



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA ÚNICA DE PREGRADO
CARRERA DE DISEÑO

MARZO 2020

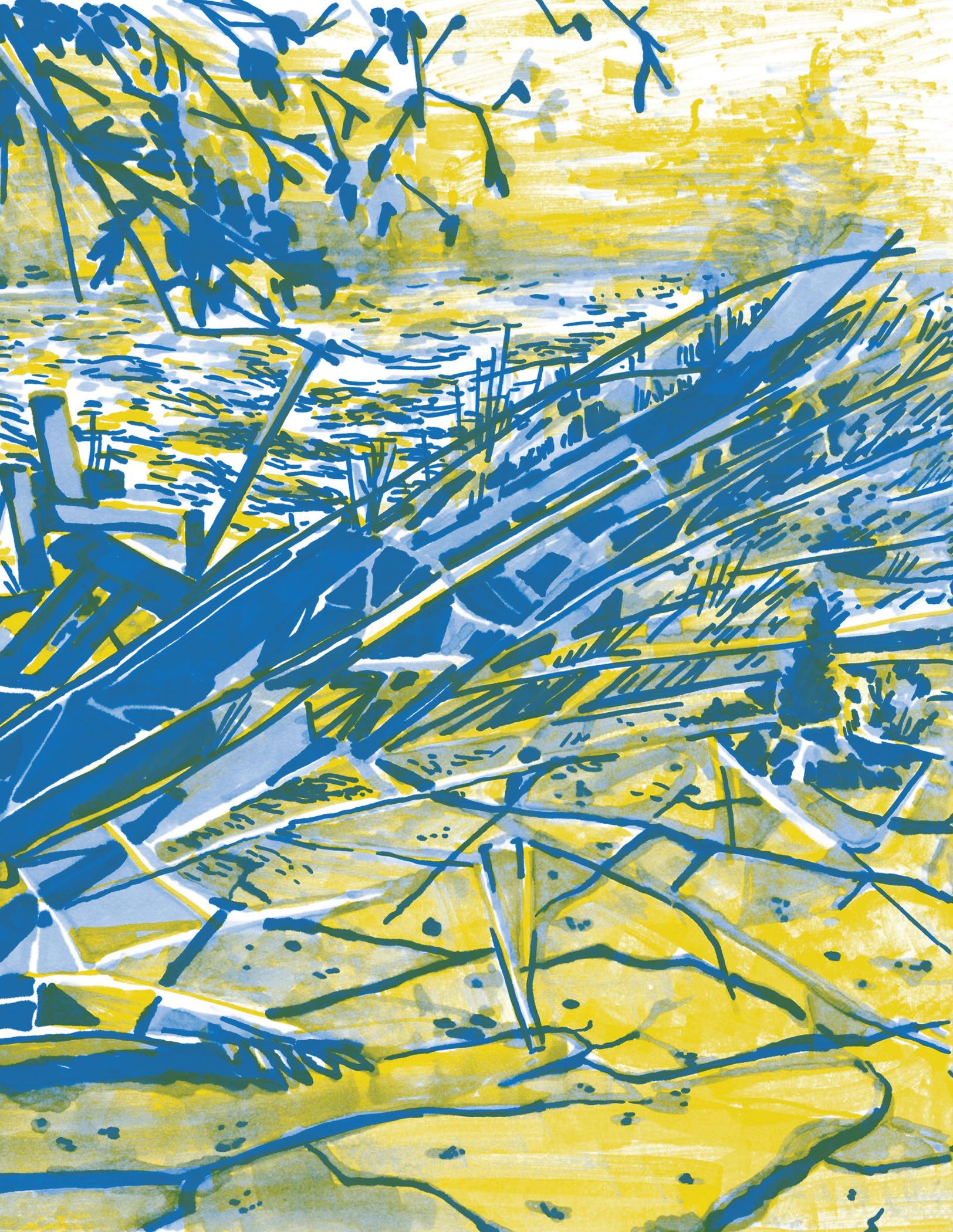
INUNDACIÓN

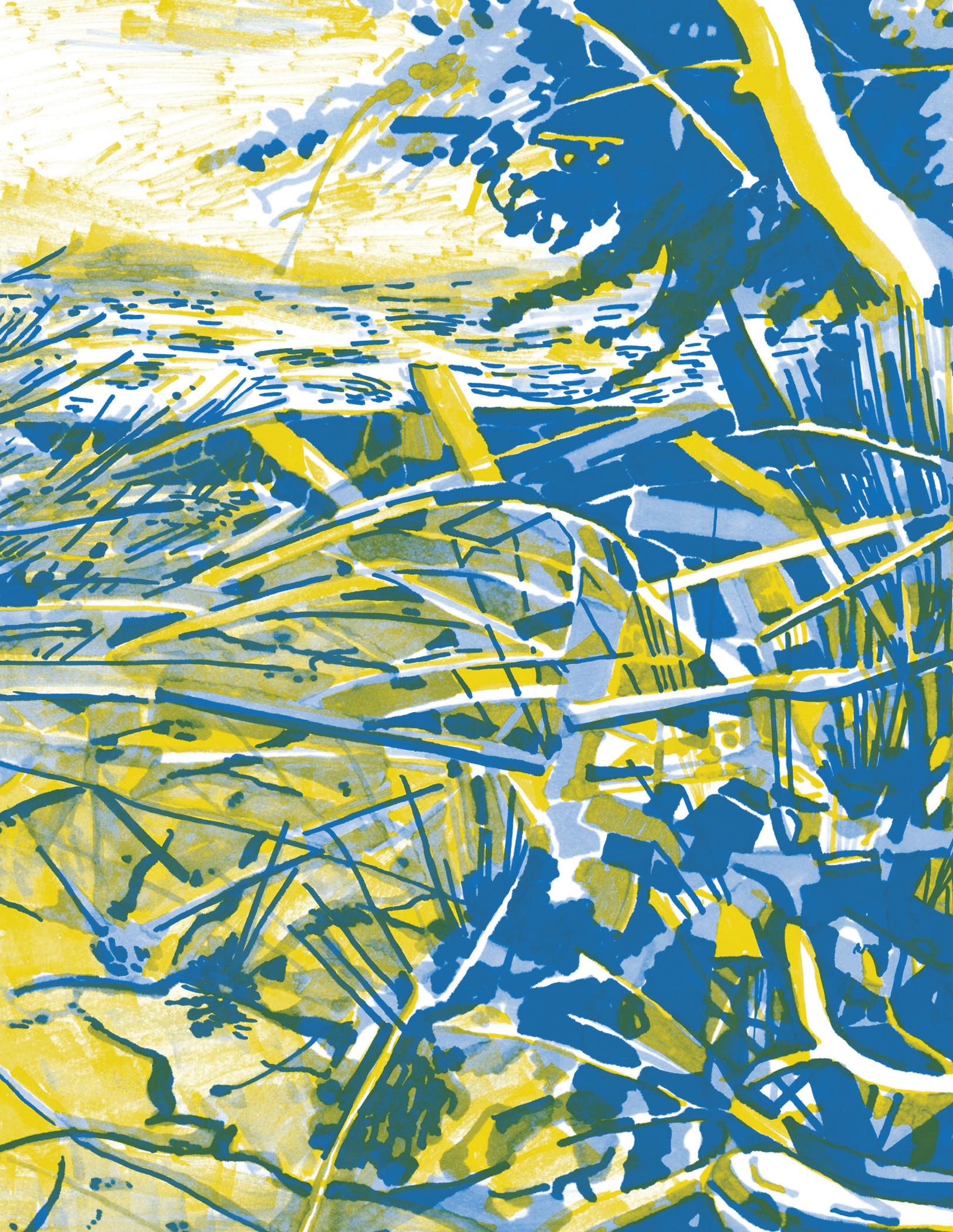
RELATOS GRÁFICOS DE LA MEMORIA

PROYECTO PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE DISEÑADORA GRÁFICA

ESTUDIANTE
MARÍA JOSÉ SUÁREZ SARRAZIN

PROFESOR GUÍA
HANS STANGE MARCUS







UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA ÚNICA DE PREGRADO
CARRERA DE DISEÑO

MARZO 2020

INUNDACIÓN

RELATOS GRÁFICOS DE LA MEMORIA

PROYECTO PARA OPTAR AL
TÍTULO PROFESIONAL DE DISEÑADORA GRÁFICA

ESTUDIANTE
MARÍA JOSÉ SUÁREZ SARRAZIN

PROFESOR GUÍA
HANS STANGE MARCUS

QUIERO AGRADECER a todas las personas que dieron de su tiempo al interesarse en este proyecto y ofrecerme sus comentarios, desde pequeñas ideas a extensas conversaciones, las cuales fueron fundamentales para llegar a la profundidad que logré con “Inundación”.

Entre ellos, destaco a mi amigo Juan Esteban Pizarro por ser testigo de mi proceso teórico-creativo en tiempo real y ayudarme a aclarar mis ideas desde la fascinación mutua por la memoria y los cómics; al profesor Enrique Bordes por convencerme que la creación puede decir más que la pura teorización al mostrarme un mundo del cómic que desconocía totalmente y prestarme su biblioteca personal por casi tres meses; a mi madre, Carolina, por ser mi mayor fan y mejor editora personal; a mi hermana, Josefina, por animarme y acompañarme en el proceso; a mi padre, Gastón, por ayudarme con una investigación difícil para nuestra familia pero que estuvo dispuesto a entenderla en forma genuina; a mis tíos, por prestarme sus recuerdos y sus amistades; y a los habitantes de Licantén, por su hospitalidad y ayuda en el corto tiempo que estuve viviendo allá.

INTRODUCCIÓN

INUNDACIÓN, RELATOS GRÁFICOS DE LA MEMORIA, conforma un proceso de investigación/creación que busca visualizar la naturaleza orgánica de la memoria a través de los elementos gráficos narrativos propios del cómic desde una búsqueda personal de entender mi pasado familiar.

Para esto utilicé los relatos de mi tío, M. Suárez, quien escribió un breve texto sobre sus recuerdos de infancia en Licantén, un pequeño pueblo cercano a Curicó, hacia la costa, en Chile, el cual tituló “Recuerdos Suelos”. Al ser un documento escrito a medida que recordaba, sin previa preparación, se acerca al proceso de recordar el pasado propio sin responder a una narrativa convencional impuesta.

A partir de la investigación del funcionamiento de la memoria, desde su función neuronal a su naturaleza nostálgica, y la exploración del cómic como medio gráfico, desde la teoría al análisis de referentes, pretendo llegar a métodos gráficos que se parezcan a la manera de recordar el pasado propio.

El resultado de este proyecto se enmarca principalmente en el área editorial, desde la experimentación del medio a través del ritmo narrativo, formato y método de ilustración, similar a los trabajos del movimiento artístico francés llamado Oubapo, el cual busca nuevas maneras de potenciar la narrativa visual a través de ejercicios metódicos gráficos que cuestionan y expanden la noción que tenemos del cómic.

Por esto, a pesar de ser un proyecto que nace desde un ámbito familiar, el objetivo es entender la memoria desde su naturaleza visual, evidenciando la potencialidad de la ilustración como herramienta de investigación para la reconstrucción del pasado, y el cómic como una plataforma narrativa adecuada para relatar la memoria.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
BIOGRAFÍA RECUERDOS ESCRITOS	14
FOTOGRAFÍA IMAGEN DE ARCHIVO	16
ILUSTRACIÓN PERSPECTIVA PERSONAL	19
INUNDACIÓN RELATOS GRÁFICOS DE LA MEMORIA	21
CAPÍTULO II CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN	
PARTE I DESCRIPCIÓN DE FUENTES	
MEMORIA PROCESO DE RECORDAR	26
NARRATIVA NO LINEAL	28
REPRESENTACIÓN VISUAL GRÁFICA	30
ANÁLISIS DE REFERENTES	52
PARTE II DEFINICIONES	
CONVERSAR MI PADRE Y MIS TÍOS	54
BUSCAR ÁLBUM FAMILIAR Y ARCHIVO NACIONAL	54
VINCULAR AUTOBIOGRAFÍA Y NOSTALGIA	55
RELATAR EL YO EXPECTADOR Y LA POST-MEMORIA	56
RELACIONAR ELECCIÓN DE IMÁGENES Y COMPOSICIÓN	57
DIBUJAR ATEMPORALIDAD Y OBSERVACIÓN	57

PARTE III PROPOSICIONES

CORTE	58
HUELLA	59
AGUA	59

CAPÍTULO III PROYECTO

DESCRIPCIÓN USUARIO Y TRABAJOS ANTECEDENTES	64
TÉCNICA RE-DIBUJO DE IMÁGENES	66
GUIÓN ANÁLISIS DE RECUERDOS SUELTOS	70
LIBRO EXPERIENCIA DEL USUARIO	76
PROYECTO DECISIONES FINALES	
COLOR	82
DIBUJO LUGARES Y PERSONAS	82
RITMO	84
GUIÓN	86
TIPOGRAFÍA	86
SENSACIÓN	86
SECUENCIA PARTE I, II, III, IV Y OTROS	86
ENCUADERNACIÓN	98
PROYECCIÓN FESTIVALES Y PUBLICACIÓN	99
CONCLUSIONES	102
FUENTES BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS	104



• CAPÍTULO I •



PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Memoria Familiar

BIOGRAFÍA RECUERDOS ESCRITOS

Mi interés por los vínculos familiares, por mi propia historia, no siempre estuvieron presentes, pero tampoco aparecieron de un día para otro. Las imágenes y recuerdos estaban, pero no lograba ver en esto alguna utilidad en mi vida presente o futura. Entre los años 2017 y 2018 tuve la oportunidad de viajar dos veces por cerca de seis meses al extranjero (principalmente a Madrid), primero por un intercambio universitario y luego por una práctica profesional, y por primera vez me enfrenté a una situación de la que no era tan consciente: convertirse en “la chilena”. Cuando uno juega el papel del extranjero, inevitablemente hablas o te hacen hablar de tu país (¿Qué comen en Chile? ¿Cómo celebran navidad? ¿Qué música escuchan?), haciéndome preguntas que nunca antes me había hecho seriamente. Se me volvió una necesidad distinguir qué cosas las hacía por ser *chilena* y de las que hacía por ser *yo*. Revisando mis ideas preconcebidas de lo que consideraba ser chileno, principalmente sacadas del imaginario del 18 de Septiembre, casi todas me parecían lejanas, como una especie de disfraz de un supuesto espíritu nacional. Fue así como comencé por lo más básico, que debió haber sido lo primero en considerar: la forma en que yo habito mi país desde mi propia perspectiva personal (finalmente, lo que me hace ser chilena es vivir en Chile desde que nací). Al revisar este pasado propio, me di cuenta que habían múltiples otros recuerdos y experiencias conviviendo en mi infancia que no había notado hasta el momento.

Recuerdo haber escuchado sobre Licantén desde siempre. En las conversaciones de mis tíos paternos durante cualquier evento familiar o en los constantes paréntesis que hace mi padre respecto a la vida moderna en Santiago (“en Licantén no podrías hacer eso”, “como decimos en Licantén”). Todos mis primos y hermanos habíamos escuchado estas historias, llegando a recordar algunas como si las hubiésemos vivido nosotros mismos, pero la verdad es que nunca fuimos para allá de vacaciones, ni tampoco tuvimos nuestras propias aventuras en Licantén. A pesar de la constante recurrencia de este lugar en mi día a día, yo tenía muchos vacíos mentales sobre la infancia de mi padre: sabía que existía este pueblo, pero no tenía muy claro dónde quedaba, reconocía un

par de nombres pero no entendía cuál era la relación que tenían con mi familia, sabía que ciertas personas fueron importantes en su infancia, pero nunca tuve una imagen de cómo se veían. Solo tenía algunas pistas: mi tío mayor solía buscar nuevos parientes (primas/os de tercer, cuarto, hasta quinto grado) con una gran pasión con la cual intentaba explicarme nuestro árbol familiar (pero solo lograba confundirme más), mientras mi tío menor desarrolló una gran capacidad de conservar sus propios recuerdos o historias que culminaron en un pequeño texto, que no publicó dado el carácter personal, titulado “Recuerdos Suelos”. Lo escribió el año 2001 mientras estudiaba un postgrado en filosofía en Tübingen, Alemania; se sentó una tarde y escribió, sin una línea clara, estos recuerdos que había almacenado en su memoria y, al finalizar, se los regaló a su hermano mayor. Por parte de mi padre, el hermano del medio, no tuve mucha más información que los comentarios vagos que hacía de vez en cuando en nuestra vida cotidiana.

Un breve contexto: Licantén es un pequeño pueblo en el centro sur de Chile en la mitad del camino que va desde Curicó hacia el mar, a la orilla del río Mataquito. Mi padre y sus dos hermanos vivieron su infancia en ese lugar, entre los años 1960 y 1970, junto a su abuela y una criada, en una casona que daba al camino principal y luego se mudaron a la ciudad de Los Ángeles con su madre, una mujer separada de un carabinero el cual desapareció de sus vidas después de la separación. En esta ciudad ellos fueron a estudiar al Liceo Alemán donde ella daba clases de historia. Solían volver a Licantén para las vacaciones de invierno y verano, pero ya entrando a la universidad dejaron de ir.

La casa era de la abuela materna y antes de morir se la heredó a otro familiar quien la cuidó y visitó durante varios años, pero por problemas de edad no pudo seguir yendo, dejándola al cuidado del menor de mis tíos cerca del año 2015. Antes de esto yo nunca había ido a visitar este lugar por más tiempo que una hora y por primera vez comencé a conocer el escenario de las historias que había escuchado. Lamentablemente me encontré con una triste realidad: el pueblo en el que habían vivido ellos estaba lejos del que existía hoy. Los terremotos, inundaciones y otros desastres naturales habían botado casi todas las construcciones que existían, lo que terminó por destruir el pueblo donde habitó esta parte de mi familia.

Entre una de las pocas cosas que permanecieron en pie fue nuestra casa, gracias al interés de mis familiares por preservarla. Hay ciertas cosas que cambiaron: mis tíos suelen decirme las cosas eran distintas y como fueron cambiando. Los paisajes siguen más o menos igual, y a mis tíos les gusta pasear por los alrededores porque les recuerdan a sus propias aventuras. Generalmente son lugares naturales entre medio de los bosques que habitan las montañas que rodean a Licantén, que han sufrido cambios como consecuencia de la producción de madera que incorporó árboles no nativos para la celulosa

que se creó al frente del pueblo (contaminando el aire con un olor muy fuerte que antes no existía). El río también sufrió cambios importantes en base a las reiteradas inundaciones: en el último suceso, el nivel del río tuvo una subida bastante rápida con un torrente compuesto mayoritariamente de lodo y de todo tipo de cosas que el río fue encontrando a su paso. Al llegar al nivel del pueblo, en las casas más afectadas el nivel del agua alcanzó entre 1 y 2 metros (img. 1.1) y se mantuvo por varias horas en ese nivel, y luego bajó dejando una capa de lodo que cubrió lo que antes estuvo inundado (img. 1.2).

La inundación del año 1986, fue especialmente destructiva, cambiando el paisaje del río al llenar sus bordes de ramas y arena negra. Con esta inundación, mis familiares perdieron varios objetos de valor que tenían dentro de la casa y entre las más lamentables fueron las fotografías de nuestra familia que solían guardar en la parte baja del armario.



Img. 1.1 y 1.2 Latorre, P.,
“Fotos del interior de la casa después
de la inundación, Licantén”, 1986.

FOTOGRAFÍA IMAGEN DE ARCHIVO

Mi tío menor, quien había escrito sus recuerdos de infancia, también hizo otro ejercicio de memoria con imágenes. Desde la imposibilidad de rescatar las fotografías, comenzó a recolectar fotos de distintas fuentes (internet principalmente) para generar carpetas en su computador donde las catalogaba según lugares de los que él se acordaba, personas que conoció y fotografías familiares que sobrevivieron en los álbumes de fotos de otras personas. Según lo que me explicó, quería reconstruir Licantén en imágenes, poder recrear el lugar donde vivió que ya no existe, y decía que la mejor forma era siguiendo el trayecto común que solían tener: levantarse, ir al río, volver a comer, ir al cerro, dormir, ir al colegio. Cada fotografía suelta no dice demasiado, pero en

su conjunto y orden, le dan un discurso que genera una experiencia narrativa, sobre todo cuando te la explica la persona que creó ese orden. A pesar de estar todo esto en la pantalla de un computador, la experiencia era similar a ver un álbum de fotos familiares y la experiencia afectiva que suele significar esto.

El álbum familiar podría entenderse como un libro histórico-personal que mantiene una perspectiva no-oficial del pasado, creado casi únicamente desde imágenes fotográficas de las personas que componen dicha familia, como un objeto que permite relacionarse con dicho pasado. “The family photo both displays the cohesion of the family and is an instrument of togetherness; it both chronicles family rituals and constitutes a prime objective of those rituals. (...) As photography immobilizes the flow of the family life into a series of snapshots, it perpetuates familial myths while seeming merely to record actual moments in family history.”¹ (Hirsch, 1997: 7). Estos mitos son la memoria viva que no se relaciona solo con los eventos históricos desde su conservación sino principalmente desde la emoción y sentido que les produce en la actualidad. En el caso de mi familia, la tradición va en recordar esta infancia a través de relatarla a sus hijas/os (de forma consciente o inconsciente) como un acto de resistencia-nostálgica ante la posibilidad de olvidar esa existencia. Sin embargo, la relación que tengo con los recuerdos que me cuentan, nunca será la misma que la de mis tíos tienen con estos mismos. “The familial look, then, is not the look of a subject looking at an object, but a mutual look of a subject at an object who is a subject looking (back) at an object. Within the family, as I look I am always also looked at, seen, scrutinized, surveyed, monitored. Familial subjectivity is constructed rationally, and in these relations I am always both self and other(ed), both speaking and looking subject and spoken and looked at object: I am subjected and objectified”² (Hirsch, 1997: 9). Dentro del acto de relacionar las fotografías que encuentro, genero una búsqueda paralela donde, similar a mi tío que busca recrear esta ciudad fantasma, intento entender mi propias tradiciones y orígenes, con la esperanza de encontrar algo que me haga sentido con mi presente. No solo estoy mirándolos a ellos, sino también a mí misma reflejada en ellos.

Hay una única foto en que aparecen todos (img. 1.3). De izquierda a derecha: mi bisabuela junto a mi abuela, que tiene en sus brazos a mi padre, seguido de mi abuelo, quien está tomando a mi tío menor y tiene a sus pies a mi tío mayor, y luego la criada que está al final de la imagen. Las otras dos personas apoyadas en el piso son personas que ayudaban en la casa. Una de las cosas que me llama la atención de esta fotografía, es el rostro de mi abuela que está rayado por un fallo en la fotografía o en su conservación o una intencionalidad. Ronald Barthes, en sus reflexiones sobre la fotografía, hace una categorización de la percepción del espectador (*spectator*) en dos conceptos: *punctum*, la mirada personal y *studium*, la mirada universal. Para un *spectator* que no conoce mi familia ni su historia, ni menos quienes están en la fotografía, esta imagen

¹ La foto de familia funciona tanto para la cohesión de la familia y como instrumento de unión; ambas narran rituales familiares y constituyen un objetivo primordial de esos rituales. (...) En la medida que la fotografía inmoviliza el flujo de la vida familiar en una serie de instantáneas, perpetúa los mitos familiares al parecer simplemente registrar momentos reales en la historia familiar. (T. de la A.).

² La mirada familiar, entonces, no es la mirada de un sujeto mirando a un objeto, sino una mirada mutua de un sujeto a un objeto que es un sujeto mirando (de vuelta) a un objeto. Dentro de la familia, mientras miro, siempre me miran, ven, examinan, supervisan. La subjetividad familiar se construye racionalmente, y en estas relaciones siempre soy yo mismo y otro(s), tanto como sujeto hablante y observante como objeto hablado y observado: Estoy sujeta y objetivada. (T. de la A.).

no tiene especial relevancia más allá, quizá, de una apreciación estética que podrían verle, contrario a lo que significa para mí como pariente que conoce su presente y su historia. *Punctum* también significa cuerda, punto, corte, pequeño agujero, que se relaciona con el punto de atención de una imagen, que en este caso se representa de forma literal como un corte o posible pequeño agujero



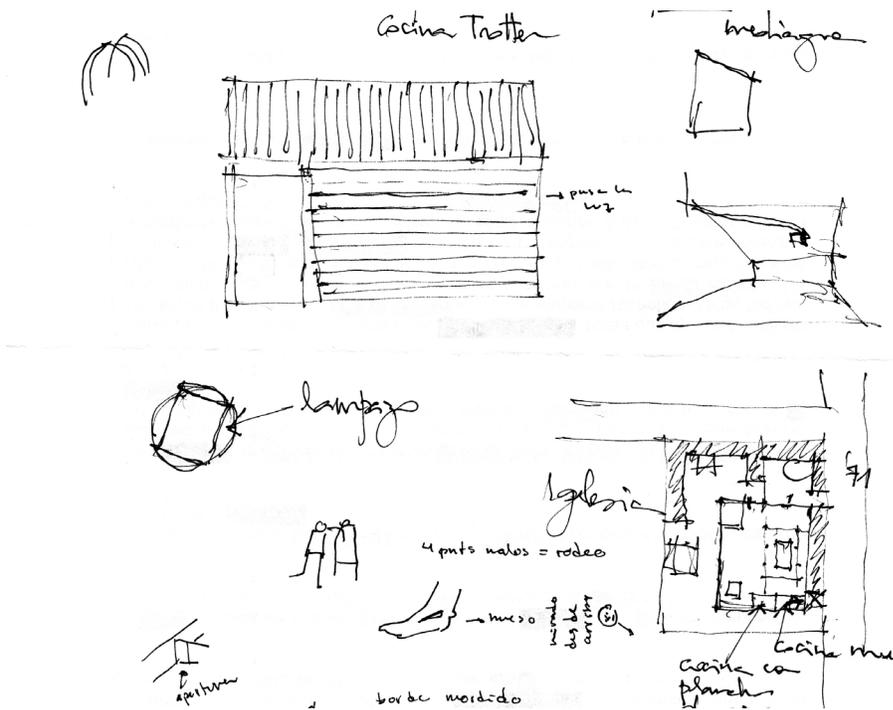
Img 1.3 Suárez, M. "Retrato de familia, verano", 1963.

que tiene la fotografía, dando la posibilidad de imaginar que hay algo más en ella que se pueda divisar desde el agujero que tiene. El corte otorga una segunda visión a la fotografía de recalcar lo que es, una fotografía -física y maleable- que no se limita en ganar significado sólo de lo que se ve, sino de lo que representa. “(...) photographs can more easily show us what we wish our family to be, and therefore what, most frequently, it is not.” ³ (Hirsch, 1997: 8).

³ “(...) las fotografías pueden mostrarnos con más facilidad lo que deseamos que sea nuestra familia y, por lo tanto, lo que, con mayor frecuencia, no es.” (T. de la A.).

ILUSTRACIÓN PERSPECTIVA PERSONAL

La pérdida de fotografías genera una situación donde es necesario acceder a otros recursos o medios para conservar cierta información de este pasado. La escritura y la recolección de imágenes es una manera, pero también existe una tercera: el dibujo. En los viajes familiares que fuimos a Licantén, mi padre y mis tíos me explicaba ciertas cosas sobre la casa, que a veces era más simple con un lápiz y un papel como mediador. En la imagen (img. 1.4) se pueden ver anotaciones hechas por mi tío, donde aparece una pieza que ya no existe, ciertos detalles de la materialidad de la construcción y posición de los objetos dentro de los recintos. Lo interesante de este ejercicio, más allá de la información que otorga, es el reflejo de una manera de procesar dichos recuerdos, una perspectiva personal, a partir de la creación de un material gráfico. “Llamamos actividad creadora a toda realización humana creadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan sólo en el propio ser humano.” (Vigotsky 1986: 7).

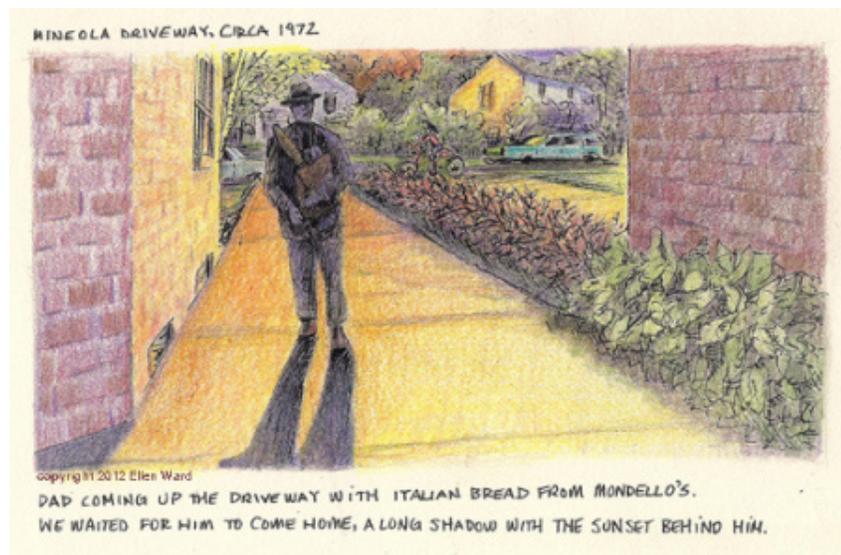


Img. 1.4 Suárez, M, “Detalles de construcción de la casa antigua de Licantén”, 2018.

El dibujo, o ilustración, es una de nuestras actividades creadoras más antiguas e innatas. Los niños aprenden a dibujar antes de escribir, comenzando por figuras simples que representan cosas que ven. A medida que crecen sus dibujos mejoran pero, entre los 11 y 12 años en general, se les deja de incentivar esta actividad al catalogarla como un pasatiempo menor. No obstante, la relación con la ilustración continúa más allá de la primera infancia, ayudándonos a entender cosas que desde otros medios no se podrían (o no de la misma manera).

La posibilidad del dibujo de recrear imágenes supuestamente perdidas, que no se fotografiaron en su momento porque no se pudo (o no se pensó que serían importantes a futuro), permite una actividad de memoria de recrear dicho evento desde la subjetividad al agregarle características gráficas (compositivas o técnicas) que responden a estímulos emocionales de la percepción personal. “Si la percepción no consiste en un registro “fotográficamente” fiel, sino en la captación de rasgos estructurales globales, parece evidente que tales conceptos visuales no han de poseer una forma explícita.” (Varela, Thompson, Rosch, 1993: 179). Un ejemplo de esta condición son los dibujos de Ellen Ward (img. 1.5) y la serie de dibujos que hizo desde la memoria, sobre los cuales escribe en su blog lo siguiente: “I saw a handwritten post on the bathroom wall at school: “You Are Only What You Can Remember “. It got to me. Every time I used that stall, I got more upset reading it. There are people in my life who can no longer remember. So I decided to try to remember for them and for myself through pictures. These drawings are not making any attempts at “realism” or “correct techniques”. Rendered quick and sketchy. They are an exercise in remembering the past: the paths of light and spaces we moved through. The memories that come up are surprising. My sister remembered details of my

4 Vi un manuscrito en la pared del baño en la escuela: “Solo eres lo que puedes recordar”. Me llegó. Cada vez que usaba ese lugar, me molestaba leerlo. Hay personas en mi vida que ya no pueden recordar. Así que decidí tratar de recordar para ellos y para mí a través de imágenes. Estos dibujos no están haciendo ningún intento de “realismo” o “técnicas correctas”, más bien rápido y esquemático. Son un ejercicio para recordar el pasado: los caminos de luz y los espacios por los que nos movimos. Los recuerdos que surgen son sorprendentes. Mi hermana recordó detalles de la cocina de mi abuela que había olvidado, pero una vez noté que también podía verlos. De nuevo. Incrediblemente cinematográfico. (T. de la A.).



Img 1.5 Ward, E., “Papá volviendo a casa desde Mondello, dibujado desde la memoria”, 2012.

grandmother's kitchen I had forgotten, but once noted I could see them too. Again. Amazingly cinematic.”⁴ (Ward, 2012).

Siendo yo una persona que no le pertenecen los relatos de mis familiares, pero sí han sido parte de mi vida, el dibujo me permite recrear ese pasado desde imágenes propias. El trazo y la composición se vuelven una manera personal de entender dichos recuerdos, como una meta-relectura de los escritos y fotografías de mi tío. “When I’m drawing, only half my mind is on the work (...) The other half is free to wander. Usually, it’s off in a reverie, visiting the past, picking over old hurts, or recalling that sense of being somewhere specific.”⁵ (Seth, 2008) La observación prolongada de dibujar desde un referente, genera un espacio de reflexión y diálogo con lo dibujado (en este caso, fotografías), obligándome a mirarlo por el tiempo que sea necesario para terminarlo. Es por esto que dibujar se vuelve parte del estudio más que solo el producto de una investigación, al ser una búsqueda personal de encontrar mi propio reflejo en los recuerdos de mis familiares, tanto desde el entendimiento de estos como la relación emocional que tengo con ellos. “¿No es la memoria inseparable del amor, que desea conservar lo que en sí es pasajero? ¿No está cada movimiento de la fantasía producido por el deseo que, al transferir sus elementos, trasciende de lo existente a lo afectivo? ¿No está hasta la más simple percepción modelada por el temor a lo percibido o el apetito del mismo?” (Adorno, 1951: 12).

⁵ Cuando estoy dibujando, solo la mitad de mi mente está en el trabajo (...) la otra mitad es libre de deambular. Por lo general, está en una ensoñación, visitando el pasado, repasando viejas heridas o recordando esa sensación de estar en algún lugar específico. (T. de la A.).

INUNDACIÓN RELATOS GRÁFICOS DE LA MEMORIA

El nombre del proyecto, **Inundación**, nace principalmente por el hecho de que el primer y el último recuerdo, en los escritos de mi tío, están relacionados de alguna forma al concepto del agua y a un hecho catastrófico:

Primer Recuerdo

“Camino por el borde de la pileta de la Plaza de Armas, con el vuelo anterior de la manta sobre la cara; resbalo y caigo al agua. Javier, el verdulero, me rescata.”

Último Recuerdo

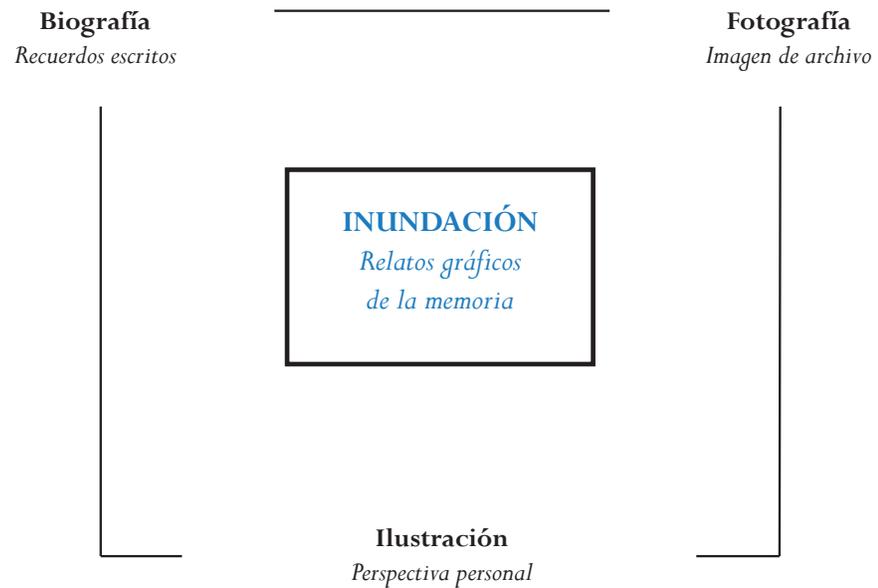
“El recuerdo de un caballo chapoteando en el agua no le daba descanso a la Carmelita después de la inundación del 86. El agua subió un metro y medio. Fue la catástrofe que acabó con el pueblo. Primero los curas cerraron el cine, luego desaparecieron las partidas, los presos emigraron a Curepto, cesó la música en la plaza, la dictadura militar suprimió el tren y trajo la televisión. La inundación fue el tiro de gracia para Licantén.”

Las destrucciones que producen las inundaciones pueden ser previstas. Un río no tiene una única forma dentro de toda su vida, pero cambia en períodos de tiempo bastante largos que no suelen ser percibidos por las personas (img. 1.6). El curso que toma una inundación es cuando vuelve a

una forma que tuvo anteriormente, pero por un corto período de tiempo. Generalmente los bordes de los ríos suelen ser habitados sin considerar estas zonas inundables, donde algunos creen que vale la pena construir en ese lugar a pesar de las inundaciones, pero otros argumentan que sería mejor prever estos acontecimientos, estudiando los movimientos del agua y respetando el crecimiento natural del río para evitar este tipo de desastres que van más allá de una destrucción al nivel material.

Creo que si pudiéramos tratar nuestro propio pasado con esta perspectiva, podríamos sanar traumas que se acumulan de generación en generación, donde asumimos la responsabilidad de revisar nuestra propia historia.

La creación gráfica como medio de relación con mi propia historia no se vuelve solamente un producto en base a una investigación sino una fuente de aprendizaje en sí mismo desde un tipo de reflexión que ocurre a través del análisis de la experiencia propia y el poder compartirla con otros, y tal vez ayudarles de alguna forma.



Esquema 1.1 Elaboración Propia, Síntesis Capítulo I.



Img 1.6 Fisk, H. , "Missisipi", 1944.



• CAPÍTULO II •



CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

Memoria y Narrativa Gráfica

PARTE I, II Y III

PARTE I

Descripción de Fuentes

MEMORIA PROCESO DE RECORDAR

De forma consciente o inconsciente utilizamos las experiencias personales para construir la realidad y los recuerdos son una manera de acceder a ella; son una fuente para comprender nuestra personalidad, cultura y sociedad, actuando como pilares invisibles que rigen nuestro presente. Este interés por conservar nuestro pasado no es reciente, pero los estudios sobre la memoria bajo ese nombre aparecieron hace no demasiado tiempo en el siglo XX. “Before 1980, it was rare to see any citations with the word “memory” in the title; today, it appears everywhere and has caused somewhat of a backlash and accusations of trendiness. (...) the bloody history of the twentieth century made us more concerned with how nations organize their pasts, how they forge creation stories, invent traditions, and how and why great violence can be committed in the name of memory. As national identity became a prime subject in many disciplines in the second half of the twentieth century, following on the disintegration of empires which themselves now had to explain their pasts to increasingly pluralistic and skeptical populations, how could “memory studies” be far behind?”⁶ (Blight, 2010: 241).

6 Antes de 1980, era raro ver citas con la palabra “memoria” en el título; hoy, aparece en todas partes y ha provocado una reacción violenta y acusaciones de tendencia. (...) la sangrienta historia del siglo XX nos hizo preocuparnos más por cómo las naciones organizan sus pasados, cómo forjan historias de creación, inventan tradiciones y cómo y por qué se puede cometer una gran violencia en nombre de la memoria. A medida que la identidad nacional se convirtió en un tema principal en muchas disciplinas en la segunda mitad del siglo XX, luego de la desintegración de los imperios que ahora tenían que explicar sus pasados a poblaciones cada vez más pluralistas y escépticas, ¿cómo podrían estar atrasados los “estudios de memoria”? (T. de la A.).

Los historiadores suelen encontrar la memoria como algo problemático que intentan evitar como fuente principal de sus investigaciones. Suelen utilizar archivos visuales o textuales para complementar los relatos orales, ya que por sí solo puede estar demasiado transformada por la carga emocional de cada testigo. “La memoria, en tanto no calculable, versátil e irracional, es declarada tabú” (Adorno, 2001: 62). Es así como muchos de los estudios de la memoria aparecen como una contraparte de esta forma de aproximarse a los recuerdos al valorizar su emocionalidad como una virtud más que un defecto. La memoria se puede entender desde su traducción en alemán: *Erinnerung*, donde *inner* significa interior y profundidad, mientras historia viene del griego, *ιστορία*, *historia*, que significa investigación o información (para adquirir conocimiento). Halbwachs dice que “(...) la historia sólo comienza en el punto en que acaba la tradición, momento en que se apaga o se descompone la memoria social.” Cuando aún existe vínculo emocional con el pasado, no es necesario crear un espacio o estudio especial para preservar ese tipo de recuerdos porque siguen

vivos en un grupo social, fenómeno que denomina como “*Memoria colectiva*”. La *memoria colectiva* es una suma de la memoria familiar (generacional y privada), la memoria religiosa (creencia colectiva ideológica) y la memoria nacional (memoria oficial). La gran diferencia entre la rememoración nacional de la familiar-religiosa es el valor personal que se encuentra en esas memorias. El recuerdo nacional-histórico viene desde la institución y se instala como la manera correcta en que se ve la vida pasada, mientras la memoria social tiene que ver con el sentido que le da cada individuo a tales eventos en conexión a sus vivencias presentes desde una posible empatía o relación que tiene con la gente que vivió esos hechos anteriormente (parientes, familiares lejanos, amigos, etc). Una de las maneras de activar esta memoria social es lo que Pierre Nora denomina “*Espacios de la Memoria*” (*Lieux de la mémoire*), desde objetos u acciones que reactivan la historia de un lugar hacia una comunidad que conecta con dichos recuerdos, contrario al caso de museos o memoriales institucionales que vincula a “una historia que no se interesa por la memoria como recuerdo, sino como economía general del pasado en el presente” (Nora, 1998: 22).

A pesar de lo difícil que es separar lo subjetivo de lo objetivo en la memoria, la importancia que tienen en nuestro día a día ha generado un interés en ejercitar mejor esta herramienta al intentar comprender mejor cómo funciona. Hermann Ebbinghaus, considerado uno de los pioneros en los estudios sobre la memoria, trabajó en la manera en que podemos desarrollar mejor nuestra mente para poder recordar cada vez más con mayor exactitud. A partir de ejercicios que hacía consigo mismo logró observar que, desde el momento que aprendemos algo, comienza un proceso de olvido que llamó “*Curva del Olvido*”. Los recuerdos parten con un alto nivel de precisión y detalles de la experiencia o estímulo inicial, y van perdiendo su nitidez a medida que pasa el tiempo. Ebbinghaus descubrió que la mejor forma de frenar este proceso y retener información por más tiempo con mayor detalle era retroalimentar dicho recuerdo volviendo a la experiencia inicial cada cierto tiempo, por ejemplo, si uno quiere memorizar un libro, vuelve a leerlo de vez en cuando y, luego de cada lectura, recordará por más tiempo lo que hay dentro.

Actualmente se sigue aplicando este descubrimiento en los métodos que usamos para recordar cosas, pero se le han ido agregando más ejercicios de memoria como los que usan los competidores de memoria. Yanjaa Wintersoul, una competidora profesional de memoria, dice que hay tres elementos claves para poder recordar mejor: emoción, lugar y narración. Yanjaa explica que, para poder recordar 500 números distintos, va asociando cada dígito a una letra que genera palabras, las cuales asocia a imágenes que le producen una emoción y luego coloca mentalmente en un recorrido conocido por ella, por ejemplo su casa de la infancia o su barrio, en el cual, mientras camina por ese lugar, coloca dichas imágenes sacadas de las palabras que creó con los números que quiso recordar, convirtiendo la lista de números en una historia surrealista en un lugar conocido.

Henri Bergson en su libro “Materia y Memoria” habla sobre la relación entre el cuerpo y el alma a partir de reflexionar sobre la manera en que funciona la memoria. Para Bergson, la memoria se entiende a través de la percepción y el tiempo: es una duración del pasado ejecutada en el presente para una acción a futuro. Bergson hace una distinción en dos tipos de memoria: por un lado está la memoria relacionada a los hábitos y acciones repetitivas del pasado que actúan de forma automática en el cuerpo, por ejemplo andar en bicicleta, y por el otro está la memoria pura que se almacena en semejanza de imágenes que pueden potencialmente volver a encontrarse en el mundo físico. Este último tipo de recuerdo no puede ser repetido ni es propio del cuerpo, por lo que si se quiere recrear nunca será exacto al momento en que se dio el impulso inicial. Es por esto que, a pesar de darle este carácter de imagen a la memoria, “(...) en ningún caso el cerebro almacenaría recuerdos o imágenes. (...) ni en la percepción, ni en la memoria, ni con mayor razón en las operaciones superiores del espíritu, el cuerpo contribuye directamente a la representación” (Bergson, 2006: 234) Así, recordar se entiende como una acción ejecutada en el presente que utiliza elementos materiales para recrear memorias irrepetibles.

Dentro de la distinción de memorias que hace Bergson, la que nombra como memoria pura se separa en dos tipos: *episódicas*, que responden a las preguntas de qué, cuándo, dónde (similar a una imagen), o *semánticas*, que responden a conocimientos a partir de conocimiento y/o reflexión de recuerdos episódicos (similar a un texto). Existen diversas formas de ordenar estos recuerdos; una es la memoria biográfica, que es como normalmente contamos nuestra vida a terceros siguiendo un orden cronológico de sucesos socialmente considerados importantes en el crecimiento de una persona (estudios, matrimonio, tener hijos, trabajo, entre otros), y otro es la narrativa del ser, que utiliza los recuerdos que le fueron esenciales en la formación del individuo (o la personalidad). Este último tipo de narrativa suele vincularse con un tipo de recuerdos llamados *Flashbulbs*: “Flashbulb memories are memories of the “reception event” – the encoding of the circumstances in which the person first received the news rather than the event itself. This encoding typically includes the place, who was present at the time, what activities were going on, the effect occasioned by the event, and the source of the news. They also have a “live quality” (Brown & Kulik, 1982) and tend to include seemingly irrelevant and trivial details. Once encoded, flashbulb memories appear to be long-lasting and remain unchanged over time.”⁷ (Williams & Conway, 2009: 49) A pesar que dentro de las ciencias cognitivas aún hay dudas de la existencia de este tipo de recuerdos, dentro de las artes más narrativas y/o artísticas se ha visto un gran interés por cómo representar este tipo de recuerdos.

7 Los recuerdos flashbulb son recuerdos del “evento de recepción”: la codificación de las circunstancias en las que la persona recibió la noticia por primera vez en lugar del evento en sí. Esta codificación generalmente incluye el lugar, quién estuvo presente en ese momento, qué actividades estaban ocurriendo, el efecto ocasionado por el evento y la fuente de las noticias. También tienen una “calidad en vivo” (Brown y Kulik, 1982) y tienden a incluir detalles aparentemente irrelevantes y triviales. Una vez codificados, los recuerdos flashbulb parecen ser duraderos y no cambian con el tiempo. (T. de la A.).

Narrativa No Lineal

Uno de los pioneros en intentar aproximarse a este tipo de narración desde la escritura fue Proust con su libro “En búsqueda del tiempo perdido”, en el que se narra la historia de un personaje (una especie de alter-ego del autor) y los pensamientos que tiene a lo largo de sus viajes donde busca la felicidad. Se compone de tres libros, y en el primero hay una escena especialmente conocida por su cercanía a los recuerdos involuntarios (como los *flashbulb*). Relata que está tomando un té con una magdalena (un tipo de pastel muy típico en Francia) y como ese sabor desencadena una serie de recuerdos de su infancia ya que, en esos tiempos, él también comía ese tipo de pastel. Este fenómeno ha llegado a ser llamado “*Efecto magdalena de Proust*” o “*Efecto Proust*”, también puede ser entendido desde un fenómeno conocido en las ciencias cognitivas como “*memoria en cadena*”, donde comienza una serie de recuerdos en base a un impulso inicial de distintos momentos, aparentemente inconexos, pero que ayudan a llegar a un recuerdo final más importante que es el que mayor valor emocional tiene para la persona que recuerda. Virginia Woolf también se interesó en este tipo de narración libre, donde no era necesario seguir el orden estructurado de una idea para escribirla, sino el mismo impulso de cuando se está escribiendo (o pensando), fluyendo de una idea a otra sin aparente conexión más allá de la sensorial.

La sensación principal que genera este tipo de ejercicios de memoria es la de nostalgia y/o melancolía, de la conciencia de un pasado que ya no se puede recuperar. Svetlana Byom define la nostalgia como un sentimiento de no poder volver al hogar (de origen griego: νόστος, *nostos* (volver a casa) y ἄλγος, *algia* (anhelo)). Siendo originalmente un problema relacionado con inmigrantes o soldados en guerra, se ha expandido como un sentimiento globalizado, al nivel de ser utilizado como un recurso efectivo en el mundo del entretenimiento. Pero si nuestra generación no ha sufrido grandes pérdidas ni ha emigrado especialmente ¿por qué somos tan nostálgicos? Marianne Hirst complementa esta idea con un concepto que denominó “*Post-memoria*”, que se define como las memorias de la generación posterior a la que vivió cierto evento histórico o catástrofe natural. Siendo ella misma hija de superviviente del Holocausto, se da cuenta que su forma de relacionarse a este evento histórico era distinta de alguien que no tiene ninguna relación directa, pero que tampoco serían de la misma manera de que quien sí la vivió (sus padres). Marianne ve esta búsqueda en diversos países que han sufrido períodos de extrema violencia, sea por guerras o dictaduras, y cómo las generaciones actuales acuden al pasado como una manera de darle sentido a porqué las cosas del presente funcionan de la manera que funcionan. La desesperanza generalizada en las supuestas tecnologías, sistemas económicos, ideas políticas que en vez de mejorar nuestro futuro poco a poco lo han ido destruyendo (*nostos*) nos hace querer buscar los momentos en que no fue así (*algia*), llevando a vivir en una época con una alta sensación de nostalgia.

Resumiendo, la memoria se relaciona más con un sentimiento que un proceso lógico, la manera de relacionarse a los recuerdos va más en la forma en que se cuentan, a lo que se cuenta en sí mismo, en lo que significan esas memorias para la persona que lo cuenta más que para el registro histórico de dicho evento. La búsqueda de estas memorias tiene una importancia personal, y la relación de una generación post-memorística con su pasado va de la mano con una búsqueda de su propia identidad. Es por eso que el tipo de narrativa antes mencionado es más utilizado para captar ese tipo de sensación, la cual no sigue una secuencia lineal sino más bien genera un espacio en el cual uno puede recorrer dichos recuerdos.

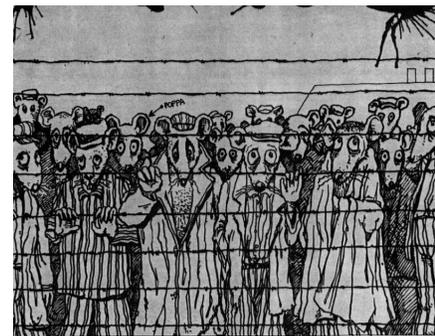
REPRESENTACIÓN VISUAL GRÁFICA

Walter Benjamin habla de cómo la cámara fotográfica ha modelado nuestra manera de visualizar nuestros recuerdos, usando de ejemplo la idea cliché de ver pasar la vida en imágenes justo antes de morir. Pero para él, más que la imagen que se produce por el aparato es cómo actúa él mismo, específicamente, el ojo de la cámara (ojo técnico): la memoria actúa como una cámara que toma una imagen desde el inconsciente, que al verla después, se le da sentido. Sin embargo, por mucho que la fotografía se a convertido en la manera de acceder al pasado, no deja de ser solo una parte de este. Siegfried Kracauer dice que, para él, la fotografía representa una falsa memoria ya que es solo un momento y que se usa más de forma social porque impersonaliza el pasado al hacer todas las imágenes ajenas a su creador.

Un descubrimiento que marcó a Marianne Hirsch en sus estudios de la post-memoria fue leer el cómic de Art Spiegelman MAUS, libro donde el autor dibuja las conversaciones que tuvo con su padre sobre su vida como sobreviviente del holocausto. Marianne habla sobre un dibujo en específico donde Spiegelman copia en una fotografía famosa de la liberación de un campo de concentración (img. 2.1) que la vuelve propia al dibujarla en su estilo y agregarle una pequeña nota donde apunta con una flecha a una de las personas del fondo poniendo “*poppa*” (*papi*) (img. 2.2). Desde su propia experiencia,

Img. 2.1 (izq) Bourke-White, M.,
“Liberación de Buchenwald”, 1945.

Img. 2.2 (derch) Spiegelman, A.,
“MAUS”, 1980.



ella pudo apreciar el ejercicio de entender un pasado impropio, convirtiendo en imágenes personales aquellas que no lo son, pero que le ayudan a entender esos tiempos y cómo desde el dibujo, Spiegelman logró comunicarse con su pasado como una excusa para volver a hablar con su padre (ya que el autor admite tener una relación conflictiva con él, donde hablar del holocausto se volvió una forma de relacionarse). MAUS, por su parte, se volvió uno de los primeros cómics en demostrar que se podía tocar temas importantes y serios desde la narrativa visual del dibujo, medio que históricamente ha sido visto como un arte menor.

La pregunta que se podría hacer alguien que no se siente cercano a la novela gráfica, -cómico, historieta, tebeo o como se conozca en otros idiomas (Bande dessinée (BD) en francés, Fumetti en italiano)- es ¿por qué limitarse a este formato si existen otros medios igual o mejores de representación gráfica?. Para efectos prácticos me gusta usar la definición sobre qué es un cómic de Scott McCloud en “Understanding Comics” (un cómic sobre cómics): Imágenes yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, destinadas a transmitir información y/o a producir una respuesta estética en el espectador.

Matt Madden, miembro del movimiento *OuBaPo*⁸, copió los ejercicios de estilo de Raymond Queneau, creador del *OuLiPo*⁹, dibujando múltiples veces la misma historia pero cambiando la forma de graficarla en una página de cómic. El primer ejercicio (img. 2.3) muestra una composición clásica del cómic con personajes reconocibles dialogando con globos que apuntan a quién está hablando en cada imagen y se compone de múltiples momentos enmarcados por viñetas que se ordenan de forma cronológica según cómo se va desarrollando los acontecimientos de la historia, en este caso el mismo Matt Madden presentando sus ejercicios de estilo y, al mismo tiempo, la historia que va a repetir en ellas. El segundo ejercicio (img. 2.4), que comparte una composición similar al primero, casi no tiene ningún diálogo ni texto escrito, pero aún así uno puede observar una

8 Ouvroir de bande dessinée potentielle, Taller para la potencialidad del cómic.

9 Ouvroir de littérature potentielle, Taller de literatura potencial



Img. 2.3 y 2.4 Madden, M., “99 Ejercicios de estilo”, 2007.

supuestas reglas que tienen y llegar a una manera propia de narrativa gráfica que se sienta nueva en el medio. “At the end of the day, what makes comics a language that cannot be confused with any other is, on the one hand, the simultaneous mobilization of the entirety codes (visual and discursive) that constitute it, and, at the same time, the fact that none of these codes probably belongs purely to it (...) This is the reason that it can only be described in the terms of system.” ¹⁰ (Groensteen, 2007: 9).

Volviendo a la pregunta inicial, sin ahondar en cómo se ha interpretado la memoria en distintos medios, uno de los conceptos principales que conecta el cómic con la memoria es el tiempo de lectura que le permite a la persona que interactúa con él, similar al tiempo que uno tiene de divagar en sus propios recuerdos, que es un tiempo totalmente personal, sin límites más que los que uno se pone. Richard McGuire en 1989 (Img. 2.7) dibujó un simple juego gráfico de representar el tiempo en viñetas donde cada recuadro representa un año y jugaba en la manera que estos interactúan, que luego lo llevó a formato libro el año 2014. En una entrevista ¹¹ explica su elección de hacer dicho ejercicio en formato cómic: “The way simultaneousness is presented feels unique to the medium. If you were writing this story out as text, it would be a long string of events and descriptions connected by the word meanwhile. With film, you can use a split screen to show two different events, but if you add more than two it becomes increasingly difficult to keep track of what’s happening without missing something. With comics, that frozen image is easier to take in. The reader can move around within it.” ¹² (McGuire, 2015).

La memoria, como un pasado que siempre está ahí, se puede visitar cuando uno quiera y de la manera que quiera, similar a un libro. “(...) las imágenes de los hechos del pasado están enteramente acabadas en nuestro espíritu (en la parte inconsciente de nuestro espíritu) como páginas impresas de un libro que podría abrirse aún cuando no se abren.” (Halbwachs, 1968: 201) Naturalmente un libro de texto se diferencia de un libro de imágenes en el tipo de lectura que posee. Chris Ware, uno de los creadores de cómics más influyentes actualmente, explica la diferencia de la siguiente manera: “When you read a text, a novel, like everybody would read, you basically, for all intents and purposes, go blind. You quit looking at the words on the page [...] You get completely into your own imagination. And comics kind of toe the line between that [interior reading experience and the outward experience of “looking”], where you still have your eyes open and you’re still looking at pictures, but you’re also reading somewhat. You’re reading words and reading pictures. So there’s sort of this strange thing that can happen in comics, where your own memories and imagination can be called up, but at the same time you’re sort of

10 Al final del día, lo que hace que los cómics sean un lenguaje que no se puede confundir con ningún otro es, por un lado, la movilización simultánea de los códigos completos (visuales y discursivos) que lo constituyen y, al mismo tiempo, el hecho de que ninguno de estos códigos probablemente le pertenece puramente a él (...). Esta es la razón por la que solo se puede describir en los términos de sistema. (T de la A.)

11 Entrevista con Leanne Shapton en The Paris Review, 2015

12 La forma en que la simultaneidad es presentada se siente única para el medio. Si fueras a escribir esta historia en forma de texto, sería una larga cadena de eventos y descripciones conectados por la frase “mientras tanto”. Con una película, podrías cortar la pantalla para mostrar dos eventos distintos, pero si agregas algo más que dos se volvería cada vez más difícil entender qué está sucediendo sin perder algo de información. Con los cómics, esa imagen congelada es más fácil de obtener. El lector se puede mover dentro de él. (T. de la A.)



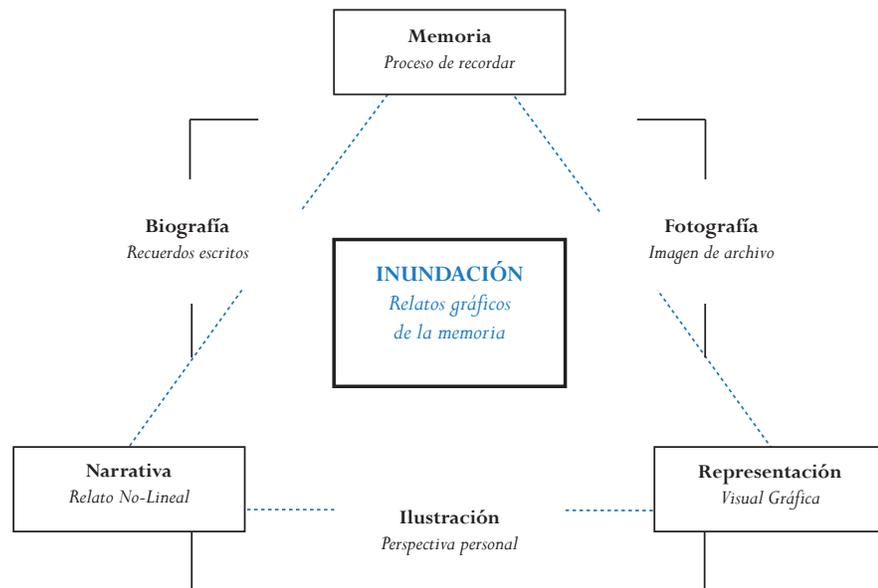
Img. 2.7 McGuire, R., “Aqui”, 1989.

13 Cuando lees un texto, una novela, como todo el mundo lo leería, básicamente, para todos los efectos, te quedas ciego. Dejas de mirar las palabras en la página [...] Entrás completamente en tu propia imaginación. Y los cómics coinciden con la línea entre esa [experiencia de lectura interior y la experiencia externa de “mirar”], donde todavía tienes los ojos abiertos y todavía estás mirando imágenes, pero también estás leyendo un poco. Estás leyendo palabras y leyendo imágenes. Así que hay algo extraño que puede suceder en los cómics, en el que se pueden invocar sus propios recuerdos e imaginación, pero al mismo tiempo tiene una experiencia visual. (T. de la A.).

14 De este modo, los recuerdos se forman y reconfiguran a través de ciertas imágenes recurrentes con un significado personal indeterminable, dibujando en estilos que recuerdan o producen nostalgia, o estilos que codifican y empaquetan recuerdos en diferentes formas de realización que se extienden a la forma del libro mismo. (T. de la A.).

having sort of a visual experience.”¹³ (Ware, 2004).

La manera en que los cómics se pueden relacionar a la memoria son múltiples, pero se pueden resumir en las siguientes ideas claves: “Memories are thus figured and re-configured through certain recurrent images of an indeterminable personal significance, drawing styles that remember or produce nostalgia, or styles that code and pack memories in different forms of embodiment that extend to the form of the book itself.”¹⁴ (Ahmed, Crucifix, 2018: 4). Los estudios sobre cómics, al igual que los de la memoria, son cada vez más diversos y complejos, quedando aún mucho que entender y experimentar sobre lo que este medio puede ofrecer como recurso de narrativa gráfica, para entender procesos tan complejos como son los recuerdos.



Esquema 2.1 Elaboración Propia, Síntesis Capítulo II, Parte I.

ANÁLISIS DE REFERENTES

MAUS (*MAUS*)- Art Spiegelman (1980)

RESUMEN

Spiegelman es hijo de supervivientes del Holocausto y, a mediana edad, comienza a interesarse por comprender mejor la historia de su padre. Art va dibujando lo que le va contando, como también la manera en que lo hace, a partir de un dibujo simple y simbólico, retratando a los judíos como ratas y los nazis como gatos (img. 2.9).

MÉTODO NARRATIVO

Luego del éxito del libro, Spiegelman hizo una explicación detallada sobre su proceso creativo llamado “MetaMaus”. Se organiza como una entrevista larga donde va respondiendo preguntas frecuentes que le han hecho, que le agrega algunas imágenes que apoyan sus explicaciones. En la parte narrativa, Art explica que intentó imitar la forma en que narraba naturalmente su papá mientras hablaban y organizó las páginas como si fuera una traducción palabra-dibujo (img. 2.8). “Trabajé con la metáfora de que cada viñeta equivalía a una palabra, cada fila de viñetas a una frase y cada página a un párrafo. Es una metáfora imperfecta, vale, igual que Maus. (...) la cuadrícula me permitía ver las frases y los párrafos.” (Spiegelman, 2011: 175).

MÉTODO GRÁFICO

“Antes de embarcarme en Maus me puse a buscar material que pudiera ayudarme a visualizar lo que tenía que dibujar. Las escasas colecciones de dibujo de supervivientes o reproducciones de arte superviviente que cayeron a mis manos fueron esenciales. Aquellos dibujos significaban volver al dibujo no por la posibilidad de imponer el yo, de encontrar una nueva función para el arte y el dibujo tras la invención de la cámara, sino de retomar la función anterior que tenía el dibujo antes de la cámara -conmemorar, testimoniar y guardar a información- a lo que se refiere Goya cuando dice: << yo lo vi >>. Los artistas, como los que escribieron memorias o diarios de la época, dan una información apremiante en los dibujos, información que no podría transmitirse por otros medios, y a menudo con un gran riesgo para sus vidas. Para alguien

como yo, que intentaba reconstruir visualmente las experiencias que pasaron -sobrevivieran o no-, sus imágenes no tenían precio.” (Spiegelman, 2011: 49) .

Spiegelman tiene una gran afición por los primeros tipos de novela gráficas que se hacían en madera tallada (img. 2.10) e imitaba este estilo en sus primeros dibujos (img. 2.12). En el caso de Maus esta técnica, más allá de un gusto personal, intentaba imitar el trazo de un diario de vida similar a los dibujos de supervivientes que había encontrado (img. 2.11). Para aumentar la sensación de bitácora, los dibujos fueron hechos del mismo tamaño que el tamaño de publicación, dejando a la vista el trazo y los errores de dibujo (img. 2.13). “Decidí trabajar al tamaño de la publicación: los dibujos que ves en el libro están exactamente en una proporción uno a uno con los originales. Permite un grado de intimidad, de relación con el lector, que me impide refugiarme en minimizar el temblor de la mano o las posibles carencias que suelen acompañar los dibujos grandes.” (Spiegelman, 2011: 174).

Otro elemento importante en el libro es la inclusión de algunas fotografías reales de la familia del autor. A pesar de que no le agrega información a la historia, sí le da una vuelta a la realidad y le recuerda al lector que lo que está leyendo, aunque sean dibujos, realmente pasó. (img. 2.14) “His inclusion of family photographs demonstrate both their power and silence: there is nothing in the pictures themselves that reveals the complicated history of loss and destruction to which they testify” ¹⁵ (Hirsch , 2012: 13).

15 Su inclusión de fotografías familiares demuestra tanto su poder como su silencio: no hay nada en las imágenes que revela la complicada historia de pérdida y destrucción que ellas testifican. (T. de la A.)



Img. 2.14 Spiegelman, A., “Detalle de página original y final de MAUS”, 1980.



Img. 2.10 Nükel, O., “Una Novela en Imágenes”, 1926.



Img. 2.11 N.N., “Dibujos del Holocausto en MetaMaus”, 2011.



Img. 2.12 Spiegelman, A., “Prisoner on planet Hell”, 1972.



Img. 2.13 Spiegelman, A., “Detalle MAUS”, 1980.

ANÁLISIS DE REFERENTES

Jimmy Corrigan, *The smartes kid on Earth* (Jimmy Corrigan, *el chico más listo del mundo*) - Chris Ware (1995)

RESUMEN

Jimmy conoce a su padre cuando este ya está viejo, mientras paralelamente se muestra el mismo problema en tres generaciones pasadas del personaje.

MÉTODO NARRATIVO

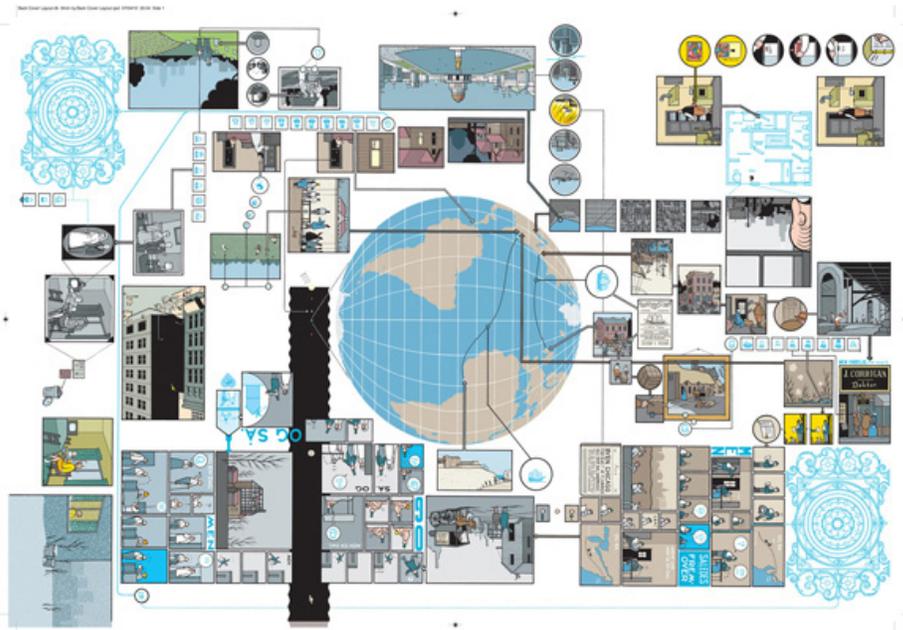
16 Es muy simple, me siento y dibujo. (T. de la A.).

17 Escribir y dibujar son pensar. En la escuela nos dicen que son habilidades, pero eso está mal. Dibujar es una forma de pensar. Es una forma de ver. (T. de la A.).

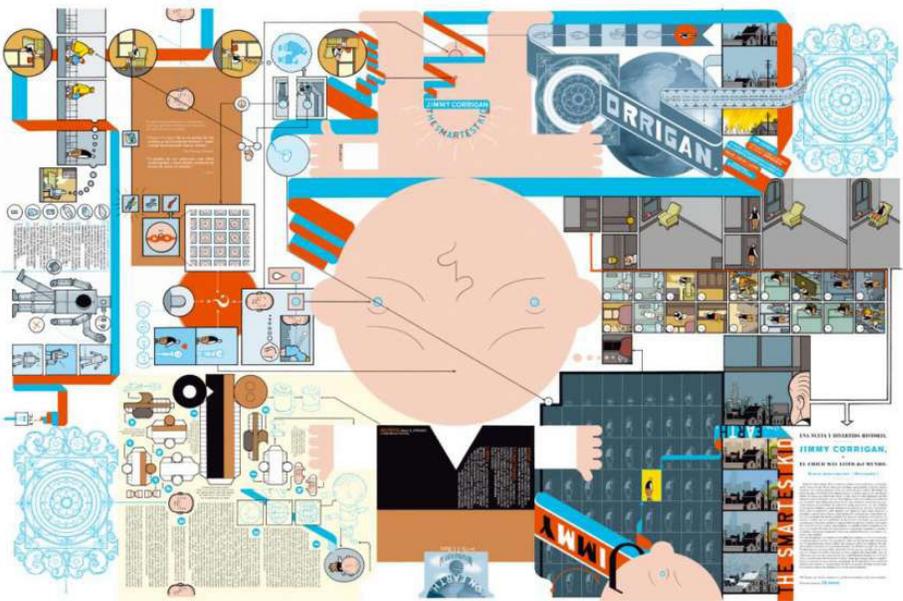
18 La forma que pienso realmente. (T. de la A.).

Cuando a Ware le preguntan cómo trabaja suele responder: “It’s pretty simple, I sit down and I draw”,¹⁶ ya que para él dibujar es parte de su trabajo, no solo el resultado final. “Writing and drawing are thinking. We’re told in school that they’re skills but that’s wrong. Drawing is a way of thinking. It’s a way of seeing”¹⁷ (Ware, 1999: 9). Esto se ve reflejado en una de las características más reconocibles de Ware, su narración tipo esquemática en sus libros: “Trato de pensar en una hoja de cómic abierta como una memoria, creo que los cómics son un arte fundamentalmente sobre la memoria, por eso intento estructurar un número de páginas desde una clase de centro atómico o un sistema planetario donde todo orbita alrededor, en vez de algo lineal que diga “pasó esto”, “pasó esto”, “pasó esto”” (Ware, 2013). Desde este centro de información, va estructurando la lectura alrededor de la idea más que solamente en una secuencia, convirtiendo el libro en un mapa recorrible más que una novela con una única dirección de lectura. Las páginas van saltando de una generación a otra sin previo aviso desde una conexión más emocional que cronológica, lo que llama *emoción codificada* (*encoding emotion*), ya que su narrativa se liga a los sentimientos que le van apareciendo mientras dibuja más que la premeditación de lo que irá a poner o, como dice él, “the way I actually think”¹⁸ (Ware, 2004: 96).

El libro mismo se presenta como un experimento a la tolerancia del lector por las múltiples capas de lectura que posee. Por ejemplo, en una de las portadas - porque en cada edición las cambia, agregando y sacando más juegos de lectura sobre el libro (img. 2.17)-, si uno saca el papel que recubre la tapa y lo abre se encuentra con un mapa (img. 2.15), y en el reverso hay un montón de imágenes con párrafos (en una letra diminuta) donde puedes encontrar textos relacionados a los personaje de formas muy distintas, desde un manual



Img. 2.15 Interior portada de Jimmy Corrigan.



Img. 2.16 Portada de Jimmi Corrigan extendida.



Img. 2.17 Distintas portadas de Jimmy Corrigan.

de cómo leer el libro hasta la descripción para una página de citas del personaje principal (img. 2.16).

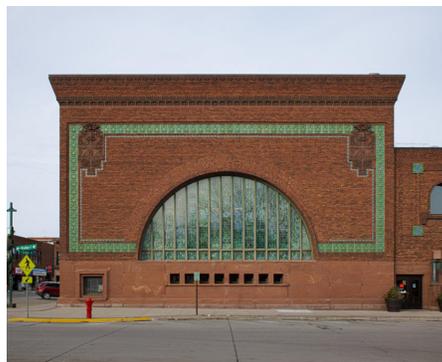
MÉTODO GRÁFICO

Los dibujos de Ware son caricaturas bastante simples y planas, método que defendió a pesar de tener estudios en bellas artes que le incentivaba dibujar realistamente. Su razón principal es que no le interesa contar la historia por la sensación de los dibujos, sino por la estructura de lectura (composición) que ofrece cada página. Su objetivo es imitar la manera (emocional y racional) en que procesamos ciertas situaciones y/o pensamientos, contrario al de mostrar situaciones y/o pensamientos que hagan procesar esas cosas en la mente del lector, “You don’t want to write a poem about being depressed; you want to write a depressing poem”¹⁹ (Ware, 1999: 208).

¹⁹ Tu no quieres escribir un poema sobre estar deprimido, quiere escribir un poema deprimente. (T. de la A.).

A pesar de ser dibujos planos y esquemáticos, todo está hecho a mano por la libertad que le otorga al autor de componer sus pensamientos (img. 2.17). La cantidad de viñetas que utiliza se va relacionado a la complejidad de la situación/recuerdo que va graficando, que suele coincidir con los momentos más emocionantes para los personajes (img. 2.18). El uso de colores le ayuda en la continuidad de los relatos que va mostrando (que un personaje tenga siempre los mismos colores, por ejemplo), ayudando a ordenar un poco la complejidad de ciertas páginas (img. 2.19).

Una de las influencias en la composición del autor son las obras arquitectónicas de Louis Sullivan (img. 2.20). Para Ware, los cómics son un tipo de arquitectura de información visual que alinea ver y leer en un mismo lugar, y su admiración por este tipo de arte se ve reflejado de forma más explícita en ciertas páginas de sus cómics (img. 2.21).



Img. 2.20 Sullivan, L., “Banco de Owatonna” 1908 y **img. 2.21** Ware, C., “Página interior de Jimmy Corrigan.”, 2000.

ANÁLISIS DE REFERENTES

Here (*Aquí*) - Richard McGuire (2014)

RESUMEN

El libro se basa en un ejercicio de 6 páginas que realizó el autor el año 1989, donde jugaba con la herramienta de la viñeta del cómic, dándole un nuevo valor como una ventana de tiempo. A partir de este primer ejercicio, vio que la idea tenía potencial y quiso convertirla en un libro. Para eso se autoimpuso el pie forzado de que todo transcurre en una misma toma de la esquina de una casa y que las imágenes fueran cambiando según los años, haciendo una narración desde el ritmo visual más que desde una historia (img. 2.22, 2.23 y 2.24).

MÉTODO NARRATIVO

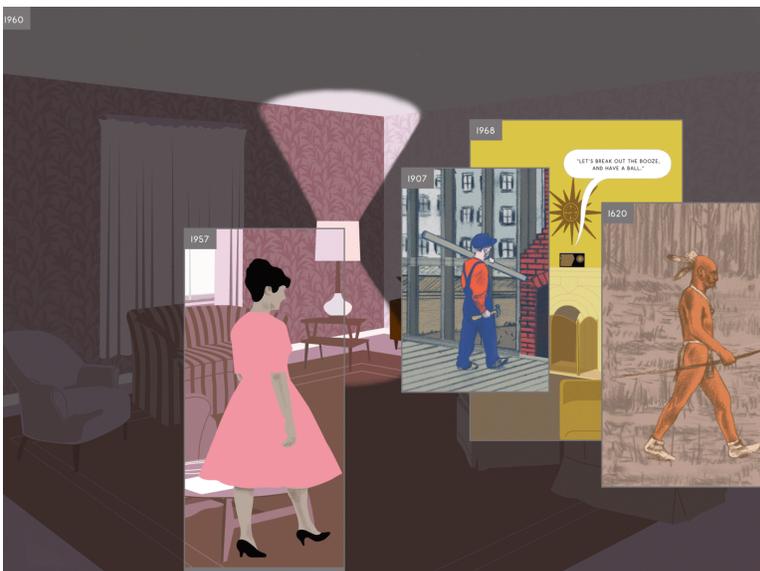
A pesar de que aparentemente no tiene una línea narrativa clara, si uno se fija en una serie de secuencias de imágenes puede ver que existen diversas pequeñas historias que se juntan bajo una narrativa base, que es la vida de un personaje desde su juventud a su vejez. Al principio se le ve con un grupo de amigos contando chistes cuando de repente él cae enfermo, y luego, más adelante, se le ve tendido en un sillón cama de su casa donde se puede pensar que vive con su hijo quien lo cuida. Paralelamente muestra escenas de su vida, sobre todo la relación con su esposa, y la repetida rutina que tenían donde ella le preguntaba si tenía las llaves antes de salir de la casa. Este pequeño guiño es importante porque la primera persona que aparece en todo el libro es una mujer buscando algo, que solo al final vuelve y sabemos que estaba buscando sus llaves, con lo que podríamos intuir que probablemente era la esposa cuando joven buscando las llaves de su esposo. Además de esta historia, existen otras en años notablemente diferentes (1300, 1500 y 2200) que complementan la idea inicial del libro de mostrar el tiempo, que también colaboran con la sensación nostálgica al mostrar escenas más relacionados al cotidiano que a hechos históricos. No obstante, hay dos momentos en que existen personajes que muestran interés en estudiar el pasado, insistiendo que en ese lugar pasaron sucesos interesantes a estudiar, pero que nunca se muestran cuáles en específico, salvo por el imaginario visual propio de las otras épocas que ya mencioné.



Img. 2.22 McGuire, R., "Primeras página de Here", 2014.



Img. 2.23 McGuire, R., "Primeras página de Here", 2014.

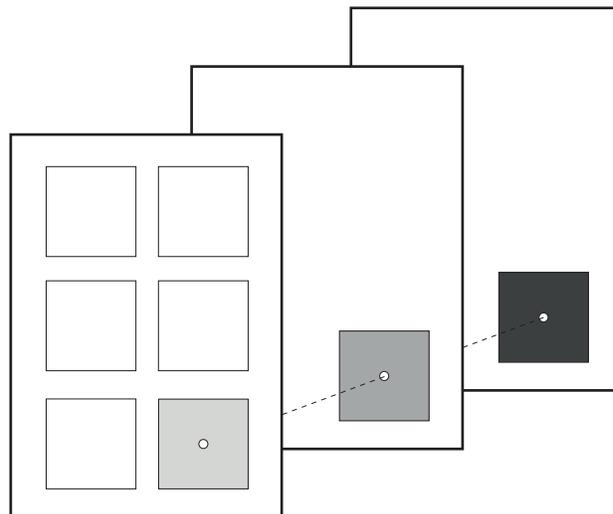


Img. 2.24 McGuire, R., "Últimas página de Here", 2014.

MÉTODO GRÁFICO

La mayoría de las imágenes son redibujos de fotos, donde muchas de ellas son de su propia familia, pero que al transformarlas en ilustraciones elimina el elemento técnico de la fotografía, juntándolas en un mismo espacio atemporal. Además, la elección del uso del grafito, fue para acompañar este sentimiento de nostalgia por la textura que posee. Liberando cada imagen de su tiempo técnico, donde solo el número de la viñeta o los elementos dentro de cada imagen indican en qué momento ocurrió cada imagen (img 2.25 y 2.26). “Una vez tuve la estructura para colgar cosas, comencé a trabajar con una gran cantidad de fotos de familia como puntos de referencia, por lo que el libro se convirtió en una especie de mezcla con mi propio pasado, aunque no pretendía ser un libro de memorias” (McGuire, 2015).

A diferencia de lo que normalmente ocurre en los cómics, las secuencia de imágenes pasa de una página a otra, y no en una misma. La temporalidad de la narrativa no va en la misma página sino a través de ellas, donde pasar las hojas se convierte en la línea temporal, presentándose como un mapeo tanto bidimensional (página) como tridimensional (libro) del tiempo del cómic (Esquema 2.2). Para la composición en viñetas, McGuire explica que “(...) un amigo apareció de visita y me empecé a hablar sobre un nuevo programa, Windows, y fue entonces cuando la bombilla se encendió en mi cabeza. Podía tener múltiples ventanas de tiempo.” (McGuire, 2015) (img. 2.27 y 2.28).



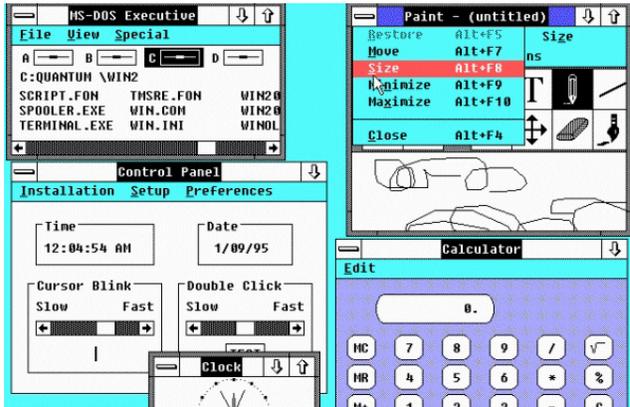
Esquema 2.2 Elaboración Propia,
Tipo de secuencia en “Here”.



Img. 2.25 McGuire, R., “Boceto analogo a doble página de Here”, 2014.



Img. 2.26 McGuire, R., “Boceto digital a doble página de Here”, 2014.



Img. 2.27 Microsoft, “Interfaz de Windows 2.0”, 1987.



Img. 2.28 McGuire, R., “Página de Here”, 2014.

ANÁLISIS DE REFERENTES

Souvenir d'une journée parfaite (*Recuerdo de un día perfecto*) -
Dominique Goblet (2000)

RESUMEN

Dominique busca la tumba de su padre en el cementerio de su ciudad natal. Entre un recorrido de paisajes y nombres, relata la vida de una pareja de recolectores de castañas antes de que uno de ellos muriese.

MÉTODO NARRATIVO

Al principio del libro se encuentra un pequeño texto que explica cómo se originó la idea de la historia: su pareja, GM, compró un libro sobre biología vegetal de Jean-Marie Pelt llamado "Las Plantas". Dominique se puso a leerlo y se interesó principalmente en la historia de una pareja que hacía castañas en conserva, especialmente el momento en que salían a buscarlas, encontrándole un cierto gesto de inmortalización en este acto. "M'interrogeant sur l'aspect symbolique des châtaignes (...) Le rest n'est que concordance et magie"²⁰ En la página de la derecha deja una pequeña dedicatoria a su padre, "(...), le pompier mort en 1998"²¹, y una pequeña reflexión: "Les limites de la fiction - L'invention d'un personnage, l'évocation d'un nom, d'un imaginaire, d'un tissu d'histoires qui se veut à l'opposé de nous et qui irait explorer des zones qui nous sont totalement étrangères, combien, lorsqu'on cherche à créer de pures fictions, on se raccroche à ce qui nous a fondé, à ce qui nous est arrivé. Au fond, les récits inventés sont encore notre vie intime."²²

Con estas tres reflexiones se estructura la historia de Dominique, que combina la autobiografía con la ficción. Comienza por mostrar un cementerio donde lee los nombres de las tumbas (img. 2.29) y encuentra una que le llama especialmente la atención, desde el cual comienza a ficcionar la historia de una pareja de agricultores de castañas en la que el hombre muere por una enfermedad terminal (img. 2.30).

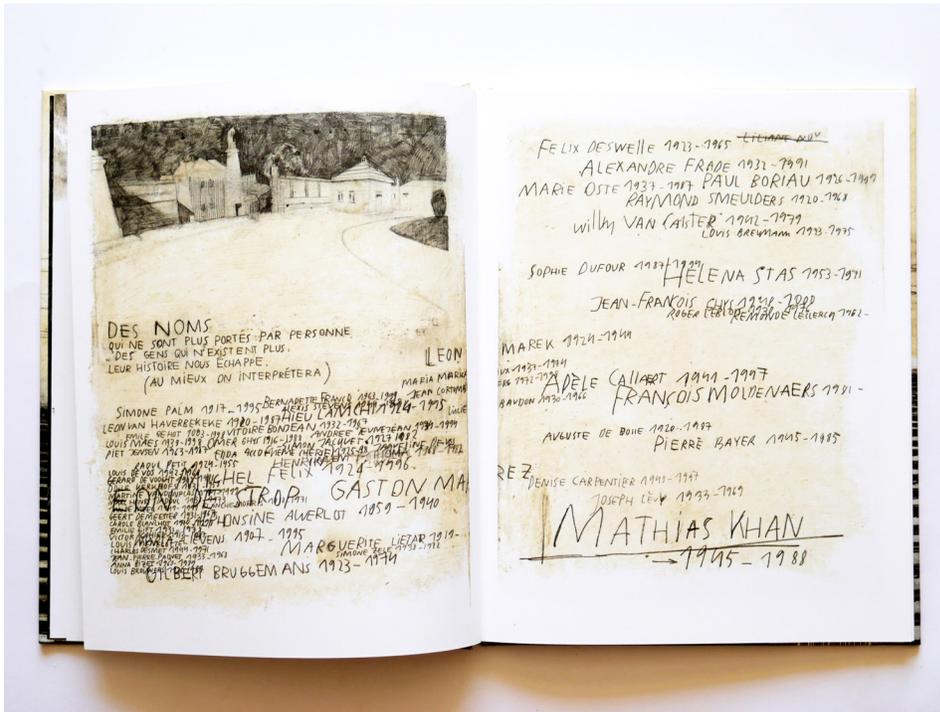
MÉTODO GRÁFICO

Teniendo conocimientos originalmente en Bellas Artes (img. 2.34) (*l'Institut Saint-Luc de Bruxelles*), utiliza su percepción emocional como primera fuente de

20 Me hizo preguntarme sobre el aspecto simbólico de las castañas (...) El resto no es más que concordancia y magia. (T. de la A.).

21 (...) el bombero muerto en 1998. (T. de la A.).

22 Los límites de la ficción - la invención de un personaje, la evocación de un nombre, un imaginario, una red de historias que quiere ser lo opuesto a nosotros y que explorará áreas que somos totalmente ajenos a nosotros, cuánto, cuando intentamos crear ficciones puras, nos aferramos a lo que nos fundó, a lo que nos sucedió. Básicamente, las historias inventadas siguen siendo nuestra vida privada. (T. de la A.).



Img. 2.29 Goblet, D., «Página de Souvenir d'une journée parfait», 2000.



Img. 2.30 Goblet, D., «Página de Souvenir d'une journée parfait», 2000.

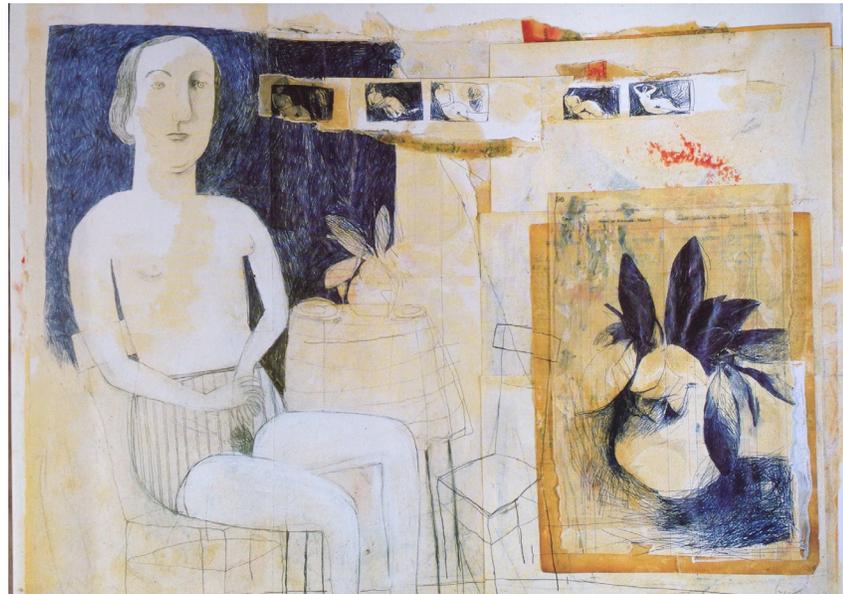
23 Lejos de los usos clásicos del noveno arte, especialmente en la sucesión de maestros belgas del siglo XX (línea clara, realismo), su alianza entre lo pictórico y lo secuencial coloca al lector en una posición inversamente proporcional al de la artista. Ponerlo a la distancia parece una primera apertura a una intimidad, a compartir una emoción a través de las artes plásticas. (T. de la A.).

24 La ficción como extensión de la autobiografía. (T. de la A.).

25 OCTUBRE - BRUXELLES - El 5 de octubre de 2000, detuvimos el auto para observar una nube de pájaros alrededor de la iglesia de Madeleine. Esa misma noche, una tonelada de pájaros anidaron en los árboles frente a la Biblioteca Albertina (todavía hay evidencias). (T. de la A.).

inspiración para sus dibujos. “Très loin des usages du classicisme du neuvième art, tout particulièrement dans la succession des maîtres belges du XXe siècle (ligne claire, réalisme), son alliance du pictural et du stripologique place le lecteur dans une position inversement proportionnelle à celle de l’artiste. La mise à distance de celle-ci paraît au premier l’entrebâillement d’une intimité, le partage d’une émotion par le biais de la plastique.”²³ (SoBD, 2019). La combinación de técnicas (grafito, cera, pegamento, etc), la elección de dejar los errores a la vista (borrones, masking tape) y la escritura a mano no alineada, hace un estilo más similar a los bocetos de un libro que al producto final, dándole mayor protagonismo al proceso de creación más que la obra final.

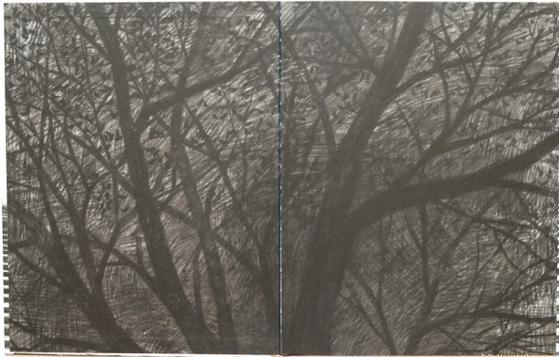
Muchas de las imágenes son paisajes que fue viviendo la autora a medida que creaba el libro, las cuales anota en el final en una pequeña lista bajo el título “La fiction comme extension de l’autobiographie”²⁴. Por ejemplo, el tercer punto de la lista dice: “OCTOBRE - BRUXELLES - Le 5 octobre 2000, on arrête la voiture pour observer une nuée d’oiseaux autour de l’église de la Madeleine. Cette nuit-là, une tonne d’oiseaux nichèrent dans les arbres qui font face à la bibliothèque Albertine (il en reste des preuves).”²⁵ El libro comienza con un montón de ramas de árboles en la oscuridad habitadas por múltiples pájaros apenas perceptibles a primera vista (img. 2.32) que también aparecen en una parte del libro en que el personaje se entera que morirá y va al cementerio a mirar los mismos pájaros (img. 2.33). A pesar de no tener un origen lógico con la historia ni otorgar información adicional, aporta un sentimiento de pérdida y melancolía que colabora en la inmersión emocional de la historia.



Img. 2.34 Goblet, D.,
“Retratos esculpidos”, 1997.



Img. 2.31 Goblet, D., «Página de Souvenir d'une journée parfait», 2000.



Img. 2.32 Goblet, D., «Página de Souvenir d'une journée parfait», 2000.



Img. 2.33 Goblet, D., «Página de Souvenir d'une journée parfait», 2000.

ANÁLISIS DE REFERENTES

Las Olas - Virginia Woolf (1931)

RESUMEN

La historia narra la vida de 6 personajes desde su niñez a su vida adulta a partir de monólogos internos de cada uno. Estos se van entrelazando entre sí para crear un relato a partir de distintos puntos de vista personales.

MÉTODO NARRATIVO

Con este libro Virginia quiso imitar el movimiento del agua desde la narración, donde la estructura de los monólogos imita los ritmos de las olas. Cada capítulo parte con una contextualización poética que habla de los estados del mar a distintas horas del día, que coincide con la época en que se encuentran los personajes, por ejemplo el amanecer aparece al principio cuando aún son niños y el medio día con su joven adultez. De esta forma es más fácil ordenar la historia para el lector y poder entrar a una narración más libre.

El primer capítulo se compone de frases sueltas de los niños describiendo cosas desde los sentidos “Oigo que...”, “Veo que...”, “Siento que...”. De esta forma generan imágenes fragmentadas del espacio, que luego se convierten en párrafos que no duran más de un par de líneas. Cada monólogo se relaciona con el que le sigue desde sutiles relaciones entre ellos, similar a una memoria en cadena que no sigue otro orden más que el que se va dando mientras se produce. Por ejemplo, en el primer párrafo, Louis dice creer haber besado a alguien, y el monólogo siguiente, de Jinny, habla de haber visto a Louis y besarlo. Susan relata haber visto a ambos besarse y salir llorando al bosque, y luego Bernard ve a Susan y la sigue para consolarla. A medida que avanza el libro, los monólogos se van volviendo más largos y complejos, hasta el último capítulo que es solo un monólogo del mismo personaje que dice el primer monólogo del libro.

A pesar de que los personajes crecen, dentro de los monólogos se pueden ver menciones a eventos que ocurrieron páginas atrás, haciendo una conexión con los momentos presentes específicos que vive el personaje con el resto de la historia, similar a estímulos de la memoria que se activan tanto en los

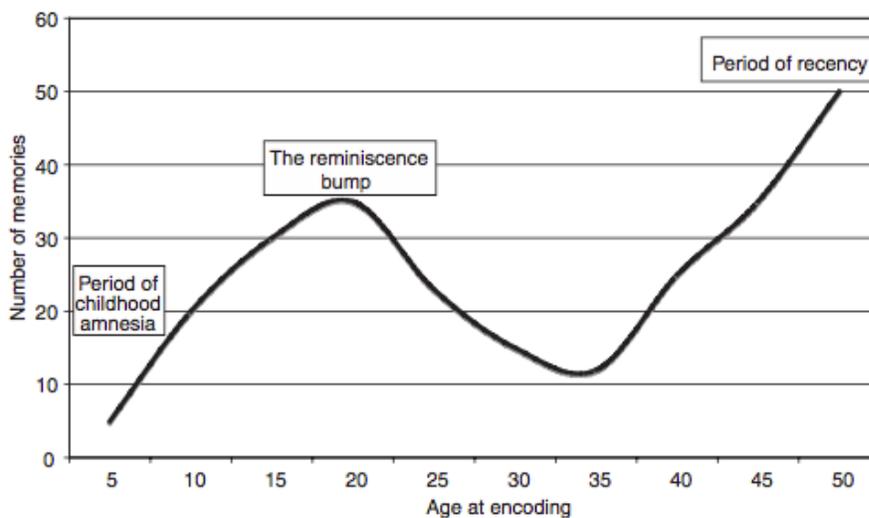
personajes como en el mismo lector para ayudarlo a recordar lo que leyó en otro momento anterior en el libro.

Si uno se fija en las olas del mar (img. 2.35), o en los reflejos en el agua, puede ver que a la lejanía hay un sinnúmero de líneas pequeñas, que se juntan tanto entre ellas que no dejan ver definitivamente donde empieza o termina cada una. De a poco, a medida que el agua se acerca, cada una de esas líneas se vuelve más definida por sí misma, hasta que llegan a la orilla donde se convierten en una ola grande y única. Esa misma naturaleza sigue la estructura de Las Olas, reflejada en el orden de los monólogos de los personajes. El libro tiene 303 páginas, el primer capítulo es desde 09 al 29, donde 09 - 10 es la introducción, 11- 12 las frases sueltas, y el resto (13 - 29), párrafos. El último capítulo, de la página 243 al 303, es solo un monólogo. En el resto de los capítulos, los monólogos varían su duración de forma más o menos similar (máximo 1 o 2 páginas, mínimo media plana aproximadamente).

Similar a la memoria biográfica (img. 2.36), los recuerdos se van complejizando a medida que uno crece y logra recordar más, partiendo desde fragmentos de imágenes que se van componiendo en un último recuerdo importante que se liga fuertemente a la construcción del yo en la persona que está recordando.



Img. 2.35 Schwenk, T. "Ondas de una Ola", 2001.



Img. 2.36 Williams, Helen y Conway, Martin "Curva de recuerdos biográficos según edad en que ocurrieron (Y) y cantidad (X), se dividen en: periodo de amnesia infantil, reminiscencia y periodo de renacimiento", 2009.

PARTE II

Definiciones

CONVERSAR MI PADRE Y MIS TÍOS

Un primer acercamiento a estas memorias familiares fue hablar directamente con mis tíos sobre sus recuerdos. Nos juntamos un par de veces, las primeras a hablar abiertamente del tema y las siguientes para responder preguntas específicas que les iba haciendo. Una de estas preguntas fue a mi tío sobre el primer recuerdo: “Camino por el borde de la pileta de la Plaza de Armas, con el vuelo anterior de la manta sobre la cara; resbalo y caigo al agua. Javier, el verdulero, me rescata.” Me explicó que en ese momento él era muy pequeño, quizá tenía 6 años, e iba volviendo del colegio a su casa usando su manta favorita (poncho). De repente le dieron ganas de ver todo a través de la tela porque le gustaba como se veía todo en “puntitos” y, por consecuencia, no pudo ver la pileta en la que se tropezó y cayó. También me comentó que recordaba bien que era el verdulero quien lo sacó del agua porque corrió desde su tienda que tenía escrita la palabra “verduraz” con la “s” al revés.

La descripción de este primer recuerdo me hizo dar cuenta de dos cosas: La primera, de la cantidad de información que va más allá de lo que está solamente escrito, que se obtiene al escuchar a la persona que lo vivió (el tono de voz, forma de expresarlo, detalles extras) y la segunda, como consecuencia de la primera, la imposibilidad que tenía yo como espectadora de llegar a entender todo eso al mismo nivel que él. En un principio mi objetivo era representar estos recuerdos lo más cercano a como ellos lo vivieron, pero hacer un trabajo bajo esta lógica era deshonesto, además de imposible. Por lo tanto, si quería hacerme una idea de cómo fue este pasado, tendría que complementar mi imaginario desde otras fuentes que no fueran únicamente las de mis familiares.

BUSCAR ÁLBUM FAMILIAR Y ARCHIVO NACIONAL

Una primera aproximación externa a mis familiares fueron las imágenes que encontré en el Archivo Nacional de Santiago. Ahí busqué en La Prensa de Curicó, ya que Licantén no tuvo uno periódico propio entre 1970-80. Comencé por el año 1986 para buscar sobre la inundación del río Mataquito por ser una de las pocas fechas concretas que estaban escritas en las memorias y también

para entender mejor hasta qué nivel fue la inundación en sí misma. Fotocopié páginas que tuvieran imágenes del río y sus destrozos, titulares que hablaran del tema y noticias y/o imágenes que simplemente me parecían interesantes. Hice lo mismo con otro ejemplar de 1974, sobre el golpe militar, y de 1972, sobre la campaña de Alessandri, eventos y fechas que también se mencionan en los recuerdos.

Un segundo encuentro fueron los álbumes familiares de amigos de la época de mi familia, principalmente P. y C. Latorre, quienes aún conservaban muchísimas fotos de su vida en Licantén. Ellos eran los hijos de uno de los alcaldes del pueblo, además de tener una tienda bastante conocida cerca de la plaza principal. P. tenía una cámara con la que sacó muchas fotos de la inundación del 86, a la que fue especialmente a registrar con su cámara y C. era profesora de educación física, al igual que su esposo, quienes les enseñaron a nadar a mi papá y mis tíos. Ella había heredado las fotografías de su padre, así que tenía muchas fotografías de su propia infancia. Esta experiencia, además de ayudarme a conseguir muchas fotos nuevas, fue una primera manera de conocer a algunos de los personajes que salen mencionados en los recuerdos escritos, pudiendo escuchar también sus propias interpretaciones de sus vidas en Licantén. De las cosas que mencionaron, rescato algunas que me llamaron especialmente la atención: P. me hizo notar un árbol en unas fotografías que tenía de la vista desde su casa al campo. Decía que, para él, era una marca muy reconocible de uno de los paisajes recurrentes cuando era pequeño, además de servirle de nivel para medir las inundaciones cuando llegaba al tronco.

Finalmente fui a Licantén para las vacaciones de invierno del 2019 a vivir dos semanas allá para tener mi propia experiencia del pueblo, además de buscar más fotografías entre las personas que viven ahí. Le preguntaba a casi todas las personas que me encontraba si tenían fotografías, pero me ayudaron principalmente en la biblioteca, la alcaldía y el colegio. Lamentablemente no conseguí tantas imágenes como me hubiese gustado porque, al igual que mi familia, muchos también habían perdido sus fotografías por inundaciones y muchas de las personas con las que hablé habían hecho (o estaban haciendo) un ejercicio similar a mi tío: recolectar imágenes ellos mismos para reconstruir visualmente el pueblo como era antes, porque habían perdido las suyas. El tipo de fotos que más obtuve fueron de inundaciones ya que muchos salieron a fotografiarla cuando ocurrió pero no alcanzaron a salvar las otras. (Todas estas imágenes las mostraré más adelante en el Capítulo III).

VINCULAR AUTOBIOGRAFÍA Y NOSTALGIA

Mi padre me acompañó un par de días en este viaje, donde recorrimos el pueblo mientras me explicaba ciertas cosas (“aquí pasaba un canal”, “antes había más árboles”) y se encontraba con algunas personas que conocía desde su infancia

y que aún viven ahí. Uno de los encuentros que me llamó especialmente la atención fue una persona que reconoció a mi papá porque jugaban en el río cuando eran niños, recordando lo muy bien que lo pasaba en esos veranos y se bañaban juntos. Esto me hizo pensar en la importancia que tenía el río Mataquito para las personas que viven en Licantén desde una naturaleza dual de recreación y peligro, al ser tanto un lugar de vacaciones como una constante fuente de destrucción, lo que lleva a un sentimiento de profunda nostalgia entre la dualidad de la casa (sentimientos de cariño y alegría) y el anhelo de volver (de tristeza por no poder volver a ella).

Dentro de mi búsqueda por entender cómo estos recuerdos se relacionaban conmigo, recordé mis propias vacaciones que, a pesar de no ser en un río, fueron en relación con el agua al estar en la playa. Similar al trabajo de Dominique Goblet, que inserta fragmentos de vivencias personales desde un paralelismo emocional con las situaciones de sus personajes, revisar mi propia biografía para incluirlas en la narración me ayudó a vincular momentos de la historia de mi familia con cosas que yo misma viví, no por el contenido del recuerdo sino la sensación que generan. Es así como revisé fotografías de mis propios álbumes familiares para encontrar imágenes que pudieran servir para este fin.

RELATAR EL YO EXPECTADOR Y LA POST-MEMORIA

Mi intención en este trabajo no es de carácter histórico impersonal, desde una recopilación de hechos del pasado para mostrarlos al presente, sino el conectar personalmente con una memoria desde mi reflejo propio en el presente. Spiegelman, en su creación de MAUS, fue muy cuestionado en su elección de utilizar el medio del cómic para narrar una historia sobre un hecho histórico tan fuerte como fue el Holocausto, que suele tratarse desde la recopilación histórica impersonal, pero al ser un evento que le afectaba de forma personal en su vida, su intención era mostrar cómo esto le afectaba y usar de excusa la creación para conectar con esta historia “Art Spiegelman’s memory is delayed, indirect, secondary -it is a *postmemory* of the Holocaust, mediated by the father but determinative for the son. (...) Spiegelman’s challenge is to be able to inscribe in the story his ambivalence (...) a task he meets admirably in the graphic gener he has chosen.”²⁶ (Hirsch, 2011: 13).

Esta idea de guiarse por una sensación más que un orden lógico me hizo buscar cual era mi relación directa con estos recuerdos, como el origen de mi postmemoria: mi padre y mi relación con él. Tomándome de esta idea me fue más simple ir diseñando la historia desde mi experiencia viviendo en el pueblo sola un tiempo y el vínculo que me ligaba a ella desde los comentarios de mi padre. “Para contar una historia, debemos involucrarnos Una conclusión que podría resultar una enorme obviedad... si no fuera porque, demasiado a menudo, la figura humana parece desterrada (...) Swarte, el arquitecto que hace cómics o el autor de cómics que construye edificios, nos revela la clave: *pensar en el lector*” (Bordes, 2017: 386).

²⁶ La memoria de Art Spiegelman está retrasada, es indirecta y secundaria: una *postmemoria* del Holocausto, mediada por el padre pero determinante para el hijo. (...) El desafío de Spiegelman es poder inscribir en la historia su ambivalencia (...) una tarea que cumple admirablemente en el gráfico genérico que ha elegido.(T. de la A.).

RELACIONAR ELECCIÓN DE IMÁGENES Y COMPOSICIÓN

Como mi intención es la de crear una narración que imite el proceso de recordar, fue necesario generar una estructura base que se complementara con este relato propio que tenía. Teniendo esto (explicado en el Capítulo III), solamente había que completar el espacio con las imágenes que ayudaran a mostrar el relato. En el momento de elegir cuales me servían y cuáles no, noté una acción similar a rellenar un álbum de fotografías según una lógica bastante intuitiva que iba ocurriendo en el mismo momento que las iba mirando, relacionando imágenes aparentemente inconexas pero que para mí hacía sentido ponerlas juntas. Tal como explicaba Chris Ware en su método de creación de sus obras, el momento mismo de organizar visualmente un espacio hacía aparecer los recuerdos propios que van rellenando la historia central, donde el ejercicio mismo de ordenar se vuelve un acto de memoria en sí. “Todo pasa como si, en este conjunto de imágenes que llamo universo, nada realmente nuevo se pudiera producir más que por la intermediación de ciertas imágenes particulares, cuyo tipo me es suministrado por mi cuerpo.” (Bergson, 2017: 34).

El acto de creación del libro no fue simplemente un resultado de elementos que tenía premeditados (que sólo necesitan ponerse en algo para mostrarlo) sino fue un proceso para ordenar mi propia mente de los recuerdos que yo misma tenía. “Making the album and reading it, placing it into this comparative perspective, reveals, moreover, the difficult and elaborates personal work involved in the analysis of family pictures - the autobiographical reading practice it seems inevitable to engage.”²⁷ (Hirsch, 2011: 215).

²⁷ Hacer el álbum y leerlo, colocarlo en una perspectiva comparativa, revela, además, un trabajo personal difícil y elaborado que involucra en el análisis de imágenes familiares -la práctica de la lectura autobiográfica aparece inevitablemente. (T. de la A.).

DIBUJAR ATEMPORALIDAD Y OBSERVACIÓN

El acto de dibujar no llega como una finalidad, sino como un proceso propio y personal de relacionarme a las imágenes que iba eligiendo. Dibujar en sí mismo implica observar algo por un tiempo prolongado, y la traducción de esto al papel implica comprender algo desde esta práctica. Siendo que las fotos no me pertenecen, ni las memorias que recreo, el dibujo se muestra como una manera de procesarlas y convertirlas en propias. “Draw to discover yourself. Not only yourself, but the whole universe. Cartographers, that’s what drawers are. Every drawing is a pice of an infinite territory’s map. That way, every style, every drawing, all of them explore an un revealed geography. We don’t create anything, we discover.”²⁸ (Zéphire, 2015) Además, al unir las todas bajo una misma mano gráfica desde mi trazo presenta mi recorrido de percepción de cada imagen y texto, similar a lo que explicaba Richard McGuire sobre la atemporalidad que otorga la gráfica del dibujo al no depender de la capacidad mecánica de la cámara que sacó la fotografía.

²⁸ Dibuja para descubrirte a ti mismo. No solo a ti mismo, sino todo el universo. Cartógrafos, eso es lo que son los dibujantes. Cada dibujo es una pieza de un mapa de un territorio infinito. De esa manera, cada estilo, cada dibujo, todos exploran una geografía no revelada. No creamos nada, descubrimos. (T. de la A.).

PARTE III

Proposiciones

CORTE

29 (...) memoriales no intencionales del pasado: ruinas, construcciones eclécticas, fragmentos que llevan “valor de la edad”. A diferencia de las reconstrucciones totales, permiten experimentar la historicidad de manera efectiva, como una atmósfera, un espacio para la reflexión sobre el paso del tiempo. (T. de la A.)



Img. 2.37 Latorre, C., “Fotografía familiar cortada”.

Desde la reflexión de la foto familiar al principio de esta memoria, el corte ha aparecido tanto física como metafóricamente dentro de mi investigación. Al revisar los álbumes familiares, notaba que habían algunas fotografías que estaban cortadas: sacando una esquina, un rostro o a una persona completa. La ausencia de esta parte de la imagen llamaba la atención por la reflexión en torno al gesto mismo de cortarla (¿por qué habrá sacado esa parte? ¿qué había ahí?) las cuales son similares a las que uno se hace cuando olvida algo (¿por qué habré venido a ese lugar? ¿qué vine a hacer aquí?), evidenciando un componente importante al momento de hablar sobre memoria: el olvido. Uno nota que se enfrenta a un recuerdo (o un sueño) y no a una vivencia presente al encontrar un punto de ambigüedad en la experiencia, lo que puede volverse un estímulo inicial para activar la memoria (como una serie de *recuerdos en cadena* que busca un *recuerdo significativo*). “(...) unintentional memorials of the past: ruins, eclectic constructions, fragments that carry “age value”. Unlike total reconstructions, they allow one to experience historicity effectively, as an atmosphere, a space for reflection on the passage of time”²⁹ (Byom, 2001: 15).

Al igual que un *punctum*, el pequeño agujero, la posibilidad de imaginar que hay algo más en ella que se pueda divisar desde el corte que tiene, cumpliendo una segunda función de una ventana, que permite conectar dos imágenes distintas en una misma mirada desde la necesidad de rellenar el vacío que deja el olvido. Esta característica la tomo en mi proyecto para conectar las páginas entre sí de forma directa, imitando la manera en que se recrean los recuerdos al servirse de distintas imágenes presentes, como también la forma en que se relacionan los recuerdos en cadena en el proceso de recordar.

HUELLA

Walter Benjamin explica la memoria como un mapa que se puede recorrer eternamente, siendo posible pasar por distintos momentos con años de diferencia en cosa de segundos. Para no perderse en este espacio es necesario dejar marcas que ayuden a ordenar donde van los elementos que lo constituyen. Si tomamos la imagen de un camino de tierra por donde se pasa varias veces,

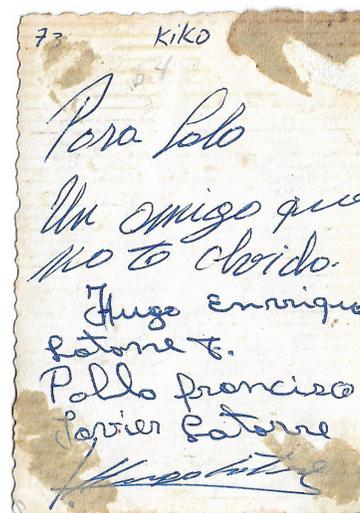
podemos notar como se va marcando de a poco un recorrido por donde se suele caminar haciendo posible volver a tomarlo a futuro: no es necesario dejar marcado cada paso para guiar al cuerpo hacia la misma dirección que tomó previamente. Estas huellas que van dejando nuestras acciones pasadas se vuelven potencialmente recuerdos que podemos volver a visitar con nuestra memoria, pero no recrear con exactitud. Al tener una cualidad de guía más que de detalle, las imágenes creadas desde un recuerdo nunca pueden cumplir con el nivel de su origen pero sí pueden permitir que uno mismo complete lo que falta desde su propia percepción.

El orden de las imágenes de los álbumes de fotos, como también el de un cómic, ofrecen pequeñas pistas de una situación completa sin mostrarla del todo, al igual que la ilustración muestra la percepción de un momento, más que un panorama completo de este. La imagen de la huella, del gesto que se alcanza a notar de una acción pasada, se vuelve una manera de graficar estos recuerdos por la naturaleza que tienen estos mismos de impregnarse en nuestras vivencias.

AGUA

La figura del río dentro de este proyecto va desde el mismo inicio del problema de las fotografías arruinadas por el agua, el recuerdo infantil de jugar en el río, hasta la inundación que destruyó el pueblo. A su vez, la imagen del agua como metáfora de la memoria es muy utilizada, como Heráclito lo hace en su proverbio: “ningún hombre puede cruzar el mismo río dos veces, porque ni el hombre ni el agua serán los mismos”, el cual pareciera ser una descripción casi literal de la condición de mis familiares con su pueblo (el de sus recuerdos), al cual no pueden volver porque ya no está. Por otro lado, la sensación que da el agua es similar a la de los pensamientos espontáneos, tal como lo hacía Virginia Woolf en “Las Olas”. Más que querer controlar la corriente e ir contra ella, es dejarse llevar y buscar los beneficios que se van encontrando al aceptar la imposibilidad de poder realmente controlarla. A pesar de tener esta naturaleza ambigua de fuente de peligro y de alegría, la combinación genera una fuerte sensación de nostalgia que ha sido parte del origen y proceso de este trabajo.

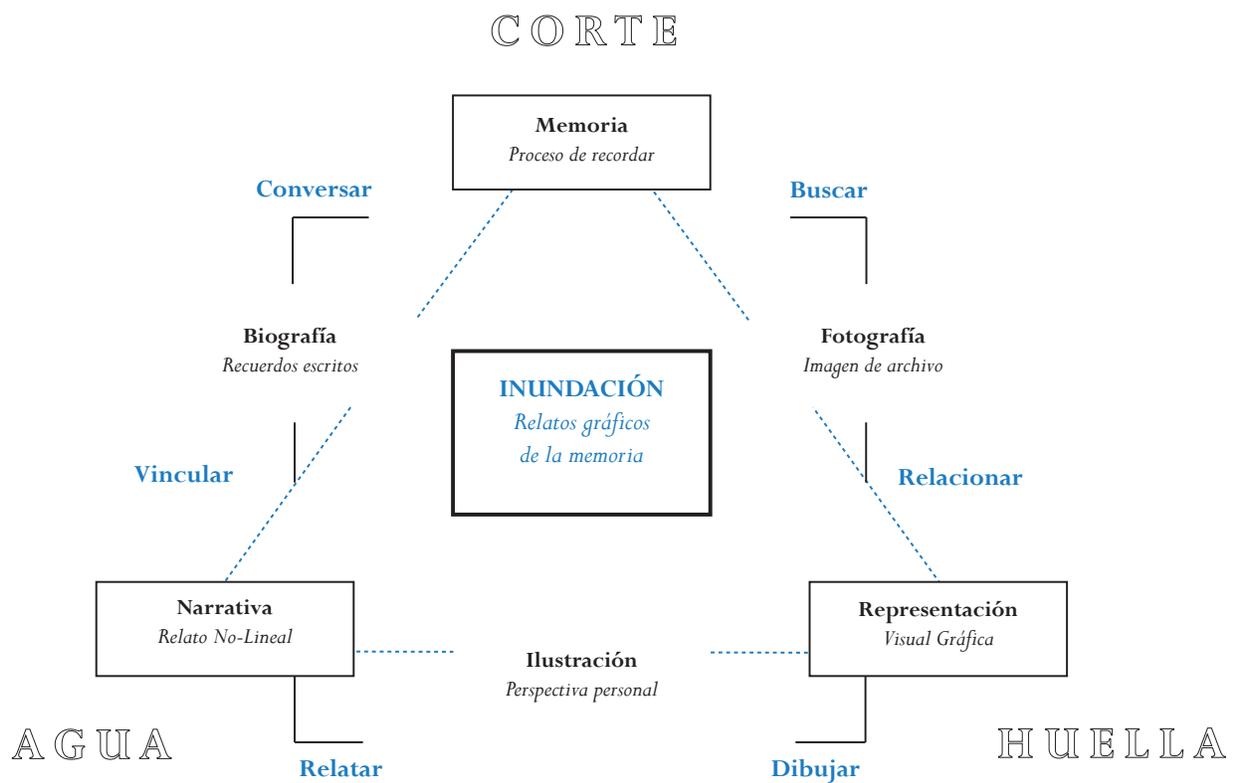
Es por esto que el agua es importante en mi trabajo, porque no se relaciona solamente como un tipo de imagen a utilizar por estar muy presente en los escritos de mi tío y los recuerdos de infancia de mis familiares, sino también por lo que significó para mí en mi propio camino de entenderlos y poder narrar mi propia perspectiva de como me relaciono con ellos lo cual es, finalmente, la naturaleza de mi propia memoria.



Img. 2.38 Latorre, C., “Reverso de fotografía familiar”.



Img. 2.39 Latorre, C., “Niños bañándose en el Mataquito”.



Esquema 2.3 Elaboración Propia, Síntesis Capítulo II, Parte II y III



• CAPÍTULO III •



PROYECTO

Proceso de Creación

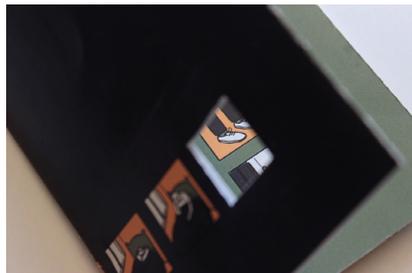
DESCRIPCIÓN

Usuario y Trabajos Antecedentes

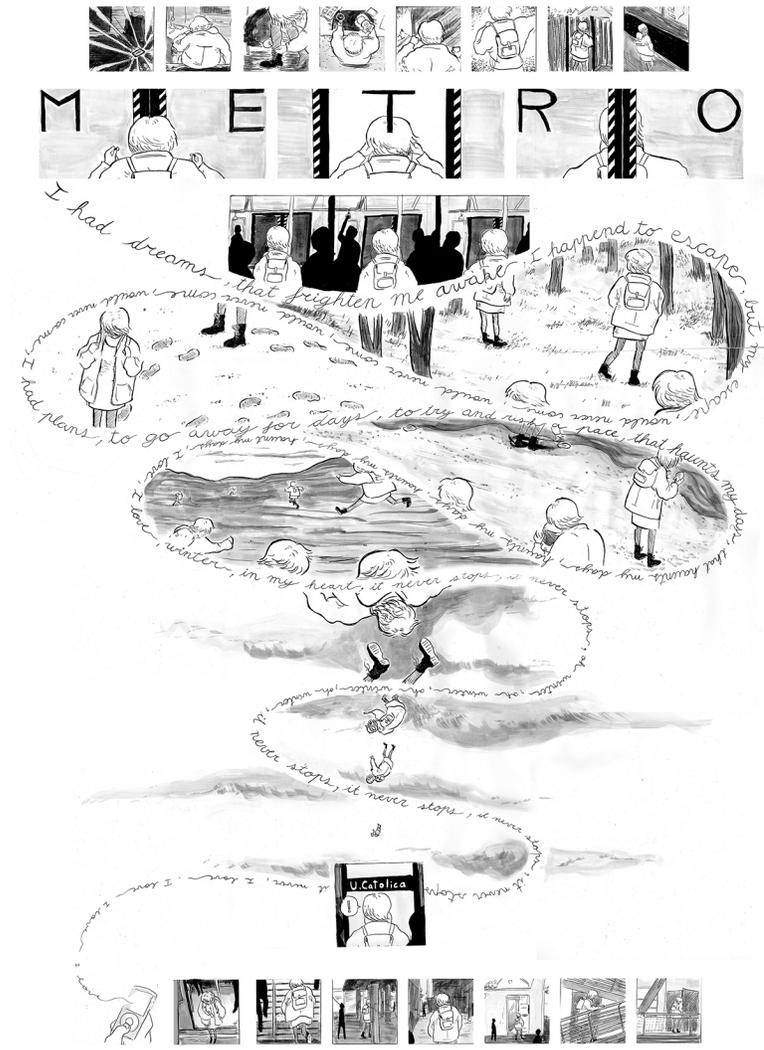
El proyecto consiste en la creación de un cómic que relata, desde la gráfica y el medio físico, el proceso de recordar a partir de mi interpretación de la memoria de mi familia en Licantén (mi *postmemoria*), en especial desde las fotografías y recuerdos escritos que realizó mi tío. A partir de la experimentación desde el dibujo, como graficación de imágenes de los recuerdos, y el ritmo visual, como proceso de recordar, se busca generar en el lector una experiencia de memoria donde es necesario hacer más de una única lectura para comprender completamente el contenido, ya que el tiempo y la narración están fragmentadas.

Inundación no busca ser un libro de lectura fácil ni rápida, sino uno que obligue a quien lo tome a darse el tiempo de entenderlo. Siendo el relato sobre un lugar pasado perdido, mi intención de recrear un proceso de memoria va de la mano con mostrar mi búsqueda de comprender estos recuerdos. Contrario a los relatos de carácter comercial, pretendo fomentar una conexión más íntima desde una lectura pausada e inmersiva de quien busca algo distinto y valora un tipo de publicación que se preocupa por los detalles, como conocedores del medio o personas sensibles a ese tipo de proyectos.

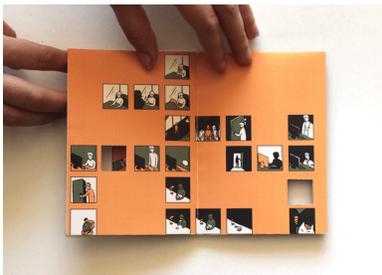
Desde el lado formal, la búsqueda de distintos métodos narrativos viene de dos proyectos universitarios anteriores: “Metro” (img. 3.1) y “Decisiones” (img. 3.1). Estos primeros ejercicios me impulsaron a seguir experimentando el formato, pero esta vez desde un proyecto más complejo.



Imgs. 3.2 Suárez, M.J., “Decisiones”, 2017



Img 3.1 Suárez, M.J., "Metro", 2016.



TÉCNICA

Re-dibujo de imágenes

El dibujo es el recurso gráfico principal del proyecto, donde las primeras aproximaciones fueron a partir de pruebas de estilo libres y exploratorias. Basándome principalmente en fotografías, probé con distintos materiales: tinta china, plumones, acuarela, grafito dibujo digital y tiralíneas (imágenes 3.3, 3.4, 3.5, 3.6 y 3.7).

La primera fase de exploración gráfica fue desde la superposición de imágenes y la intervención sobre dibujos para que perdieran su definición. A pesar de los resultados, estas técnicas complejizaban la comprensión de la imagen en sí misma al no entenderse del todo bien que se estaba mostrando. Mi intervención sobre la imagen era intencionada desde un criterio ornamental que no responde a como realmente se generan las memorias: de forma inconsciente. Quería que los dibujos “parecieran” recuerdos, sino que fueran creados “como” los recuerdos. Además, al graficar memorias que no me pertenecen, pienso que puede ser deshonesto intervenir demasiado las fotografías a un punto de convertirlas en otra cosa. Como mi búsqueda está más en relacionarme con el pasado, intervenir demasiado las imágenes no ayudaba a lo que quería hacer con las fotografías familiares.

En la segunda fase de exploración gráfica, experimenté desde el método en que se crean las imágenes priorizando una conexión entre el proceso de recordar y la manera en que se crean los dibujos. Con la acuarela probé dibujar en una página y, antes de que se secase la pintura del todo, cerrar la croquera para que se pegara al otro lado de la hoja y utilizar el dibujo principal solo como una base para crear un segundo dibujo que no controlaba completamente (imagen 3.9) y con la piroxilina probé con traspasar imágenes directamente al papel y modificarlas, tomando recortes de periódicos, pasándolo y luego modificando las imágenes de forma libre (imagen 3.10). A pesar de tener resultados desde una forma más coherente a lo que quería, los resultados aún se abstraían demasiado de su forma original.



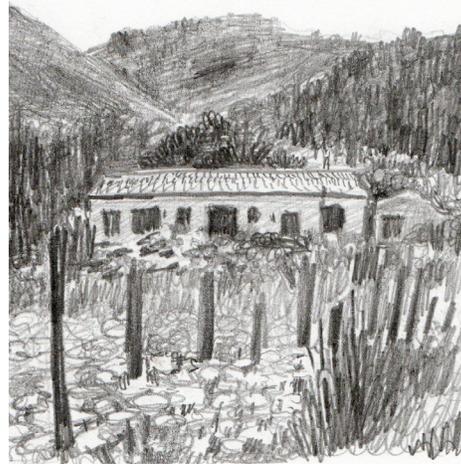
Img 3.3 Bocetos en tinta china.



Img 3.4 Boceto en plumón.



Img 3.5 Boceto en acuarela.



Img 3.6 Boceto en grafito.



Img 3.7 Boceto digital.



Img 3.8 Boceto en tiralíneas.

Mientras probaba los dibujos con plumones con base a alcohol noté que, al reverso de la hoja, quedaba una imagen de forma natural con la cual podía jugar con sus capas fácilmente. En una primera aproximación (img. 3.11) experimenté con la superposición, similar a la hecha en piroxilina, donde intervenía la imagen final con técnicas mixtas, pero luego decidí quedarme sólo con el método del plumón pues era lo suficientemente simple y llamativo para representar un recuerdo (img. 3.12). En las decisiones finales hablaré con mayor profundidad sobre esta técnica.



Img 3.12 Prueba en plumon, original y reverso.



Img 3.9 Pruebas en acuarela, originales y copias análogas.



Img 3.10 Prueba en piroxilina y técnica mixta.



Img 3.11 Originales y pruebas en plumón y técnica mixta.

GUIÓN

Análisis de Recuerdos Suelos

El año 2017, cuando estaba de intercambio universitario en Madrid, asistí al festival de cómic alternativo llamado GRAF donde se impartieron diversos talleres, entre ellos uno de narración visual rítmica impartido por Nicolai Troshinsky, descrito de la siguiente forma: “A través de un proceso de juego y experimentación descubriremos qué es lo que hace que una narración tenga buen ritmo y aprenderemos a contar pequeñas y sencillas historias en imágenes, con el ritmo como principal ingrediente.” En el taller, Nicolai nos explicó la forma que él le daba ese ritmo a sus creaciones sin pensar en la historia sino simplemente la secuencia de imágenes desde un simple juego de cartas (esquema 3.1). La explicación de cómo el ritmo cuenta una historia se basa en la estructura narrativa del *Viaje del héroe* de Joseph Campbell (esquema 3.2), base con la que se estudian los guiones de cine, literatura o cualquier tipo de medio narrativo. Esta estructura se puede ir complejizando según el caso, pero en síntesis (y como lo explicó Nicolai), es la siguiente: Comienza con un héroe en un *status quo*, desde la presentación de la vida normal de este personaje principal, quien recibe un *llamado a la aventura* que lo obliga a salir de este estado inicial e irse en un viaje. En esta *aventura* ocurren diversas pruebas, muy distintas entre sí, que se van complejizando hasta llegar al momento decisivo, el *clímax* de la historia, donde obtiene un *tesoro*. El héroe parte su *retorno* a casa con su premio que obtuvo de esta última prueba, y al *volver al status quo* la comparte con su comunidad, cambiándola a ella y a él mismo. La aplicación de esta historia es diversa, como Nicolai demostró aplicándola en naipes, pero suele seguir la misma estructura narrativa y ritmo visual.



Esquema 3.2 Elaboración Propia, Síntesis del *Viaje del héroe*.

Mi objetivo era respetar el ritmo narrativo que ya tienen los recuerdos naturalmente y, como me estaba basando en los de mi tío, complementé este método al análisis propio que podía darle a la estructura de los recuerdos escritos. Mi primera aproximación, similar a la de Art Spiegelman, fue desde la intención de graficar cada recuerdo tal como aparecía en el texto al hacer una traducción frase-viñeta siguiendo el orden de la escritura ya existente. Para esto, conté la cantidad de palabras que tenía cada oración y cuantas líneas utilizaba en el escrito original, donde la cantidad de líneas se convertían en centímetros de la viñeta. El primer intento (img. 3.13) fue sin separación de viñetas y con un dibujo más improvisado, teniendo solo una estructura básica de



Esquema 3.1 Troshinsky, N., "Ejercicio Ritmo Visual", 2017.

dónde iría el dibujo pero sin referente previo. Siguiendo la misma lógica, hice un segundo intento (img. 3.14) donde organicé mejor dónde iban las viñetas y elegí previamente las imágenes que irían en cada una para luego copiarlas en el papel utilizando los plumones para preservar las capas que quedarán en cada dibujos. En ambos casos los resultados quedaron visualmente planos al seguir un orden únicamente mecánico más que uno narrativo-emocional. Volví a probar composiciones más sueltas con interpretaciones propias de los recuerdos (img. 3.15) que me sirvió para pensar en tipos de composición que podía utilizar a futuro.

La segunda aproximación a los escritos fue desde ordenar contando la cantidad de recuerdos (143) por hoja (13), destacando en negro los que tenían referencia a la inundación, abandono o muerte (recuerdos traumáticos), y en gris los recuerdos que se conectan entre ellos. (esquem 3.3) La primera franja muestra todo junto, la segunda los recuerdos en secuencia y el tercero solo los destacados. Al terminar el esquema pude observar que había similitudes de tiempo y ritmo con el método de Nicolai: la primera página se muestra como un status quo que parte con un primer recuerdo (el de caerse al río) y termina con un recuerdo traumático, similar a un llamado a la aventura, donde



Img 3.15 Bocetos de guión.

<p>Camino por el borde de la pileta de la Plaza de Armas, con el vuelo anterior de la manta sobre la cara; rosbalo y caigo al agua. Javier, el verdulero, me rescata.</p>	<p>Por una abertura en la pandoreta, pasamos del hotel a la casa que mi abuela acaba de arrendar-le a don Mario.</p>	<p>En el recreo, la escuela reparte a los alumnos leche caliente con chocolate en unos tazones de plástico con bordes carcomidos por el lavado. El olor penetrante de la leche se queda largo rato pegado a la nariz. Suena la campana. ¡Otra hora con el sr. Yévenes!</p>	
<p>Bruno se caga en la sala. Está parado frente al curso, con cara de compungido, cuando veo asomar un mojón por la pierna derecha de su pantalón.</p>			
<p>Una y otra vez hago la invertida en el pasillo de la casa, hasta que doy un martillazo con el pie derecho en la llave del medidor. Con el empuje resentido, juego todavía unos momentos sin notar la carne viva que asoma por la herida abierta. Un descontrolado grito de espanto rompe el aire y recorre a la velocidad del rayo todos los rincones de la casa. La Carmelita aparece en un segundo. Por la calle, mientras avanzamos a toda prisa hacia la posta, no cesa de darme ánimos ("¡Aguántese! Ya vamos a llegar"). Resultado de la corrida: ¡4 puntos malos!</p>			<p>Lloriqueando: "don Memo, Julio me pegó!" "Péguele Ud. también, puh ihor."</p>

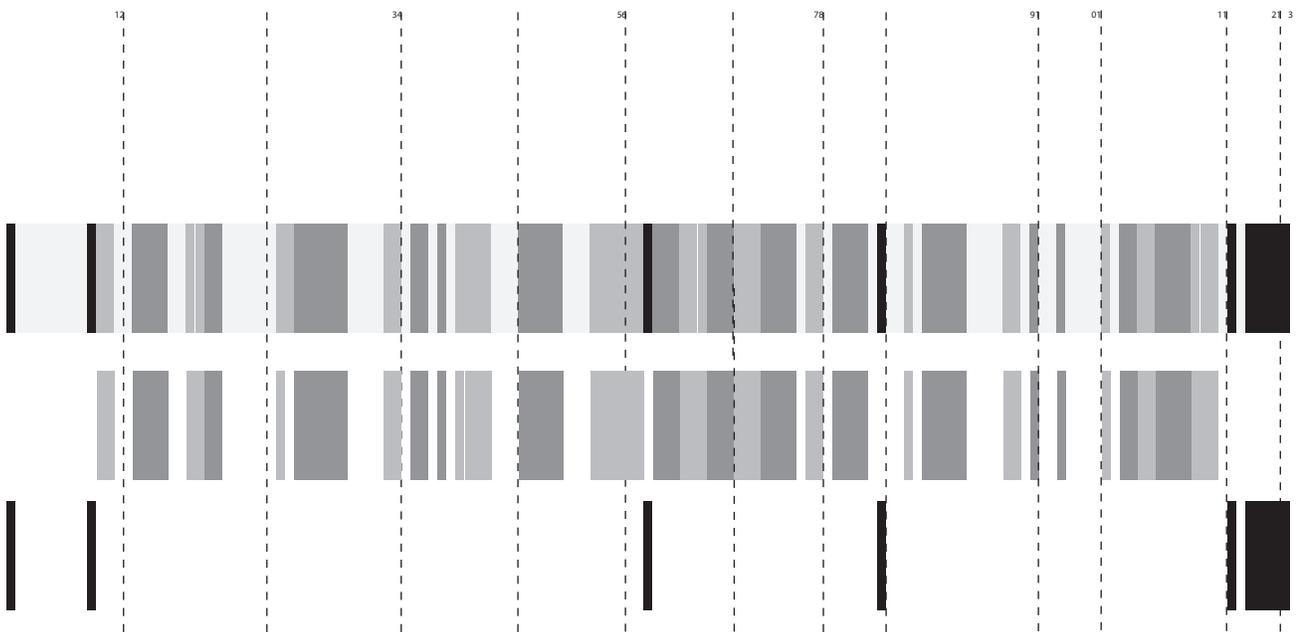


Img. 3.13 Prueba de aproximación a "Recuerdos Seltos".



Img. 3.14 Prueba de aproximación a "Recuerdos Seltos".

comienza a verse poco a poco recuerdos que sí se entrelazan entre ellos. Entre la página 2 y la página 5 los recuerdos van y vienen, hasta un momento de gran densidad, incluyendo uno traumático, que son los que hacen referencia a las actividades que tenían en el río. La densidad continúa hasta que se desata otro recuerdo traumático que lo quiebra, como un *clímax*, y termina en una secuencia de recuerdos traumáticos que podría tomarse como la vuelta al status quo, pero distinto, al unirse al primer recuerdo con el último (mencionado en la explicación del título del proyecto). A la par de ser similar al viaje del héroe, también se puede ver una narración de *recuerdos en cadena*, donde comienza por un primer impulso que gatilla una serie de recuerdos que terminan en uno significativo que le da sentido a porqué se generó ese fenómeno en primer lugar. Teniendo una estructura más visible de los recuerdos, volví a probar tipos de composición en el dibujo (img. 3.16), pero esta vez teniendo un orden más claro de donde iría que cosa.

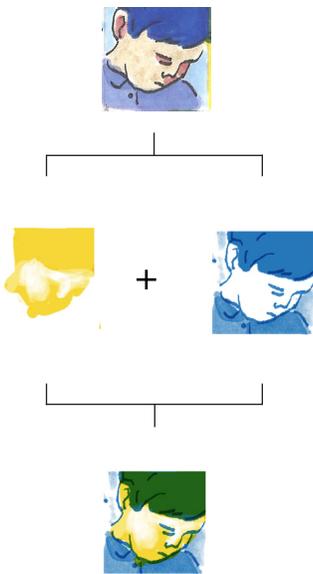


Esquema 3.3 Elaboración Propia, Síntesis de Recuerdos Suelos.

LIBRO

Experiencia del Usuario

En Mayo del 2019 asistí al taller de “Risografía y Cómic” de Gabriel Garvo, en la librería e imprenta Ojoporojo, que consistía en realizar un pequeño fanzine de 12 páginas (incluyendo portada y contraportada) de dos colores impreso en la técnica de risografía. Aproveché esta instancia como un primer momento de exploración de las ideas que tenía para mi proyecto de título y probar una técnica de impresión que me interesaba. En la página de la imprenta describen la risografía como: “un proceso de impresión que funciona con el concepto de stencil o plantillas, usando matrices y tintas planas para imprimir resultados muy atractivos, a bajo costo (cuando es de tiraje alto), en poco tiempo y con muy poco daño al medio ambiente. El mecanismo de la impresión Riso es, básicamente, el mismo que el de la serigrafía. Primero, se transfiere cierta imagen (ya sea de un archivo digital o escaneándola en la misma máquina) a una plantilla llamada master, que luego se envuelve alrededor de un tambor que contiene tinta en su interior (se usa un tambor por color). El papel es empujado por unos rodillos al interior de la máquina, pasa por debajo del tambor que gira a gran velocidad dejando pasar la tinta a través del máster para imprimir la imagen ciento de veces sin deteriorarla.”



Img 3.17 Proceso digital para pasar de una imagen a un efecto de risografía en Photoshop.

Utilizando los dibujos en plumón, separé los colores en canales de color (CMYK) en Photoshop, dejando el amarillo (Y) y el resto de los colores (CMK) en dos capas. Para probar cómo se vería en el computador puse ambas capas superpuestas entre sí en modo “multiplicar”, y a cada capa le apliqué un color sólido en modo “trama” con el código de color que me dieron en la imprenta. Los colores de las tintas Riso no se ajustan con precisión a los colores estándar de Pantone, pero sí se asemejan y se usan a modo de referencia de la paleta de “PANTONE + Solid Uncoated”, en mi caso utilice azul (*Blue 3005*, #1e76bd) y amarillo (*Yellow*, #f7d914), elección que explicaré más adelante. Cuando la impresión estuvo terminada, me dispuse a cortar manualmente los cuadros de las hojas (que tenía previamente marcados en el archivo de impresión), a hacer calcé las hojas, a corchetearlas, plisarlas y a cortar los excesos de los márgenes (img X).



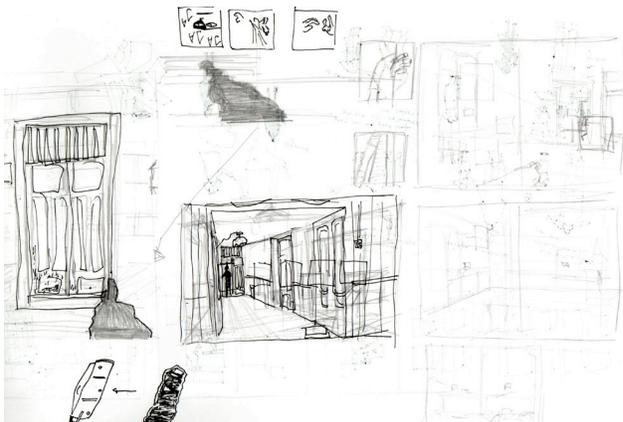
Img 3.18 Resultado taller de Cómics y Risografía, Ojoporojo, 2019.

A pesar de que el fanzine era corto y sólo utilicé el primer recuerdo, me ayudó a hacer pruebas con amigos y familiares. En general a todos les llamaba la atención los cortes en las hojas y lograban entender la historia central, pero les costaba encontrar una relación entre la historia central con las imágenes de alrededor por el exceso de información en cada página, aunque podían entenderlo cuando se los explicaba. Otro aspecto que me ayudó hacer este primer ejercicio fueron temas de encuadernación a futuro. Con el fanzine me di cuenta que plisar las hojas generaba un margen de error en el calce de los cortes en las hojas, que en un fanzine de 12 hojas no es tan complicado de arreglar pero con una mayor cantidad de páginas podría ser un problema, lo que me llevó a elegir un tipo de no tuviera pliegues, como es la encuadernación rústica fresada, que luego explicaré con mayor detalle.

Las primeras pruebas de maqueta fueron en base a composiciones con fotografías que iba ordenando he interviniendo en la impresión (img. 3.20), y las cuales perforaba y juntaba con un archivador para imitar el tipo de encuadernación y para cambiar páginas de forma más económica y simple, que se complementaba con ideas de orden, composición o dibujos en hojas externas a la maqueta (img. 3.19). El proceso de imprimir las composiciones y tomar decisiones con pruebas físicas era importante para mi proyecto por la importancia que le doy al formato físico, donde se notaba la diferencia entre ver el archivo en PDF en un computador que al tomarlo con las manos y pasar las páginas, sobre todo para probar los calces de los cortes. A medida que iba avanzando el proyecto, y teniendo un guión más pulido, comencé a dibujar páginas e imprimirlas a color para probar cómo se veían, anotando correcciones con papeles pegados encima para probar distintas posibilidades en la misma página desde el simple gesto de sacar un papel y poner otro (img. 3.21). Desde estas maquetas podía hacer pruebas rápidas con amigos y familiares sobre qué entendían o no de la historia, qué cosas les gustaban y cómo creían que podría funcionar mejor ciertas partes.



Img 3.20 Maquetas de fotografías.



Img 3.19 Bocetos de guión.



Img 3.21 Maquetas y correcciones.

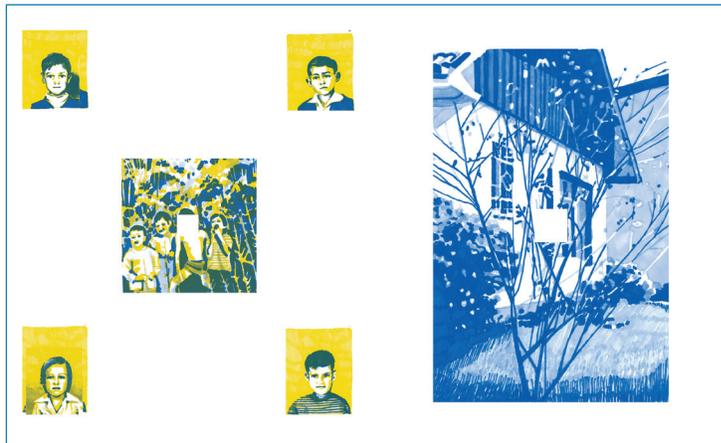
Una prueba importante fue definir el tamaño del libro final, haciendo 3 maquetas distintas basadas en distintos referentes que me interesaban: el tamaño de un álbum de fotos de formato pequeño (img. 3.22), el de “Zoom” de Istvan Banyai (img. 3.23), el de “Souvenir d’une journée parfait” de Dominique Gobler (img. 3.24). Las imágenes dentro de cada formato eran del mismo tamaño ya que quería preservar formatos reales de fotografías antiguas para dar la sensación de estar viendo un álbum de fotos (img. 3.25). Mostrándoselo a amigos y familiares en general todos prefirieron el tamaño 02, ya que el tamaño 03 se les hacía muy grande con mucho vacío entre las imágenes, y el 01 demasiado pequeño para apreciar bien los dibujos, además de que el tamaño 02 era levemente más cuadrado, cosa que ayudaba a la composición por ser similar al formato de fotografías antiguas.



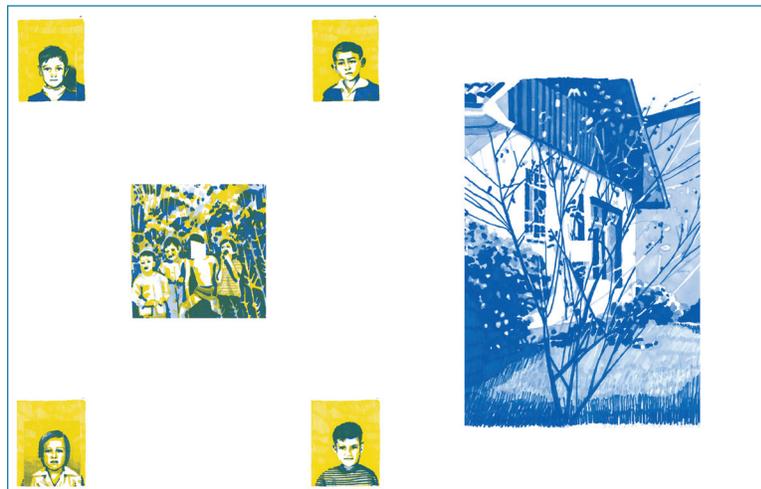
Img 3.25 Fotografías referenciales y dibujos que utilizan el mismo tamaño.



Img 3.22 Tamaño 01 (39 x 25,3 cm)



Img 3.23 Tamaño 02 (43,7 x 26,5 cm)



Img 3.24 Tamaño 03 (46 x 29,5 cm)

PROYECTO

Decisiones finales

COLOR

La elección de los colores azul y amarillo fue una inspiración sacada principalmente del segundo capítulo de “Las Olas” de Virginia Woolf, donde en el prefacio escribe lo siguiente: “El sol se elevó aún más en el cielo. Olas azules, olas verdes, dibujaron un rápido abanico en la playa rodeando las espigas de cardo marino en la arena, y dejando aquí y allá superficiales charcas de luz.” (Woolf, 1931: 30). Al igual que las tintas de la serigrafía (que literalmente son al agua), la idea de las olas azules y verdes que dibujando imágenes se convertía en una metáfora de la idea de redibujar las fotografías que ya no están porque se las llevó el río. Junto a esto, los colores que utilizaba Sorolla (img. 3.26) para pintar los niños nadando en el mar, que dan una fuerte sensación de nostalgia de la propia niñez. Además me influyeron las últimas pinturas de Alphonse Mucha (img. 3.27) donde recrea escenas de la cultura eslávica, donde utiliza el azul para representar la memoria y el amarillo a la esperanza, me sirvieron como referencia de ese uso de los colores.

Dentro de mi búsqueda de fotografías en mi álbum familiar, encontré una imagen (img. 3.28) donde salgo yo en medio de mis padres en el desierto florido, donde mi madre está de amarillo y mi padre de azul oscuro. La idea de que, al combinar los colores sale un tercero (el verde), era similar de combinar tiempos, pasado con presente, para buscar algo más, que era mi reflejo en ellos, al igual que yo estar entre medio de mis padres que son quienes me criaron.

Los colores funcionan como una representación de las emociones que forman dichos recuerdos más que una replicación realista de cómo se veían originalmente, desde el anhelo (azul) de recuperar una infancia (amarillo) perdida por la inundación (verde, unión de ambos colores) (img. 3.29 y 3.30).

DIBUJO

Los dibujos se realizaron con plumones en base a alcohol (Prismacolor premier) directamente en un papel bond de 75 g sin boceto previo. Coloqué otras 2 hojas iguales por debajo para que llegue la tinta a distintas capas y rescaté la huella que va dejando el dibujo. Las imágenes de atrás muestran donde puse más detalle,



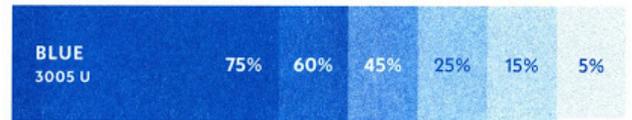
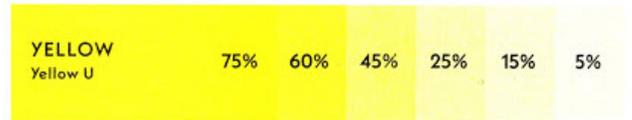
Img 3.26 Mucha, A. "El Juramento de Unión de los Eslavos", 1939.



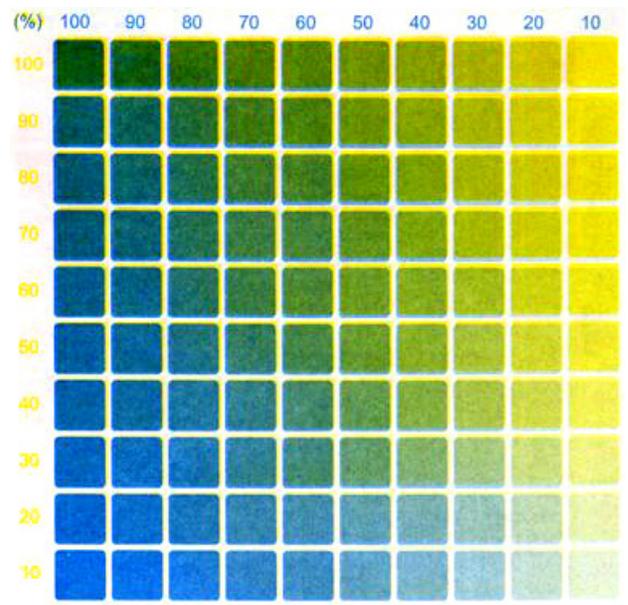
Img 3.27 Sorolla, J., "Nadadores, Jávora", 1905.



Img 3.28 Archivo Familiar, "Viaje al desierto florido", 1997.



Img 3.29 Colores elegidos.



Img 3.30 Muestra de colores y porcentajes.



Img 3.31 Lápices y colores utilizados.

o dónde usé colores más intensos, creando un mapa orgánico de mi propio trazo. Así, esta técnica va dejando manchas que las utilicé para representar los recuerdos por el gesto mismo de dejar marcas en distintas capas, desde una analogía con los estímulos que generan los recuerdos en la imagen mental que tenemos en la memoria, donde permanecen solo ciertas impresiones difusas que no representan su origen en su totalidad pero dan indicios de lo que quedó (de forma no intencional). Utilicé 3 colores: 1 amarillo (PM-19) y 2 tonos de azul, (PM-43 y PM-48) (img. 3.31).

LUGARES

Los dibujos de lugares suelen tener un carácter contextual de entender dónde están ocurriendo las cosas que pasan en un relato. Un contexto ayuda a la inmersión más emocional por no tener un único punto de interés en la composición sino una serie de cosas que ocurren al mismo tiempo.

La creación de estas imágenes son más meditativas y contemplativas al ser, generalmente, de formato más grande (dos planas). Al ser dibujos más emocionales, me tomé la libertad de modificar o inventar ciertos detalles para aumentar mi propia sensación de lo que estoy observando (img. 3.32).

PERSONAS

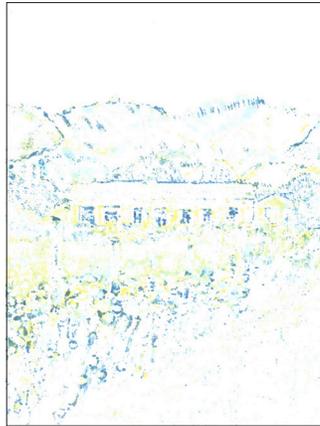
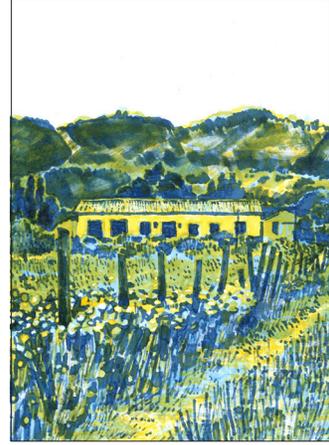
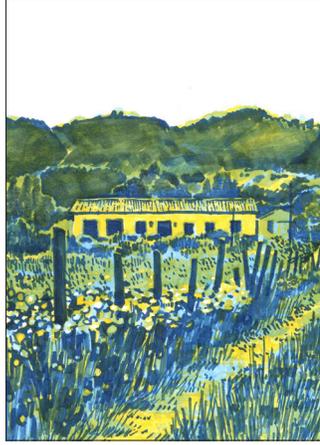
Al casi no existir fotografías de mi familia de la época, utilicé imágenes de otras personas para dar la idea de cómo fueron ciertas vivencias que se narran en el libro. Es por esto que intento evitar hacer demasiados detalles en los rostros, además de continuar con la idea de que, en la memoria, uno no recuerda con exactitud ese tipo de detalles. Las imágenes de personas ayudan a darle más estructura al relato al ser más fáciles de percibir en una mirada rápida sin necesidad de observación muy prolongada, por lo que funcionan también como imagen-texto (similar a lo que hace Chris Ware) (img. 3.33).

RITMO

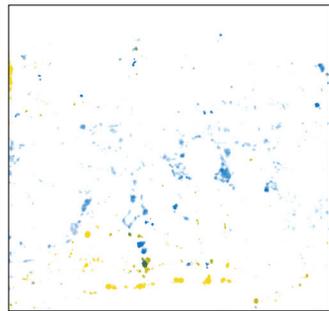
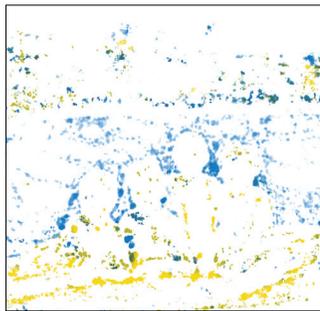
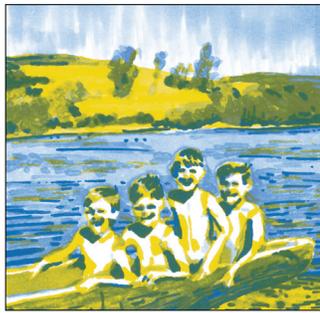
A partir de las dos estructuras anteriores -de Nikolai- y del análisis de los escritos de mi tío, elaboré el ritmo visual para mi cómic desde la combinación y simplificación de ambas, como una especie de traducción de los recuerdos a una interpretación propia. La lógica de este ritmo va de la mano con la forma en que me relacionaba y entendía los recuerdos escritos, intentando juntar el ritmo de mi propia búsqueda junto al viaje de la memoria ya presente en los textos. Por esto, lo dividí en cuatro partes: la primera que es mi propio *status quo* (presente), la segunda es un *llamado a la aventura*, en este caso un llamado al recuerdo, aún confuso (umbral), la tercera es ya entrando a la aventura, desde los recuerdos más entendibles que se presentan en los recuerdos en *cadena de*



Img. 3.32 Fotografía original, redibujo y sus capas (de izquierda a derecha, arriba a abajo).



Img. 3.33 Fotografía original, redibujo y sus capas (de izquierda a derecha, arriba a abajo).



los escritos (recuerdos) y por último un *clímax* desde la pérdida de recuerdos (inundación), que vuelve al *status quo* (esquema 3.4).

GUIÓN

El guión se estructura en base a esta estructura desde una historia simple: Voy a la casa de Licantén y a medida que entro me voy acordando de las cosas que me iba contando mi padre cuando era pequeña, y hago la relación entre las imágenes que he visto y los lugares que voy visitando. La narración es un diálogo en primera persona de mi papá contándome estos recuerdos, con pequeñas intervenciones mías cuando era niña haciendo preguntas o comentarios, que es mi propio recuerdo de haber escuchado estas historias desde pequeña. El recuerdo de un accidente acuático encadena una serie de otros momentos vinculados al agua que culminan en el recuerdo mismo de la inundación del pueblo de Licantén.

TIPOGRAFÍA

El texto de este libro ha sido compuesto en una versión digital de Perpetua, una tipografía diseñada por el tipógrafo y escultor inglés Eric Gill. Estudiante del calígrafo Edward Johnston, Gill pasó su temprana carrera como comerciante, inscribiendo lápidas, tocados y cartas iniciales para prensas finas en toda Europa. Basada en el arte de corte en piedra, Perpetua es una fuente serifa altamente legible.

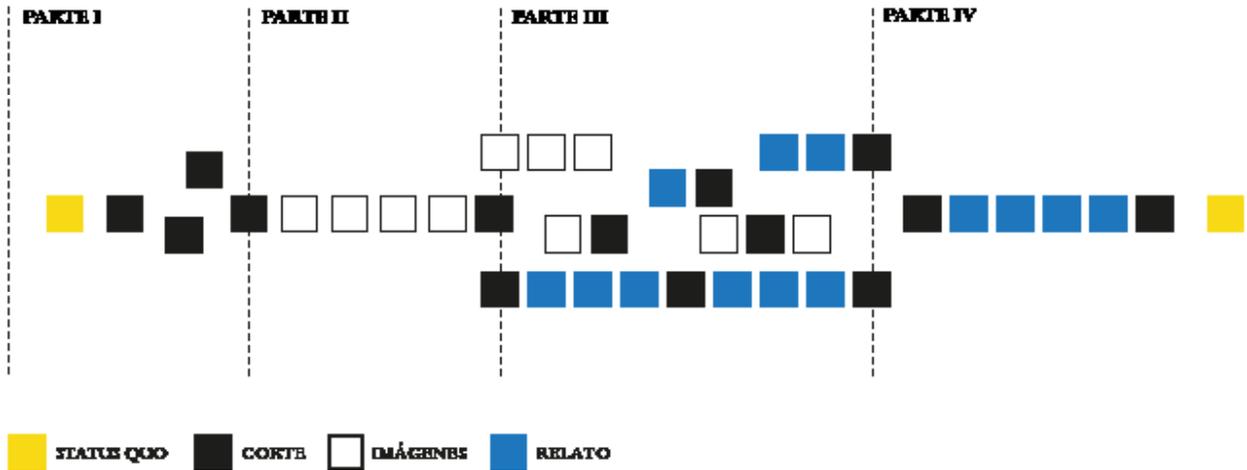
Teniendo un origen de preservar los nombres de las personas en las tumbas para ser velados y recordados por sus parientes, decidí utilizar esta tipografía para mi cómic en el título, diálogos y textos interiores (img. 3.34).

SENSACIÓN

El sentimiento principal que busca generar este proyecto es uno nostálgico, de un anhelo a una infancia perdida tanto desde la ternura que produce recordarlo y la pena de estar conciente que ya pasó. Inundación no busca ser un cómic con un único enfoque emocional, sino de etapas de sensaciones que van acompañando al lector a través de las composiciones de cada parte.

SECUENCIA

Las composiciones de las secuencias varían según el momento de la historia en las partes I, II, III y IV, que se explican en las siguientes páginas:



Estructura 3.4 Elaboración Propia, Síntesis ritmos para Inundación.

Perpetua
Perpetua
 Perpetua
Perpetua

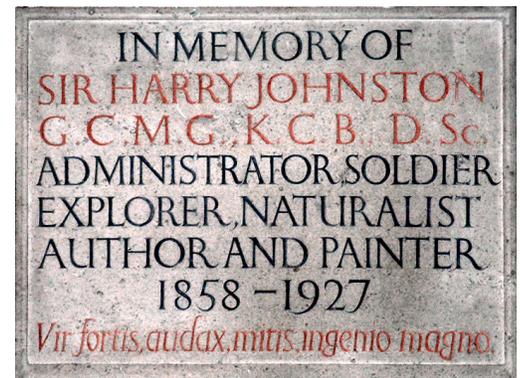
Eric Gill, 1929

Perpetua

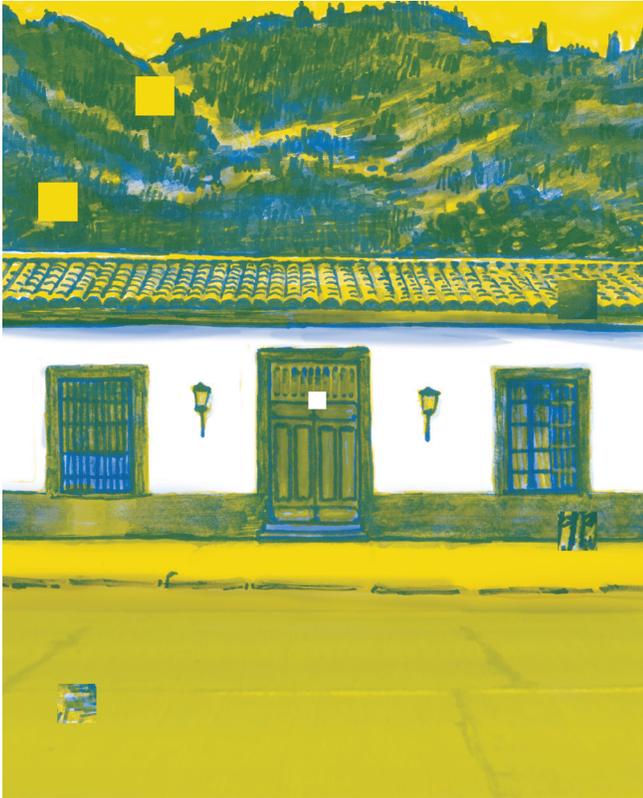
Perpetua

Perpetua

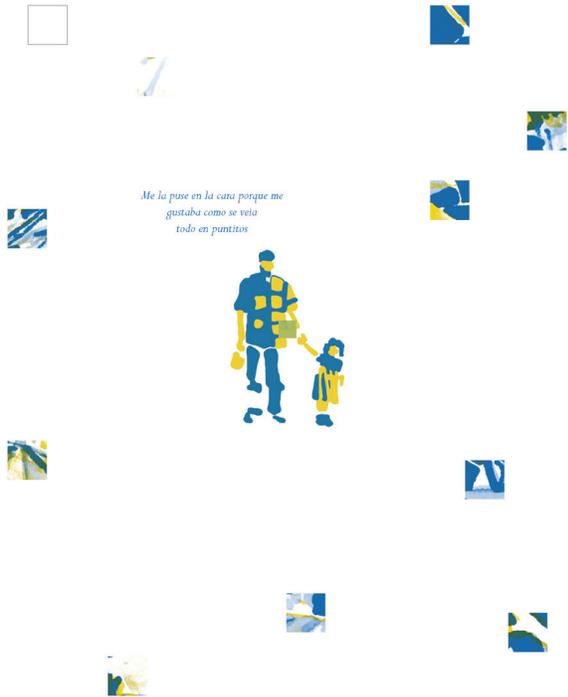
Perpetua



Img 3.34 Perpetua, “Familia tipográfica y usos en piedra”, 1929-32.



Img 3.35 Suárez, M.J., "Página Inundación", 2020.



PARTE I PRESENTE

Se basa en mi experiencia de haber estado en el pueblo de Licantén y la de haber escuchado sobre este desde muy pequeña. Por un lado, es un acercamiento gradual a la casa desde una perspectiva en primera persona, imitando una experiencia real que tuve de volver a la casa después de ir a visitar el río Mataquito (img. 3.36) y, por otro, es una recreación de cuando era pequeña y mi padre me contaba las historias de su infancia, que solía hacer cuando salíamos a caminar.

Se divide en página de izquierda y derecha, donde la primera es un acercamiento a la casa desde el río y la segunda una recreación de una conversación con mi padre. Ambos simbolizan la forma en que me fui acercando a estas memorias familiares. Los recortes en las páginas van apareciendo en forma gradual, creándose una yuxtaposición sutil de las imágenes a medida que va avanzando (img. 3.35).



Img 3.36 Suárez, M.J., “Vuelta a la casona desde el río, Licantén”, 2019.



Img 3.37 Suárez, M.J., "Página Inundación", 2020.

PARTE II UMBRAL

A partir de una pregunta que le hago a mi padre; "¿y que pasó después?", comenzamos a entrar en los recuerdos de su infancia al gatillar un estímulo emocional que aún no se sabe de dónde venía. Al entrar a la casa, que se presenta como un *lugar de la memoria*, se comienza lentamente a notar que está entrando en los recuerdos que aún contiene.

El corte que atraviesa este libro se abre levemente por primera vez, haciendo notar un ligero primer acercamiento a la imagen final. La secuencia de imágenes que le siguen son parte de la casa: el patio, las piezas y la vista desde la casa (img. 3.38), que abarcan las dos hojas en un solo color, azul (memoria), para ser más inmersivos. Los dibujos corresponden a la segunda capa de dibujos levemente descompuestas, pero aún se puede entender lo que se está viendo (img. 3.37).



Img 3.38 Varios Autores, "Imágenes utilizadas para la parte "Umbral" del cómic", recopiladas durante el año 2019.

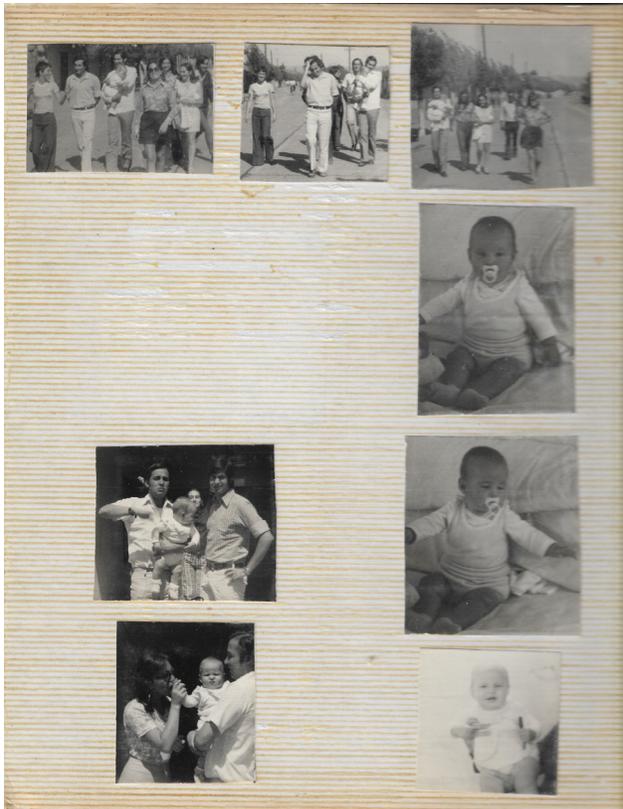


Img 3.39 Suárez, M.J., "Página Inundación", 2020.

PARTE III RECUERDOS

Mi padre me relata lo que sería un día normal de veraneo en Licantén: ir al río, jugar en él y volver. Parten desde la mañana, temprano, hasta que se aburren y vuelven a almorzar. Cuenta un evento en que casi se ahoga en el río y otro donde construyen unas balsas con unos amigos. Estas secuencias son acompañadas por otras imágenes de recuerdos aparentemente inconexas del relato central, pero que mantienen la sensación de estar recordando cosas a pesar de no estar contándolas en el momento. El recorte del centro va creciendo gradualmente hasta llegar a la parte IV.

El principal referente de esta parte son los álbumes de fotos que fui encontrando a medida que iba buscando fotografías de mis familiares entre amigos cercanos de ellos (img. 3.40 y 3.41). Los cuadros centrales van creciendo lentamente y se ven otros cortes que conectan imágenes de distintas páginas de forma más directa (img. 3.39).



Img 3.40 Latorre, C., "Páginas completas de álbumes familiares".



Img 3.41 Sarrazin, M., "Páginas completas de álbumes familiares".





Img 3.42 Suárez, M.J., "Página Inundación", 2020.

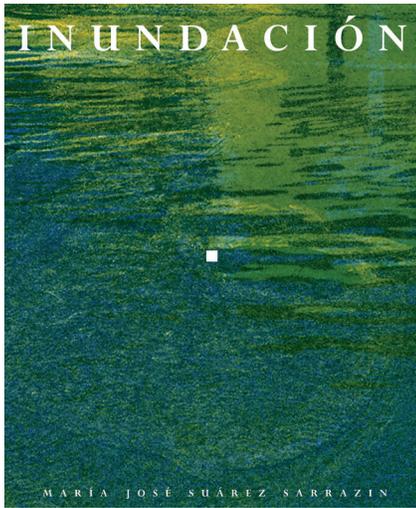
PARTE IV INUNDACIÓN

El último recuerdo de la inundación que escribe mi tío es donde comenta el fin de Licantén. Los cortes son grandes y persistentes hasta la última página, que muestra la imagen final: un árbol inundado.

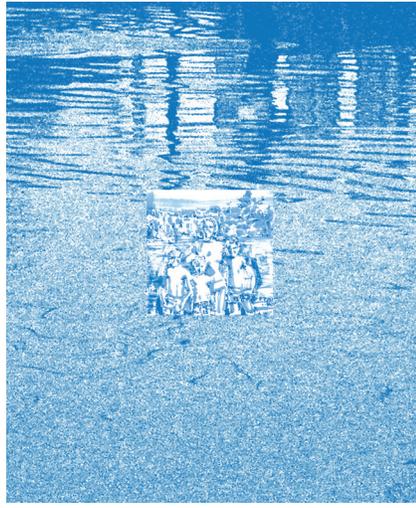
Las imágenes se componen de fotografías reales de la inundación y fotocopias del diario "La Prensa" de Curicó (img. 3.43). Desde el collage, se recrean las imágenes de forma fragmentada, similar a como se presentan en las páginas del periódico. El color verde resalta al no haber sido utilizado antes, reforzando el *clímax* de llegar a esta parte, imitando a la haberlo vivido en primera persona (img. 3.42).



Img 3.43 La Prensa, "Fotocopias de páginas completas", 1974 - 86.



Img 3.44 Suárez, M.J., "Portada", 2020.

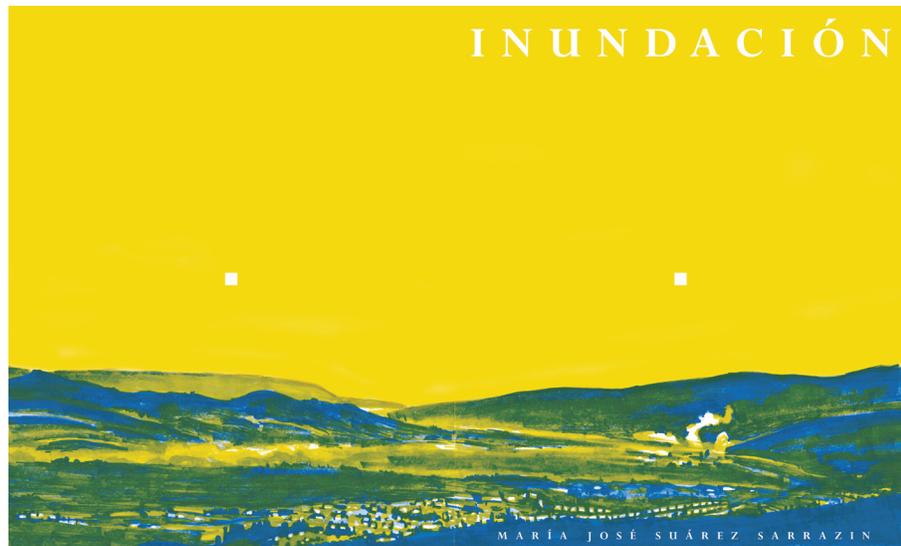


Img 3.45 Suárez, M.J., "Guardas", 2020.



OTRAS PÁGINAS PORTADA, GUARDA E IMAGEN PRINCIPIO/FINAL

La primera guarda muestra el reflejo de una inundación y un dibujo difuso, que se entiende en la segunda guarda del final, donde se muestra la fotografía original, pero en una imagen del río Mataquito tranquilo (img. 3.45, 3.48 y 3.49). La portada es una combinación de estas imágenes que imita un recurso de un álbum familiar encontrado (img. 3.44 y 3.47). Las imágenes del inicio y el final muestran una vista del pueblo desde el cerro, cerrando un ciclo de entrar en los recuerdos y luego irse (img. 3.46 y 3.50).



Img 3.46 Suárez, M.J., "Página inicio", 2020.



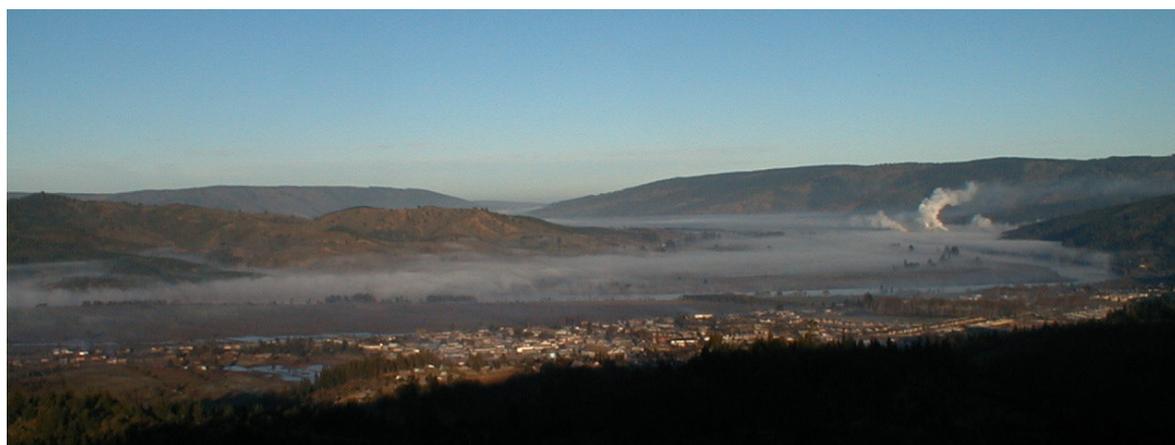
Img 3.47 Archivo familiar, "Portada y guarda de álbum familiar".



Img 3.48 N.N., "Imágenes de la inundación".



Img 3.49 N.N., "Río Mataquito desde el puente colgante".

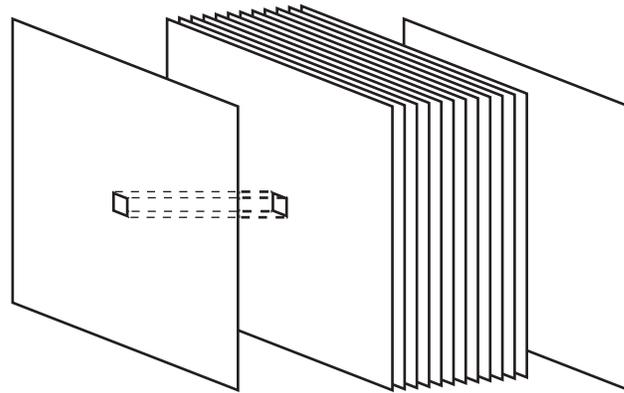


Img 3.50 N.N., "Vista del pueblo".

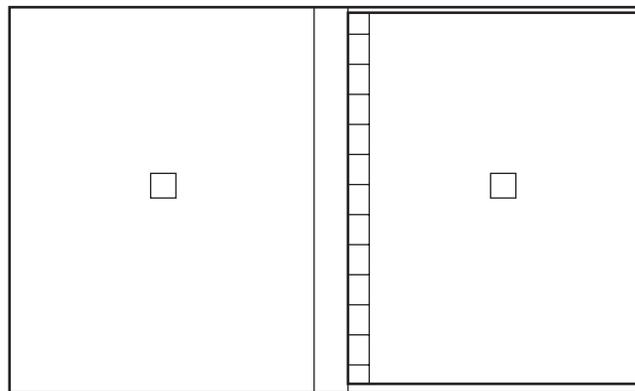
ENCUADERNACIÓN

Utilizando la encuadernación fresada rústica, cada hoja es impresa por separado y la portada como una imagen completa. Antes de unir las, se cortan las páginas y se calzan entre ellas y con la portada (esquema 3.5) y luego se encuaderna el interior.

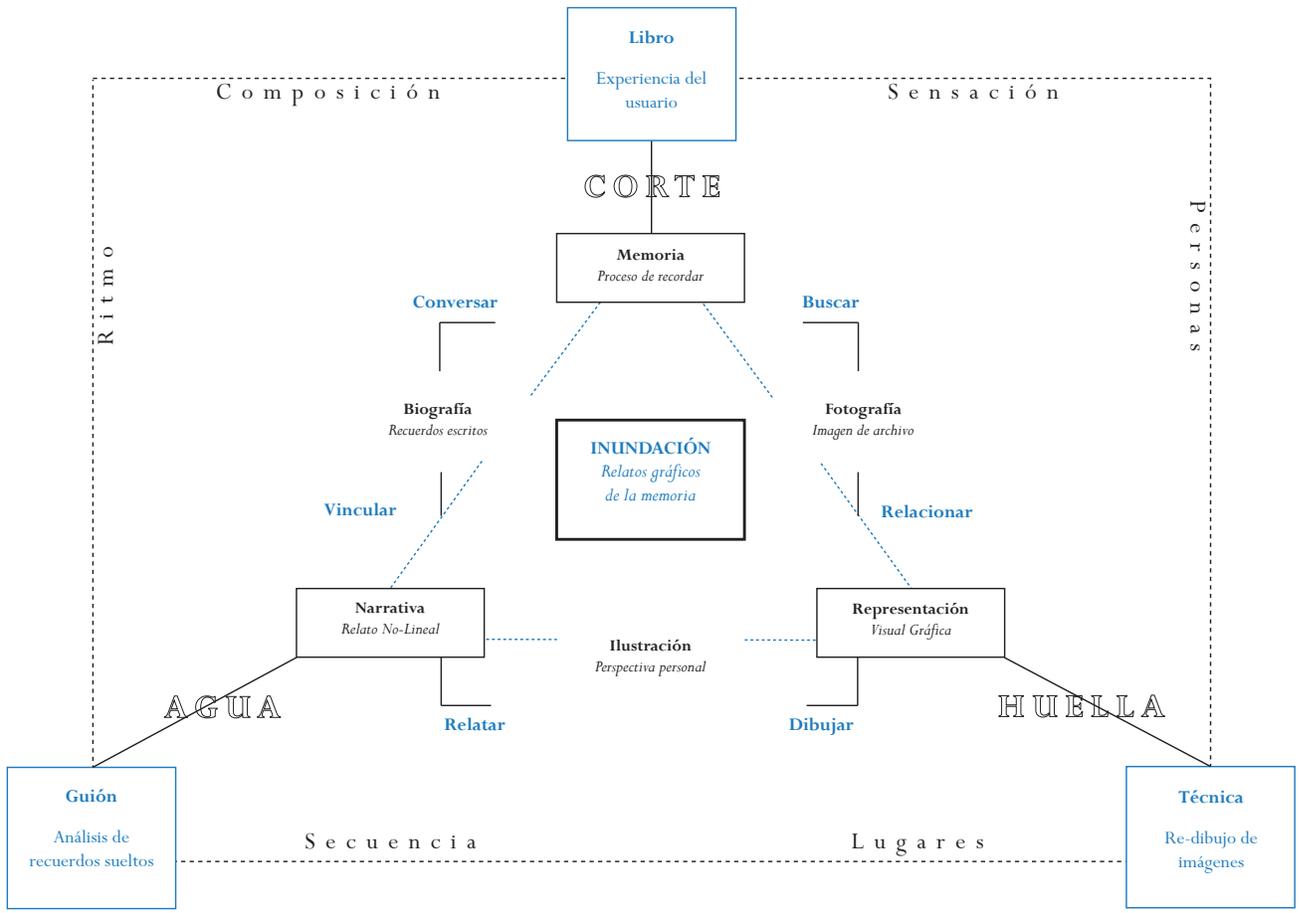
Como son menos de 100 páginas, se utiliza una tapa dura para proteger el contenido y facilitar la lectura del interior. Para esto, la imagen de la portada se pega a un cartón que luego se junta al contenido, pegando las guardas con el interior de este (esquema 3.6).



Esquema 3.5 Elaboración Propia,
Calce páginas con portada.



Esquema 3.6 Elaboración Propia,
Unión portada y contenido.



Esquema 3.7 Elaboración Propia, Síntesis Capítulo III

PROYECCIÓN

Festivales y Publicación

Al ser un libro que tiene diversos cortes en las páginas, es necesario trabajar con una editorial que esté abierta a hacer este tipo de trabajos. A nivel nacional, las editoriales independientes no suelen verlo como un impedimento ya que editan libros experimentales y diferentes, como “Pupi Club”, y “Mini Golf Deportivo”, microeditoriales que ya han trabajado con publicaciones de cómics, y “Naranja publicaciones” (img. 3.51), una librería y editorial especializada en libros de autor y publicación experimentales. A nivel internacional, un ejemplo es la editorial “L’Association” (img. 3.52), de los creadores del *OuBaPo*, quienes trabajan con distintos proyectos de narrativa gráfica alternativa en formatos bastante diversos.

A nivel nacional, pienso que mi cómic sería mejor presentarlo en festivales de libros de autor en vez de festivales de cómic por tener un formato más experimental, como sería el caso de “Impresionante”, feria de publicaciones y arte impreso de carácter independiente. A nivel internacional, el festival de “BD Angoulême” en Francia (img. 3.53) es uno de los más importantes de cómics alternativos, situados en la ciudad del mismo nombre y está dedicada casi por completo a este medio. Se reúnen distintos autores de todos los formatos y premian los que rompen con lo normalmente establecido, por lo que sería un buen lugar donde ir a mostrar mi trabajo.

Siendo mi primer trabajo como autora, pienso que sería difícil la aceptación de una editorial, en cambio podría participar en concursos, como el impulsado por “La casa Encendida” y “Fulgencio Pimentel” en España, llamado “Puchi Awards”, es un premio editorial de libros con formatos novedosos y narrativas distintas, por ejemplo el ganador del año 2018 (img. 3.54), fue un cómic impreso en risografía más diversos impresos u objetos adjuntos, entre ellos un vinilo de formato EP. Habiendo trabajado y vivido en España y Francia, pienso que podría intentar postular a diversos lugares en el extranjero.



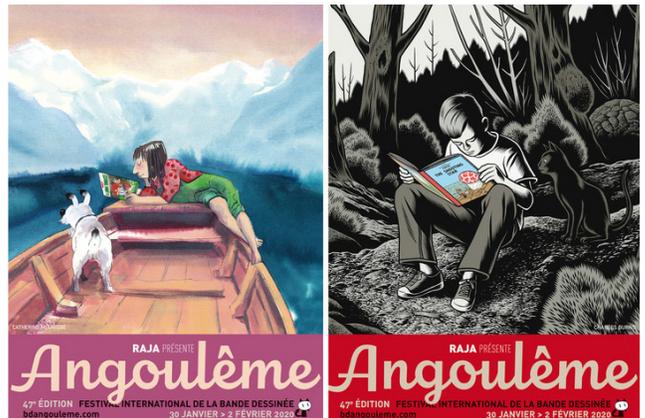
Img 3.51 Naranja Publicaciones, “GRRR, de Guillermo Deisler”, reedición 2019.



Img 3.52 L'Association, “Un Cadeau de Ruppert & Mulot”, 2013.



Img 3.53 Puchi Awards, “J+K de John Pham”, 2018.



Img 3.54 Festival BD Angoulême, “Afiches Oficiales”, 2020.

CONCLUSIONES

La realización de este proyecto fue un gran viaje intelectual y emocional pero también personal, del cual aún me siento en proceso. Como si fuese un llamado a la aventura, abordar un proyecto de título desde algo tan propio, me produjo un gran miedo inicial: ¿Es esto realmente diseño? ¿Estará bien la forma en que estoy llevando el trabajo? ¿Estará bien hacer esto en el contexto nacional que me encuentro?.

Por mucho tiempo, mi mayor problema a lo largo del proyecto fue cómo hacer converger en la narración, por un lado, la preservación de los recuerdos escritos por mi tío tal como fueron redactados por él y, por el otro, la necesidad de que lo pudiese comprender cualquiera, cosa que al principio fue más complicado de lo que imaginé. Pero finalmente, luego de diversas conversaciones y reflexiones sobre mi vida familiar y mi propia autobiografía, fui entendiendo que mi relación con estos recuerdos era el punto que conectaba ambas inquietudes, es decir que la conexión entre ambas cosas era mi propia experiencia, mi *postmemoria*. Al tomar decisiones narrativas desde mi intuición, pensando en la forma en que yo me siento respecto a ciertos recuerdos familiares, me ayudó a crear con mayor facilidad la historia que quería contar: mi búsqueda de entendimiento de mi pasado familiar.

Por otro lado, conocer la visión del proyecto que tenían personas de mi entorno, me ayudó a imaginar de mejor forma las maneras en que mi proyecto podría ser entendido por personas que no me conozcan. Es así como entendí lo que era el diseño para mí: si el arte se basa en el trabajo personal de una idea, el diseño le agrega la preocupación de tener presente al otro, al usuario, dentro de la creación - ¿no es el diseño gráfico, finalmente, un medio de comunicación con el resto desde la visualidad?.

El cómic como narrativa de la memoria fue un descubrimiento que me mostró que no estaba sola en esta búsqueda, y que era una inquietud mucho más actual de lo que creía. Encontrar un coloquio bajo el nombre “*Comics and Memory*” (Cómics y Memoria), realizado el 2017 en Bélgica, que posteriormente se convirtió en un libro físico el 2018-19, me ayudó a ver la conexión entre ambos conceptos de una forma mucho más clara y sencilla. Junto a esto, encontrar personas que trabajan específicamente en la teorización del medio,

fue de gran ayuda para ahondar en estos temas, desde la oportunidad de acceder a libros y cómics difíciles de obtener, hasta aportarme con nuevos contenidos e ideas profundas e interesantes.

Como varios de los que estamos en proceso de título en este contexto nacional, la duda sobre la relevancia de mi trabajo apareció fuertemente. Muchos de los autores que cito en esta memoria vivieron en épocas de extrema violencia: Hermann Ebbinghaus comenzó sus estudios de memoria mientras era soldado en la guerra franco-prusiana, Walter Benjamin fue un judío que vivió dos guerras mundiales, condición que le negó la entrada a la academia durante toda su vida, y Henri Bergson quien, a pesar de que su fama y estado de salud podían haberlo eximido de inscribirse como judío en las listas del año 1941, lo hizo igual porque, según él afirmó, “quise permanecer entre aquellos que mañana serán perseguidos”. Sin embargo, todos ellos lograron generar conocimientos sensibles que me hicieron reflexionar sobre la importancia de cuidar nuestro pasado para darle sentido a nuestras acciones actuales. Es fácil caer en la negatividad que conlleva la contingencia, pero hay que recordar que las cosas van más allá del presente, no solo hacia el pasado sino también al futuro. Se dice que Galileo Galilei, antes de morir, actuando en contra del juramento que lo obligó a negar que la tierra giraba alrededor del sol, pronunció como sus últimas palabras “*Eppur si Muove*” (Y aún así, se mueve).

El dibujo, un acto nacido en mi infancia que afortunadamente cultivo hasta el presente, se volvió un recurso clave para la investigación de este proyecto. Tanto en mis primeros acercamientos, como en el proceso del cómic final, pasé largas horas frente al papel para terminar un único dibujo, que podía tomar entre 20 minutos hasta más de 4 horas. Mientras tanto, en todo ese tiempo permitía la llegada de múltiples pensamientos e ideas que tomaron forma en palabras que están en esta memoria donde, casi por arte de magia, tanto el referente como el dibujo mismo me develaba secretos sobre la imagen y la memoria que no hubiese podido obtener desde otra fuente, similar a lo que dice Goethe “Aquel al que la Naturaleza comience a develarle su secreto manifiesto, experimentará un anhelo irresistible por conocer a su más digno intérprete: el arte”. Creo que el potencial que tiene el dibujo como medio investigativo fue una idea que surgió de este trabajo pero que me gustaría en un futuro, ojalá no muy lejano, seguir desarrollando.

“Inundación” fue una experiencia de aprendizaje; a partir de la narración de una historia familiar, pude redescubrir la potencialidad del dibujo como herramienta de investigación para la reconstrucción del pasado, y el cómic como un medio narrativo para representar la memoria.

FUENTES

Bibliografía

Libros

- ADORNO Theodor**, *Minima Moralia*, España: Edición Taurus, 2001.
- AHMED, Maaheen, CRUCIFIX, Benoît**, *Comics Memory: Archives and Styles*, Londres: Palgrave Macmillan, 2018.
- BARTHES Roland**, *La Cámara Lúcida, Notas sobre la fotografía*, París: Paidós Comunicación, 2017.
- BERGSON Henri**, *Memoria y vida*, Madrid: Alianza editorial, 2016.
- BERGSON Henri**, *Materia y Memoria*, Buenos Aires: Editorial Cactus, 2017.
- BORDES Enrique**, *Cómic: Arquitectura Narrativa*, Madrid: Editorial Cátedra, 2017.
- BOYER Pascal, WERTSCHV. James**, *Memory in Mind and Culture*, Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- BOYM Svetlana**, *The Future of Nostalgia*, Nueva York: Basic Books, 2001.
- BULL, KUHLMAN**, *The comics of Chris Ware: Drawing is a way of thinking*, Mississippi: University Press of Mississippi, 2010.
- GROENSTEEN Thierry**, *The System of comics*, Mississippi: The University Press of Mississippi, 2007.
- HIRSCH Marianne**, *Family Frames: Photography, Narrative and Postmemory*, Cambridge: Harvard University Press, 1997.
- HALBWACHS Maurice**, *La mémoire collective*, París: PUF, 1968.
- MATLY Michel**, *El cómic sobre la guerra civil*, Madrid: Editorial Cátedra, 2018.
- MAGNUSSEN Anne, CHRISTIANES Hans-Christian**, *Comics Culture, analytical and Theoretical Approaches to comics*, Copenhagen: Museum tusculanum press and University of Copenhagen, 2000.
- MCCLLOUD Scott**, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Nueva York: Harper Collins Publishers, 1993.
- RADSTONE Susannah, SCHWARZ Bill**, *Memory: Histories, Theories, Debates*, Nueva York: Fordham University, 2010.
- RICCI, Corrado**, *El arte de los Niños*, Madrid: Editorial fibulas, 2015.
- SPIEGELMAN Art**, *MetaMaus*, Barcelona: Reservoir Books, 2012.
- TÖPFFER Rodolphe**, *Monsieur Crépin, Monsieur Pencil: dos historias en imágenes*, Valencia: Editorial El Nadir, 2012.

VARELA Francisco, THOMPSON Evan, ROSCH Eleanor, *The Embodied Mind, Cognitive Science and Human Experience*, Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 1993.

VISGOTSKY L. S., *La imaginación y el arte en la infancia*, Madrid: Akal editora, 2018.

WORCESTER, *A Comic Studies Reader*, Mississippi: University Press of Mississippi, 2009.

ZÉPHIR, *Frontières*, Angoulême: Fidèle, 2015.

Sitios Web

SHAPTON Leanne, *Split Screens: An Interview with Richard McGuire*, The Paris Review, 12 de junio del 2015. Disponible online en <https://www.theparisreview.org/blog/2015/06/12/split-screens-an-interview-with-richard-mcguire/> (Consulta: 29 de Junio 2018).

SOBD, *Dans l'atelier des maîtres*, Salon SoBD, 2019. Disponible online en <https://sobd2019.com/le-salon/ateliers-et-master-classes/master-class/> (Consulta: 19 de Enero 2019).

JAMIESON Teddy, *Joe Sacco and Chris Ware at the Edinburgh International Book Festival*, EBookfest, 18 de agosto del 2013. Disponible online en https://www.youtube.com/watch?v=LBGWfLzNNFg&list=PLzqBA_a5LQP0IcjZ3H0Rc_9c6GQ7fINQP. (Consulta: 12 de Mayo, 2018)

Referentes Analizados

GOBLET Dominique, *Souvenir D'une Journée Parfaite*, Bruselas: FMRK, 2017.

McGUIRE Richard, *Aquí*, Barcelona: Salamandra Graphic, 2015.

SPIEGELMAN Art, *MAUS*, Nueva York: Pantheon, 1991.

WARE Chris, *Jimmy Corrigan: The smartest kid on earth*, Barcelona: Reservoir Books, 2003.

WOOLF Virginia, *Las Olas*, Barcelona: Lumen, 2010.

Anexos

SUÁREZ María José, Entrevista a Enrique Bordes, Madrid: 2019. Anexo 1.

SUÁREZ M., Recuerdos Suelos, Tönning: 2001. Anexo 2.

ANEXO 1

Entrevista a Enrique Bordes por María José Suárez,
Madrid, 25 de Enero, 2019

Arquitecto formado en la Escuela Técnica Superior de Madrid y en el IUAV (*Istituto Universitario di Architettura di Venezia*), doctorándose por la UPM en Arquitectura. Es profesor asociado en la UPM (ETSAM) y también imparte clases en ESNE. Autor del libro “Cómic. Arquitectura narrativa” (2017), además de colaborar en otras obras como: “Signo e Imagen” (2017) y “Beatos, macachis y percebes” (2018).

(MJS) Me gustaría saber, de forma un poco personal, qué fue lo que impulsó tu interés en el cómic como teoría, qué fue lo que te llamó la atención y cómo evolucionó en que escribieras una tesis sobre el tema. Cómo ha sido la reacción general de las personas de presentarse como un teórico del cómic.

(EB) Para mí el cómic empieza siendo una pasión de infancia, algo que va más allá de una primera lectura, algo casi de origen familiar, de esos libros que lees de la colección de tu padre o de un primo, entonces siempre ha habido un amor por el medio muy fuerte. Heredé gran parte de la colección de Tintín, digamos que para mí eso formaba parte de mi entorno y de mi crecimiento. Y realmente tampoco me siento como un teórico del cómic, por así decirlo, o si lo he sido considero que es algo parcial respecto de las cosas que hago. Para mí, en mi formación ha sido muy importante, en un momento dado, optar por la arquitectura, porque para mí la arquitectura es una formación bastante integral, en la medida que incluye tres patas: una pata muy técnica, una pata más creativa, y una pata más teórica/histórica, y digamos que esas tres están en continua alimentación. Una de las cosas que más me interesa es la narrativa en general, me gusta mucho la narración, contar historias, y de hecho en el trabajo que hago a nivel profesional, dentro de la arquitectura, me he desplazado a la parte más narrativa, que es la parte de hacer exposiciones y de contar historias a través del medio expositivo. Y en ese sentido para mí esa parte de contar cosas con texto y con imágenes lo he aprendido y lo he investigado y lo he intentado entender a partir de la lectura del cómic.

Para mí esa entrada o ese intento de profundización en la teoría del cómic es precisamente para intentar luego aplicar esos mecanismos, a lo mejor no en el cómic, pero sí en mecanismos cercanos a él. En ese sentido insistir mucho en estos tres, o en ese ciclo teórico/histórico, creatividad y técnica,

para mí también ha sido importante como profesor de dibujo en arquitectura o de expresión gráfica en arquitectura intentar desentrañar los mecanismos o explicar los mecanismos de algo que me ha sido siempre de mucha utilidad, de hecho entro precisamente en la teoría del cómic para explicar el cómic a los alumnos, y no por hablar de cómics porque sí, sino para que aprendan a comunicar de manera gráfica proyectos arquitectónicos o piezas de diseño, etc. De hecho, en el departamento que se hizo la tesis que luego se convirtió en un libro, es un departamento que se llama de ideación gráfica, es un departamento que tiene que ver con todo lo que implica el dibujo, pero no solo el dibujo como herramienta para expresar, sino el dibujo como herramienta para pensar, y en ese sentido estás en esa banda de lo técnico, lo teórico y a su vez lo creativo.

(MJS) Esta idea que tienes desde el cómic como ayudar a pensar, ¿Cómo sientes que lo ha percibido la gente a tu alrededor o en clases?

(EB) Yo creo que muy bien, porque realmente si uno desgrana todos los mecanismos, que a veces los autores de cómics obviamente no están pensando activamente, la gran mayoría, luego obviamente hay excepciones que sí, no están pensando en describir un espacio arquitectónico en relación con un recorrido o con muchas de las esencias o de las cosas inherentes a la arquitectura, pero si uno va recopilando toda una serie de mecanismos que hay repartidos en la historia del cómic hay muchas cosas que aprender, del uso de línea, del uso del color, del uso de la secuencia, de cómo se introduce la multidimensionalidad en una página bidimensional, de repente hay mucho aprendizaje incluso simplemente de la combinación de imagen y texto, o simplemente de la lectura secuenciada de las imágenes, de eso hay muchísimo que aprender y es aplicable no solo al campo de la arquitectura sino a muchos otros campos. De hecho, he llegado a dar clases en diseño gráfico y estoy convencido que hay un tipo de cómic que pueden hacer los diseñadores gráficos y hay un tipo de cómic que puede hacer también por ejemplo un fotógrafo, mucha gente implicada en la fotografía ahora mismo está profundizando en el mundo del foto libro y están casi haciendo cómics fotográficos lo cual creo que hay muchos mecanismos de ese lenguaje que puede saltar de donde están ubicados normalmente.

(MJS) Dentro de tus últimas investigaciones has abordado la temática de los límites de lo que es y no es un cómic, incluyendo la fotografía como viñeta, un elemento que suelen debatirse entre los teóricos. ¿Cómo has llegado a esta conclusión y en qué se diferencia de los otros pensamientos como los de Thierry Groensteen o Scott McCloud?

(EB) Bueno para mí, sinceramente, una de las cosas que me aparta de un teórico, es que yo no tengo tanto interés de teorizar a un nivel puro, incluso definir, sino muchas veces se trata de constatar obviedades que tienen que ver con los procesos creativos y que tienen que ver también con los procesos creativos implicados a una técnica, en ese sentido la irrupción de la fotografía, en el siglo XIX, es clave, cualquier persona que trabaje con imágenes, en el momento que llega la fotografía, desarrolla una nueva manera de ver. Es imposible entender la creación de imágenes humanas sin la irrupción de la fotografía. Hay gente incluso como David Hockney que se remonta incluso un poco más atrás con la irrupción o con el uso la cámara oscura, también esas técnicas acaban influyendo el tipo de imágenes que hacemos. Eso va por un lado, y por

otro lado también la aparición de la foto viene en conjunción también con toda una serie de técnicas de impresión que empiezan a popularizarse, empiezan a convertirse en algo mucho más económico, el poder hacer textos con imágenes y comunicarnos a gran escala. Y en ese momento nace el cómic, entonces es imposible separarlo de esa circunstancia.

Yo sinceramente creo que el encuadre fotográfico es un tipo de encuadre que los creadores toman de la fotografía y que empiezan a introducir en muchos campos, sea en la pintura o en el cómic también. Es muy claro cómo el cómic que se hace el siglo XIX, incluso a veces entrado el siglo XX, que tienen visiones puramente teatrales, empieza a incorporar estas visiones del encuadre del primer plano, del picado, del contrapicado, toda una serie de encuadratura de la imagen que vienen de la fotografía. En ese sentido podemos empezar a decir qué es cómic, qué no es cómic, no es importante como entender que un creador, una creadora, no pueden dejar de hacer cosas sin estar influenciado por lo que tiene alrededor.

(MJS) ¿Cuáles crees que son las principales ventajas que tiene el cómic como lenguaje y arte sobre los otros medios con los que suele compararse como el cine y la pintura, y cuáles son sus desventajas frente a ellos?

(EB) En realidad son medios distintos que cada uno de ellos puede expresar cosas distintas, yo puedo contar una historia, una teoría, en un espacio expositivo, lo puedo montar en un documental o lo puedo montar en un libro. En cada uno de los tres usaré recursos o elementos que no puedo usar en los demás, aunque la historia sea la misma. En ese sentido no tiene mucho sentido decir que uno es superior a otro, cada uno tiene sus condicionantes, mientras que un libro te permite una lectura pausada, permite que el lector lleve su ritmo, pues una exposición te permite introducir objetos físicos y introducir esa materialidad que de otras maneras es imposible describir, y sin embargo un documental te marca muy claro un tiempo, y puedes añadir sonidos y puedes añadir una serie de valores. Discutir cuál es mejor, en mi opinión, no tiene sentido. Lo que sí está claro es el prestigio social o la consideración social, yo creo que tiene que ver mucho que ver con las condiciones del mercado.

Por un lado hasta el siglo XIX la imprenta o la impresión o la comunicación a través de imágenes era algo que era exclusivo de las clases más altas, era exclusivo de los poderosos, era exclusivo de aquellos que tenían una capacidad económica muy alta muy elevada, de hecho la pintura y la escultura sigue perteneciendo a ese campo, la gran mayoría de los mortales no pueden comprar cualquier obra de pintura que se considere la mejor de la época, es accesible a muy poca gente. Con el cine ocurre un poco lo contrario, es tan popular que genera mucho dinero, entonces es otro mercado en el cual ya tiene mucha potencia y ese reconocimiento se consigue a través del mercado.

Y en el cómic, pues... efectivamente el mercado no es muy grande, los precios tampoco son muy altos entonces la accesibilidad es total. Para mí esa es la gran fortaleza del cómic, que puedes expresar con un nivel de afinamiento gráfico fantástico pero a su vez es un medio muy económico de hacer, y muy

económico de consumir, y esa misma ventaja se convierte en una desventaja a nivel social. Como no hay muchísimo dinero pues tampoco hay muchísimo interés en convertirlo en algo de prestigio, pero para mí sinceramente es una cuestión de puro mercado.

(MJS) ¿O sea que más allá de que sea una deuda histórica es una deuda económica?

(EB) Yo creo que se trata de un arte verdaderamente democrático, verdaderamente popular. Casi el equivalente a las expresiones más callejeras y sofisticadas que uno podría ver en el Carnaval de Cádiz, por ejemplo, donde se juntan 2 o 3 personas y crean una pequeña escena teatral callejera, al día de hoy eso es patrimonio de la Humanidad pero sin embargo el cómic no se considera una cosa elevadísima, pero tiene detrás autores de primerísimo nivel. Para mí, decir este vale más que el otro porque uno hace cómic y porque el otro hace películas no tiene sentido, tendrán más o menos valor en función de lo bien que comuniquen o el tipo de creaciones que haga. A la par de esta desvalorización, en los últimos años ha existido un enorme crecimiento de autores, sobre todo obras autobiográficas, y también en la teorización. ¿Por qué crees que ocurre este fenómeno ahora y no antes?. ¿Es una necesidad de los autores de crear cómics o del público de consumirlos?.

Siempre para cualquier cosa hay muchos motivos, igual que el desprestigio, el hecho de que no sea considerado alta cultura tiene que ver no solo con el mercado sino también con una serie de componentes históricos donde se ha contextualizado. Por ejemplo en el siglo XIX todo lo que es narrativa gráfica asociada a la prensa, los autores que la hacían siguen teniendo mucho prestigio, es decir que no es en todas partes igual. Y precisamente por eso, cuando se ha empezado a globalizar el mundo, cuando se ha empezado a interconectar, se han encontrado en contacto con distintas maneras de hacer el cómic, y de entenderlo. Por ejemplo aquí en España ha sido muy importante la irrupción del manga, y como en Japón se entiende ese medio de expresión de otra manera con un alcance mucho más diversificado, atiende a prácticamente todos los géneros, todas las edades. En mi caso por ejemplo, la primera vez que vi chicas en una tienda de cómics era cuando llegó el manga con historias, o una serie de contenidos, que podían apelar a un público distinto. También la conexión más abierta a nivel global entre autores, entre pequeños festivales que se van articulando, es decir, esto es posterior, pero también se empieza a hacer una malla de gente, de creadores, de editores, a lo mejor no a un nivel tan grande pero sí es a nivel global, es interesante que son redes muy finas pero que cubren mucho. Ese tipo de nuevas tecnologías que permiten no sólo la comunicación sino también que se pueda difundir de manera mucho más económica cualquier cómic, que se pueda imprimir también de manera mucho más económica, eso también ha facilitado que los editores se arriesguen por determinadas cosas.

Siempre ha sido caro imprimir, e imprimir una cosa a color o una cosa con una imagen antes era mucho más caro, eso implicaba que los editores sean más

conservadores a la hora de apostar en cosas nuevas: si funcionan los superhéroes o funcionan las historias de cowboys del oeste, no nos vamos a arriesgar. Sin embargo los mercados más experimentales, o más abiertos, como son Francia o como en cierta medida ha sido Japón, sí que han ido introduciendo esa variedad, hay toda una serie de elementos, de diversificación, globalización, la interconexión, como mucho más fácil hacer los medios de producción, ahora tú mismo no solo accedes a referencias de cualquier parte del mundo sino que además para ti es más fácil hacer un cómic a todo color y al día siguiente tenerlo en línea, eso ha enriquecido el medio y que esos cómics sean mucho más baratos y la gente pueda apostar por pequeñas ediciones, ediciones en digital, son cosas que se han ido retroalimentando y han ido creado mercado y han ido haciendo que esas obras que antes eran solo 1 o 2 ahora, un Maus, un Persépolis, ahora empiezan a ser más. Antes, el que se quería acercar al cómic podía elegir entre lo clásico o cosas tipo Tintín, o cómics de superhéroes, o cosas muy concretas que luego no se re-editaban. Sin embargo ahora puedes elegir una gran variedad de contenidos que tienen mucho que ver con contenidos que han ido abriendo otros a lo mejor 10, 15, 20 años atrás.

Ha sido un proceso lento pero ahora mismo se está recogiendo todo ese crecimiento casi progresivo. Insisto mucho en la idea de que es un fenómeno global, ya puedes comprar con mucha más facilidad cómics chilenos aquí, o de repente aparece una edición de un tipo de Finlandia o reeditan a un artista italiano de los años 70, porque muchas veces ese crecimiento no es solo hacia adelante muchas veces se puede ir hacia atrás y recuperar obras que en su momento no tuvieron mucho impacto o que no fueron editadas en determinado país pero que el crecimiento del mercado ahora sí permite, y eso vuelve otra vez a retroalimentar. Y es muy bonito como una obra como la de Martin Vaughn-James, “La Jaula” (*The Cage*), se reedita otra vez en Francia, entonces esa reedición vuelve a poner otra vez en movimiento cosas que no puso en movimiento la original porque no tuvo mucha difusión, y yo creo que ese es un campo muy bonito. Y, insisto, muy difícil de analizar porque hay muchos factores... pero yo creo que tiene que ver con eso. Obviamente hay unos hitos, una serie de novelas gráficas como se llama ahora, que rompe el mercado y lo ubica en otro contexto, y empiezan a atraer a otro lector y eso empieza atraer otro tipo de ediciones y entonces entras en un círculo virtuoso.

(MJS) Hay muchos teóricos que ponen como uno de los pilares fundamentales de la evolución actual del cómic los cómics autobiográficos como Maus, Persépolis, FunHouse...

(EB) Efectivamente la autobiografía lo que implica es un nuevo tipo de narrativa o otro tipo de narrativa más cercana a la realidad. No ciencia ficción, superhéroes, que no deja de ser subgénero de la ciencia ficción, o más cosas dirigidas a la infancia. Desde el momento que cuentas la historia de una persona de cierta edad, pues ya es una historia con un público adulto. Es verdad que lo de la autobiografía es lo más inmediato, muchas veces también es lo más fácil para algunos autores, pero por otro lado también es un pequeño callejón sin

salida porque implicaría que los autores solo pueden hacer 1 o 2 obras, solo pueden hablar de su vida y poco más. Pero sin embargo el fenómeno de la novela gráfica o el cómic en otro mercado, el salto del cómic a las estanterías de las librerías, tienen que ver con esa introducción de nuevas historias que no es tan importante, porque de hecho Persépolis o Maus no son importantes tanto como autobiografías sino como autobiografías de quienes son, o sea es una chica iraní y es un descendiente de superviviente del holocausto, no es cualquiera.

Luego hay algunos que sí que entran en ese juego biográfico, pero también en paralelo pero siempre hay otros temas, que van desde la vida sexual de alguien a los procesos artísticos, o pasando por cualquier anécdota muy vinculada a una época de esa persona, la juventud. Siempre ha habido cómic, o personajes o autores que han hecho algo de cómic auto, pero yo creo que el campanazo tienen más que ver con la diversificación, y con esa diversificación de temas más que por el hecho de que sean autobiográficos en sí, que eso no deja de ser un mecanismo, porque podrían hacer autobiografías falsas. Por ejemplo el mismo Chris Ware en Jimmy Corrigan es una especie de autobiografía ficcionada, entonces ¿importa que sea autobiográfico?, probablemente no.

(MJS) Lo que encuentro interesante es que, al principio, partió mucho desde la autobiografía, pero con Chris Ware para él es una especie de excusa, como herramienta, para entender cómo vive alguien más, comenzando con estos juegos visuales y el espacio. En ese sentido, no se si es específicamente por Chris Ware o no, pero que se empezaron a hacer muchos juegos de espacio de cómo interpretar el papel ¿opinamos que hay cada vez más juegos con el formato actualmente o es algo que realmente comenzó hace mucho tiempo?

(EB) Los arranques del cómic en su versión contemporánea fueron muy experimentales, los autores implicados estaban casi descubriendo los mecanismos que había detrás de ese nuevo medio o de esa manera de comunicar en masa, Krazy Kat, George Herriman, Wilson McKay, Frank King, eran gente que experimentaba continuamente, tenían una capacidad plástica muy importante, estaban intentando comunicar en todos los niveles que permite este medio gráfico: tu puedes desde jugar con la expresividad de un dibujo, hasta jugar con la composición o el armado de la página que incluye esos dibujos, a su vez meter un siguiente juego de narrativa y elementos cromáticos, y a su vez ver cómo se introduce el texto y qué estás contando, es decir que hay muchos niveles que se pueden trabajar. Luego en torno a los años 20, 30, cuando ya empieza a rivalizar directamente con el cine animado con toda una serie de crecimientos que tienen que ver mucho con las historias que se están contando, el cómic por un momento deja de experimentar y se convierte más en un canal de historias. Entonces no deja de crecer sino que profundiza en otra área y empieza a crear personajes con mucha alma, no quiere decir que personajes como Little Nemo o Krazy Kat no lo tuviera, pero eran quizá más estereotipados. Sin embargo ya empiezas a construir historias más largas a lo largo de muchos números y empiezas a profundizar en un mundo, en un contexto, en esos elementos que efectivamente ese universo coconino que tenía Krazy Kat existía, pero dejando de lado el lado más experimental, profundizas en esos mundos alternativos.

Por ahí se estandariza una manera de contar. Es normal, porque era un medio relativamente joven también está buscando fórmulas: es muy difícil no solo estar contando nuevas historias y diseñando nuevos mundos, nuevos personajes, sino que encima experimentar con la manera de contar es un ejercicio excesivo de creatividad. Sin embargo, a partir de los años 60 empiezan a replantear esos esquemas, vuelve otra vez a entrar esa vertiente más experimental, y en los 80, en los 90, prácticamente cada autor que llegaba al medio está desafiando a romper, por lo menos un nivel. Lo interesante es eso: tú puedes romper con los cómics que hacen tus padres simplemente cambiando la temática, de una temática más infantil a una temática más adulta o canalla, o puedes simplemente alterar eso eso y además una manera de dibujar, una más sucia, más underground, más bajo tierra, o al contrario, vuelves otra vez a limpiar la estructura y te fijas, como hace Chris Ware, en el principio de esos cómics sin olvidar todo lo que ha pasado por entre medio, entonces crea una nueva estructura que acaba creando un nuevo paradigma. Hay muchos cómics que se parecen a Chris Ware después de Chris Ware, hay como un antes y un después: la manera de colorear, la manera de dibujar, de trazar. Lo bueno del cómic es que tiene tantos elementos con los que jugar que tu puedes crear algo nuevo a partir de alterar solo uno de esos dos. Yo creo que eso es muy interesante.

(MJS) Siendo profesor de arquitectura es algo extraño pensar que dentro de tus clases enseñes comics, pero has logrado demostrar que se pueden tener resultados muy interesantes. ¿Encuentras que hay un valor en enseñar comics dentro del ámbito universitario en carreras que no se especializan en eso? ¿Debería enseñarse más en la academia o, incluso, en los colegios?

(EB) Ya hay gente que está intentando introducir pedagogías vinculadas al cómic, en el cual se juegue no solo por temática, sino que hay muchos temas que cuenta el cómic con la misma profundidad o con el mismo alcance que tienen excelentes películas. Muchas veces es una mejor manera de hacer una inmersión por ejemplo en temas históricos, a toda esa reconstrucción por ejemplo de la guerra civil española, los años posteriores, o esa recuperación de cierta memoria como Paco Roca con la La Nueve, son manera de aprender a muchos niveles y en ese sentido son materiales fantásticos para aprender en todos los niveles. Cada día estamos más obligado a saber manejarnos con imágenes y con texto, tenemos que tener más alfabetización en el uso de la imágenes, ya todos hablamos con emoticones, hay una continua combinación de foto y texto, las herramientas de dibujo o semi dibujo, cosas que te permiten utilizar formas ya prediseñadas y combinarlas, están cada vez más a al orden del día.

Yo creo que la formación visual es clave para el ciudadano, igual que la musical pero ese es otro tema, y una gran parte de esa alfabetización visual para mi tiene mucho que ver con leer mucho cómic. Yo lo noto. Por ejemplo, para mi leer mucho cómic me ayudó mucho en mi carrera, porque tienes que tener cierta capacidad de abstracción visual, tienes que entender código, tienes que saber distribuir elementos en una página, entender la realidad dibujada a través

un plano, que es una operación que hace el cómic continuamente y en ese sentido, no digo que todo el mundo tiene ser arquitecto, pero si hay elementos de ese crecimiento visual que son importantísimos. Yo sí creo que todo el mundo debería saber un poco de urbanismo, un poco de arquitectura, un poco de música para ser ciudadanos activos, despiertos y exigentes, por ejemplo con las inversiones públicas. Por ejemplo en Barcelona, respecto a Madrid, se tiene una formación en diseño mayor, el simple diseño urbano que hay es de una calidad mayor y el ciudadano medio de Barcelona tiene un gusto más refinado que el ciudadano medio de Madrid o cualquier otra población de Castilla, y ahí hay cierto aprendizaje que tiene mucho que ver con esa parte, obviamente es aprender arte, es aprender diseño, pero también aprender cómic o leer con imágenes yo creo que es fundamental.

(MJS) Sé que hablas más de la forma de narrar las cosas, pero yendo al otro lado ¿no sientes que hay un tipo de temática que se aborde más actualmente?

(EB) Lo fundamental es que ahora está muy diversificado, no estamos llegando a la diversidad total, pero por fin encuentras a gente entrando a tiendas de cómics y preguntando “yo tengo un amigo al que le gusta mucho cocinar, al que le gusta la moda, al que gusta viajar ¿me recomiendas un cómic?” entonces ya hay esos cómics que pueden ser apropiados para alguien que, a lo mejor no lee mucho cómic, pero le gusta lo bélico, le gusta la cocina o le gusta la arquitectura. En ese sentido, lo bueno que tiene es que el abanico está cada vez más abierto. Obviamente hay una serie de editoriales fuertes que aún arrastran mucho dinero, sobre todo en Estados Unidos, todo vinculado a los superhéroes y más ahora vinculado al cine, un tipo de industria muy a la estadounidense.

También es verdad que hay cierta... bueno en realidad no tanto, la verdad es que la gente más joven juega más a videojuegos que leer cómic, quizá al día de hoy... Pero de hecho hay proyectos muy interesantes como alguno de la editorial Mamut, que están haciendo cómics para niños, haciendo que los niños de hoy sean los lectores del mañana, que lean cómics que deben leer ahora y que ya en un futuro, según vayan creciendo, los cómics vayan creciendo con ellos. Pero las temáticas son maravillosas al día de hoy, hay revistas en Francia especializadas en cómic periodístico, hay cómic de denuncia, cómic de cualquier aspecto de la comunidad LGTBI, cómic basados en experiencias médicas, cómics y la medicina, todo otro campo, de gente que desde la autobiografía cuenta su paso por enfermedad y en ese sentido convierte en un género que puede tener aplicación inmediata simplemente en el alivio o conexión con otras personas que tenga ese tipo de dolencia, cómic histórico que sirve para recuperar memoria de países desmemoriados como España, o cómic absolutamente juguetón y divertido sin ningún tipo de implicación que también son necesarios al día de hoy. Yo creo que al día de hoy yo creo que hay más diversidad que nunca.

Me resulta muy difícil, me imagino que habrá otras personas más centradas en este tipo de estudios desde lo más literario y menos de lo formal como lo

veo yo, pero desde mi punto de vista está en mayor o menor medida cubierta casi todas las temáticas, es una de las grandes ventajas, es muy difícil encontrar a alguien que te diga algo que le interesa y no haya un cómic de eso, no haya un cómic de ese campo, de esa cercanía. A lo mejor es que no haya un segundo o un tercero, pero me resulta complicado.

Y hay experiencias maravillosas, de los que leí el año pasado uno de los que más me gustó fueron el de la chica que fue superviviente de Charlie Hebdo Catherine Meurisse, “La Levedad” y un cómic maravilloso, de nuevo, sí, autobiográfico, aunque más que autobiográfico habla del trauma de pasar en experiencia tan dura. Ella trabajaba ahí y se salvó porque, bueno, tenía una serie de problemas sentimentales y llegó tarde al trabajo... Pero es una mujer vinculada a la precisión del arte, entonces en este libro se habla un poco de todo: de superar el trauma, de la belleza, la necesidad de encontrar elementos como belleza para seguir adelante. Yo creo que el día de hoy hay maravillas como estas saliendo. El problema de hoy es que no hay nadie leyendo todo, es prácticamente imposible. Está saliendo mucho con lo cual...

(MJS) Esto es un poco personal, pero a mi me pasa que cuando entro a una tienda de cómics y están en un formato más bonito suelo pensar: este debe ser mejor. ¿Qué opinas de este valor que el formato aporta al cómic?

(EB) No deja de ser una apuesta, es como todo, forma parte del marketing y la publicidad. El marketing te persigue de distintas maneras, los hay que están en todas partes, en todas las parada de autobús, o dice número 1 en Francia, entonces ya estás apelando a otro público, o premio en público de San Sebastián, y ya apelas a otro público, y en ese caso hay quienes apuestan a un formato. También es cierto que la materialidad en el cómic es importante, y es uno de los elementos que están asegurando su supervivencia, es algo que se regala muy bien, y bien si puedes leerlo online, incluso hay cómics el día de hoy que se están regalando online y vendiendo en papel en tapa dura, esa permanencia del objeto es importante para nosotros.

Tu no vas a regalar a alguien que aprecias un pdf, si no le regalas un libro, y si es con tapa dura y tal, pues bueno, estás empaquetando más ese aprecio, que es un juego de como materializar los sentimientos pero bueno, son cosas que se hacen.

(MJS) A mi me gusta tener los cómics en la mano porque si hay imágenes que a uno le gustan y la quieres ver de nuevo, simplemente vuelves atrás, pero en un PDF es mucho más difícil...

(EB) ¡Claro! Eso es insustituible. Saber que vas por la mitad no porque hay una barra, o saber que eso está como a la mitad pero por arriba a la izquierda, o esa imagen que te gusta haces así brrrup y lo encuentras, o la comparas con una de tres páginas más adelante. A mí, una de las cosas que más me gusta del cómic también es esa apertura y esa sencillez que tiene, esa afectividad mejor dicho, que tiene para comunicar. Si tu vas a un festival de música, un festival de teatro, un festival de cine, o un festival literatura, vas a ver un número de cosas: imposible leerse todo los libros, imposible atender a todas las conferencias, los conciertos igual, las películas igual, tienes un número limitado de horas, no vas a poder verlas todas.

Sin embargo, en un festival de cómic, obviamente no te los vas a leer todos, pero sí puedes hojear, y con ese hojeado te están saltando a la vista mucha información: desde referentes históricos a técnicas pasadas por la propia habilidad de quien tienes delante. En seguida sabes si es buen dibujante o un mal dibujante, la historia estará mejor o peor, eso si te lo tendrás que leer después. Pero hay todo un nivel de información que se llega muy rápido, y esa es una gran ventaja del cómic y que no tienen ninguno de los otros medios que he comentado.

Yo creo que también lo físico aporta que lo puedes ver todo, no solo la página entera sino las dos, que tiene cierta dimensión, se toma de cierta forma...

Las calidades. Hay cosas que están mejor o peor impresas, de repente eso mismo tiene un reserva de brillo, o de repente hay unos que están impresos serigrafía, o risografía, o con tinta de colores especial, son cosas de un medio de masas. En el artes plásticas lo puedes tener, pero puedes ir a una feria de arte y difícilmente saldrás habiendo comprado una, hay gente que sí, pero son una minoría de la población mundial. En cambio en uno de cómic es imposible salir sin haber comprado uno, son todos para llevárselo a la casa y leerlo. Tiene esa parte de relación más íntima con esa obra después, tiene muchos niveles de lectura.

(MJS) Para cerrar, ¿Algo más que te gustaría comentar?

(EB) Para mí era importante entender eso, siempre me ha gustado mucho la narración de historias y el mundo de la imagen, y en ese sentido yo creo que el campo donde más ha crecido y existen todas esas posibilidades es en el mundo del cómic. Hay otros campos que están entrando o que han entrado desde poesía gráfica, el fotolibro, pasando por muchos libros interesantes más del campo del diseño gráfico de la visualización de datos. Pero donde está el corpus más grande, más popular, es en el el cómic. A mí me lleva mucho tiempo entender por qué me gusta tanto, aparte de porque tengo alma de “friki”, pero eso mismo es lo que me llevó a estudiarlo.

ANEXO 2

Recuerdos Suelos - Mauricio Suárez, 2001

PÁGINA 1

- Camino por el borde de la pileta de la Plaza de Armas, con el vuelo anterior de la manta sobre la cara; resbalo y caigo al agua. Javier, el verdulero, me rescata.

- Bruno se caga en la sala. Está parado frente al curso, con cara de compungido, cuando veo asomar un mojón por la pierna derecha de su pantalón.

- Por una abertura en la pandereta, pasamos del hotel a la casa que mi abuela acaba de arrendarle a don Mario.

- En el recreo, la escuela reparte a los alumnos leche caliente con chocolate en unos tazones de plástico con bordes carcomidos por el lavado. El olor penetrante de la leche se queda largo rato pegado a la nariz. Suena la campana. ¡Otra hora con el sr. Yévenes!

- Una y otra vez hago la invertida en el pasillo de la casa, hasta que doy un martillazo con el pie derecho en la llave del medidor. Con el empeine resentido, juego todavía unos momentos sin notar la carne viva que asoma por la herida abierta. Un descontrolado grito de espanto rompe el aire y recorre a la velocidad del rayo todos los rincones de la casa. La Carmelita aparece en un segundo. Por la calle, mientras avanzamos a toda prisa hacia la posta, no cesa de darme ánimos (“¡Aguántese! Ya vamos a llegar”). Resultado de la corrida: ¡4 puntos malos!

- Lloriqueando: “¡don Memo, Julio me pegó!” “Péguele ud. también, puh ñor”.

- ¡Cómo se espanta el gato cuando lo sostengo sobre la noria, agarrado de las patas traseras!

- El diablo baja en la noche por el camino del cementerio. Casi siempre lo vemos venir cuando salimos a mear al corredor.

- En el cuarto de la Carmelita, desarmo el pequeño tanque que echa chispas por el cañón, para ver cómo funciona. Mientras lo desmonto, intento recordar exactamente donde va cada pieza, con la intención de ponerlas después en su lugar y dejarlo tal como estaba. La memoria me falla. Desesperado, acabo por arrojar el fuselaje y las piezas sueltas a una caja de cartón con ropa de la Carmelita. Días más tarde, la Carmelita descubre el desastre y se lo muestra a mi mamá Mora. Las dos observan el cadáver desconsoladas. ¡Les gustaba tanto el lindo juguete! ¡Gozaban tanto viéndolo avanzar escupiendo chispas sobre las tablas del dormitorio!

- Christian: “¡Es tu mamá!” Escéptico: “No, es mi hermana”.

- Dejamos que la Sarita suba primero al sauce y esperamos un poco antes de seguirla, para mirarle los calzones.

- “¡Sarita no tiene pico! ¡Sarita no tiene pico!”, después de levantarle las faldas.

- Entretenimiento de la tarde: gatear por los túneles de galega.

PÁGINA 2

- Funeral de Ernesto Fuenzalida.

- Aprovechando la reja de alambre que rodea el sitio de la sra. María, construimos un escondite. En los rombos vacíos, insertamos sendas estacas y por el otro extremo las afirmamos en la horcaja de una rama, luego añadimos el travesaño, cubrimos el techo y rellenamos las paredes de los costados con ramas de sauce y ¡el escondite está listo! Primera comida: los chocolates que los Gazmuri sacaron a escondidas del negocio y unas pocas tiras de charqui.

- Negocio redondo: cambiamos unos pedacitos de charqui por cortaplumas.

- El grupo se divide en dos bandos que se combaten a terronazos. Unos se pican cuando reciben un terronazo muy fuerte, otros terminan llorando.

- ¡Alerta! Se aproxima la pandilla enemiga de los Díaz, que quiere destruirnos el escondite.

- 1970: Alessandri en Licantén. Mi abuela lo llama “mi viejo lindo”.

- La Carmelita está feliz con su nueva cocina, instalada en el cuarto del medio. Pero nosotros echamos de menos la vieja cocina de tablas y techo de zinc, porque en invierno retumbaba bajo la lluvia.

- Entrada fatal. Mi abuela resbaló en las baldosas y fue a parar al Neurocirugía. Dicen que la operó nada menos que Asenjo.

- “¡Tarik! ¡Tarik! ¡Venga!” Mi abuela está en el corredor, sentada en una silla de paja junto a la puerta del dormitorio. El perro se acerca con recelo, mirando de reojo y meneando la cola. Cuando está a un paso de la silla, casi le parte el espinazo con su bastón de madera.

- El comunista Ricardo Bravo toca guitarra en la campaña del radical Lucho Bruna.

- Me escondo detrás de los árboles en la Plaza de Armas, para ver como Ricardo Bravo besa a la Rosita.

- El grupo del escaño: María, Moraima, Sarita, Clelia y la mujer de Chalo Espina, las cinco lenguas más filudas del pueblo.

- Don Lucho Véliz, mientras se saca los suspensores: los hombres de trabajo se acuestan temprano y se levantan temprano.

- La Carmelita le sirve un plato de sopa caliente al sr. Contardo, que volvió a pasar por Licantén.

- El niño sentado en la bacínica es Gastón; el que luce un gorro de papel, Christian.

- La Carmelita nos cuenta el cuento de las siete llaves. Al diablo, siempre muy elegante, le brilla el diente de oro.

PÁGINA 3

- “¡La pelota!”, gritan los presos y nosotros corremos a buscar el montón de trapos envueltos en una media para lanzárselo por encima del muro. “¡Gracias!”

- Jugamos a desarmarnos las camas. Yo siempre pierdo y termino llorando. “¡Snif buhú!”

- Cuando el pétalo de rosas llora junto a su cama desarmada, entra la abuela a poner orden. Los dos mayores corren a meterse debajo de las colchas para amortiguar los bastonazos que recibirán en seguida.

Pero todo no pasa de ser un juego. La abuela hace como si los aporreara en forma brutal y ellos como si padecieran terriblemente. “¡Ay! ¡Ay! ¡Ay! ¡Nunca más, mamita!” Yo soy el único que no encuentra divertido ese dudoso acto de justicia.

- La castellana es la mejor de las gallinas del gallinero: pone un huevo cada día.

- “¡Pss! ¡Pss! ¡Pss! ¡Ya pues, apúrese, niño de moledera!”

- En la mañana, se oye el golpeteo de la taza contra el plato cuando la Carmelita trae el desayuno. “¿A quién le tocará primero?”

- El niño pequeño está siempre con sueño.

- “¿Qué se va a hacer hoy, señora Moraima?” Es el primer diálogo de la mañana. La Carmelita está de pie junto a la puerta, con las manos tomadas sobre el delantal. Mi abuela piensa un poco. “Sabes, Carmela. Hoy amanecí con ganas de comer pastel de choclo”. “¡Uhhm! Pero hay que comprar posta, señora Moraima”. “Cierito. Lo hacemos cuando llegue el montepío. ¿Qué podría ser entonces?” “Bueno, todavía quedan papas. Podríamos hacer puré con huevo”. “Eso. Prepárate un puré, Carmela”.

- La Carmelita no para de trajinar. Está en el cuarto chico pelando una gallina sobre una olla de agua caliente o moliendo maíz para hacer humitas.

- Nada más fácil que robar charqui; el aro de la puerta está suelto.

- Aprendemos a andar en bicicleta bajo el parrón en la bicicleta nuevita de Rodrigo.

- Vamos al cerro de la cal a hacernos señales con los pequeños espejos de plástico que los Gazmuri robaron en el negocio de su abuelo.

- En la tarde, nos entretenemos saltando sobre los espacios vacíos entre las rumas de durmientes apilados en el terreno de la estación. Otra actividad: caminar por las barandas completamente oxidadas de la rampa para animales.

- Hacemos salir las arañas en el cerro de la cal, introduciendo espigas en sus guaridas y retirándolas lentamente. Si hay suerte, a la primera vemos aparecer una araña pollito con las patas enredadas en las briznas de la espiga.

- Con horror observamos las guaridas de las arañas deshechas a terronazos. Principales sospechosos son los maldadosos Díaz, pero también pudieron haber sido los Medina.

PÁGINA 4

- Gastón y yo organizamos una rifa y ganamos todos los premios, que en parte se compraron con la venta de cupones y en parte los puso Chechito.

- La Carmelita se encierra en su cuarto. Llorando le rogamos que salga, pero no hay la menor respuesta. En la noche, cuando estamos en la pieza con mi abuela, escuchamos que la puerta se abre.

- La Carmelita se enoja cuando nos ve meando la tierra, parados sobre el inestable trozo de pavimento que une el corredor con la vereda de los cuartos.

- No hay permiso para salir hasta que termine la novena. La Carmelita y nosotros estamos sentados en las sillas de paja, mirando sobre la cómoda la imagen de la Virgen del Carmen. Mi abuela, en cama, con el rosario en las manos, dirige la oración. “¡Ave María purísima!”, “sin pecado concebida”.

- La Carmelita parte con una pilgüa a la carnicería de don Gualo y vuelve con la carne envuelta en papeles de diario.

- La sra. María nos deja entrar al sitio a recoger caquis de muy mala gana, a pesar de que los árboles están

bien cargados; por regla general, prefiere que se pudran en el suelo. Pero lo que más le molesta es que se los robemos, trepando por la reja de Lautaro. Esa acción puede costarnos una denuncia a mi mamá Mora.

- El vuelo irregular de las golondrinas hace casi imposible apuntarles con la honda. Víctimas potenciales son únicamente cuando se paran en los cables de la luz a cierta distancia de los piojentos gorriones.

- Un carabinero me quita la honda de elásticos rojos que me había regalado el Negro, hermano de Samuel. No hallo cómo consolarme. ¡La horcaja era tan bonita y los elásticos rojos tan difíciles de conseguir!

- La sra. Celia dice que los nietos de la Moraima son unos bandidos. Mi abuela se indigna por el comentario y prohíbe que los suyos entren a la casa.

- “¿Estará el Rodrigo?” La sra. Clelia (que en paz descansa) hace esperar a Gastón en la entrada y le cierra en la nariz la puerta de la mampara.

- Gastón obtiene una victoria fulminante sobre el Víctor Manuel pelú en una pelea a combos corta y precisa. De ahí en adelante no nos molesta más.

- Falta poco para las 20:00 hrs. y nos tragamos la comida: las partidas están a punto de empezar. ¡Explosión de alegría! ¡Volvieron a ganar los Tupamaros!

- Los Veraneantes enfrentan grandes dificultades: el Huracán les lleva dos goles de ventaja. Christian está en la portería, Gastón presiona en la punta y Mauricio corretea por un costado, pidiendo que le pasen la pelota. En la banca, Pablo Latorre no sabe por qué equipo decidirse.

PÁGINA 5

- Se corta el rollo, la luz se enciende y los espectadores empiezan a abuchear y silvar. Hay que reparar la cinta. Mientras tanto, algunos matan el tiempo arrojando pañuelos blancos hacia el techo, para atrapar murciélagos y hacerlos fumar. “¡Ya puh, cojo! ¡Saca la pata del enchufe!”

- Al atardecer, la gente del pueblo va a dar una vuelta a la plaza. Las señoras conversan sentadas en los bancos, los niños juegan en el pasto y los jóvenes comentan en grupos los acontecimientos del día, parados en las esquinas, mientras resuena la música que sale de los altoparlantes. El que quiere pedir una canción o mandar un recado, debe dirigirse a la boletería del cine.

- Zunilda llega a la casa con una bolsa de género llena de sábanas limpias y recién planchadas sobre la cabeza. “¡Pasa, Zunilda!” La puerta del dormitorio está abierta y mi abuela, en cama. Pero la Zunilda no entra y conversa con ella parada en el corredor.

- Primera caminata al Puente de los Escalones. Poco antes de llegar a la meta, echamos un vistazo hacia el cerro, en dirección a la casa de Zunilda.

- Cuando Zunilda sonrío, se le ven las encías de arriba. Zunilda sonrío siempre.

- El teniente Jaque le da un combo en plena cara a don Hugo Latorre, jefe del Cuerpo de Bomberos y ex gobernador de Licantén. El golpe le rompe una ceja, que en seguida empieza a sangrar. Sin decir palabra, don Hugo se saca los lentes y los limpia con un pañuelo.

- Esperamos La Tercera con ansias para saber qué escuela ganó la parada militar. En primera plana aparecen siempre las fotos de los guaripolas pierna en alto. “¿Cuál la levantó más?”

- Los hijos de la señora Mariana se hicieron evangélicos. Un día viene a lamentarse donde la Carmelita, porque le robaron su estatua de la Virgen del Carmen. ¿Sería por eso que la Carmelita mantenía la suya muy bien guardada entre sus ropas, en uno de los compartimentos del ropero de su cuarto, que en vez de puerta tenía una cortina?

- Llega la tele al pueblo. Inauguración de la antena repetidora. Están presentes las autoridades, los notables y los miembros del recién formado ¡club chupalla!

- Los Gazmuri se van apurados para la casa, porque ya van a dar “Los hermanos Coraje”.
- Diez de la mañana. En polera y traje de baño, los Gazmuri nos pasan a buscar para ir al río, pero Mauricio todavía está acostado. Rodrigo entra a la pieza y a punta de toallazos lo saca de la cama. “Ya, poh. ¡Levántate!”
- Pasado el negocio de don Alamiro, bajamos al río por la hijuela de don Abdón Pavez. En fila india, avanzamos lentamente por la huella, conversando y comiendo moras. A diferencia del mañoso Enrique Fuenzalida, don Abdón Pavez no se hace grandes problemas con los bañistas, excepto si lo estorban cuando desvía el agua para regar los garbanzos, bloqueando la acequia con la misma tierra que quita al abrirla. Entonces pierde los estribos y amenaza con prohibir la entrada; pero normalmente, apoyado en la pala, saluda amablemente cuando pasamos junto a él. ¿Hubiera cumplido su amenaza de habernos pillado sacando choclos a la vuelta?

PÁGINA 6

- El canal de cemento es el último obstáculo antes de llegar al río. Nosotros preferimos saltarlo tomando vuelito a pasarlo caminando sobre el tablón, como hacen las damas.
- Cuando vamos al río descalzos, tenemos que correr sobre la playa para no quemarnos las plantas. Si no llegamos a la orilla de una sola carrera, recurrimos a la sombra de la manguera o removemos rápidamente la arena con los pies, buscando un poco de humedad.
- Me arriesgo a dar otro paso río adentro. En un abrir y cerrar de ojos, ya no toco fondo y me hundo. Braceos locos para salir a flote. Cuando estoy por perder la esperanza, levanto la vista y veo a Jaime Avilez. “¡Jaime! ¡Jaime!” Me aferro con toda el alma a su mano estirada.
- El tío Nano Avilez, profesor del Físico, nos enseña a nadar en el Mataquito. Ensayamos el braceo cerca de la orilla; el pataleo, un poco más adentro, de guata sobre los brazos de un ayudante. Finalmente viene la respiración.
- Al salir del agua, tiritando de frío, corremos a echarnos sobre la arena y la acumulamos con los brazos bajo el pecho, para calentarnos más rápido.
- Después de que aprendimos a nadar, la playa perdió casi todo interés. La gracia era cruzar el río y tirarse piqueros al otro lado. La operación se dividía en tres etapas: primero caminábamos hasta que el agua nos llegaba al pecho, luego continuábamos a nado hasta el palo, donde hacíamos una pausa para tomar aire y recuperar energías. A partir de ahí, faltaba un solo trecho, el más corto, pero lejos el más profundo.
- Sentado sobre la tierra, veo pasar un ejército de pequeñas espumas blancas a pocos metros de la orilla. Son vestigios de las vacas que bajan a tomar agua y mean en el río.
- Pensamos que son cueros las masas de lana podrida que arrastra la corriente. Nos habían dicho que los cueros son sumamente peligrosos, pero nadie mencionó que huelen tan mal.
- Las lisas, que no pican, pasan silenciosamente a metros de la superficie; en cambio, los salmones y los pejerreyes, que muerden el anzuelo, llaman la atención con sus saltos.
- “¡5! ¡4! ¡6.5! ¡7!” El tío Nano le pone nota a los piqueros, que se suceden con gran rapidez. Jaime hace una carpa, se endereza y rompe el agua con las manos empuñadas. “¡Qué choro!”
- Pasado el motor, reina el peligro. Se dice que hay remolinos y que muchos se han ahogado a causa de ellos.
- Como una advertencia de otro mundo, se escucha apenas la sirena de las doce. Los Gazmuri corren a darse el último baño. A más tardar a las doce y media, deben emprender la retirada. En la casa, se almuerza a la una en punto: la sra. Clelia es muy estricta con los horarios. Parados sobre la toalla para no quemarse los pies, empujándose y lanzándose arena muertos de la risa, Pato y Rodrigo consiguen

finalmente cambiarse el traje de baño, ponerse la polera y las chalas en los intervalos entre las carreras y persecuciones para tomar venganza. Los ánimos se enturbian recién a causa de la cámara. “¡Llévala tú, Pato! ¡Yo la cargué todo el camino!” “¡Pero yo no pensaba traerla, Rodrigo! ¡Tú insististe!” Rodrigo, furioso, le da un puntapié a la cámara y, a toda marcha, parte refunfuñando para la casa. Pato se queda mirándolo, con la cara hasta el suelo. Luego echa a correr, secándose las lágrimas, con la cámara alrededor del cuello. “¡Espérame poh, Rodrigo!”

PÁGINA 7

- A la una el río pierde parte de su encanto. Se levanta el viento, la superficie del agua se eriza, la arena se mete en los ojos y comienza a funcionar el motor. Entonces viene a bañarse la gente del pueblo.

- A veces también nosotros vamos al río en la tarde. Terminado el baño, cruzamos la playa y subimos a cambiarnos detrás de los matorrales que flanquean la cerca, cuidando de no pisar las espinas y haciéndole el quite a los mojones. Volvemos al pueblo con el traje de baño mojado envuelto en la toalla.

- De vez en cuando, por la tarde, exploramos la zona prohibida más allá del motor, zigzagueando por una orilla pobre en playas, rica en árboles y arbustos, y cortada cada tanto por las cercas de las hijuelas, que llegan hasta el borde del río.

- A la vuelta del río, compramos una sandía grande en el negocio de la Anita, que nunca acierta con sus recomendaciones. “Esas son muy buenas. Vienen de Villa Prat y están maduritas”.

- José, el hijo de la Catana, mantiene la canoa bajo llave en una de las piezas que dan al corredor de la casa de la sra. María. ¡Lástima! Era una de las grandes atracciones del río.

- “¡Audilioooooo! ¡Audilioooooo!” El mediero atraviesa el potrero, baja al río, desamarra el bote y se pone a remar para recoger a don Memo, que lo espera en la otra orilla.

- Zamarreando la puerta, hacemos que caiga la tranca. Cruzamos la pieza y vamos a abrirle a los Gazmuri, que están en la vereda esperando para entrar a la bodega de don Memo a saltar sobre los sacos de lenteja.

- Gran progreso: el hueco entre los cuartos, que antes servía de meadero, se transforma en ducha.

- A fines del verano, llega el día de la gran competencia: la carrera a nado de motor a motor.

- El Circo Guadalajara entra al pueblo como una ráfaga de aire fresco a fines del verano. Desde que la caravana de vehículos asoma por Lautaro hasta que desaparece por el otro extremo de la calle, rumbo a Iloca, reina en Licantén un ambiente de fiesta. Grandes y chicos observan la procesión de camiones y camionetas destartadas que desfila por las calles principales y finalmente se desparrama en los terrenos baldíos de la estación, a un costado de la bodega grande, como si presenciaran el descenso de un platillo volador. Apenas dejan de rugir los motores, comienzan las faenas. Los integrantes del circo, repartidos en pequeños grupos, ejecutan rápidamente diferentes tareas con la seguridad y precisión mecánicas que sólo la rutina sabe imprimir a los movimientos del cuerpo. Primero vienen las tiendas de campaña, luego la pesada carpa, que todos ayudan a extender y levantar. Unas horas más tarde, ya se pueden ver desde la plaza las puntas de los postes más altos y las pendientes de lona, que hacen pensar en un velero extraviado, buscando entre las casas el camino hacia el mar. Es el momento de hacer propaganda. Mientras el tragafuego y los malabaristas deslumbran a los niños en la plaza, una camioneta recorre las calles, anunciando por altavoz los horarios, los precios y el programa de las funciones. “¡Señoras y señores, niños y niñas! Ha llegado a Licantén el gran Circo Guadalajara.....” Con los diez pesos en la mano que mi mamá Mora nos dió a cada uno, corremos a la boletería; luego vamos a colocarnos en la fila y esperamos ansiosos que quiten la reja y abran las cortinas. Pronto veremos otra vez al inolvidable Timoteo hacer sus gracias sobre la pista de aserrín.

PÁGINA 8

- Vamos a ver el huachi. Hay un zorzal atrapado; mañana la Carmelita se lo preparará a mi abuela y se lo servirá sin acompañamiento en un plato chico.

- Muertos de miedo caminamos de noche por la línea hasta el paradero Lisandro Labra, sobre todo al pasar

bajo el árbol del ahorcado, porque la sra. Julia nos había dicho que en lugares como ese podía aparecer el diablo y que para que no se lo llevara a uno, había que rezar 100 veces seguidas el Padrenuestro sin cometer ningún error. ¡Qué alivio cuando por fin vemos acercarse la luzcita violeta del tren!

- Competencia nocturna en el correo: gana el que se atreve a llegar al fondo del pasillo. Para probarlo, hay que golpear la pared con las palmas. Ganador absoluto es el que va y vuelve caminando.

- Sentados en la barra superior de la baranda, con los pies colgando o apoyados en la barra inferior, esperamos la llegada del tren de las siete.

- Una vez que todos los pasajeros han bajado, comienzan las maniobras para componer el tren que partirá al otro día, a las 7 de la mañana. La locomotora desplaza vagones de un lado a otro, con nosotros adentro como únicos pasajeros. Los domingos hay buscarril. La entretención es entonces ver como lo hacen girar en la rotonda, hasta que la nariz queda apuntando en dirección a Curicó.

- Sacar camarones en la vega es una de las actividades más interesantes del invierno, aunque por desgracia no la realizamos con la frecuencia que merece. Los camarones cavan perfectos cilindros en la tierra, que coronan con un pequeño brocal de barro. No deja de ser impresionante verlos asomados con sus finas antenas paradas y sus desproporcionadas tenazas en vilo, como si estuvieran en guardia, dispuestos a arremeter en cualquier momento contra los intrusos.

- “¿Viene?” Sentados en el escaño de la sra. María, esperamos el bus de las cinco, que trae a mi mamá o al tío Fernando. Cada tanto alguien se levanta y mira hacia la entrada del pueblo, cuando resuena a lo lejos el ruido del motor. El bus se detiene frente al bar de don Domingo y dobla para echar bencina. Entonces cruzamos la calle.

PÁGINA 9

- Cuando mi abuela vuelve de Curicó, el bus se para frente a la puerta de la casa. Baja con dificultad, apoyándose con una mano en el hombro del ayudante y con la otra en la puerta del bus, sin soltar en ningún momento la pequeña bolsita de papel con tortas de Hualañé.

- Las gitanas pasan por la casa vendiendo pailas de cobre. Tras regatear un poco, la Carmelita les compra una de las más grandes para hacer dulce de mora.

- Saltamos de pino en pino en el cerro del cementerio. La Carmelita sufre después lavando camisas y pantalones.

- Se necesita un palo largo, delgado y derecho para hacer una pica. En la punta, se hunde un clavo descabezado. Armados de esta manera, vamos a puncetear a los animales que pasan al ruedo por la manga del rodeo.

- Pasamos por la gruta al pie del cementerio. Está llena de velas encendidas. La virgen de manto celeste mira hacia el valle con una expresión triste y evasiva.

- Competencia nocturna: quién se anima a subir más por el camino del cementerio.

- Un mal día, por motivos que nunca se conocieron, enmudeció la Zenaida.

- La Zenaida visita a la Carmelita. Se sientan en la huerta debajo del durazno a fumar un cigarro. La Carmelita le conversa, pero la Zenaida no dice una sola palabra.

- Rosa, hija de Zenaida, hace los mandados en la casa y recibe a cambio cama y comida.

- La Anita y la Carmelita se sientan en la puerta del negocio a “comerse un asadito”, como dicen ellas. La Carmelita, igual que los principiantes y los murciélagos, se limita a echar humo por la boca.

- La Carmelita opina que José Rojas habla “un perfecto inglés”.

- “¡A tomar once, niños! La tetera está por largar el hirvor”.
- Echamos café y azúcar en un tarro de Nescafé para tomar once al pie de la cascada o en la Poza del Encanto.
- Un regimiento perdido erige un monolito al borde del camino que lleva a la Poza del Encanto, en la cima de un cerro repleto de avellanos.
- A la vuelta de un paseo por el cerro, me asomo por la ventana sin vidrios de la morgue y veo un hombre tendido sobre una mesa, con un profundo surco violeta alrededor del cuello. Mi corazón da un brinco en el pecho y en seguida me aparto de la ventana.
- Jugamos a las cartas con Pablo Latorre. Pasa mucho rato y ni Gastón ni yo conseguimos ganar, porque Pablo está buscando la cuarta escala del Carioca.
- Funeral de la sra. Berta. En el cementerio, con los ojos llorosos y la voz quebrada, Quiko hace un discurso frente al ataúd de su madre, lleno de maliciosas indirectas a su padre.

PÁGINA 10

- Don Hugo Latorre, Nano Hormazábal, Lulo Arriagada y Lucho Bruna juegan poker durante horas en el Club Social. La sra. Lucila pasa con una bandeja llena de churrascos.
- Con Gastón, jugamos pool al otro lado de los rieles; taca-taca, en el local del jefe de estación. Ganamos tantas fichas una noche, que en adelante prácticamente no necesitamos comprarlas.
- Wilson encuentra a su padre en el living de la casa, colgando de una viga del techo.
- El Pescado Hediondo va a la Cuboli vestido como Tony Manero después de haber visto “Fiebre de sábado por la noche”.
- Christian y Gastón van a pie a Vichuquén. Cuando vuelven, cuentan que estuvieron en la casa de don Lucho Véliz, que lo escucharon tocar el piano y que conversaron con Ferrari, decano de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Católica, quien acaba de comprar una casa en el pueblo y planea llenar el patio de limoneros, para disfrutar la vista desde la terraza del segundo piso cuando estén crecidos. Yo me retuerzo de envidia.
- Una novedad sin precedentes: tormenta eléctrica en Licantén. Acurrucado bajo un árbol, observo fascinado y asustado los increíbles rayos y centellas.
- Mediodía. Compró La Tercera en el quiosco de la esquina y me siento a leer las noticias en un banco de la plaza. Tres gitanas conversan animadamente a mis espaldas y se ríen a carcajadas, tendidas en el pasto. En cuanto advierten mi presencia, se me plantan delante y me quitan el diario de las manos. Lo hojean sin verdadero interés, bromeando y atropellándose, hasta que dan con una foto del actor de telenovelas Carlos Mata. “¡Mira quién está aquí! ¡Carlitos Mata!” Inmediatamente se desata una lucha por el diario. Una se apodera bruscamente de él y, apartándose de las otras, le da a la foto un beso largo y apasionado. Nuevamente estallan las risas. Hasta ese momento, yo también me había divertido con las payasadas de las gitanas, despreocupado por la suerte de mi diario, pero ya no me pareció tan divertido cuando una de ellas comenzó a arrancar la página con la foto de Mata. “¡Ey! ¡Ey! ¡Momento! ¡El diario es mío! ¡Tú no puedes llegar y arrancarle la página que se te antoje!” Molesta, la gitana me devuelve el diario. “¿Pero para qué quieres tú la foto? ¿Por qué no me la das? No seas mala persona, qué te cuesta; yo adoro a Carlitos y no tengo ninguna foto suya”. Ante un argumento tan contundente como ese, no me quedó más alternativa que ceder. Termino de arrancar la página y se la paso. Las tres gitanas se retiran en seguida, contentas con su trofeo, y van a recoger las cosas que habían dejado sobre el pasto. Están en eso, cuando cambian repentinamente de idioma y de tono, como si tuvieran que resolver urgentes asuntos prácticos. Sorprendido, vuelvo la cabeza y les pregunto: “disculpen, ¿de dónde vienen Uds.?” “De Yugoslavia”, me responde una en forma tajante y descortés, mientras levanta apurada un chal para unirse a las otras, que la esperan unos pasos adelante. “¿Y qué idioma es el que hablan?” Sin dignarse a contestar, las gitanas se alejan murmurando en su misteriosa lengua, como si hubiesen escuchado llover. Encogíendome de

hombros, retomo la lectura de mi maltrecho diario. Al poco rato oigo nuevamente sus risas, apagadas por la distancia.

PÁGINA 11

- Con unas pocas tablas y unas cuantas cámaras de neumático, construimos dos balsas. La idea es ir a floca siguiendo la corriente del río. En el momento de partir, brilla el sol y hace calor; todos estamos sumamente excitados. Pero la travesía resulta mucho más difícil de lo esperado. Trabajosamente conseguimos llegar al Puente de los Escalones; la cosa se pone un poco más emocionante frente a Lora, gracias al fuerte oleaje; unos kilómetros más abajo, la corriente parece muerta, la luz declina, prácticamente no avanzamos y tenemos el cuerpo entumido. Pato está que rompe a llorar y quiere bajarse. En la orilla, las piernas apenas nos responden. Nada extraño: pasaron todo el día sumergidas en el agua.

- Christian conversa de historia con don Lucho Véliz, tomándose unas copitas en el bar de don Domingo.

- Llevamos a Los Angeles un helecho que sacamos en la quebrada que comienza en la cascada del Salto del Agua.

- La amiga de Mabel y Wendi, también morenita y baja, camina por Lautaro con lentes oscuros y pantalones ajustados, mirando las hijuelas. “¿Qué es eso?”, pregunta sorprendida al ver una vaca. Es que viene de Santiago.

- La botella deja lentamente de girar, se detiene y me apunta con el gollete. Al instante siento que una ligera onda de calor trepa por mis piernas y se difunde por mis mejillas; el gollete, que domina el centro de la escena, se me antoja la boca completamente abierta de un pez que besa con pasión el vidrio de un acuario. Los ojos preguntones de la concurrencia se clavan en mí. “¿A quién irá a escoger?” “A una de las mayorcitas”, piensa el afortunado, mojándose los labios con la lengua.

- Hay que tener cuidado con Valeria, la millonaria, porque puede arruinarlo a uno.

- Oscuro pasado de la Magdalena: el marido la apuñaló en Santiago. De misterioso, en cambio, habría que calificar el pasado de la invisible madre de las Galaz.

- El hijo de Ema muere apuñalado en una fonda.

- Christian visita a Zunilda; está ciega y no cree que el visitante de verdad sea él.

- Don Memo siente en todas partes olor a pino.

- El loco Ramírez, curado, entra a las 3 de la mañana a la casa de unos inquilinos: “¡Levántense y preparen una cazuela!”

- Al abrir la puerta de calle en la mañana, la Carmelita se encuentra con una sorpresa que Christian dejó en la noche sobre el pedestal. “¡Uuuuuuy! ¡Pero quién hizo esto!”

- ¡Milagro! Don Memo le trae a Christian medio saco de lentejas. Al tiempo, desaparece. Dicen que anduvo por Curepto; había olor a pino en el ambiente.

- El tío Eurípides, dirigiéndose a Gastón: “y Ud., ¿qué estudia?” “Ingeniería” “¿Y en qué?” “Ingeniería industrial” Luego, dirigiéndose a mí: “y Ud., ¿qué estudia?” “Filosofía” “¿Y en qué?”

PÁGINA 12

- La inundación del 85 se llevó los cuartos y a la Laica.

- La Carmelita está muy compuestita frente al televisor. En un momento de confianza, me pregunta si la ve el señor que da las noticias.

- En la noche, mi abuela viene a buscar a la Carmelita. “¡Carmela! ¡Vamos!” “No, señora Moraima. Váyase solita nomás”. Mi abuela se va después de tajarla.

- Avelino, como siempre, va en la tarde a darse una vuelta al pueblo. Pasan las horas y no vuelve. La madre y las hermanas, preocupadas, lo esperan hasta bien entrada la noche. Cerca de las doce, escuchan por fin el silbido que acostumbra a lanzar cuando se aproxima a la casa. Contenta, la madre se levanta de la silla y va a abrirle la puerta, pero afuera no hay nadie. A la mañana siguiente, la madre prepara muy temprano una cazuela, como todos los días. Golpean a la puerta. Un empleado de la estación quiere hablar con el dueño de casa. Cuando sale, el empleado se aleja unos pasos con él y le dice algo en voz baja. La madre, que los observa desde la puerta, vuelve a preocuparse. ¿Cuál era la noticia? ¡Avelino fue atropellado por el tren la noche anterior! La señora casi pierde la razón. En una gran bolsa de género negro que cosió ella misma, fue echando los restos de su hijo, esparcidos por la línea; después, en la misma bolsa, los puso en el ataúd. Pasado el entierro, la desesperación se apoderó de ella. A la hora en que su hijo fue atropellado, se dirigía a la línea decidida a arrojarle al tren, sin prestarle atención a su hija menor que por atrás le jalaba la falda y le rogaba, bañada en lágrimas, que no lo hiciera. Otros días se iba a la noria con la intención de ahogarse, siempre con su hija menor a la rastra intentando retenerla. Cuando la Carmelita termina de contarme la historia de su querido hermano Avelino y de sus esfuerzos por impedir el suicidio de su madre, estoy tan conmovido que no sé qué decirle. Sólo se me ocurre una pregunta: “¿y el silbido, Carmelita?” “Era la muerte, la muerte que avisa”.

- A los 12 años, la Carmelita llegó a la casa de mi abuela en Victoria. Después de la muerte de Avelino, la tuberculosis había diezmando a su familia. Uno tras otro se llevó a su padre, a su madre y a sus dos hermanas. Sólo sobrevivieron la menor y el mayor, que pronto partió a buscar trabajo. La pequeña Carmelita quedó a cargo de su madrina, una vecina de mi abuela, que la cuidaría hasta que el hermano volviera por ella cuando tuviese una situación. La Carmelita y su madrina se llevaban muy bien, pero a la buena señora no le sobraba para comer y a mi abuela le hacía falta una chica que ayudara en la casa. Cuando el hermano se casó y se estableció en Chillán, le escribió a mi abuela una carta en que le agradecía por haber albergado a su hermana y le mandaba el dinero necesario para comprarle un pasaje de tren. Pero en vez de hacer lo que se le pedía, mi abuela rompió la carta en pedazos y los arrojó a la basura. Ahí fue donde la Carmelita los encontró un día. Los recogió uno por uno, recompuso la carta y fue adonde su madrina para que se la leyera. Por supuesto, no hubo viaje; la Carmelita permaneció con mi abuela 50 largos años.

PÁGINA 13

- Una rápida seguidilla de golpes remece los vidrios de la ventana. “¡Carmelita! ¡Carmelita! ¡Despierte! ¡El río está subiendo!” La Carmelita mira el reloj: son las tres de la mañana. En seguida se levanta, recoge unas pocas prendas de ropa y sale a la calle por la puerta del dormitorio. Afuera hace frío y está oscuro, pero dejó de llover. “¡Venga conmigo, Carmelita! ¡Por Dios! Menos mal que mi hermana pensó en Ud. y me mandó a tocarle la puerta. Ud. debe ser la única persona del pueblo que se acostó esta noche; casi todos se fueron hace rato al cerro o, como nosotros, se instalaron en el segundo piso si la casa es de material”. Sin perder más tiempo, echan a andar por la vereda con el agua hasta los tobillos; en la esquina, doblan hacia la estación. “¡Ay! ¡Qué cabeza la mía!” La Carmelita recordaría a la Laica cuando ya era demasiado tarde. “¡Perra traviesa!” Desde que había agarrado la mala costumbre de salir corriendo por su lado cada vez que abría la puerta de calle, no le quedó más remedio que mantenerla amarrada para evitar que la atropellaran. “¡La pobrecita!” Con el apuro y los nervios, había olvidado desatarla.

- El recuerdo de un caballo chapoteando en el agua no le daba descanso a la Carmelita después de la inundación del 86. El agua subió un metro y medio. Fue la catástrofe que acabó con el pueblo. Primero los curas cerraron el cine, luego desaparecieron las partidas, los presos emigraron a Curepto, cesó la música en la plaza, la dictadura militar suprimió el tren y trajo la televisión. La inundación fue el tiro de gracia para Licantén.

