

Investigación para la producción de un cómic reconociendo la ciudad¹⁶

Julio César Rodríguez

¹⁶ Este artículo es presentado como ponencia en la sexta versión del Coloquio: Imagen, Cultura y Territorio, realizado el 1 de noviembre de 2018.

Resumen

La producción de un cómic es un acto creativo que, aparte de involucrar la escritura de un guion y su representación ilustrada y secuencial a través de los signos que lo definen como lenguaje, también reviste una serie de reflexiones acerca del mismo como medio, en tanto se comprende la evolución de los géneros y formatos por lo que ha trasegado. En este artículo se evidencian las distintas consideraciones que se tuvieron para la producción del cómic “El Cerra’o”, partiendo desde la comprensión misma del medio hasta adentrarse en las claves de realismo y la fantasía que el género del terror comparte, y culminando con una investigación documental de experiencias y escenarios asociados con el espiritismo y la brujería.

¿Qué es un cómic¹⁷?

La narrativa gráfica y secuencial ha acompañado a la humanidad desde el momento mismo en que las comunidades de las cavernas dominaron las técnicas para marcar el suelo y las paredes que los rodeaban. Así como un niño descubre primero el dibujo que el alfabeto, en la historia humana la imagen precedió al lenguaje escrito. Pinturas rupestres, ideogramas egipcios y códigos precolombinos, entre otras manifestaciones gráficas, pueden ser consideradas como las antecesoras de un lenguaje que se anclaría en la civilización contemporánea a través de la prensa impresa de mediados y finales del siglo XIX en Europa, Japón y Estados Unidos¹⁸.

Si bien varias fuentes señalan el nacimiento del cómic hacia el año 1896, de la mano de Richard Felton Outcalt con su “Yellow Kit” en

¹⁷ El término “cómic” surge del anglicismo para “cómico”, definición que se le otorgó a una serie de productos narrativos, historietistas de tinte humorístico, pero que posteriormente identificaría a toda la producción de este medio en Estados Unidos. Dicha asignación ha perdurado a lo largo del tiempo, sin embargo el objeto que señala ha sido llamado de distintas maneras a lo largo del globo, siendo en España conocidos como tebeos, manga en Japón, bande dessinée en Francia, fumetto en Italia e historietas en Latinoamérica.

¹⁸ Santiago García en su libro “La novela gráfica” señala cómo a lo largo de todo el siglo XIX pulularon en Europa y Japón distintos relatos gráficos ilustrados que incluían fragmentos de texto, considerados en ese apartado como “La prehistoria del cómic”.

un suplemento ilustrado del New York World (Ver imagen 1), en Europa el autor ginebrino Rodolphe Töpffer realizaba desde 1830 secuencias narrativas en formato de tira con inclusión de textos (Ver imagen 2). A grandes rasgos, tales propuestas derivaron de una serie de experimentos gráficos influenciados por la ilustración editorial, la caricatura satírica y el arte pictórico. Durante este periodo el cómic apuntaló dos elementos fundamentales para su caracterización: una secuencia narrativa consolidada a través de viñetas y texto como un inserto superpuesto al contenido de cada viñeta en cartuchos y/o globos de diálogo.

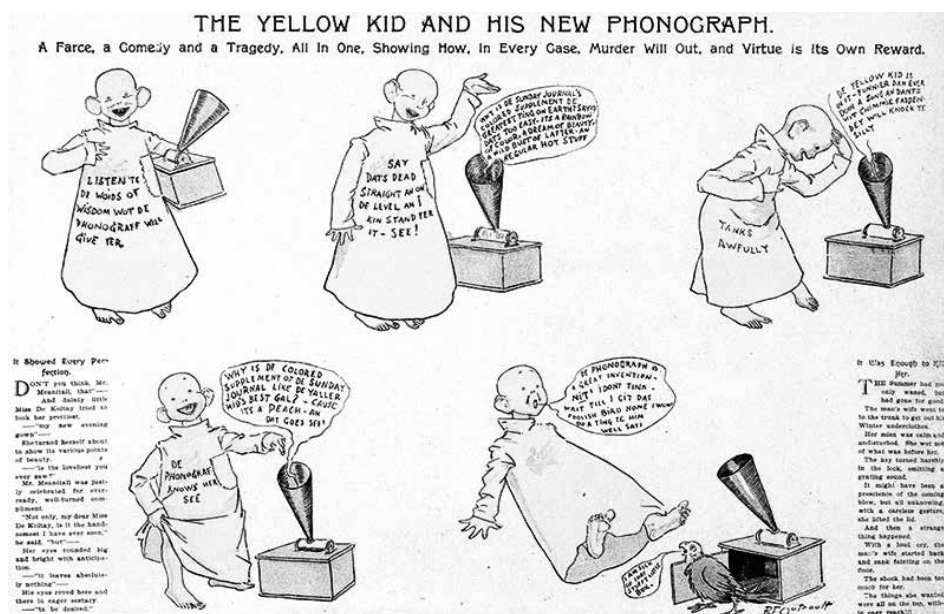


Imagen 1. “The Yellow Kid and his new phonograph” de Richard Felton Outcault.

Fuente: <http://images.tcj.com/2016/05/YellowKid4.jpg>



Imagen 2. “Mr. Pencil” de Rodolphe Töpffer.

Fuente: <https://journals.openedition.org/bcrfj/docannexe/image/7178/img-3.jpg>

Posteriormente, el compendio de signos con los que se articulaba el lenguaje del cómic se ampliaría con unos de carácter icónico, lingüístico y cinético. Así las viñetas cambiaron de forma, de contorno, surgieron las onomatopeyas, las líneas cinéticas para expresar movimiento y una serie de recursos gráficos que autores como Luís Gasca y Roman Gubern han recopilado juiciosamente¹⁹.

En paralelo a la evolución del cómic en términos de código, el cual amplió sus soluciones gráficas para expresar las acciones de una trama, los formatos en los que se soportaba se transformaron notoriamente. En sus comienzos, y debido a la dependencia de la prensa escrita, la tira diaria o daily strip y la lámina eran los más recurrentes, el primero siendo una serie de viñetas de una franja de extensión y el segundo siendo una historieta de una página, utilizado usualmente en los suplementos dominicales de los periódicos. En los años 30 surgiría en Estados Unidos el formato comic-book, una revista de grapas de 32 a 64 páginas de extensión, el que popularizaría particularmente a los superhéroes; mientras en Europa proliferaría el álbum, un formato tapa dura de producción más cuidada con una extensión entre las 48 y 64 páginas (Varillas, 2014).

¹⁹ De la obra conjunta de Gasca y Gubern se puede señalar a “El Discurso del Cómic” como el principal aporte a modo de inventario de los códigos propios del medio. De su obra también hacen parte “Diccionario de onomatopeyas del Cómic”, “Enciclopedia erótica del cómic” y “La pintura en el cómic”.

Aunque estos formatos aún circulan, el cómic contemporáneo también ha aprovechado el avance digital para inscribirse en otros formatos como el motion comic, soporte que puede rastrearse desde los 60's y que consiste en un relato audiovisual de animación limitada cuyo principal insumo lo constituyen las ilustraciones estáticas del cómic impreso (Ver imagen 3). El cómic digital, cuya distribución se basa principalmente en archivos de imagen .pdf y.cbr, también ha apelado a formatos interactivos que emulan el paso de las páginas (flip page) o que agregan sonido a las viñetas. Así mismo, las tecnologías de programación html5 han permitido que la narrativa se logre a través de interacciones propias de los exploradores web²⁰.



Imagen 3. Serial animado del Captain America. Marvel Comics Group. 1966
Fuente: <http://marvelsilverage.blogspot.com/2016/01/captain-america-cartoon-star-of-small.html>

Estos recientes formatos develan una nueva forma de lenguaje historietista, caracterizado por las posibilidades cinéticas, sonoras e interactivas propias de la tecnología digital, que a diferencia de su ancestro impreso, no requiere las convenciones que solventan las carencias de la página de papel. Sin embargo, podría de la misma manera que los dibujos animados adoptaron las líneas cinéticas, reinterpretar en la interacción digital los signos propios del cómic.

²⁰ Los premios de la industria del cómic estadounidense "Will Eisner" han integrado a sus categorías una a "mejor cómic digital" y otra a "mejor cómic web", categoría que ganó en 2016 "These memories won't last" de Stu Campbell, un webcomic cuya lectura es posible a través de la acción de scroll en el sitio web <http://memories.sutueatsflies.com/>.

Realismo y Fantasía

Toda ficción o diégesis de lo relatado puede darse a partir de un hecho de factibilidad real o apelar por completo a fuentes mágicas o altamente tecnológicas que empujen el desarrollo de la trama. Esta condición de realista se diferencia de la distinción argumental-documental que caracteriza al relato cinematográfico, y que como veremos, también se hace presente en el cómic.

El escritor cubano Evelio Traba Fonseca señala que:

Lo realista intenta por todos los medios reproducir las cualidades de aquello que damos por cierto, palpable y objetivo, en cambio, lo fantástico se encarga de quebrar las normas de la objetividad para dar paso a un mundo que sabemos imposible pero cuyas reglas se nos infiltran en la conciencia de manera tal que terminamos aceptando como plausibles los hechos que en él se dan. (Traba, 2018)

Algunos subgéneros literarios englobados en la fantasía son la ciencia ficción, la fantasía épica y el terror. No obstante, es necesario entender en el caso particular del terror, que este define en su aplicación historietista tantas historias de carácter fantasmagórico y demoniaco como historias de asesinato y violencia explícita.

Por otro lado, la clave realista en el cómic opera tanto para ficción, así como para adaptaciones de hechos reales, definiéndose desde la fuente de la que se obtiene la historia narrada. Por ejemplo, los reportajes-historietas del maltés Joe Sacco (Ver imagen 4), en los que el autor recopila desde un sentido periodístico hechos ocurridos en zonas de conflicto, demuestran como los cómics narran y reconstruyen hechos verificables de la realidad con la fidelidad del reportaje escrito más no con la del reportaje gráfico; mientras productos como “From Hell” de los ingleses Alan Moore y Eddy Campbell (Ver imagen 5) muestran como cómics de ficción pueden estar basados parcialmente en la realidad. En este los autores construyen una ficción para describir con rigurosidad

histórica la Inglaterra de finales del siglo XIX, teniendo como punto de partida la teoría no probada de la identidad de Jack El Destripador.

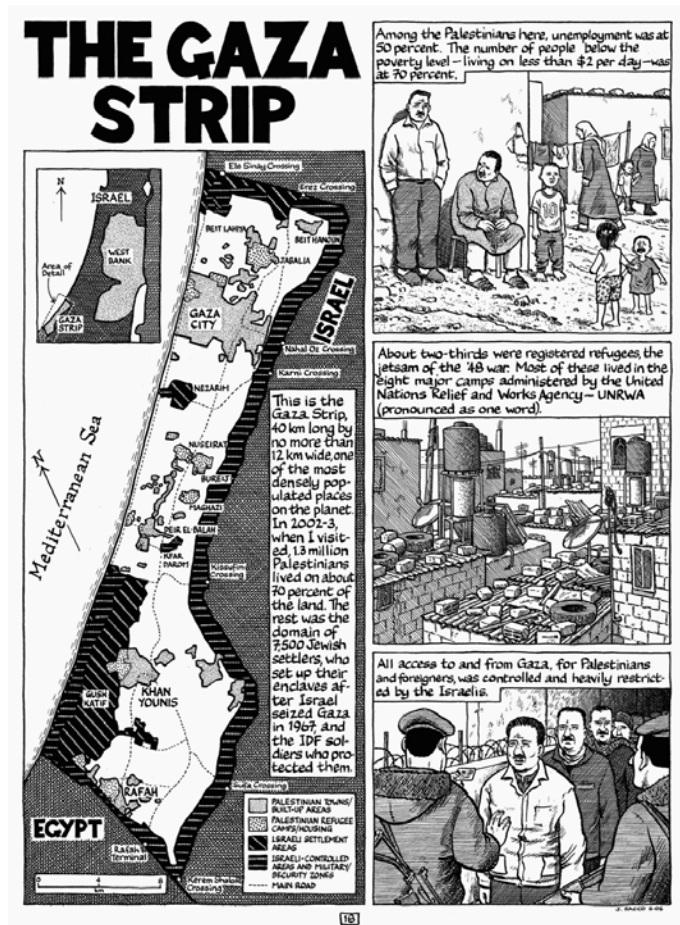


Imagen 4. "Palestina" de Joe Sacco.

Fuente: <https://mondoweiss.net/wp-content/images/2009/12/footnotes-in-gaza/Joe-Sacco-Footnotes-in-Gaza-18.png>



Imagen 5. “From Hell” de Alan Moore y Eddie Campbell.

Fuente: <https://www.fabulantes.com/wp-content/uploads/2017/05/mierda-from-hell-Christ-Church-Spitafields.jpg>

Podría hacerse aquí el paralelo entre lo argumental y lo documental que el relato cinematográfico plantea, distinción que varía en el cómic al ser elaborado, por tradición, con una expresión pictórica o dibujada y que, por ende, no documenta la realidad gráficamente, pero sí lo hace relatando episodios de eventos reales.

Desde la publicación a finales de los sesentas en Estados Unidos del “comix underground”, los autores de esta vanguardia, caracterizada por el desarrollo de contenidos satíricos y la soltura para tratar temas como

el sexo y las drogas, involucraron en sus tramas personajes de corte autobiográfico y que se relacionaban de manera mucho más íntima con el contexto, a diferencia del cómic comercial de aventura fantástica y pánico nuclear que caracterizó a los héroes de la época. Así lo señala Rubén Varillas Fernández:

Ya no hablamos de revistas infantiles o de cuadernillos de cómics con héroes inverosímiles destinados a barnizar fantasías adolescentes y a provocar catarsis colectivas en tiempos de exaltación patriótica. Los comix de los años sesenta y setenta eran publicaciones dirigidas a un público adulto, normalmente ansioso de emociones fuertes que le empujarán ideológicamente contra el establishment. (Varillas, 2014)

En el comix underground emergieron autores que priorizaron las experiencias personales sobre la ficción, consolidando así el género autobiográfico, género que a largo plazo se convirtió en uno de los estandartes del cómic independiente. Por ejemplo, Harvey Pekar, en su “American Splendor” de 1975 (Ver imagen 6), relataba su vida como archivista de un hospital de veteranos, y Art Spiegelman, entre 1980 y 1991, publicaría en la revista Raw la aclamada serie Maus (Ver imagen 7), cómic que narraba las experiencias de su padre durante El Holocausto. Posteriormente, Marjane Satrapi en el 2000 con “Persepolis” (Ver imagen 8), no sólo construye un relato de intimidad familiar sobre su vida y migración desde Irán, sino que también narra los cambios políticos de su país natal en medio de la Revolución Islámica. Estas, entre muchas otras obras, reflejan la posibilidad del cómic como medio, para atestiguar no solo las experiencias individuales, sino también registrar la historia de las comunidades de las que sus autores hacen parte.



Imagen 6. “American Splendor” de Harvey Pekar. Portada de Robert Crumb

Fuente: https://static.comicvine.com/uploads/scale_large/12/124613/2936261-american_splendor_book_v1986_001_1986_pagecover.jpg



Imagen 7. “Maus” de Art Spiegelman

Fuente: http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela_historica/resources/imagenes/maus_grande.JPG

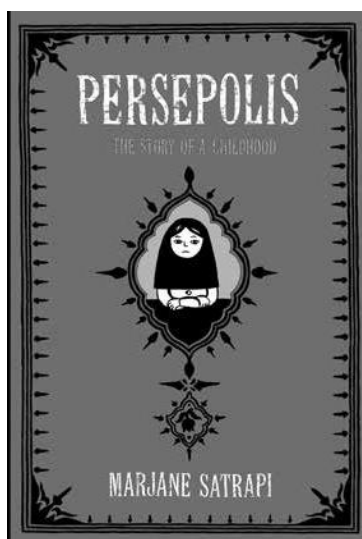


Imagen 8. “Persepolis” de Marjane Satrapi

Fuente: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81iniAfNnxL.jpg>

Describiendo el género

“La emoción más antigua y poderosa de la humanidad es el miedo, y la clase de miedo más antigua y poderosa es el miedo a lo desconocido”.
(Lovecraft, 2018)

La definición del terror, como género en el cómic, obliga primero a una revisión del mismo en el medio que le dio origen. Aunque la experiencia del terror puede ser rastreada en la tradición oral y la cosmogonía de distintas comunidades, con la presencia de deidades, demonios y espíritus, es en la literatura donde encuentra un espacio asentado para su circulación, arte que innegablemente retomó estas antiguas creencias para la construcción de sus arcos argumentales.

Howart Phillip Lovecraft en su reconocido ensayo “El terror en la literatura” resume la evolución del género en occidente, desde la novela gótica hasta la creación del subgénero del horror cósmico. En esta revisión el autor define el terror a partir de un supuesto de

inexplicabilidad o ignorancia del origen de ciertos fenómenos, cuya mera ocurrencia altera y asusta al individuo. De manera similar, Rafael Llopis, traductor español de la obra de Lovecraft, lo define en el cuento como: “Lo que caracteriza al verdadero cuento de miedo es la aparición de un elemento sobrenatural e inexplicable, que rompe los esquemas conceptuales vigentes e insinúa la existencia de leyes y dimensiones que no podemos ni intentar comprender” (Llopis, 2015).

No obstante, la búsqueda de definición del género evidencia unos tenues límites que lo acercan a otras estéticas literarias. En *Frankenstein* o *El moderno Prometeo* de Mary Shelly el origen de la bestia se remonta a un experimento de origen científico, que en la obra no queda del todo explicado, pero cuyas consecuencias, una ola de asesinatos, aterran al lector. Dicha obra se acerca a la ciencia ficción, en tanto utiliza a la ciencia como excusa para reflexionar sobre la vida, la creación y la responsabilidad social. Por otro lado, la novela negra o noir puede integrar un componente de horror motivado por la violencia del crimen, el cual racionalmente puede ser explicado, pero no por eso alarma en menor medida al lector.

Esta separación entre el miedo de origen mágico y el de actos humanos racionalmente explicables es una relación que en el cine y el cómic se integra en la práctica creativa, pero que enciclopédicamente suele distinguir como horror a aquello de origen paranormal y terror a aquello de origen racional. Como mencionan los autores de la monografía “El terror en el cómic”:

El concepto de terror es complejo y de ningún modo unitario. Existen barreras muy difusas entre dicho concepto y el de horror, por lo que normalmente el punto de partida de cada aportación no es coincidente desde la teoría de los géneros. (Jiménez-Varea, 2003)

Si bien durante sus primeros años el cómic apeló al humor, su evolución como medio gráfico dio paso a la exploración de diversas temáticas que se alimentarían de la literatura y el cine. Es a mediados de la década

de 1950 que el cómic estadounidense se atrevería a publicar cómics de terror, contenido que se hallaba vetado debido a la orientación claramente infantil y humorística de la prensa. La editorial EC Comics fue la más prolífica de este periodo en cuanto a terror se refiere, sin embargo, con la creación en 1954 de la Comic Code Authority su vasta producción se vio reducida ante las exigencias del organismo sensor, que vetó, entre otros, todo contenido que tratara el terror o la violencia explícita (Ver imagen 9).

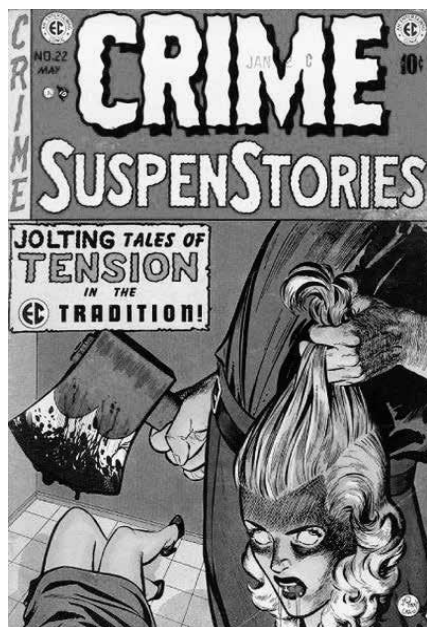


Imagen 9. “Crime SuspensStories” de EC Comics.

Fuente: https://eccomics.fandom.com/wiki/Crime_SuspensStories_Vol_1_22

A mediados de los 60's debutarían las revistas “Creepy” y “Eerie” de Warren Publishing, revistas de cómics de terror orientadas para adultos, lo que les permitió ignorar el código de censura y poner nuevamente en el mercado el terror como género historietista. La influencia de estas revistas se expandiría con su publicación en España a principios de la década del 70.

Warren se mantendría hasta los 80's, periodo en que el cómic comercial estadounidense cedía espacio al terror con obras como “Swang Thing”

y “Hellblazer”, ambas de Alan Moore, incursión del comic de terror que continuaría hasta nuestros días con historietas como “The Walking Dead” de Robert Kirkman.

El Cerra’o

El Cerra’o es un cómic de terror y fantasía (Ver imagen 10), basado en historias de la vida real, crónica judicial y creencias populares. Para su creación se abordaron dos de los aspectos citados anteriormente: el género del terror en el cómic y la noción de realismo, entendida como la creación de ficciones cuya base resulta ser documental. Como bien lo señala la descripción de “El Cerra’o”, los elementos a indagar fueron en primer lugar las creencias populares que se hallaron en la tradición oral contemporánea y en reportajes de prensa.

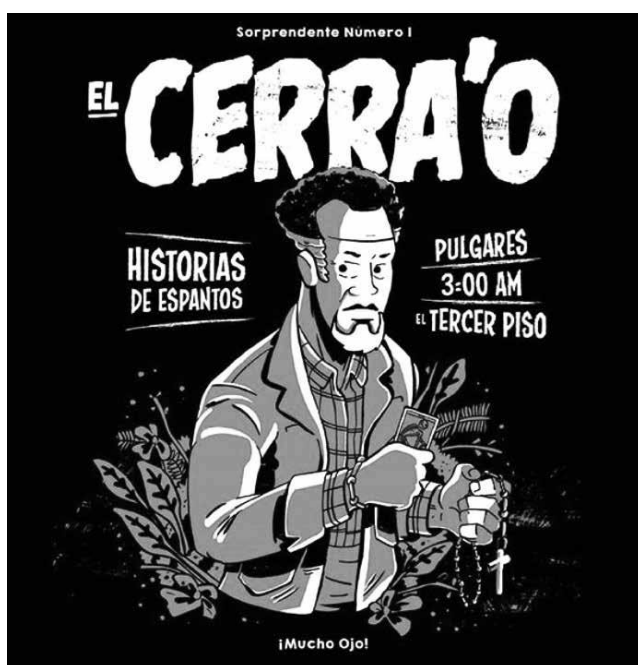


Imagen 10. Portada de “El Cerra’o” No. 1.

Fuente: Julio C. Rodríguez

La construcción del género, o subgénero literario, aportó una serie de condiciones estéticas, tanto literarias como plásticas, que determinaron

la identidad del producto narrativo, identidad articulada también a partir de tres obras fundamentales, examinadas previamente a la investigación bibliográfica aquí citada, y que coinciden parcialmente con las tres oleadas de cómic de terror en Estados Unidos.

La primera obra que se revisó fue la serie regular de Hellboy de Mike Mignola, publicada por Dark Horse desde 1993 (Ver imagen 11). En este cómic Mignola integró en un solo corpus mitológico las diversas creencias del origen y fin de la humanidad, cuyo nexo radica en el protagonista Anung-Un-Rama, alias Hellboy, un demonio invocado por ocultistas nazis en la segunda guerra mundial. Debido a su estética económica y expresiva, así como a la construcción de todo un universo mítico, Hellboy es en la actualidad un referente obligado del cómic de terror.



Imagen 11. “Hellboy No. 1. Seed of destruction” de Mike Mignola.

Fuente: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81DypnIH5wL._SL1500_.jpg

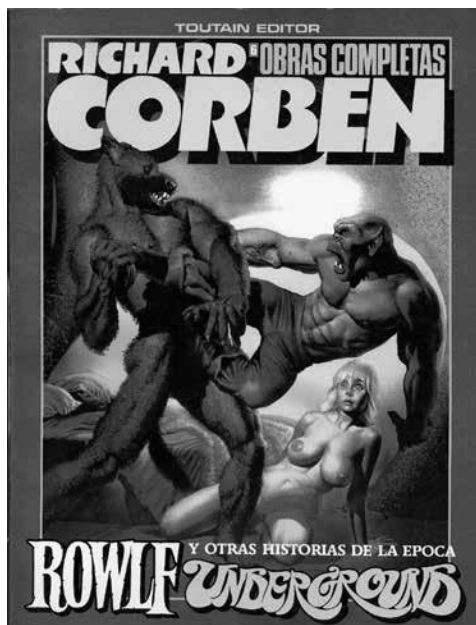


Imagen 12. “Rowlf y otras historias de la época underground” de Richard Corben.

Fuente: <https://pictures.abebooks.com/SANCHEZ/1547300632.jpg>

El segundo referente que instigó la creación de “El Cerra’o” lo constituyen dos cómics de Richard Corben, publicados en *Rowlf y otras historias de la época underground* de Tountain Editor (Ver imagen 12). El primero es la adaptación de *Las ratas en las paredes* de H.P. Lovecraft, cuento publicado originalmente en 1924, en el que se narran las desventuras del heredero de un priorato inglés, quien descubre como sus antecesores se entregaron a ritos antropófagos, y el segundo es *Un cuento gótico* de plena autoría de Corben, pero cuya evocación a Lovecraft resulta evidente. En este se narra cómo el también heredero de un monasterio descubre las antiguas prácticas necro-científicas de uno de sus ancestros. Corben demuestra gráficamente en estos dos cómics su habilidad para lo grotesco y lo explícito.

El último referente que inspiró la creación de “El Cerra’o” fueron dos publicaciones de la serie *Creepy presenta* de Editorial Planeta. Ambas recopilan las obras de Alex Toth y Bernie Wrightson en su paso por Warren Publishing. Estos dos autores, aparte de demostrar una calidad gráfica narrativa notable, resumen el tono del cómic de terror de los

70's, cómics en los que se trataba a los extraterrestres, las apariciones y los asesinatos como parte del género del terror, sin las exclusiones que plantea la distinción de géneros ya citada.

Encontrando los hechos

Como ya se ha señalado, las tramas abordadas en los tres números que hasta ahora se han publicado de “El Cerra’o”, surgen de una investigación que se da en dos frentes particulares: la crónica judicial o “crónica roja”, y los testimonios que se difunden voz a voz. El primero de estos se nutrió de prensa de circulación nacional, en la que fácilmente se pueden encontrar reportajes sobre brujería y distintas prácticas esotéricas realizadas tanto en el marco del conflicto rural como en el de violencia urbana. Por ejemplo, la primera edición de “El Cerra’o” se inspiró en la noticia registrada en el diario El Tiempo²¹ de la profanación de un cuerpo en el Cementerio Central de Puerto Tejada, Cauca (Ver imagen 13). Allí se reportaba como al cuerpo de un joven le fueron cercenados los pulgares de los pies, como medida de prevención de sus asesinatos ante una posible retaliación a través de brujería.



Imagen 13. Noticia. Rituales de brujería acechan a los cementerios del Pacífico

Fuente: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-1523393>

²¹ “Rituales de brujería acechan a los cementerios del Pacífico”. Artículo disponible en <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-15233937>.

El otro recurso documental lo constituyen los testimonios recopilados a través de diversas entrevistas informales a amigos, familiares y personas cercanas, que tienen algún conocimiento sobre espiritismo o prácticas de brujería. Algunas de estas entrevistas fueron grabadas y recopiladas en una base de datos online, que constituye un marco de referencia para la escritura de futuras tramas. Es importante señalar que en el contexto caleño es muy común toparse con todo tipo de experiencias personales respecto al tema, que reflejan a su vez aspectos familiares, de los barrios e incluso de la historia de Santiago de Cali, como lo es por ejemplo la leyenda del demonio Buziraco, que motivó la creación de uno de los monumentos de los cerros tutelares de la ciudad.

La realización de algunas de las viñetas ha requerido constantemente el uso de referencias fotográficas, obtenidas a través de búsquedas en internet o con fotos de autoría propia (Ver imagen 14). También ha sido necesario el uso de Google Street View, recurso que facilita el diseño de exteriores cuando los medios de movilización física lo impiden. En una de las ilustraciones para el cuento “El Tercer Piso”, historia que se desarrolla en el barrio Sucre del centro de Cali, se optó por esta herramienta para lograr la referencia a uno de los edificios del sector (Ver imagen 15).



Imagen 14. Referencia fotográfica para viñeta de “El Cerra’o” No. 3
Fuente: Julio C. Rodríguez



Imagen 15. Referencia para ilustración de “El Cerra’o” No. 1.

Fuente: Julio C. Rodríguez

Estos procesos resultan de suma importancia para la realización de la obra, en tanto son un ejercicio de representación gráfica y narrativa, pero, por otro lado, dan al cómic un factor de identidad y reconocimiento entre los lectores locales, así como permiten divulgar entre aquellos ajenos al tema, creencias y prácticas que resultan cercanas para el caleño y el colombiano promedio. El impulso actual que la cinematografía y los medios digitales han dado a la narración gráfica, representan una oportunidad para la renovación de contenidos en aras de fortalecer una expresión artística que, si bien no ha alcanzado en el contexto colombiano el impacto que se observa en otras regiones, sí permite, como todas las artes, crear memoria histórica, identidad cultural y conciencia social.

Referencias de consulta

- García, S. (2010). *La Novela Gráfica*. España: Ediciones Astiberri. Bilbao.
- Jiménez-Varea, J. (2003). *El terror en el cómic*. Sevilla, España: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.
- Lovecraft, H.P. (2018). *El terror en la literatura*. Barcelona, España: Ediciones Brontes.
- Llopis, R. (2015). *Antología de cuentos de terror 1*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Traba, E. (2018). La verosimilitud de la narración. Narrar en clave realista. “*El desafío de narrar*”, curso llevado a cabo por MCA Business & Postgraduate School y Miriadax.net. Miami, Estados Unidos.
- Varillas, R. (2014, abril). *El cómic, una cuestión de formatos: revistas de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas*. Cuco, Cuadernos de cómic número 2. Recuperado de http://cuadernosdecomic.com/docs/revista2/El_comic_una_cuestion_de_formatos_2_cuco2.pdf