió en los Salones Regionales del 2018. En este caso la contrainformación se lee en dos sentidos: la incorporación de un relato contrahegemónico y la inclusión de un joven historietista alejado de los circuitos del cómic nacional.

²² El equipo TRansHisTor(ia), en compañía de la artista plástica Gabriela Pinilla, publicó gracias a una beca de proyectos editoriales de Idartes el libro *De la vía armada a la vía láctea. Monos e historietas de Joe Broderick* que documenta el trabajo gráfico del australiano e incluye tres facsimilares de sus cartillas. Fuera del lanzamiento del libro, hubo una muestra de sus originales en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Artes ASAB de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas (Bogotá).



Figura 15. Adaptación museística de *La increíble y triste historia de la Reforma Agraria y su Incora desalmado*. Fuente: 45SNA - Colombia / MinCultura / Alcaldía de Bogotá, catálogo web, 2019.

Fuera de estas historietas, no queremos dejar de mencionar *La Quintinada* (1980), un «mapa parlante», ilustrado por Jorge Morales —como consecuencia de diálogos entre comunidades indígenas y los investigadores Víctor Daniel Bonilla y María Teresa Findji— por utilizar elementos del lenguaje del cómic, como la secuencialidad, que están en las raíces de lo que hoy llamamos historieta.

La forma de desplegar los cómics en el espacio fue homogénea: páginas en una vitrina lineal y cambio de superficie del papel al muro para exponer en gran formato la viñeta o la portada (figura 15). Los objetos de exposición se centraron en originales, reproducciones y publicaciones. Sólo en el caso de Broderick se mostraron dibujos originales. Esa forma de adaptar las piezas, a diferentes escalas, tenía como propósito «insinuar algunos aspectos materiales y formas de circulación de los cómics» (Barón y Ordoñez, entrevista). Además, el montaje evocó un modelo de exposición centrado en la técnica narrativa (Méon, 2015, 450-454) por la incorporación íntegra de los cómics en la vitrina y las publicaciones para la lectura del público. Aunque la muestra de los cómics no va más allá de exponer originales o reproducciones, sí guarda un equilibrio con el resto de las obras de la curaduría.

La incorporación de estos materiales en la muestra se acerca a los procesos del arte contemporáneo que Hal Foster (2001) denominó arte etnográfico, pero con la particularidad de que el trabajo de los artistas estuvo articulado con movimientos sociales y métodos participativos de investigación²³. Así, el mayor acierto de esta curaduría fue expandir el análisis

²³ Sobre el arte comprometido con procesos comunitarios véase: Crehan, Kate. *Community Art: An Anthropological Perspective*. New York: Berg, 2011.

de esas obras del campo de las ciencias sociales al ámbito artístico y reivindicar su origen en las luchas populares, muchas de las cuales siguen vigentes. Valorar el poder de la estética de los cómics en la acción política fue la forma de mirar *El revés de la trama* y muestra otra línea en la que el cómic entra a formar parte de las prácticas artísticas contemporáneas.

Conclusiones

Las tres curadurías del 45SNA estudiadas en este artículo ofrecieron estrategias distintas en su aproximación al cómic y en su incorporación en el espacio del museo de arte contemporáneo, siguiendo una tendencia internacional cada vez más extendida en las dos últimas décadas: así, por ejemplo, en su edición número 12, en el 2007, la Documenta de Kassel (Alemania) incluyó obras de cómic como las de Kerry James Marshall²⁴, Nedko Solakov, Masist Gül y Young-il Ko. Así mismo, en el contexto iberoamericano se pueden recordar exposiciones como la del artista Martín Vitaliti en el Museo ABC de Madrid (2013), las obras de Francesc Ruiz de «cómic expandido» expuestas en diversos museos y galerías de España y Europa, o el performance del colectivo argentino Un Faulduo, en el MACBA (2018), para citar solo algunos casos representativos²⁵.

En este sentido, la inclusión del cómic en el 45SNA muestra un acercamiento similar a lo que los estudios recientes de cómic han explorado en el contexto norteamericano o europeo, al exponer la manera en que la historieta, proveniente de un campo cultural distinto del de las artes plásticas, trata de apropiarse de los espacios de exposición (museos, galerías, etc.) para legitimarse, sin acabar de conseguirlo completamente. La particularidad del caso colombiano radica en que, en un contexto en el que el cómic y la narración gráfica no tienen todavía la tradición industrial de otros países ni el conjunto de circuitos, prácticas y actores que lo delimitarían como un campo autónomo, la historieta ha encontrado en la apertura de las prácticas artísticas contemporáneas un terri-

torio propicio para sus búsquedas, mostrando algunas de las líneas que se abren para este medio en la actualidad, más allá de su nicho editorial tradicional²⁶.

A este respecto, el 45SNA permite ver el papel central que han tenido las propuestas curatoriales, a partir de las cuales se ha logrado recontextualizar obras de cómic no concebidas en sí mismas como obras de arte a ser expuestas en una museografía, llevándolas al espacio tridimensional y poniéndolas en diálogo con otras obras, relacionadas con el cómic de manera más indirecta, pero concebidas dentro de prácticas propias del arte contemporáneo.

Bibliografía

- Barba Jacob, Porfirio. *Canciones y elegías*. México D.F.: Editorial Alcanía, 1932.
- Barón, María S., Gabriela Pinilla y Camilo Ordoñez. *De la vía armada a la vía láctea. Monos e historietas de Joe Broderick*. Bogotá: Idartes, 2018.
- Beaty, Bart. *Comics versus Art*. Toronto: University of Toronto Press, 2012.
- Boltanski, Luc. «La constitution du champ de la bande dessinée». *Actes de la recherche en sciences sociales*, 1, 1975, pp. 37-59, https://www.persee.fr/doc/arss_0335-5322_1975_num_1_1_2448 Recuperado el 25 de enero de 2021.
- Bordes, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2017.
- Chalarka, Ulianov. *Historia gráfica de la lucha por la tierra en la Costa Atlántica*. Montería: Fundación del Sinú, 1985.
- Conde, Juan A. «Del cómic a la novela gráfica. Mutaciones editoriales de la historieta colombiana en el siglo XXI». *Mitologías Hoy. Revista de pensamiento, crítica y estudios literarios latinoamericanos*, 20, 2019, pp. 61-77, <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.662> Recuperado el 21 de enero de 2021.
- De Moya, Alvaro. «The first international: I Exposicao Internacional de Historias em Quadrinhos». *Comic Art in Museums*. Ed. Kim Munson. Jackson: University Press of Mississippi, 2020, pp. 98-103.
- Fernández, Sandra. «TRansHisTor(ia) y su visualidad». *El Espectador*, 21 de octubre de 2019, <https://www.elespectador.com/el-magazin-cultural/transhistoria-y-su-visualidad-article-887070/> Recuperado el 18 de enero de 2021.

²⁴ La obra de Marshall tuvo una aparición previa en la versión número 53 de la *Carnegie International 1999/2000* que expuso su pieza de cómic como papel de periódico en el Museo de Arte Carnegie (Pensilvania). Luego, la versión número 54 de la *Carnegie International 2004/2005* invitó a Robert Crumb a hacer el cartel de la exposición e incluyó algunos de sus dibujos y tiras en las salas del museo. Así fue como el cómic se incorporó en una de las muestras de arte contemporáneo más antiguas del mundo.

²⁵ En su artículo *El cómic en los museos de arte. Retos museológicos y museográficos*, Santos M. Mateos Rusillo ofrece otros ejemplos, así como un conjunto de claves y reflexiones de gran interés sobre la museografía de los cómics (Mateos Rusillo, 2021).

²⁶ Aunque en la última década, el cómic colombiano ha encontrado otra forma de legitimación, integrándose al circuito del libro, a través del uso estratégico de la etiqueta «novela gráfica» (Conde, 2019).

- Foster, Hal. *El retorno de lo real*. Madrid: Akal, 2001.
- García, Andrea y Diana Ojeda. «Conjurar el olvido: campesinos y política en las llanuras del Caribe colombiano en los años 70». *Antípoda. Revista de antropología y arqueología*, 31, 2018, pp. 137-141, <https://doi.org/10.7440/antipoda31.2018.07> Recuperado el 24 de enero de 2021.
- Gravett, Paul. *Comics Art*. Yale: Yale University Press, 2013.
- Groensteen, Thierry. *Comics and Narration*. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.
- Kalmanovitz, Manuel. «Llamitas al viento». *45 Salón Nacional de Artistas, el revés de la trama. Catálogo*. Bogotá: Ministerio de Cultura, República de Colombia, 2019, pp. 119-138.
- Kalmanovitz, Manuel. «Llamitas al viento». *Guía de uso. 45 Salón Nacional de Artistas, el revés de la trama*. Bogotá: Ministerio de Cultura, República de Colombia, 2019, pp. 164-215.
- «Lucas Ospina-Arquitecturas narrativas». *Youtube*, cargado por el 45 SNA, octubre 15 de 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=A1GQZmVxAQ0>.
- Martín, Alejandro. «45 Salón Nacional de Artistas». *45 Salón Nacional de Artistas, el revés de la trama. Catálogo*. Bogotá: Ministerio de Cultura, República de Colombia, 2019, pp. 13-43.
- Martín, Alejandro. «Arquitecturas narrativas». *45 Salón Nacional de Artistas, el revés de la trama. Catálogo*. Bogotá: Ministerio de Cultura, República de Colombia, 2019, pp. 161-193.
- Martín, Alejandro. «Arquitecturas narrativas». *Guía de uso. 45 Salón Nacional de Artistas, el revés de la trama*. Bogotá: Ministerio de Cultura, República de Colombia, 2019, pp. 18-39.
- Mateos Rusillo, Santos M. «El cómic en los museos de arte. Retos museológicos y museográficos». *Eu-topías*, Vol. 21, 2021, pp. 113-127.
- Méon, Jean-Matthieu. «Comics Exhibitions in Contemporary France: Diversity and Symbolic Ambivalence». *International Journal of Comic Art*, 17, 2015, pp. 446-464.
- Méon, Jean-Matthieu. «Comics in Museums and at their Periphery: Hierarchical Reaffirmation and Domination Adjustments in French Art Museums». *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, 10, 2019, http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v10_3/meon/ Recuperado el 26 octubre de 2020.
- Munson, Kim, ed. *Comic Art in Museums*. Jackson: University Press of Mississippi, 2020.
- Munson, Kim. «Beyond High and Low: How Comics and Museums Learned to Co-exist». *International Journal of Comic Art*, 11, 2009, pp. 283-298.
- Negrete, Víctor. «A la memoria del maestro Orlando Fals Borda: bases y desarrollo de la investigación-acción participativa en Córdoba (Colombia)». *International Journal of Psychological Research*, 1, 2008, pp. 85-97.
- Quirion, Louise. *What place for comics in museum exhibitions?* Tesis de maestría, Dundee University, 2015-2016, http://neuviemeart.citebd.org/IMG/pdf/dissertation_comics_exhibitions.pdf Recuperado el 15 de enero de 2021.
- Rappaport, Joanne y Víctor Negrete. «La IAP con las comunidades: el caso de los folletos ilustrados». *Documentos para la reflexión*, 10, 2015, pp. 37-44.
- Rappaport, Joanne. «Visualidad y escritura como acción: Investigación Acción Participativa en la Costa Caribe colombiana». *Revista Colombiana de Sociología*, 41, 2018, pp. 133-156, <https://doi.org/10.15446/rcs.v41n1.66272> Recuperado el 19 de enero de 2021.

Power Paola, cotidianidad y turismo

Iván Pérez-Zayas

Recibido: 15.09.2021 — Aceptado: 30.09.2021

Titre / Title / Titolo

Power Paola, vie quotidienne et tourisme
Power Paola, every day life and tourism
Power Paola, vita quotidiana e turismo

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

En sus novelas gráficas, la artista de cómics colombiana Paola Gaviria (alias Power Paola) centraliza la representación de los espacios «locales» que ella visita durante sus muchos viajes por el mundo. Con la ciudad y la selva, autopistas o sendas, bodegas y ciénagas puestos en la mirilla, el arte de Gaviria desarticula las fronteras que separan los lugares que sus personajes ocupan, ya sean espacios turísticos o ordinarios. Lo que queda expuesto en su obra entonces es un espacio nacional en donde lo público—trastocado por las preocupaciones de interacciones privadas—carece de los estereotipos de identidad que dominaban la historieta de la primera mitad del siglo veinte. Este ensayo describe los procesos mencionados (centralización y desarticulación), para luego demostrar cómo la novela gráfica de temas cotidianos podría parecer ausente de una propuesta política, aunque propone formas alternativas de entender la condición neoliberal a partir de intervenciones identitarias a los espacio-tiempos de la región latinoamericana.

Dans ses bandes dessinées, l'artiste colombienne Paola Gaviria (alias Power Paola) centralise la représentation des lieux «locaux» qu'elle visite pendant ses voyages. Avec les images des villes et la jungle, les grandes routes et les voies, les magasins et le marais de sa concentration, l'art de Gaviria démonte les barrières que séparent les places touristiques et banales où ses personnages occupent. Ce qui s'expose dans son travail artistique c'est une version de l'espace national dans laquelle les interactions publiques (teinté avec les préoccupations des questions privés) manque des stéréotypes qu'ont avait dominés les bandes dessinées en Amérique latine à la première moitié du vingtième siècle. Cet essai décrit les processus mentionnés (la centralisation et le démantèlement) pour expliquer comment est-ce que la bande dessinée de sujet quotidien semble être absent de la politique, bien qu'elle propose une possibilité nouvelle de comprendre la condition néolibérale à partir de la perspective des identités nationales aux espace-temps en Amérique latine.

In her graphic novels, Colombian painter and comic book artist Paola Gaviria (aka Power Paola) centralizes the representation of the «local» places she visits during her travels. With the cities and the jungles, highways and

pathways, bodegas and swamps in her crosshairs, Gaviria's art dismantles the frontiers that separate both the touristy and mundane spaces her characters occupy. What is exposed in her work, is a version of national space in which public interactions (tinged with the preoccupations about private matters) strip away the stereotypes that plagued the Latin American comic strips of the first half of the twentieth century. This essay describes the processes mentioned above (centralizing and dismantling) to demonstrate how graphic novels invested in the representation of everyday life might appear as lacking an interest in the political realities of the world they capture, even though they propose alternative modes of understanding the neoliberal condition from the perspective of the national identities constituting the space-time fabric of Latina America.

Nei suoi romanzi grafici, la fumettista colombiana Paola Gaviria (alias Power Paola) centralizza la rappresentazione degli spazi «locali» che visita durante i suoi numerosi viaggi in giro per il mondo. Con la città e la giungla, autostrade o sentieri, cantine e paludi sotto i riflettori, l'arte di Gaviria smantella i confini che separano i luoghi occupati dai suoi personaggi, siano essi spazi turistici o ordinari. Ciò che viene esposto nel suo lavoro è quindi uno spazio nazionale in cui il pubblico — toccato dalle preoccupazioni per le interazioni private — non ha gli stereotipi identitari che hanno dominato il fumetto della prima metà del ventesimo secolo. Questo saggio descrive i suddetti processi (centralizzazione e disarticolazione), per poi dimostrare come la rappresentazione dei problemi quotidiani nel romanzo grafico possa sembrare priva di una proposta politica, pur proponendo modi alternativi di intendere la condizione neoliberalista dalla prospettiva delle identità nazionali che definiscono lo spazio-tempo della regione latino-americana.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Paola Gaviria, comic, identidad nacional, turismo.

Paola Gaviria, bande dessinée, identité nationale, tourisme.

Paola Gaviria, comic, national identity, tourism.

Paola Gaviria, fumetto, identità nazionale, turismo.

Ciudades, campos, barrios, junglas, autopistas y pirámides, todo tipo de espacio adquiere prominencia en las novelas gráficas de la artista y escritora colombiana Paola Andrea Gaviria Silguero, alias Power Paola. Nacida en Quito, Ecuador en el 1977 y criada en Quito y Cali, Colombia, Power Paola estudió Expresión Artística en la Universidad Javeriana de Cali y Artes Plásticas en la Fundación Universitaria de Bellas Artes en Medellín. Después de formar una carrera haciendo cómics, dando talleres de arte y exhibiendo su arte en ciudades como Sidney y París, Power Paola Gaviria reside y trabaja mayormente en Buenos Aires, donde colabora con revistas, organiza el colectivo de mujeres artistas «Chicks On Comics» y moviéndose por América Latina para trabajar dibujando u ofreciendo talleres de arte. Sin embargo, es mayormente conocida por sus novelas gráficas de cotidianidad y viajes por el mundo. Destacarían *Virus tropical* (2011), *QP: Éramos nosotros* (2014), *Todo va a estar bien* (2015) o *¡Nos vamos!* (2016). En ellas captura las experiencias del día a día, por más repetitivas o mundanas que sean, de alguien que se crío y vivió viajando por el mundo occidental. La más conocida de estas, debido a su adaptación al cine animado, es *Virus Tropical*. Esta novela gráfica es una autobiografía que cuenta los eventos que dieron forma a su crianza trasnacional, pero son sus tres siguientes obras las que merecen un estudio coordinado, ya que juntas demuestran un interés marcado en la representación de la cotidianidad de sus personajes.

Después de una primera lectura, las tramas de las tres novelas gráficas que siguieron a *Virus Tropical* podrían parecer inconexas, pero todas combinan exploraciones sobre los ritmos habituales que conectan a la artista a su entorno—tomarse el café, salir a caminar, enseñar una clase—con un interés profundo por conocer otras culturas mediante el viaje, tipificando una relación paradójica entre los espacios del turismo y la identidad. *QP*, por ejemplo, colecciona cómics dibujados entre el 2006 y el 2012, páginas de un diario de viajes que la artista primero publicó en línea sobre los países y ciudades que la artista visitó o en los que vivió con el hombre era en aquel momento su marido. Luego, con *Todo va a estar*

bien, la artista regresa a su pasado, a la década de 1990, para mostrar a sus lectores los pequeños momentos de vida diaria y aventura que marcaron un viaje a un congreso de periodismo en Lima, Perú, una temporada en Cali y San Cipriano y una visita a una tía en Medellín. Para *¡Nos vamos!*, Power Paola pone en práctica las lecciones aprendidas de esos proyectos anteriores, estrenando más experimentación formal. Publicada completamente a color, esta contiene los mismos momentos mundanos que caracterizan el resto de su práctica artística, pero con un interés aún más marcado en la cultura y folclore de los diferentes países latinoamericanos que ella ha visitado durante los años 2013 y 2014. Interponiendo simbología precolombina con textos en prosa y retratos de personajes secundarios y terciarios, *¡Nos vamos!* agranda el foco de sus narrativas, dejando el protagonismo de la autora en el segundo plano.

En los cómics que componen esta trilogía informal, los pequeños incidentes que rellenan los días de los personajes alteran lo que el lector puede entender por una experiencia de viaje. Aunque sus narrativas parecerían ser sobre el turismo en su superficie, sus profundidades revelan un interés en el simple hecho de estar, de ser un vecino cualquiera, uno más entre la masa. La artista se dibuja comprando vino en París, llorando el fin de una relación amorosa por las calles de Medellín y visitando el cementerio de trenes en Uyuni, Bolivia, pero provee poco contexto, brinca de país en país, barrio en barrio, obviando fronteras nacionales y desarticulando los comportamientos usuales del que viaja por placer (Fig. 1, 2 y 3). De esta forma, sus novelas gráficas proponen una nueva identidad paradójica para el turista, una que no depende del consumismo fugaz, obviando el simulacro abreviado o la experiencia folclórica del *guided tour* a favor de una integración a los ritmos de los espacios que su cuerpo ocupa. Esta relación curiosa que existe entre espacio e identidad en los cómics de Power Paola define a su vez los contornos de su versión de la trama doméstica, dislocando las versiones de identidad nacional que definieron los cómics e historietas de la época dorada del cómic latinoamericano a favor de un énfasis en una cotidianidad difusa pero significativa.



Fig. 1. Los protagonistas de *QP* (2014) compran vino en Paris

El cómic latinoamericano como arte de consumo popular emerge a principios del siglo veinte, desde aproximadamente la década del 1920 en adelante. Llenos de estereotipos y publicados en historietas para periódicos o revistas ilustradas en las grandes ciudades de la región, los cómics de este periodo dramatizaban diferentes discursos de identidad nacional a través en gran parte de imágenes y narrativas jocosas sobre dramas domésticos y urbanos, esparciendo ideas sobre la modernización, desarrollismo y cambios drásticos en densidad poblacional de las ciudades que definieron el siglo veinte latinoamericano (L'Hoeste y Poblete, 15). Los primeros historietistas significativos de Colombia comenzaron sus carreras durante el mismo periodo y propagaron ideas similares.

En el 1924, por ejemplo, el caricaturista Adolfo Samper creó la historieta «Mojicón» bajo la dirección de Arturo Manrique para el periódico *Mundo al día*. El primer personaje recurrente de la historieta colombiana, Mojicón era un niño travieso cuyas ocurrencias ambientadas en la capital eran, en un principio, versiones plagiadas de historietas estadounidenses como *Smitty* y *Gasoline Alley*. La tirilla «Mojicón» sería cancelada durante la década del 1930, víctima de la crisis económica que aquejaba a varios países en las américas durante



Fig. 2. Power Paola camina por Medellín en *Todo va a estar bien* (2015)

esos tiempos. Años después, insatisfecho con la falta de originalidad de su primera creación, Samper logró un segundo éxito profesional con las historietas «Don Amacise» y «Misia Escopeta» (Fig. 4 y 5), publicadas en la revista «Sábado» durante la década del 1940 (Gue-rra). Las peripecias de los personajes titulares —Don



Fig. 3. Power Paola viaja a Bolivia en *¡Nos vamos!* (2016)

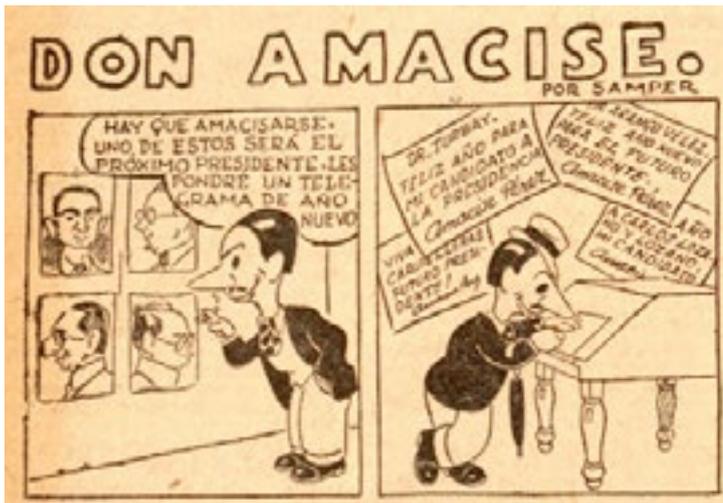


Fig. 4. *Don Amacise*, aparecido en la *Revista Sábado*, busca el favor de los políticos (1^o de enero de 1944)



Fig. 5 *Misia Escopeta* se codea con otras mujeres en la ciudad (*Revista Sábado*, 4 de mayo de 1946)

Amacise el tinterillo o picapleitos y Misia Escopeta la solterona— se inspiraban en su identidad como tipos supuestamente particulares a Bogotá, terminando de ganarle a su creador eventualmente el título del «padre de la historieta colombiana» (González Aranda). Luego, en el 1962, mucho después del debut de *Don Amacise* y *Misia Escopeta* y durante el periodo de la masificación del cómic latinoamericano, Ernesto Franco creó el personaje de Copetín para el periódico «*El Tiempo*». Este otro episodio importante de la historieta colombiana también presenta a sus lectores la vida en Bogotá, pero esta vez desde la perspectiva de un niño pobre y desamparado; «Gamín» es la palabra que se usaba en ese tiempo en Colombia para describir a los niños de la calle (Hernández).

Paradigmas de la evolución que caracterizó la formación y difusión del cómic latinoamericano durante el siglo veinte, los personajes Mojicón, *Don Amacise*, *Misia Escopeta* y Copetín son retratos de la vida metropolitana en Colombia, historias costumbristas que impartían al lector ideas sobre la nación y quienes podía uno esperar encontrarse en sus barrios. Estos personajes, sin embargo, no contextualizan solamente el origen del cómic colombiano en relación a la historia del medio en la región, sino que también ejemplifican como el medio en sí entabla desde un principio un diálogo

con su público, complicando lo que entendemos por identidad nacional. «Si la iconografía nacional resaltaba la homogeneidad en la creación [y representación] de una esfera pública nacional y singular,» explican los estudiosos de este momento crítico en la historia del cómic latinoamericano, Hector Fernandez L’Hoeste y Juan Poblete, «la popular explotaba en sinnúmero de formas, manifestando la heterogeneidad de la ciudadanía» (4). Los cómics del siglo veinte no nadaban en contra de la corriente de los monumentos y narrativas del estado sobre la identidad nacional con sus personajes pobres, jocosos, entrometidos y politiqueros, sino que era durante su difusión a las masas que dejaban la puerta abierta para una pluralidad de interpretaciones sobre la identidad representada. Power Paola retoma esa tradición, modificando y expandiendo su habilidad para capturar la colombianidad, una identidad que da cuenta de los cambios que traen la globalización y el capitalismo tardío a América Latina mediante sus historias sobre el viaje y la cotidianidad.

Las ideas sobre identidad en las que el cómic colombiano del siglo veinte trafica no son entonces un fenómeno singular sino que forman el principio de una tradición narrativa, una tradición a la que los cómics de Power Paola pertenecen. Los mercados en los que se mueve los cómics de la artista contemporánea (y el pú-

blico que los consume) habrán cambiado, pero el interés de representar aquello que el imaginario popular entiende como experiencia común y corriente del colombiano o latinoamericano promedio sigue en efecto. En otras palabras, aunque las ganas de representar los hábitos de la gente colombiana ha sido el trabajo del cómic desde un principio, estudiando las obras de Power Paola en conversación con las de Samper y Franco marcamos cambios en el discurso. La cotidianidad que se desborda hasta llenar los espacios públicos en obras como *QP*, *Todo va a estar bien* y *¡Nos vamos!* cambia la perspectiva del lector sobre lo que es el uso o propósito primordial del turismo. Y es que esas tres novelas gráficas transforman la página del cómic en una heterotopía —concepto foucauldiano que define las cualidades de los espacios cotidianos— para proveer ejemplos de una nueva forma de relacionarnos con culturas a las que no pertenecemos mediante el viaje transnacional.

Cotidianidad que se desborda

La intrincación entre identidad y espacio que caracteriza los cómics de turismo que Power Paola crea se asemeja a la «heterotopía», concepto que Michel Foucault inventó para describir algunos espacios comunes y corrientes a la vida durante siglo XX que él encontraba importantes distinguir de los espacios de la utopía. Para Foucault las utopías son sitios que existen pero no se manifiestan en lugares concretos del mundo, algo como versiones mejoradas pero inexistentes de las sociedades en que vivimos. A partir de esa definición, el filósofo francés propone usar la heterotopía para categorizar a aquellos espacios ordinarios que adquieran nuevo sentido en relación con otros lugares de su mismo tipo. Por ejemplo, según Foucault, los colegios militares pueden ser heterotopías porque históricamente los «colegios militares» funcionan como categoría de espacio que cambia con el tiempo y uso, un sinnúmero de distintos edificios que se repiten con variaciones particulares pero que generalmente albergan adolescentes pasando por la pu-

bertad y entrenándose en un número específico de conocimientos bélicos. Similarmente, la categoría «jardín» entonces serviría para unir inextricablemente el jardín de cualquier casa con el jardín botánico de la ciudad, convirtiendo así la categoría general («jardín») en un lugar que es a la vez dos sitios en uno, un archivo conceptual para todos los jardines. El colegio militar, el jardín, el cementerio, el festival, y muchos otros sitios por los que transitamos son entonces heterotopías, «lugares que se oponen a todos los demás y que de alguna manera están destinados a borrarlos, compensarlos, neutralizarlos o purificarlos» (Foucault, 3). Las heterotopías son entonces espacios reales, cotidianos, heterogéneos y polivalentes cuyo significado cambia con el pasar de los años y la circulación de gente. El estudioso del cómic latinoamericano David William Foster, provee una interpretación de la heterotopía que afina el concepto de forma útil.

Las heterotopías no sólo son espacios reales, sino que pueden ser espacios hasta cotidianos y habituales. En su ensayo «The Bar as Theatrical Heterotopia: José Muñoz and Carlos Sampayo's *El Bar de Joe*», David William Foster utiliza el concepto de Foucault para describir mejor la representación de bares y pubs en el ciclo de cómics *Historias del bar* de los argentinos José Muñoz y Carlos Sampayo. Según Foster, el bar representado en los cómics de Muñoz y Sampayo funciona como heterotopía para todos los bares genéricos, el grado cero de lo ordinario: «a lived human space that is supersaturated with meaning, one that is marked off, along any one or several sociosemantic axes, from the ordinary or everyday realms of human events, which do not immediately evince supersaturated meanings or relationships» (20). El bar de Muñoz y Sampayo es un espacio genérico, supersaturado de significado por el sinnúmero de experiencias ordinarias que toman lugar entre sus paredes. Esta versión del concepto de Foucault esclarece cómo la página del cómic se puede convertir en heterotopía, en una colección de espacios de la cotidianidad, y los cómics de Power Paola se inclinan en esa misma dirección. Se ambientan muchas veces al aire libre o en espacios públicos y genéricos como la

calle, los cafés y autobuses. Como demuestran poca acción y pocas veces centralizan la comedia propiamente, lo rutinario los define. Sus historias comienzan además en medio del asunto y son a primera vista inconexas o inacabadas, transformando sus proyectos en antologías envés de «novelas» propiamente, en colecciones de mundanidad. Es de forma antológica y fragmentaria que los momentos cotidianos en la vida de sus personajes se acumulan, poco a poco dejando ver al lector una imagen completa. La imagen que los cómics de Power Paola dejan ver al lector es una en la que los protagonistas logran vivir en todas partes del mundo obviando los rasgos más obvios o comunes a las narrativas de viaje: el movimiento y la transición. La transición entre un lugar y otro se elide, se confunden los espacios urbanos unos con el otro y sus paisajes se entremezclan. Grafiti y brea, ladrillo, farol, borrachos y cafés, todo parece dar igual. Y es que todo espacio público, ya sea en Colombia, Perú, Australia o Francia, sirven todos como contenedores de cotidianidad cuando Power Paola y sus personajes conversan y conviven. Como los bares de Muñoz y Sampayo, las ciudades, campos, barrios, junglas, autopistas y pirámides de Power Paola son primero que todo receptáculos para lo común y corriente de las actividades que definen la acción. Su arte convierte hasta las vías y caminos de centros de turismo y cultura reconocidos mundialmente (como Paris o Machu Picchu) en trasfondos para preocupaciones mundanas, cambiando el significado o simbolismo de lo que son normalmente lugares súper-saturados de significado mediante una energía de carga opuesta: eventos que carecen de súper-saturación. Un análisis cuidadoso de algunos momentos paradigmáticos en las novelas gráficas *QP*, *Todo va a estar bien* y *¡Nos vamos!* demuestran como la obra de Power Paola está intensamente enfocada en la interacción los espacios que ambientan la acción de sus personajes, la cotidianidad, y la experiencia de ser un turista.

Presentado como un cuaderno esbelto de capa blanda, *QP* tiene el tamaño de una libreta; gracias a sus portadas suaves podrías cargar su colección de relatos nómadas a todas partes. Son páginas de un diario de

viaje relleno de forma apresurado, esta novela gráfica no parece seguir un orden riguroso. Sus primeras tres historias no guardan relación mayor unas con las otras. Hasta su arte, experimental y cambiante, refuerza el sentido improvisado de esta construcción narrativa relajada. El diseño de sus personajes y el trazo del lápiz incluye dos o tres estilos de dibujo diferentes, especialmente en la primera mitad de la novela gráfica. Esta historia multiforme sirve además para comenzar a definir la relación que aguarda la representación de momentos cotidianos en las obras de Power Paola con los espacios del viaje que ambientan la mayoría de sus cómics.

Los primeros tres cómics de *QP* son todas historias de una sola página. Cada una de ellas ejemplifica las pequeñas interacciones mundanas que definirán la vida nómada de los protagonistas, la Q y P del título. Todo comienza en «Saturday Morning» con una simple rutina mañanera en la que P se despierta, se cepilla los dientes y se arregla el pelo en el baño, tan solo para regresar a la cama con Q, hacer el amor y volver a despeinarse. Las letras pequeñas de la palabra «end»—ovilladas en la esquina inferior derecha del último encuadre—le ponen un final susurrado a la escena. Las páginas de *QP* (y las demás obras de Power Paola) están llenas de momentos así, tiernos, rutinarios y fugaces. La próxima historia, «Algo Abrupto», encuentra a los personajes en el exterior, pero refuerza el tono íntimo. Vestidos para el frío del invierno, Q y P comen hotdogs en un café al aire libre. El primer encuadre es un primer plano de un árbol sin hojas. El segundo es un plano americano en el que ambos Q y P se llenan la boca con comida. «¿Que piensas? ¿Todo bien?», le pregunta P a su pareja en el próximo encuadre. «Necesito que algo pase con mi vida. Algo abrupto...», Q le contesta melancólicamente. Justo en el momento de silencio sugerido por los puntos suspensivos un pájaro posado arriba de los chicos, en uno de los arboles que enmarcan la escena, deposita excremento sobre el almuerzo de Q (Fig. 6). La historietta acaba con un encuadre que enfoca su comida arruinada, no incluye las reacciones de los protagonistas. «Sunday 6PM» tiene el mismo ritmo y tono soñoliento de esas primeras dos historias: P prepara la bañera con agua ca-

liente; se acuesta en ella con los ojos cerrados. Q se le une, gimiendo cuando sus piernas peludas sienten por primera vez la temperatura extrema que su pareja prefiere. «¿Sabes? Yo creo que deberíamos tener una vida más activa», dice la chica. «De acuerdo», le contesta el chico. Y otra vez, una conclusión sin comentario, casi sin desenlace.

Historias como estas transforman la página del cómic en el espacio ideal para explorar una cotidianidad que comienza en el hogar, pero se deja sentir en todas partes, se desborda hasta solapar las fronteras del espacio privado cubriendo o llenando los espacios públicos. El resto de la novela gráfica lo confirma. En la historia titulada «Carmelo», Q y P se sienten responsables de un perro callejero que los acompaña mientras caminan las calles de la ciudad Uruguaya del título. Luego, en «Atracción fatal», los mismos personajes beben vino y comen crepas, sentados al borde del río Sena, pero cada vez que P se queda sola —en lo que Q va y busca copas para el vino o crepas de Nutella para el postre— alguien se le acerca a P para darle conversación. Más tarde, en el «El Centro», Q y P visitan a la hermana de P en San Salvador. Caminando una vez más por la calle, los protagonistas encuentran que la escena de un tiroteo interrumpe su hábito de ambular; hasta la violencia de las maras se convierten en parte del día a día. La cotidianidad de Q y P es una que siempre sale a pasear, a decorar todo tipo de ciudad de pequeñas preocupaciones. *Todo va a estar bien* y *¡Nos vamos!* incluyen relatos que logran efectos similares, más extensos en la primera novela gráfica y más breves en la segunda.

Presentadas en forma de libreta gorda de capa blanda, las historias de *Todo va a estar bien* son extensas y están organizadas en capítulos. El estilo de arte que las caracteriza es más constante, ya que son dibujadas con el mismo trazo de lápiz y sus encuadres no llevan entintado. Más importante aún, demuestran cómo el desbor-



Fig. 6. P y Q traen los pormenores de su día a un espacio público, *QP: Éramos nosotros* (2014)

de de la cotidianidad que caracterizaba a *QP* no afecta solamente a las calles anónimas de las ciudades por las que la artista ha deambulado, sino que crea heterotopías de los lugares de turismo más concurridos también. Su introducción es además un cómic autobiográfico más tradicional en comparación a las resumidas escenas que caracterizaban a la novela gráfica detallada anteriormente, pero esta sin embargo continua la exploración de la cotidianidad del viajero con historias de finales truncados y fugaces. Titulada «El Viaje», ese primer cómic está ambientado en Perú para mediados del 1990, durante una estadía extendida que tuvo Power Paola en el país suramericano. Este se extiende de forma ininterrumpida por más de treinta páginas que incluyen acción ascendente, clímax y desenlace que cuentan sobre el florecimiento breve de una amistad. Otro elemento que diferencia la primera historia de *Todo va a estar bien* de las historias breves de *QP* es que, desde un principio, «El Viaje» se centra en la experiencia de Power Paola, ya que la artista narra en primera persona sus sentimientos

sobre lo que se cuenta, brindando contexto mediante cartelas de monólogo interior. Sin embargo, aunque esta historia contiene elementos narrativos más tradicionales que los de *QP*, sus encuadres dependen igual de la heterotopía para prestar coherencia a sus versiones del espacio marcado por lo ordinario.

«El Viaje» comienza en el cielo, mientras Power Paola y su amiga Mara vuelan camino a un congreso de periodismo en la Universidad de Lima por aerolínea comercial. Las chicas aterrizan y salen del aeropuerto conversando entre ellas en los primeros encuadres. Mientras tanto, la narración en cartelas reflexiona: «Era la primera vez que viajaba a Perú...Yo no estudiaba para ser periodista pero mi amiga Mara sí. El pasaje salía muy barato y era mi oportunidad para conocer Lima y Cuzco» (3-4). En el auditorio donde comienzan las actividades del congreso, las chicas se fijan en un joven guapo que le toma fotos al público y la narradora comenta sobre la cantidad de latinoamericanos que hay. Ya afuera del auditorio, Power Paola y Mara van por sandwiches de palta, huevo y queso en el campus universitario. Almorzando conocen a Juan, el fotógrafo atractivo. Mara primero explica de dónde son ella y su amiga Paola: «De Colombia...Bueno Paola es Colombo-ecuatoriana. ¿Y vos?» «Yo soy de acá Pe...», contesta Juan, interrumpido por un cambio de escena en el próximo encuadre (10). Desde esa interrupción en adelante, la conversación continua pero las palabras son substituida por un diálogo que no se puede leer, burbujas llenas de líneas deformadas y risas envés de palabras e ideas. Du-

rante esa secuencia de diálogos ilegibles, los encuadres del cómic desaparecen y las chicas y su nuevo amigo se mueven ininterrumpidas desde el área verde donde se conocieron a una colina donde conversan y dibujan, luego a almorzar alrededor de una mesa y finalmente, a tomar fotos por la ciudad. La cotidianidad de la conversación y el almuerzo rebosa una vez más los espacios de ambientación, la página del cómic se llena de espacios públicos marcados por momentos privados. Este proceso se repite cuando mas tarde en la misma historia Power Paola y Mara dejan a Juan en Lima brevemente para visitar juntas a Machu Picchu.

Con la segunda secuencia sin diálogo de «El Viaje» el lector solo tiene entre mano unos breves retratos que resumen lo experimentado por los personajes durante una visita a Cuzco y Machu Picchu: un avión que aterriza de noche, dos mujeres quechuas que recalcan la importancia de tomar té de coca, las pequeñas figuras de Power Paola y Mara caminando por calles adoquinadas vistas desde lejos (Fig.7), sus sonrisas mientras ellas comen choclo, una llama, etc. Las aventuras de los personajes de *Todo va a estar bien* son resumidas entonces de dos formas, con brincos y saltos de un lugar a otro, diálogos que desaparecen y transiciones que se eluden, heterotopía que conecta eventos difusos entre si. Como en *QP*, las experiencias de Power Paola la viajera son presentadas otra vez sin pompa ni fastuosidad, resumiendo la experiencia de permanecer en Lima y Cuzco mediante un puñado de imágenes callejeras alteradas en donde la mundanidad es enfatizada y los placeres usuales del turismo se dejan en el trasfondo o escurren como arena entre los dedos, efecto que crea una relación entre ambiente y actividad en la que las fronteras entre un espacio y otro desaparecen gracias a la cotidianidad de la trama. Irónicamente, los espacios públicos de la narrativa del viaje se convierten en genéricos mediante eventos que tampoco llevan una súper saturación de significado. ¡*Nos Vamos!*, una de las novelas gráficas más recientes y ambiciosas de Power Paola, contiene cómics que detallan un segundo viaje a Machu Picchu. Similarmenete sencilla y fugaz, ésta afina la actitud ambigua

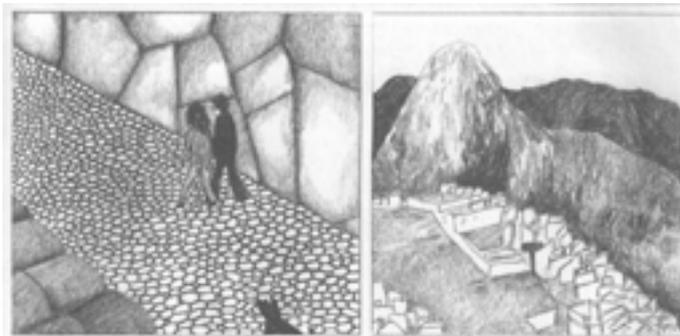


Fig. 7. las figuras casi anónimas de Power Paola y Mara andn por Macchu Picchu, *Todo va a estar bien* (2015)

o paradójica que mantienen las obras de Power Paola frente a la identidad y experiencia del turista.

La edición colombiana de *¡Nos Vamos!* es de tapa dura y a todo color, reflejo quizás del éxito profesional que Power Paola se ha ido asegurando poco a poco. Los dibujos de esta novela gráfica, a diferencia de las dos anteriores, no son creados con lápiz solamente, sino que están entintados con una amplia gama de colores neón. Sus impresiones en verdes, rosados y naranja de Tupiza y Potosí en Bolivia o de Ushuaia y Umahuaca en Argentina, por ejemplo, se entremezclan con retratos de amigos y desconocidos encontrados en la calle, recuentos surreales de los sueños de la artista, y apuntes sobre valijas y pictografía indígena. Estos viajes y aventuras por América Latina son, otra vez, anclados por pequeños momentos de conversación y aburrimiento. El viaje es incorporado a la estructura narrativa a través de sus pausas nuevamente. Nada de momentos épicos o panorámicos.

Otra historia ambientada en Machu Picchu subraya esta curiosa versión del turismo. Titledo «Perú: Cuzco» y fechado para el 28 de Julio de 2014, *¡Nos Vamos!* incluye un cómic dedicado a otra visita que hizo Power Paola a la ciudad del título, esa que recibe tantos y tantos extranjeros rumbo a Machu Picchu. Esta vez, la historia es de siete páginas y hace texto de eso que las otras dos novelas gráficas mantienen como subtexto: hay formas de viajar el mundo sin ser un turista, sin hacer exotismo o tratar como objetos a las culturas con las que se interactúa, evitando participar de las economías consumistas. En la combinación de su arte y texto descubrimos su actitud frente a los detalles que forman la experiencia de visitar a un lugar tan histórico y concurrido como la ciudad Inca. El arte de «Perú: Cuzco» es entintando en color rosado y no tiene encuadres. La introducción enmarca a los protagonistas, quienes parecen flotar entre las palabras (63):

Llegamos a las 4AM después de un viaje de 9 horas de Copacabana (Puno) a Cuzco. El primer bus fue común y corriente, en la agencia de Titicaca Bus nos lo habían vendido como un bus semicama...Por suerte, aunque todo fue muy loco, nos montaron en [sic] bus muy cómodo que no hacía tanto frío y quedamos profundamente dormidos.

Como es de costumbre en los cómics de Power Paola, el narrador de *¡Nos Vamos!* enfatiza primero la mundanidad que caracteriza los viajes de la artista. La secuencia de imágenes que la acompaña, subraya lo mismo. Cargando con bolsas de acampar y de mano, la versión dibujada de Power Paola conversa con quien es en esta ocasión su pareja de viajes, una persona dibujada con cabeza de canino, identidad caricaturesca que salvaguarda su privacidad. «Che, y qué hacemos a esta hora.», pregunta el acompañante de Power Paola. «Quedémonos como casi todos los gringos esperando a que amanezca», le contesta la artista. Luego, en el siguiente dibujo aparecen los dos otra vez, ahora sin equipaje pero con sombreros y chamarras, tratando de calentarse con la ayuda de un té. «Qué bueno que vendan mate de coca con hojas de acá en la estación», comenta el acompañante. «Mmmhh siiii», añade Power Paola. Después de otra secuencia similar en la que Power Paola se baña con agua fría y detalla las miserias de viajar con poco presupuesto («Siempre falta algo! O wi-fi o agua caliente o hace frío»), la acción se mueve a Cuzco. En la siguiente página, una imagen solitaria sirve de transición, cambiando la textura visual del cómic. La historia ya no se cuenta con secuencias, sino que lo hace con retratos individuales.

El retrato de transición que señala el desenlace de «Perú: Cuzco» contiene dos figuras. Su interrelación con la heterotopía incluye un comentario sobre el turismo (Fig. 8). La primera figura es una mujer quechua, con su niño en la espalda, sentada al lado de una llama y al borde de una de las calles adoquinadas de Cuzco, ofrece los servicios turísticos a quien pueda escucharla: «Tómame [sic] una foto con mi llamita». Mientras tanto, en el segundo plano de la misma imagen Power Paola camina por su cuenta y piensa, «Me gusta viajar, pero odio ser turista» (65). Varias pancartas y anuncios pegado a una puerta completan la escena. Estas leen «Money Exchange», «Tour to Machu Picchu» y «Entrance fee to Huayna Picchu», resaltando como el turismo no está pensado con visitante latinoamericanos como la artista en mente ni beneficia a la población indígena a la cual la mujer quechua pertenece. Para la conclusión de la historia, re-

gresa el espacio sin fronteras a la página. Después de describir una vez más las frustraciones del bus económico, y los hostales, Power Paola añade a su lista las caminatas y la ropa que lleva puesta por quince días corridos, frustraciones que exacerbaban el cansancio de un viaje que ni siquiera rindió fruto: «En total nos quedamos 3 días en Cuzco. No pudimos ir a Macchu Picchu estaba lleno de turistas y no había posibilidad de subir en tren. Yo no tenía muchas ganas de hacer el tour en carro por 2 días, estaba agotada con tanto turismo» (69)

«Perú: Cuzco» es una historia de un «turismo» frustrado; sin llegar a las vistas panorámicas de la ciudad Inca, lo que queda en su lugar es una vez más el resto de los momentos indefinidos y fugaces del día a día. Igual que en el París de *QP* y el Lima de *Ahora todo va a estar bien*, Cuzco se convierte en nada más que un puñado

de calles, de caminatas y conversaciones sin desenlace obvio o resolución emocionante. La heterotopía de la metrópolis cubre una vez más las páginas con representaciones de espacios públicos afectados por la intimidad que se desborda desde la vida interior o personal de Power Paola hasta transformar el turismo, y sus espacios supersaturados de significado y emoción, en el grado cero de lo ordinario. Las heterotopías de Power Paola sin embargo, no se forman sin razón, sino que conversan con la historia del cómic de siglo veinte y sus discursos de identidad, ya que sirven para cuestionar la relación que existe entre el turismo y el privilegio de clase, haciendo una propuesta desde una perspectiva burguesa que por lo menos imagina formas de moverse a través del mundo más allá que las propuestas por el capitalismo tardío y globalizado.

Heterotopía que forma

A Small Place (1988) es una colección de ensayos breves con los que Jamaica Kincaid examina la catastrófica estela que dejó el colonialismo europeo en las antillas y como estas consecuencias se reflejan en los privilegios de los que vacacionan en su país de origen, Antigua. Su descripción de cómo el turista va y viene mientras que una gran parte de los ciudadanos nativos de los lugares a los que se viaja no tienen ese lujo sirve para mejor entender lo que la heterotopía de Power Paola logra cambiar sobre las narrativas de turismo (18):

Every native would like to find a way out, every native would like a rest, every native would like a tour. But some natives—most natives in the world—cannot go anywhere. They are too poor.

El privilegio de clase que Kincaid detalla, uno de libertad de movimiento que separa al turista del nativo, describe parte de la experiencia que caracteriza a los personajes de Power Paola. Aunque las obras de la artista colombiana resaltan como sus viajes fueron producto de oportunidades laborales de poco lucro o son definidos por un presupuesto limitado, ver el mundo



Fig. 8. Las figuras casi anónimas de Power Paola y Mara andn por Macchu Picchu, *Todo va a estar bien* (2015)

como artista o maestra itinerante como quiere requiere un grado de profesionalización o libertad fiduciaria que no es asequible a grandes partes de la población latinoamericana. Power Paola, sin embargo, no ignora esas implicaciones. Si es cierto que una gran parte de las tres obras estudiadas en este ensayo son narrativas de turismo, también es cierto que a la artista no le interesa consagrar o celebrar dicha experiencia. Además, los puntos de referencia turísticos más obvios de los países que Power Paola visita, casi nunca aparecen en sus cómics y si aparecen, son como sus dos versiones de Machu Pichu, lugares sobre los que la narrativa no indaga, representaciones que no sorprenden ni crean incidentes iniciadores, clímax o desenlaces obvios. Son en vez puro *mise en scène* y transición ligera. Favoreciendo la heterotopía, sus versiones del espacio turístico entonces funcionan principalmente como recipientes de experiencia individual, momentos que recalcan como las interacciones ordinarias pueden llegar a definir el tiempo que se pasa viajando. Sus estadias más extensas en París o Buenos Aires están llenas de momentos tan fugaces y ordinarios como sus visitas breves a la amazona colombiana. Y esto es porque, los cómics de Power Paola depende del lector que va a encontrar interesante sus vacíos y a quien no le interesa el *kitsch* consumista del turismo.

Con la heterotopía, los lugares que el turista visita y las experiencias que consume como producto de una economía capitalista y globalizada son transformados en una propuesta sobre lo que puede significar ser ciudadano del mundo, promoviendo una nueva forma de relacionarse con la pluralidad de identidades que ocupan la región latinoamericana. En todas, el espacio privado se desborda, las actividades mundanas llevan a los protagonistas—Paola, sus parejas y amigos—desde la sala a la calle, al mercado, a la jungla y de vuelta a la sala, desvaneciendo las fronteras entre un espacio y otro de tal forma que el lector se queda con la impresión de que lo más valioso del viaje es el simple hecho de poder existir en otras comunidades, de encontrarse caminando al lado de personas con experiencias de vida diferentes a las de uno y no la oportunidad de consumir cultura me-

dante los monumentos oficiales que el estado declara turísticos. De esta forma, el grado cero de lo ordinario propone una identidad nómada que se contrapone a los discursos de identidad nacional que definieron la época dorada del cómic latinoamericano.

Contraponer esta nueva versión del turista con la identidad nacional propuesta por las historietas colombianas de la primera mitad del siglo veinte nos deja ver cómo actitudes sobre lo que se puede conocer o no sobre la nación y su gente mediante el cómic ha cambiado drásticamente con la proliferación de novelas gráficas de autor de fin de siglo, cambio presagiado a su vez por el *boom* de los cómics alternativos de los sesenta y setenta del pasado siglo. Especialmente considerando cuanta influencia han tenido las historietas sobre vida, trabajo, género, sexo y otros temas íntimos y experimentales del cómic alternativo sobre las obras de Power Paola. Este cambio fue ejemplificado en publicaciones como las de «Wimmen's Comix», la serie de cómics de más larga publicación hecha completamente por mujeres que abrió el camino para otro sinnúmero de historietistas femeninas. La ambivalencia que define la representación del viajero en Power Paola es totalmente opuesta a las energías creativas que animaban a artistas como Adolfo Samper y Ernesto Franco y sus diagnósticos de los efectos que tuvo la modernización sobre la ciudadanía Bogotana. *QP, Todo va a estar bien y ¡Nos vamos!* desenfocan los hitos y costumbres nacionales que el viajero consume, poniendo en crisis el proceso de auto-identificación del cual dependían historietas de Mojicón, Don Amacise, Misia Escopetica y Copetín. Y si los personajes de Samper y Franco llamaban al lector de historietas a reírse mientras pensaban «yo no soy como Mojicón» o «sí conozco a una Misia Escopetica», las historias escurrizas de Power Paola son y no son sobre ella o nadie en particular. Lo que queda entre manos para el lector de sus novelas gráficas es el espacio local transformado, la esfera pública usada para momentos privados, la experiencia talada hasta el núcleo que utilizan el campo de la modernidad latinoamericana (desarrollista, mestiza, capitalista y supuestamente homogénea) que sirvió de andamiaje al origen de la historieta colombiana para en

vez de identificar lo que es propiamente colombiano (o peruano o argentino), evitar participar en los movimientos turísticos de las clases altas y media altas privilegiadas del mundo occidental mediante imágenes de cotidianidad y labor. Power Paola tal vez no lo sabía en el momento que lo vivió, pero las historias de *QP*, *Todo va a estar bien* y *¡Nos vamos!* hacen de toda su obra diarios de viaje, estampas de su uso del tiempo y del trabajo, ya que aparece dictando cursos o haciendo arte en las tres. Pero más importante aún, su obra completa apunta lo que cada una de ellas insinúan por su cuenta: sus libros no son tan solo una colección de eventos disimilares cuyos protagonistas divagan y deambulan sin propósito alguno, sino que reflejan el principio de una carrera, el proceso de profesionalización que llevó a la artista a descubrir que vivir, viajar, dibujar y escribir es trabajo y que ella no anda de vacaciones.

Bibliografía

- Alemán, Gabriela. «Un antivirus tropical: Powerpaola por fin llega a Ecuador», www.labarraespaciadora.com/entrevistas/un-antivirus-tropical-powerpaola-llega-por-fin-a-ecuador/. Accesado 14 de febrero, 2021.
- El tío Berni. «Entrevista con PowerPaola.» *Entrecomics*, www.entrecomics.com/2013/04/entrevista-con-powerpaola/. Accesado 14 de febrero, 2021.
- Foster, David William. «The Bar as Theatrical Heterotopia: José Muñoz and Carlos Sampayo's El Bar de Joe.» *El Eternauta, Daytripper and Beyond*, U of Texas P, 2016, pp. 20-32.
- Foucault, Michel. «Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias.» Trad. Jay Miskowiec, *Diacritics* Vol. 16.1, 1967.
- Gaviria, Paola. *¡Nos vamos!* La Silueta Ediciones, 2016.
- *QP: Éramos nosotros*. Editorial Común, 2015.
- *Todo va a estar bien*. La Silueta Ediciones, 2015.
- *Virus tropical*. Editorial Común, 2014.
- González Aranda, Beatriz. «Caricatura 'a sangre y fuego'». *La Caricatura en Colombia a Partir de la Independencia*, www.banrepcultural.org/la-caricatura-en-colombia/texto17.html. Accesado 14 de febrero, 2021.
- Guerra, Pablo. «Historieta colombiana de prensa - Adolfo Samper y sus personajes». *El Globoscopio*, www.elgloboscopio.com/2017/04/historieta-colombiana-de-prensa-adolfo.html. Accesado 14 de febrero, 2021.
- Hernández, Richard. «Cómics: ¿Cómo surgieron en Colombia?». *Radio Nacional de Colombia*, www.radionacional.co/noticias/historia-comic-colombia. Accesado 14 de febrero, 2021.
- Kincaid, Jamaica. *A Small Place*. Farrar, Straus and Giroux, 1988.
- Lefèvre, Pascal. «The Constructions of Space in Comics.» *A Comics Studies Reader*. Ed. por Jeet Heer y Kent Worcester, UP de Mississippi, 2009, pp. 157-62.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Collins, 1994.

Mutaciones del tiempo y el espacio en el cómic chileno: de la transición al estallido social

Pablo Soto

Recibido: 01.08.2021 — Aceptado: 20.08.2021

Titre / Title / Titolo

Mutations du temps et de l'espace dans la bande dessinée chilienne: de la transition à l'explosion sociale

Mutations of time and space in Chilean comics: from transition to social explosion

Mutazioni di tempo e spazio nel fumetto cileno: dalla transizione all'esplosione sociale

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

Existe un vínculo entre las formas de la historieta chilena y el modo en que los cambios políticos y sociales se manifiestan en la configuración del espacio en la ciudad. Las protestas que acabaron con la dictadura de Pinochet también crearon un movimiento de autores que termina con el retorno de la democracia. Después, los movimientos sociales que salieron a las calles en el siglo XXI, y que produjeron el reciente estallido social han provocado que los dibujantes chilenos busquen un punto de encuentro, entre la modernidad de la novela gráfica y la pulsión callejera de los diversos movimientos sociales: hay una búsqueda por encontrar un equilibrio entre la reflexión, el testimonio, la velocidad y espontaneidad de la protesta, así como de la gran cantidad de imágenes y obras gráficas que aparecieron en las calles. A partir de estas reflexiones es que el presente texto busca analizar un corpus de obras donde la crisis política es representada como un problema temporal y espacial —un modo de habitar y de hacerse cargo del pasado—: que es representado por los autores a partir de la viñeta y la página como espacio donde cruzan ambos problemas.

Il existe un lien entre les formes de la bande dessinée chilienne et la manière dont les changements politiques et sociaux se manifestent dans la configuration de l'espace dans la ville. Les manifestations qui ont mis fin à la dictature de Pinochet ont également créé un mouvement d'auteurs qui s'est achevé avec le retour de la démocratie. Par la suite, les mouvements sociaux qui sont descendus dans la rue au XXI^e siècle, et qui ont produit la récente explosion sociale, ont incité les dessinateurs chiliens à chercher un point de rencontre entre la modernité du roman graphique et le pouls de la rue des différents mouvements sociaux : on cherche à trouver un équilibre entre la réflexion, le témoignage, la rapidité et la spontanéité de la protestation, ainsi

que le grand nombre d'images et d'œuvres graphiques qui sont apparues dans la rue. C'est sur la base de ces réflexions que ce texte cherche à analyser un corpus d'œuvres dans lequel la crise politique est représentée comme un problème temporel et spatial —une manière d'habiter et de prendre en charge le passé— qui est représenté par les auteurs à travers la caricature et la page comme un espace où ces deux problèmes se croisent.

There is a link between the forms of Chilean comics and the way in which political and social changes are manifested in the configuration of space in the city. The protests that ended the Pinochet dictatorship also created a movement of authors which came to an ending with the return of democracy. Afterwards, the social movements that took to the streets in the 21st century, and that produced the recent social outburst, have pushed Chilean cartoonists to look for a meeting point between the modernity of the graphic novel and the street pulse of the various social movements: there is a search to find a balance between reflection, testimony, the speed and spontaneity of the protest, as well in the large number of images and graphic works that appeared in the streets. Based on these considerations, this text seeks to analyze a corpus of works in which the political crisis is represented as a temporal and spatial problem —a way of inhabiting and taking charge of the past—, which is represented by the authors through the cartoon and the page as a space where both problems intersect.

C'è un legame tra le forme del fumetto cileno e il modo in cui i cambiamenti politici e sociali si manifestano nella configurazione dello spazio della città. Le proteste che misero fine alla dittatura di Pinochet crearono anche un movimento di autori che terminò con il ritorno della democrazia. In seguito, i movimenti sociali che sono scesi in piazza nel XXI secolo, e che hanno prodotto la recente esplosione sociale, hanno spinto i fumettisti cileni a cercare un punto d'incontro tra la modernità del romanzo grafico e l'impulso di strada dei vari movimenti sociali: c'è la ricerca di un equilibrio tra la riflessione, la testimonianza, la velocità e la spontaneità della protesta, così come nel gran numero di immagini e opere grafiche apparse nelle strade. È sulla base di queste riflessioni che questo testo cerca di analizzare un corpus di opere in cui la crisi politica è rappresentata come un problema temporale e spaziale —un modo di abitare e farsi carico del passato— che viene rappresentato dagli autori attraverso il fumetto e la pagina come uno spazio in cui entrambi i problemi si intersecano.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Tiempo, espacio, viñeta, protesta.



Temps, espace, vignette, protestation.



Time, space, graphic work, protest.



Tempo, spazio, vignetta, protesta.



I. Introducción: un poco de teoría, y un poco de historia sobre los cómics en el Chile de la transición

Hablar de tiempo y espacio desde la teoría del cómic tiene sus complejidades, como ya lo indicaba Scott McCloud en *Entender el cómic*:

Al aprender a leer tebeos aprendemos a captar el tiempo espacialmente, puesto que en el mundo del cómic, el tiempo y el espacio son una misma cosa (100).

Son dos dimensiones que están implicadas como si fueran las dos caras de la misma moneda, y que por supuesto están determinadas por la materialidad y el formato de cada obra. Enrique Bordes destaca la misma idea a partir de la comparación con el dibujo en la arquitectura:

El dibujo del cómic va más allá, dado que para narrar, debe jugar representando también el tiempo, una dimensión más. Insistimos: mientras que el dibujo de arquitectura representa tres dimensiones en dos, el cómic pugna con incluir cuatro dimensiones en esas mismas dos (14).

El tiempo afecta al espacio; una viñeta puede incluir distintas secuencias o acciones temporales en sí misma, y el espacio afecta al tiempo; el tamaño y las dimensiones de cada viñeta pueden incrementar la duración de una secuencia o acción. Todo esto nos sirve para compren-

der lo relevante que es para el medio de los cómics el formato. Con respecto a esto último es que José Manuel Trabado indica que el soporte en el que se materializan las obras constituye un *horizonte de expectativas* (12) que se manifiesta a partir de la modulación de la relación entre autor(es) y lector(es), es el formato en este sentido el que da las pautas de lo que se puede y no se puede narrar y su duración, al mismo tiempo que determina su lugar en la trama de circulación cultural. De esto se desprende que el formato físico de una obra no solo determina el tiempo y el espacio de su lenguaje expresivo o de la materia narrada, —lo que se despliega cuando el lector abre el cómic y lleva a cabo el acto de la leer—, sino que también le asigna un lugar en una trama de relaciones culturales articuladas en un tiempo y un espacio social determinado. Cuando nos referimos a espacio en términos sociales, estamos utilizando la definición de Henri Lefebvre:

Cada sociedad (en consecuencia, cada modo de producción con las diversidades que engloba, las sociedades particulares donde se reconoce el concepto en general) produce un espacio, su espacio (90).

En este sentido, y siguiendo a Lefebvre, el tejido social es responsable de la forma en que se articula el espacio. A través de los modos en que las personas lo utilizan, lo distribuyen y/o circulan en él es que se va produciendo, desde el punto de vista de la constitución de las urbes contemporáneas:

Si el espacio es un producto, nuestro conocimiento sobre él reproducirá y explicará ese proceso de producción. El interés y el «objeto» se desplazan desde las cosas en el espacio a la producción del espacio (...) Tanto los productos parciales localizados en el espacio —las cosas— como los discursos sobre el espacio sirven únicamente de indicadores y testimonios sobre ese proceso productivo (96).

A partir de este conjunto de ideas es que podemos comenzar a reflexionar sobre una doble articulación del tiempo y el espacio en relación con los cómics, ambos elementos son relevantes en la construcción de un discurso en viñetas, al tiempo que pueden ser influidos e incluso influir en sus contextos y modos de circulación. Creemos



Fig. 1. Portada revista Trauko 19



Fig. 2. Afrod y Ziaco en Trauko 19

que esto último podía tener en mente Manuel Alcibiades cuando redactó su estudio sobre la historieta en Chile, en los años ochenta del siglo pasado, dedicándole un capítulo a las implicancias de su modo de distribución:

El kiosko es un poco como el aparato de radio o el televisor. Es el lugar del output, de la salida del circuito distributivo para entrar al circuito de circulación. Del kiosko proviene el mensaje que es la historieta. A diferencia del televisor o la radio, el producto puede ser consumido separado del lugar donde el mensaje se ofrece, es decir, la recepción de la revista, su lectura, se realiza no junto al kiosko sino que en otros lugares, donde el receptor esta usualmente quieto, pasivo, silencio, y generalmente sentado. (42)

Nos interesa esta cita por tres motivos: en primer lugar, hace evidente la importancia del punto de venta, el cual es descrito de manera analítica a partir de la teo-

ría de la comunicación. En segundo lugar, es una buena descripción del que fuera el lugar de distribución de revistas y cómics por excelencia durante buena parte del siglo pasado. En tercer lugar, la cita deja en claro que ese espacio donde el lector tomaba contacto con los cómics no era algo inocuo, es el lugar donde el mensaje es emitido. Alcibiades indica que los lectores se pueden alejar de estos puntos de emisión (el kiosko) para descodificar el mensaje (la revista o el cómic) en silencio y soledad, sin embargo, de sus palabras podemos desprender que parte de la descodificación de ese mensaje ocurría en el mismo kiosko a partir de algo tan relevante como la portada de un cómic. En el mismo Chile en el que Alcibiades publicó su estudio sobre la historieta, cinco años después para ser mas exactos, en 1988, la dictadura de Pinochet censuraría el número 19 de la revista Trauko (Figura 1). En ese número el guionista «Huevo» Díaz y la dibujante

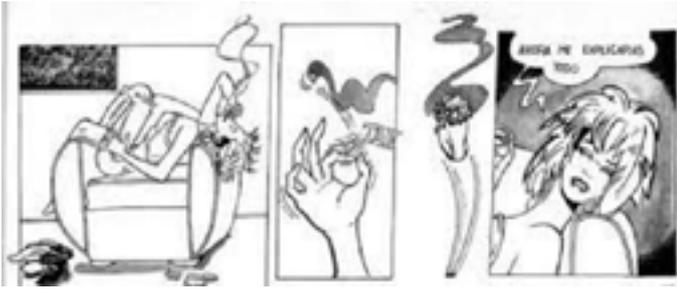


Fig. 3. Kiki Bananas por Karto

Marcela Trujillo, narraron el nacimiento de Jesús en clave grotesca —a partir de los gatos Afrod y Ziaco: personajes recurrentes de la cabecera (Figura 2)— lo que motivó el retiro inmediato del material de los kioscos, el crítico y escritor Álvaro Bisama da buena cuenta de ello en una crónica, de la que recogemos una cita:

Sátira feroz de los mitos católicos, Díaz y Trujillo narraban en primerísimo primer plano las labores de parto de María, quien daba a luz un bebe barbudo, para luego centrarse en una juerga alcohólica en el pesebre. Todo terminaba con la imagen de Santa Claus en el cielo, en un trineo cuyos renos volaban gracias a sus propios gases estomacales.

No era muy agradable de ver, hay que decirlo, pero había hartoo humor en el trabajo de Díaz y Trujillo. Que los editores hayan alentado y publicado dicha historia habla bastante de la moral de aquella época, de la búsqueda por superar las carencias culturales del período. Por supuesto el saldo fue feroz. La revista fue sacada de circulación, obtuvo prensa, originó un pequeño debate y se transformó en objeto de culto (252)

A partir de la influencia de la revista *El Víbora* en España, publicación mensual de carácter antológico que publicaba cómics de autor, es que nacen en Chile *Trauko* y *Matucana*, esta última estuvo encabezada por el catalán Jordi Llovet mientras que la primera fue capitaneada por los madrileños Antonio Arroyo y Pedro Bueno. El objetivo de estos editores era levantar una revista que reuniera a diversos autores, que se valieran de las viñetas para dar cuenta del Chile que estaba asomando mientras transcurría el último lustro de la dictadura, el resultado fue una sinergia creativa que dejó obras emblemáticas como *Kiki Bananas* de Karto (Figura 3), *El*

conde Matucana de Ricardo Fuentealba (Figura 4), y los primeros trabajos de Marcela Maliki Trujillo (Figura 5). Eran obras con una fuerte impronta autoral que, a partir de la sátira, el humor y el erotismo buscaban exponer las distintas facetas de un país que estaba viviendo los últimos estertores de la dictadura, eran trabajos que ejercían una fuerza y una presión sobre la realidad, por eso no es casual que *Trauko* haya sido una de las últimas publicaciones censuradas por Pinochet. En ese acto de censura hay una colisión de fuerzas, un cruce de voluntades donde existe un dominador claro, lo interesante es que lo que está en juego es la circulación de unas determinadas imágenes en una revista de cómics. La siguiente cita de la filósofa Marie-José Mondzain nos puede ayudar a observar en detalle que hay tras el acto de censura a este tipo de publicación:



Figura 4. Conde Matucana

consagró sin cambios ni oposición el régimen neoliberal que se desplegaría en los gobiernos posteriores. Concretaría un proceso de deshistorización en relación con los hechos que condujeron a la dictadura, se limitaría el poder de la justicia a la hora de investigar los crímenes y las violaciones a los derechos humanos: «Lo que en realidad se buscaba era resituar a Chile, construirlo como país confiable y válido, el modelo, la transición perfecta» (38).

Este proceso tuvo como consecuencia en el panorama cultural, y en la producción de cómics en particular, un efecto apaciguador o desactivador de la sinergia y las energías creativas que surgieron los últimos años de Pinochet en el poder, donde se creó una escena contracultural, que terminó por no saber que hacer frente a la inercia de los años noventa:

La historia posterior ya es conocida: llegó la democracia y todo ese mundo alternativo fue extinguiéndose de a poco pero de forma eficaz; no se sabe bien por qué sucedió esto, es un misterio. Los jóvenes crecieron, ¿maduraron quizás? Al parecer ocurrió que en los primeros años de esta democracia pactada, con ayudas de estrategias bastante apaciguadoras se hizo dormir a todas estas expresiones; se trató de ordenarlas, de fiscalizarlas; los premios de cultura, los incipientes Fondart, fueron métodos silentes que cortaron e inhibieron la rebeldía y la irreverencia. El mercado imponía sus leyes. No se les daría oportunidad a las expresiones honestas que se hacían a pulso y que muchos jóvenes pensamos que se multiplicarían con el advenimiento de la «alegría». (Lloret, 9)

II. Martín Warp, de Enrique Videla y Abel Elizondo, y el Movimiento estudiantil

El siglo veintiuno hará que los cómics hechos en Chile vuelvan a ser interesantes, porque estarán marcados por las nuevas formas de concebir la narración en viñetas, a partir de la idea de la novela gráfica (García 23): que sacudirá la forma de su producción, la implicancia de los autores que controlan la totalidad de la obra, y sus modos de distribución y existencia en el espacio social. Además de las protestas estudiantiles



Fig. 7. Martín robando Ketamina desde una veterinaria

que vendrán a cuestionar el modelo de democracia que se instaló tras la salida pactada de Pinochet. Basta con darle un vistazo al argumento de Martín Warp, obra publicada el año 2012, para comprender que hay una renovación de los temas, los espacios y los tiempos: esta obra escrita por Enrique Videla y dibujada por Abel Elizondo trata sobre la vida de Martín Cáceres, un adolescente que vive en el sur de Chile, en la ciudad de Los Ángeles, tras el terremoto del 2010: lugar donde se pasea en skate por los techos de la ciudad con su fornido amigo Juan, cuando no se está inyectando Ketamina para poder viajar a través del tiempo, o pirateando películas en VHS, mientras su amiga Olivia experimenta visiones del fin del mundo por las noches. Todo se complica cuando lo acusan de haber matado a Manuel Katriman, el Katri-Manki, o «cóndor herido» un famoso bandolero asesinado el año 1968, cuarenta años antes del presente de Martín. Este cómic salió a la venta en marzo del 2012 y dado el contexto de las movilizaciones estudiantiles que se estaban llevando a cabo en todo el país, y que tuvieron como antesala la denominada «Revolución Pingüina» del año 2006, es imposible no encontrar similitudes entre las acciones de Martín, la propuesta estética y argumental de la obra y las acciones que llevaron a cabo los estudiantes chilenos en las movilizaciones del 2006 y 2011:

Las movilizaciones ocurrieron entre los meses de abril y junio de 2006 y fueron reactivadas entre septiembre y octubre del mismo año. Este periodo fue denominado también como La



Fig. 8. Las 1800 horas por la educación

Revolución Pingüina, en alusión a una forma chilena de referirse a los estudiantes de educación primaria y secundaria, debido al aspecto (camisa blanca, vestón o jumper azul oscuro, casi negra) del uniforme escolar chileno que los asimila a un pingüino. (Muñoz)

Una de las consignas, y acciones más fuertes del movimiento estudiantil de la época, tanto el del 2006 como el del 2011, consistió en alterar la lógica del funcionamiento de los espacios urbanos; si seguimos a Henri Lefebvre y las ideas expuestas en la introducción sobre el espacio como algo «producido», donde nuestras energías están dispuestas a partir del objetivo de constituir nuestra existencia en relación con el trabajo y los modos de producción, y si a esto le sumamos una visualidad y una serie de signos dispuesto en la ciudad que garantizan ese fin. Lo que hicieron los estudiantes fue trastocar esos dos niveles, por una parte, realizando una serie de performance de carácter lúdico y participativo, que buscaban deconstruir el modo en que funcionan los espacios. Un ejemplo de esto fue la performance de las mil ochocientas horas por la educación (Figura 8), donde los estudiantes corrieron sin pausa y turnándose, toda esa cantidad de tiempo alrededor del palacio de gobierno:

«¡Vamos chicos!» «¡Sigán así!», «¡Vamos que se puede!». Son algunas de las múltiples expresiones de apoyo recibidas por quienes participamos en las «1800 horas por la Educación». Una



Fig. 9. Martín y Juan bebiendo

iniciativa de los estudiantes de la Facultad de Teatro de la U. de Chile en el marco de las movilizaciones estudiantiles exigiendo reformas estructurales que pongan fin al lucro en el sistema educacional chileno. El objetivo: correr alrededor del Palacio de la Moneda, sede del Ejecutivo, durante 75 días equivalentes a 1800 horas. Esta cifra particular se obtuvo del estudio de la Universidad de Playa Ancha (Valparaíso) que señala que se necesitan 1.800 millones de pesos para financiar anualmente a los 300,000 estudiantes de las universidades tradicionales (Salgado).

También la ciudad se llenó de *graffitis* y *stencils*²(Fig 9 y 10) con mensajes que testimoniaban lo que significa-

² Técnica que utiliza una plantilla para reproducir la imagen de manera continua y serial en paredes.

ba la educación para ellos: el trauma provocado por el modelo de mercado que los ha endeudado para poder estudiar, esto trajo consigo también un proceso de resignificación de ciertos conceptos, un buen ejemplo es lo que ocurrió con la palabra «Lucro» y la consigna «No al Lucro» que apareció por todas las calles de Santiago:

Fue así como el concepto pasó a ser algo muy distinto a la utilidad de una actividad empresarial. El lucro pasó a significar la utilidad derivada de una situación privilegiada en la que, debido a la asimetría de poder, la víctima (normalmente el consumidor) queda indefensa ante la ausencia de información y de herramientas que le otorguen poder para evitar la obtención de dicha utilidad por quien ejecuta un acto al menos antiético y normalmente ilegal, cuya sanción social y legal es nula porque la asimetría de poder la valida. (Mayol, 52)

Martín Warp se valdrá de ese recurso para establecer una serie de fisuras y distorsiones en ese sentido, basta con mirar la primera página que da comienzo al relato donde vemos a Martín y a Juan sentados apoyándose en una estatua conmemorativa de un astronauta que en la realidad histórica y social no existe, aunque la naturalidad con que funciona el cruce con el paisaje sureño de fondo y la postura de los protagonistas habrá de generar más de una duda en los lectores. El paisaje local de la provincia chilena y el universo en sentido literal se dan la mano en una sola imagen, que muestra a dos jóvenes bebiendo alcohol frente a una estatua de un Chile del futuro que no es (Fig. 9).

Este procedimiento recuerda a los *stencils* mostrados anteriormente donde a imágenes conocidas en términos icónicos son alteradas, se les suman elementos o mensajes para alterar el significado original, generando un efecto de extrañamiento y desajuste en el caminante que se las encuentra de frente en la ciudad o al doblar una esquina. A la derecha, en la misma página vemos una cita de un poema de Bolaño y Montané acerca de los ojos de los jóvenes del futuro y su mirada. Hay unas hojas cayendo y una de ellas divide la página en dos; los autores se aprovechan de las líneas de la hoja más grande para sugerir que es un ojo. Así es como se establece uno de los primeros recursos visuales de la obra sugi-



Fig. 10. Interrogatorio

riendo imágenes cuyos sentidos tiene la capacidad de expandirse, juntando elementos disímiles y sobre todo temporalmente conflictivos. Cabe preguntarse si esto es parte de una retórica o una forma de dar cuenta de la provincia chilena como un lugar donde habitan varias temporalidades a la vez, mientras que en la ciudad la irrupción de lo nuevo desplaza lo anterior, en la provincia pueden convivir activas ambas opciones. Quizás desde este punto de vista no es tan descabellado que Martín haga copias piratas de películas en VHS en pleno siglo XXI.

La relación de las imágenes con el lenguaje va a ser conflictiva cuando este último no es utilizado de manera ambigua o a partir de una prosa de carácter poético. El agente Matamala es quien persigue a Martín, y la representación de su habla por medio del diseño y la tipografía va a tender a sugerir la construcción de un archivo y una memoria que busca identificar y



Arriba. Fig. 11. Martín y Juan conversando
Abajo. Fig. 12. Martín, Olivia y Juan frente a la tanqueta

posicionar a toda costa un suceso poniéndole orden a la realidad, aunque los signos de ese orden presenten una paradoja irresoluble como que un menor de edad haya cometido un crimen décadas antes de haber nacido (Fig. 10).

No es raro que la obra convierta la relación de estos dos elementos: texto e imagen, en algo problemático en términos de diseño llegando a colocar ambos de manera separada en sus páginas, negando deliberadamente esa claridad expositiva y/o comunicativa que se les suele atribuir a los cómics: en este ejemplo (Fig. 11)

el texto y las viñetas van separadas, las imágenes son fragmentos que representan puntos de vistas subjetivos, partes de un fractal y los textos están en un bloque aparte, y en ningún caso sirven para que el lector se vuelva consciente del tiempo o la duración que representa cada imagen. Además, ciertas viñetas van a marcar puntos de vista y presentarnos espacios estrechos y a ratos difíciles de descodificar para la mirada, lugares medio destruidos o en peligro de derrumbarse, en parte producto del terremoto³, en parte también mecanismo expresivo que busca dar cuenta de la inestabilidad física y simbólica que domina la obra. Un ejemplo de esto es un momento donde los tres protagonistas se encuentran con una tanqueta militar que recuerda fácilmente a los tiempos de la dictadura, más aún cuando Martín es fugitivo, sin embargo, no es la dictadura, es el toque de queda instaurado en el sur de Chile debido al terremoto (Fig. 12).

La coherencia de Martín Warp se sustenta en llevar al límite ciertos elementos y convenciones propias del cómic, hay un pequeño espacio entre cada viñeta un pequeño lapso de tiempo entre cada página, McCloud lo va a llamar «cerrado» el tema es que en esa fracción de segundo y por la velocidad de las imágenes y su inmediatez perceptiva todo puede cambiar, puede haber una viñeta que transcurra varios miles de años antes de nuestra era y en la siguiente será el año 2011, y así es como todo puede estar descentrado a la vez. Así es como la obra expresa también la última presencia o relato constitutivo de la obra que es el mito de Cai Cai o Coi Coi que es la serpiente que separó a Chiloé del continente en la mitología del sur, así es como a la manera de Warburg buscando serpientes en el tendido eléctrico mexicano Videla y Elizondo plantean la última crisis y destrucción de un país por una fuerza de la naturaleza, que visualmente opera como una imagen vertical que se repite varias veces en la obra. Una serpiente como un corte vertical que al mismo tiempo es

³ El año 2010, un terremoto de 8,8 grados en la escala de Richter sacudió las costas de la región del Bío Bío en el sur de Chile. La destrucción y el caos que provocó el movimiento telúrico y posterior maremoto crearon situaciones de caos social que tuvo como consecuencia que se desplegaran fuerzas militares en la zona.



Fig. 13. Scott McCloud y el tiempo



Fig.15. Stencil elaborado para promocionar Martín Warp

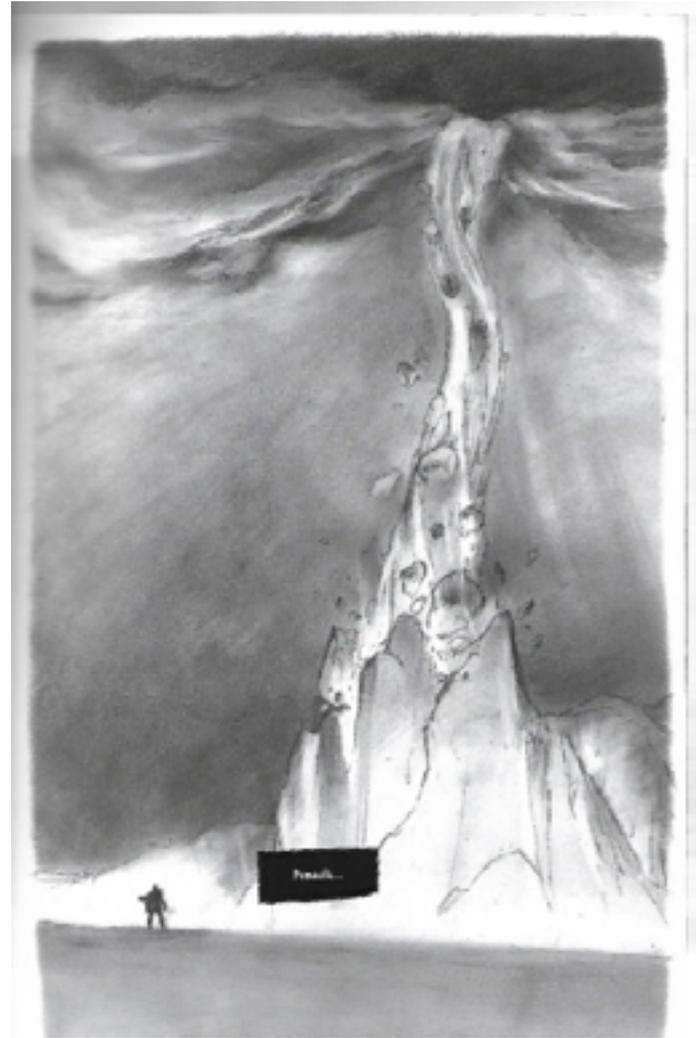


Fig. 14. Aparición de la serpiente

una herida, que al mismo tiempo es la imagen que define a un país de geografía estrecha que también parece una serpiente en los mapas. (Fig. 14)

Martín Warp vio la luz en formato físico y digital gracias a un fondo que los autores ganaron, otorgado por el CNCA⁴. Gracias a esta financiación es que ejecutaron un lanzamiento multimedial que incluyó la participación de los lectores: la obra se lanzó en formato digital y se podía descargar gratuitamente⁵, a partir

⁴ Consejo nacional de la cultura y las artes.

⁵ Se podría descargar desde la página www.viceral.com lamentablemente el dominio ya está desactivado.

de esta experiencia de lectura es que se realizó un concurso de *stencils*. Varios de estos trabajos se pudieron ver en las calles de Santiago (Fig. 15), todos apelaban a la inestabilidad de Martín y su figura como icono subversivo que llamaba a alterar los órdenes y las jerarquías. Posteriormente se llevó a cabo el primer lanzamiento en formato físico, esta primera tirada incluía la obra completa además de varias páginas con los *stencils* (Cornejo) que la gente realizó, algunos de estos fueron integrados en las paredes que aparecen en las viñetas del cómic. Martín Warp es una obra donde el modo de representar el tiempo y el espacio y su formato buscan



Arriba. Fig. 16. Rena y Mampato
Fig. 17. Martín y Olivia



Fig. 18. Ogú

estar en cierta consonancia a partir de un lanzamiento multimedial, ya no es el kiosko que era relevante en los años ochenta del siglo pasado, ahora son las plataformas digitales y las librerías, además de la invitación a ser parte de la performance para llevar su estética directamente a las paredes de la ciudad. Es el espacio producido del cómic que vuelve su mirada hacia el espacio social.

La vocación estética expansiva del trabajo de Elizondo y Videla también establece un vínculo con el pasado y la historia de los cómics en Chile: Martín, Juan y Olivia los tres protagonistas del cómic están claramente inspirados en el Mampato, Ogú y Rena de

Themo Lobos (Fig. 16 y Fig. 17). Estos tres personajes vivían aventuras en distintas épocas de la historia de la humanidad, ya que podían viajar en el tiempo gracias al cinto espacio temporal de Mampato. Esta historieta era la cabecera principal de la revista que también se llamaba Mampato:

La revista Mampato, que apareció en 1968 siguió circulando por cerca de una década, fue la que contuvo un mayor número de historietas, tanto extranjeras como nacionales. En sus inicios comenzó modestamente, con frecuencia quincenal. El aumento de ventas la llevo a salir semanalmente. A inicios de 1970, tenía una tirada semanal de 20 a 30 mil ejemplares. Su mayor éxito vendría a partir de entonces (Rojas, 76).

La publicación no solo contenía cómics de aventuras de diversas latitudes además de las aventuras de Mampato, Ogú y Rena, sino que también tenía un

carácter educativo, porque incluía láminas históricas e imágenes de la naturaleza. Este elemento de carácter enciclopédico también afectaría a la narración en viñetas de las aventuras de Mampato porque Themo Lobos incluiría una serie de descripciones y nombres científicos de los animales o personajes históricos que desfilaban en sus páginas, en algunos casos incluso dibujaba una viñeta final a modo de mapa con el recorrido que hacían los personajes en cada aventura (Fig. 20). De esta forma el contenido mismo de la revista, que era externo a las mismas aventuras del Mampato aventurero, se convertía en material extradiegético que afectaba los elementos intradiégéticos (Lefèvre,160) de las aventuras que dibujaba Themo Lobos. La misma operación ocurre en Martín Warp a partir del diario de Marco Nibiru: narración completamente en prosa de algunos de los sucesos del cómic que se despliega en ciertos momentos, desde el punto de vista de Marco, primo de Olivia, quién busca entender desde el rigor científico las distorsiones espaciales y temporales que experimenta en la ciudad de Los Ángeles, sin llegar a comprender o a construir un sentido a partir de estas experiencias. Los elementos extradiegéticos expuestos a partir de este diario implican la existencia de un punto de vista más, de una forma de comprender el tiempo y el espacio que se suma a lo ya trazado.

La narrativa sin resolución, con una idea del espacio y el tiempo llena de paradojas, que expone Martín Warp



Fig.19. Juan

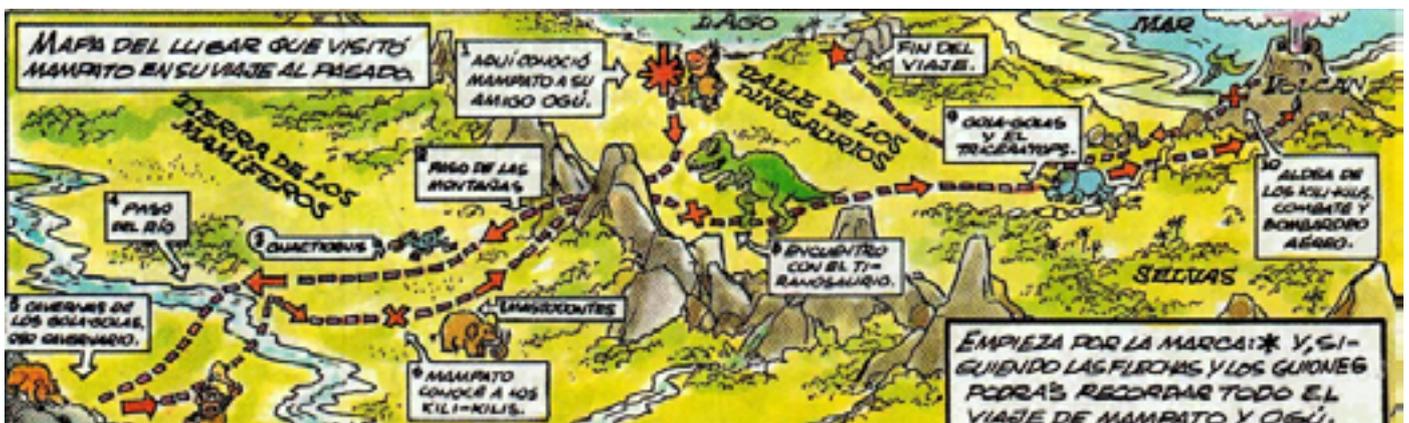


Fig. 20. Mapa del recorrido que hacen Ogú y Mampato en Kilikis y Golagolas

se ajusta con cierta precisión a la idea del tiempo sin desenlace de Sergio Rojas:

Pareciera que descubrimos hace poco que el tiempo es una ficción, que nunca hubo ese tiempo, en el que el pasado iba constantemente alejándose «hacia atrás» por la acción de un futuro que no cesaba de llegar. (...) Entonces, ahora sentimos que todo se acumula en un mismo y vastísimo espacio. Naufragio, desván, bodega en abandono, desangeladas estanterías atiborradas de archivadores e imágenes para representarnos esa forma portentosa de memoria sin sujeto que es el olvido y que define justamente en que permanece el pasado, todo el pasado (Rojas, 20).

Martín Warp se las arregla para exponer en sus páginas la experiencia del tiempo y el espacio que escenificaron los estudiantes en las movilizaciones, un momento que interrumpió los modos de experimentar y producir el espacio en la urbe capitalista, un espacio y un tiempo propuesto por las nuevas generaciones que contenía otros tiempos y otros espacios: los de la dictadura de Pinochet y de la transición pactada, situaciones y hechos que no vivieron pero que aprendieron a reconocer e impugnar. El problema de estas propuestas es que no proponen una alternativa, un modo

de organización social y política, lo que hacen es provocar colisiones y paradojas que tienen consecuencias subversivas al descentrar las causalidades que ordenan el tiempo y espacio donde ocurre la historia. De todas formas había esperanza de que las movilizaciones estudiantiles fueran el primer paso de cara a un cambio mayor:

¿Aumentan los reclamos porque en 2011 había más razones para reclamar? Por cierto, que no es así. Aumentan los reclamos cuando aumenta la esperanza y la integración social, cuando se asume que hay efectos de expresar el malestar. Aumentan los reclamos en 2011 porque en la calle había jóvenes criticando un modelo educacional y porque se asumió que ello tenía sentido, que sí esos jóvenes eran capaces de cambiar el clima social del país, entonces cada uno de los ciudadanos podría (en la escala que le corresponde) cambiar las condiciones a las que ha sido sometido. Todas las empresas saben en Chile que aumentaron sus reclamos, es conversación corriente en el ambiente empresarial. Y el reclamo es voz, es aumento del poder convertido en palabra, es el compromiso de dar cuenta del propio deseo y de señalar el malestar con el otro. En el reclamo hay sociedad; en cambio, en el silencio acrílico frente a lo que molesta solo hay un individuo victimizado. (Mayol, 34)



Fig. 21. Portadas de los cómics de Guardianes del Sur

III. Estallido social, superhéroes en Santiago y la subversión del espacio

Guido *Kid* Salinas y Sebastián Castro son los creadores de *Guardianes del Sur* (Fig. 21): una serie que a la manera de los cómics de Marvel y DC construye su propia saga con personajes individuales como Lautaro, Janequeo y Caupolicán: la acción de estos cómics transcurre durante el siglo XVI, época de la colonización española. La influencia del *mainstream* es lo que marca el proyecto desde un principio; todo comienza con una ilustración que Salinas sube a sus redes, donde dibuja a Galvarino como si fuera la portada de un cómic de Marvel (Figura 22). Este ejercicio de apropiación y reinterpretación estética es la clave central del trabajo que desarrollarán después Salinas y Castro tanto en los títulos de los *Guardianes* como en *Que no pare la revolución* (2020). En dicha portada, Galvarine —para estar en consonancia sonora—: es el guerrero mapuche a quien los colonizadores españoles le cortaron las manos. Como es de sobra conocido —incluso aparece en *La Araucana* de Alonso de Ercilla— Galvarino dijo que se vengaría, así, Salinas le dibuja una suerte de cuchillos de piedra en las manos —imitando al héroe de las garras—: el ilustrador establece un vínculo entre la sed de venganza del mapuche y el carácter irascible del mutante. Salinas también cambia el logo de la editorial por *Marichiwenu*, grito de combate mapuche que significa: venceremos una y mil veces. Más abajo que es donde el cómic original indica que es la primera entrega de un arco argumental de cinco partes, Salinas inserta un texto que resume las motivaciones de su reinterpretación apoyándose en la promesa de venganza de Galvarino. Salinas se apropia de la estética que construye el dibujante Jim Lee para la portada del cómic de Wolverine, pero no solo eso, también se adueña de los signos de reconocimiento que vinculan el trabajo de Lee con Marvel cómics: el logo editorial y otros indicadores que sirven para orientar a los lectores, como el mes de publicación o el número de la revista dentro de la colección, para comunicar



Fig. 22. Galvarine por Guido «Kid» Salinas y Wolverine por Jim Lee

la relocalización de todos estos elementos a la realidad chilena. La viralización de esta portada puso los ojos de miles de personas en el trabajo de Salinas lo que lo llevo a amplificar la idea emulando a Marvel y desarrollar la serie de *Guardianes del Sur*.

Los trabajos de Salinas y Castro, en primera instancia, arrancan de esta aparente capacidad de emular ciertas formas de los cómics de superhéroes hechos en Estados Unidos. Sin embargo, utilizan esta estética para conectar a los lectores con ciertos aspectos de la historia de Chile: episodios relacionados con la ocupación y colonización de la Araucanía donde exponen relatos y a personajes históricos que el estado chileno tiende a soslayar y/o suprimir del espacio público y social, dado que en esos territorios rurales —donde se desarrollan estos relatos— siguen existiendo actualmente conflictos por la colonización y usurpación de tierras. Por eso, si bien Salinas y Castro intentan hacer cómics masivos, icónicos y de apariencia *mainstream* lo que está al centro de su trabajo es una preocupación política que pone de manifiesto las capacidades de los cómics para reposicionar en el espacio social, de manera masiva ahora valiéndose de internet, visiones que son conflictivas con el *status quo* político y económico. No es casual, teniendo esta matriz y capacidad creativa, que interrumpieran su trabajo en *Guardianes* cuando

ocurrió el estallido social en Chile, durante el mes de octubre del año 2020.

Hablar de la revuelta popular que tomó las calles del país desde aquel mes es algo complejo, las causas son profundas y tienen sus raíces en la historia: todo comenzó con el llamado de los estudiantes secundarios a la evasión masiva en el tren subterráneo (Fig. 23), como respuesta al alza del pasaje que entró en rigor el 14 de octubre. Desde aquella fecha estudiantes de toda la capital comenzaron a tomarse las estaciones de metro hasta que viernes 18 de octubre el sistema colapsó y al descontento de los secundarios se sumó el resto de la población civil comenzando así el ciclo de protestas más masivo y multitudinario desde el fin de la dictadura.

¡Despertó, despertó, Chile despertó! Fue la consigna que comenzaron a corear miles de manifestantes por las calles, avenidas y también por las «grandes alamedas» de Chile, luego del estallido social del 18 de octubre de 2019. Nadie podía imaginar que algo así ocurriría en un Chile aparentemente tranquilo, estable y económicamente exitoso, según la prensa mundial. En los meses de noviembre y diciembre se celebrarían las reuniones de la APEC y de la COP 25 (Foro de cooperación Económica de Asia Pacífico y la Cumbre Mundial por el Cambio Climático, respectivamente). Ambos eventos mundiales debieron ser cancelados. (Garcés, 5)

El gobierno de Piñera reaccionó sacando a los militares a las calles, estos se sumaron a la policía y entre ambas fuerzas provocaron la muerte a una treinta de manifestantes, también le dispararon al rostro a otros cientos con escopetas antidisturbios, lo que tuvo como consecuencias que mas de trescientas personas perdieran la vista de manera parcial o total. Desde los años noventa y el retorno a la democracia los políticos de la concertación que se encargaron de la transición, y los empresarios que aprovecharon el momento para hacer crecer sus fortunas trabajaron para construir una imagen de Chile como país próspero y pacífico de cara al mundo, el estallido social quebró esa imagen exponiendo a Chile como un país con cicatrices y profundamente desigual:

Pues bien, este, nuestro país —que en pocas semanas antes el presidente había definido como un verdadero «oasis» en el convulsionado mundo globalizado—, literalmente estalló, desafiando todas nuestras maneras tradicionales de entender la política, e incluso sorprendiéndonos acerca de nuestras propias capacidades para movilizarnos, poner en jaque al gobierno, y en pocas semanas instalar la demanda por una nueva constitución (Garcés, 5)

A pesar de la violencia y la represión, la presión social provocó que el gobierno impulsará un cambio constitucional: de ahí la complejidad de este proceso, todo comenzó con los estudiantes evadiendo el pago del pasaje por el alza en su valor, pero se transformó en una movilización que demandó cambios profundos y que levantó una crítica al modelo neoliberal chileno, tal y como se instaló durante la dictadura de Pinochet. Salinas y Castro como autores de cómics con preocupaciones políticas se posicionaron del lado de la protesta social a través de su obra *Que no pare la revolución*, pero esta vez el lugar de los hechos es la Plaza Italia (Fig. 23), rotonda que divide la ciudad de Santiago en dos y que funciona como límite simbólico entre el sector oriente, donde vive la gente de clase alta, y el sector poniente, donde viven las clases medias y bajas. Es en este límite ahora rebautizado popularmente como Plaza de la Dignidad donde todos los viernes comenzaron a reunirse



Fig. 23. Primera línea de encapuchados resistiendo a las fuerzas policiales en una calle aledaña a Plaza Italia. Al resistir las cargas de Carabineros, la gente podía manifestarse pacíficamente en la plaza



Fig. 24. Un viernes de protestas en Plaza de la Dignidad



Fig. 25. Foto del Pareman que inspiraría el cómic de Guido Salinas

varios miles de manifestantes que pedían cambios al sistema político y social chileno (Fig. 24)

En pleno estallido social, circula la imagen de un encapuchado con el torso fornido que utiliza un disco *Pare*⁶ como escudo (Fig. 25) para protegerse de las fuerzas policiales⁷ en el sector de Plaza de la Dignidad. Salinas realiza una ilustración del encapuchado quien ya es conocido como *Pareman* en las redes sociales (Fig. 26). En un ensayo antropológico que habla acerca de las figuras y personajes que protagonizaron las jornadas de protesta en Plaza de la Dignidad se lee lo siguiente sobre lo que representa *Pareman*:

El significado o sentido de esta figura es la valentía y la osadía, lo cual se relaciona con una de las consignas principales de la revuelta: «con todo sino pa qué». Dicho símbolo demuestra la importancia que tuvo la imagen del encapuchado en todo el proceso, que se refleja, entre otros aspectos, en el surgimiento de la llamada «primera línea» y en las diversas expresiones de enaltecimiento y gratitud hacia ella. El encapuchado ya no era visto con temor ni con desconfianza, sino que comenzó a ser

⁶ Señal vial que indica que el auto debe detenerse. Es un signo del tránsito que como escudo de *Pareman* —los encapuchados que se oponen a las fuerzas policiales lo hace con piedras, palos y desechos que quedan de la destrucción y los incendios— se resignifica y pasa a ser un símbolo que implica la necesidad de detener los abusos que comete tanto la élite a partir de la mercantilización de los derechos como la policía y las violaciones a los derechos humanos que cometen. Mayol señala que desde las movilizaciones del 2011 se van a llevar a cabo procesos de semantización donde ciertos conceptos alteran sus significados. (48:2019).

⁷ Carabineros de Chile disparó 193 mil cartuchos lacrimógenos y lanzó 45 mil granadas lacrimógenas durante el estallido social.



Fig. 26. *Pareman* y el Negro Matapacos. Ilustración de Guido Salinas

fundido a través de internet. Salinas y Castro deciden comenzar a publicar un cómic en su página web: gratuitamente se podía ir accediendo semana a semana a una de las trece páginas que componen la obra que cuenta las andanzas de Pareman en Plaza de la Dignidad. Salinas y Castro confiesan en una entrevista (Espinoza) que producen la obra utilizando el método Marvel por lo que el dibujante crea primero las páginas y después el guionista es quien le inserta los diálogos y los cuadros de texto. En el caso local este método se convirtió en una estrategia para construir una obra sobre hechos que aún estaban en curso y cuyo carácter masivo, colectivo y social dificultaba que se pudiera trazar un guión argumental:

Stan Lee solía dar ideas para los argumentos, no un guión elaborado, a veces ideas muy someras, a partir de cierto momento de manera verbal, por teléfono en conversaciones de unos 20 minutos con el dibujante, sin guión escrito en muchos casos. Luego cada dibujante, en su casa o estudio, por su cuenta, desarrollaba la narración: era el famoso «Método Marvel», un sistema que permitía a Lee mantener girando todos sus «platos chinos» al mismo tiempo, sobre todo conforme el éxito de la editorial llevó a su expansión. (Pérez)

La obra da cuenta de una jornada en la que *Pareman* se encuentra protegiendo a los manifestantes del actuar de las fuerzas policiales siendo secundado por el Negro Matapacos⁸, cuando es herido por los balines que dispara la policía. Tras ser rescatado por la Abuela⁹, a quien le revela su verdadero nombre e identidad, se ponen de acuerdo para volver a protestar (Fig. 27). En sólo un par de líneas acabamos de resumir el argumento, sin embargo, lo relevante de este trabajo pasa por la capacidad de Salinas para insertar en cada página una cantidad suficiente de viñetas y detalles, que sirven para obturar las situaciones y personajes icónicos que caracterizaron las jornadas de protesta en Plaza de la Dignidad. Este espa-



Fig. 27. La abuela rescatando a Pareman

cio se convirtió en el lugar de la performance social: se llenó de rayados con mensajes alusivos a la protesta, se llevaron a cabo performances e intervenciones estéticas que buscaban escenificar los problemas que condujeron al estallido, al mismo tiempo que la primera línea de encapuchados se enfrentaba a las fuerzas policiales. No es casual que de este lugar saliera abundante iconografía y personajes que se volvieron parte de un inconsciente colectivo refundacional: *Pikachu*¹⁰, la intervención del colectivo feminista *Las Tesis*, las imágenes del *Negro Matapacos*, las víctimas de los estallidos oculares producto de las brutales acciones de la policía (Fig. 29). Todos ellos aparecen en *Que no pare la revolución*, tampoco es casual que, al pasear la vista por las páginas de la obra, su contenido se asemeje a la amalgama de fotografías y videos que circulaban por los celulares los primeros meses del estallido. La velocidad y la sinergia del cómic permite

⁸ Perro que estuvo presente en múltiples marchas reivindicativas en la Alameda durante muchos años y que se caracterizó por ladrar y atacar a las fuerzas policiales en momentos en que realizaban sus cargas represivas. (Guerra, 45)

⁹ Por último, la imagen viralizada por las redes sociales de una mujer adulta con el rostro cubierto por una pañoleta, que golpeaba con un palo al carro lanzagases de carabineros, se transformó también en una importante figura iconográfica. Dicho símbolo demostró que la revuelta era transversal, que involucraba a diversos ámbitos de la sociedad en la lucha por cambiarlo todo. (Guerra, 49)

¹⁰ «Baila Pikachu»—personaje del anime japonés— tiene su aparición en la revuelta en el momento en que una persona disfrazada de este se encontraba bailando, se desequilibra y cae al suelo en una de las tantas protestas masivas. Esta graciosa escena rápidamente se viralizó por las redes sociales y provocó que la sola imagen de este personaje fuera asociado a la revuelta y a todo lo que esta conlleva. (Guerra, 43)



Fig. 28. La primera línea de encapuchados que contenían el avance de la policía

dar cuenta de todas estas situaciones en una obra, que al mismo tiempo intenta construir un sentido a partir de estos hechos valiéndose de la influencia del imaginario superheróico, que tan bien conocen Salinas y Castro. Para ambos, personajes como *Pareman* y la *Abuela* representan una serie de características que el neoliberalismo desactivó.¹¹ La señal de tránsito que *Pareman* usa como escudo en la obra se despoja de su sentido útil¹² —ya no indica cuando los autos deben detenerse— para convertirse en el símbolo del fin del abuso, que puede ser el económico y político por parte de las élites, puede ser también la represión ejercida por carabineros contra quienes exigen mas igualdad y derechos. La obra vio la luz también en formato físico como un mini cómic —mide exactamente la mitad de un *comicbook* estadounidense— en vez de portada y contraportada, viene al interior de un disco pare de cartón que simula la misma forma que tiene el escudo de *Pareman* (Fig. 30). El título es una mezcla entre «el Pare» de la señalética y

¹¹ A partir del análisis de la figura de Superman tras la gran depresión, el guionista Grant Morrison introduce la figura del superhéroe como icono que se opone y hace frente a ciertos miedos colectivos. (25)

¹² Peter Coogan desarrolla una definición del super héroe a partir de cuatro categorías: misión, poderes, disfraz e identidad. (76-79) *Pareman* tienen una misión que es proteger a los manifestantes de los balines y las bombas lacrimógenas, es la oposición frente a la violencia policial como sistema que constriñe la voluntad popular. No tiene super poderes, pero sí es caracterizado con atributos físicos superiores a la media, el disfraz distintivo es la capucha y el escudo, mientras que su identidad secreta es la de un estudiante de clase obrera llamado Salvador.

las palabras «Que no» y «da revolución» como un rayado o intervención que conforma la frase: «Que no pare la revolución». El resultado es un trabajo llamativo como cualquier producto del *mainstream*, pero con un alto contenido político y social, que también responde a la demanda popular por referentes y héroes propios en un contexto de protesta y refundación política.

IV. Conclusión

La última pieza que analizaremos a modo de conclusión es el cómic de una página llamado *Sensaciones* (2020) firmado por Nati Romero, que aparece en la revista *Brígida* número 7 que es precisamente el que las editoras le dedican al estallido social. La revista *Brígida* comienza su andadura en el año 2018 comandada por Marcela *Maliki* Trujillo y Sol Díaz, ambas dibujantes de cómics con una notable trayectoria a sus espaldas marcada por obras comprometidas con el feminismo. Este último rasgo es el que caracteriza a la revista ya que fue concebida con



Fig. 29. Página donde se puede ver a las víctimas de trauma ocular producto del actuar represivo de la policía



Fig. 30. Carpeta con forma de señalética que contiene el cómic de Pareman

el objetivo de albergar obras realizadas solo por mujeres. La idea era constituir un espacio para autoras de toda Latinoamérica que al mismo tiempo fuera un lugar de encuentro. Trujillo y Díaz destacan que el formato de revista sigue teniendo un gran potencial ya que por poco dinero le permite al lector acceder al trabajo de muchas ilustradoras a la vez (Arismendi). Es el espíritu de las revistas antológicas que surgieron a fines de los años ochenta, en las que también participó Trujillo que vuelve bajo la bandera del compromiso feminista. De hecho, la idea de la portada de revista *Brígida* —que es un adjetivo coloquial que en Chile sirve para designar a una mujer fuerte y resuelta— es la misma en todos sus números: se puede ver un torso femenino desnudo con los senos al aire. Sin embargo, cada portada está diseñada por una ilustradora diferente y muestran diversos tipos de cuerpo, expresión e iconografía. Es, por lo tanto, el gesto de desnudar el seno la idea que desarrollan para naturalizarlo y quitarle la carga sexual con la que ha sido tratado históricamente desde una mirada puramente masculina (Fig. 32).

Sensaciones de Nati Romero es una obra realizada en una sola página donde las viñetas han sido reemplazadas por un celular dibujado diez veces, que sirve para secuenciar lo narrado. En cada celular hay un dibujo con una fuerte carga iconográfica con relación a las imágenes que han circulado de las protestas y el estallido social. Por ejemplo, en uno se puede ver a una escolar evadiendo el pago del pasaje del tren subterráneo, y en el siguiente, se verá cómo un carabiniero apunta con su arma a una manifestante que está en el suelo reducida. Está la imagen de las marchas multitudinarias en uno y las víctimas de los estallidos oculares en otro. Los textos que acompañan a las viñetas están fuera de los celulares y van dando cuenta de los estados de ánimo de una observadora que va reaccionando a cada imagen. El primer celular muestra dinero acumulándose y la observadora experimenta cierto tedio con la imagen, pro-



Fig. 31. Sensaciones por Nati Romero

gresivamente se va reactivando y emocionándose con las imágenes de las protestas y la violencia del estallido, al final las ganas de hacerse parte de lo que ocurre contrastan con el hecho de que vive en Canadá y no puede ser parte, de manera directa de las manifestaciones. Lo único que puede hacer es darle me gusta a las imágenes y compartirlas para que lleguen a mas gente, de todas formas, al final afirma que ya no volverá a ser la misma a partir de lo que ha visto y sentido:

Caigo en razón, la vida aquí sigue
 Con normalidad como si no pasara nada
 Pero en mi vida nada es igual, siento culpa, esperanza,
 estoy lejos vivo lejos...
 Pero alerta, consciente
 ¿Dormida?
 No, eso
 ¡Nunca más!

W.J.T. Mitchell en *¿Qué quieren las imágenes? Va a afirmar que una *picture* es una «situación completa en la que aparece una imagen» (14) es el momento en que se produce el reconocimiento de una instancia icónica, donde se asiste a una composición visual mediada por una situación. En su sentido más puro basta nuestra mirada para reconocer una *picture*, basta nuestra mirada para reconocer el momento o contexto donde una imagen es producida, que saquemos una cámara fotográfica o un celular es un fenómeno posterior. Siguiendo la lógica de Mitchell podríamos afirmar que el estallido social sacudió nuestra relación con las *pictures*.*

La primera viñeta de *Sensaciones*, nos muestra unas monedas cayendo de manera continua, como una hilera, como la serpiente que representa a Chile en Martín Warp, y el sopor de quien observa la imagen describe con bastante precisión y con muy pocos recursos el estado de tedio de quien la observa: «Hace frío, tengo sueño, estoy cansada, no tengo energía» (Romero). Representa la mirada de los habitantes de la ciudad previa al estallido social, todos hundidos en sus celulares mientras viajan en el tren subterráneo camino al trabajo y por la tarde de vuelta, al mismo tiempo es la experiencia común de la urbe. Celeste Olalquiaga define a la psicas-



Fig. 32. Portada Revista Brígida 7, dedicada al Estallido

tenia como el estado mental a partir del cual lidiamos con el espacio a partir de sus representaciones (37), es el momento donde comienzan a interesarnos con más fuerza los fantasmas iconográficos que dominan nuestras pulsiones en la ciudad, por sobre las percepciones físicas y concretas de los lugares y los espacios. El Chile neoliberal previo al estallido está dominado por la psicastenia, algo que no debería de extrañarnos, si hemos seguido varias de las ideas que hemos expuesto en relación con las tensiones que desarrolla el cómic, con las políticas de la transición. El sujeto anterior al estallido va y viene de su trabajo pegado al celular, deseando viajes, deseando objetos de consumo o simplemente deseando salir de sus deudas. Es un conjunto de pulsiones en tránsito que no logran tener una experiencia concreta. El sujeto posterior al estallido experimentara

algo parecido a lo que le ocurre a la observadora del celular en *Sensaciones* una vez que comienzan a desfilan las imágenes del estallido en su celular, comenzara a sentir ciertas emociones, querrá hacerse parte de este nuevo relato colectivo y a pesar de la distancia en su interior nada volverá a ser lo mismo. La psicastenia como la describe Olalquiaga también tiene un potencial subversivo: la disolución de los espacios físicos también posibilita la construcción de nuevos órdenes. Algo así ocurrirá con el estallido social, el contexto que provoca las *pictures* se alterara desde la base, porque el funcionamiento de la ciudad será profundamente trastocado, habrá nuevas experiencias visuales, algunas violentas que busquen echar por tierra el sentido de orden heredado desde la dictadura, otras profundamente empáticas y emotivas que sacudirán a la gente del sopor de un régimen psicasténico que los hunde en su representación como sujetos económicos, endeudados y/o por endeudarse. Al final el cómic de Nati Romero termina con la observadora asumiendo la distancia: «pero en mí nada es igual, siento culpa, esperanza, estoy lejos, vivo lejos ... pero alerta, consciente ¿dormida? No, eso ¡nunca más!».

Scott McCloud nos cuenta en *Entender el cómic* que la viñeta es uno de los elementos más importantes de la historieta y que es un icono en sí mismo, puede ser un cuadrado, un rectángulo, una página completa. Los mecanismos de composición del cómic, su tiempo y su espacio que son lo mismo y que se expresan en fragmentos, en imágenes sucesivas que construyen una narración, que puede ser cinética o no, nos puede ayudar a entender el orden de un espacio social en el que la obra se inscribe, sus tensiones, pulsiones, sus reglas y sus anhelos. Pero también puede ser una pieza clave para comprender como se configura el mundo a partir de la pantalla del smartphone, no es casual que el rectángulo que miramos muchas veces al día para conectar con el mundo parezca una viñeta y que, así como un cómic puede dar saltos temporales y espaciales con cada imagen, nosotros hagamos lo mismo en redes sociales como *Instagram*.

La historieta chilena no ha podido recuperar el espacio que llegó a ostentar durante los años setenta del siglo pasado, y que paulatinamente fue siendo suprimido

por la dictadura y la censura que ejercía. Así como por la competencia feroz que se estableció desde la transición a la democracia a partir de los fondos concursables: es impensable que en este contexto surja una obra serial como el *Mampato* de Themo Lobos. Por todo esto es que cada dibujante y guionista muchas veces es su propio editor y financista, al mismo tiempo que su propio diseñador. No es casual en este sentido que haya una ausencia total de uniformidad o armonía en los formatos con los que trabajan los autores chilenos, que las obras aparezcan de manera fugaz y que los lectores tengan que comprársela directamente a los mismos autores en ferias o a través de redes sociales. Esto también tiene consecuencias en la construcción del tiempo y el espacio que plantean los autores en cada trabajo, de manera explícita el formato y el diseño se convierte en un lenguaje que pone en evidencia los límites expresivos que enfrentan los autores, a la vez que se hacen cargo del modo en que funciona el tiempo y el espacio social en medio de una normalidad que cada cierto período es sacudido por la protesta social. Es el tiempo y el espacio de obras narrativas con discurso crítico pero cuyo tiempo y espacio propio está en consonancia y diálogo con su entorno social y político, siendo este vínculo entre continuidad y ruptura lo que parece constituir el devenir histórico en Chile y que convierte a los cómics, con su precariedad y originalidad, en testimonios gráficos privilegiados de ese proceso.

Bibliografía

- Alcibiades Jofre, Manuel. «La historieta en Chile en la última década». *CENECA*, 1983, pp. 1-82, <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-9867.html> recuperado el 5 de enero de 2021
- Arismendi, Gustavo. *Cinta Cósmica: revista «Brígida», visibilizando a las mujeres del cómic*. Youtube. 12 mar 2020. Web 20 enero 2021.
- Bisama, Álvaro. *Cien libros chilenos*. Santiago: ediciones B, 2008.

- Cornejo, Cristobál. Este jueves se lanza edición especial del cómic Martín Warp. *El ciudadano*. [Santiago, Chile] agosto. 2012: S.P. Web 15 ene. 2021.
- Coogan, Peter. «The definition of the superhero». *A Comics Studies Reader*. Ed. Jeet Heer and Kent Worcester. Jackson: University press of Mississippi, 2009, pp.77-93.
- Elizondo Abel y Videla Enrique. *Martín Warp*. Santiago: Mythica, 2012.
- Espinoza, Camilo. «Cultura en el estallido». Podcast *The Clinic*. feb 2020. Web 20 enero 2021
- García, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010.
- Garcés, Mario. *Estallido social y una nueva constitución política para Chile*. Santiago: Lom, 2020.
- Guerra, Felipe y Solar, Francisco. *Rabia dulce de furiosos corazones: símbolos, íconos, rayados y otros elementos de la revuelta chilena*. Santiago: Tempestades, 2020.
- Lefèvre, Pascal. «The construction of space in comics». *A Comics Studies Reader*. Ed. Jeet Heer and Kent Worcester. Jackson: University press of Mississippi, 2009, pp. 157-162.
- Lobos, Themis. *Las aventuras de Ogú, Mampato y Rena: Kikililis y Golagolas*. Santiago: Dolmen ediciones, 1996.
- Lloret, Jordi y Araya, Rodrigo. *Matucana 19. El garage de la resistencia cultural*. Santiago: ocholibros, 2019.
- Mayol, Alberto. *El derrumbe del modelo*. Santiago: Lom, 2017.
- *Big Bang: estallido social 2019*. Santiago: Catalonia, 2020.
- McCloud, Scott. *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri, 2009.
- Merino, Ana. *El cómic hispánico*. Madrid: Catedra, 2003.
- Mitchell, W.J.T. *¿Qué quieren las imágenes?* Bilbao: Sans Soleil, 2017.
- Moulian, Tomás. *Chile actual: anatomía de un mito*. Santiago: Lom, 2017.
- Mondzain, Marie-José. «La imagen entre procedencia y destino». *Pensar la imagen*. Comp. Emmanuel Alloa. Santiago: Metales Pesados, 2021, pp. 107 - 130
- Morrison, Grant. *Supergods*. Madrid: Turner, 2012.
- Muñoz, Gabriel. *Revolución Pingüina: «¿Por qué luchábamos y cómo nos organizábamos en el 2006 los secundarios?»* *La izquierda diario* [Santiago, Chile] 14 marzo.2020: S.P. Web 15 ene. 2021.
- Olalquiaga, Celeste. *Megalópolis*. Santiago: Metales Pesados, 2014.
- Romero, Nati. «Sensaciones». *Revista Brígida* 7. Ed. Marcela Trujillo y Sol Díaz Santiago: 2020
- Rojas Flores, Jorge. *Las historietas en Chile 1962-1982*. Santiago: Lom, 2016.
- Rojas, Sergio. *Tiempo sin desenlace*. Santiago: Sangría editores, 2020.
- Salinas, Guido y Castro Sebastian. *Que no pare la revolución*. Santiago: autoedición, 2020.
- Trabado Cabado, José Manuel. «La novela gráfica en el laberinto de los formatos del cómic». *La novela gráfica. Poéticas y modelos narrativos*. Comp. José Manuel Trabado Cabado. Madrid: Arco/libros,S.L, 2013, pp. 15-61
- Uribe, Mario. (18-O) *Psicoanálisis de un malestar: La Dignidad del sujeto*. Santiago: Descontexto editores, 2020
- Valle, Rafael. *La gran aventura de Themo Lobos*. Santiago: Sudamericana, 2014.
- Viu, Antonia. *Materialidades de lo impreso*. Santiago: Metales Pesados, 2019.
- Valenzuela, German. *Entrevista a Abel Elizondo (Martín Warp)*. *Youtube*. 28 abril 2012. Web 21 enero 2021.

El Neotokio que nos prometieron

Enrique Parra Albarracín

Recibido: 15.09.2021 — Aceptado: 27.09.2021

Titre / Title / Titolo

Le NeoTokyo qu'on nous avait promis
The NeoTokyo that was promised
La NeoTokyo che ci era stata promessa

Resumen / Résumé / Abstract / Riassunto

Dos décadas antes de la elección de Tokio como sede para la realización de los 32^o Juegos Olímpicos en 2020, el *mangaka* Katsushiro Otomo vaticinó que estos no llegarían a celebrarse en una de sus obras más icónicas «Akira». Tras las bombas de Hiroshima y Nagasaki, la destrucción y reconstrucción masiva ha marcado la línea creativa de numerosos artistas del país del sol naciente. El *manga* y el *anime*, como es denominado comúnmente el cómic japonés y su animación, dan buena cuenta de ello y muchas de sus obras más célebres se centran en esta cuestión, retratando de manera recurrente múltiples visiones catastrofistas de un Tokio futuro. Por tanto, este artículo pretende recorrer las calles de la capital japonesa analizando el retrato que los más célebres autores de *manga* y *anime* han hecho de la arquitectura y el urbanismo nipón desde una óptica retrofuturista y postapocalíptica.

Deux décennies avant de choisir la ville de Tokio pour accueillir la trente-deuxième édition des Jeux Olympiques en 2020, l'auteur de *Manga*, la bande dessinée japonaise, Katsushiro Otomo prédit que cela n'aurait pas lieu dans son chef-d'œuvre iconique «Akira». Certains événements tels les bombardements sur les villes d'Hiroshima et Nagasaki en 1945 ont marqué spécialement la créativité de nombreux artistes et pays du soleil levant liés aux sujets de la destruction et la reconstruction massive. La bande dessinée japonaise et son animation, couramment appelés «le *manga*» et «l'*anime*» rendent bien compte de cela, un grand nombre de chef-d'œuvres sont axés autour de ces sujets, immortalisant de façon récurrente multiples visions catastrophiques. Ainsi, l'objectif de cet article est, tout simplement, de parcourir les rues de la capitale japonaise dans le but d'analyser et de montrer le portrait que les plus célèbres auteurs de *manga* et d'*anime* ont fait de l'architecture et de l'urbanisme nippon à partir d'un point de vue rétro-futuriste et postapocalyptique.

Two decades before Tokyo was elected as the host city for the 32nd Olympic Games in 2020, the *manga* artist Katsushiro Otomo predicted in one

of his most prominent works, «Akira», that these games wouldn't happen. After the bombings of Hiroshima and Nagasaki, mass destruction and reconstruction have influenced part of the creative line of work of many Japanese artists. Several of the most iconic *Manga* and *Anime* pieces, terms that refer to Japanese comics and animation specifically, are examples of it. They recurrently focus on multiple catastrophic visions of a future Tokyo. This article pretends to go across the streets of Japan's capital city, analysing how the most iconic *Manga* and *Anime* artists have portrayed both its architecture and urbanism from a retro futuristic and post apocalyptic perspective.

Due decenni prima della scelta di Tokyo come sede per la realizzazione della 32^a edizione dei Giochi Olimpici nell'anno 2020, il *mangaka* Katsushiro Otomo predisse, in una delle sue opere più significative, «Akira», che tali Giochi non si sarebbero celebrati. Dopo le esplosioni nucleari di Hiroshima e Nagasaki, la ingente opera di distruzione e ricostruzione ha segnato la linea creativa di numerosi artisti del paese del sol nascente. Il *manga* e l'*anime*, come vengono comunemente denominati il fumetto giapponese e la sua animazione, sono un buon resoconto di ciò, e molte delle opere più celebri si centrano proprio su questo tema, ritraendo in modo ricorrente le molteplici visioni catastrofiche di una Tokyo futura. Questo articolo si propone di ripercorrere le strade della capitale giapponese, analizzando l'immagine che i più famosi autori di *manga* e *anime* ci hanno lasciato dell'architettura e urbanistica giapponese partendo da una visione retro-futurista e post-apocalittica.

Palabras clave / Mots-clé / Key words / Parole chiave

Manga, anime, Tokio, arquitectura, ciudad.

Manga, anime, Tokyo, architecture, cité.

Manga, anime, Tokio, architecture, city.

Manga, anime, Tokyo, architettura, città.

1. Introducción

Todos los relatos de ciencia ficción tienen un cierto aspecto profético. En ellos, los autores tratan de explorar futuros cercanos y lejanos, realidades posibles y alternativas que tienen su origen en nuestra bien conocida realidad. A menudo, este punto de partida es un descubrimiento científico, un cataclismo o un futuro tan lejano en el que el mero concepto de «humanidad» queda desdibujado. Pero en todos ellos existe un aspecto que suma o resta verosimilitud al conjunto, y este aspecto es la arquitectura.

Para el cómic, al tratarse de un arte que mezcla texto e imagen, las localizaciones que sirven como escenario limitan la acción, pues de igual modo que las viñetas son la unidad básica de medida y secuencian el tiempo (Bordes, 31), la arquitectura organiza su espacio.

En la cultura japonesa el *manga*, como es conocido el cómic producido en territorio nipón, está estrechamente ligado al *anime* (termino que define la animación del mismo país). Esta unión, que no se da entre ambos medios en el resto del mundo, se debe a la propia idiosincrasia japonesa. Aunque no existe consenso en la fecha exacta del origen de estas historietas, y dado que la horquilla de la que se habla abarca varios siglos (Hernández Pérez, 83), si tomamos como su arranque las obras de Katsushika Hokusai (1760-1849) durante el periodo Edo, aún tardaríamos un siglo en ver el primer *anime*.

Desde sus inicios el *anime* estuvo ligado al *manga* en varios aspectos. El primero fue su manufactura cuasi artesanal. El proceso de animación, influido por los desarrollos técnicos de occidente, ha ido evolucionando hasta el actual *Computer Generated Imagery (CGI)* pero durante décadas el trabajo de ilustrar cada escena se hizo de manera manual, de forma prácticamente idéntica a la del cómic. En segundo lugar, las adaptaciones de un medio a otro han sido comunes desde el principio, buena prueba de ello es que menos de veinte años después de las primeras cintas de animación de las cuales existen registros, aparece la primera adaptación de un personaje



Figura 1. Corporal Norakuro, 1934. Fuente: Japanese Animated Film Classics

de un medio a otro (Hernández Pérez, 89) (Figura 1). Este hecho, lejos de ser algo puntual, se ha continuado hasta la actualidad de tal modo, que no solo es que aparezcan frecuentemente adaptaciones, si no que muchas sagas se lanzan de manera simultánea para los dos soportes. Esto ha provocado que sea común encontrar términos como *manganime* para referirse a este tipo de producción *transmedia*.

Uno de los responsables de este fenómeno, y conocido como «dios del *manga*», es Osamu Tezuka (1928-1989). Artista prolífico y polifacético, produjo obras tanto de *manga* como de *anime* dedicadas a públicos muy diferentes. Hay que entender, que a diferencia de sus homólogos occidentales, las producciones niponas se catalogan según la demografía a la cual van dirigidas además de por género. Así pues, encontraremos una sistematización muy precisa a la hora de clasificar a qué público va orientada cualquier obra. Dentro del legado inconmensurable que el maestro Tezuka dejó destacan obras como *Astroboy*, *Metrópolis* y *Next World*, todas ellas pertenecientes al género de la ciencia ficción.

Este autor, como el resto de su generación, quedó marcado por los estragos que la II Guerra Mundial provocó en su país, dejando el «pánico nuclear» una huella imborrable en muchas de sus obras. Ese mismo terror, imbuido en la historia japonesa por la devastación de

Hiroshima y Nagasaki, se ha ido heredando por cada nueva generación de *mangakas* hasta nuestros días. Y es precisamente ese miedo hacia el desarrollo tecnológico en contraposición a la visión esperanzadora con que se abrazaron las corrientes futuristas llegadas a Japón a principios del siglo XX el causante de haber moldeado uno de los subgéneros más importantes y extensos de la ciencia ficción: el *Cyberpunk*.

2. *Cyberpunk*: High Tech, Low Life

El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor sintonizado en un canal muerto.
Gibson, William. *Neuromante*. 1984

El *Cyberpunk* es un subgénero de la ciencia ficción caracterizado por una visión única de la tecnología, el desarrollo económico y el orden social. Surgido a principios de los años 80, esta corriente de la *SfiCi* apareció de manera simultánea en la cultura occidental y oriental en obras de diferentes disciplinas del arte (Palacios, 10:15). Calificado a menudo como corriente contracultural, sus planteamientos sobre los peligros del desarrollo tecnológico descontrolado, la sustitución del poder estatal por el de las megacorporaciones y un modelo de consumo próximo al anarcocapitalismo, reflejaban en gran medida la preocupación de los creadores de este estilo sobre la deriva que las relaciones políticas mundiales habían tomado, especialmente las encabezadas por Margaret Thatcher y Ronald Reagan.

Etimológicamente hablando, el término nace de las palabras *Cyborg* (abreviatura de Cybernetic Organism), la cual hace referencia a una forma de vida transhumana y tecnificada, y la palabra *Punk*, cuyo significado está próximo al de «suciedad» o «basura» y que determinó el nombre de un movimiento social marcado por el descontento y el espíritu rebelde. Así pues, el propio nombre de este género califica en gran medida la esencia de este, planteando propuestas ideales tremendamente tecnificadas pero llenas de angustia y sufrimiento. No



Figura 2. Tezuka, Osamu. *Metrópolis*. 1949

es casualidad que la expresión «High Tech, low life» sea una de las más repetidas para explicar el género, y es que la alta tecnología ligada a la pobreza extrema y la supervivencia urbana son algunas de sus señas de identidad.

Pero los orígenes del *Cyberpunk* se remontan a mucho tiempo atrás (Palacios, 22:35). Desde una óptica estrictamente occidentalista, encontraremos sus raíces entre la literatura callejera de los *Pliegos de Cordel* y los *Penny Dreadful* del siglo XVIII y las *Dime Novels* del siglo XIX, entre las que se popularizó esa «baja literatura» de la que acabaría surgiendo la ciencia ficción, término que se acuñaría definitivamente en 1926 por Hugo Gernsback en su revista *Amazing Stories*. Sin embargo, si planteamos esta búsqueda a través de la cultura oriental veremos que gran parte de las peculiaridades que distinguen este género están ligadas a la historia y eventos ocurridos en Japón a lo largo del siglo XX. En los primeros años 20, las vanguardias europeas irrumpieron con fuerza en el país nipón, y muy especialmente el futurismo, marcando a toda una generación de artistas que harían de este movimiento una seña de identidad

nacional. Esto, unido al «Gran Terremoto de Kanto» y los posteriores planes de reconstrucción, dio lugar a un resurgir cultural en el que se abrazarían los avances tecnológicos como una forma de liberación de la humanidad. Pero este romance con la idealización de la tecnología vería su fin en agosto de 1945, cuando cayeron las bombas estadounidenses en Hiroshima y Nagasaki. El temor a que el desarrollo tecnológico acabase con la humanidad caló en el mundo entero, pero especialmente en la sociedad japonesa, la cual quedó tan traumatizada que la destrucción de sus propias ciudades sería un tema recurrente desde entonces en innumerables obras de todas las disciplinas artísticas (Figura 2).

Son muchos los considerados padres del *Cyberpunk*, pero lo cierto es que sería tremendamente injusto otorgarle el mérito a un único creador. Por tanto, podemos plantear cuáles son las obras fundacionales del género y quiénes los autores que más han dotado al mismo de sus características principales. Nos referimos, como no puede ser de otra manera, en un primer término a *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Neuromante* (William Gibson, 1984) y *Akira* (Katsushiro Otomo, 1982). Tres obras de tres disciplinas, cine, literatura y cómic, que marcaron las bases de un género que cuatro décadas después sigue evolucionando y creando nuevos títulos año tras año. Como decíamos, estos creadores no han sido los únicos, ni siquiera estas las primeras obras, pero sí las más destacadas e influyentes. Otros autores como Bruce Sterling, Pat Cadigan, Philip K. Dick, Moebius, Masamune Shirow o las hermanas Wachowski, han ido añadiendo capa tras capa hasta crear un género rico en matices que más allá de haber conseguido una estética y ambientación propia ha sabido elaborar todo un discurso crítico sobre hacia dónde se dirige la humanidad. Y es que estamos ante una de las corrientes con más carga filosófica de la *SciFI*. Por tanto, encontraremos conexiones y planteamientos similares en todas sus obras, aunque los desarrollos narrativos poco tengan que ver.

Uno de los primeros puntos de contacto es, como ya hemos comentado, el desarrollo tecnológico, y muy especialmente el que tiene que ver con la biomedicina. Implantes cerebrales, mejoras musculares, órganos ci-

bernéticos y prótesis mecánicas son tema recurrente en este tipo de relatos. Más allá de ser una apuesta segura de hacia donde están evolucionando las técnicas sanitarias, sirven para plantear cómo se ha ido imponiendo un culto al cuerpo y unos cánones de belleza artificiales que arrastran a los individuos a modificar completamente su físico. Hecho que nos lleva a reflexionar sobre la dualidad alma y materia (Figura 3), ¿cuántas partes de nuestro cuerpo pueden ser sustituidas hasta que se nos pueda dejar de considerar humanos? Esta podría ser, a modo de resumen, una de las preguntas más trascendentales que los protagonistas se harán por el lector en la mayoría de las obras del género.

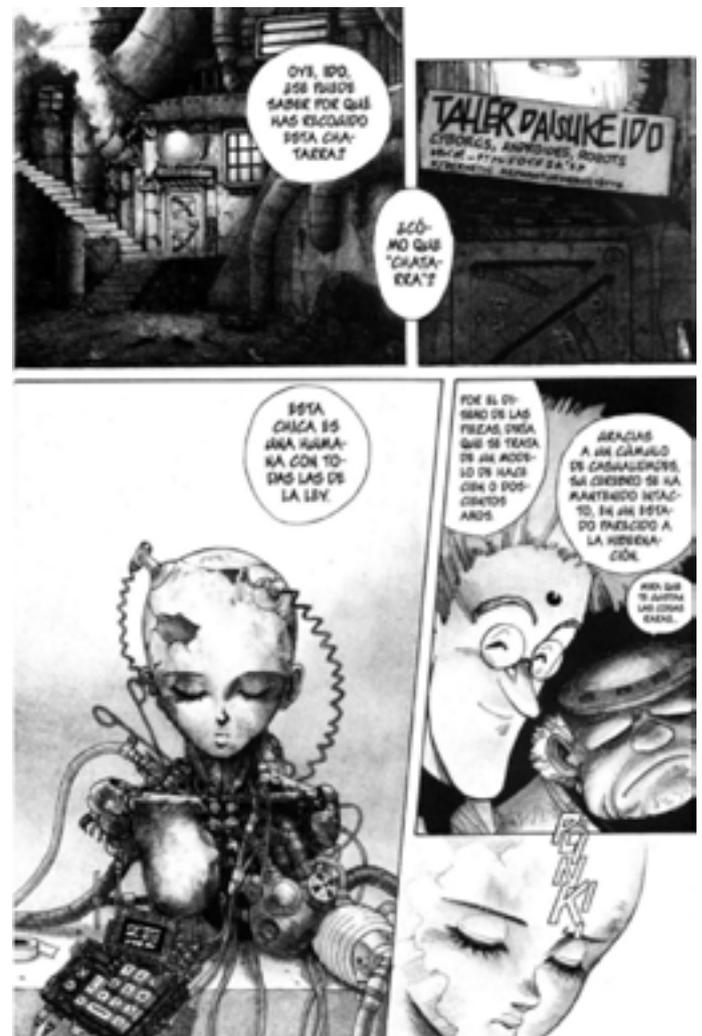


Figura 3. Gunnm. Kishiro, Yukito. *Gunnm*. 1990

Otro de los temas recurrentes es la gestión de la información. En las obras del género, los personajes se ubican en situaciones en las que el mundo físico y el digital prácticamente se han fusionado o invadido mutuamente, haciendo necesarios esos implantes que comentábamos anteriormente. Además, esta información es abundante e invasiva. Se cuele a través de las pantallas publicitarias que han tomado la ciudad e incluso en los propios sistemas de telecomunicación. Esta información a menudo está manipulada para favorecer a los poderes fácticos, así como para engañar y doblegar la voluntad de una ciudadanía que hace lo que puede por sobrevivir. Esta suerte constructo social creado por los *Mass Media* acaba por aceptarse como la realidad, que mueve la información de una manera tal que es capaz de anestesiar cualquier movimiento revolucionario a la vez que reescribe la historia en su propio beneficio.

¿Y quién hay detrás de esos *Mass Media* que manejan la información y moldean la «Hiperrealidad»? Pues ni más ni menos que megacorporaciones que han adquirido más poder que los propios estados y que son quienes realmente manejan la sociedad. Este sistema, en el cual la democracia ha sido privatizada o directamente suprimida, trata a los individuos como engranajes fácilmente sustituibles de la gran maquinaria empresarial que lo controla absolutamente. Esto provoca la deshumanización paulatina de quienes están inmersos en esta maraña anarcocapitalista, devorando a quienes están abajo al tener que renunciar a su humanidad para poder sobrevivir y a los de arriba presa de su propia paranoia y los delirios de poder. Esta estratificación social tan enorme en una sociedad acostumbrada a la ultra violencia empuja a muchos de los habitantes de las zonas desfavorecidas a la delincuencia y a un consumo de drogas generalizado, haciendo aún más grande la brecha social.

Y es que, en este caso, hablamos de una corriente eminentemente urbana, donde la ciudad no es solo un escenario donde se desarrolla la acción, si no uno de los protagonistas principales y sin la cual difícilmente tendría sentido nada. Las ciudades retratadas en la práctica totalidad de las obras *Cyberpunk* son oscuras y hostiles. Parecería que siempre fuese de noche y estuviese lloviendo,

con basura acumulada en cada rincón y luces de neón tintineantes en cada fachada. Estos ambientes a medio camino entre la iconografía del noir y la estética futurista, consiguen aglutinar una arquitectura neoclásica con el diseño más vanguardista. Pero lejos de plantearse como una solución utópica, las urbes del género funcionan a modo de ratonera para quienes las habitan, impidiéndoles huir a cualquier parte. En el *Cyberpunk* el fin del mundo es el fin de la ciudad, más allá no hay nada.

3. Un laberinto de asfalto y luces de neón

El cielo y el suelo son negros, como una pantalla en la que aún no se haya dibujado nada; en el Metaverso siempre es de noche, y la Calle es siempre chillona y está llena de luces, como un Las Vegas libre de las restricciones de la física y las finanzas. Pero los habitantes del vecindario de Hiro son muy buenos programadores, así que es de buen gusto. Las casas parecen auténticas. Hay un par de reproducciones de Frank Lloyd Wright y varios caprichos victorianos.

Stephenson, Neal. *Snow Crash*. 1992

Como afirman García Gómez y M. Pavón en *Ciudades de Cine*, cada metrópoli en el universo fílmico tiene una personalidad identitaria, donde el retrato urbano suele partir de la representación de hitos y panorámicas urbanas. Este planteamiento es igualmente cierto para el cómic, pero, eso sí, adaptado al formato. Cabe destacar que, si la relación entre cine y cómic en la cultura occidental es estrecha, en el caso de la industria japonesa la línea que los separa es delgada y difusa, como ya se explicó al origen de este texto al hablar de los proyectos *transmedia*.

El punto de partida suelen ser grandes ciudades reales vistas en un futuro cercano mutadas por la gran expansión tecnológica y económica. En esa mezcla entre lo real y lo ficticio, es común la hibridación de ciudades diferentes presentadas como una misma, e incluso la presentación de una ciudad como otra, es decir «*ciudades mezcla*» y «*ciudades travestidas*» tal y como las denominan García Gómez y M. Pavón. De esta manera los creado-

res juegan con el ideario mental colectivo que tenemos de determinadas ciudades, para retorcerlo y replantearlo desde un punto de vista perverso.

Existe, además, una serie de tipologías asociadas a este tipo de relatos. La principal y más llamativa es la sede de la megacorporación que domina, y a menudo subyuga, al resto de la ciudad. Presentada desde diferentes estilos, a veces con una estética neoclásica para transmitir la sensación de antigüedad a veces como alarde tecnológico para mostrar su vanguardismo científico, siempre se muestran como un elemento de exhibición que sirve como muestra de poder y recordatorio constante de en manos de quién reside la soberanía de la ciudad. Otra de las tipologías descritas es la de vivienda mínima. El origen de su importancia y la constante repetición de esta viene del hacinamiento paulatino de las clases bajas, esto unido a la dualidad entre la realidad la «física» y la «virtual» hace que en muchas ocasiones estas viviendas no sean más que una única habitación tecnificada, buen ejemplo de esto es la vivienda de la inspectora Akane Tsunemori en *Psycho Pass* (Hikaru Miyoshi, 2018) donde además toda la decoración es holográfica y cambia según las apetencias de su moradora (figura 4).

No deja de llamar la atención a los lectores la continua aura de soledad reinante en este tipo de relatos. Por una parte, los protagonistas presentarán un arquetipo personal en el que sus relaciones sociales sean escasas, cuando no directamente inexistentes, y a menudo tóxicas, pero es que, además, la atmósfera opresora de cada emplazamiento subrayará este hecho. Desde las



Figura 5. Kishiro, Yukito. *GUNNM*. 1990

ciudades rebosantes de vida como el «Patio de los Desperdicios» retratado por Yukito Kishiro en *GUNNM* (Kishiro, 1990) (Figura 5), a las galerías desoladas que Tsutomu Nihei proyectó para «La Ciudad» en *BLAME!* (Nihei, 1998), la sensación de desamparo y tensión acaba traspasando los límites del papel.

En definitiva, y siguiendo el método de clasificación descrito por Valentín Serrano García en *Las Ciudades Imaginarias* para las urbes ficticias, podremos reconocer las ciudades a través de sus representaciones metafóricas y metonímicas, es decir, mediante planos generales y vistas en detalle. En el caso de las calles del *Cyberpunk*, incluso para las avenidas virtuales, esto se traduce en una serie de normas de estilo establecidas gracias a las obras fundacionales del género. De este modo, para reconocer una ciudad *Cyberpunk* debemos observar los siguientes aspectos:

Metafóricos: Debe tratarse de una extensión urbana enorme, solamente comparable con las ciudades reales de mayor envergadura como Los Ángeles o CD México. Pero también debe tener una densidad extrema,



Figura 4. Shiotani, Naoyoshi. *Psycho Pass*. 2013

especialmente cuanto más se aproxime a su centro neurálgico. El skyline debe ser heterogéneo, yendo de más bajo en los extremos a más alto en el centro, y teniendo siluetas identificables que destaquen sobre el conjunto.

Metonímicas: Probablemente sean los planos que den más riqueza al género. Como ya se ha comentado anteriormente, los planos interiores y exteriores de la sede de las megacorporaciones serán un recurso continuo, mostrando el poder y el lujo de estas. Sin embargo, será en la pequeña escala donde encontraremos un mayor número de matices. Talleres y clínicas clandestinas, tugurios frecuentados por compañías nada amigables y grandes avenidas conectadas a pequeños callejones donde se amontona una basura que no parece que vaya a ser recogida nunca, son algunos de los encuadres más repetidos. Pero si hablamos de la realidad virtual, aquí debemos tener en cuenta el desarrollo tecnológico desde los años 80, donde se sitúan las primeras obras del género, hasta la actualidad, por lo que encontraremos representaciones de los más ingenuas sobre un internet retratado como una especie de videojuego pixelado hasta una inmensidad tan vacía como abrumadora.

Para ejemplificar estas formas de abordar la arquitectura presente en las obras *Cyberpunk* se han escogido tres obras icónicas del género: *Akira*, *Neon Génesis Evangelion* y *Ghost in the Shell*. Obras maestras de sus creadores (Katsushiro Otomo, Hideaki Anno y Masamune Shirow & Mamoru Oshii, respectivamente) en las cuales la ciudad Tokio en sus diferentes versiones y su arquitectura tiene un papel protagonista. Para ello, se utilizará el sistema de clasificación propuesto por Serrano García, el cual se podría agrupar en tres puntos clave:

- *Pathos* y *ethos*: la dialéctica única e intransferible entre la sociedad y su materialización urbana y arquitectónica. *Pathos* se refiere a la emoción y la expresividad visual mientras que *Ethos* habla de la forma de vivir de los habitantes de la ciudad.
- Metáfora y metonimia: manifestación visual a diferentes escalas de la ciudad a través de la cual se descubre el espacio.
- El mito: el mensaje que transmite cada una de las visiones de Tokio respecto a su homóloga real.

4. Akira by Katsushiro Otomo, 1982

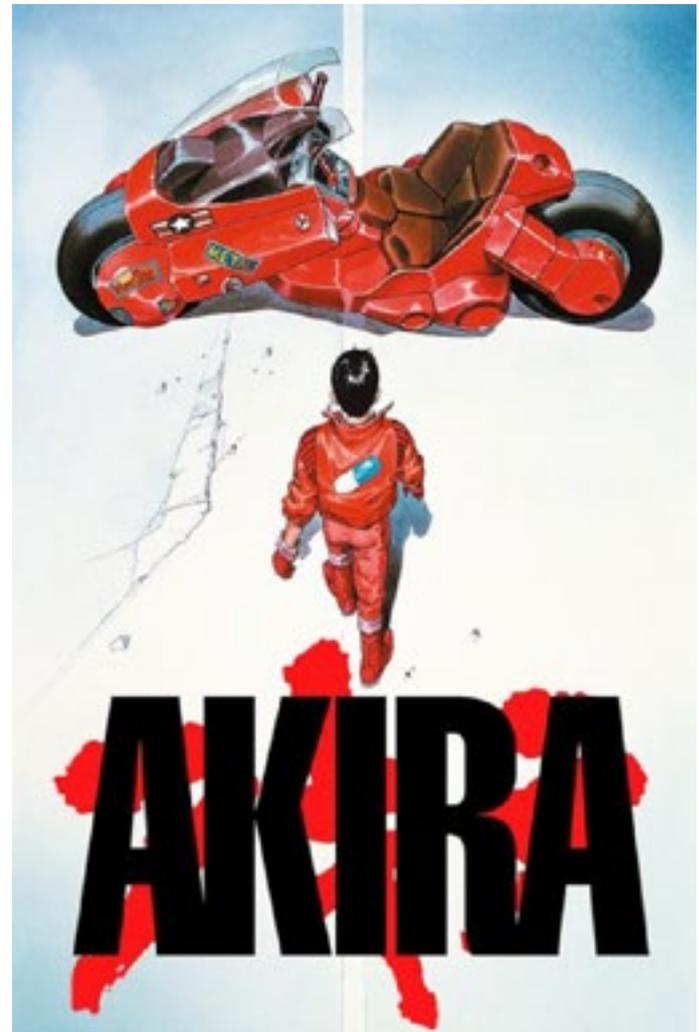


Figura 6. Otomo, Katsushiro. *Akira*. 1988

- Título Original: アキラ
- Idea Original: Katsushiro Otomo
- Director *Anime*: Katsushiro Otomo
- Dibujante *Manga*: Katsushiro Otomo
- Año de primera publicación: 1982 *manga*, 1988 *anime*
- Extensión 6 tomos / 124 min
- Género: Sci Fi, *Cyberpunk*
- Otras obras destacadas: *Pesadillas*, *Memorias*, *Metrópolis*, *Steamboy*.

4.1. Sinopsis

En el año 2019 una banda de pandilleros juveniles trata de sobrevivir en las calles de *Neo-Tokio*, una nueva versión de la capital nipona reconstruida tras ser arrasada durante la tercera guerra mundial. Tratados como escoria en un sistema educativo que los da por perdidos, matan el tiempo enfrentándose a bandas rivales y consumiendo drogas. Una noche, tras una larga persecución en moto, Tetsuo (uno de los miembros de la banda) sufre un accidente de moto al cruzársele en la carretera un extraño niño que acto seguido desaparece. En poco tiempo su vida cambia para siempre ya que, después de lo sucedido, empieza a desarrollar poderes psíquicos y el gobierno lo secuestra para experimentar con él, descubriendo su potencial comparándolo al de algo o alguien llamado Akira. Mientras tanto, Kaneda (líder de la banda) se afana en un primer momento por intentar liberar y ayudar a su amigo junto a Kai y Ryu, miembros de una organización llamada «La Resistencia» que se opone al gobierno.



Figura 7. Vistas de NeoTokyo y Metrópolis. Fuentes: Otomo, Katsushiro y Lang, Fritz. *Akira* y *Metrópolis*

4.2. Ethos y Pathos

Tras ser arrasada durante la III Guerra Mundial en 1988 por una explosión nuclear según la versión oficial, Tokio es reconstruida junto a sus ruinas y se prepara para los Juegos Olímpicos de 2020. Esta nueva versión de la ciudad, cuya morfología es incluso más densa que la original, es retratada como una ciudad laberíntica y desigual, en la que contrasta la suciedad y decadencia de los bajos fondos con las luces y opulencia de los grandes rascacielos. Con una estratificación social completamente polarizada, gran parte de la población vive oprimida y abandonada a su suerte por el gobierno.

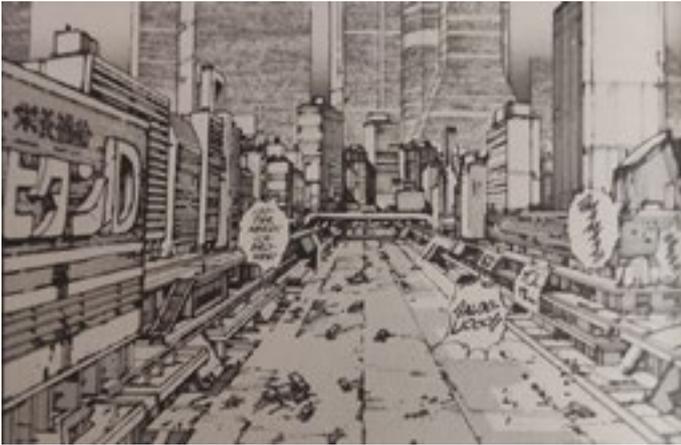
Figura 7. Vistas de NeoTokyo y Metrópolis. Fuentes: Otomo, Katsushiro y Lang, Fritz. *Akira* y *Metrópolis*;

El *Neo-Tokio* planteado por Otomo para *Akira* está inevitablemente relacionado con la *Metrópolis* de Fritz Lang (Figura 7), incluso encontraremos secuencias en

el *anime* dirigido por el propio Otomo que homenajean el film alemán. Además, la adaptación a *anime* del *manga Metrópolis* de Osamu Tezuka, a quien tanto influyó la obra de Lang y cuyo guion corrió a cargo Otomo, cierra el círculo que se originó con la inspiración de este al basarse en el barrio de las prostitutas de Tokio para esta obra cinematográfica de 1927.

Así pues, encontramos entre las páginas de *Akira*, y en su adaptación a *anime*, el relato de una ciudad desigual que sienta las bases junto a otras obras coetáneas de las urbes *Cyberpunk* (Figura 8). Sucias, hostiles, llenas de conductos imposibles, las calles son un laberinto tomado por las bandas callejeras a quienes les importa tan poco el bienestar del resto de la sociedad como al gobierno la suya.

Durante el principio de la narración *Neo-Tokio* se presenta como una ciudad envuelta con un halo de violencia,

Figura 8. Otomo, Katsushiro. *Akira*. 1982Figura 9. Otomo, Katsushiro. *Akira*. 1982

no solo por las bandas de motoristas pandilleros, si no por los disturbios de las continuas protestas ciudadanas. Mientras tanto, los rascacielos donde se sitúa el poder económico de la sociedad se retratan siempre como telón de fondo de los planos urbanos con una escala completamente desmesurada y una apariencia fría y hermética.

4.3. Metáfora y metonimia

Dada la magnitud de *Akira*, cerca de dos mil páginas de dibujo, y el estilo visual de Otomo, rico en detalles, encontramos una infinidad de paisajes urbanos. De entre todos ellos, existen algunas localizaciones que tienen especial interés desde un punto de vista arquitectónico, bien por el origen de la referencia o bien por la tipología planteada.

Los planos generales de *Neo-Tokio* muestran una y otra vez los gigantescos rascacielos como núcleo de una ciudad que a continuación disminuye en altura pero que se extiende por una gran superficie. Gracias al prólogo de la cinta, podemos comprar la versión anterior de Tokio con el nuevo planteamiento urbano, quedando patente cómo una ciudad ya de por sí caótica y densa se erige ahora como auténtica cárcel urbana, asfixiante y laberíntica.

Pero es que Otomo va más allá y nos muestra en las primeras páginas del *manga* el cráter de la explosión y

los restos despedazados de la ciudad antigua, edificios colapsados y el rastro de una onda expansiva que arrasó todo cuanto encontró a su paso.

Destacan en una visión más próxima las propuestas estéticas de los locales de juego como lugar de encuentro entre delincuentes (la bolera y los billares), el colegio de los pandilleros (retratado más como un reformatorio que como un espacio docente) y las calles de *Neo-Tokio*, vistas como auténticos circuitos urbanos para gozo y disfrute las bandas a lomos de sus motocicletas.

Son estos espacios que descubrimos mientras acompañamos a Tetsuo y su banda los que transmiten al espectador el ambiente de decadencia imperante en la sociedad de *Neo-Tokio*. Y a través de ellos es como se retrata el futuro de la juventud, arrinconada sin esperanza en una sociedad que no espera nada de ellos y cuya vida no puede entenderse más allá del consumo de drogas y la delincuencia.

Pero si Otomo ha demostrado algo con los escenarios en *Akira* ha sido ser un devoto de la arquitectura, y sobre todo, de saber usarla como elemento narrativo. En su obra aparecen referencias a la arquitectura de Nueva York o a edificios de Kenzo Tange, además de atreverse a retratar un hipotético estadio olímpico, pebetero incluido.

Este dominio le permite utilizar herramientas como la modificación de escalas para transformar lo infantil en grotesco, como pasa en la habitación donde tienen

cautivos a los niños, o la utilización de la perspectiva para dotar de escala monumental tanto de los edificios pertenecientes al gobierno y las clases altas, como los espacios interiores de las cloacas y los laboratorios subterráneos.

Existe además un contrapunto a la arquitectura ortogonal y esbelta que domina el *Neo-Tokio* «otomoniano»: la cúpula de *Akira*. Si las líneas rectas dibujan una ciudad rígida e inexpugnable (dominio del gobierno y sus leyes), la curva se presenta sinuosa y caótica en las autopistas del extrarradio (dominio de la anarquía pandillera), lo esférico representa lo desconocido y lo temible, como es el caso del tanque de contención de Akira y la posterior explosión que volverá a arrasarlo todo una vez más (Figura 10).

4.4. El mito de *Neo-Tokio*

La revisión tukiota de Otomo ha trascendido a la mera ciudad genérica del *Cyberpunk* gracias a la expresividad con la que dibuja los rascacielos centrales de la ciudad que parecen acechar a los protagonistas y por transformar las calles en autopistas decadentes cuyo objetivo es ser el campo de batalla de un conflicto interminable entre pandilleros y fuerzas del orden.



Figura 10. Otomo, Katsushiro. *Akira*. 1982

5. Neon Genesis Evangelion, by Hideaki Anno, 1995



Figura 11. Gainax. *Neon Genesis Evangelion*. 1995

- Título Original: 新世紀エヴァンゲリオン (Shin Seiki Evangelion)
- Idea Original: Hideaki Anno
- Director *Anime*: Hideaki Anno
- Dibujante *Manga*: Yoshiyuki Sadamoto
- Año de primera publicación: 1995 *anime*, 1994 *manga*
- Extensión: 26 episodios *anime*, 14 volúmenes (*manga*)
- Género: Mecha, *Cyberpunk*, drama psicológico
- Otras obras destacadas: *Gunbuster*, *Kare Kano*, *Shin Godzilla*

5.1. Sinopsis

En 2015 la humanidad aún trata de recuperarse de la desaparición de la mitad de su población mundial debido a un evento ligado a la extinción llamado «Segundo Impacto» quince años atrás. La misteriosa organización

Nerv desarrolla una serie de *mechas* llamados EVAs para luchar contra unos seres denominados «Ángeles», causante de dicho cataclismo. Shinji Ikari, un adolescente de quince años es llamado por su padre, Gendo Ikari, el cual lidera la organización, para que se convierta en el piloto del nuevo EVA.

5.2. Ethos y Pathos

Neon Genesis Evangelion desarrolla la práctica totalidad de la acción en la ciudad de *Tokyo-3*, una nueva versión de la ciudad reconstruida tras el «segundo impacto». A diferencia de sus predecesoras esta ciudad está construida en base a dos escalas. Como el resto de metrópolis del mundo se toma la escala humana como referencia para el planeamiento y su arquitectura, pero esta nueva versión de la capital japonesa tiene la particularidad de que por sus calles se van a mover los EVAs.

Al tratarse de seres de gran tamaño dedicados a luchar contra «Ángeles», la ciudad se concibe como una fortaleza defensiva. Es por eso que *Tokyo-3* se alza sobre el Geofront (Figura 12), una gigantesca bóveda de 13,75 km de diámetro en la que se ubica la base de NERV. Además, los edificios de la ciudad cuentan con un sistema retráctil (Figura 13) que hace que una vez lanzada la señal de peligro se hundan hacia la bóveda quedando colgados sobre el vacío y dejando en el exterior únicamente las instalaciones necesarias que dan soporte logístico a los EVAs.



Figura 12. Gainax. *Neon Genesis Evangelion*. 1995

Este planteamiento de ciudad dual refleja el hecho de la doble función de esta, siendo a la vez un espacio habitable y un campo de batalla, una especie de ciudad fortaleza que debe preservar la vida pero que a la vez está equipada para el combate con la sede de NERV en su núcleo. Y es que, además, el planteamiento de la propia ciudad es ese, que sirva como escudo físico y metafórico de la organización. Sobre la superficie, los habitantes de *Tokyo-3* no son conocedores de las operaciones de la organización, sólo saben el protocolo a seguir cuando suenan los avisos de la llegada de un nuevo ángel: huir lo más rápido posible a uno de los refugios.

Más allá de NERV, la vida en *Tokyo-3* discurre con moderada normalidad. Han pasado quince años desde que el cataclismo que acabó con la mitad de la humanidad y con gran parte de los ecosistemas mundiales, pero a pesar de ello la actividad cotidiana se mantiene casi



Figura 13. Gainax. *Neon Genesis Evangelion*. 1995

como si nada hubiese ocurrido. Es más, estas mutaciones la ciudad son contempladas por los protagonistas de la serie como si de un bello espectáculo se tratase.

El ritmo de la serie, que salta del conflicto armado al drama adolescente con facilidad, nos lleva a recorrer una ciudad plena de actividad comercial y en las que los estudiantes mantienen sus rutinas y sus extraescolares como si nunca hubiese sucedido nada, salvo por el férreo control que NERV mantiene sobre toda la información de los habitantes de *Tokio-3*.

5.3. Metáforas y metonimias

Las primeras miradas a *Tokio-3* llegan de la mano del protagonista de la serie, Shinji Ikari, y de su némesis, el primer ángel que se ve en quince años. Él, recién llamado por su padre, está buscando a la teniente Katsuragi para que lo lleve a las instalaciones de NERV, pero el conflicto no se hace esperar y pronto el enemigo aparece en escena rodeado por las fuerzas armadas de la UN.

En apenas los primeros minutos del primer capítulo ya se nos describe la tónica general de la serie, que irá saltando de la pausada vida cotidiana a la acción más frenética del combate a bordo de los EVA's. Es por eso que igualmente la ambientación irá alternándose entre las calles de *Tokio-3* y el cuartel general de NERV, esa ciudad bajo la ciudad.

A pesar de ser concebida como un todo, la urbe de la superficie poco tiene que ver con la gigantesca bóveda que bajo ella se dispone. En el exterior apreciaremos un urbanismo racionalista trufado de arquitecturas más o menos convencionales de diferentes escalas. Un trisunto bastante creíble de lo que puede ser una ciudad nipona muchísimo menos densificada que el Tokio original y de unas dimensiones considerablemente más reducidas. La contrapartida la da el cuartel general de NERV, construido de manera hermética y cuya forma piramidal no es más que una de tantas referencias que la serie a diferentes religiones y mitologías.

Por otro lado, la exploración de ambas de *Tokio-3* se nos irá presentando de manera sucesiva y apareja-



Figura 14. Gainax. *Neon Genesis Evangelion*. 1995

da a cada una de las facetas de los protagonistas. Eso sí, siempre discriminando si cada uno de los espacios pertenece a la superficie o al subterráneo a través de su diseño, su materialidad y su iluminación.

Al tratarse de una obra coral quedan retratadas una gran cantidad de localizaciones, en las cuales Anno se recrea detallando los quehaceres diarios del elenco protagonista. Gracias a los pilotos adolescentes descubriremos sus espacios docentes y domésticos, pero también recorreremos la laberíntica base de subterránea acompañando a la teniente Katsuragi y del resto del personal científicomilitar.

Para la arquitectura educativa Anno recurre al arquetipo de escuela de secundaria tradicional, sin ningún tipo de modificación o tecnificación: aulas con pupitres individuales, largos pasillos con ventanas al patio y es-

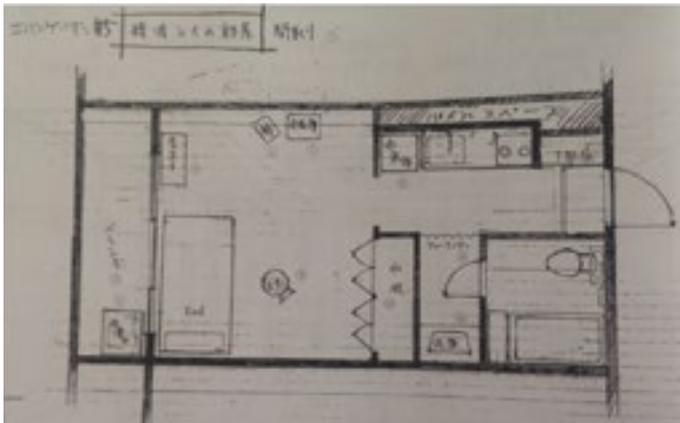


Figura 15. Gainax. *Neon Genesis Evangelion*. 1995

pacios abiertos donde practicar deporte, nada que haga pensar ni remotamente que se trata de un futuro *Cyberpunk* y apocalíptico. Exactamente igual sucede para los espacios domésticos, en los que podemos encontrar las tipologías japonesas de *manshon* (マンション), es decir, lo que en occidente conocemos como vivienda colectiva, y los *apaato* (アパート), las viviendas de una sola estancia con la cocina en la entrada y un baño interior. En el caso de *Evangelion*, se usa la vivienda como un reflejo de la personalidad de cada personaje. Así, el piso de Katsuragi (Figura 14) donde acaban viviendo también Shinji y Asuka (otra de los pilotos), se muestra como desordenado y lleno de latas de cerveza, siendo el contrapunto personal a su faceta seria y dura en la vida profesional. En cuanto a Rei, la primera niña piloto de EVA, vive sola en un *apaato*, completamente vacío únicamente amueblado con una cama, mostrando la personalidad fría y vacía contra la que la propia Rei lucha durante toda la serie (Figura 15).

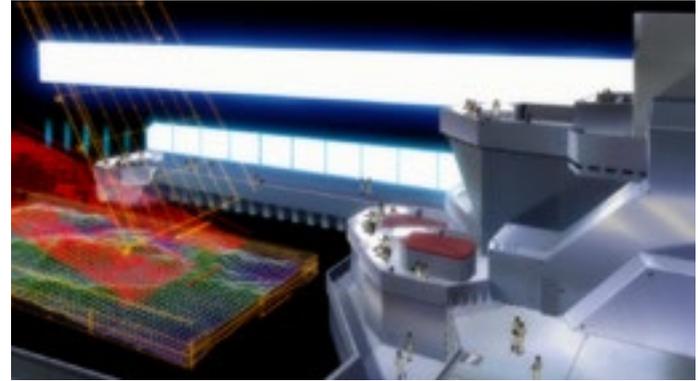


Figura 16. Gainax. *Neon Genesis Evangelion*. 1995

Por otra parte, la sede de NERV es la que confiere el carácter *Cyberpunk* a la serie. Con un aura de misterio que envuelve para el resto del mundo lo que ocurre en sus instalaciones, nada tiene que ver la ingeniería de su interior con la normalidad aparente del exterior. Sin duda, el contraste más grande lo hallaremos en la gran diferencia de escala de los espacios dedicados a los EVA's con respecto al de los humanos. Con una altura aproximada de 80 m, no es de extrañar que las dimensiones de los espacios destinados al entrenamiento y la puesta a punto de estas «máquinas» estén más cercanas a las de un silo que a las de cualquier otra tipología.

Dadas las dimensiones de las instalaciones de NERV, no es de extrañar que todo el entorno se haya convertido en una maraña de túneles y pasadizos de una escala monumental, para la entrada y salida tanto del personal como de los EVAs, observándose incluso durante la narración el problema de esto cuando la tecnología falla y el transporte debe hacerse caminando a través de pasillos y escaleras que parecen perderse en el infinito.

Para subrayar la avanzada tecnología de la base, la mayor parte del mapeado y la información se representan mediante sistemas holográficos en el espacio dedicado al centro estratégico y la sala de mando, sin duda una de las aportaciones arquitectónicas más reseñables, consistente en un atrio de enormes proporciones e invadido por la información holográfica a al cual se abren una serie de pisos escalonados donde se reparten los trabajadores de NERV hasta llegar al punto más alto donde se encuentra el alto mando (Figura 16). Pero no

es esta la única aportación espacial reseñable. Lugares como la sala del comandante, con un vacío atronador que subraya el distanciamiento de Gendo Ikari con el resto del mundo, o la sala de convalecencia del centro médico completamente fuera de escala, son usados para regodearse en la introspección de los personajes.

5.4. El Mito de Tokio 3

Hideaki Anno ha sabido aunar en una única ciudad el carácter bélico de su saga con la gran carga emocional que llevan sus protagonistas. *Tokio-3* es a la vez un arca de salvaguarda y un arma, una fortaleza y un jardín. Es ante todo un hogar que sus habitantes luchan por defender y reconstruyen una y otra vez, batalla tras batalla, hasta que la humanidad o los «ángeles» acaben por imponerse.

6. Ghost in the Shell by Masamune Shirow, 1989

- Título Original: 攻殻機動隊 (Kōkaku Kidōtai)
- Idea Original: Masamune Shirow
- Director *Anime*: Mamoru Oshii
- Dibujante *Manga*: Masamune Shirow
- Año de primera publicación: 1995 *anime*, 1989 *manga*
- Extensión: 82 minutos, *Manga*: III volúmenes
- Género: *Cyberpunk*
- Otras obras destacadas: *Appleseed*, *Orion*, *Dominion Tank Police*

6.1. Sinopsis

En el año 2029 la humanidad ha traspasado los límites de la mortalidad gracias a la bioingeniería, que permite la reparación del cuerpo mediante prótesis cibernéticas e incluso el traspaso de una conciencia humana (*ghost*) a un cuerpo artificial. La mayor Matoko Kusanagi cuyo cuerpo es completamente cibernético, es miembro de la «Sección 9», unidad policial dedicada a delitos cyber-



Figura 17. Oshii, Mamoru. *Ghost in the Shell*. 1995

terroristas, comienza a investigar unos misteriosos crímenes en los que los recuerdos de la gente son alterados y todo apunta hacia un enigmático personaje del que nadie parece saber nada: el Marionetista.

6.2. Ethos y Pathos

La ciudad en la que se desarrollan la mayoría de los acontecimientos de *Ghost in the Shell* es la metrópoli ficticia de *New Port City*, un trasunto de Hong Kong que se presenta como la capital del Japón (figura 18). En este *Neotokio* no encontramos grandes hitos reconocibles basados en edificios reales, si no que Shirow busca el anonimato de la ciudad para que esta pueda ser cualquier futura mega urbe asiática.



Figura 18. Shirow, Masamune. *Ghost in the Shell*. 1989

El conocimiento que el espectador tiene de *New Port City* se desarrolla gracias a los hechos en los que interviene la «Sección 9». Por tanto, al tratarse de un apartado de las fuerzas del orden ligadas a la ciberseguridad, nuestro paso por la urbe estará ligada a la acción e investigación de esta. De esa manera, descubrimos una ciudad narrada de manera dual, contrastando en todo momento el ambiente denso, tecnológico y financiero del distrito central, colmado de rascacielos y cuyas calles son dominadas por el tráfico rodado, con el suburbio extensivo del distrito costero, donde las calles son de un tráfico más pausado, bien sea por calles donde el tránsito es principalmente peatonal o por los canales por los que las embarcaciones navegan sobre aguas sucias.

Es precisamente esta contraposición constante de ambas formas de ciudad la que permite un mejor entendimiento de cómo es realmente habitar en ella: un centro financiero lleno de torres inexpugnables de vidrio y a acero frente a las barriadas de viviendas corrientes repletas de callejones, el alarde tecnológico de cualquier espacio urbano frente a los puestos callejeros y la infinitud de carteles publicitarios.

En las zonas de máxima compresión, se nos presenta una ciudad de lujo y crimen de guante blanco, don-

de desarrollan sus vidas las clases más acomodadas. Es precisamente en una de las escenas más célebres, en la cual la mayor se desvanece frente a sus perseguidores mientras cae desde la cima de un rascacielos (Figura 18), donde la multiplicidad de los niveles de comunicación de la ciudad se manifiesta y donde se empieza a comprender que en esa zona de la ciudad la calle únicamente sirve para el transporte, no hay espacio para la vida más allá de las paredes de vidrio y hormigón, o al menos no para una vida de ese nivel.

No es casual que el retrato de ambas partes de la ciudad sea tan antagónico. El retrato enfrentado constante de los diferentes distritos permite entender los dos modos principales de habitar la ciudad. El de las clases dominantes, cuya vida se desarrolla en las alturas y en grandes espacios privados, frente al de las clases desfavorecidas que pasan sus días a muchos metros por debajo y en espacios públicos de pequeñas dimensiones, ya que las viviendas son mínimas.

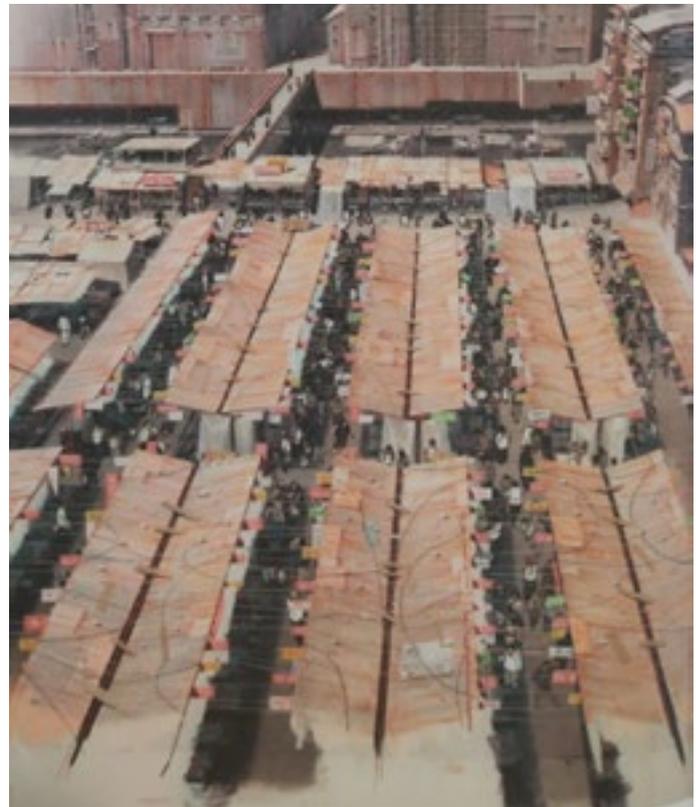


Figura 19. Kusamori, Shuichi. *Ghost in the Shell*. 1995



Figura 20. Oshii, Mamoru. *Ghost in the Shell*. 1995

Como buena urbe *Cyberpunk*, los barrios más desfavorecidos son presentados como laberínticos, sucios y llenos de callejones (figura 19). En la mayoría de ocasiones acompañaremos a la mayor Kusanagi, quien nos los mostrará como un reflejo de su propia crisis de identidad tras el traspaso de su *ghost* a un cuerpo artificial. Una ciudad llena de reflejos, con aparente vida, pero solitaria, plagada de repeticiones y contradicciones que veremos a través de los ojos de la protagonista en una de las escenas más introspectivas del *anime* (Queztzal, 6:50), en la que incluso acaba viendo a alguien con su mismo cuerpo llevando una vida completamente diferente a la suya a través del cristal de una cafetería.

Así pues, y como viene siendo habitual en el género, *New Port City* sirve no solo como plano situacional de la acción, si no que se convierte en un elemento narrativo que transmite al espectador la coherencia de la historia a la vez que sirve como recurso cinematográfico. No podría entenderse la estratificación social sin la visión opuesta del distrito financiero frente al suburbio, ni el diálogo interior de la protagonista sobre si es humana o es máquina a su tránsito por una ciudad ultra tecnificada y vacía frente una pobre pero llena de vida.

6.3. Metáfora y metonimia

Tanto Mashamune Shirow en su *manga* como Mamoru Oshii en el *anime* presentan *New Port City* inicialmente con vistas aéreas capaces de transmitir la tremenda escala de la urbe. Más allá de que esto pretenda ser una



Figura 21. Kusamori, Shuichi. *Ghost in the Shell*. 1995

concordancia del carácter *transmedia* de la obra, la panorámica retrata la ciudad en muchos aspectos que se van desarrollando durante la cinta.

En esta primera instantánea se muestra una ciudad extensiva y de densidad variable, estando todos los rascacielos concentrados en una zona para que la urbe vaya diluyéndose de manera acelerada hasta unos límites urbanos que se pierden en el horizonte.

Cambiando a una escala de distrito, encontramos también en la cinta diferentes vistas generales de zonas concretas de la ciudad, en su mayoría realizadas a la altura de los ojos del protagonista, consiguiendo una inmersión plena del espectador en la escena. En ellas, las torres del distrito financiero están siempre presentes, un recordatorio constante de dónde reside el poder de la ciudad, ya sea mientras se pasea por los callejones y canales de los distritos periféricos, como durante las escenas de persecución y patrulla de la «Sección 9».



Figura 22. Oshii, Mamoru. *Ghost in the Shell*. 1995

Cuando el film refleja los interiores de los edificios nos encontramos ante un planteamiento algo diferente. A diferencia de las imágenes de los exteriores, cargadas de emoción y mensaje, las imágenes del interior rara vez tienen un interés arquitectónico, salvo algunas excepciones.

Una de las escenas más impactantes del *anime* es la de sus créditos de inicio. En ella, se recrea el nacimiento artificial de la mayor Kusanagi, o al menos de su nuevo cuerpo cyberorgánico. Esta secuencia, de una belleza cinematográfica exquisita, muestra una arquitectura austera y en ocasiones ausente, teniendo únicamente detalles industriales y primando los elementos cilíndricos como sistemas de conducción de una factoría que lleva su producto hasta una suerte de fuente donde por fin el agua limpia y da vida a la nueva creación (Figura 21).

En cuanto a la vivienda, típicamente retratada en este tipo de obra, confirma una vez más la tendencia del género. Encontramos aquí dos ejemplos de vivienda dormitorio, en la cual apenas hay espacio para una cama, como lugar de refugio, pero muy lejos un ambiente que invite al esparcimiento doméstico. En ambos casos, tanto en la vivienda de la mayor (Figura 23) como en la del pobre diablo que ha sido víctima del «Marionetista», destaca el trato del hueco y la luz, sirviendo la ventana como marco de una ciudad lejana, esbelta y luminosa, que recuerda constantemente a sus moradores el lugar que les corresponde, completamente alejados de ella y entre las sombras.



Figura 23. Oshii, Mamoru. *Ghost in the Shell*. 1995

El último gran hito arquitectónico remarcable de la película es la ubicación del clímax de la cinta en el Museo de Ciencias Naturales (Figura 24). Si tenemos en cuenta que la narración profundiza en cuál es la esencia del ser humano y qué es lo que nos separa de una inteligencia artificial si renunciamos a nuestro cuerpo orgánico, posiblemente no haya escenario mejor. El edificio, con una bóveda de cañón de vidrio, y una estética más cercana en ocasiones a la de un templo que a un espacio de exposiciones, está repleto de referencias a la creación y le evolución como son los fósiles diseminados por el lugar o el gran árbol de la vida de la cábala que preside el lugar, todo ello destruido en el momento de máxima tensión y dramatismo al final de la historia, cuando la mayor Kusanagi debe enfrentar por fin la verdad sobre su naturaleza dual.

6.4. El mito de *New Port City*

La ciudad en la que se desarrolla *Ghost in the Shell* ha pasado al imaginario colectivo por ser capaz de expresar visualmente los aspectos más importantes de la trama: la dualidad orgánico vs tecnológico, el distanciamiento extremo entre clases sociales y la implacable invasión tecnológica de cualquier aspecto de la vida.

Así pues, son señas de identidad que distinguen esta ciudad de otras del género su distrito periférico repleto de canales y espacios peatonales frente al distrito finan-



Figura 24. Oshii, Mamoru. *Ghost in the Shell*. 1995

ciero, repleto de torres de vidrio y cuyas autovías multi-nivel han erradicado al peatón de la zona.

7. Conclusiones

Tras pasear por las calles de las diferentes versiones de *Neotokio* queda claro que existen puntos de unión entre los planteamientos de los autores, quienes aun perteneciendo a generaciones distintas vislumbran un futuro agónico para la capital del país del sol naciente.

Las versiones de la capital japonesa planteadas por Otomo, Anno y Shirow, aunque exageradas, tienen un punto de partida real y describen problemas de actualidad. La masificación, la minimización de la vivienda y la dependencia de la tecnología son temas tratados como mínimo de manera tangencial en estas obras, al igual que la paranoia social y la desconfianza de los sistemas de gobierno, trasladado a la ficción mediante el alzamiento de las megacorporaciones que desde la sombra controlan el poder como en el caso de NERV.

Otro de los aspectos destacables de los tres relatos expuestos anteriormente es la complejidad de su narración. Lejos de ser exclusivamente una sucesión de imágenes efectistas sobre un futuro más o menos plausible, los autores profundizan en cuestiones filosóficas abordadas desde diferentes puntos de vista: ¿Qué es lo que me hace humano? ¿Qué es lo que me define como individuo? ¿El desarrollo tecnológico nos hará libres o terminará por esclavizarnos?

Encontramos también paralelismos en lo que a planteamiento urbano se refiere. Desde una hipertecnificación en *New Port City* a una visión más relacionada con la decadencia en el *Neotokio* «otomoniano» pasando por la nada desdeñable ingeniería de *Tokio-3*, el desarrollo tecnológico se revela como indispensable en el crecimiento urbano, encontrando instalaciones imposibles en cada esquina. Sin duda el ejemplo paradigmático de este planteamiento será «La Ciudad» en la que se desarrolla *Blame!*, la obra magna de Tsutomu Nihei, en la cual una inteligencia artificial que ayudaba en la construcción enloquece y acaba edificando el pla-



Figura 25. Nihei, Tsutomu. *Blame!* 1996

neta completo creando una suerte de «Esfera de Dyson» (Figura 25).

En cuanto a la arquitectura propiamente, no es posible decir que exista un movimiento *Cyberpunk* sino que nos encontramos con un *filtro social* que, al aplicarse sobre una amalgama de estilos *retro-futuristas*, da como resultado una estética más o menos homogénea y reconocible que dota de identidad a las urbes de este género.

Bibliografía

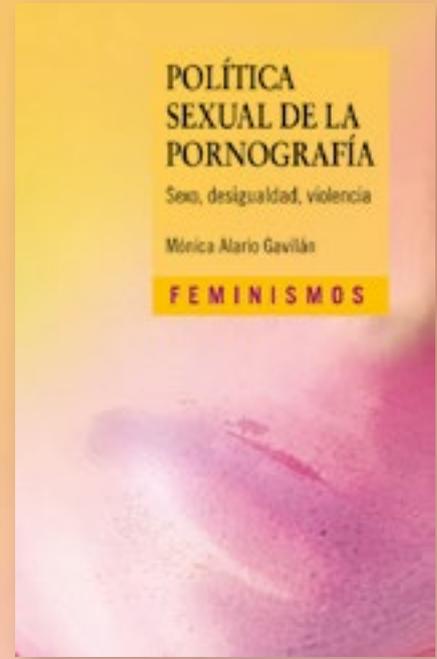
- 3 Person View. *Cyberpunk: Análisis de un género*. 2018.
- Barber, S. *Ciudades proyectadas-Cine y espacio urbano*. Gustavo Gili, 2006.
- Bordes, Enrique. *Cómic, arquitectura narrativa*. Cátedra, 2017.
- García Gómez, Francisco, y Gonzalo M. Pavés. *Ciudades de Cine*. Cátedra, 2014.
- Gorostiza, Jorge. ««Metrópolis» vs. «Ghost in the Shell»». *Distopía y Cine - Futuro(s) Imperfecto(s)*, E.P.E. Donostia Kultura, 2017.
- Heredia Pitarch, Daniel. *Gainax y Hideaki Anno - La historia de los creadores de Evangelion*. Diabolo Ediciones, 2019.
- Hernández Pérez, Manuel. *Manga, anime y videojuegos - Narrativa cross-media japonesa*. Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017.
- Hideaki, Anno. *Neon Genesis Evangelion*. 1995.

- Katsushiro, Otomo. *Akira*. 2019.^a ed., Norma Editorial, 1984.
- Katsushiro, Otomo. *Akira*. Toho, 1988.
- Kishiro, Yukito. *Gunnm - Battle Angel Alita*. Belles Lettres, 2017.
- Lammare, Thomas. «Born of Trauma: Akira and Capitalist Modes of Destruction». *Positions: East Asia Cultures Critique*, 2008.
- Lus Arana, Luis Miguel. *Futurópolis: el cómic y la construcción transmedia de la ciudad futura*. Universidad de Navarra, 2013.
- Masamune, Shirow. *The Ghost in the Shell*. 2017.^a ed., Planeta Cómic, 1991.
- Mur Vicente, Sergio. *Anime y Cyberpunk: Visiones del Japón moderno en la serie Ghost in the Shell*. Universidad de Zaragoza, 2019
- Napier, Susan J. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan, 2006.
- Napier, Susan J. «The Japanese Imagination of Disaster from godzilla to Akira». *Journal of Japanese Studies*, 1993, pp. 327-51.
- Nihei, Tsutomu. *Blame!* Panini España, 2017.
- Oshii, Mamoru. *Ghost in the Shell*. Manga Entertainment, 1995.
- Palacios, Jesus. *Conferencia Online «CIBERJAPON: futurismo, ciencia ficción y distopía en el anime»*. 2020.
- Quetzal. *Ánalisis de «Ghost in the Shell»*. 2017.
- Riekeles, Stefan. *Anime Architecture*. Thames and Hudson Ltd, 2020.
- Sadamoto, Yoshiyuki. *Neon Genesis Evangelion*. Norma Editorial, 2005.
- Serrano García, Valentín. «Las ciudades imaginarias - Sueños entre las nubes y las cenizas». *Ciudades de Cine*, Cátedra, 2014.
- VVAA. *Neon Genesis Evangelion - Tv animation Production Art Collection*. UDON Entertainment Inc., 2019.



www.catedra.com

@Catedra_Ed



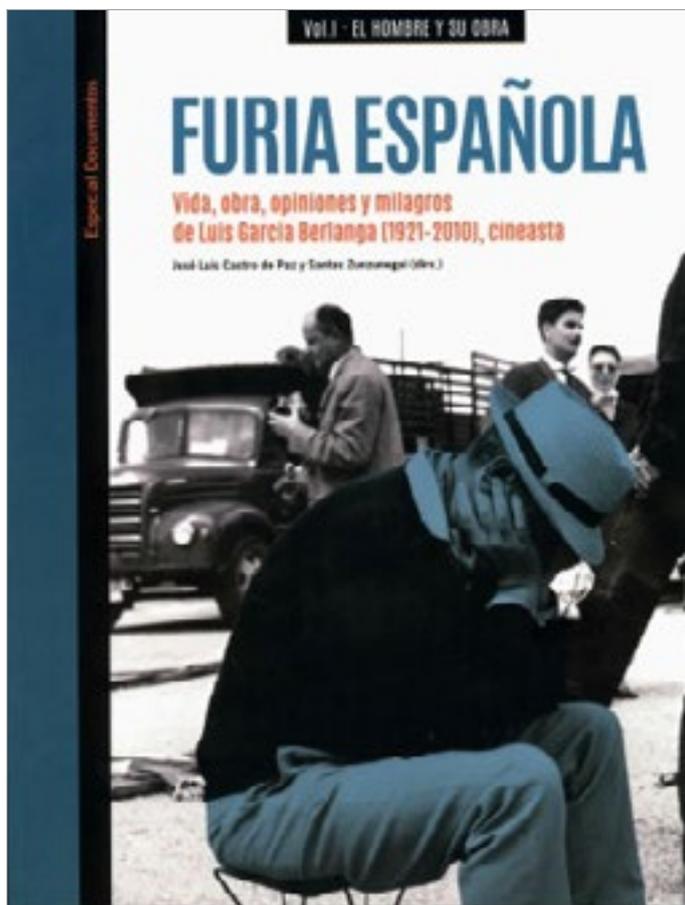
feminismos



teorema



CALEIDOSCOPIO
KALÉIDOSCOPE
KALEIDOSCOPE
CALEIDOSCOPIO



José Luis Castro de Paz y Santos Zunzunegui (dirs.), *Furia española. Vida, obra, opiniones y milagros de Luis García Berlanga (1921-2010), cineasta.* Valencia: Institut Valencià de Cultura; Madrid: Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (Filmoteca Española), 2021, 2 volúmenes, 368 págs. y 388 págs. y un DVD.

En la que bien pudiera ser la primera crítica publicada de *Esa pareja feliz* (1951), casi dos años antes de su estreno oficial en Madrid y Barcelona, el autor anónimo de la revista Índice ya destacaba una particularidad de la ópera prima de Juan Antonio Bardem y Luis García Berlanga que habría de convertirse en dogma: «la de que no parece cine español» (p. 39). Estos alumnos del

Instituto de Investigaciones y Experiencias Cinematográficas, que había seleccionado a su primera promoción a fines de 1947, estaban llamados a renovar el cine español desde su primera película, como si todas las esperanzas, fundadas o no, estuviesen depositadas en ellos, respondiendo a una llamada de la industria, los nuevos cineastas y la propia crítica en pos de un giro estético que pudiera equipar el cine español con los aires renovadores que venían de Europa, principalmente del neorrealismo italiano. Lo cierto es que esa idea, la de que *Esa pareja feliz* no parecía cine español —lo que en realidad representaba una impugnación de todo el cine español anterior—, acabó por convertirse en un tópico recurrente, con singular vigencia en la década de los cincuenta y sesenta del siglo pasado, pero que, hasta cierto punto, pervive hoy en día (2021), cuando la fecha del inicio del rodaje de esta película —y no otra— ha sido elegida por las instancias oficiales para conmemorar el «Día del cine español».

Por esa misma razón, podría sorprender que estos dos cineastas, Bardem y Berlanga, no gozasen de una publicación a la altura de su importancia en el devenir del cine español. Queda la deuda con Bardem, un autor cuyo prestigio fue un tanto efímero, pero la carrera de Berlanga, una larga carrera que se prolongó durante más de cinco décadas, tiene por fin una publicación a la altura de sus méritos, esta *Furia española. Vida, obra, opiniones y milagros de Luis García Berlanga (1921-2010), cineasta*, a cargo de las dos instituciones que conservan su legado cinematográfico, Filmoteca Española y Filmoteca Valenciana, y bajo la responsabilidad de dos de los historiadores, José Luis Castro de Paz y Santos Zunzunegui, que más han contribuido a dinamitar muchos de esos tópicos que han fomentado una historia del cine español simplificada, como de malos y buenos, demasiadas veces ligada a la interpretación política superficial y monolítica, el primero con sus obras sobre el cine español de los años cuarenta —antes de *Esa pareja feliz*, podríamos decir—, reivindicando la continuidad subterránea de muchas temáticas y formas con las del periodo republicano (Castro de Paz, 2002 y 2012), el segundo con su estudio de otra década igualmente problemática, la de

los sesenta, yendo mucho más allá del discurso acomodaticio que vincula esos años única y exclusivamente al desarrollo de un Nuevo Cine Español en buena medida apadrinado por los intereses aperturistas del régimen franquista (Zunzunegui, 2005). Dos modos de abordar el cine español que, no por casualidad, sacan a la luz una modernidad muchas veces refutada, en ocasiones por pereza, a menudo por no (querer) ver más allá de la epidermis de una historia compleja y contradictoria, como tantas otras.

Hay una historia del cine español por (re)escribir y esa historia ha de hacerse por partes, por periodos históricos, pero también centrándose en sus figuras señeras y, a diferencia por ejemplo de Luis Buñuel, la de Luis García Berlanga «sigue pendiente de un ajuste de cuentas en profundidad» con sus aportaciones, como señalan los directores de la publicación que nos ocupa en su introducción (p. 9): «una inmersión a fondo en el ‘universo Berlanga’, para intentar fija con nitidez cuáles han sido y qué alcance han tenido sus aportaciones fundamentales al desarrollo de eso que conocemos como ‘cultura española’» (p. 9), con el fin de fijar «un nuevo estándar a la hora de juzgar la obra de Luis García Berlanga» (p. 10). Las dimensiones de la publicación están a la altura de su ambición: una treintena de colaboradores, dos volúmenes con más de 700 páginas y un DVD con material extra (una mesa redonda y dos piezas fundamentales de ese «universo Berlanga»: la práctica del IIEC, *El circo*, de 1950, y el mediodiámetro para TVE, *Se busca un tranvía*, que acabó dirigiendo Juan Estelrich en 1959). El primero de estos volúmenes lleva como subtítulo «El hombre y su obra» y aborda la figura de Berlanga desde múltiples ángulos: un estudio de su obra por décadas, ciclos de películas, en relación con la censura, su paso por el IIEC o, entre muchos otros, uno de sus aspectos más novedosos, la imagen del cineasta valenciano vista desde el exterior. Algunas de estas contribuciones son ciertamente notables, en la medida que abundan en esa «modernidad» del cine de Berlanga (la autorreflexividad de sus películas de los cincuenta) que, de algún modo, proseguía otros hallazgos del cine español anterior (el artículo de José Luis Castro de Paz, Héctor Paz Otero y

Fernando Gómez Beceiro) o se arriesgan a explicar un estilo que pocas veces se ha descrito con tanta precisión (los artículos de Santos Zunzunegui y Víctor Iturregui García de Motilola e Imanol Zumalde). Siempre hemos tenido tan claro que la puesta en escena berlanguiana se sustentaba en el plano largo —que no en el plano secuencia— que se nos había olvidado analizarlo, cuando su complejidad deriva de una cámara al servicio de los diálogos y los movimientos de los actores, solapando o yuxtaponiendo múltiples acciones, lo que acaba derivando en una densidad que dificulta enormemente su visionado en copias subtituladas —una de las razones que se han aducido para el limitado prestigio internacional del cineasta, por más que este tipo de cuestiones nunca se hayan investigado en profundidad¹. En cualquier caso, el tema de la longitud de los planos de las películas de Berlanga es algo en lo que aún se debería profundizar: ¿cuál es su duración media? ¿Cómo evoluciona a lo largo de su obra?

Cuando los directores de la publicación hablan de fijar «un nuevo estándar» en los estudios de la obra de Luis García Berlanga, su finalidad no es otra que permitir «a los estudiosos que más adelante vuelvan a ocuparse de ella tener a su disposición una plataforma de partida sólida y coherente para nuevas revisiones futuras» (p. 10). En consecuencia, no se trata solo de proponer el estudio definitivo sobre Berlanga desde ángulos y perspectivas inéditas, sino también de ofertar toda una serie de materiales de base de cara a esas «revisiones futuras». Este es el aspecto que cubre el segundo de los volúmenes, subtulado someramente «Documentación» y que aporta toda

¹ En esta línea, quizás el aspecto menos revelador de la publicación lo constituyan esos cinco artículos agrupados bajo el epígrafe de «La mirada distante», en el que solo el firmado por Jean-Claude Seguin parece cumplir con su cometido al abordar la repercusión del cine de Berlanga en Francia. Otros artículos, caso del de César Maranghello, en realidad sobre el rodaje de *La boutique* (1967) en Buenos Aires y no sobre el eco que su cine haya podido tener en Argentina, o el de Kepa Sojo, sobre la extraña versión egipcia de *¡Bienvenido, Mr. Marshall!*, una anécdota que desvela más dudas que certezas, confirman que este es un terreno abierto a los investigadores. En la encuesta sobre las mejores películas de la historia que la revista británica *Sight & Sound* lleva a cabo cada diez años *El verdugo* aparece de forma muy discreta en la última edición de la misma, la de 2012, con solo dos votos de críticos e historiadores (los dos españoles) y cuatro de cineastas (dos españoles y dos latinoamericanos) (<https://www2.bfi.org.uk/films-tv-people/4ce2b6b9c2a9c/sightandsoundpoll2012>). La edición de esta película por parte del prestigioso sello norteamericano The Criterion Collection en 2016 quizás constituya un punto de inflexión.

una serie de materiales que por sí solos ya justificarían esta monumental edición: la reproducción facsímil de una selección histórica de críticas de todas sus películas, los escritos sobre cine del propio Berlanga o una filmografía definitiva que, creo que por primera vez, atiende a aspectos de conservación de las propias películas. Precisamente, hay dos artículos en esta publicación que me parecen muy esclarecedores, sobre todo si atendemos a la necesidad de desterrar todos los tópicos sobre el cine de Berlanga —y el cine español— que señalábamos al principio. El primero sería el que firma Nekane E. Zubiaur Gorozika en torno a la relación de Berlanga con la censura franquista, subrayando esa incoherencia que llevó a los censores a preocuparse más por las alusiones sexuales o religiosas que fueron incrementándose con los años en su cine —y que, a la vista de sus argumentos, bien podrían tomarse como meras provocaciones que, por suerte, nunca llegaron a materializarse— que con las cargas de profundidad de sus aceradas críticas sociales presentes en sus títulos más relevantes, *Plácido* (1961) y *El verdugo* (1963), muy probablemente gracias a la «agudeza y habilidad del propio Berlanga y sus coguionistas (...) para plantear tesis y argumentos de marcada ambigüedad que admitieran simultáneamente interpretaciones antagónicas» (p. 184). El segundo de estos artículos que me gustaría destacar, el de Juan Ignacio Lahoz Rodrigo, sobre la conservación de las películas de Berlanga, complementa en cierto modo el anterior, en la medida en que ambos ayudan a clarificar el sentido de las propias películas: por un lado, la mayor o menor injerencia censora en las películas y en cómo estas han llegado al público; por otro, el estado de conservación de las mismas y, en

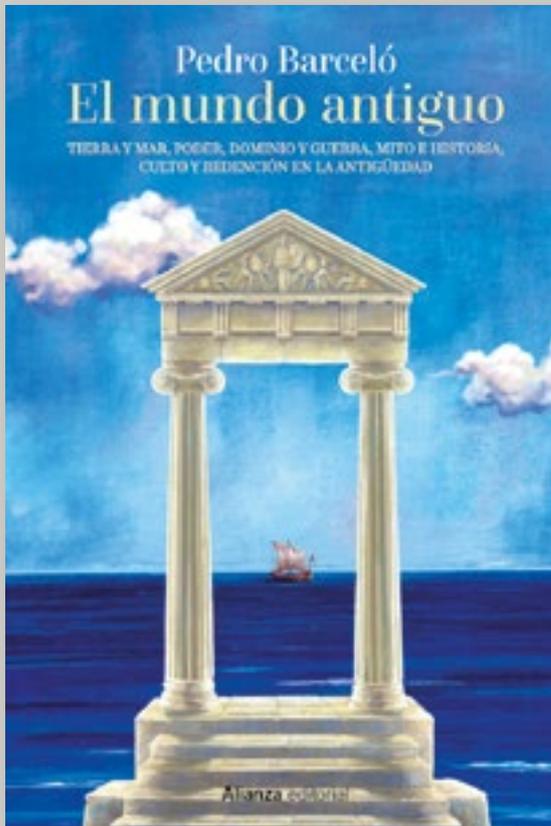
consecuencia, qué debemos tener presente a la hora de analizarlas en base a lo que sabemos sobre el montaje que nos ha sido legado, el etalonaje o la reconstrucción a partir de copias de muy distintas procedencias. Pocas veces la historia del cine va de la mano de la arqueología, como no sea para estudiar el cine de los orígenes, sin preocuparse que incluso el cine de las últimas décadas sufre los avatares de la conservación, acentuados desde la consolidación del paradigma digital. Como diría el propio Zunzunegui, una obra de estas características solo tiene sentido si da respuesta a la sempiterna pregunta: ¿de qué hablamos cuando hablamos del cine de Luis García Berlanga? *Furia española. Vida, obra, opiniones y milagros de Luis García Berlanga (1921-2010)*, cineasta propone una taxonomía del cine de Berlanga, muy probablemente la obra en la que han de beber todas las aproximaciones futuras a eso que se ha dado en llamar lo «berlanguiano».

Bibliografía

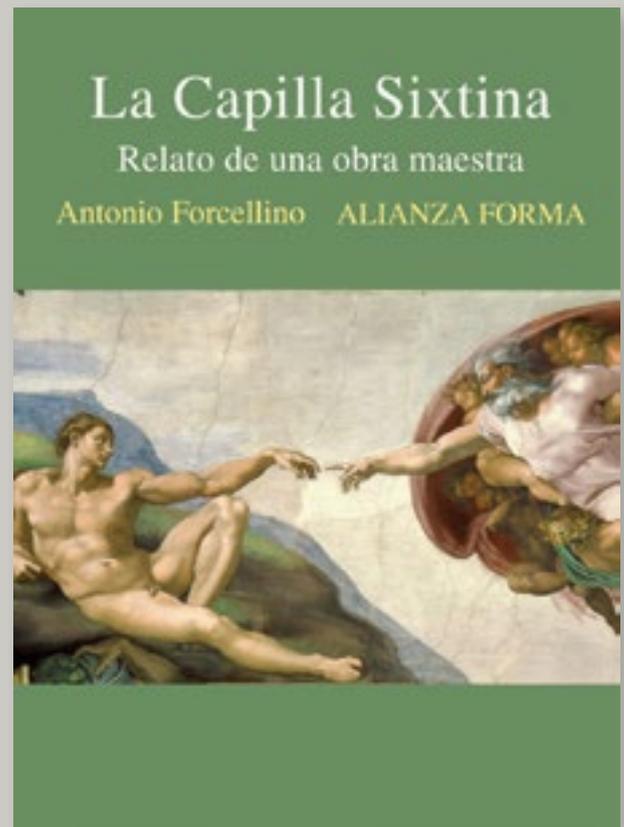
- Castro de Paz, José Luis (2002), *Un cinema herido: los turbios años cuarenta en el cine español (1939-1950)*. Barcelona: Paidós.
- Castro de Paz, José Luis (2012), *Sombras desoladas. Costumbrismo, humor, melancolía y reflexividad en el cine español de los años cuarenta (1939-1950)*. Santander: Shangri-la.
- Zunzunegui, Santos (2005), *Los felices sesenta. Aventuras y desventuras del cine español (1959-1971)*. Barcelona: Paidós.

Jaime Pena

Filmoteca de Galicia



Obra monumental de Pedro Barceló que abre la puerta a una visión integral de la Antigüedad.



Con los frescos de la Capilla Sixtina, Miguel Ángel rompió con las tradiciones pictóricas previas y marcó un punto de inflexión en la historia del arte: el triunfo del genio creativo moderno.

CÁTEDRA +media

Pilar Carrera y Carmen Ciller (eds.)

MATER
NIDADESPOLÍTICAS DE LA
REPRESENTACIÓN

Pilar Carrera y Carmen Ciller (eds.), *Maternidades. Políticas de la representación*. Madrid: Cátedra +Media, 2021, 237 págs.

El cuarto volumen de la colección +Media de la editorial Cátedra está coordinado por las profesoras Pilar Carrera y Carmen Ciller y sigue la línea emprendida por los tres textos anteriores de la joven colección, textos interesados por la relación entre comunicación, cultura y política. El ensayo colectivo que se edita bajo el título general de *Maternidades* se interesa por un tema tan atemporal como político: los relatos sobre maternidad. Y lo hace a través de discursos que recorren desde los textos bíblicos a los audiovisuales, desde los clásicos a los contemporáneos, de la pinacoteca a la televisión o las redes sociales.

El libro se articula en nueve capítulos que, en su mayoría, están firmados por catedráticas de comunicación audiovisual referentes en la disciplina. Se trata de una obra en formato bolsillo capaz, sin embargo, de aglutinar todo un caleidoscopio de reflexiones sobre las políticas mediáticas de la representación de la maternidad. La sucinta introducción que realizan las editoras ya sitúa el volumen, como la colección en la que se publica, en el marco de la dimensión política de la maternidad, entendida como una institución colectiva y no como una cuestión personal; institución atravesada por valores, normas culturales e interdicciones profundamente imbricadas en la cultura occidental.

El primero de los capítulos, firmado por Carmen Arocena Badillos, aborda el parto como frontera. La autora repasa la semántica del vocablo *parir* para explicar que, históricamente, ha sido el alumbramiento lo que ha definido el concepto mismo de mujer, cuestión que parece haber desaparecido ante hechos contemporáneos como «la mal llamada gestación subrogada [...] esclavitud del siglo XXI [que] se nutre de mujeres oscuras, que jamás saldrán a la luz» (pág. 14). Esta reflexión permite visibilizar justamente lo que ha sido invisible en las representaciones artísticas y audiovisuales: el mismo parto, que muy pocas veces ha sido mostrado. Por oposición a esta eliminación, se interesa Arocena por prácticas patriarcales de usurpación por parte de los hombres, repasando ritos ancestrales como la covada, que introducen al varón en el parto con una función simbólica de transmisión del linaje paterno, pero también de eliminación del protagonismo femenino en el alumbramiento. Esta exposición permite cerrar el texto allí donde comenzaba: la crítica a la expulsión de las mujeres de su propia maternidad.

Nancy Berthier escribe un capítulo dedicado al análisis de producciones humorísticas que circularon durante el confinamiento de 2020 a causa de la pandemia de Covid-19. La autora, que utiliza un referente cinematográfico en su título —«Madres confinadas al borde de un ataque de nervios»—, se interesa por el ámbito doméstico durante el periodo en que los hogares se hubieron de transformar en espacios multifuncionales,

cargando de nuevas y simultáneas responsabilidades especialmente a las mujeres. Berthier estudia discursos tan populares como los memes, que denunciaban en clave de humor cómo era la maternidad enfrentada al confinamiento. Los memes se aplicaron a representar la «dimensión multitarea de la actividad de las madres» (pág. 37) sobre todo en el aspecto educativo sobrevenido al cerrarse las escuelas. Asimismo, fueron muy numerosos los memes que señalaban ideas como confusión, desesperación y desesperanza en las madres junto a otros que ofrecían soluciones creativas hiperbólicas que las situaban en un discurso políticamente incorrecto en «las antípodas del cliché de la madre tradicional» (pág. 60).

El tercer capítulo se interesa por el espacio musical, más concretamente por las madres en el punk. Firmado por Rosa Franquet y Angels Bronsoms, aborda la «intencionalidad rupturista del punk con los estereotipos de la mujer sumisa y débil» (pág. 68), mediante la visibilización de las prácticas de las madres en esta subcultura entre los años 70 y 90, una representación ausente en los artículos específicos sobre la cultura punk. El texto se construye mediante una revisión de literatura especializada y la búsqueda de testimonios publicados en entrevistas a representantes del movimiento punk como Loles Vázquez (Las Vulpes), Alice Bag o Gina Birch. Según las autoras, la maternidad que practicaron esas artistas fue «tan radical como sus proclamas contestatarias» (pág. 74) desde un particular feminismo que las hacía enfrentarse al sexismo de la industria y de las bandas de rock que las ridiculizaban, menospreciaban o silenciaban.

«Maternidades apócrifas» es el capítulo que firma Pilar Carrera. El capítulo aborda la representación de la maternidad en los evangelios apócrifos, mediante el análisis de la dualidad incardinada en las figuras de María, la «madre inverosímilmente *inmaculada*; [y] María (Magdalena), *maculada* por exceso» (pág. 91), ambas representando la demasía desde discursos diferentes, pero funcionales en la cultura judeocristiana para escindir a las mujeres entre lo espiritual y lo mundano, entre la santa y la pecadora. Esta oposición es contrastada con la figura del padre. Señala la autora, por ejemplo, la presencia

en la literatura de numerosas cartas al padre, frente a las casi inexistentes cartas a la madre, construyendo así una nueva dualidad: lo doméstico frente a la aventura; la sumisión frente a la libertad. Las reflexiones de Carrera contrastan el discurso sobre la «sensibilidad femenina» que se opone al «intelecto masculino», ya presente en las figuras bíblicas de Eva y María Magdalena.

Un enfoque radicalmente distinto es el que ofrece Carmen Ciller. En su texto, intitulado «Algo personal: una experiencia de maternidad» ofrece un relato que emana de su propia experiencia como madre tardía, tras una vida dedicada a la actividad académica, y que hilvana mediante la recuperación de historias cinematográficas centradas en la experiencia de la maternidad. Dedicó un espacio significativo al análisis del filme *Mi vida sin mí*, de Isabel Coixet, y su representación de la mujer y la madre, así como a la película *Julieta*, de Pedro Almodóvar, cineasta caracterizado por su interés en contar historias de madres españolas.

Giulia Colaizzi escribe el perturbador capítulo titulado «El cementario de los fetos: la maternidad todavía en la encrucijada» que descubre la tanatopolítica de instituciones religiosas y partidos políticos conservadores. Colaizzi comienza por problematizar la institución de la maternidad desde el propio lenguaje para luego analizar las prácticas y normas que en nuestra cultura identifican maternidad y feminidad como una sola realidad. A partir de estas posiciones teóricas, la autora dedica su texto a visibilizar lo ocurrido en Italia durante 2020 cuando se conoce la existencia de cementerios de fetos en Roma. Dos mujeres que se habían sometido a un aborto terapéutico descubren que, sin su conocimiento, se había dado sepultura al feto, marcando la lápida con una cruz blanca de madera, una fecha y su propio nombre. Su indignación, que hacen pública en redes sociales, sacará a la luz una práctica desconocida pero habitual y legal, que parte de los acuerdos entre asociaciones, administraciones y centros sanitarios para crear «Jardines de los ángeles» que recorren toda la geografía italiana y que registran a criaturas no nacidas sin autorización y que ponen en cuestión los propios derechos de las mujeres.

Eva Herrero se ocupa en su capítulo por la maternidad representada en la red Instagram. Para la autora, el cambio principal en el discurso sobre la maternidad tiene que ver con el emisor porque, durante siglos, la maternidad había sido contada por otros. En la actualidad, las redes sociales han permitido que muchas madres transmitan su experiencia individual. Sin embargo, explica Herrero, la propia experiencia es cooptada por la lógica digital, que, bajo una presumida diversidad, opera mediante una homogeneización cultural y discursiva. En la realidad, el presupuesto de maternidades contemporáneas y supuestamente alternativas que se construye en las redes sociales ofrece un debate muy superficial sobre la propia maternidad, atravesado por el lacaniano concepto de la «exhibición de la intimidad» (pág. 160) que desemboca, finalmente, en una profesionalización de contenidos que permite conseguir ingresos económicos. Esta realidad es especialmente visible en Instagram, la red más instrumentalizada por la publicidad. Estos perfiles, a priori transgresores, provocan un cambio que no es positivo: se pasa de la culpa a la frustración ya que esa maternidad ideal, con la que las mujeres no pueden identificarse, se han convertido en el «único espejo en el que mirarse» (pág. 165).

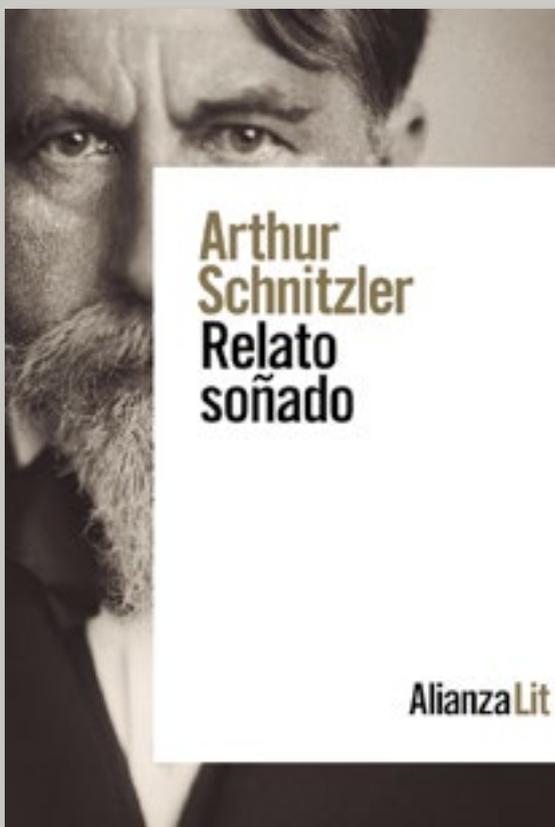
Charo Lacalle dedica su capítulo a la ficción seriada *Néboa*, de RTVE. Tras un análisis del rol de la maternidad en el postfeminismo, la autora se aplica al análisis de esta serie de televisión protagonizada por la actriz Emma Suárez, serie de carácter mítico que recupera la figura del Urco, ser demoníaco de la mitología gallega que saldría del mar rodeado de cadenas para raptar seres humanos. El capítulo también dedica distintos epí-

grafes a la comparación entre esta serie rodada en Galicia con otras contemporáneas ambientadas en otros lugares del estado español, como *La caza. Monteperdido o Hierro*. Asimismo, se interesa por las conexiones con el *nordic noir* y obras literarias recientes como la *Trilogía del Baztán* de Dolores Redondo.

El último capítulo, firmado por Margarita Ledo, aborda la relación entre maternidad e insumisión, a partir de los conceptos de separación y pérdida que protagonizan la relación madre/hija pero también de la reflexión sobre todas las manifestaciones culturales que han operado como rechazo al propio embarazo al tiempo que han construido la maternidad como «inapelable destino fisiológico» (pág. 203). La autora repasa obras cinematográficas marcadas por la «fragilidad económica y emocional» (pág. 205) que atraviesa la maternidad para, en la última parte del texto, repasar la relación inversa: de las hijas a las madres.

Maternidades. Políticas de la representación es una obra imprescindible para quienes se interesan por el análisis de la maternidad desde la perspectiva de género y feminista, obra firmada por algunas de las autoras más relevantes de la Academia actual. Ofrece un análisis detallado y erudito de diferentes discursos que muestran que, más allá de los cambios que experimentan las mujeres, la institución de la maternidad sobrevive como una célula esencial de nuestra cultura, en general resistiéndose a la descolonización patriarcal, pero mostrando también la autonomía y los discursos de resistencia de las madres contemporáneas para construir sus propios proyectos.

M. Isabel Menéndez Menéndez
Universidad de Burgos



Novela de inquietante belleza, publicada en 1926 y adaptada al cine por Stanley Kubrick en su obra póstuma: Eyes Wide Shut.



Estos dieciocho relatos inéditos transportan al lector al corazón de El Cairo, donde los días de mercado se cruzan sirvientas, mendigos y comadronas que guardan secretos de los habitantes del barrio.

Alianza editorial

GIULIA COLAIZZI (ED.)

Cine, interculturalidad y políticas de género

NOËL BURCH, TERESA DE LAURETIS,
MÁRGARA MILLÁN, LAURA MULVEY
Y PAULA RABINOWITZ



Signo e Imagen

CÁTEDRA

Giulia Colaizzi (ed.), *Cine, interculturalidad y políticas de género*. Madrid: Cátedra, Col. Signo e imagen, 2021, 192 págs.

Cine, interculturalidad y políticas de género reactualiza debates sumamente importantes de la teoría del cine, del feminismo, la semiótica y, en general, de los temas relevantes de la comunicación y su relación con las políticas de género. El libro cuenta con una importante introducción titulada «*In media res*» de la compiladora Giulia Colaizzi, catedrática de la Universidad de Valencia. A la par, está constituido por cinco ensayos de destacadas teóricas, analistas e investigadoras del cine, como son Teresa de

Lauretis, Laura Mulvey, Margara Millan y Paula Rabinowitz, acompanadas de un relevante texto del teorico y analista Noel Burch.

Esta compilacion es de gran relevancia para los estudios de cine y para las discusiones contemporneas que el feminismo ha puesto sobre la mesa, donde se involucran la tecnologa, la reproduccion social, el lugar de las mujeres en los medios masivos de comunicacion y las formas de dominacion y de reproduccion capitalista contempornea. Es destacada y productiva la conexion que se hace de la teora semiotica con los lugares de produccion, circulacion y consumo de las obras analizadas en este volumen.

Colaizzi parte de la idea de que es inminente «un analisis de las formas comunicativas propias de una sociedad como la contempornea, caracterizada por procesos de tecnologizacion cada vez mas rapidos y generalizados» (pag. 7) Asimismo, la autora plantea la necesidad, frente a esta primaca de lo visual, de una desnaturalizacion de las imagenes donde «aparecen cada vez mas como discurso *del* mundo y no *sobre* el mundo» (pag. 7)

El punto de mirada de Colaizzi, y por ende de la seleccion, se produce a traves de un trabajo critico que remarca el lugar preponderante de la semiotica «como teora general de la comunicacion y de la produccion/reproduccion socio-ideologica y, por el otro, [de] la teora de genero en tanto teora del discurso, dimension critica indispensable para una comprension efectiva tanto de la subjetividad como del imaginario social» (pag. 8)

Otro punto relevante, ademas de la mirada semiotica, es la problematizacion sobre el tiempo presente y la importancia de dimensionar historicamente lo contemporneo a traves de una revision de lo que la autora llama la «ıntima conexion entre intereses economicos, tecnologizacion y practicas de representacion/comunicacion» (pag. 9) Es ası que este volumen recoge reflexiones que se mueven entre el analisis semiotico de ciertos elementos presentes en determinados filmes, ası como las tensiones historicas de su momento de produccion y la conformacion de practicas y representaciones sobre el genero. A la par, se problematiza la re-

lación con la economía y con la tecnología, planteando nuevos caminos y reformulaciones sobre la teoría del cine, teniendo presente el lugar específico de los contextos situados. Tal es el caso del cine de Hollywood producido en los años veinte y sus secuelas en décadas posteriores, revisitado por la teórica Laura Mulvey en un sugerente texto titulado «Diálogo intertextual y nueva teoría fílmica feminista», donde la propia autora reformula preceptos lanzados desde la teoría fílmica feminista en décadas previas. De igual forma se traza un estudio comparativo entre Estados Unidos y Francia en torno a ciertas tipologías de la feminidad en el texto «La intelectual y la lagarta: estudio comparado del cine y tipologías de la feminidad» de Noël Burch; o se delinean momentos específicos de la representación tecnológica en el texto de Teresa de Lauretis titulado «Donde termina la existencia: la realidad virtual de Cronenberg», o se reflexiona sobre la «economía del deseo» y el poder de lo visual, como en el texto de Paula Rabinowitz, «De objetos perdidos e iconos del deseo: la tobillera de Barbara Stanwyck».

Cine, interculturalidad y políticas de género parte de un lugar de enunciación específico marcado por la ruptura del paradigma moderno de los estados nacionales, paradigma que ha sido desarticulado y rearticulado de formas inéditas, no sólo a finales del Siglo XX, sino en los últimos reacomodos de la Unión Europea y en la vuelta geopolítica a ciertos nacionalismos del siglo XXI, como el que en su momento impulsó el Brexit.

El rango de reflexión de esta compilación es amplio. Va desde el cine de las primeras décadas del siglo XX, pasando por nuevas miradas al cine clásico de Hollywood, teorizando sobre el cine posmoderno o revisando el caso de filmografías como la mexicana. Esta conexión múltiple de espacios, lugares y culturas conecta lo que la autora busca articular bajo la noción de interculturalidad en el cine.

Un elemento que me ha parecido sumamente interesante de este volumen y de la introducción, es la apuesta y defensa de la importancia de los estudios sobre cine. La autora parte de la idea de que el cine mantiene una vigencia determinante para los intercambios comunica-

tivos a nivel global, siguiendo las ideas de Lipovetsky y Serroy (*La pantalla global*, 2009). Las formas actuales de la producción cinematográfica en la era digital se han potenciado gracias a la vida virtual, demostrando la necesidad de seguir pensando este medio como espacio comunicativo por excelencia y como uno de los primeros lugares donde se generaron las representaciones técnicas de la sociedad de masas y sus respectivas categorías y estereotipos sobre el género.

Para Colaizzi el cine representa un lenguaje del poder y, como todo lenguaje, es decodificable y puede, tiene que ser decodificado, «las imágenes, el flujo narrativo, la sofisticación de la tecnología, su articulación como dispositivo, hacen del lenguaje cinematográfico un modo de representación de la realidad y una fuerza poderosa de persuasión no suficientemente cuestionada, que hay que seguir cuestionando.» (pág. 16).

Las diferentes aportaciones que contiene el libro se establecen en conjunto como una convocatoria para seguir avivando el análisis cinematográfico desde una función crítica que desnaturalice las representaciones dominantes puestas sobre la mesa en la cinematografía internacional.

El impulso crítico de este texto es un aporte que renueva el sentido y el papel del entendimiento del cine en la sociedad actual. Este ejercicio tiene que hundir la crítica en la desnaturalización de la imagen y desentrañar «la producción del imaginario socio-sexual de nuestra época» (pág. 17). Es por ello que la editora hace la selección de textos de manera rigurosa para combinar el análisis cinematográfico, la noción de interculturalidad y las políticas de género, elementos que adquieren una relevancia fundamental en el campo de la comunicación audiovisual, y que no han tenido la atención suficiente en los análisis sobre los medios de comunicación en la sociedad contemporánea. (pág. 18).

Finalmente, nuestra lectura está situada en México, por lo que resulta destacable el texto de una de las pioneras en la historia y la teoría cinematográfica de América Latina como lo es Mágina Millan. En el interesante recorrido dentro del texto titulado «En otro espejo. Cine y video mexicano hecho por mujeres», esta autora

revisita el cine hecho por mujeres en este contradictorio espectro nacional, haciendo justicia a la noción de interculturalidad que se propone el libro.

Toda la compilación es un excelente punto de partida para pensar diversas ópticas de los estudios sobre género planteados desde el cine, particularmente en este momento de quiebre donde nuevamente resurge el feminis-

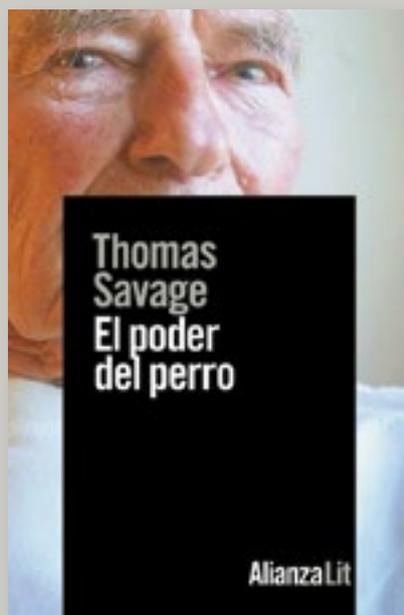
mo como un paradigma explicativo que está cimbrando prácticas específicas, formas políticas y desde luego representaciones e imaginarios sociales patriarcales.

Ana Daniela Nahmad Rodríguez
Universidad Nacional Autónoma de México

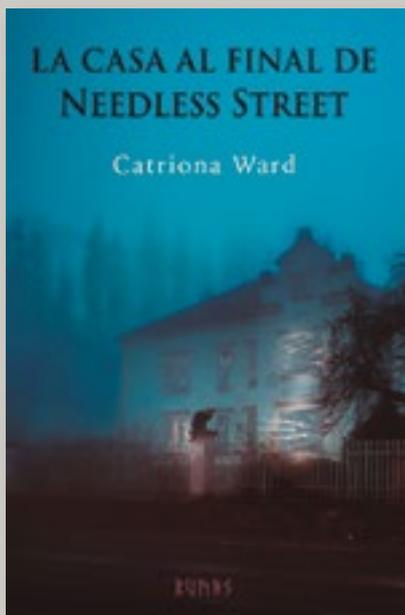
Cinco títulos



que nos han sorprendido



Alianza editorial





Nicolas Levrat y Jenaro Talens, *Quo vadis, Europa?* Madrid: Cátedra, 2021, 243 págs.

El debate en torno a la construcción de la Unión Europea es uno de los asuntos que ocupa constantemente el espacio público y que emerge con fuerza en crisis de toda índole, como las originadas por el desmoronamiento del sistema financiero o la propagación del Covid-19. Estas situaciones suponen en los medios de comunicación un continuo test de la solidez de las instituciones europeas, como se vio al inicio de la pandemia, con el foco puesto en la respuesta de Bruselas a la crisis y la coordinación de los diferentes gobiernos. Pero las dudas al respecto de la pervivencia del modelo europeo también han saltado a la palestra en los últimos años con la emergencia de partidos populistas que lo cuestionan abiertamente.

Se trata desde luego de una circunstancia curiosa que no se produce en otros contextos: no se ve una discusión permanente sobre la validez de otros organismos supranacionales ni sobre la legitimidad democrática de otros países. El fenómeno se explica por la particularidad de la Unión Europea, un modelo impreciso por su carácter inédito y que, a la vez, supone una innovación en constante movimiento desde su fundación. Así, no se trata tanto de un cuestionamiento interesado por parte de las fuerzas opositoras (circunstancia, por otro lado, innegable) como de la configuración propia del edificio europeo, que escapa a las categorías tradicionales de las instituciones conocidas así como al encasillamiento en concepciones políticas clásicas.

Ésta es la base de la que parte *Quo vadis, Europa?*, un volumen que se propone explicar la estructura revolucionaria de la Unión Europea y arrojar luz sobre el pasado, presente y futuro al que puede encaminarse. Los autores, Nicolas Levrat y Jenaro Talens, reconocen su condición de «apasionados y fascinados por Europa» (pág. 11) desde su trabajo durante años, expresado (entre otros lugares) en esta misma publicación, en numerosos textos y monográficos desde el primer número de *EU-topías*. El presente libro no sólo reformula y aglutina las reflexiones conjuntas sino que introduce nuevas propuestas para la consecución de un proyecto fundamentado en la cultura, y a este respecto no resulta casual que *EU-topías* iniciara su andadura con el *dossier* «Europa y la cultura».

El título *Quo vadis, Europa?* resulta expresivo por cuanto, según explican los autores, el proceso de construcción europea se caracteriza por su dinamismo, por una innovación que lo aleja de estructuras ansiadas por algunos de sus defensores, como la de una organización totalmente unificada en lo político o próxima al federalismo tradicional. Todo lo contrario, el libro defiende la comprensión de la Unión Europea como un viaje, el de diversas comunidades que avanzan juntas con los ideales irrenunciables de paz y democracia, y que, a cada paso que dan, encuentran soluciones creativas ante los retos que van surgiendo. Por eso, definir la Unión Europea implica preguntar no por lo que es sino hacia dónde

se dirige, como plantea la cuestión que titula el libro. «Sólo podremos responder a la pregunta de forma inteligente y útil», señalan los autores, «si somos capaces de concebir la Unión Europea, tanto en su estado actual como en su futuro, como una Unión voluntaria y a-soberana, por lo tanto sin limitaciones ni jerarquías entre las naciones que la constituyen, ni entre estas y las instituciones «supranacionales»» (pág. 114).

Evidentemente, no son pocas las paradojas que pueden hacerse al modelo y que quedan en evidencia precisamente en situaciones de crisis. Son bien conocidas por la profusión de críticas en los medios: la lentitud de respuesta, una sensación de exceso burocrático y de alejamiento entre las instituciones y la ciudadanía, así como la deficiente solución a problemas de calado como la inmigración. Los autores no rehúyen estas cuestiones; es más, inciden en un aspecto crucial, la confusión interesada entre problemas concretos y la enmienda al proyecto global: «Critizamos —como puede y debe hacerse en un espacio democrático liberal vivo— las políticas de la Unión Europea; sin embargo, no cuestionamos el proyecto mismo de integración europea. No todo el mundo hace esta distinción, por decir algo» (pág. 53).

Aquí se halla el meollo del debate mediático y político al respecto de la Unión Europea. *Quo vadis, Europa?* expone la ambición del proyecto europeo y su manera de presentar nuevas visiones sobre conceptos como la soberanía y el federalismo, al tiempo que descubre la

razón por la que este proyecto supone un sano antídoto contra movimientos regresivos como los nacionalismos. A tal efecto, el libro concluye con un apartado dedicado a poner de relieve la construcción cultural de Europa, una perspectiva nuclear para el éxito futuro del continente. Así lo demuestran experiencias como el programa Erasmus, el Plan Bolonia (aún en fase de consolidación) o la construcción de una nueva mirada audiovisual, opuesta a la estadounidense y con experiencias pioneras de protección del legado cultural como la «Ley Miró» en España.

En definitiva, *Quo vadis, Europa?* supone un trabajo imprescindible, al mismo tiempo manual explicativo y propuesta de futuro para uno de los inventos políticos más fascinantes de la historia contemporánea. Los autores se sitúan al frente de la defensa intelectual del mismo con un libro que incluye unos anexos también esclarecedores para entender las dificultades que comporta un proyecto en constante innovación. Y para que seamos conscientes de la relevancia de una unión de la que se suelen destacar sus imperfecciones por la incomodidad que genera entre sus adversarios, tanto internos como externos. El camino que queda por delante es largo, como señalan los autores del libro, y de todos depende que sigan encontrándose soluciones imaginativas ante los retos globales que se atisban en el horizonte.

Manuel de la Fuente
Universitat de València

repensar España desde sus lenguas



Ángel López García-Molins

EL VIEJO TOPO

Ángel López García-Molins, *Repensar España desde sus lenguas*. Barcelona: El Viejo topo, 2020, 176 págs.

El momento que vivimos en España es muy importante porque hay muchos aspectos convivenciales que no podremos resolver sin una pluralidad lingüística justa y simbólicamente asumida por todos.

Ángel López García-Molins

Han pasado doce meses desde la aparición de *Repensar España desde sus lenguas*, el último ensayo de Ángel López García-Molins, catedrático emérito de Lingüística en la Universitat de València y Doctor Honoris Causa por la

UNED y por la Universidad de Sofía (Bulgaria)¹. Doce meses en los que la angustia cultural ante la imposición de una lengua y la pérdida de la propia no ha cesado. ¿Acaso esta fantasmagoría podría devenir (o ya ha devenido) realidad en España? ¿Por qué sucede esto en España? «¿Es España un país diferente?» (p. 2) se pregunta López García-Molins al inicio de su ensayo haciéndose eco de aquel famoso eslogan turístico de «Spain is different». Pero, ¿en qué podría diferenciarse España en términos lingüísticos de sus países vecinos?

A nivel europeo e internacional llama positivamente la atención la gestión que las diferentes autonomías hacen de sus lenguas regionales, la preservación de los derechos lingüísticos de sus hablantes en su territorio. Sin embargo, aquí terminan sus privilegios; fuera de los límites autonómicos, los hablantes del catalán, gallego y vasco se ven en la necesidad de utilizar el español como lengua franca, relegando el uso de las propias a los intercambios privados. Una situación que viene propiciada por la inoperancia del gobierno central. Así, el Congreso no dice nada en su Reglamento acerca de la utilización de las lenguas cooficiales, aunque, tradicionalmente la postura albergada ha oscilado entre el ostracismo y la prohibición. Huelga recordar los toques de atención y abandonos forzados de aquellos diputados que utilizaron lenguas diferentes al español en el Congreso.

Este arrinconamiento y marginación de las lenguas cooficiales fuera de sus territorios se podría revertir fácilmente, tal y como propone López García-Molins en varios de sus escritos, adoptando una política y postura sesquilingüe, fomentando entre los ciudadanos el uso de la lengua propia y la comprensión de la del vecino. Pero, ¿por qué todavía no se ha implantado esta política lingüística cuyo coste es prácticamente cero?

Quizás debamos remontarnos a las lecturas torticeras (con tintes románticos) que los nacionalismos hacen de las lenguas para justificar la existencia de una nación,

¹ A su brillante trayectoria como filólogo y lingüista se suma una prolífica labor como humanista e intelectual que busca despertar la mirada crítica de sus lectores. Ha escrito diferentes ensayos de carácter divulgativo y ha colaborado de manera regular con diferentes medios escritos. Para más información véase Morant-Marco (2020).

así: «de la existencia de cuatro lenguas se infiere la de cuatro naciones» (p. 15) y, por ende, dentro del territorio español se encontrarían «algo así como [cuatro] estados irredentos que es preciso liberar» (p. 15).

Siguiendo este razonamiento, los nacionalismos españoles bregan por mantener la cohesión lingüística del territorio nacional blandiendo la intolerancia, marginación y negación de las minorías lingüísticas como arma; mientras que los nacionalismos autonómicos contratan con una serie de tópicos que, de tanto repetirlos, se asumen como verdad y desembocan en las mismas posturas de intolerancia lingüística ante el uso, en su territorio, del español, la (mal)llamada «lengua del opresor».

Ante esta debacle que amenaza con escindir la sociedad, López García-Molins opta, como ya hizo en *El rumor de los desarraigados*, por recordar cuál fue el uso originario del español, una lengua vehicular, franca, nacida en el alto Ebro de la necesidad de comunicación entre hablantes con distintas lenguas propias. Era, por aquel entonces, «el rumor de los desarraigados», de los migrantes que fueron asentándose en las poblaciones establecidas a lo largo del Camino de Santiago. Lejos de separar posturas u otorgar identidades, el uso de esta koiné facilitaba la comprensión y proximidad entre sus primeros hablantes, así como los primeros intercambios económicos.

Es precisamente el surgimiento de la vida comercial, o el crecimiento económico e industrialización de las grandes urbes en los siglos XIX y XX después, las que propagaron el uso del español en gran parte de la Península. Con este planteamiento, López García-Molins presenta una alternativa a la teoría de la «absorción» de Menéndez Pidal, para quien el castellano, por su superioridad y perfección, habría fagocitado otros dialectos históricos como el astur-leonés o navarro-aragonés.

Así, la irradiación del español por todo el país no obedece tanto a las diferentes políticas centralistas de Felipe V o del gobierno de Francisco Franco, que suspendieron el uso de las lenguas regionales en la administración y sistemas educativos de las diferentes autonomías, como a la migración económica de familias humildes que se desplazaban a Barcelona o Bilbao en

busca de mejoras en sus condiciones de vida. Estas grandes ciudades, que demandaban mucha de mano de obra, aglutinaron pequeñas comunidades que, o bien tenían el español como lengua materna, o bien lo utilizaron como lengua de intercambio (pensemos, por ejemplo, en las familias de origen gallego).

López García-Molins no niega los efectos de estos conatos centralistas, sin embargo, considera que gran parte de este conflicto lingüístico, que en el último año ha trasladado su campo de batalla al ámbito de la educación², se encuentra en la confusión sinonímica entre los términos «español» y «castellano»:

El castellano es uno de los dialectos históricos del español, [este último es] la koiné vehicular que surge a lo largo del camino de Santiago simultáneamente en Navarra, Aragón, Castilla y León durante la edad media. El origen de la sinécdoque (la parte por el todo) estriba en que fue un gran rey castellano, Alfonso X, el primero que impuso una normativa a dicho idioma y logró que la adoptaran sus vecinos³.

La existencia de dos variedades lingüísticas y un único código gráfico para plasmarlas probablemente motivó la concepción de «español» y «castellano» como términos intercambiables. Sin embargo, ambas variantes poseen dos tradiciones normativas y literarias diferenciadas que López García-Molins explora a lo largo de diversos capítulos («¿Hubo realmente invasión?», «Lengua y nación», «Naciones verticales y naciones horizontales», «La azarosa vida de la nacionalidad koinética descolocada»). Su convivencia continuada derivó con el tiempo en una situación diglósica: el español era la lengua más hablada (y, recordemos que el uso del español no implicaba automáticamente ni el rechazo ni el abandono de la lengua propia), mientras que la normativa del castellano, la elegida por la corte, regía la mayoría de manifestaciones escritas de carácter público y privado a

² En este último año miles de titulares se han hecho eco de la polémica lingüística desatada por la Ley Celaá y la no obligatoriedad del uso del castellano como lengua vehicular en las aulas, quedando esta decisión en manos de las autonomías. Este debate lingüístico focaliza y acapara toda la atención de los medios y actores sociales mientras que otros aspectos como el arrinconamiento de las humanidades, por ejemplo, con la posible reducción de la oferta obligatoria de Cultura Clásica a tercero de la ESO, pasan desapercibidas para los medios de comunicación.

lo largo de los territorios que terminarían por conformar el estado español.

López García-Molins se propone desmontar la cosmovisión filológica predominante de que «el castellano absorbe al leonés y al aragonés y luego penetra en los dominios del gallego y del catalán arrinconándolos como lenguas regionales» (p. 93), demostrando que el avance del español se produjo de manera orgánica y por razones económicas, «nunca se ha impuesto coactivamente⁴» (ni con finalidades políticas o ideológicas). La imposición del castellano llegaría después, con el nacimiento del estado moderno en el siglo XVIII y la consiguiente necesidad de utilizar un código para regular la justicia, la educación o la administración, un hecho que no se dio de manera excepcional en España, sino «de manera paralela a lo que estaba sucediendo en Francia y en Gran Bretaña⁵».

A diferencia de lo que sucede en nuestro país, la función koinética del español se ha mantenido vigente al otro lado del Atlántico. Durante los diferentes procesos de independencia, las naciones emergentes coincidieron en aceptar el español como lengua oficial (cooficial en algunos casos) del estado: «lo concibieron como vínculo de unión entre los habitantes de cada república y de las distintas repúblicas entre sí, algo que reflejan inequívocamente los textos legales» (p. 124). Esta concepción del español como lengua que aproxima (y no extermina lo autóctono) ha dado paso a una de las mayores comunidades lingüísticas e ideológicas: la hispana⁶.

¿Cómo es posible, pues, que una lengua koinética que nace para acercar y facilitar las relaciones entre hablantes de distintas lenguas sea hoy en España motivo casi de escisión? En las últimas décadas viene siendo costumbre la instrumentalización de las lenguas con fines políticos: no se trata de hacer políticas lingüísticas guiadas por el amor hacia el patrimonio lingüístico y la protección de sus hablantes, sino de hacer política con

las lenguas. Así, en las comunidades bilingües, las agendas más «progres» incluyen entre sus puntos del día la revalorización de las lenguas regionales (en detrimento del español), mientras que las más conservadoras barren hacia posturas de menor diversidad lingüística y arrinconamiento de las minorías. ¿Dónde ha quedado la tolerancia hacia la diversidad lingüística?

López García-Molins lega con este libro un «corpus de argumentos disponibles para quien quisiera usarlos en cualquier momento para revertir la actual situación política y lingüística de nuestro país» (Luque, 2020). Como el mismo autor afirma en la presentación de este ensayo para la Societat Civil Catalana, estos argumentos «son hechos, no ideas», *facta* recabados tras una ingente investigación holística que trasciende las fronteras de lo puramente lingüístico para apoyarse en evidencias históricas, políticas y sociológicas. «No solo se aducen datos, pruebas y argumentos para reflexionar sobre el pasado y, sobre esta base, explicar el presente del contexto lingüístico en España, sino que también se proponen soluciones para conseguir la deseada armonía entre sus lenguas» (María Luisa Calero, 2021), con la esperanza de que algún día (no muy lejano) el conflicto entre lenguas sea «una especie de cuento de los tiempos de Maricastaña» (p. 7).

Repensar España desde sus lenguas deviene una especie de manual básico sobre la historia lingüística de nuestro país, accesible para los no iniciados en el ámbito filológico. Pero, es también un canto a la tolerancia. Lejos de alimentar viejas rencillas, este texto busca la conciliación entre lenguas que algún día pueda dar paso al sueño de López García-Molins: el paso de una España multilingüe a una plurilingüe regida por la intercomprensión lingüística, o, lo que es lo mismo, expresarse en la lengua propia y comprender la del otro. Así se evitaría el arrinconamiento de las minorías lingüísticas en las diferentes comunidades y las posturas supremacistas ligadas al uso de una determinada lengua caerían en descrédito. Lamentablemente este *locus amoenus* plurilingüe está cada vez más cerca de convertirse en una quimera.

⁴ Véase nota 3.

⁵ Véase nota 3.

⁶ En dicha entrevista para la editorial El Viejo Topo López García-Molins menciona que el español, gracias a la proliferación de varios centros de orientación normativa (en Latinoamérica, por ejemplo), va «camino de convertirse en la gran lengua transnacional del momento presente».

Fuentes bibliográficas

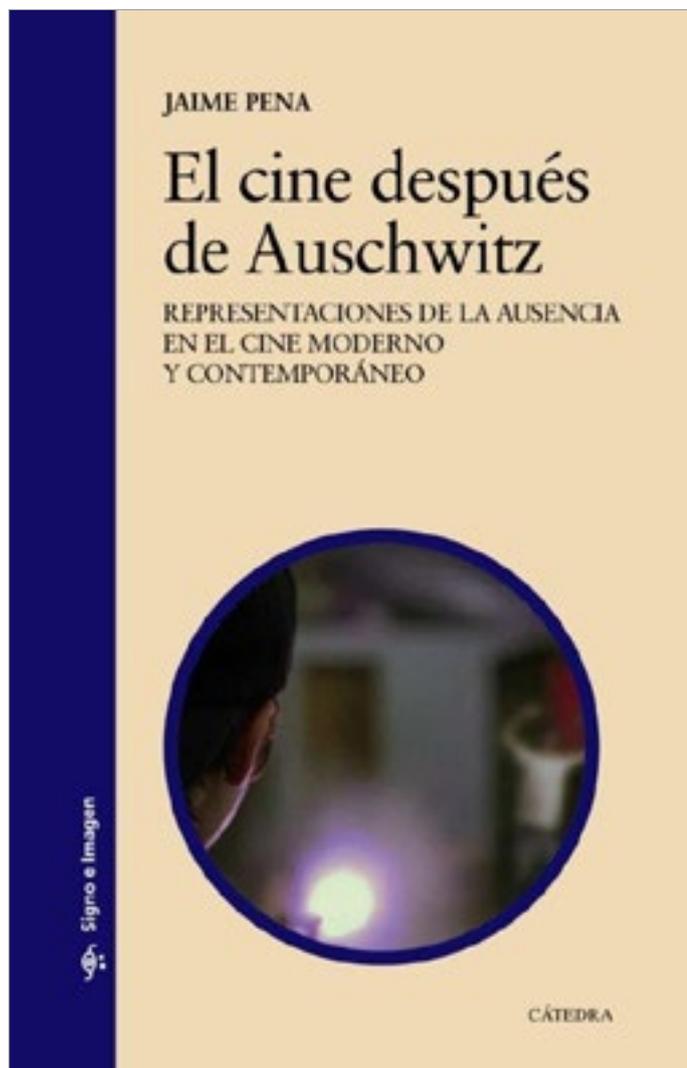
Calero Vaquera, María Luisa. «Reseña de López, Ángel. 2020. Repensar España desde sus lenguas. Barcelona (España): El Viejo Topo». *Estudios de Lingüística del Español*, 43, 2021, pp. 310-315.

Luque Nadal, Lucía. «López García-Molins, Ángel (2020): Repensar España desde sus lenguas. Vilassar de Dalt (Barcelona): Ediciones de Intervención

Cultural / El Viejo Topo, 262 páginas. ISBN: 978-84-18550-11-9». *Language Design. Journal of Theoretical and Experimental Linguistics*, 22, 2020.

Morant-Marco, Ricard. «El activismo cultural en la columnística de Ángel López García-Molins». *Tonos Digital. Revista de Estudios Filológicos*, 39, 2020.

Maria Morant Giner
Universitat de València



Jaime Pena, *El cine después de Auschwitz. Representaciones de la ausencia en el cine moderno y contemporáneo*, Madrid, Cátedra, 2020, 368 págs.

Frente al cine mainstream que lo fía todo al relato, cierta tendencia del cine contemporáneo de autor parece empeñada en conjugar de nuevo el viejo concepto de imagen-tiempo de Gilles Deleuze, donde la cadena causal que engarza los acontecimientos de la narración clásica se debilita en beneficio de la exposición de situaciones que apenas rinden en términos de acción dramática. Los hechos que vemos en pantalla no valen tanto por

lo que contribuyen al progreso de esa historia destinada a provocar emociones en la dramaturgia convencional, cuanto por su propio e insignificante discurrir de modo que, por eliminación, el (paso del) tiempo deviene en (el) acontecimiento fílmico. Cine lento, sustractivo, elíptico, contemplativo, observacional..., la crítica preocupada en elucidar esta excéntrica mutación del cine actual ha acuñado una prolija nomenclatura para distinguirla. Jaime Pena, reconocible voz de la crítica de cine en España (compareció mensualmente en *Cahiers du cinéma. España*, y ahora en *Caimán Cuadernos de Cine*) amén de jefe de programación del Centro Galego de Artes da Imaxe (CEGAI/Filmoteca de Galicia), se afana en arrojar luz sobre su intrincada genealogía en *El cine después de Auschwitz*.

Pena considera que la edición del festival Cannes de 2003, en la que junto a otros filmes del mismo sesgo elusivo coincidieron *The Brown Bunny* de Vincent Gallo, *Sbara* de Naomi Kawase, *Good Bye Dragon Inn* de Tsai Ming-lian, *Elephant* de Gus Vant Sant (que se alzó a la postre con la Palma de Oro y el premio al Mejor director) y *Uzak* de Nuri Bilge Ceylan (que recibió el Gran Premio del Jurado), supuso el momento de mayor visibilidad de este modelo fílmico a contrapelo de los estándares narrativos del cine mayoritario. No quedó ahí la cosa, toda vez que en esa misma edición también concurrió fuera de concurso *S-21, la máquina roja de matar*, áspero documental de Rithy Pahn sobre las atrocidades cometidas en Camboya por los jemeres rojos entre 1975 y 1977, donde se avizora un modelo estético («filmado en presente, ambientado en lugares históricos, dominado en ocasiones por la figura del *travelling*») que hace suya en el ámbito del documental la misma actitud refractaria respecto al canon imperante que el denominado (por Anthony Fiant) *cine sustractivo*. Pues bien, Pena arguye que sendos veneros artísticos comparten «un cierto paradigma de lo irrepresentable», lo que los convierte en manifestaciones del mismo fenómeno o avatar estético que hunde sus raíces en el cataclismo de la Segunda Guerra Mundial, más en concreto en lo que para muchos es su epítome: el exterminio de los judíos de Europa cometido por los nazis.

La idea de que buena parte del arte de la segunda mitad del siglo XX está marcada a fuego por los crematorios de la solución final no es nueva (la palma se la lleva el célebre *díctum* de Adorno —«Escribir poesía después de Auschwitz es un acto de barbarie»—) y, en buena lógica, también ha sido formulada para el arte de las imágenes en movimiento («el cine moderno nació de las imágenes de los campos» y, por ende, hay «un cine después del exterminio, después de las imágenes de los campos» sentencia Antoine de Baecque). No se trata de la comprensible y pasajera conmoción provocada por las atroces fotografías y películas tomadas en crudo tras la liberación de los campos (toda una «epifanía negativa» en certeras palabras de Susan Sontag), sino de que el cine moderno que surge a pocos años vista reconfiguró a fondo el modelo clásico a partir en buena medida del desafío conceptual y estético que supuso la representación de ese acontecimiento extremo e inimaginable que tuvo lugar en las cámaras de gas. Esto se aprecia, según Pena, en la irradiación que ejercen dos películas seminales «surgidas de una ausencia»: *Shoah*, el totémico documental sobre el genocidio judío que Claude Lanzmann culminó en 1985 poniendo en liza una metodología filmica rigurosa no solo para hacer cuentas con ese insólito acontecimiento abominable por antonomasia, sino sobre todo para cubrir el vacío de la inexistencia de imágenes de archivo de las cámaras de gas; y *La aventura*, ficción premonitoria de 1960 en la que Michelangelo Antonioni hizo desaparecer a su protagonista a las primeras de cambio, de suerte que, sin abordar las matanzas de los campos de exterminio, encaró el desafío de «la representación de una ausencia, la desaparición de un cuerpo y, consecuentemente, el vaciado del relato». El libro de Jaime Pena desgrana pormenorizadamente la honda impronta que sendas películas han dejado en el cine moderno y contemporáneo hasta bien entrado el siglo XXI.

Entre los méritos de este ensayo se cuentan las sintéticas páginas que dedica a *Shoah*, filme decisivo y crucial del que pasa revista tanto a sus radicales opciones estéticas (renuncia al uso de las imágenes de archivo y la *voice over*, rodaje en presente e *in situ* en los lugares don-

de tuvieron lugar los acontecimientos, protagonismo de la palabra y la voz de los testigos supervivientes, etc.), cuanto a sus antecedentes (todas las películas sobre los campos que la precedieron son evaluadas en tanto que no pueden evitar dialogar con la acerada especificidad de la obra de Lanzmann), fuentes nutricias (si *Noche y niebla* —1956— de Alain Resnais aporta el «travelling sin tema» sobre el no-lugar de la ignominia, *Kapo* de Gillo Pontecorvo —1960— ofrece el contraejemplo o la solución no plausible) y expansiones filmicas (la *constelación Shoah*, formada por nada menos que otros cuatro largometrajes y un medimetraje realizados por Lanzmann a posteriori sobre el mismo asunto, corpus centrípeto y autoalusivo al que se une *Tsabal* —1994— su documental sobre el ejército israelí que conjuga la idea de la necesidad de autodefensa de los judíos), galería en la que no falta la glosa del encendido e ineludible enfrentamiento dialéctico que generó el filme en los círculos filosóficos y artísticos de Francia (Pena ausculto los argumentos en liza en esa suerte de «guerra de imágenes» en la que, amén de cineastas como el propio Lanzmann y Jean-Luc Godard, se fajaron pensadores como Gérard Wajcman, George Didi-Huberman o Jacques Rancière). Sobre esa base y su conocimiento del cine contemporáneo, Pena está en condiciones de detectar el rastro sinuoso de la obra de Lanzmann no solo en las películas posteriores que abordan la *shoah* y otros episodios genocidas tanto en formato documental (los trabajos de Wang Bing acerca de las purgas del maoísmo, de Rithy Panh sobre las de los jemeres rojos, de Joshua Oppenheimer sobre las cometidas contra los comunistas en la Indonesia de Suharto, de Jonathan Littell sobre las matanzas en Uganda, etc.) como en ficción (*La cuestión humana* —Nikolas Klotz, 2007— o *El hijo de Saul*, László Nemes, 2015), sino en ciertas prácticas cinematográficas que estilizan la fórmula de filmar en presente —con o sin *travellings* en el vacío— lugares emblemáticos para subrayar lo que ahí pasó (desde Chantal Akerman a James Benning, pasando por Richard Dindo, Patrick Keiller y otros, la muestra en este caso es más dispersa y discutible).

Si *Shoah* y su amplia estela filmica tiene su génesis en esa imagen ausente/inexistente de las cámaras de gas,

buena parte de la ficción moderna y contemporánea de autor gira en torno a la oquedad narrativa que provocó la desaparición del protagonista primero, y el eclipse de relato después. *La aventura* supone el momento inaugural de este seísmo estético (producida en el mismo año 1960, *Psicosis* de Alfred Hitchcock también padece la repentina pérdida de su protagonista, pero eso no se traduce, más bien al contrario, en la deflación y despojamiento narrativo que aqueja a la película y al cine de Antonioni), cuyas ondas expansivas Pena describe con perspicacia: no solo la apreciable en su filmografía (*El eclipse* —1962—, *Blow-Up* —1966—, *Zabriskie Point* —1970— y *El reportero* —1974— profundizan en los hallazgos de *La aventura*), sino en el la praxis fílmica de algunos de los puntales del cine moderno que hicieron santo y seña de los vacíos narrativos, los tiempos muertos y de la autoconsciente ausencia de clausura (Monte Hellman, Philippe Garrel, etc.), así como de la planificación larga con predominio del *travelling* (Miklos Jancso, Theo Angelopoulos, Andrei Tarkovski, Jean-Marie Straub y Danièle Huillet, Marguerite Duras, Win Wenders). Este inventario de las influencias conocidas de primera hora, se completa con las múltiples radiaciones tardías de *La aventura*, nómina heteróclita donde la haya que contiene a lo más granado del cine posmoderno y contemporáneo (desde Tsai Ming-liang, Jia Zhan-ke o Naomi Kawase hasta Abbas Kiarostami, Béla Tarr, Andrei Sokurov y Jim Jarmusch, pasando por Gus Van Sant, Lisandro Alonso, Albert Serra o Kelly Reichart) que ha sacrificado el sortilegio de la causalidad narrativa por una suerte de minimalismo del espacio-tiempo.

En 1959, diez años después de la tajante sentencia de Adorno sobre la imposibilidad de poesía después

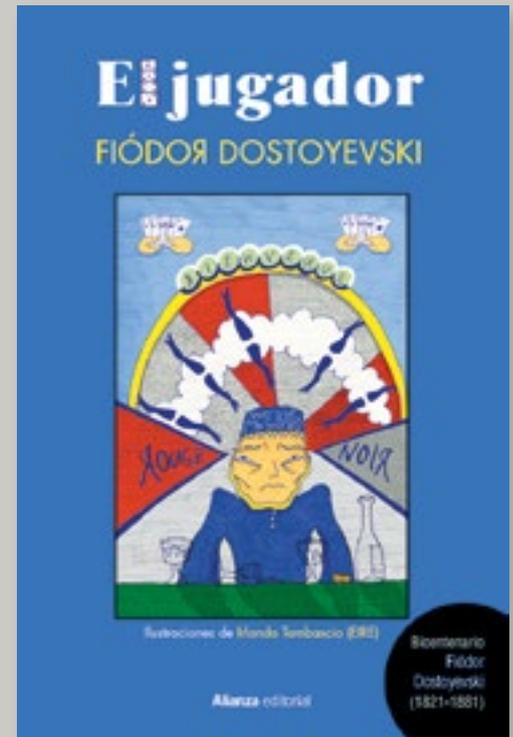
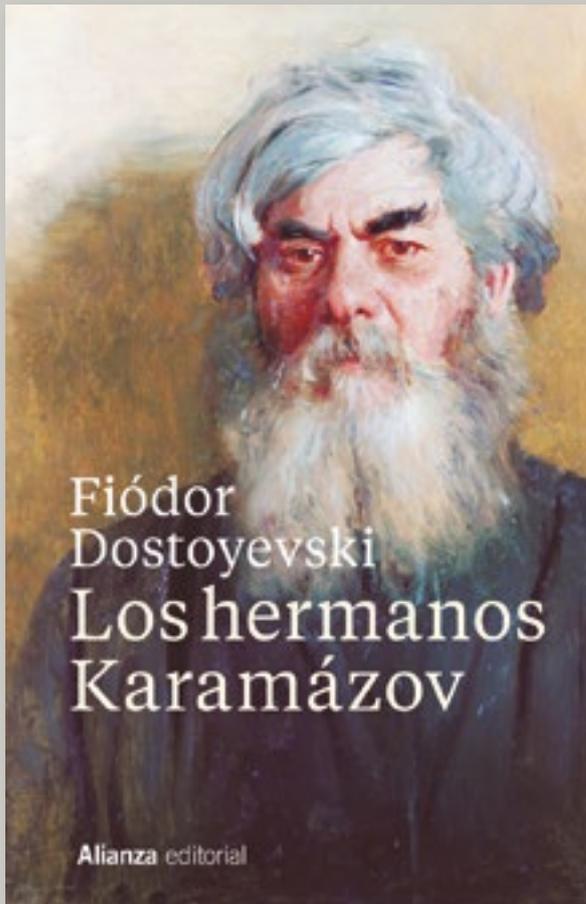
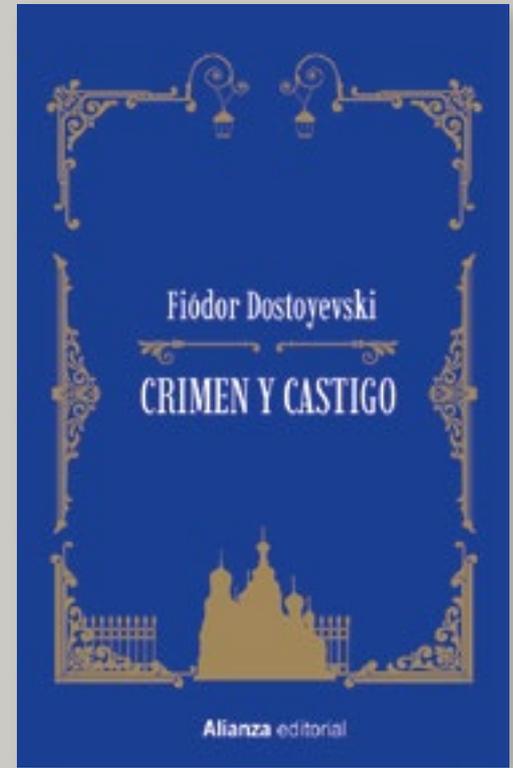
de Auschwitz de la que es inconfesa variación, George Steiner publicó por vez primera «El milagro hueco» (luego aparecería reeditado en diversas compilaciones de sus artículos, caso de *Lenguaje y silencio* —1976— o *Un lector* —1983—), texto desabrido y polémico en el que además de señalar la corrosión que experimentó la lengua alemana en manos de los nazis («el nazismo encontró sus instrumentos en el seno del idioma alemán y, a su vez, infectó ese idioma de obscenidad política y jerga homicida»), denunció que el llamado milagro económico germano de la posguerra fue de la mano de un estad(i)o catanónico de la literatura alemana (el idioma que habían hablado y destruido los nazis ya no era el de Rilke, Goethe y Thomas Mann; aún servía para hacer ruido y para comunicarse, pero era un idioma muerto como el latín que no podía expresar emociones ni crear belleza). Aunque la eclosión de la prosa de Günter Grass y la abrasada poesía de Paul Celan, procedente directamente del agujero negro de la *shoah*, le llevaron más tarde a reconsiderar el diagnóstico, Steiner siempre se mantuvo firme en su idea de que tras el ruido y la furia del nacionalsocialismo el idioma alemán vegetó inerte al menos durante dos décadas. Como demuestra el incisivo ensayo de Jaime Pena, el trauma del cine después de Auschwitz no solo comenzó a remitir un poco antes (*Nuit et le Brouillard*, filme con el que Alain Renais «inventa una mirada apropiada» para aquel horror, data de 1956), sino que lo hizo a lo grande dando pie a una de las vetas más estimables que ha visto la luz en el llamado séptimo arte.

Imanol Zumalde
Universidad del País Vasco

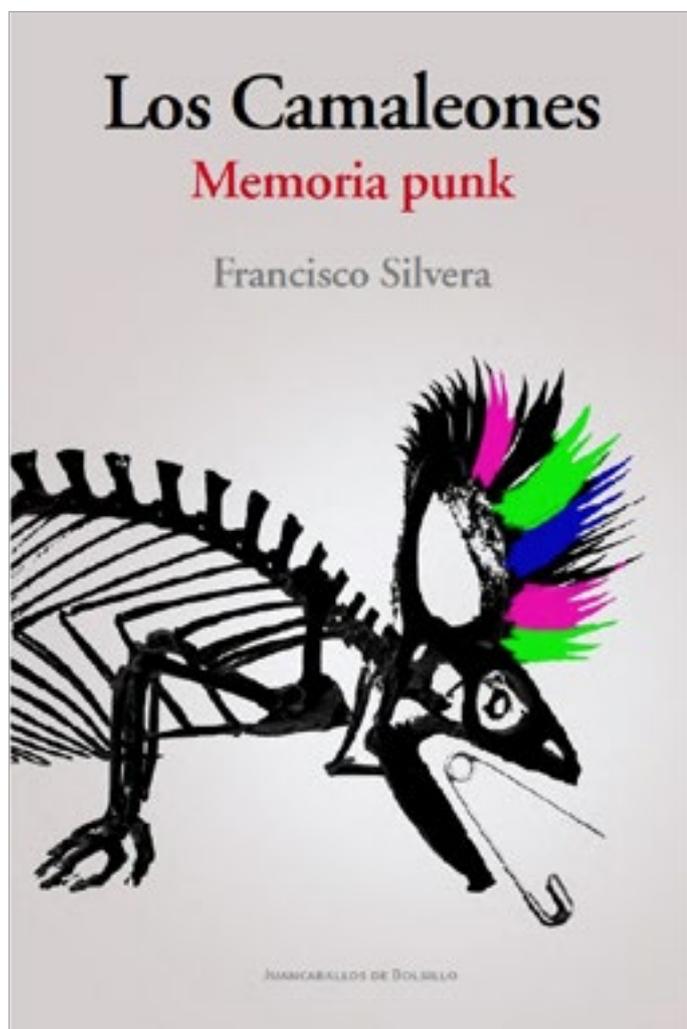


CENTENARIO DOSTOYEVSKI

1821-2021



Alianza editorial



Francisco Silvera, *Los camaleones (Memoria punk)*, Úbeda: Fundación Huerta de San Antonio, 2021, 176 págs.

Los camaleones se presenta como el cuarto de la serie Libros de Música dedicada por Francisco Silvera no tanto a escribir *sobre* música como a hacerlo *desde* la música como experiencia biográfica, como escritura vital. Silvera ha participado en muy diversos proyectos rock y actualmente colabora con su guitarra eléctrica en Los Imprevistos. Aquí cede su voz al artífice de Los Camaleones, banda activa en los años ochenta en España, que intervendría con sus canciones de manera fugaz y

también singular en el período ya internacionalmente conocido como *post-punk*.

El libro asume la forma de una secuencia de apuntes entre autobiográficos y ficticios, con una orientación decidida hacia la reconsideración de lo que la música significa en la vida personal y social, y con especial atención al caso de la música popular, la industria y el fenómeno convencionalmente conocido como Movida. A pesar de la apariencia como novela, el registro de Silvera se vuelve heteromorfo, ni narrativo ni ensayístico ni lírico sino... «todo a la vez, sin duda. No puedo negar mis experiencias personales, pero esa no es mi vida en ningún sentido, salvo la pasión por la música» (declaraciones en entrevista para *Diario 16*, 3/12/2021). Justamente el enfoque del texto no tanto como análisis o reflexión o ensayo sino como escritura libre, informal, contribuye a insertar una huella de subjetividad en el discurso que resulta cómplice de aquello que se defiende en el estilo punk: el gesto «atrevido, valiente, que es lo que significa *bizarro*» (p. 123). La marca de una «furia juvenil instantánea» (p. 97) late implícita en «el ir en contra como estilo» (p. 146), de modo que, desde esa voluntad de enunciación sonora, la música se convierte en una práctica crucial, decisiva, crítica y autocrítica, humildemente creativa, incansablemente desconcertante. En otras palabras, y retomando el título de la película de Don Letts *Punk: Attitude* (2005), la cuestión del (post-) punk no se abriría a ninguna comprensión posible sin situarla en cómo se inscribe en un dispositivo de subjetividad que cortocircuita cualquier generalización y, sobre todo, cualquier unificación ni ideológica ni mercadotécnica de tal actitud.

Especialmente interesantes son los matices del subtítulo: «Memoria punk». El prólogo de Julián Hernández remite de inmediato a la órbita punk de Siniestro Total, es cierto, pero también, al mismo tiempo, al hecho incontestable de cómo un grupo como los Siniestros han desplegado con su modo de hacer música una trayectoria discontinua, polimórfica y fecunda durante décadas. Es decir, la referencia al universo acústico del punk se hace así, desde el principio, tomando el punk

no tanto como un supuesto molde sino más bien como un germen actitudinal de infinitas variaciones y desvíos tanto en el nivel formal como en el más performativo de la música popular contemporánea.

En las propias palabras de Silvera en el capítulo «Tigres de papel»: «El punk fue el último gran movimiento juvenil, no por novedoso en sí mismo sino por engendrador de novedades: fue una reivindicación de lo anecdótico, de la inocencia llevada al extremo, de la inconsciencia, una reivindicación de lo vital...» (p. 33). Como se aprecia en este pasaje, esta noción *germinal* del punk focaliza la cuestión de forma que el valor y el reto del estilo punkie no radica, como se suele pensar, en el estilo como tal, cosa que, por otra parte condena al estilo a su mercantilización como tendencia de moda más o menos digerible por la cultura masiva, como bien analizara D. Hebdige en su influyente estudio *Subcultura: El significado del estilo* (original de 1979). En vez de tratar el punk como un género musical determinado o como un fenómeno (sub)cultural ya-realizado, el enfoque de Silvera insiste en abrir ese referente a su reconsideración como un pulso de raigambre (inter-)subjetiva, como una energía inconformista que se proyecta una y otra vez hacia lo por-realizar. Esta subjetivación inestable del pulso subcultural hace converger la rebeldía del libro de Silvera con la de la canción de The Pixies «Subbaculcha» (1987). Por otra parte, la necesidad de apertura y reapertura de un *novum* siempre por re- o des-vivir entronca con el enfoque, ya desde su mismo título, del libro de S. Reynolds *Rip It Up and Start Again: Post-Punk 1979-1984* (2005) donde, en efecto, se aprecia en detalle cómo el punk británico inicial, en torno al estallido de los Sex Pistols, funcionó menos como una propuesta de estilo musical alternativo al canon rock de los 70 y sus querencias progresivas y sinfónicas, que como un detonante de nuevas prácticas experimentales, precarias, inconcebibles, que deberían asociarse al espíritu anti-artístico de las neovanguardias del siglo XX. Esta serie de huellas hemorrágicas, líricamente desviadas, musicalmente imprevisibles, que irían de Cabaret Voltaire a Joy Division, o de Pere Ubu a Depeche Mode o The Durutti Column, abarcarían de hecho la zona de

experiencia y de escucha que intentaría detectar y captar el rótulo *post-punk*.

Sin embargo, el lugar de enunciación de Francisco Silvera apuesta por el lado del reconocimiento estético de la actitud de vanguardia, y no por el filo anti-artístico que las vanguardias tuvieron desde su origen. Silvera defiende la cultura del *rock*, y más en concreto del *punk rock*, como una manera encarnada e insurgente de «ser artista» (p. 26). Desde ahí, entonces, cobraría sentido la denuncia del imperio massmediático al estilo Operación Triunfo, la trivialización del pop y el deterioro cultural y sociomusical promovido por la industria musical y el afán compulsivo de las nuevas tecnologías. Es de agradecer el descontento comprensible de Silvera con la ceguera mercantilista, incluso con cómo esta se ha infiltrado a menudo de manera capilar en la subjetividad de quienes empiezan en la música desde una actitud combativa. La actitud punk o post-punk, no obstante, podría haberse planteado como una fisura o un trazo corrosivo no solamente en el mapa melódico y espesamente comercial del pop global sino, al mismo tiempo, como una especie de crítica estereofónica, en el circuito ideológico e institucional del Arte y sus implicaciones sociopolíticas más inerciales. En su forma de apuntar a la diana, es decir, en su intento por desvelar la trampa naturalizada del *show business* en el caso de la Movida y lo sucedido después, Silvera no ahorra fuerzas en situar la crítica anti-capitalista en un enclave subjetivo o personal, en la línea del reclamo feminista «lo personal es político». Así se leen frases tan interpelativas como: «¿Por qué hay que quemar el rastro que dejamos con la estúpida idea de la rentabilidad mayor? La música me ayudó a entender esto» (p. 62).

Los camaleones incluye un sintomático y útil anexo de «Variaciones» dedicado a repasar detalles quizá entrevistos, quizá inaudibles, en el repertorio de formaciones como (por supuesto) The Chameleons, The Sound, Five or Six, o los hispánicos Alphaville, Aviador Dro o Mar Otra Vez. Una atención muy particular merece para Silvera el ejemplo de The Durutti Column y la virtud compositiva y guitarrística de Vini Reilly: la fragilidad de la música, en el caso de The Durutti Column, atraviesa de entrada, con toda la violencia de la literalidad, un

nombre desplazado por error hacia una italianización no deliberada del héroe libertario aragonés, y hace de la música de Reilly, de su forma de componer, tocar y cantar, un testimonio inagotable de resistencia a la cobardía y la vistosidad del espectáculo. En otras palabras, no tiene precio el rescate por parte de Francisco Silve-

ra de lo que tiene de *post-punk* The Durutti Column: precisamente su trazo anti-heroico, frágil, políticamente poético, vitalmente libertario.

Antonio Méndez Rubio

Universitat de València

“

Este libro rinde homenaje a Cajal y a los científicos que desarrollan su trabajo de una forma eficiente y discreta.

”

— ✂ —

“

Ramón y Cajal no fue un sabio de laboratorio que permaneció al margen de la sociedad. (...) a lo largo de su vida alzó su voz junto a Joaquín Costa, Benito Pérez Galdós y Miguel de Unamuno para demandar la regeneración de la vida pública.

”

CAJAL

Santiago
Ramón y Cajal
Maestro, científico
y humanista

Francisco
Cánovas Sánchez
Alianza
editorial





Jordi Teixidor, *Hemos venido a no ver*. Conversaciones con Agar Contiñas, Madrid: Cátedra, Col. +Media, 2021, 74 págs.

Entre el ojo y la forma hay un abismo
en el que puede hundirse la mirada.

J. A. Valente

Jordi Teixidor es un artista en busca del límite. Pero ¿qué límite? *Fin de Partie* (2020), su última obra hasta el momento, se exhibió por primera vez en la sala de una galería de Madrid sobre un zócalo, reposando sobre la pared, poniendo en escena el gesto de la obra descansando en el estudio del artista. Pero ese gesto co-

tidiano emulado, escenificado, trasladado a la pulcritud del espacio vacío de una sala de exposiciones, convierte la obra en una presencia retadora, inquietante en su desvalimiento, en su exilio, como un sospechoso al que apuntan los focos y sobre el que se clavan las miradas. Y la obra devuelve una mirada insondable, con su verde de los Olivos, sus formas en T de Teixidor y la Cruz (las cruces) levitante, cuerpo sufriente y expuesto.

Fin de Partie, destinada a ser la pieza que culmina una serie (*La Rivière*) de tentativas iniciada en 2002, se ausenta de repente, como una novia que huye justo antes de que la lleven al altar, haciendo saltar por los aires toda la tranquilizadora genealogía de bocetos que la precedieron, todos los preparativos, todo el ceremonial de la culminación. Acumula, como un condensador, la tensión de la espera, de las décadas, de la variación, pero permanece inexplicada, sin origen. Sobre los bloques de color masivos de sus «predecesoras» ha entreabierto puertas o vacíos por los que se cuele una luz blanquecina y mate, puertas como la de *Las Meninas*, que la alivian de su presencia masiva, puntos de fuga que desbaratan la estructura carcelaria y solipsista de la imagen.

Con *Fin de Partie*, Teixidor ha pintado sus *Meninas*. Ya no se trata de lo que dejan entrever los brochazos o el trazo buscadamente imperfecto. Ya no se trata de salpicaduras, rasguños, incisiones pintadas, capas de pintura que cubren precariamente el fondo que asoma... El palimpsesto ha dejado lugar a la pura apertura, han caído todas las capas de cebolla y todo emerge a la superficie. Todo lo oculto ha salido ordenadamente a flote y ahí se ha presentado directa, armónica, la nada. Esa luz irradiante, inverosímil, velazquiana asoma por primera vez. Presencia-ausencia latente y lacerante a la que se acallaba con el gesto provocador e insinuaste de un palimpsesto infinito. Más allá del signo, emerge el puro significante. La idea de que «debajo late otra cosa, otro contenido» da paso a la emergencia de un vacío, puro contenedor, bajo el cual no hay nada, o mejor, está la nada. Es, en efecto, un paso al frente vertiginoso.

No hay ya revelación, sino un velamiento definitivo. Pistas, citas, alusiones, evocación, metatextualidad... todo

se desvanece. Hasta el misterio cae, como cae un manto y queda la pura presencia, ausencia intransitiva, puro deseo, lacerante, sin objeto definido. Aventura. *Fin de partie*, porque se acabó el juego, los fuegos de artificio y asoma lo real iluminado por el blanco impuro de la nada.

No hay ya voluntad de desvelar secretos, de insinuar misterios, sino de ir más allá de la máscara, cara a cara con el significante que «ni dice ni oculta», sino que «señala», como afirmaba Heráclito (o, en traducción de Valente, «significa»).

Silencio que nace no de la cacofonía, del rictus de lo complejo, sino de la claridad más opaca. Las cartas vueltas sobre la mesa, su evidencia insondable. Atrás queda el acto metatextual, palimpséstico, polifónico. Atrás queda el eco. Formas, ahora, que no proyectan sombra. Despojamiento: velar definitivo. La «obra abierta» da paso a la forma uterina de la nada. *Fin de partie*.

Empecemos por aquel lugar en el que se sitúa la producción de Teixidor: el territorio de lo abstracto. Abstracto, etimológicamente del latín tardío «abstractus» «apartado, separado», participio perfecto pasivo de abstraho (ab+traho): separar, apartar, dividir, arrancar, sacar por la fuerza. Lo abstracto frente a lo «realista», lo abstracto frente a lo «figurativo», dice la tradición. Pero, en realidad, nada de esto se sostiene ni resiste el más mínimo envite. No es más abstracto Malevich que Velázquez. No se ha dicho nada de *Las Meninas* una vez que se han identificado todos los personajes del cuadro. Eso es absolutamente secundario. Es la excusa para abrir una puerta por completo «innecesaria» desde el punto de vista de la temática manifiesta, es la excusa para difuminar el «centro» aparente de la imagen, etc.

Las pinturas de Altamira son totalmente abstractas. Son figuras de pensamiento, de deseo, son conjuros. La forma que adopten es accesoria. En este contexto, igual de abstracto es un bisonte que un triángulo, ya que ninguno es un fin en sí mismo. Es más que probable que el deseo que subyace al «bisonte» no tenga nada que ver con el bisonte. La obra artística, en este sentido, es una estructura significativa que «hace partir» en términos barthesianos, pero que no conduce a ninguna parte en concreto. De ahí su fuerza. Toda obra genuinamen-

te artística, a diferencia de aquellas que simplemente lo pretenden, es inagotable, no porque a cada uno que la ve le «sugiera» una cosa, no porque sea muy sugerente o evocadora, sino porque está blindada contra la interpretación al uso. La interpretación busca un contenido central, la obra de arte tiene por centro un vacío. La interpretación busca resolver un misterio, desvelar un secreto. La obra de arte no tiene ningún secreto que desvelar, ningún mensaje trascendental que transmitir, ninguna «nueva» ni buena ni mala. No hay posibilidad de descodificarla en términos simbólicos. La obra de arte es una presencia recalcitrante. Si hubiese que definirla de alguna manera: es un misterio imposible de resolver y, como tal, coloniza el pensamiento. La obra de arte es aquello que escapa al olvido, porque solo lo que no se comprende del todo escapa al olvido.

Toda obra de arte, por tanto, es abstracta, en el sentido etimológico, porque nos arranca del espacio de seguridad de la comunicación, en el que todo puede ser explicado, dotado de un sentido final y preciso, es decir, olvidado. Lo abstracto es lo que palpita, lo que bulle, el lugar de la ambivalencia, de la contradicción. Es lo que rehúye dogma y doctrina. Es el lugar del Monstruo, esto es, literalmente, una advertencia.

Pues bien, Jordi Teixidor es un pintor abstracto. Y, en este sentido, extremadamente realista, si concebimos lo real como lo opuesto a la consigna, a la normalización tranquilizadora, al runrún megalómano del status quo. Es un pintor abstracto y, en este sentido, enormemente concreto y preciso. Porque solo de la máxima claridad puede nacer lo oscuro. De la confusión solo nacen lo confuso y el simulacro de transparencia que deriva de confundir realidad y la forma más burda y adocenada de realismo.

Pero, además, y esto me parece absolutamente relevante, es un pintor que ha documentado sus mudas de piel con enorme intensidad, que ha documentado la búsqueda, no la revelación, que no ha buscado acólitos, sino compañeros de viaje. De ahí el enorme respeto por el público que emerge de sus obras.

Lo que documentan, de una manera radical, las pinturas de Teixidor, no son simplemente los procesos

de pensamiento o el ambiguo estatuto de una realidad sociológica dada por supuesta. Documentan algo que parece fascinarle: la duda, el momento vertiginoso de la duda. No el abandono de la fe o la búsqueda de una nueva fe, no el vértigo de haber estado equivocado o haber vivido bajo falsas creencias, sino la duda crónica, radical. No el escepticismo, sino la duda. No la mentira, sino la duda. No la falta de sentido, sino el limbo del sentido. Lo que está entre lo verdadero y lo falso sin ser ninguno de los dos. Ese momento agónico, «pertene-ciente o relativo a la lucha», pero sin drama, porque solo hay drama de lo verdadero y de lo falso, yo diría que es el centro vacío de las pinturas de Teixidor, su nada. El fulgor de la duda: sobrio, certero, exactísimo.

La obra de Teixidor, en su luminosa soledad, busca la compañía: Gould, Cézanne, Rothko, Wallace Stevens... Pero son sus homenajes, su inspirarse en estas figuras radicales, voluntad siempre de límite, de llevar un poco más allá el límite que ellos habían frecuentado, de hacer aún más presente, rozándolo, el momento en que la obra devora al autor: *No man's land*. Es un western la obra de Teixidor, desplazando, sin cejar, con enorme esfuerzo, la frontera. Entonces entendemos también el lugar de la destrucción de y en su obra: movimiento equivocado, breve retroceso antes de avanzar de nuevo.

Seven ways of looking at a Sunday morning: la variación. ¿Qué sentido atribuir a esta palabra que remite a Gould, a la *Sainte Victoire* sobre la que Cézanne volvía una y otra vez, a la catedral de Monet, a las propias series de Teixidor? No es la variación que busca lo definitivo, la tentativa ávida de perfección. Es la variación que busca extenuar su objeto hasta que se rinda y desaparezca. Y en esa desaparición de lo obstinadamente representado, surge la presencia, que ya nada debe a ese objeto. Esto es, propiamente, un acto de creación. «Seven ways of looking at a Sunday morning», serie de Teixidor de 1992. Lo que observamos, en esta secuencia de la desaparición, es precisamente cómo se ausenta esta «mañana de domingo» a fuerza de ser convocada y ya solo queda, al final de esas variaciones, la mirada.

Formas dentadas, franjas, cuadrados, filetes... que disturban la voluntad totalizadora de masas de color,

que le impiden apoderarse de todo. Emerge el underground, la resistencia, la posibilidad de lo otro. Es imposible taparlo todo, taponarlo todo, siempre queda un resquicio por el que se cuele aquello que niega lo omnímodo, lo homogéneo, la totalidad.

Las geometrías de Teixidor amalgaman lo artístico y lo ético. O mejor, ambas dimensiones se conforman entre sí. No se trata de dimensiones superpuestas, limitantes o dogmáticas. La dimensión ética remite a la dimensión dadora de forma —a los lindes que determinan el territorio del sentido— del acto artístico. Entronca directamente con lo que podemos denominar, más que idea rectora, red tejida de evitaciones (por ejemplo, evitar el simulacro de perfección, evitar el efecto de totalidad y consumación, evitar que sea «bonito», evitar que sea melodramático...). La dimensión ética es una señal de alerta que se activa con la autocomplacencia, el efectismo fácil o el cinismo y está encaminada a preservar en el espectador la posibilidad de un pensamiento arriesgado, no articulado a través de consignas prefabricadas. Nada tiene que ver la dimensión ética de la que hablamos aquí con la moralina. Teixidor no da lecciones. Precisamente en eso, en empujar al espectador a la aventura del pensamiento, sin red, sin mapa, sin cartela, reside la dimensión ética de su obra.

Hay una cuestión que vuelve sistemáticamente cuando se producen acercamientos críticos a su obra, y es el silencio. Pero hay que distanciar este silencio de las formas contemplativas al uso, de las formas reverenciales habituales (ante la obra sagrada, el silencio del espectador). El silencio de Teixidor es el de la obra. No se trata de que la obra exprese silencio, incomunicación, etc. Es un cuerpo ausente cubierto de capas potencialmente infinitas, textualidades superpuestas que, como capas de cebolla, «visten» un centro ausente. Es ese silencio el que late tras el aparente despliegue metatextual de Teixidor. La forma palimpséstica no remite a un discurso originario ocultado por otras escrituras u otros signos, discurso negado u ocultado, secreto que desvelar. Ese dispositivo es infinito, una puesta en abismo que, en realidad viste o vela la nada, presencia convocada a partir de un ceremonial de proliferación, de redundancia

de formas y colores que se desplazan estratégicamente sobre la superficie del lienzo creando configuraciones de novedad sutil.

Hay un rasgo de esas configuraciones que merece ser destacado: la elegancia. No la elegancia que deriva de lo impoluto, de lo impecable y encorsetado, sino la elegancia que acoge naturalmente el gesto desgarrado, juguetón, la libertad de movimiento. Porque hay una dimensión de juego muy importante en Teixidor. Una dimensión que, más allá de la seriedad cetrina y el gesto pomposamente trascendental, remite al mundo de la infancia, un mundo cuyo centro está vaciado y es pura y gozosa variación, pura repetición creadora, esencial volver una y otra vez que al adulto, que ha olvidado, le parece redundancia infructuosa. El mito de la «novedad» está ausente de la infancia. La variación, la repetición, la insistencia son sus consignas. El placer que de ello deriva se sitúa posiblemente en el mismo lugar en el que el ritual de la repetición se abre a otra cosa, ya no a la novedad, sino a lo nuevo, por extenuación de su objeto aparente.

Una y otra vez comparece en la experiencia espectacular de las pinturas de Teixidor el demonio de la semejanza que se alimenta de variaciones sin fin. No hay paz posible ni reposo ante ellas. No alcanzaremos el remanso del color plano, sin interferencias, cubriendo toda la superficie del lienzo, el remanso del contraste lacerante, del negro dramático... Algo, una línea, un dentado, irrumpen e interrumpen; una variante tonal, una franja, un cuadrado llevan lo contemplativo a un terreno tensional, inquisitivo. Lo Uno atravesado continuamente por lo Otro. La semilla de la duda...

Esta dimensión del sentido, creadora, que se remonta a la experiencia de la infancia, se articula en torno a dos ejes, ciertamente desconcertantes desde la perspectiva de la normalización experiencial a la que ha sido sometido el adulto, basada en un simulacro de novedad y avance lineal (la línea del progreso) que oculta en gran medida el inmovilismo, la repetición y el cliché:

1. La variación como exploración, como apertura progresiva del campo del sentido, como desbrozar y como juego, atravesando su objeto, frente a la idea

de variación como extenuación del «objeto» o «idea» representado o citado. La variación es una cita que es su propio referente, cuerpo citante y cuerpo citado a la vez.

2. La variación y su lógica crean progresivamente un nuevo objeto de percepción o, mejor, una estructura tensional que podría definirse como un espacio hipotético, un desencadenador de mundos posibles. La insistencia propia de la variación no busca la «perfección» por aproximación a un modelo ideal, sino la imperfección que designa también el espacio de la acción, el movimiento y el cambio de rumbo, que integra la contra-dicción.

El dispositivo (auto)citacional-especular (a la manera de los espejos valleinclanescos) diseña arquitecturas liminares, lugares de paso, aperturas a otros tantos limbos, tierras de nadie que son, propiamente hablando, territorios de acción y territorios de silencio, del silencio de lo visible. El mismo silencio de la ciencia, de la filosofía, del arte y de la poesía que aspiran a penetrar la materia del «a simple vista», del «sentido común» en busca de una verdad otra. El negro de Teixidor es un negro interruptus, nunca consumado, penetrado por grises, al que interrumpen fulguraciones de amarillo. Es el negro del furtivo, no el del duelo.

¿Qué significa, por tanto, abrirse a lo invisible en términos pictóricos, de representación? Significa evidenciar estructuras significantes a medio camino entre lo lógico, lo matemático y lo poético en las que se revela una realidad posible, situada no en el terreno de la constatación factualista y objetivante, sino en el de lo hipotético, lo abierto, el territorio incógnito y por explorar. Es decir, una realidad que comparten la ciencia, el arte y la poesía.

Antes de terminar, es pertinente hacer un recorrido por los títulos de las obras, que se relacionan con las pinturas de acuerdo con la misma lógica que gobierna la producción de Teixidor: generando incógnitas que se ofrecen a ser despejadas. Abren la dimensión de la asociación, del vínculo en el espacio de lo no-obvio. El recorrido de ese vínculo, su búsqueda, produce Odiseas en miniatura en el espectador, acostumbrado al vínculo

figurativo (que, por otra parte, tan bien parodiaba Magritte poniendo el dedo en la lлага: «Ceci n'est pas une pipe») y forzado aquí a cabalgar sobre la cola del «demonio de la analogía»: «Seven ways of looking at a Sunday morning», «Crucifixion Dyptich», «Contradictions VII», «Laura», «Shock», «La confusión de los días I», «El silencio de Glenn Gould», «Marta y María», «Los límites de la razón», «L'atelier rouge», «Elektra», «Salomé»... Podrían ser títulos de películas, de novelas, de ensayos, de tragedias. Reminiscencias bíblicas, clásicas, filosóficas, pictóricas, musicales... que, en combinación con la imagen a la que «nombran», desnortan el sentido. Elektra, «hija de la más desgraciada madre», no remite a una tentativa figurativa o simbólica de la hija de Agamenón y Clitemnestra, sino que hace presente su nombre como incógnita que se abre a un terreno de cálculo y pasión, poniendo en escena toda la violencia y la contradicción que atraviesa ese terreno de juego en el que se ha convertido la «familia». Elektra se torna grito de guerra de una institución intencionalmente desproblematizada y llevada al erial de lo políticamente correcto como es la familia. Pasado, (presente) y futuro se responden, como en las *Correspondances* de Baudelaire. Nos interesan especialmente los múltiples «no-títulos»: «S/T», «Untitled», en los que desaparecen también las «indicaciones» de lectura, pero solo en apariencia. Porque lo que se plantea

aquí es, de nuevo, una cuestión, una incógnita: ¿cuál es la relación de fuerzas que se establece entre un título y la obra? El aparente no-título no es tal. Es la constatación apremiante de una ausencia que dota, por lo demás, de una dimensión inesperada a lo que parecía «obvio»: el título de un cuadro. El «Untitled» no designa un cuadro sin título, sino que pone el foco en el «título» a través de su ausencia. ¿Qué es un título?, ¿qué es dar nombre? Esa es la pregunta que plantean las pinturas «sin título», al mismo tiempo que dicen: «pon tú el título, la historia está servida». Igual que en el cuadro de Friedrich, *El caminante sobre un mar de nubes*: Enfréntate a lo mirado por ti mismo. Mira por encima del hombro del «Untitled», aférrate al dintel entre la S y la T («S/T»). El título no es clave de lectura, no es tampoco ejercicio de ingenio o bufonería, es una llave, pero hace falta encontrar la puerta que abre (es lo de menos que esa puerta, casi con toda certeza, se abra a otra puerta o, lo que es lo mismo, a un vacío enmarcado por dinteles). Jordi Teixidor se ha ido deshaciendo progresivamente del gesto protector, gesto con el que buena parte de la producción artística se protege y, en el que, al mismo tiempo, se agota. Ha liberado el significante del velo de lo bello. *Fin de partie*.

Agar Contiñas



Santos Zunzunegui, *Imagen sobre imagen. Mis Historias de Cine I*, Valencia: Shangri-la, 2021, 214 págs.

Este volumen podría haberse titulado *Derroteros de una biografía estética*.

Los que venimos de una época en la que el acceso a las películas se cobraba esfuerzo y a menudo más tiempo del deseado, no podemos evitar cierta sensación obscena de opulencia cuando hoy tenemos a nuestra disposición, prácticamente a golpe de clic, (casi) todo el patrimonio cinematográfico universal. Si antaño era común no poder ver las películas que reclamaban nuestro interés, ahora no lo es menos ese trance de no saber qué elegir entre tan desmesurada oferta audiovisual. A

lo que se unen el descrédito de lo viejo y la desmemoria cercana a la amnesia de las que hacen gala las nuevas generaciones, de suerte que el cine del siglo XX, al alcance de su mano en su práctica totalidad, constituye poco menos que un vasto e ignoto continente en el que desconocen cómo aterrizar. El clásico antídoto contra esta tormenta perfecta consiste en centrar el foco en algunas películas-faro que, al tiempo de asegurar una experiencia gratificante en la que prender su interés, funcionen a modo de mapa del tesoro con el que neófitos y no avisados puedan adentrarse con buen pie en el frondoso pasado del cine. A este empeño contribuye, quizá sin pretenderlo, Santos Zunzunegui en *Imagen sobre imagen. Mis Historias de Cine I*, su última entrega bibliográfica.

Porque su propósito inicial era bien distinto: elegir (algunas de) las películas de su vida, e indagar en la manera en que estas obras singulares han marcado su forma de relacionarse con el arte de las imágenes en movimiento; hacer inventario, en suma, de los filmes que han forjado la particular manera de entender y pensar el cine que guarda Zunzunegui. La empresa tampoco fue iniciativa propia toda vez que la idea surgió de Carlos Muguiro, Director de la EQZE (Elías Querejeta Zine Eskola) y Víctor Iriarte, responsable del área de Cine y audiovisual de Tabakalera (Centro Internacional de Cultura contemporánea sito en San Sebastián), quienes ofrecieron en el curso 2018-19 el púlpito donostiarra de sus respectivas instituciones para que el estudioso vasco, ya en la última vuelta del recodo de su carrera académica (ese mismo año fue nombrado Catedrático emérito de Comunicación audiovisual de la UPV/EHU, donde ha impartido magisterio durante cinco décadas), hiciera balance de su itinerario como espectador de cine pergeñando un ciclo de 12 películas que a lo largo de ese año académico el propio Zunzunegui presentaría, a la vieja usanza de los cine-club que frecuentó en sus años mozos, ante un público *generalista* formado por aficionados y/o interesados por el llamado séptimo arte. Aunque la cosa pintaba bien, funcionó incluso mejor de lo esperado al extremo de que la fórmula se prolongó otros dos cursos hasta conformar una trilogía, se exportó a otras sedes (el Museo de Bellas Arte de Bilbao viene clonan-

do los ciclos con un año de retardo) y ahora, para que las palabras no se las lleve el viento, el ciclo inaugural aparece en forma de libro declarando numéricamente en su subtítulo que le seguirán los otros dos.

Por mucho que Zunzunegui advierta que su lista no pretende ser un canon más o menos normativo ni un destilado de las mejores películas de la historia, sino una suerte de compendio esencial de su biografía como frecuentador del cine («se trata de explicar cómo esas películas me han *atravesado*», pág. 11), no hay forma de calibrar su trabajo sin sopesar la pertinencia del corpus fílmico que pone sobre el tapete. En este orden de cosas, un servidor barrunta que más que la valía intrínseca de la película en sí, el criterio de partida a la hora de escoger esos 12 casos (quizá con la excepción de *La noche del cazador*, *rara avis* en tanto que obra única del impar talento de Charles Laughton) tiene que ver con el hecho de que sean reflejo fractal de la singular *forma de hacer* de esos cineastas troncales que no solo apuntalaron su gusto cinéfilo, sino que contribuyeron a afilar el incisivo colmillo de analista que maneja Zunzunegui. Aunque uno echa inevitablemente en falta algunos autores tóxicos, a este respecto no hay discusión posible toda vez que los once elegidos que acompañan a Laughton (Lubitsch, Eisenstein, Renoir, Mizoguchi, Rossellini, Ford, Ozu, Bresson, Straub/Huillet, Kiarostami y Godard, por ese orden) constan sin lugar a duda entre los candidatos a cualquier tentativa razonable de establecer el *Top ten* de los creadores sustanciales de la historia del cine. Tampoco hay sorpresas, frivolidades ni concesiones espurias a la coyuntura epistemológica que nos toca vivir en la elección de la película representativa de esos doce magníficos (quizá *Wagon Master* como punta del iceberg del universo de Ford sea la menos esperable, más en un exégeta prolífico que alcanzó una de sus cimas hermenéuticas con su ya clásico análisis textual de *The Searchers/Centauros del desierto*, pero su esclarecedora aproximación demuestra que estamos ante una muestra en quintaesencia del legendario autor de *westerns*), inventario fílmico que se articula con criterio cronológico (2 películas producidas en la década de los años 20, 1 en los 30, 2 en los 40, 4 en los 50, 1 en los 60, 1 en los 80 y

1 en los 90, lo que pone de soslayo en valor la deflación estética que aquejó al cine de los años 70) con objeto de conformar un itinerario que recorre la procelosa evolución del séptimo arte durante el llamado siglo del cine.

Aunque la lista de Zunzunegui denota un saber y un gusto personales, su mayor mérito reside en el abordaje que emprende a esos vórtices fílmicos que han ido balizando su larga actividad como espectador de cine. Bregado en la docencia e investigación universitaria, pero también en la crítica de películas (su dedicación a esta tarea combina su inicial prestación nada menos que en *Contracampo* entre 1979 y 1987, con 14 años ininterrumpidos en el ruedo de la actualidad fílmica primero en *Cabiers du cinéma España* y después *Caimán Cuadernos de cine*), su misión pedagógica se adapta en este caso al contexto extra académico que lo acoge, así como al público no necesariamente versado que tiene como interlocutor. Se trata, huelga decirlo, de poner esa galería de películas que vieron la luz en coordenadas histórico-culturales bien distintas a las presentes, y muy disímiles entre sí, al alcance del espectador contemporáneo con la vista puesta en que las digiera de forma cabal y provechosa, e incluso alcance a degustarlas con la fruición que en su día experimentó Zunzunegui cuando pudo acceder a ellas (de la dificultad del empeño, volviendo a lo del principio, da fe el hecho de que la mayoría no fue estrenada comercialmente en España, razón por la que, según confiesa sin complejos nuestro estudioso, las conoció, a veces con décadas de retraso respecto a su fecha de producción, en la pequeña pantalla).

De modo que, antes de cualquier otra consideración, Zunzunegui aplica su visión panóptica del fenómeno cinematográfico para poner en contexto la película de turno: desgrana con detalle las circunstancias que concurrieron en su gestación (cuando es menester —es el caso del *El abanico de Lady Windermere* de Lubitsch que adapta prodigiosamente la pieza teatral homónima de Oscar Wilde o de *La noche del cazador* que parte de la novela de Davis Alexander Grubb— evalúa la dialéctica con el texto literario que está en su origen, y pasa revista —atribuyendo a cada cual lo que le corresponde— a la nómina de personas que intervinieron junto al cineasta

en su factura), señala el lugar que la película ocupa en la filmografía de su autor, y sobre todo, emplea sus reconocidas dotes como historiador para explicar de forma accesible cómo se incardina la producción de ese cineasta en la cultura del siglo XX. Todo ello haciendo balance permanente de la recepción crítica de la que han sido objeto autor y obra, así como trayendo a colación aquellas aportaciones sobre el tema que considera esclarecedoras, puesta en valor de las viejas fuentes poco menos que insólita en estos tiempos movedizos de inmediatez y omisión militante en los que impera el saber fungible.

Una vez situada de forma conveniente cada obra, Zunzunegui acostumbra a formular (a veces a bocajarro: «¿Cómo definir *Genroku Chûshingura* [Kenji Mizoguchi, 1941-42]?,» pág. 90; «¿Qué es *The Night of the Hunter*?,» pág. 202; «¿Qué es *A través de los olivos* [Abbas Kiarostami, 1994]?,» pág. 270; «¿Responden *Las Histoire(s)* [Jean-Luc Godard, 1988-97] a un proyecto orgánico?», pág. 297) un interrogante genérico sobre la ontología de la película en cuestión y a preparar el aterrizaje en su materialidad dándole razonada respuesta (sirva como ejemplo de su abordaje un sencillo ejemplo, tomado de uno de sus filmes más cercanos: «Llegados a este punto hay que preguntarse ¿qué es y cómo funciona el *Bachfilm* [*Crónica de Anna Magdalena Bach*, Danièle Huillet/Jean-Marie Straub, 1968]. Comencemos con dos afirmaciones en negativo: no estamos ni ante un convencional *biopic* del artista, ni ante un filme musical, al menos tal y como lo piensa la crítica convencional», pág. 246). Y como siempre, la intervención de Zunzunegui rinde a pleno rendimiento en contacto con las imágenes y sonidos de las obras concretas.

Como se trata de que el espectador vaya salivando (recuérdese que estos textos están concebidos *ad hoc* para un consumo inmediatamente anterior al visionado, aunque no invalida otros), Zunzunegui espiga de cada película un ramillete de tres o cuatro escenas nodales cuyas virtudes y hallazgos explica con delectación. Para que este introito cumpla su función suple los rigores del análisis textual (práctica de la que es autoridad indiscutible en lengua castellana: véase, entre otros, *Paisajes de la forma* —Cátedra, 1994— o *La mirada cercana* —edición

revisada y ampliada, Shangrila, 2016—), por una aproximación más asequible que pone el acento en la manera en que dichos momentos cruciales declinan los rasgos temáticos y formales que vertebran el modelo estético singular que eleva a su realizador a la categoría de *autor cinematográfico*. En este orden de cosas, los hallazgos pedagógicos son memorables: amén de un excelente uso del movimiento de esa «cámara líquida» que maneja la escritura de Jean Renoir (en este caso para describir psicológicamente al personaje antes de que este aparezca en imagen), la escena de la segunda y esencial aparición —bien avanzado el filme— del personaje encarnado por Erich von Stroheim en *La gran ilusión* (1935) guarda memoria del arte del mítico director, quien en el comienzo de su *Reina Kelly* (1927) empleó muy semejante recurso estético con idéntico propósito (pág. 71); no se me ocurre definición más fulminantemente reveladora que la alusión a ese «tiempo poliédrico» (pág. 54) para hacer comprensible esa orfebrería visual que repite lo idéntico (por tres veces la caída del caballo blanco sobre una de las hojas del puente levadizo) desde distintos puntos de vista empleada por Eisenstein en *Octubre* (1927); *and so one after another*. Todo ello diligentemente ilustrado con imágenes *ad hoc* lo que permiten verificar la pertinencia de la idea incluso antes de ver las películas.

Como colofón, los capítulos se cierran con una doble coda inexistente en las presentaciones *in live* que están en el origen de este libro: una sinopsis de la película, también resuelta a la personal e intransferible manera de Zunzunegui (aunque las hay canónicamente sintéticas —caso de *Pickpocket*/Robert Bresson, 1959—, su confeso vicio por redactar sinopsis aflora por lo general de forma detallada: el lector puede hacerse una idea de lo que digo ojeando la de las *Histoire(s)* de Godard, o la del *Bachfilm* de Huillet y Straub que contiene incluso el repertorio completo de las piezas musicales que se oyen durante la película), y una bibliografía esencial sobre la misma, que a veces aparece desglosada temáticamente (la de *Paisà* de Rossellini —1946—, por poner el caso, estratifica las fuentes más solvente en tres apartado referidos, respectivamente, al neorrealismo, a la obra de Rossellini, y a la propia película).

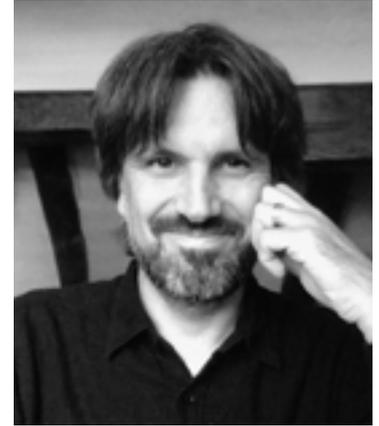
Si nos atenemos a las parcelaciones impuestas por los burócratas ministeriales, que ya han sido acríticamente metabolizadas por amplios sectores de nuestra academia (deriva epistemológica, dicho sea entre paréntesis, que arrastra a las ciencias humanas de la universidad española hacia una «distopía Harkonnen» sin mesías en lontananza que lo enmiende, si no al tiempo), el volumen recién publicado por Santos Zunzunegui responde con brillantez y eficacia a lo que se conoce como *transferencia del conocimiento*, léase aquella actividad divulgativa que contribuye a la difusión en la sociedad del saber generado por la investigación universitaria.

Los que hemos tenido el privilegio de crecer a su abrigo intelectual sabemos, sin embargo, que su *magisterio en vivo* es una experiencia fuera de lo común. Por fortuna, las *performances* de Zunzunegui en Tabacalera que están en el origen de este formidable texto fueron grabadas y están a disposición en Youtube. Pasen, vean/lean y comparen. Aunque a buen seguro no sabrán con cual quedarse, no dudarán en ver las películas y comulgarán con Zunzunegui en su devoción por ellas.

Imanol Zumalde
Universidad del País Vasco



WHO'S WHO



Enrique Bordes Cabrera

email: enrique.bordes@upm.es

Enrique Bordes Cabrera es Doctor arquitecto y profesor en la ETSAM, de la Universidad Politécnica de Madrid. En su práctica profesional aborda trabajos de museografía, edición y comisariado, con especial atención a la narración foto-gráfica en arquitectura y ciudad. En 2017 publica con Cátedra su tesis doctoral *Cómic, arquitectura narrativa*, que sirve de base para la exposición *Beatos, mecachis y percebes, miles de años de tebeos* en la Biblioteca Nacional (2018). En 2019, junto a Luis de Sobrón, presenta el plano *Madrid Bombardeado 1936-1939*, una imagen para narrar y recordar el primer bombardeo moderno de la historia, convertida en libro en 2021.

Enrique Bordes Cabrera est titulaire d'un doctorat en architecture et est professeur à l'ETSAM, Universidad Politécnica de Madrid. Dans sa pratique professionnelle, il travaille dans le domaine de la muséographie, de l'édition et de la conservation, avec une attention particulière pour la narration photographique dans l'architecture et la ville. En 2017, il a publié chez Cátedra sa thèse de doctorat *Cómic, arquitectura narrativa*, qui sert de base à l'exposition *Beatos, mecachis y percebes, miles de años de tebeos* en la Biblioteca Nacional (2018). En 2019, avec Luis de Sobrón, il présente le plan *Madrid Bombardado 1936-1939*, une image pour raconter et se souvenir du premier bombardement moderne de l'histoire, transformé en livre en 2021.

Enrique Bordes Cabrera holds a PhD in architecture and is a lecturer at ETSAM, Universidad Politécnica de Madrid. His professional interests center on museography, publishing and curatorial work, with a special focus on photographic narrative in architecture and the urban space. In 2017 he published his doctoral thesis *Cómic, arquitectura narrativa*, which served as the basis for the exhibition *Beatos, mecachis y percebes, miles de años de tebeos* in the Biblioteca Nacional (2018). In 2019, together with Luis de Sobrón, he presented the map *Madrid Bombardeado 1936-1939*, a visual narration and remembering of the first modern bombing in history, turned into a book in 2021.

Enrique Bordes Cabrera ha un dottorato in architettura ed è docente presso la ETSAM, Universidad Politécnica de Madrid. Nella sua pratica professionale si occupa di museografia, editoria e curatela, con particolare attenzione alla narrazione fotografica in architettura e nello spazio urbano. Nel 2017 ha pubblicato presso Cátedra la sua tesi di dottorato *Cómic, arquitectura narrativa*, che è servita come base per la mostra *Beatos, mecachis y percebes, miles de años de tebeos* en la Biblioteca Nacional (2018). Nel 2019, insieme a Luis de Sobrón, ha presentato il progetto *Madrid Bombardeado 1936-1939*, una immagine per raccontare e ricordare il primo bombardamento moderno della storia, trasformato in libro nel 2021.



Juan José Gómez Cadenas

email: jjgomezcadenas@gmail.com

Juan José Gómez Cadenas es físico de partículas. A finales de la década de los noventa, formó con Marco Guagnelli el Grupo Borgesiano de Metafísica Experimental, con el ánimo de investigar las implicaciones Metafísicas, Metafilosóficas y Metalingüísticas de la obra de Borges. «Babel Revisitada», escrita simultáneamente en español e italiano, es el trabajo más conocido de dicho grupo, que se disolvió poco después de completar el estudio. En la actualidad es profesor Ikerbasque en el Donostia International Physics Center y director del experimento NEXT, que busca demostrar que el neutrino es su propia antipartícula.

Juan José Gómez Cadenas est physicien des particules. À la fin des années 1990, il a formé avec Marco Guagnelli le Groupe Borgesien de Métaphysique Expérimentale, dans le but d'étudier les implications métaphysiques et métaphilosophiques de l'œuvre de Borges. «Babel Revisitada», écrit simultanément en espagnol et en italien, est le travail le plus connu de ce groupe, qui a été dissous peu après la fin de l'étude. Actuellement il est professeur Ikerbasque au Donostia International Physics Center et directeur de l'expérience NEXT, qui cherche à démontrer que le neutrino est sa propre antiparticule.

Juan José Gómez Cadenas is a Particle Physicist. At the end of the nineties, he created the Borgesian Experimental Metaphysics Group with Marco Guagnelli, with the aim of investigating the metaphysical, metaphilosophical and metalinguistic implications of Borges' work. «Babel Revisitada», written simultaneously in Spanish and Italian, is the best-known work of the group, which was dissolved shortly after the completion of the study. Currently he is Ikerbasque professor at the Donostia International Physics Center and director of the NEXT experiment, which seeks to demonstrate that the neutrino is its own antiparticle.

Juan José Gómez Cadenas è fisico delle particelle. Alla fine degli anni '90, insieme a Marco Guagnelli, ha formato il Gruppo Borgesiano di Metafisica Sperimentale, con l'obiettivo di indagare le implicazioni metafisiche, metafilosofiche e metalinguistiche dell'opera di Borges. «Babel Revisitada», scritta simultaneamente in spagnolo e in italiano, è l'opera più conosciuta del gruppo, che si sciolse poco dopo il completamento dello studio. È attualmente Professore Ikerbasque presso il Donostia International Physics Center e direttore dell'esperimento NEXT, che cerca di dimostrare che il neutrino è la sua stessa antiparticella.



Juan Alberto Conde

e-mail: juan.conde@utadeo.edu.co

Juan Alberto Conde es comunicador social y magíster en filosofía de la Universidad Javeriana de Bogotá, y doctor en semiótica y ciencias del lenguaje de la Université de Limoges, Francia. Profesor e investigador de tiempo completo de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, ha publicado diversos artículos sobre el cómic y la novela gráfica, el cine y la literatura de género en Colombia. Su última libro como editor académico y coautor es *Semióticas del cine y del audiovisual: nuevas tendencias*.

Juan Alberto Conde est diplômé en communication, et titulaire d'une maîtrise en philosophie de l'Université Javeriana de Bogotá. Il est aussi docteur en sémiotique et sciences du langage de l'Université de Limoges, France. Professeur et chercheur à temps plein à l'Université de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, a publié plusieurs articles sur la bande dessinée, le cinéma et la littérature de genre en Colombie. Son dernier livre en tant qu'éditeur académique et coauteur est *Semióticas del cine y del audiovisual: nuevas tendencias*.

Juan Alberto Conde holds an MA Degree in Communication and an MA in Philosophy from the Universidad Javeriana de Bogotá. He holds a PhD. in Semiotics and Sciences of Languages from the Université de Limoges, France. Professor and full-time researcher at the University of Bogotá Jorge Tadeo Lozano, he has published several articles on comics and graphic novels, cinema and genre literature in Colombia. His latest book as an editor and co-author is *Semióticas del cine y del audiovisual: nuevas tendencias*.

Juan Alberto Conde è un comunicatore sociale con un master in filosofia presso l'Università Javeriana di Bogotá e un dottorato in semiótica e scienze del linguaggio presso l'Università di Limoges, Francia. Professore e ricercatore a tempo pieno presso l'Università di Bogotá Jorge Tadeo Lozano, ha pubblicato diversi articoli su fumetti e graphic novel, cinema e letteratura di genere in Colombia. Il suo ultimo libro come editore accademico e coautore è *Semióticas del cine y del audiovisual: nuevas tendencias*.



Anacleto Ferrer

email: anacleto.ferrer@uv.es

Anacleto Ferrer es Catedrático de Estética y Teoría de las Artes en la Universitat de València. Es autor, entre otros, de los libros *La reflexión del eremita. Razón, revolución y poesía en el «Hiperión» de Hölderlin* (Hiperión, 1993) y *Hölderlin* (Síntesis, 2004). Ha traducido al castellano y al catalán a Friedrich Hölderlin, Jean-Jacques Rousseau, Bertolt Brecht, Georg Grosz, Moholy-Nagy, Raoul Hausmann, Erich Fried, Hannah Arendt y Ernst Toller. Es miembro del Consejo Asesor de la Hölderlin-Gesellschaft de Alemania. Sus líneas de trabajo actuales giran en torno a la Teoría Crítica (con especial atención a Walter Benjamin y a Siegfried Kracauer) y al estudio de las representaciones de los perpetradores de violencias políticas de masas. Sobre este último tema ha publicado el libro *Facticidad y ficción. Ensayo sobre cinco secuencias fotográficas de perpetración de la Shoab* (Shangrila, 2020).

Anacleto Ferrer est professeur d'esthétique et de théorie des arts à l'Universitat de València. Il est l'auteur, entre autres, des livres *La reflexión del eremita. Razón, revolución y poesía en el «Hiperión» de Hölderlin* (Hiperión, 1993) et *Hölderlin* (Síntesis, 2004). Il a traduit en espagnol et en catalan Friedrich Hölderlin, Jean-Jacques Rousseau, Bertolt Brecht, Georg Grosz, Moholy-Nagy, Raoul Hausmann, Erich Fried, Hannah Arendt et Ernst Toller. Il est membre du conseil consultatif de la Hölderlin-Gesellschaft en Allemagne. Ses travaux actuels s'articulent autour de la théorie critique (avec un accent particulier sur Walter Benjamin et Siegfried Kracauer) et de l'étude des représentations des auteurs de violences politiques de masse. Sur ce dernier point, il a publié le livre *Facticidad y ficción. Ensayo sobre cinco secuencias fotográficas de perpetración de la Shoab* (Shangrila, 2020).

Anacleto Ferrer is Full Professor of Aesthetics and Theory of the Arts at the University of Valencia. He is the author, among others, of the books *La reflexión del eremita. Razón, revolución y poesía en el «Hiperión» de Hölderlin* (Hiperión, 1993) et *Hölderlin* (Síntesis, 2004). He has translated Friedrich Hölderlin, Jean-Jacques Rousseau, Bertolt Brecht, Georg Grosz, Moholy-Nagy, Raoul Hausmann, Erich Fried, Hannah Arendt and Ernst Toller into Spanish and Catalan. He is a member of the Advisory Board of the Hölderlin-Gesellschaft in Germany. His current lines of work revolve around Critical Theory (with special attention to Walter Benjamin and Siegfried Kracauer) and the study of the representations of the perpetrators of mass political violence. On this topic he has published the book *Facticidad y ficción. Ensayo sobre cinco secuencias fotográficas de perpetración de la Shoab* (Shangrila, 2020).

Anacleto Ferrer è professore ordinario di estetica e teoria delle arti presso la Universitat de València. È autore, tra altri testi, dei libri *La reflexión del eremita. Razón, revolución y poesía en el «Hiperión» de Hölderlin* (Hiperión, 1993) e *Hölderlin* (Síntesis, 2004). Ha tradotto in spagnolo e catalano testi di Friedrich Hölderlin, Jean-Jacques Rousseau, Bertolt Brecht, Georg Grosz, Moholy-Nagy, Raoul Hausmann, Erich Fried, Hannah Arendt e Ernst Toller. È membro del comitato consultivo della Hölderlin-Gesellschaft in Germania. Le sue attuali linee di lavoro ruotano intorno alla Teoria Critica (con una particolare attenzione a Walter Benjamin e Siegfried Kracauer) e allo studio delle rappresentazioni degli autori della violenza politica di massa. Su tale tema ha pubblicato il libro *Facticidad y ficción. Ensayo sobre cinco secuencias fotográficas de perpetración de la Shoab* (Shangrila, 2020).

**Candelas Gala**

e-mail: galacs@wfu.edu

Candelas Gala es catedrática emérita Charles E. Taylor en Lenguas y Literaturas Románicas en la Universidad Wake Forest, Carolina del Norte (E.E.U.U). Es autora de varios libros y ensayos sobre Federico García Lorca, además de numerosos trabajos sobre la poesía escrita por mujeres en España. Su investigación más reciente versa sobre la transdisciplinariedad entre poesía, física y pintura, sobre la cognición creativa y la ecocrítica. Es miembro del comité editorial de varias revistas profesionales, de ILICIA, del comité científico *Lince-o* de la Universidad de Padua (Italia), y fue directora general y editora de *Cuadernos de ALDEEU*. Entre sus libros más recientes destacan *Clara Janés. La poética cuántica o la física de la poesía; Eco-poéticas. Voces de la Tierra en ocho poetas de la España actual; Creative Cognition and the Cultural Panorama of Twentieth-Century Spain* o *Sinergias. Poesía, física y pintura en la España del siglo XX*.

Candelas Gala est professeure émérite Charles E. Taylor en langues et littératures romanes à l'université Wake Forest, en Caroline du Nord (États-Unis). Elle est l'auteur de plusieurs livres et essais sur Federico García Lorca, ainsi que de nombreux ouvrages sur la poésie écrite par des femmes en Espagne. Ses recherches les plus récentes portent sur la transdisciplinarité entre la poésie, la physique et la peinture, la cognition créative et l'écocritique. Elle est membre du comité de rédaction de plusieurs revues professionnelles, d'ILICIA, du comité scientifique *Lince-o* de l'université de Padoue (Italie), et a été directrice générale et rédactrice en chef des *Cuadernos de ALDEEU*. Parmi ses ouvrages les plus récents citons *Clara Janés. La poética cuántica o la física de la poesía; Eco-poéticas. Voces de la Tierra en ocho poetas de la España actual; Creative Cognition and the Cultural Panorama of Twentieth-Century Spain* o *Sinergias. Poesía, física y pintura en la España del siglo XX*.

Candelas Gala is Charles E. Taylor Professor of Romance Languages Emerita at Wake Forest University NC, USA). Author of several books and essays on the works of Spanish poet Federico García Lorca, she has also published extensively on poetry written by women and on the analogical connections between 20th Spanish poetry, painting, and physics, on creative cognition, and on ecopoetics. She is a member of the editorial board of several professional journals, has served as editor and director of *Cuadernos de ALDEEU*, is a member of ILICIA, GIR (Grupos de Investigación Reconocidos de la USAL), and member of the Scientific Committee on Science and Culture *Lince-0* Università di Padova. Her most recent books include *Clara Janés. La poética cuántica o la física de la poesía; Eco-poéticas. Voces de la Tierra en ocho poetas de la España actual; Creative Cognition and the Cultural Panorama of Twentieth-Century Spain* or *Sinergias. Poesía, física y pintura en la España del siglo XX*.

Candelas Gala è Charles E. Taylor Professor Emerita in Romance Languages and Literatures alla Wake Forest University, North Carolina (USA). È autrice di diversi libri e saggi su Federico García Lorca, così come di numerose opere sulla poesia scritta da donne in Spagna. Le sue ricerche più recenti riguardano la transdisciplinarietà tra poesia, fisica e pittura, la cognizione creativa e la ecocritica. È membro del comitato editoriale di diverse riviste professionali, di ILICIA, del comitato scientifico *Lince-o* dell'Università di Padova (Italia), ed è stata direttrice generale ed editrice di *Cuadernos de ALDEEU*. Tra le sue pubblicazioni recenti ricordiamo i volumi: *Clara Janés. La poética cuántica o la física de la poesía; Eco-poéticas. Voces de la Tierra en ocho poetas de la España actual; Creative Cognition and the Cultural Panorama of Twentieth-Century Spain* o *Sinergias. Poesía, física y pintura en la España del siglo XX*.



Irene Gil

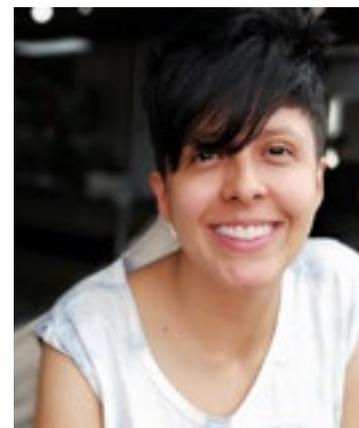
email: gilgimenezirene@gmail.com

Irene Gil se graduó en Comunicación Audiovisual en la Universidad de Valencia y ha dirigido su interés a los campos de la documentación y preservación de nuevas tecnologías. Máster en Historia, Gestión y Recuperación del Patrimonio Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid y especializada en Gestión y Preservación de Documentos Electrónicos también en la UV. Ha compaginado su trabajo como documentalista audiovisual de contenidos televisivos con la investigación, colaborando en el ensayo *Ideological Games: Videojuegos e Ideología* (Héroes de Papel, 2020) o las jornadas Retrópolis de Valencia, centradas en el videojuego clásico, entre otras. Actualmente, continúa su labor académica con una beca de Formación e Investigación para el Proceso Técnico de Materiales Audiovisuales en la Biblioteca Nacional de España.

Irene Gil est diplômée en communication audiovisuelle de l'Université de Valence et s'intéresse aux domaines de la documentation et de la préservation des nouvelles technologies. Master en histoire, gestion et récupération du patrimoine audiovisuel de l'Université Complutense de Madrid et spécialisé dans la gestion et la conservation des documents électroniques également à l'UV. Elle a combiné son travail de documentariste audiovisuel de contenu télévisuel avec la recherche, en collaborant à l'essai *Ideological Games: Videojuegos e Ideología* (Héroes de Papel, 2020) ou à la conférence Retrópolis de Valencia, axée sur le jeu vidéo classique, entre autres. Actuellement, elle poursuit son travail universitaire avec une bourse de formation et de recherche pour le processus technique des matériaux audiovisuels à la Bibliothèque Nationale d'Espagne.

Irene Gil graduated in Audiovisual Communication at the University of Valencia and has directed her interest in the fields of documentation and preservation of new technologies. Master in History, Management and Recovery of Audiovisual Heritage from the Complutense University of Madrid, she specialized in Management and Preservation of Electronic Documents also at the UV. She has combined her work as an audiovisual documentalist for television with her research interests, collaborating in the essay *Ideological Games: Videojuegos e Ideología* (Héroes de Papel, 2020) and in the Retrópolis conference, focused on classic videogames, among other initiatives, held in Valencia. Currently, she continues her academic work with a Training and Research grant for the Technical Process of Audiovisual Materials at the National Library of Spain.

Irene Gil si è laureata in Comunicazione Audiovisiva presso l'Università di Valencia e ha centrato il suo interesse nell'ambito della documentazione e della conservazione delle nuove tecnologie. Master in Storia, Gestione e Recupero del Patrimonio Audiovisivo dell'Università Complutense di Madrid, si è specializzata in Gestione e Conservazione di Documenti Elettronici presso la Università di Valencia. Unisce il suo lavoro di documentarista audiovisiva di contenuti televisivi alla ricerca, e ha contribuito al saggio *Ideological Games: Videojuegos e Ideología* (Héroes de Papel, 2020) e alla conferenza Retrópolis tenutasi a Valencia, incentrata sul videogioco classico, tra altre attività. Attualmente continua il suo lavoro accademico con una borsa di formazione e ricerca sui processi tecnici dei materiali audiovisivi presso la Biblioteca Nazionale di Spagna.



Diana Paola Gil Guzmán
e-mail: dgilguz@eafit.edu.co

Diana Paola Gil Guzmán es abogada e investigadora de la Universidad EAFIT (Colombia). Se ha desempeñado en diferentes proyectos de investigación sobre historia cultural, empresarial y caricatura política. Ha escrito textos divulgativos sobre cómic para distintos medios de su país.

Diana Paola Gil Guzmán est avocate et chercheuse à l'Université EAFIT (Colombie). Elle a travaillé dans différents projets de recherche sur l'histoire culturelle, les entreprises et la caricature politique. Elle a écrit des textes informatifs sur la bande dessinée pour différents médias de son pays.

Diana Paola Gil Guzmán is a lawyer and researcher at EAFIT University (Colombia). She has worked in different research projects about cultural history, history of management, and political cartoon. She has written informative texts on comics for different media in her country.

Diana Paola Gil Guzmán è avvocatessa e ricercatrice presso la Università EAFIT (Colombia). Ha contribuito a diversi progetti di ricerca sulla storia della cultura, del management e sulla caricatura politica. Ha scritto testi informativi sui fumetti per diversi media nel suo paese.



Marco Guagnelli

email: marco.guagnelli@pv.infn.it

Marco Guagnelli es físico de partículas. A finales de la década de los noventa, formó con Juan José Gómez Cadenas el Grupo Borgesiano de Metafísica Experimental, con el ánimo de investigar las implicaciones Metafísicas, Metafilosóficas y Metalingüísticas de la obra de Borges. «Babel Revisitada», escrita simultáneamente en español e italiano, es el trabajo más conocido de dicho grupo, que se disolvió poco después de completar el estudio. En la actualidad es investigador en el INFN de Pavia, especializado en métodos numéricos en física teórica.

Marco Guagnelli est physicien des particules. À la fin des années 1990, il a formé avec Juan José Gómez Cadenas le Groupe Borgesien de Métaphysique Expérimentale, dans le but d'étudier les implications métaphysiques et métaphilosophiques de l'œuvre de Borges. «Babel Revisitada», écrit simultanément en espagnol et en italien, est le travail le plus connu de ce groupe, qui a été dissous peu après la fin de l'étude. Actuellement il est chercheur à l'INFN de Pavia, spécialisé dans les méthodes numériques en physique théorique.

Marco Guagnelli is a Particle Physicist. At the end of the nineties, he created with Juan José Gómez Cadenas the Borgesian Experimental Metaphysics Group, with the aim of investigating the metaphysical, metaphilosophical and metalinguistic implications of Borges' work. «Babel Revisitada», written simultaneously in Spanish and Italian, is the best-known work of the group, which was dissolved shortly after the completion of the study. Currently he is a researcher at the INFN in Pavia, specialized in numerical methods in theoretical physics.

Marco Guagnelli è fisico delle particelle. Alla fine degli anni novanta, insieme a Juan José Gómez Cadenas ha formato il Gruppo Borgesiano di Metafisica Sperimentale, con l'obiettivo di indagare le implicazioni metafisiche, metafilosofiche e metalinguistiche dell'opera di Borges. «Babel Revisitada», scritta simultaneamente in spagnolo e in italiano, è l'opera più conosciuta del gruppo, che si sciolse poco dopo il completamento dello studio. Attualmente è ricercatore presso l'INFN di Pavia, specializzato in metodi numerici in fisica teorica.



Clara Janés

e-mail: i.clarajanes@gmail.com

Clara Janés es Licenciada en Filosofía y Letras y Maître ès arts en Literatura comparada por la Universidad de París-Sorbona. De su dilatada creación poética, traducida a más de veinte idiomas, cabe destacar *Eros* (1981), *Vivir* (1983), *Kampa* (1986), *Lapidario* (1988), *Fractales* (2005), *Orbes del sueño* (2013) y *ψ o el jardín de las delicias* (2014). Traductora prolífica (Vladimír Holan, Jaroslav Seifert, Marguerite Duras, Nathalie Sarraute, Katherine Mansfield y William Golding, entre otros), es autora asimismo de una abundante obra en prosa, que comprende el ensayo (como *Cirlot, el no mundo y la poesía imaginal*, 1996, *La palabra y el secreto*, 1999, *María Zambrano. Desde la sombra llameante*, 2010) y la novela (con *Los caballos del sueño*, 1989, y *El hombre de Adén*, 1991). Recientemente ha sido elegida Académica de la RAE, donde ocupará el sillón U.

Clara Janés holds a degree in Philosophy and a Master's Degree in Comparative Literature from the University of Paris-Sorbonne. Her wide poetic production includes works such as *Eros* (1981), *Vivir* (1983), *Kampa* (1986), *Lapidario* (1988), *Fractales* (2005), *Orbes del sueño* (2013) and *ψ o el jardín de las delicias* (2014), and has been translated into more than twenty languages. She is a prolific translator (texts by Vladimír Holan, Jaroslav Seifert, Marguerite Duras, Nathalie Sarraute, Katherine Mansfield and William Golding, among others). She has also published numerous works in prose, essays, e.g. *Cirlot, el no mundo y la poesía imaginal* (1996), *La palabra y el secreto* (1999), and *María Zambrano. Desde la sombra llameante* (2010) as well as novels such as *Los caballos del sueño* (1989) and *El hombre de Adén* (1991). Since 2015 she is a member of the Royal Spanish Academy.

Clara Janés a une Licence ès Lettres et a reçu son diplôme de maîtrise en littérature comparée à l'Université de Paris-Sorbonne. Sa vaste création poétique comprend des oeuvres telles que *Eros* (1981), *Vivir* (1983), *Kampa* (1986), *Lapidario* (1988), *Fractales* (2005), *Orbes del sueño* (2013) et *ψ o el jardín de las delicias* (2014) et a été traduite en plus de vingt langues. Traductrice prolifique (de Vladimír Holan, Jaroslav Seifert, Marguerite Duras, Nathalie Sarraute, Katherine Mansfield et William Golding, entre autres), elle a également publié de nombreux ouvrages en prose, y compris des essais, par exemple *Cirlot, el no mundo y la poesía imaginal* (1996), *La palabra y el secreto* (1999), et *María Zambrano. Desde la sombra llameante* (2010) ainsi que des romans tels que *Los caballos del sueño* (1989) et *El hombre de Adén* (1991). Elle a récemment été élue membre de l'Académie espagnole de la langue.

Clara Janés è Laureata in Lettere e Maître ès Arts in Letteratura comparata presso l'Università di Parigi-Sorbonne. Della sua vasta opera poetica, tradotta in più di venti lingue, si segnalano *Eros* (1981), *Vivir* (1983), *Kampa* (1986), *Lapidario* (1988), *Fractales* (2005), *Orbes del sueño* (2013) e *ψ o el jardín de las delicias* (2014). Traduttrice prolifica (testi di Vladimír Holan, Jaroslav Seifert, Marguerite Duras, Nathalie Sarraute, Katherine Mansfield e William Golding, tra altri), Clara Janés è anche autrice di una ampia produzione in prosa, con saggi come *Cirlot, el no mundo y la poesía imaginal* (1996), *La palabra y el secreto* (1999), *María Zambrano. Desde la sombra llameante* (2010), e romanzi come *Los caballos del sueño* (1989) o *El hombre de Adén* (1991). Nel 2015 è stata eletta membro della Real Academia de la Lengua Española (RAE).



Ana Merino

email: ana-merino@uiowa.edu

Ana Merino es una reconocida escritora y catedrática de Escritura Creativa y Estudios Culturales en la Universidad de Iowa donde fundó el MFA de escritura creativa en español. Ha escrito de numerosos artículos académicos sobre comics y novela gráfica. Es autora de dos ensayos académicos: *El cómic hispánico* y *Diez ensayos para pensar el cómic* y una monografía sobre Chris Ware. Ha comisariado cinco exposiciones sobre cómic y ha editado varios volúmenes. Entre 2001-2011 fue miembro del comité ejecutivo del International Comic Art Forum (ICAF) y entre 2004-2014 miembro del comité directivo fundador del *Center for Cartoon Studies*.

Ana Merino est une écrivaine et professeure d'écriture créative espagnole et d'études culturelles à l'Université de l'Iowa où elle a fondé le MFA espagnol. Elle a écrit de nombreuses critiques sur les bandes dessinées et les romans graphiques. Elle est l'auteur de deux ouvrages universitaires : *El cómic hispánico* et *Diez ensayos para pensar el cómic* et d'une monographie sur Chris Ware. Elle a organisé cinq expositions de bandes dessinées et édité plusieurs volumes. De 2001 à 2011 elle a été membre du comité exécutif de l'ICAF (International Comic Arts Forum) et de 2004 à 2014 membre fondatrice du conseil d'administration du *Center for Cartoon Studies*.

Ana Merino is an award-winning writer and a Professor of Spanish Creative Writing and Cultural Studies at the University of Iowa where she founded the Spanish MFA. She has written extensive criticism on comics and graphic novels. She has authored two academic books: *El cómic hispánico* and *Diez ensayos para pensar el cómic* and a monograph on Chris Ware. Merino has curated five comic book exhibitions and edited several volumes on the topic. She was a member of the ICAF (International Comic Arts Forum) Executive Committee from 2001–2011 and a Directors Board founder member at *The Center for Cartoon Studies* from 2004–2014.

Ana Merino è una scrittrice pluripremiata e professoressa ordinaria di scrittura creativa spagnola e studi culturali presso l'Università dell'Iowa, dove ha fondato il Master of Fine Arts di scrittura creativa in spagnolo. Ha scritto approfondite critiche su fumetti e graphic novel. È autrice di due libri accademici: *El cómic hispánico* e *Diez ensayos para pensar el cómic* e una monografia su Chris Ware. Merino ha curato cinque mostre sul fumetto e curato diversi volumi sul tema. Dal 2001 al 2011 è stata membro del comitato esecutivo dell'ICAF (*International Comic Arts Forum*) e dal 2004 al 2014 membro fondatore del consiglio di amministrazione del *Center for Cartoon Studies*.



Enrique Parra Albarracín

e-mail: enrique.parra@urjc.es

Enrique Parra (Murcia, 1986) es arquitecto y arquitecto técnico por la UCAM y profesor del Área de Construcciones Arquitectónicas en el Grado en Fundamentos de la Arquitectura en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Actualmente realiza su doctorado en el Programa de Arquitectura de la Universidad de Alcalá de Henares y es colaborador habitual en diferentes publicaciones, como el blog de la Fundación Arquia y el de Madera y Construcción.

Enrique Parra (Murcie, 1986) est architecte et architecte technique par la UCAM et professeur du secteur de structures architecturales dans le Grade en Fondements de l'Architecture dans l'Université Rey Juan Carlos de Madrid. Actuellement, il effectue son doctorat dans le Programme d'Architecture de l'Université d'Alcalá de Henares et il est collaborateur habituel dans différentes publications, comme le blog de la Fondation Arquia et la Bois et Construction.

Enrique Parra (Murcia, 1986) is an architect and technical architect by the UCAM and professor of Architectural Construction Area in the Degree in Fundamentals of Architecture at the Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. In the present, he is a doctoral student in the Architecture Program at the Universidad de Alcalá de Henares and collaborator writer on several media, among which are the blog of Fundación Arquia and that of Madera y Construcción.

Enrique Parra (Murcia, 1986) Architetto e Ingegnere Edile, laureato presso l'Università Politécnica di Murcia, UCAM, è professore nell'area di «Tecnica delle costruzioni» del Corso di Laurea Magistrale di Architettura della Universidad Rey Juan Carlos di Madrid. Attualmente svolge l'attività di ricerca come dottorando del Programma di Architettura dell'Università di Alcalá de Henares e collabora abitualmente con diverse pubblicazioni, tra cui il blog della Fundación Arquia e quello di «Madera y Construcción».



Iván Pérez-Zayas

email: ivanjperez@u.northwestern.edu

Iván Pérez-Zayas nació y se crió en San Juan, Puerto Rico. Es un poeta e investigador en prácticas para una carrera en el campo de las editoriales universitarias. Su primer poemario se titula *Para restarse* (Disonante, 2018). Hoy día vive en Chicago donde escribe una tesis sobre la representación de identidad en la novela gráfica latinoamericana para completar su doctorado mientras trabaja como coordinador de adquisiciones en la Northwestern University Press.

Iván Pérez-Zayas est né et a grandi à San Juan, à Porto Rico. Il est poète et chercheur et se prépare à une carrière dans l'édition universitaire. Son premier recueil de poèmes s'intitule *Para restarse* (Disonante, 2018). Il vit aujourd'hui à Chicago où il rédige une thèse sur la représentation de l'identité dans le roman graphique latino-américain afin de compléter son doctorat tout en travaillant comme coordinateur des acquisitions à Northwestern University Press.

Iván Pérez-Zayas was born and raised in San Juan, Puerto Rico. He is a poet, scholar, and a trainee acquisitions editor working in the University Press field. His first poetry chapbook is titled *Para restarse* (Disonante, 2018). Currently living in Chicago, he is writing his doctoral dissertation about representations of identity in Latin American graphic novels while working as an Acquisitions Coordinator at Northwestern University Press.

Iván Pérez-Zayas è nato e cresciuto a San Juan, Porto Rico. È un poeta e ricercatore in formazione nell'ambito della editoria universitaria. Ha pubblicato la sua prima raccolta di poesia nel 2018 con il titolo *Para restarse* (Disonante, 2018). Attualmente vive a Chicago, dove scrive la tesi dottorale sulla rappresentazione dell'identità nella graphic novel latinoamericana per completare il suo dottorato mentre lavora come coordinatore di acquisizioni presso la Northwestern University Press.



Pablo Sánchez de Mora Díaz

email: pablo.demora81@gmail.com

Pablo Sánchez de Mora Díaz es graduado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad de Cádiz. Tras su trabajo de fin de grado sobre el cómic contemporáneo en España, seguirá estudiando acerca de nuevos formatos y nuevas formas de leer cómic.

Pablo Sánchez de Mora Díaz est diplômé en Publicité et Relations Publiques de l'Université de Cadiz. En plus de la thèse universitaire sur la bande dessinée contemporaine en Espagne, il continuera à étudier de nouveaux formats et de nouvelles formes de lecture de la bande dessinée.

Pablo Sánchez de Mora Díaz graduated in Advertising and Public Relations at the Universidad de Cádiz. In addition to the university thesis on contemporary comics in Spain, he continues to study new formats and new forms of reading comics.

Pablo Sánchez de Mora Díaz è laureato in Pubblicità e Relazioni Pubbliche presso la Universidad de Cádiz. Ha scritto la sua tesi di laurea sul fumetto contemporaneo in Spagna e continua a studiare i nuovi formati e le nuove forme di leggere il fumetto.



Pablo Soto

email: pablo.bastiansoto@gmail.com

Pablo Soto (1986) es Licenciado en literatura y Magister en estudios de la imagen por la Universidad Alberto Hurtado. Actualmente se desempeña como profesor de Literatura moderna en la UAH y como profesor de Hipermedios en la transmisión del conocimiento en la Pontificia Universidad Católica de Chile. También trabaja como librero en Metales Pesados. Investiga los puntos de contacto en las imágenes y literatura además de dedicarse a los estudios del cómic chileno y el manga. Hace un año nació su primer hijo: Pascal.

Pablo Soto (1986) est titulaire d'une licence en littérature et d'une maîtrise en études de l'image de l'Universidad Alberto Hurtado. Il travaille actuellement comme professeur de littérature moderne à l'UAH et comme professeur d'hypermédia dans la transmission des connaissances à la Pontificia Universidad Católica de Chile. Il travaille également comme libraire chez Metales Pesados. Il effectue des recherches sur les points de contact entre les images et la littérature, et étudie les bandes dessinées chiliennes et les mangas. Il y a un an, son premier fils est né : Pascal.

Pablo Soto (1986) has a degree in literature and a Master's Degree in image studies from the Universidad Alberto Hurtado. He currently works as a professor of Modern Literature at the UAH and as a professor of Hypermedia in the Transmission of Knowledge at the Pontificia Universidad Católica de Chile. He also works as a bookseller at Metales Pesados. He researches the interrelations between images and literature as well as Chilean comics and manga. A year ago his first son was born: Pascal.

Pablo Soto (1986) ha una laurea in letteratura e un Master in studi sull'immagine della Universidad Alberto Hurtado. Attualmente lavora come professore di Lettere moderne presso la UAH e come professore di Ipermedia nella trasmissione della conoscenza presso la Pontificia Universidad Católica de Chile. Lavora anche come libraio presso Metales Pesados. Nel suo lavoro di ricerca studia i punti di contatto tra immagini e letteratura, e i fumetti e i manga cileni. Un anno fa è nato il suo primo figlio: Pascal.



Santos Zunzunegui

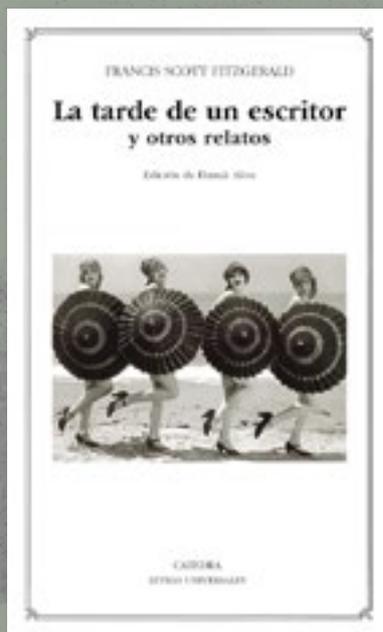
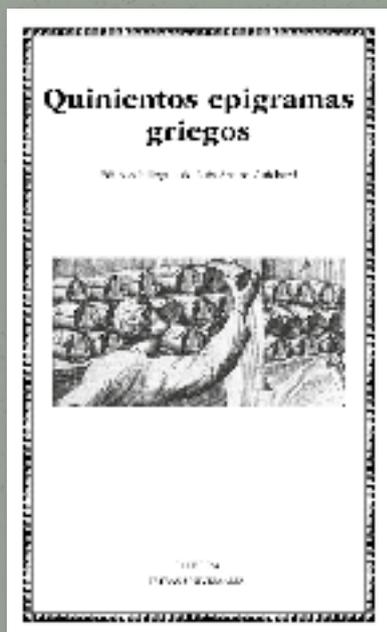
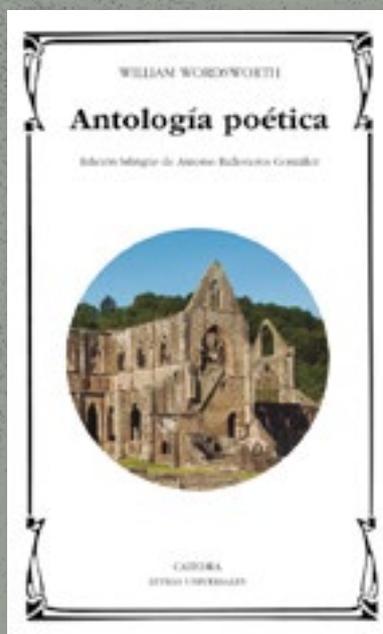
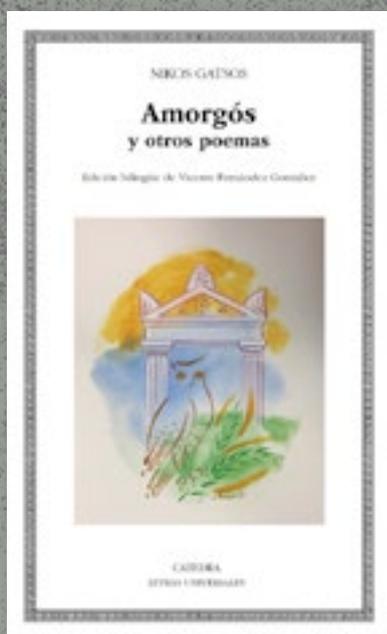
email: santos.zunzunegui@gmail.com

Santos Zunzunegui, Licenciado en Ciencias Económicas por la Universidad de Deusto y Doctor en Comunicación por la Universidad del País Vasco (UPV/EHU), es Catedrático emérito de Comunicación audiovisual y Publicidad en esta última institución. Ha sido profesor visitante en diversas universidades europeas y americanas (Caracas, Buenos Aires, Utah, Ginebra, Siena, París III o l'École Normale Supérieure, entre otras). Colaborador en diversas revistas especializadas (*La Mirada*, *Contracampo*, *Zer* o *Caimán. Cuadernos de cine*) ha publicado extensamente sobre semiótica, teoría de la imagen, museística y teoría e historia del cine y cine español. Entre sus libros más recientes cabe citar, *Metamorfosi dello sguardo* (2011), *Lo viejo y lo nuevo* (2012), *Bajo el signo de la melancolía* (2017) y *Ver para creer* (2019).

Santos Zunzunegui, diplômé en économie de l'université de Deusto et docteur en communication de l'université du Pays basque (UPV/EHU), est professeur émérite de communication audiovisuelle et de publicité dans cette dernière institution. Il a été professeur invité dans diverses universités européennes et américaines (Caracas, Buenos Aires, Utah, Genève, Sienne, Paris III et l'École Normale Supérieure, entre autres). Collaborateur de plusieurs revues spécialisées (*La Mirada*, *Contracampo*, *Zer* ou *Caimán. Cuadernos de cine*), il a publié de nombreux ouvrages sur la sémiotique, la théorie de l'image, les études muséales et la théorie et l'histoire du cinéma et du cinéma espagnol. Il a notamment publié *Metamorfosi dello sguardo* (2011), *Lo viejo y lo nuevo* (2012), *Bajo el signo de la melancolía* (2017) y *Ver para creer* (2019).

Santos Zunzunegui, MA degree in Economics from the University of Deusto and PhD in Communication from the University of the Basque Country (UPV/EHU), is Professor Emeritus of Audiovisual Communication and Advertising at the latter institution. He has been a visiting professor at various European and American universities (Caracas, Buenos Aires, Utah, Geneva, Siena, Paris III and l'École Normale Supérieure, among others). He has contributed to several specialised magazines (*La Mirada*, *Contracampo*, *Zer*, *Caimán. Cuadernos de cine*) and has published extensively on semiotics, image theory, museum studies, film theory and history and Spanish cinema. Among his recent publications, *Metamorfosi dello sguardo* (2011), *Lo viejo y lo nuevo* (2012), *Bajo el signo de la melancolía* (2017) and *Ver para creer* (2019).

Santos Zunzunegui, laureato in economia presso l'Università di Deusto e Dottore in comunicazione presso l'Università dei Paesi Baschi (UPV/EHU), è professore emerito di comunicazione audiovisiva e pubblicità in quest'ultima istituzione. È stato visiting professor in varie università europee e americane (Caracas, Buenos Aires, Utah, Ginevra, Siena, Parigi III e l'École Normale Supérieure, tra le altre). Collaboratore di diverse riviste specializzate (*La Mirada*, *Contracampo*, *Zer*, *Caimán. Cuadernos de cine*), ha pubblicato ampiamente su semiótica, teoria dell'immagine, studi museali, teoria e storia del cinema e del cinema spagnolo. Tra le sue pubblicazioni recenti, *Metamorfosi dello sguardo* (2011), *Lo viejo y lo nuevo* (2012), *Bajo el signo de la melancolía* (2017) e *Ver para creer* (2019).





COMPROMISO ÉTICO
CODE DE DÉONTOLOGIE
ETHICAL STATEMENT
DICHIARAZIONE DI ETICA

Compromiso ético

Autoría y responsabilidad del autor

La presentación de trabajos en la revista *EU-topías. Revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos* para su evaluación por pares ciegos supone el compromiso expreso por parte del autor del carácter original del manuscrito, que implica que éste ni se ha publicado previamente ni está en proceso de evaluación o publicación en ningún otro medio. Solo se puede estipular lo contrario mediante un acuerdo excepcional con el director de la revista.

En el caso de que el autor haya contado con la colaboración de personas o entidades para la elaboración del manuscrito, esta circunstancia debe constar claramente en el texto. La autoría del mismo queda restringida al responsable de la elaboración principal del trabajo, con la eventual consideración de co-autor para quien haya contribuido de modo relevante.

El autor tiene que identificar todas las fuentes usadas en la creación del manuscrito y citarlas siguiendo las normas relativas al copyright y a los usos éticos de los trabajos científicos. El autor se responsabiliza de la obtención de los permisos pertinentes, así como de señalar su origen, a la hora de reproducir material original como textos, gráficos, imágenes o tablas. El autor ha de seguir las normas generales de edición que constan en el interior de la revista *EU-topías. Revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos*.

Es obligación del autor señalar cualquier conflicto económico, financiero o de otra índole que pueda orientar o limitar las conclusiones o interpretación del manuscrito.

El autor ha de informar de cualquier error que detecte en el proceso de evaluación de pares y aportar las correcciones necesarias a su manuscrito. Ello conlleva la colaboración con el director y editores de la revista en los extremos de retirada del manuscrito.

Evaluación de pares

El proceso de evaluación de pares responde únicamente al contenido intelectual del manuscrito sin atender, bajo ninguna circunstancia, al género, clase, orientación sexual, religión, etnia, nacionalidad o ideología del autor. Los artículos presentados para su publicación en *EU-topías. Revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos* se someten a un proceso de evaluación de dobles pares ciegos en el que se respeta el anonimato tanto del autor como de los evaluadores.

El director de la revista y el consejo editorial se reservan el derecho a rechazar la publicación de un manuscrito si consideran que éste no sigue los parámetros fundamentales de los textos científicos o si no se inscribe en las áreas de la interculturalidad, la comunicación o los estudios europeos. Son el director y los miembros del consejo editorial quienes eligen a los evaluadores de los manuscritos, que son siempre expertos del tema tratado en el texto en cuestión. El director de la revista también se encarga de garantizar al máximo el anonimato entre autores y evaluadores descartando la elección de un evaluador que mantenga relaciones personales, laborales o institucionales con el autor correspondiente.

Los evaluadores tienen que recomendar una de las tres opciones del formulario de evaluación que deben cumplimentar (aceptar, revisar o rechazar el manuscrito) con la oportuna justificación de la decisión y la relación de emiendas que el autor ha de realizar. Una vez que el autor haya efectuado tales modificaciones, el director de la revista puede aceptar el artículo y someterlo a aprobación del consejo editorial. Los manuscritos que requieran una revisión profunda son evaluados por segunda vez a cargo de uno de los evaluadores o de un tercer evaluador. Después de este segundo examen, el director le propone al consejo editorial la publicación o rechazo del artículo.

El director y el consejo editorial se comprometen a la confidencialidad de toda la información relativa a los artículos presentados, que solo conocerá el autor y los evaluadores.

El proceso de evaluación de pares durará un máximo de dos meses. El consejo editorial no se responsabiliza de los retrasos de los evaluadores.

Responsabilidad de los evaluadores

La información referente a los manuscritos presentados por los autores es información privilegiada y debe tratarse como tal, esto es, con absoluta confidencialidad. No se puede mostrar, difundir ni debatir los textos: la única excepción se reserva para aquellos casos en que se necesite el consejo específico de algún experto en la materia. Con todo, el director tendrá conocimiento de la identidad de este experto consultado.

La evaluación del manuscrito se lleva a cabo de manera rigurosa, objetiva y con respeto hacia la independencia intelectual de los autores. Las observaciones de los evaluadores han de ser claras y basadas en argumentos académicos con el objetivo de que el autor mejore el artículo.

Si un evaluador considera que no cuenta con los conocimientos suficientes para evaluar el artículo, tiene que notificárselo de manera inmediata al director. Además, los evaluadores que tengan especial conflicto de intereses con algunos de los autores, compañías o instituciones citadas en el artículo habrán de rechazar de inmediato la evaluación del mismo.

Obligaciones y responsabilidad del director y del consejo editorial

La consideración de los artículos por parte del director y los editores se basa en criterios académicos. El director y los editores deben garantizar el cumplimiento de las medidas éticas pertinentes ante las eventuales quejas relativas a un manuscrito presentado o publicado.

El director y los editores solo publicarán contribuciones originales y evaluadas. De manera excepcional, la sección Gran Angular puede acoger la versión en inglés o español de un artículo que se considere interesante y que no esté disponible en ninguna de las lenguas de la revista. Esta circunstancia contará con la autorización explícita del autor y quedará reflejada en una nota al pie en la primera página del artículo.

Directrices éticas de la revista

El director, los editores, evaluadores, autores y miembros del consejo editorial se rigen obligatoriamente por los principios del Acta de principios éticos y mala praxis en el proceso de elaboración y publicación de la revista, cuyo cumplimiento es responsabilidad del director. Se llevarán a cabo todas las medidas pertinentes en caso de mala praxis, infracción de la autoría y plagio.

El director garantiza la independencia de la revista de cualquier interés económico que comprometa las bases intelectuales y éticas de la publicación, así como procura su integridad ética y la calidad del material publicado.

Code de déontologie

Autorité et responsabilité de l'auteur

En soumettant un texte pour publication dans *EU-topias*, *Revue d'interculturalité, de communication et d'études européennes*, les auteurs attestent du caractère original de leur manuscrit et du fait que le texte n'ait jamais fait l'objet d'aucune autre publication, sur quelque support ou média que ce soit, et/ou qu'il ne soit pas en cours d'évaluation. Toute exception à cette règle devra faire l'objet d'un accord préalable de la part du directeur de la revue.

Dans le cas où le manuscrit aurait été écrit en collaboration avec d'autres personnes, cela devra être spécifié clairement. Le terme « auteur » renvoie exclusivement à la personne ayant contribué le plus largement à la production du texte ainsi qu'à son développement; toute autre personne ayant apporté une contribution pertinente sera mentionnée en tant que « co-auteur ».

Les auteurs doivent identifier l'intégralité des sources utilisées lors de l'élaboration du manuscrit en les citant correctement, conformément aux principes du droit d'auteur et règles éthiques qui s'appliquent à tout travail scientifique. Lors de la reproduction partielle de matériaux en provenance d'autres sources tels que des textes, des graphiques, des images ou des tableaux, les auteurs sont responsables de l'obtention préalable des autorisations nécessaires et doivent en mentionner l'origine correctement. Pour de plus amples informations à ce sujet, veuillez consulter les directives générales d'*EU-topias*.

Les auteurs doivent impérativement signaler tout conflit d'intérêt, qu'il soit d'ordre économique, financier ou autre, susceptible d'influencer leurs conclusions ou l'interprétation du manuscrit.

Les auteurs s'engagent également à signaler toute erreur éventuelle détectée lors du processus d'examen par les pairs. Ils se devront alors d'apporter les corrections nécessaires

au manuscrit et de collaborer avec le rédacteur en chef et l'équipe de rédaction de la revue afin de retirer le manuscrit ou de publier un erratum.

Processus d'évaluation scientifique par les pairs

L'examen par les pairs porte exclusivement sur le contenu intellectuel d'un article, sans aucune considération sur le sexe, la classe, l'orientation sexuelle, les convictions religieuses, l'appartenance ethnique, la citoyenneté ou l'opinion politique de l'auteur. Les articles soumis pour publication dans *EU-topias* font l'objet d'un examen à double insu par les pairs. L'anonymat des examinateurs et des auteurs sont garantis, conformément au principe de confidentialité.

Le directeur et le conseil éditorial se réservent le droit de refuser un document s'ils considèrent que le document ne répond pas aux critères fondamentaux requis par un texte scientifique ou, si un document ne relève pas du domaine de l'interculturalité, de la communication et /ou des études européennes. Le rédacteur en chef et le conseil de rédaction sélectionnent et désignent les experts qualifiés pour procéder à l'évaluation collégiale d'un manuscrit, dans le domaine concerné. Le rédacteur en chef et les membres du comité de rédaction excluront du processus tout examinateur entretenant des relations professionnelles, institutionnelles ou personnelles s'étroites avec l'auteur.

Les examinateurs feront part de leur décision en remplissant le formulaire prévu à cet effet, déclarant ainsi s'ils recommandent la publication d'un document, sa révision ou son rejet. Dans le cas où une révision majeure serait jugée nécessaire, le manuscrit concerné fera l'objet d'une nouvelle évaluation par l'un des deux examinateurs précédemment désignés ou par un troisième examinateur. À l'issue de ce second examen, le manuscrit sera soit approuvé soit rejeté par

le rédacteur en chef en fonction du contenu des évaluations qu'il ou elle soumettra au comité de rédaction.

Le rédacteur en chef et les membres du comité de rédaction s'engagent à ne divulguer aucune information relative aux articles soumis pour publication, à toute autre personne que les auteurs, les examinateurs et les examinateurs potentiels.

Le processus d'examen par les pairs ne dépassera pas une durée de huit semaines. Néanmoins, la rédaction ne pourra en aucun cas être tenue responsable des retards éventuels causés par les examinateurs.

Responsabilité des examinateurs

Tout renseignement concernant les manuscrits déposés est considéré comme étant confidentiel et soumis à la protection de l'information. Le contenu des manuscrits ne pourra être montré ou discutés avec des tiers, sauf dans le cas exceptionnel où, en raison de la spécificité du sujet traité, une opinion éclairée sur l'article s'avèrerait nécessaire. Dans de telles circonstances, l'identité de la personne consultée devra être communiquée au rédacteur en chef.

Les manuscrits soumis à évaluation feront l'objet d'un examen rigoureux et objectif, avec tout le respect dû à l'indépendance intellectuelle des auteurs. Les remarques des examinateurs devront être formulées avec clarté et reposer sur une solide argumentation, afin d'aider les auteurs à améliorer la qualité de leur article.

Tout expert choisi afin d'examiner un manuscrit qui ne se sentirait pas suffisamment qualifié pour effectuer cette tâche ou qui ne serait pas en mesure de respecter la date limite, se doit d'en référer immédiatement au rédacteur en chef. Les examinateurs s'engagent à se dessaisir tout manuscrit avec lequel ils pourraient avoir un conflit d'intérêt, en raison

de liens de concurrence, de collaboration ou de toute autre relation avec l'un ou l'une des auteurs, des entreprises ou des institutions en rapport avec l'article.

Responsabilités éditoriales et obligations du directeur et du conseil éditorial

Les rédacteurs se doivent d'évaluer les documents exclusivement sur la base de leur mérite académique et de prendre les mesures appropriées dans le cas où on leur signalerait un manquement à l'éthique concernant un manuscrit déposé ou un article déjà publié.

Les rédacteurs publieront des contributions novatrices et dûment examinées. A titre exceptionnel, la version espagnole ou anglaise d'un article déjà publié pourra figurer dans la section « Grand Angle », si les rédacteurs considèrent cet article utile pour le lecteur et s'il n'est disponible dans aucune des langues de la revue. Dans ce cas, l'autorisation expresse des auteurs sera requise et une note explicative sera publiée en première page de l'article.

Code de déontologie de la publication

La responsabilité de faire respecter le Code de déontologie et de lutte contre les abus en matière de publication incombe au rédacteur en chef. Il prendra toutes les mesures afin de lutter contre les pratiques déloyales, pour le respect de la notion d'auteur et contre le plagiat.

Le rédacteur en chef se doit d'empêcher la mise en péril des normes intellectuelles et éthiques de la revue au profit d'intérêts commerciaux. Il doit préserver l'intégrité académique mais aussi il doit aussi veiller à la qualité du matériel publié.

Ethical Statement

Author's responsibility and authorship **Peer review**

By submitting a text for publication in the journal *EU-topias, a Journal on Interculturality, Communication and European Studies*, authors pledge that their manuscripts are original works, that have not been previously published elsewhere and are not being considered for publication in another medium. An exception to such rule can be stipulated by agreement with the editor-in-chief.

It will be clearly specified in the text if the manuscript has been written in collaboration with other people. Authorship should be limited to the person that has made the major contribution to the development of the work, any other person making a significant contribution should be listed as co-author.

Authors must identify all sources used in the elaboration of the manuscript by citing them properly according to the copyright and ethical rules that apply to scientific works. When reproducing partially any material by different sources such as texts, figures, images or tables, authors are responsible for obtaining the pertinent permission and must cite the materials' origin properly. The general guidelines published in the journal *EU-topias. A Journal on Interculturality, Communication and European Studies* can be consulted for further information about the matter.

Authors have the obligation to notify any economic, financial or other substantive conflict of interest that may influence the results or the interpretation of the manuscript.

Authors are required to report any error detected in the peer review evaluation process providing corrections in their own published work and cooperating with the journal's editor or Editorial board by either withdrawing the paper or by publishing an appropriate correction statement or erratum.

The peer review deals with the intellectual content of a paper without any consideration whatsoever about the author's gender, class, sexual orientation, religious belief, ethnicity, citizenship or political opinion. Articles submitted for publication in the journal *EU-topias. A Journal on Interculturality, Communication and European Studies* undergo a double blind peer review. The confidentiality of both the reviewers' and the authors' identity will be guaranteed.

The editor-in-chief and the editorial board have the right to refuse submitting a paper for review if they consider that the paper does not meet the fundamental criteria required of a scientific text, or if a paper does not concern the areas of interculturality, communication and/or European studies. About the review process, the editor-in-chief and the editorial board select and nominate the experts in the proper field. The editor-in-chief and the editorial board will exclude from the process a reviewer holding a close working, institutional or personal relationships with the author.

By completing the proper standardized form, reviewers state whether they recommend a paper to be accepted, revised or rejected. In case a major revision is required, manuscripts are reviewed a second time by one of the two nominated reviewers or by a third reviewer. After the second round of review, the editor-in-chief proposes acceptance or rejection depending on the content of the reviews, which he/she submits to the editorial board.

The editor-in-chief and the editorial board commit themselves to not disclose information about the articles submitted for publication to anyone other than the author, the reviewers and the potential reviewers. The standard peer review process will last a maximum of eight weeks. The editorial staff is not responsible for delays caused by reviewers.

Responsibility of reviewers

Information regarding manuscripts submitted by authors should be kept confidential and treated as privileged information. Manuscripts can neither be shown nor discussed with others, except in the case in which a third, informed opinion has to be sought because of the specificity of the paper's subject matter. In such circumstances, the editor-in-chief will be informed of the third-party's identity.

Review of submitted manuscripts must be done in a rigorous, objective manner, with the due respect to the authors' intellectual independence. The reviewers are to formulate their observations with clarity and supporting arguments, so as to help the authors to improve the quality of the paper.

Any chosen referee who feels inadequately qualified for the task or is aware that he/she will not be able to comply with the deadline, shall inform the editor promptly. Reviewers are to abstain from evaluating manuscripts in which they have conflicts of interest resulting from competitive, collaborative, or other connections with any of the authors, companies, or institutions related to the paper.

Editorial responsibilities and obligations of the editor-in-chief and the editorial board

Editors shall evaluate papers exclusively on the basis of their academic merit and take reasonable responsive measures

when ethical complaints have been presented concerning a submitted manuscript or published paper.

Editors will publish original, reviewed contributions. Exceptionally, the Wide Angle section can include the Spanish or English version of an article that the editors consider useful for readers and that is not available in any of the languages of the Journal *EU-topías*. In such case, the explicit authorization of the author/s will be necessary and the circumstance will be clearly indicated in a footnote on the first page of the article.

Issues of Publication ethics

The preparation and publishing process of the journal is ruled by the principles of Publication Ethics and Malpractice Statement, with which authors, the editor-in-chief, editors, reviewers, the members of the editorial board and Scientific Committee are to comply. The editor-in-chief has the responsibility to uphold the principles of the Publication Ethics and Malpractice Statement. Any and all measures will be taken against unfair practices, authorship infringement and plagiarism.

The editor-in-chief should prevent any business interests from compromising the intellectual and ethical standards of the Journal and have the responsibility to both preserve the integrity of the academic record and to ensure the quality of the published material.

Dichiarazione di etica

Responsabilità dell'autore

La proposta di testi per la pubblicazione in *EU-topias, rivista di interculturalità, comunicazione e studi europei*, con valutazione a doppio cieco, implica il riconoscimento esplicito da parte dell'autore dell'originalità del manoscritto, di cui garantisce il carattere inedito; garantisce altresì che il testo proposto non è in fase di revisione o pubblicazione in altro medio. È possibile stipulare un'eccezione a tale norma mediante un accordo con il Direttore della Rivista.

La collaborazione di più persone o entità dovrà constare chiaramente nel testo. Si considererà «autore» la persona principalmente responsabile dell'elaborazione dell'articolo, e «co-autore» la persona che ha collaborato in maniera rilevante al processo di concezione e scrittura del manoscritto.

L'autore dovrà identificare tutte le fonti usate per la preparazione del manoscritto e citarle seguendo le norme relative al copyright e all'uso etico di opere di carattere scientifico. Nel caso di uso di materiale originale di altri autori quali testi, grafici, immagini o tavole esplicative, sarà responsabilità dell'autore ottenere le autorizzazioni pertinenti e di segnalarne l'origine. L'autore seguirà le norme generali di edizione pubblicate nella rivista *EU-topias. Rivista di interculturalità, comunicazione e studi europei*.

L'autore dovrà segnalare eventuali conflitti economici, finanziari o di altra natura che possano orientare o limitare le conclusioni o l'interpretazione del manoscritto.

L'autore dovrà informare di eventuali errori dettati nel processo di valutazione e apportare le correzioni necessarie, in collaborazione con il Direttore e gli editori della Rivista, nel caso in cui fosse necessario ritirare il testo o pubblicare un «errata corrige».

Valutazione tra pari

Il processo di valutazione paritaria interessa unicamente il contenuto intellettuale del manoscritto ed è totalmente estraneo a questioni relative al genere, la classe, l'orientamento sessuale, la religione, la razza, la nazionalità o l'ideologia dell'autore. Gli articoli proposti per pubblicazione in *EU-topias. Rivista di interculturalità, comunicazione e studi europei*, sono sottoposti a valutazione a doppio cieco nel rispetto dell'anonimato tanto dell'autore come dei revisori.

Il Direttore della rivista ed il Consiglio editoriale si riservano il diritto di rifiutare la pubblicazione del manoscritto se ritengono che il testo proposto non segue i criteri fondamentali delle opere scientifiche o se non interessa le aree di interculturalità, comunicazione e/o studi europei. Il Direttore e i membri del Consiglio editoriale selezionano i revisori del manoscritto, persone esperte del tema trattato. Il Direttore della rivista si incarica di garantire l'anonimato degli autori e dei revisori ed escluderà dal processo un esperto che mantenga relazioni di lavoro, istituzionali o personali con l'autore.

Gli esperti sceglieranno una delle 3 opzioni del modello preposto (accettare, accettare con riserva o rifiutare il manoscritto), con la pertinente giustificazione della decisione e la relazione dei cambiamenti richiesti all'autore. I manoscritti per i quali è richiesta una revisione profonda saranno valutati una seconda volta da uno degli esperti già nominati o da una terza persona. Dopo questo secondo esame, il direttore proporrà al consiglio editoriale l'accettazione o meno dell'articolo.

Il Direttore e il Consiglio editoriale si compromettono

no a mantenere confidenziale l'informazione relativa al processo di valutazione del manoscritto.

Il processo di doppia valutazione tra pari avrà una durata massima di due mesi. Il Consiglio editoriale non sarà responsabile dell'eventuale ritardo nella elaborazione della valutazione da parte degli esperti.

Responsabilità dei revisori

La informazione relativa ai manoscritti presentati è informazione privilegiata e sarà trattata con assoluta confidenzialità. I testi non potranno essere mostrati, diffusi o discussi, fatta eccezione dei casi in cui sia necessario il parere specifico di un ulteriore esperto in materia. Il direttore sarà a conoscenza dell'identità della persona consultata.

La valutazione del manoscritto sarà realizzata in maniera rigorosa, obiettiva e nel rispetto dell'indipendenza intellettuale degli autori. Le osservazioni dei revisori devono essere chiare e basate su argomenti accademici con la finalità di migliorare la qualità dell'articolo.

Se un revisore ritiene di non contare con le competenze necessarie per valutare un articolo, lo notificherà immediatamente al Direttore. In caso di conflitto di interessi con un autore, una compagnia o istituzione citati nell'articolo, gli esperti dovranno astenersi dalla revisione.

Obblighi e responsabilità del direttore e del consiglio editoriale

Il Direttore ed il Consiglio editoriale prenderanno in considerazione i testi proposti seguendo unicamente criteri accademici e garantiranno il compimento dei criteri di etica nei confronti di eventuali critiche relative a un manoscritto proposto per la pubblicazione o già pubblicato.

Il Direttore ed il Consiglio editoriale pubblicheranno solo testi originali e valutati. In maniera eccezionale, la sezione «Grandangolo» potrà accogliere la versione in inglese o in spagnolo di un articolo considerato di speciale interesse e non disponibile in nessuna delle lingue ufficiali della Rivista. In tal caso si conterà con l'autorizzazione esplicita dell'autore e tale circostanza conterà in una nota nella prima pagina dell'articolo pubblicato.

Direttrici etiche della rivista

Il Direttore, gli Editori, gli esperti, gli autori e i membri del Consiglio editoriale seguiranno obbligatoriamente i principi della «Dichiarazione di etica e buone pratiche» nel processo di elaborazione e pubblicazione della rivista. Saranno prese tutte le misure necessarie in caso di irregolarità, non rispetto della proprietà intellettuale o plagio.

Il Direttore si incarica di garantire l'indipendenza della rivista da interessi economici che possano comprometterne le basi intellettuali ed etiche e di salvaguardare l'integrità etica e la qualità del materiale pubblicato.



NORMAS DE EDICIÓN
RÈGLES D'ÉDITION
PUBLICATION GUIDELINES
NORME DI PUBBLICAZIONE

Normas de edición

Normas generales

Los textos podrán presentarse en español, inglés, francés o italiano.

Los textos tendrán una extensión máxima de 7.000 palabras o 45.000 caracteres con espacios, bibliografía incluida.

El título del artículo se presentará en Times New Roman tamaño 12, y con letra negrita. En la línea inferior, se hará constar los siguientes datos del autor: nombre completo, institución de procedencia y correo electrónico.

El formato de escritura es Times New Roman tamaño 12, con una separación entre líneas de 1,5 espacios. Las citas se incluirán al pie de página, con formato Times New Roman 9 a espacio sencillo. Las citas que se inserten en el texto llevarán formato Times New Roman 10, con una sangría de 2 cm. y espacio interlineado sencillo.

A la hora de resaltar una palabra, se usará la cursiva, no la negrita. Sin embargo, se hará solo en caso estrictamente necesario. Solo se usarán negritas para el título del texto y los títulos de cada epígrafe.

Todo el texto (incluidas las notas y el título) tendrá una alineación justificada. Se incluirá una línea de separación entre párrafos.

Normas de citación (estilo MLA)

Las referencias bibliográficas incluidas en el texto seguirán el siguiente formato:

Abre paréntesis, apellido del autor, un espacio, número de la página donde se encuentra la cita y cierre del paréntesis. Si la referencia abarca toda una obra, se pueden omitir las páginas.

Ejemplos:

...según ya se ha comentado con anterioridad (Minkenberg, 79).

según señala Minkenberg (79).

... «no existe una convergencia real» (Minkenberg, 79).

Como observa Minkenberg (79): «...».

Cuando la referencia textual tenga una longitud superior a las tres líneas, se referenciará como cita dentro del texto, siguiendo las normas (Times New Roman 10, sangría de 2 cm. y espacio sencillo).

Al final del texto, se aportará una relación de las fuentes bibliográficas empleadas.

El formato para citar será el siguiente:

Libros:

APELLIDOS, Nombre del autor/a. *Título de la obra (en cursiva)*.
Lugar de edición: editorial, año.

Ejemplo:

Eco, Umberto. *Trattato di semiotica generale*. Milano: Bompiani, 1975.

En el caso de que se trate de un libro colectivo los nombres han de aparecer en el mismo orden en que aparecen en la obra. Solo el primer autor debe aparecer con el apellido primero. Se citará de la siguiente manera: APELLIDO, Nombre del primer autor y Nombre del segundo autor, Apellido del segundo autor. Lugar de edición: Editorial, año.

En el caso de que se trate de una coordinación o edición, debe aparecer «ed.» o «coord.» después del/los autores.

Ejemplo:

FRITH, Simon & Andrew Goodwin, eds. *On Record. Rock, Pop, and the Written Word*. Londres: Routledge, 1990.

Capítulos de libro:

APELLIDOS, Nombre del autor/a. «Título del capítulo». *Título de la obra completa (en cursiva)*. Ed./coord. por Nombre y Apellidos del/los autor(es) de la obra completa. Lugar de edición: editorial, año, páginas del capítulo.

Ejemplos:

DE LAURETIS, Teresa. «El sujeto de la fantasía». *Feminismo y teoría filmica*. Ed. Giulia Colaizzi. Valencia: Episteme, 1995, pp. 37-74.

TRÍAS, Eugenio. «La revolución musical de Occidente». *La imaginación sonora*. Ed. Eugenio Trías. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2010, pp. 33-58.

Artículos de revista:

APELLIDOS, Nombre del autor. «Título del artículo». *Título de la revista (en cursiva)*, volumen de la revista, año, páginas.

Ejemplo:

PARRONDO, Eva. «Lo personal es político». *Trama y Fondo*, 27, 2009, pp. 105-110.

En el caso de que el artículo disponga de doi habrá de incluirse al final de la referencia, después de las páginas.

Ejemplo:

ARANZAZU RUIZ, Paula. «Máquinas de histeria e hipervisibilidad: transferencias estéticas entre el imaginario médico 'fin-de-siècle' y las vanguardias artísticas». *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 22, 2020, pp. 19-44, <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2019.v2i19.6644>. Recuperado el 27 de julio de 2020.

Películas:

A la hora de citar una película, se referenciará de la siguiente manera: *Título (en cursiva)*, paréntesis, Título original (en cursiva), director, año, cierre del paréntesis. Los programas y series de televisión se citarán sustituyendo el director por el creador, y el año de realización por el rango de años que abarcan las temporadas de emisión de la serie.

Ejemplo:

«En *Ciudadano Kane (Citizen Kane)*, Orson Welles, 1941)...»

Las series se citarán de un modo similar, sustituyendo el director por el creador, y el año de realización por el rango de años que abarcan las temporadas de la serie.

Ejemplo:

«El personaje de McNulty en *The Wire* (David Simon, 2002-2008)...»

Règles d'édition

Règles générales

Les textes peuvent être soumis en anglais, en espagnol, en français ou en italien.

Les textes auront un maximum de 7.000 mots ou 45.000 caractères avec espaces, bibliographie comprise.

Le titre de l'article sera en Times New Roman, corps 12, gras. La ligne suivante doit contenir les renseignements suivants au sujet de l'auteur : nom, prénom, institution et courriel.

Le texte sera en Times New Roman, corps 12, avec un interligne de 1,5 lignes. Les références bibliographiques seront en bas de la page, en Times New Roman 9 à interligne simple. Les citations insérées dans le texte seront en Times New Roman 10, avec alinéa de 2 cm et espace simple.

Pour mettre en valeur un mot on utilisera des caractères italiques, pas les gras, et seulement lorsque cela est strictement nécessaire. Les caractères gras seront utilisés uniquement pour le titre de l'article et les intertitres de chaque paragraphe.

Tout le texte (y compris les notes et le titre) sera justifié. On devra inclure une ligne entre les paragraphes.

Citations bibliographiques (d'accord avec le MLA)

Les références bibliographiques incluses dans le texte auront le format suivant :

Parenthèse, nom de l'auteur, virgule, espace, numéro de la page où se trouve la citation et fermeture de la parenthèse. Si la référence est le livre on peut omettre les pages.

Exemples :

... tel que déjà mentionné (Minkenberg, 79).

... selon Minkenberg (79).

« il n'y a pas de convergence réelle » (Minkenberg, 79).

Lorsque le texte de référence a une longueur supérieure à trois pages, la citation se fera à l'intérieur du texte en suivant les règles (Times New Roman 10, alinéa de 2 cm et interligne simple).

À la fin du texte on ajoutera une liste des sources de références bibliographiques utilisées. Le format de citation est le suivant.

Livres:

NOM, Prénom de l'auteur. *Titre de l'oeuvre (en italiques)*. Lieu de publication: maison d'édition, année de publication.

Exemple :

Eco, Umberto. *Trattato di semiotica generale*. Milano: Bompiani, 1975.

Dans le cas d'un ouvrage collectif, les noms doivent apparaître dans le même ordre que celui de l'ouvrage. Seul le premier auteur doit apparaître avec le nom de famille en premier. Il sera cité comme suit: NOM, Prénom du premier auteur et Prénom du second auteur, Nom du second auteur. Lieu de publication: Éditeur, année.

Dans le cas d'une coordination ou d'une édition, «ed.» ou «coord.» doit figurer après le nom de l'auteur ou des auteurs.

Exemple:

FRITH, Simon & Andrew Goodwin, eds. *On Record. Rock, Pop, and the Written Word*. Londres: Routledge, 1990.

Chapitres de livre :

NOM, Prénom de l'auteur. «Titre du chapitre». *Titre de l'oeuvre complète (en italiques)*. Ed. Prénom et Nom de/des auteur(s) de l'oeuvre complète. Lieu de publication: maison d'édition, année de publication, pages du chapitre.

Exemples:

DE LAURETIS, Teresa. «El sujeto de la fantasía». *Feminismo y teoría filmica*. Ed. Giulia Colaizzi. Valencia: Episteme, 1995, pp. 37-74.

TRÍAS, Eugenio. «La revolución musical de Occidente». *La imaginación sonora*. Ed. Eugenio Trías. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2010, pp. 33-58.

Articles de revues :

On doit indiquer ce qui suit: NOM, Prénom. «Titre de l'article». *Titre de la revue (en italique)*, numéro du volume, année de publication, pages.

Exemple :

PARRONDO, Eva. «Lo personal es político». *Trama y Fondo*, 27, 2009, pp. 105-110.

Si l'article a un doi, il doit être inclus à la fin de la référence, après les pages.

ARANZAZU RUIZ, Paula. «Máquinas de histeria e hipervisibilidad: transferencias estéticas entre el imaginario médico 'fin-de-siècle' y las vanguardias artísticas». *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 22, 2020, pp. 19-44, <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2019.v2i19.6644>. Recuperado el 27 de julio de 2020.

Films :

Lorsqu'on cite un film, la référence sera comme suit : *Titre (en italiques)*, parenthèses, *Titre original (en italiques)*, metteur en scène, année, fermeture de la parenthèse.

Exemple :

« Dans *Le dictateur (The Great Dictator)*, Charles Chaplin, 1940)... »

Les séries seront citées d'e façon similaire, en remplaçant le metteur en scène par le créateur et l'année de la réalisation par la fourchette de datation des saisons de la série.

Exemple :

« Le personnage de McNulty dans *The Wire* (David Simon, 2002-2008)... »

Publication Guidelines

General guidelines

Articles may be submitted in English, Spanish, French or Italian.

Articles should have a maximum length of 7,000 words or 45,000 characters with spaces, including references.

The title of the article should be in Times New Roman, 12 and bold. The line below should contain the following information about the author: full name, affiliation and email.

The font throughout should be Times New Roman size 12, with a line spacing of 1.5. Quotations should be included at the bottom of the page in the following format: Times New Roman 9, single-spaced. Quotations inserted in the text will have the following format: Times New Roman 10, indented 2 cm., single space.

When highlighting a word, use italics, not bold. Only highlight when strictly necessary. Only use bold for the title text and title of each section.

All text (including footnotes and title) will be justified. Insert a line between paragraphs.

References (in accordance with the MLA Formatting and Style Guide)

References within the text shall adjust to the following format:

The following information should be placed in parenthesis: author's surname, comma, space, page number. If the reference is to a whole book, page numbers can be omitted.

Examples:

As mentioned (Minkenberg, 79) ...
according to Minkenberg (79).
«no real convergence exists» (Minkenberg, 79).

When the quoted text is longer than three pages lines, it should be formatted as follows: Times New Roman 10, indented 2 cm. and single spaced. At the end of the text, the used reference sources should be included.

The reference format is as follows:

Books:

SURNAME, Author's name. *Title of the book (in italics)*. Place of publication: Publisher, year of publication.

Example:

ECO, Umberto. *Trattato di semiotica generale*. Milano: Bompiani, 1975.

In the case of a collective book, the authors' names shall appear in the same order as they appear in the work. Only the first author shall appear with the last name first. It will be cited as follows: LAST NAME, First name of the first author and First name of the second author, Last name of the second author. Place of publication: Publisher, year.

In the case of a coordinated or edited volume, «ed.» or «coord.» should appear after the author(s).

Example:

FRITH, Simon & Andrew Goodwin, eds. *On Record. Rock, Pop, and the Written Word*. Londres: Routledge, 1990.

Book chapters:

SURNAME, Author's name. «Title of the chapter». *Title of book (in italics)*. Ed./coord. Name and Surname of the author(s). Place of publication: publisher, year of publication, «pp.» followed by first and last page numbers of the chapter.

Examples:

DE LAURETIS, Teresa. «El sujeto de la fantasía». *Feminismo y teoría filmica*. Ed. Giulia Colaizzi. Valencia: Episteme, 1995, pp. 37-74.

TRÍAS, Eugenio. «La revolución musical de Occidente». *La imaginación sonora*. Ed. Eugenio Trías. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2010, pp. 33-58.

Journal articles:

The following is to be included:

SURNAME, Name. «Article Title», *Journal title (in italics)*, volume number, year of publication, pages.

Example:

PARRONDO, Eva. «Lo personal es político». *Trama y Fondo*, 27, 2009, pp. 105-110.

If the article has a doi, it shall be included at the end of the reference, after the page numbers.

Example:

ARANZAZU RUIZ, Paula. «Máquinas de histeria e hipervisibilidad: transferencias estéticas entre el imaginario médico 'fin-de-siècle' y las vanguardias artísticas». *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 22, 2020, pp. 19-44, <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2019.v2i19.6644>. Recuperado el 27 de julio de 2020.

Films:

When citing a film, the reference shall be as follows: *Title (in italics)*, parentheses, *Original title (in italics)*, director, year, close the parentheses.

Example:

«As seen in *The Spirit of the Beehive (El espíritu de la colmena, Víctor Erice, 1973) ...*»

TV series shall be cited in a similar way, replacing the director by the creator's name and the year of production by the years of the series' duration.

Example:

«The character of McNulty in *The Wire* (David Simon, 2002-2008)...»

Norme di redazione

Norme Generali

I testi si potranno presentare in spagnolo, inglese, francese o italiano.

I testi avranno un'estensione massima di 7.000 parole o 45.000 caratteri, con spazi e bibliografia inclusi.

Il titolo dell'articolo si presenterà in New Times Roman, corpo 12 e in grassetto. A continuazione si mostreranno i seguenti dati degli autori: nome completo, istituzione di appartenenza e indirizzo di posta elettronica.

Il carattere di scrittura sarà il Times New Roman, corpo 12, interlinea 1,5. Le note si includeranno a piè di pagina, con carattere Times New Roman, corpo 9 e interlinea semplice. Le note che si includeranno nel testo avranno come carattere Times New Roman, corpo 10, con uno spazio di 2 cm e interlinea semplice. c

Quando si vorrà porre enfasi su una parola, si utilizzerà il corsivo e non il grassetto. In ogni caso, si farà uso di questo strumento solo in casi strettamente necessari. Si utilizzerà il grassetto solo per il titolo del testo e i titoli di ogni epigrafe.

Tutto il testo (incluse note e titolo) sarà in allineazione giustificata. Si includerà una linea di separazione tra i vari paragrafi.

Note bibliografiche (seguendo le norme del MLA Formatting and Style Guide)

Parentesi, cognome dell'autore, virgola, uno spazio, numero di pagina del testo citato, chiusura parentesi. Se il riferimento è a un libro intero, si potrà omettere il riferimento al numero di pagine.

Esempi:

come già citato (Minkenberg, 79) ...

secondo Minkenberg (79).

«no real convergence exists» (Minkenberg, 79).

Quando la citazione è lunga più di tre linee, il riferimento bibliografico si darà all'interno del testo, seguendo le norme (Times New Roman 10, spazio di 2 cm. e spaziatura semplice).

Alla fine del testo, si apporterà la lista della bibliografia utilizzata.

Il formato sarà il seguente:

Libri:

COGNOME, Nome dell'autore. *Titolo*. Città: Casa editrice, anno di pubblicazione.

Esempio:

Eco, Umberto. *Trattato di semiotica generale*. Milano: Bompiani, 1975.

Nel caso di un libro collettivo, i nomi devono apparire nello stesso ordine in cui appaiono nell'opera. Solo il primo autore deve apparire con il cognome per primo. Sarà citato come segue: COGNOME, Nome del primo autore e Nome del secondo autore, Cognome del secondo autore. Luogo di pubblicazione: Casa editrice, anno.

Nel caso di una coordinazione o edizione, «ed.» o «coord.» deve apparire dopo l'autore o gli autori.

Esempio:

FRITH, Simon & Andrew Goodwin, eds. *On Record. Rock, Pop, and the Written Word*. Londres: Routledge, 1990.

Esempio:

PARRONDO, Eva. «Lo personal es político». *Trama y Fondo*, 27, 2009, pp. 105-110.

Se l'articolo ha un doi, deve essere incluso alla fine del riferimento, dopo il numero di pagine.

Esempio:

ARANZAZU RUIZ, Paula. «Máquinas de histeria e hipervisibilidad: transferencias estéticas entre el imaginario médico 'fin-de-siècle' y las vanguardias artísticas». *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 22, 2020, pp. 19-44, <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2019.v2i19.6644>. Recuperado el 27 de julio de 2020.

Capitolo dei libri:

COGNOME, Nome dell'autore. «Titolo del capitolo». *Titolo dell'opera completa (in corsivo)*. Ed./coord. Nome e Cognome del/degli autori dell'opera completa. Luogo di edizione: Casa editrice, anno di pubblicazione, pagine del capitolo.

Esempi:

DE LAURETIS, Teresa. «El sujeto de la fantasía». *Feminismo y teoría filmica*. Ed. Giulia Colaizzi. Valencia: Episteme, 1995, pp. 37-74.

TRÍAS, Eugenio. «La revolución musical de Occidente». *La imaginación sonora*. Ed. Eugenio Trías. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2010, pp. 33-58.

Film e serie televisive:

Il riferimento a un film si farà nella modalità seguente: Titolo (in corsivo), parentesi, Titolo originale (in corsivo), regista, anno, chiusa parentesi. I programmi e le serie televisive si citeranno allo stesso modo, facendo constare il nome del regista e gli anni di emissione della serie o programma.

Esempi:

«in *Quarto potere (Citizen Kane)*, Orson Welles, 1941) ...»

«in *Romanzo criminale* (Stefano Sollima, 2008-2010) ...»

Articoli della rivista:

Il formato per le note sarà il seguente:

COGNOME, Nome dell'autore. «Titolo dell'articolo». *Titolo della rivista (in corsivo)*, volume della rivista, anno di pubblicazione, numero di pagine.

EU-topías, revista de interculturalidad, comunicación y estudios europeos, fundada en 2011, aparece dos veces al año publicada por el Departamento de Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación de la Universitat de València y The Global Studies Institute de l'Université de Genève. Tres son los ejes fundamentales que enmarcan el trabajo de la revista: 1) reflexionar sobre la multiplicidad de culturas que constituyen la aldea global y el carácter intercultural del mundo contemporáneo; 2) analizar la «mediación interesada» que los medios de comunicación de masas asumen para naturalizar su propia versión de los acontecimientos en el interior del imaginario social, y 3) insertar el debate en el horizonte del proyecto, no sólo económico sino fundamentalmente cultural, de una Europa común. *EU-topías* busca intervenir renunciando a la idea de totalidad de los objetos de conocimiento entendida como suma de compartimentos estancos y, centrándose en aproximaciones parciales, espacial y temporalmente localizadas, asumir que la pluralidad contradictoria y fragmentada que constituye el mundo real obliga a introducir el diálogo interdiscursivo e interdisciplinar en la organización de los saberes.

Misión: Difundir la producción teórica y las investigaciones sobre problemáticas sociales, culturales y comunicacionales derivadas de los complejos procesos de transformación global y regional.

Objetivos: Potenciar el debate interdisciplinar mediante la difusión de artículos inéditos de investigación sobre una diversidad de temas emergentes y recurrentes que se agrupan en torno a la comunicación, la interculturalidad y los Estudios europeos.

EU-topías, revue d'interculturalité, communication et études européennes, est une revue semestrielle fondée en 2011 et publiée par le Département de Théorie des Langues et Sciences de la Communication de l'Université de Valence (Espagne) et The Global Studies Institute de l'Université de Genève. Les axes qui encadrent le travail de la revue sont trois : 1) réfléchir sur la multiplicité des cultures qui constituent le village global et le caractère interculturel du monde contemporain ; 2) analyser la « médiation intéressée » adoptée par les mass média pour entériner dans l'imaginaire social leur version intéressée des événements, et 3) situer le débat dans l'horizon d'une Europe commune dont le projet est non seulement économique mais fondamentalement culturel. En renonçant à l'idée de totalité des objets de connaissance conçue comme simple addition de compartiments et se concentrant sur des approches partielles spatialement et temporairement localisées, *EU-topías* assume que la pluralité contradictoire et fragmentée qui constitue le monde réel nous oblige à introduire le dialogue interdiscursif et interdisciplinaire dans l'organisation des savoirs.

Mission : Diffuser la production théorique et les recherches sur les problématiques sociales, culturelles et communicationnelles dérivées des procès complexes de transformation globale et régionale.

Objectifs : Collaborer aux débats interdisciplinaires à travers la diffusion d'articles de recherche inédits sur une diversité de sujets émergents et récurrents regroupés autour de la communication, l'interculturalité et les études européennes.

EU-topías, a Journal on Interculturality, Communication and European Studies, was founded in 2011 and is published bi-annually by the Department of Theory of Languages and Communication Studies of the University of Valencia, Spain, and by The Global Studies Institute of the University of Geneva, Switzerland. The journal's principal aims are: 1) to study the multiple cultures constituting the global village we live in and its intrinsically intercultural articulation; 2) to analyse the role played by the media as self-appointed «interested mediators» in their attempt to naturalize their vision of reality in the social imaginary, and 3) to open up a debate within the project of a European community conceived of as a cultural common space, rather than merely an economic one. *EU-topías* seeks to intervene in cultural critique leaving behind the idea of a unified, totalizing field of knowledge, understood as a sum of compartmentalized disciplines. It focuses instead on partial approaches, historically located both in space and time; it assumes that the plural, fragmented and contradictory configuration of reality compels us to introduce an interdiscursive and interdisciplinarian dialogue in the organization of knowledge.

Mission: To promote the circulation of theoretical research and individual works on social, cultural and communication issues arising from the complex processes of regional and global transformation.

Objectives: To contribute to the interdisciplinarian debate through the circulation of unpublished materials on a variety of emergent and recurrent topics related to the fields of communication, interculturality and European studies.

EU-topías, rivista di interculturalità, comunicazione e studi europei, fondata nel 2011, è pubblicata semestralmente dal Dipartimento di Teoria dei Linguaggi e Scienze della Comunicazione dell'Università di Valencia e da The Global Studies Institute dell'Università di Ginevra. Il progetto della rivista si articola su tre assi fondamentali: 1) riflettere sulla natura plurale delle culture che costituiscono il villaggio globale e sul carattere multiculturale della società contemporanea; 2) analizzare l'azione e la funzione dei mezzi di comunicazione di massa che agiscono quali «mediatori interessati» nel processo di interpretazione e naturalizzazione di fatti, eventi, attori dell'immaginario sociale contemporaneo; 3) fomentare il dibattito critico rispetto al progetto economico e, in special modo, culturale, di una Europa comune. *EU-topías* si propone di intervenire rinunciando all'idea di totalità degli oggetti del sapere intesa come somma di compartimenti stagni e, centrandosi su approcci parziali, specifici nello spazio/tempo, assume che la pluralità contraddittoria e frammentata che costituisce il mondo reale obbliga a introdurre il dialogo interdiscursivo e interdisciplinare nell'organizzazione del sapere.

Missione: Contribuire alla diffusione della ricerca e della produzione teorica sui problemi sociali, culturali e di comunicazione derivati dai complessi processi di trasformazione globale e regionale.

Obiettivi: Potenziare il dibattito interdisciplinare mediante la diffusione di saggi inediti su una pluralità di temi emergenti e ricorrenti relativi alla comunicazione, all'interculturalità e agli studi europei.

ISSN 2174-8454



Departament de Teoria dels Llenguatges i Ciències de la Comunicació
Universitat de València. Estudi General
Avda. Blasco Ibáñez 32, 5ª planta
46010 Valencia (Espanya)
eu-topias.org@uv.es

The Global Studies Institute
Université de Genève - Sciences II
30, Quai Ernest-Ansermet, Case postale
CH - 1211 Genève 4 (Suisse)
eu-topias.org@unige.ch

www.eu-topias.org
<https://ojs.uv.es/index.php/eutopias>