

Visualidades imposibles

Actas del XII Congreso Nacional de Escritores
de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción

Elton Honores (coordinador)



COMITÉ ACADÉMICO

Dra. Natalia Álvarez Méndez
Universidad de León, España

Dra. Alejandra Amatto
Universidad Nacional Autónoma de México

Dr. Rodrigo Bastidas
Universidad de Los Andes, Colombia

Dr. Flavio García
Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

Dra. Sandra Gasparini
Universidad de Buenos Aires, Argentina

Dra. Audrey Louyer
Université de Reims, Francia

Dra. Nadina Olmedo
University of San Francisco, EE.UU.

Visualidades imposibles

Actas del XII Congreso Nacional de Escritores de
Literatura Fantástica y Ciencia Ficción

Elton Honores (coordinador)



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
Facultad de Letras y Ciencias Humanas
FONDO EDITORIAL

Visualidades imposibles. Actas del XII Congreso Nacional de Escritores de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción. Elton Honores (coordinador). 1.ª ed. Lima: Editorial Vida Múltiple, 2024.

110 pp.

Libro electrónico en formato PDF.

Estudios literarios/Literatura Fantástica/Narrativa Peruana/Narrativa gráfica

© De los autores, 2024

© Elton Honores por su presentación, 2024

© Universidad Nacional Mayor de San Marcos, 2024

Facultad de Letras y Ciencias Humanas

Fondo Editorial

Ciudad Universitaria, Calle Germán Amézaga N.º 375, Lima 1

© Editorial Vida Múltiple S.A.C., 2024

Jr. La Hoyada 167, Rímac, Lima - Perú

RUC: 20608148745

Teléf.: 955677222

editorialvidamultiple@gmail.com

Serie Coediciones: En el marco de la política de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos de promover y apoyar la realización de acciones propias de la investigación y la formación profesional de la comunidad universitaria.

Coordinación: Elton Honores

Edición y diagramación: Christian Cachay Luna

Corrección de estilo: Gabriela Cordero San Martín y Enrique Toledo

Imagen de cubierta: Viaje. Óleo sobre lienzo. 100 x 0.80 cm. de Lennin Vásquez

Primera edición digital: febrero de 2024

Libro electrónico disponible en www.vidamultiple.com

ISBN: 978-612-49367-7-7

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú n.º 2024-01208

Esta edición es gratuita y su uso es de libre circulación. Queda prohibida su comercialización.

ÍNDICE

Presentación 7

Elton Honores

FUNDACIONES LITERARIAS Y EL GÓTICO

Brujas y vampiras: una aproximación
a la feminidad en el gótico del siglo XIX 11

Claudia Gil de la Piedra

Ciencia y fantasía en *Frankenstein*,
de Mary Shelley, y «Sarmiento
Zombie», de Michel Nieva 21

María Laura Pérez Gras

REPRESENTACIONES VISUALES PERUANAS

La yunza como metáfora visual:
La condición de la mujer en la sociedad
limeña del siglo XXI en la obra de Luz Letts 31

Victor André Ramos Jiménez

Aproximación a un caso de historieta
peruana: *El mundo es ancho y ajeno*
y algunos alcances teóricos sobre
la historieta y la obra de Gonzalo Mayo 39

María Jimena Suárez Ramos

«Camina como presidenta...»
El retrato de Nadine Heredia en
la caricatura política de Carlos Tovar, «Carlín» 47

Marco Antonio Saboya Mamani

Las caricaturas políticas del almanaque <i>El Cascabel</i> (1873) como expresión ideológica opositora al gobierno de Manuel Pardo y Lavalle	57
<i>Cinthy Paola Alvarez Lock</i>	
Los inicios del dibujo estilo manga en el Perú. El caso de <i>El anillo de Sor</i> de Carlos Anglas	65
<i>Talía Vidal Fernández</i>	
CINE CONTEMPORÁNEO EN DISCUSIÓN	
Retrospectiva abismal: David Lynch y las posibilidades de lo imposible	79
<i>Salvador L. Raggio</i>	
Los cristales como umbrales simbólicos en <i>Blade Runner 2049</i>	97
<i>Belén Vila Osores</i>	
Colaboradores	105

Presentación

Elton Honores
Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Nuevamente, y con el apoyo del Instituto Raúl Porras Barrenechea, se realizó del 23 al 26 de febrero de 2022, la versión número XII del Congreso de Escritores de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción. Ese año el evento tuvo un carácter más internacional potenciado por la virtualidad. Fueron 35 mesas programadas: toda una locura. La producción de Perú, Argentina y España fueron principalmente materia de estudio. Asimismo, los estudios sobre la visualidad y la gráfica se asentaron gracias a la participación de los estudiantes de la Escuela de Arte de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

La primera sección se titula «Fundaciones literarias y el gótico». En ella, Claudia Gil de la Piedra ofrece un estudio sobre el gótico global en el siglo XIX. María Laura Pérez Gras estudia, por su lado, al argentino Michel Nieva en relación al *Frankenstein* de Shelley.

En la segunda sección, «Representaciones visuales peruanas», Víctor Andrés Ramos Jiménez ofrece un estudio a la obra de Luz Letts. María Jimena Suárez Ramos ofrece un estudio sobre la historieta *El mundo es ancho y ajeno* de Gonzalo Mayo y Ciro Alegría. Marco Antonio Saboya Mamani se adentra en la historia contemporánea para estudiar la figura de Nadine Heredia vista por Carlos Tovar «Carlín». Cinthya Paola Álvarez Lock analiza la caricatura política de *El cascabel* (1873), con resonancias a nuestra actualidad social. Finalmente, Talía Vidal Fernández visita las primeras manifestaciones el manga en Perú a través de *El anillo de Sor*, de Carlos Anglas.

La tercera sección, «Cine contemporáneo en discusión», rescata la notable conferencia ofrecida por Salvador Luis Raggio acerca del cine de David Lynch, y su relación con las artes visuales y la vanguardia. Por último, Belen Vila Osos estudia la «ventana» como símbolo y figura recurrente en la película *Blade Runner 2049*.

El congreso ofreció también diversas presentaciones de libros, rescates literarios, mesas de autores, así como homenajes a Nilo Espinoza Haro, Juan Rivera Saavedra y Gonzalo Mayo (fallecidos en 2021); y al igual que en la versión de 2021, contó con la participación tanto de autores y estudiosos de la literatura provenientes tanto de Lima y de regiones, así como del extranjero.

Lima, 3 de febrero de 2024

**FUNDACIONES
LITERARIAS Y EL GÓTICO**

Brujas y vampiras: una aproximación a la feminidad en el gótico del siglo XIX

Claudia Gil de la Piedra

Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco, México

Sumilla:

La representación de la mujer en la literatura ha sido, por lo general, ambivalente. El presente trabajo se centra en el análisis de la figura femenina dentro de la literatura fantástica que plantea una transgresión a las convenciones y normas sociales del siglo XIX. A partir del Romanticismo, y gracias a la recuperación de elementos folclóricos de culturas paganas de la Europa precristiana, la representación del mal encuentra una relación con la feminidad rebelde y transgresora que se manifiesta en criaturas sobrenaturales como la bruja y la vampira, las cuales comparten una serie de características concretas. El objetivo principal de este estudio es señalar la relación existente entre estos seres sobrenaturales que, a su vez, representan la proyección de los temores colectivos y las normas de conducta vigentes en su época. Desde «La novia de Corinto» de Goethe hasta «Carmilla» de Joseph Sheridan Le Fanu, los personajes femeninos sobrenaturales han consolidado la imagen de la mujer transgresora que se manifiesta en cuentos que consolidaron la narrativa gótica durante el siglo XIX.

Palabras clave: Bruja; vampira; personajes femeninos; narrativa gótica.

Introducción

La literatura fantástica representa un espacio para desvelar el mundo inexplicable y desconocido, no solo en la dimensión sobrenatural, sino también en nuestro plano; es decir, apelando a comportamientos que se consideran transgresores. Este trabajo tiene como objetivo resaltar las principales características que comparten las brujas y las vampiras en el imaginario popular, enmarcado en la literatura decimonónica. De

este modo, es posible compararlas para analizar cómo eran percibidas las mujeres durante este siglo, además de desvelar ciertos comportamientos femeninos que eran considerados prohibidos y que se hacen visibles a través de algunos ejemplos propuestos.

Para empezar, es necesario comprender que, desde la Edad Media hasta el siglo XIX, la percepción del mundo se ordena en una serie de oposiciones binarias y esto determina también la ideología religiosa, pues la concepción del mundo occidental se basaba en la lucha entre el bien y el mal, como indica Lourdes Somohano (2013): «No existía un juego aparte del cristianismo, lo que encajaba estaba en la parte del bien y lo que no, en la del mal» (p. 78). Esta idea se impuso igualmente en la manera de percibir a las mujeres, «si se era percibida como una buena mujer, se estaba dentro del juego legítimo, pero si se caía bajo el estigma de una «mala mujer» o con «mala fama» se era sospechosa de inmediato» (Somohano, 2013, p. 78). Esta concepción ambivalente de la mujer había permeado en el imaginario popular desde tiempos muy antiguos.

A partir de esta concepción, dentro de la literatura fantástica, particularmente en la literatura gótica del siglo XIX, se crearon personajes femeninos que proyectaban aquello que era negado en el plano de realidad colectiva y que era considerado tabú: la impotencia, las enfermedades venéreas, la sexualidad, la homosexualidad, entre otros. Los comportamientos impulsivos y transgresores eran entonces justificados mediante la intervención de lo sobrenatural y lo demoníaco. Dentro de la literatura gótica decimonónica, también son visibles los juegos de oposición y ambivalencia que, en ocasiones, se presentan como un desdoblamiento de los personajes y, en otras, se muestran dos personajes exactamente opuestos que representan la confrontación del bien y el mal. Un ejemplo muy claro de este planteamiento es el cuento «No despertéis a los muertos» de Johann Ludwig Tieck, donde el protagonista Walter se casa con Brunhilda, una mujer de cabellos oscuros quien le provoca un fuerte deseo sexual debido a la pasión desenfrenada que ella manifiesta. Este personaje es irreverente, cruel y tiene completo poder en el castillo debido a la influencia que ejerce sobre su marido.

Cuando ella muere, él vuelve a casarse con Swanhilda, una mujer rubia que representa todo lo opuesto a la primera esposa: abnegada, buena madre y amable con la servidumbre. Sin embargo, Walter no estaba feliz con la tranquilidad y amabilidad que Swanhilda le prodigaba recordando con nostalgia a Brunhilda; por lo tanto, guiado por un brujo, decide hacer un ritual para revivirla. Ella regresa de la tumba solo para ser su perdición, destruyendo su matrimonio con Swanhilda y bebiendo la sangre de todo el pueblo, incluso la de los hijos de Walter.

En esta historia se observan las características principales de la narrativa gótica: ambientes lúgubres, folclor medieval y la importancia de la descripción arquitectónica para construir la atmósfera. Igualmente, resalta la oposición y confrontación entre el bien y el mal, representada en ambas mujeres, así como la dualidad entre el mundo mágico espiritual y el plano de realidad física.

La dualidad se muestra, por un lado, en el tipo de comportamiento que debía seguir una dama como Swanhilda: madre amorosa, esposa devota, capaz de perdonar. Por otro lado, el comportamiento indebido está marcado en Brunhilda quien, además, presenta una fuerte inclinación a la lujuria. En la *Historia del diablo* (2013), Muchembled afirma que la lujuria y el deseo eran propios de las malas mujeres según lo propuesto por Henrici Institoris y Iacobus Sprenger en el *Malleus Malleficarum*, texto que define las características de las brujas y las mujeres demoníacas.

Los personajes femeninos en la literatura gótica se basaban en el folclore medieval y en las historias de las mitologías griega y celta, que se recuperaban a principios del siglo XIX gracias al Romanticismo. Ejemplos de ello son el poema «Lamia» de John Keats y «La novia de Corinto» de Johann Wolfgang Goethe. Asimismo, el gótico decimonónico muestra el surgimiento de la figura de la vampira, definida en el cuento «Vampirismo» de E. T. A. Hoffmann, donde es representada como una mujer bella y seductora en un principio y termina por ser una devoradora de hombres que, al final, intenta devorar a su marido: «Viejas mujeres semidesnudas, con el cabello desmelenado, se hallaban arrodilladas en el

suelo, y se inclinaban sobre el cadáver de un hombre, que devoraban con voracidad de lobo. ¡Aurelia estaba entre ellas!» (Hoffmann, p. 109). En el relato se alude al folclor recuperado de manera oral, se habla de paseos nocturnos al cementerio y se muestra una imagen femenina ambivalente. Por un lado, la madre vieja, decrepita y arruinada; y por otro, la joven Aurelia bella e inocente. Sin embargo, ambas resultan ser al final vampiras que se alimentan de cadáveres y de hombres.

La vampira encuentra su antecedente en otras criaturas medievales y del mundo antiguo como la lamia o la sirena, las cuales se reconocen en el imaginario popular por su carácter de «devora-hombres». Keats describe la lamia en su poema como «Una especie de amante del demonio, o el demonio mismo» (Keats) y le atribuye poderes sobrenaturales: «Y gracias a mis poderes su belleza se oculta/ Para que no sea ultrajada, atacada/ Por las miradas amorosas de los ojos poco amables/ De los Sátiros, los Faunos, y los oscuros suspiros de Sileno», aunque no la describe con una naturaleza maligna contra los hombres. No obstante, en el poema de Goethe, la mujer adquiere esta facultad de devorar a los hombres, seduciendo al visitante que debía ser su prometido: «Una fuerza me arroja fuera de la fosa/ para buscar todavía los bienes de los que me despojaron/ para amar aún al esposo ya perdido/ y para aspirar la sangre de su corazón/ y cuando éste muera/ me pondré en busca de otros/ y mis jóvenes amantes serán víctimas de mi deseo furioso». Goethe presenta a una mujer que vuelve de la tumba para calmar su sed de pasión. Esta imagen fue recurrente a lo largo del siglo XIX para describir a las «malas mujeres» que tomaron la forma de brujas y vampiras tanto en la literatura como en las creencias populares que se manifestaban a través de la oralidad.

Las brujas

Desde la antigüedad, las brujas forman parte del imaginario popular como una representación de la conexión con lo prohibido, lo incomprendible y lo desconocido. Siguiendo la definición de Muchembled,

«tres elementos fundamentales son las manifestaciones precisas de una pertenencia a la secta demoniaca secreta: el pacto con Satanás, la participación en el aquelarre y la práctica de maleficios» (2013, p. 79).

Según Muchembled (2013), con base en la noción de Diablo, aparecida en el siglo XII, el primer caso de caza de brujas se sitúa en Arrás, en 1460 (pp. 55-56), aunque este fenómeno se estableció concretamente hasta 1487, cuando «Henri Institoris y Jacques Sprenger redactaron el primer gran tratado de la caza de brujas, el *Malleus Malleficarum*» (p. 58). Si bien, según Muchembled, muchas de las ideas en torno a la bruja ya eran comunes en el imaginario popular desde 1420, «el acento puesto de manera obsesiva sobre la responsabilidad de las mujeres en el fenómeno representaba una desviación realmente decisiva» (p. 58).

Las brujas encuentran sus antecedentes en las mujeres curanderas que se dedicaban a la observación de la naturaleza; éstas ayudaban en los partos, conocían de herbolaria y de alquimia. Édouard Brasey menciona que, a diferencia de los alquimistas famosos medievales como Nicolas Flamel o Nostradamus, «las brujas eran generalmente campesinas iletradas cuyos poderes se apoyaban en una observación escrupulosa de las leyes de la naturaleza y del corazón humano [...] las brujas eran la mayoría de las veces curanderas que trataban a sus pacientes utilizando plantas y la magia natural» (Brasey, 2001, p. 23). Cabe señalar que éstas formaban más bien parte de las creencias populares, dentro de las cuales, según Lothar Siemens, se caracterizaban por: «invocaciones al demonio, reuniones nocturnas, vuelos nocturnos gracias a pociones mágicas o hechizos diversos para conseguir marido, curar enfermedades o de índole muy variada» (Siemens, 1970, p. 40).

Cualquier mujer podía ser una bruja. Como se ha mencionado, para ser sospechosa, bastaba con no apegarse a los esquemas de comportamiento definidos por la sociedad, donde se mandaba a las mujeres la absoluta obediencia al hombre y la dedicación exclusiva al espacio doméstico. Sin embargo, había circunstancias que acentuaban la vulnerabilidad femenina para convertirse en bruja. De acuerdo con Elia Nathan Bravo «el demonio busca, para convertir en brujas, a mujeres

que han sufrido contrariedades materiales repetidas, o sea, las mujeres pobres, las que están tentadas de goces carnales, las que sienten deseos y las que sufren tristeza, porque fueron abandonadas por sus amantes, o enfermedad, entre otras causas; de acuerdo con esto, las brujas son mujeres afligidas: pobres, tristes y con necesidades carnales e insaciables en sus apetitos sexuales» (Nathan Bravo, 2002, p. 129).

Durante el siglo XIX, los hermanos Jacob y Wilhem Grimm, influidos por el Romanticismo, decidieron recuperar la tradición oral a través de cuentos como: Blanca nieves, Hansel y Gretel, La bella durmiente y Rumpelstiltskin, publicados en la antología *Cuentos para la infancia y el hogar* entre 1812 y 1815. Otros ejemplos de cuentos de brujas se encuentran en la tradición oral española. Gustavo Adolfo Becquer, en su obra *Cartas desde mi celda* (1864), recupera relatos asociados con la brujería en España.

3. Las vampiras

El *Malleus Maleficarum* determinó las características de las brujas y asoció directamente a las mujeres con el Mal, enunciando los rasgos que sirvieron como base para delinear los personajes vampíricos: «mentirosa por naturaleza, lo es en su lenguaje, muerde al mismo tiempo que encanta. De ahí que la voz de las mujeres se compare al canto de las sirenas, que con su dulce melodía atraen a los que pasan y los matan. Matan en efecto, pues vacían la bolsa, quitan las fuerzas, obligan a perder a dios.» (Institoris y Sprenger, cit por Brasey, 2001, p. 177). La vampira se presenta como una entidad dotada de belleza deslumbrante que atrae a los hombres para, posteriormente, llevarlos a su ruina económica, moral y espiritual. La vampira absorbe la vida del hombre, su energía vital y su juventud.

Es preciso hacer notar la disociación entre la figura masculina del vampiro, determinada por el arquetipo propuesto por J.W. Polidori en su cuento «El vampiro» y la figura femenina. Si bien Polidori muestra a un Lord Ruthven seductor como la causa de la perdición tanto de hombres como mujeres. El cuento no termina con la caza del vampiro,

sino que éste sale triunfante, dando muestra de su poder más allá de la comprensión humana. Ruthven provoca la ruina de Aubrey, de su hermana y de la campesina Ianthe, asesinando a las mujeres, saciando en ellas su sed de sangre y lujuria, y causando la ruina física y moral de Aubrey, la cual lo lleva a la locura y, posteriormente, a su muerte.

Contrario a esto, la vampira se muestra como una criatura que persigue a los hombres con un apetito insaciable, como apunta Hoffmann en su cuento «Vampirismo». Por lo general, la vampira no sale victoriosa, sino que es vencida por algún erudito o santo varón que reivindica la fuerza del bien y el orden divino. Esta figura del «caza-vampiras» es por lo general masculina y representa alguna autoridad social o religiosa, como el abate Serapión en «La morte amoureuse» o el general Spielsdorf en «Carmilla».

La sexualidad y el erotismo forman una parte indisociable de estos relatos, lo cual sugiere la proyección de una sexualidad profundamente reprimida en la sociedad de su época, pues como muestran Goethe y Johann Ludwig Tieck, en «La novia de Corinto» y «No despertéis a los muertos» respectivamente, la mujer seduce al hombre, quien presa de sus instintos, sucumbe a su lujuria. Otro ejemplo posterior es «La muerta enamorada», de Théophile Gautier, donde se narra la historia de una vampira que seduce a un joven sacerdote justo en el momento de su ordenación. Esto orilla al protagonista, Romualdo, a un conflicto interno y a un desdoblamiento de personalidad. Por un lado, es un sacerdote piadoso y, por otro, un burgués libertino, amante de la cortesana Clarimonda. En algún momento del relato, el joven sacerdote confiesa que, en el fondo, la vida del noble enamorado y del burgués libertino es un deseo inalcanzable que ha tenido que reprimir en aras de su religiosidad.

Similitudes y diferencias

De acuerdo con lo anterior, es posible afirmar que la bruja y la vampira comparten ciertas características. Ambas coinciden en su naturaleza

maligna; son aliadas de Satanás y provocan el mal a otros, especialmente a aquellos del género masculino. Asimismo, son culpables de la esterilidad, de las enfermedades venéreas, de la infidelidad, de la ruina e incluso de la locura. Las brujas y las vampiras representaban la proyección de los deseos reprimidos en diferentes sentidos. La bruja, mediante sus poderes mágicos, evoca el deseo de conocer lo indescifrable, de saber el pasado y prever el futuro, así como de quebrantar las normas del tiempo y el espacio cambiando de dimensión a través del aquellarre y otros artilugios como hechizos, juramentos, pociones y ungüentos.

Por su parte, las vampiras representan la proyección de los miedos de la sociedad del siglo XIX, ya que son inmunes a aquello que provocaba temor: la vejez, la enfermedad, la muerte; y, al mismo tiempo, evocan los deseos reprimidos de la colectividad decimonónica: la sexualidad, el erotismo, la belleza, la juventud eterna y el poder. Las vampiras son ricas y hermosas, pero deben tener un final trágico que ponga en evidencia el castigo a las mujeres que transgreden las normas. Esta es una característica común con las brujas, quienes también tienen un mal fin debido a su maldad.

Otras obras significativas publicadas durante el siglo XIX que refuerzan el estereotipo de la vampira son «La hermosa vampirizada» (1849), de Alexandre Dumas e «Isobel, la resucitada» (1857), de Marie-Noémi Cadot, conocida como Claude Vignon. Estos cuentos sentaron las bases para la reproducción y actualización de la vampira durante el siglo XX, con cuentos como «Rapsodia húngara» (1960), de Robert Bloch y «La señora Amworth» (1922), de Edward Frederic Benson.

Los estereotipos de la vampira y de la bruja han evolucionado desde su aparición literaria a partir del gótico decimonónico; sin embargo, están definidas por las características mencionadas, como los poderes sobrenaturales, el arte de la seducción, la belleza y su innegable relación con la idea del Mal. Ambas son criaturas de la noche y representan un punto intermedio entre el mundo visible e invisible, y entre lo físico y lo mágico. A partir de los personajes de la bruja y la vampira, podemos acercarnos a los esquemas de comportamiento femeninos del siglo

XIX, así como a la percepción que se tenía de las mujeres y cómo se determinaba su comportamiento social, íntimo y amoroso. Estos personajes han influido en la manera de percibir la feminidad y abrieron un espacio para abordar tabúes sociales de su época.

Bibliografía

- Brasey, É. (2001). *Hadas y elfos. El universo feérico*. Vol. 1. Morgana.
- Brasey, É. (2001). *Brujas y demonios. El universo feérico*. Vol. 5. Morgana.
- Díaz, R. y Óscar Sacristán (coords.). (2015). *Vampiros... y más que vampiros (una antología de horror y sangre)*. Valdemar-El club diógenes.
- Díaz, R. (coord.). (2015). *Miedo en el cuerpo*. Valdemar-El club diógenes.
- Gautier, T. (2004). *La morte amoureuse*. La bibliothéque électronique du Québec. http://classiques.uqac.ca/classiques/gautier_theophile/morte_amoureuse/morte_amoureuse_print.pdf
- Goethe, J. W. (2006). *La novia de Corinto*. Biblioteca Virtual Universal. <https://biblioteca.org.ar/libros/130176.pdf>
- Muchembled, R. (2013). *Historia del diablo. Siglos XII-XX* (F. Villegas, trad.). Fondo de Cultura Económica.
- Nathan Bravo, E. (2002). *Territorios del mal. Un estudio sobre la persecución europea de brujas*. Instituto de Investigaciones filológicas UNAM.
- Sheridan Le Fanu, J. (s/f). *Carmilla*. La bibliothéque électronique du Québec. <https://beq.ebooksgratuits.com/vents/Lefanu-carmilla.pdf>
- Somohano, L. (2013). *Los seres que surcan el cielo nocturno novohispano. Brujas y demonios coloniales*. Fontamara.

Ciencia y fantasía en *Frankenstein*, de Mary Shelley, y «Sarmiento Zombie», de Michel Nieva

María Laura Pérez Gras

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas
Instituto de Literatura Argentina, Universidad de Buenos Aires,
Universidad del Salvador

Sumilla:

El relato del que nos ocuparemos, «Sarmiento Zombi», es uno de los que conforman el libro *¿Sueñan los gauchoides con ñandúes eléctricos?* (2013) de Michel Nieva. Como su título anticipa, la ciencia fue utilizada para preservar el cuerpo de Sarmiento más allá de su muerte y traerlo nuevamente a la vida. Como es esperable, no vuelve Sarmiento hombre, sino Sarmiento monstruo. Pero, la pregunta aparece, inevitable: ¿cuánto del Sarmiento monstruo no existía ya en el Sarmiento hombre? Aunque también va a surgir la pregunta: ¿cuánto hay aún de humano en Sarmiento monstruo?

Si Rosemary Jackson explica que «La historia de la supervivencia del horror gótico es la historia de la progresiva internalización y reconocimiento de los miedos originados en el yo» (1986, p. 22), en este relato de Nieva se trata del reconocimiento de un miedo colectivo originado en la historia y la tradición literaria nacional. En este mismo sentido, Jacques Derrida (1995) propone, en su libro *Espectros de Marx*, el término «hauntología» (*hantologie*) como un giro epistémico dedicado a pensar las maneras en las que la tecnología materializa la memoria como un registro del pasado que se hace presente como una forma de acecho, pero también de un hechizo que nos permite conjurar los espectros del pasado y desobturar la imaginación de futuros posibles. En esta ponencia, analizaremos de qué manera estos mecanismos operan en el relato «Sarmiento zombi» de Miche Nieva.

Palabras clave: Ciencia; monstruosidad; hauntología.

Tal como sostiene Juan Francisco Ferré, lo que hace tan influyente *Frankenstein, o el moderno Prometeo*, de Mary Shelley, es el «descubrimiento terrible de que eso que llamamos vida, para sublimarla, y eso que llamamos muerte, para infundirnos temor, son dos realidades indiferenciables en la carne de la que estamos hechos» (2011a, p. 65).

En ese texto inaugural de la ciencia ficción, la ciencia es la que se pone al servicio de la fantasía de poder vencer la muerte y, como consecuencia, revela que lo monstruoso subyace en todo lo que es considerado humano. En palabras de Ferré:

El monstruo de Frankenstein representa así, con su génesis patológica, no sólo el horror de la vida material, el horror y la fealdad de la naturaleza, sino el horror de cuanto el ser humano, con los instrumentos de la violencia política o la violencia científica aplicadas a la transformación de la realidad, pueda producir en nombre del progreso, la explotación o la racionalidad absoluta. En plena era industrial, tras los cataclismos sociales y políticos de finales del siglo XVIII, Mary Shelley supo canalizar en su novela todas las fuerzas devastadoras que iban a transformar la vida humana en algo aún más peligroso y maléfico. La modernidad científica, económica y tecnológica no era entendida así por la joven autora como remedio a los males endémicos de la condición humana sino como agravamiento de estos. (2011b, p. 67)

El relato del que nos ocuparemos puntualmente en este trabajo, «Sarmiento Zombi», es uno de los que forman el libro *¿Sueñan los gauchoides con ñandúes eléctricos?* (2013) de Michel Nieva. Como su título anticipa, la ciencia fue utilizada para preservar el cuerpo de Sarmiento más allá de su muerte y traerlo nuevamente a la vida. Como es esperable, no vuelve Sarmiento hombre, sino Sarmiento monstruo. Pero, la pregunta aparece, inevitable: ¿cuánto del Sarmiento monstruo no existía ya en el Sarmiento hombre? Aunque también va a surgir otra pregunta: ¿cuánto hay aún de humano en Sarmiento monstruo?

Si Rosemary Jackson explica que «La historia de la supervivencia del horror gótico es la historia de la progresiva internalización y reconocimiento de los miedos originados en el yo» (1986, p. 22), en este relato de Nieva se trata del reconocimiento de un miedo colectivo originado en la historia y la tradición literaria nacional: el pasado monstruoso supervi-

viente, que nunca termina de morir del todo, y que vuelve a atacar, rehaciéndose a partir de los restos, rastros, huellas del trauma, de lo ominoso.

El acecho de fantasmas, monstruos y zombis expresa, desde los «modos» de lo fantástico o del gótico, una mirada política colectiva e individual al mismo tiempo, sobre lo real, la violencia y el horror. Por otra parte, se identifican los resabios de un terror pasado e histórico en los futuros imaginarios contruidos a partir de fantasías científicas, que se pueden acercar a las formas de la utopía o, sobre todo, de la distopía. Como explica Gasparini, en su libro *Las horas nocturnas* (2020):

El fantasma y el zombi funcionan en la narrativa argentina reciente como dos modos de representación de la violencia estatal, dos recursos propios de la literatura de terror que sirven para articular una serie de cuestiones vinculadas con formas de control. [...] el fantasma como representación del miedo individual (anclado en el pasado) y el zombi, del miedo social (presente). (p. 119)

Es, en muchos casos, el condicional contrafáctico que da lugar al relato zombi. Cuerpo zombi y horda, con toda su materialidad, protagonizan descripciones y conectan con el horror *gore* y la ciencia ficción postapocalíptica e incluso antes con la novela naturalista, el esperpento y el gótico decimonónicos. (p. 125)

Todos estos ingredientes aparecen juntos y revueltos en el texto de Michel Nieva, no obstante, en él no aparece una horda de zombis, sino un zombi en particular, en singular, un monstruo que retorna para recuperar su control social y su poder civilizatorio sobre el pueblo. En el texto de Nieva no hay horda, ni virus, ni contagio: se trata de un experimento individual con aspiraciones y repercusiones sociales y políticas. Surge así una nueva versión de una vieja dicotomía: ciencia-poder-control social (civilizados) frente a violencia-terror-poder (bárbaros); pero el experimento sale mal: la violencia se vuelve en contra de la ciencia y la criatura se convierte en el monstruo devorador de su creador.

No es casual que la logia secreta que logra traerlo de la muerte esté oculta en una librería y se reúna de manera clandestina. Toda similitud

con la realidad de la juventud unitaria argentina y sus encuentros en la biblioteca de Marcos Sastre *no* es mera coincidencia.

«Sarmiento Zombi» es el relato más autónomo de los publicados en el volumen por ser el único que no narra las aventuras del gauchoide Chuma. En lugar de trabajar con la problemática del Otro en la frontera entre la máquina y el humano (el androide), lo hace con una otredad en los bordes de la vida y la muerte (el zombi), más cercano al cruce entre lo humano y lo monstruoso, donde la máquina no tiene un rol, pero sí, en cambio, lo siguen teniendo la ciencia y el ideal de progreso civilizatorio. Como se comprueba en el relato:

[...] el 11 de septiembre de 1888, en Asunción, murió Domingo Faustino Sarmiento, y diez días después llegó a Buenos Aires para ser enterrado un cadáver que, la mayoría suponía, era el suyo. Pero lo que la mayoría ignoraba es que, antes de morir, Sarmiento dispuso, bajo la más estricta confidencialidad, que su cuerpo fuera congelado y preservado en una cápsula amniótica que simulaba las condiciones de un embrión, con la esperanza de que el futuro la ciencia avanzara lo suficiente y así se pudieran curar los males que lo aquejaban. (Nieva, 2013, pp. 68-69)

En su libro *De los cuerpos travestis a los cuerpos zombis. La carne como figura de la historia* (2017), Alicia Montes hace una lectura del fenómeno zombi desde la biopolítica en la que los cuerpos de travestis y zombis se asimilan en una marginalidad monstruosa:

[...] en ambos casos una parte de la población es afectada por los experimentos de la ciencia, convertida en no-sujeto de derecho, condenada a una vida precaria y expulsada a la exterioridad como anomalía peligrosa. Locas y zombis son parte de la misma carne desechada, desplazada de *bíos* a *zoé*, en la que se inscribe la violencia de la historia sometida a los designios del poder soberano. (2017, p. 58)

De esta misma manera, se puede leer la forma en que Sarmiento marginó a gauchos e indios, los «bárbaros», de su proyecto civilizatorio decimonónico; no obstante, Nieva no se queda solo en esa posibilidad, sino que además traslada la corporalidad monstruosa del excluido al propio Sarmiento convertido en zombi. La justicia poética es planteada por

Nieva en este relato en la forma de una sátira grotesca, tanto en el plano de la literatura como en el de la historia, por lo que la figura de Sarmiento representa, así como también por los cruces de la fantasía con la ciencia, ya que en él se recuperan y parodian, como hemos visto, materiales literarios propios del gótico rioplatense del siglo XIX, cifrados en las fantasías científicas que desafiaban al positivismo y, a la vez, se alimentaba de él. Esta propuesta de lectura del texto de Nieva nos habla directamente de la relación entre terror, literatura y política en Argentina.

Asimismo, aparece en la narrativa del autor una forma de distanciamiento del realismo que se manifiesta como *novum*, es decir, como un elemento o conjunto de elementos que postula algo «nuevo y extraño» que, en el caso de la literatura especulativa, provoca un «extrañamiento cognoscitivo» respecto del momento de producción de la obra (Suvín, 1984, p. 26). En este sentido, «Sarmiento Zombi» es el único relato del volumen que presenta una aproximación al gótico como otra forma de *novum*, ya que el gótico desvirtúa los modos de construcción realista en la ficción.

Toda la obra de ficción y ensayística de Michel Nieva hasta la fecha¹ plantea una correlación entre los conflictos interétnicos, ideológicos y políticos del siglo XIX con las crisis actuales en la Argentina. Se trata de un movimiento hacia adelante en el tiempo que avanza recuperando los traumas del pasado para transmutarlos en experiencias del orden de lo novedoso. Es un movimiento especulativo hacia adelante, aunque parezca retroceder en el tiempo por el reciclado de los tópicos y cronotopos.

En este mismo orden de ideas, Jacques Derrida (1995) propone, en su libro *Espectros de Marx*, el término «hauntología» (*hantologie*) como un giro epistémico dedicado a pensar las maneras en las que la tecnología materializa la memoria como un registro del pasado que se hace presente como una forma de acecho, pero también de un hechizo,

¹ Nos referimos a la ficción contrafáctica y especulativa de *Ascenso y apogeo del imperio argentino* (2018) y los ensayos reunidos en *Tecnología y barbarie* (2020).

que nos permite conjurar los espectros del pasado y desobturar la imaginación de futuros posibles.

Mark Fischer populariza este concepto derridiano para describir el hechizo de la cultura contemporánea provocado por el fracaso de la posmodernidad y del neoliberalismo que, ante los «futuros perdidos» de la utopía moderna, vuelve con nostalgia sobre el pasado. La tecnología actual impide el pensamiento crítico del sistema y la acción autónoma: las imágenes reemplazan los cuerpos, los medios de producción y reproducción de imágenes transforman a los humanos en espectros de sí mismos. Para Fischer, producir arte por fuera del «realismo capitalista» es la única válvula de escape posible y la única forma de colaborar con la hauntología, para que se lleguen a exorcizar los fantasmas del pasado y así alcanzar la imaginación de futuros que sean verdaderamente nuevos, porque nunca tuvieron lugar.

En otras palabras, la tendencia «anticipatoria» de la ciencia ficción de los países centrales corre el riesgo de ser en gran parte una forma de expresión más del sistema capitalista y de su limitada capacidad de imaginar el futuro como una mera proyección del presente y de sus posibles continuidades o consecuencias.

Por el contrario, la literatura «especulativa» que estudiamos trabaja con un tiempo que, a la vez de avanzar, retrocede y recalca en los traumas del pasado reciente para volver sobre ellos y revisar el curso de los acontecimientos. En la lectura del texto de Nieva que aquí se plantea, estos miedos están originados en traumas fundacionales, cifrados en la literatura canónica del siglo XIX y sostenidos en el tiempo.

Bibliografía

- Derrida, J. (1998). *Los espectros de Marx*. Trotta.
- Ferré, J. F. (2011a). Del doctor Frankenstein a David Cronenberg y más allá. *Boca de Sapo. Revista de arte, literatura y pensamiento* XII (11), 64-69.

- Ferré, Juan Francisco. (2011b). *Mimesis y simulacro. Ensayos sobre la realidad (Del Marqués de Sade a David Foster Wallace)*. Ediciones de aquí.
- Fisher, M. (2018). *Los fantasmas de mi vida: Escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos*. Caja Negra Editora.
- Gasparini, S. (2020). *Las horas nocturnas. Diez lecturas sobre terror, fantástico y ciencia*. Argus-a.
- Nieva, M. (2013). *¿Sueñan los gauchoideos con ñandúes eléctricos?* Santiago Arcos.
- Nieva, M. (2018). *Ascenso y apogeo del imperio argentino*. Santiago Arcos.
- Nieva, M. (2020). *Tecnología y barbarie*. Santiago Arcos.
- Montes, A. (2017). *De los cuerpos travestis a los cuerpos zombis. La carne como figura de la historia*. Argus-a, Artes y Humanidades / Arts and Humanities.
- Jackson, R. (1986). *Fantasy: Literatura y subversión*. Catálogos.
- Suvin, D. (1984). *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. Fondo de Cultura Económica.

REPRESENTACIONES VISUALES PERUANAS

La yunza como metáfora visual: La condición de la mujer en la sociedad limeña del siglo XXI en la obra de Luz Letts

Victor André Ramos Jiménez
Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Sumilla:

El presente artículo de investigación tiene como objetivo analizar la obra «Yunza» de la artista peruana Luz Letts. Esta obra pertenece a una serie de pinturas y dibujos realizados en técnica mixta, que fue expuesta en el año 2018 bajo el nombre de «Jardín Humano». En «Jardín Humano», la artista presenta dos ejes temáticos: la situación de la naturaleza frente a la urbe limeña y la situación de la mujer en la sociedad peruana del siglo XXI. Ambos temas son presentados relacionándose entre sí, a través de símbolos y metáforas, los cuales utiliza para manifestar su crítica hacia estas problemáticas.

De manera específica, en *Yunza* se presenta, con mayor énfasis, la problemática de la situación de la mujer en la sociedad peruana del siglo XXI, utilizando la celebración ritual de la yunza como metáfora para desarrollar el tema, lo cual está asociado a la perspectiva de género que la artista desarrolla de manera general en «Jardín Humano».

Palabras clave: Arte peruano; arte feminista; género.

La obra presenta a la yunza, llamada también cortamonte, como una celebración ritual que se realiza en el mes de febrero para rendirle tributo a la Pachamama (madre tierra) por los beneficios climáticos y agrícolas que ha generado durante el año anterior a una determinada localidad, y como ofrenda para que siga otorgándoles abundancia, ya que en la sierra es temporada de intensas lluvias en los primeros meses del año. La actividad es realizada por una comunidad, las cuales son de un mismo barrio o grupos con una relación de parentesco de tipo familiar. Inicialmente se organiza de manera grupal para conformar

comisiones que se encarguen de distintos preparativos, luego se designan a dos personas como «padrinos» o «mayordomos» quienes, además de cumplir el rol de anfitriones, deben encargarse de los preparativos restantes como el recibimiento de la banda musical que los acompañará o la elección del tipo de árbol que es talado como ofrenda:

Quienes tienen a cargo preparar la yunza, dos o tres días antes de que se realice la fiesta, van a la chacra en busca de un árbol apropiado para tal caso; que tenga el tronco grueso y tupido follaje. Generalmente utilizan el sauce, algunas veces el cinamomo y muy rara vez otra clase de árboles. Seleccionado el que servirá de yunza, lo arrancan a raíz. (Donaire, 1941 como se citó en Cuba, 2019)

Tras la elección del árbol, este se lleva hacia el lugar donde se realiza la actividad, luego se siembra y, posteriormente, se adorna con elementos decorativos de colores vivos con distintos objetos como prendas de vestir hasta elementos útiles como baldes de plástico, los cuales sirven como regalo para los participantes. Una vez que la banda musical empieza a tocar, los participantes (dispuestos en parejas) danzan alrededor del árbol, cada uno sujetando un hacha o machete, con la que realizan cortes al tronco con la intención de derribarlo. Dicha acción, para mantener el orden de la actividad, se realiza por turnos. En momentos determinados, la banda musical deja de tocar para que las parejas realicen un corte, esto se repite hasta que finalmente alguien pueda tumbar el árbol. Cuando ocurre esto, todas las personas involucradas en la ceremonia ritual (tanto niños como adultos) se acercan a este para recoger algún regalo que fue colgado previamente en las ramas.

En relación a la obra de Letts, lo mencionado tiene concordancia con los elementos que conforman la obra: un grupo de diez mujeres situadas en un árbol, mientras lo decoran con adornos (globos, guirnaldas y tiras de colores) y cuelgan en sus ramas elementos que sirven como regalos (prendas de vestir, canastas de flores y utensilios de cocina); y, en la parte inferior, un grupo de hombres cada uno con un hacha para talar el árbol. Sin embargo, hay diferencias en cuanto a la representación de esta celebración ritual. El acto de la yunza se caracteriza

por un ambiente lúdico y de celebración, en el que las personas que participan bailan al ritmo de la música tocada por una banda. Además, la actividad reúne a hombres y mujeres de distinta edad como se ha mencionado anteriormente, donde niñas y niños también asisten a esta práctica tradicional. En la obra, esto no ocurre, ya que en la parte inferior solo están dispuestas figuras masculinas alrededor del árbol que representan a hombres adultos, además de estar hieráticas, no hay presencia de personas con algún instrumento musical, ni de personas de distinto rango de edad que se puedan identificar como niños o adolescentes ni mujeres. Las figuras humanas, tanto las femeninas como las masculinas, no representan a personajes específicos, al contrario, el hecho de que no tengan rasgos faciales implica un aspecto que forma parte de la propuesta de la artista: «Lo que yo buscaba era presentar la situación y no al individuo como si fuera una persona específica, por eso lo neutrauí. No tenía que ser alguien, tenía que ser todos» (Letts, 2018).

De esta manera, los dos tipos de figuras creados por la artista, además de ser una constante en su producción estética, son propuestos para representar de manera colectiva a hombres y mujeres. El concepto de la neutralización del individuo se hace notorio tanto en la falta de rasgos faciales como en una vestimenta «genérica» de tipo formal que se resalta con el uso de colores acromáticos o neutros como el blanco y el negro. Asimismo, estos personajes no responden a ningún ámbito socioeconómico, ya que no hay ningún elemento que los diferencie para interpretarlos de tal manera.

El conjunto de figuras femeninas en la parte superior del árbol evidencia una homogeneidad compositiva: cinco figuras en cada lado del árbol, lo cual se opone al número de figuras masculinas divididas en un grupo de tres a la izquierda y un grupo de cuatro a la derecha. Esto se puede interpretar como la unidad y organización de las mujeres frente a la desorganización de los hombres. Sin embargo, las distintas posiciones de las mujeres y su dinamismo implican desequilibrio o caos, por la situación que han vivido y siguen viviendo, al tratar de escapar de

los hombres, mientras que la posición de los hombres expresa equilibrio, lo que implicaría que la situación sigue siendo la misma, sin cambios aparentes. Del mismo modo, la figura femenina en la parte superior del árbol, echada de espaldas con los brazos cruzados, se opone a la figura femenina en la parte inferior que está trepando una de las ramas del árbol, aparentemente intentando escapar de los hombres. De esta manera, la cima del árbol simbolizaría el «cielo» como un lugar en el que las mujeres viven una situación social favorable en relación al trato que reciben en la sociedad, mientras que el suelo, en el que los hombres están situados, simbolizaría el «infierno» para ellas, como un lugar donde la situación no ha cambiado.

Respecto a los elementos identificados como prendas de vestir, en una de las ramas de la parte inferior izquierda del árbol, se visualiza una camiseta blanca con franja roja la cual representaría a una camiseta de la selección peruana de fútbol, lo que evidencia la idea que la escena está situada en Perú, para remarcar que se trata de la celebración ritual de la *yunza* y no de alguna actividad similar de otra región. Como menciona *Zuñiga* (2017), durante el conflicto armado interno se vivió un proceso de migración que también evidenció la práctica de estas costumbres en las ciudades, es por eso que una gran cantidad de tradiciones de las provincias, como la *yunza*, llegaron a la capital de la mano de los migrantes y han trascendido a través de los años en distintos estratos socioculturales de la sociedad limeña:

La religiosidad tradicional y popular articula también la tradición con la modernidad porque son componentes de un mismo proceso. Por eso, toda fiesta urbano o rural tiene su «réplica» en otros escenarios rurales o urbanos diferentes al lugar de origen de una fiesta. (*García y Tacuri*, 2006, p. 21)

Como se ha mencionado anteriormente, los objetos con los que se decora el árbol para la *yunza* sirven como regalo para los participantes. En este caso, *Letts* presenta a las figuras femeninas junto a estos elementos para evidenciar cómo la mujer es vista como objeto

en la sociedad. Respecto de este concepto de la mujer-objeto, Bernal menciona lo siguiente:

En los trabajos de teóricas feministas como Carole Pateman, Luce Irigaray y Celia Amorós se comparte la idea de que en las culturas primitivas se da origen a la cultura patriarcal donde a la mujer se le concibe como un objeto - mercancía. Para estas pensadoras, la historia de opresión y alienación que sufren las mujeres tiene sus comienzos en el momento en que ellas son tomadas como objetos de intercambio por los hombres, situación que les niega la posibilidad de verse a sí mismas como sujetos dueños de sí. Al ser excluidas de actividades que producen valor y reconocimiento social como la guerra o la cacería, para ser encasilladas en labores que tienen que ver con el hogar y la reproducción, actividades desdeñadas socialmente, las autoras señalan que a las mujeres se les relega a ocupar el estatuto de lo Otro, ese Otro que nunca está en el mismo nivel de lo Uno, el hombre-sujeto. (2014, p. 7)

En *Reflexiones sobre «el problema de la mujer» en el Perú*, Goicochea menciona lo siguiente:

[El problema de la situación de la mujer] dejó de considerarse un problema exclusivo de las mujeres y más bien se trataba de patrones culturales que han sido internalizados y reforzados por años, por siglos de historia. Esta discusión se eleva desde las distintas realidades de las mujeres peruanas, desde sectores rurales y urbanos, donde la organización era importante y vital, pero no accesible a todas. (2020, p. 74)

Al cotejar el discurso de Bernal (2014) y Goicochea (2020) con el lenguaje visual de Letts, se han identificado concordancias respecto del concepto de la mujer-objeto, ya que las mujeres están situadas en el árbol como un objeto más que forma parte de los «regalos u ofrendas» de esta actividad. De igual forma, se pone de manifiesto el estereotipo del rol de la mujer a las labores domésticas, a partir de la inclusión de objetos relacionados con la cocina en distintas partes del árbol. Por otro lado, las figuras masculinas que llevan hachas en sus manos representan al hombre-sujeto y al machismo como conjunto de actitudes, expresiones, ideas y costumbres que desdeñan a la mujer. La organización de las mujeres en el árbol reflejarían la unidad que ellas

están llevando a cabo en los últimos años, como la organización de marchas y protestas frente a su problemática en la sociedad.

Sobre la intencionalidad artística de esta obra, se plantea que responde y se identifica como parte del arte feminista peruano de los últimos años, en el que a través de símbolos y metáforas se expone la situación sociocultural de la mujer en Perú. Además, la estética feminista en la obra *Yunza* de Luz Letts es realizada a partir de los diversos símbolos y metáforas visuales que utiliza para manifestar su postura frente a la situación de la mujer y problemáticas más específicas como los estereotipos de género asociados al ámbito doméstico, la cosificación de la mujer, la violencia de género y la lucha de las mujeres por su emancipación.

Conclusiones

La obra es un gran aporte al arte peruano por su gran calidad técnica y pictórica, además como propuesta artística, ya que toca temas y problemáticas presentes en la sociedad limeña del siglo XXI. La representación de la yunza manifiesta un interés, consciente o inconsciente, por una práctica cultural que se ha mantenido vigente a través de los años en distintos espacios rurales y urbanos, por lo que se asocia a la intención de la artista por representar a una colectividad que pueda ser identificada como un todo, en este caso a la sociedad peruana, para evidenciar el contexto sociocultural en el que vive la artista.

El lenguaje visual de Letts reúne elementos con una carga simbólica de gran importancia en la que a través del uso de la dinámica, los colores y las metáforas visuales presenta a personajes en escenas que podemos identificar como situaciones que realmente ocurren en nuestra sociedad, en las que evidencia su preocupación por la situación de naturaleza frente al progresivo desarrollo del urbanismo en la ciudad de Lima y la situación de la mujer en la sociedad peruana, expresado de manera lúdica, con un tinte irónico, pero con una gran carga reflexiva.

Finalmente, cabe destacar que su obra también es un gran aporte para el arte feminista que se viene desarrollando en nuestro país, debido a que expone la situación que viene afrontando la mujer a través de los años en la sociedad limeña, mayoritariamente machista, a través de la simbolización de ella como objeto, la lucha por la emancipación femenina y la violencia de género.



Yunza. Luz Letts (2018). Mixta sobre lienzo. 180 x 130 cm. Galería Fórum.
<https://galeriaforum.net/wp-content/uploads/2020/11/LuzLettsNro4LaYunzaw.png>

Bibliografía

- Altamirano, T. (24 de febrero de 2019). *Cortamontes: El lado preocupante de la celebración, por Teófilo Altamirano*. El Comercio. <https://elcomercio.pe/eldominical/lado-preocupante-celebracion-noticia-610386-noticia/?ref=ecr>
- Bernal, J. (2014). *Aproximación a la noción de mujer-objeto. Consideraciones entre las teorías feministas y la teoría del intercambio simbólico de Jean Baudrillard*. Colegio Mayor Nuestra Señora del Rosario. <https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/8998/52982616-2014.pdf?sequence=1>
- Coba, K. (25 de febrero de 2019). *¿Te acuerdas de la Yunza? Crónica de una tradición de caravanales que ya casi no existe en Lima*. El Comercio. <https://elcomercio.pe/somos/historias/yunza-tradicion-provinciana-carnavalesca-extinta-capital-noticia-nndc-609755-noticia/?ref=ecr>
- Goicochea, J. (2020). *Reflexiones sobre «el problema de la mujer» en el Perú*. ARGUMENTOS, Revista de Ciencias Sociales. <https://www.revistaargumentos.iep.org.pe/index.php/arg/article/view/21/8>
- Hernández, C. (2006). Lo femenino en el arte: Una forma de conocimiento. *Revista Venezolana de Estudios de la Mujer*. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-37012006000200004
- Herrera, H. (14 de septiembre de 2018). *Luz Letts: «Vivir en Lima es como vivir en una fábrica de ideas, hay miles de estímulos de donde nutrirte»*. En Lima Agenda Cultural. <https://enlima.pe/blog/luz-letts-vivir-en-lima-es-como-vivir-en-una-fabrica-de-ideas-hay-miles-de-estimulos-de-donde>
- García, J. & Tacuri, K. (2006). *Fiestas populares tradicionales de Perú*. FLACSO. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/catalog/resGet.php?resId=52991>
- TVPerú. (10 de diciembre de 2018). *Detrás del Arte (TV Perú) - Luz Letts - 09/12/2018* [Archivo de Vídeo]. Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=vKSBqCEK0Is&ab_channel=TVPer%C3%BA

Aproximación a un caso de historieta peruana: *El mundo es ancho y ajeno* y algunos alcances teóricos sobre la historieta y la obra de Gonzalo Mayo

Maria Jimena Suárez Ramos
Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú

Sumilla:

La presente investigación¹ versa sobre la historieta *El mundo es ancho y ajeno* realizada por el historietista peruano Gonzalo Mayo y publicada en el diario *Expreso* en los años sesenta. Expone el análisis del estilo y la puesta en valor de la obra desde la historia del arte, en relación a los significados que aporta a las artes, la historia y la cultura, mediante los métodos histórico y formalista. Asimismo, brinda alcances para la validación de la obra de Mayo como arte desde la teoría del arte.

Palabras clave: Gonzalo Mayo, *El mundo es ancho y ajeno*

La historieta *El mundo es ancho y ajeno*: contextualización

La historieta *El mundo es ancho y ajeno* se publicó del 26 de mayo de 1963 al 7 de febrero de 1965 en el suplemento dominical *Estampa* del diario *Expreso*. Consiste en una adaptación de la novela *El mundo es ancho y ajeno* de Ciro Alegría, realizada por Gonzalo Mayo a partir del guión propuesto por el escritor (Ledgard, 2004, p. 35).

En el contexto histórico-político se ubica entre los meses previos y comienzo del primer gobierno de Fernando Belaúnde. En

¹ La presente investigación es un avance del proyecto de tesis para optar al grado de magíster en Arte Peruano y Latinoamericano por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, titulado *De la novela a la historieta. Análisis de El mundo es ancho y ajeno de Ciro Alegría y Gonzalo Mayo publicada en el suplemento dominical Estampa del diario Expreso (1963-1965)*.

tal momento, existe gran expectativa por retornar a un gobierno democrático encaminado a ejecutar las reformas que satisficieran las demandas sociales, como el proyecto de reforma agraria (Palacios, 2014, p. 149).

En este sentido, las ideas reactualizadas mediante la temática indigenista de la novela adaptada a la historieta se refieren a un tema de interés contemporáneo y sensible en lo social: el problema agrario. Exponerlo despertaría la simpatía de sectores progresistas y populares, de importancia durante la campaña electoral (Suárez, 2018, pp. 95-96), junto con el temor y la negativa de sectores más conservadores. Estas tensiones también existen al interior del gobierno. Como lo demuestra la oposición del congreso y la división del partido Acción Popular, que, entre otros factores, llevan a la inestabilidad, crisis económica y desconfianza de la población esperanzada en las reformas (Palacios, 2014, p. 172).

Pero el significado de la historieta va más allá del tema agrario y evidencia un interés en ideas «peruanistas». Estas se gestan a partir del pensamiento socialista de José Carlos Mariátegui en la década del veinte y cobran fuerza durante los años sesenta en el ámbito político y cultural. Sin embargo, este no es el primer momento de interés por la temática nacional. Como antecedente está la creación de los símbolos nacionales en la transición al periodo republicano, tema estudiado por Natalia Majluf; el costumbrismo en el siglo XIX; y el proyecto neoperuano durante el Oncenio de Leguía, tema propuesto por Gabriel Ramón.

Asimismo, las ideas e imágenes reivindicativas del hombre del ande surgen con el pensamiento indigenista de los años veinte y treinta, iniciado con Luis Eduardo Valcárcel. Este determina una etapa de la historia del arte peruano a través de la Escuela Nacional de Bellas Artes y José Sabogal. Además, la peña Pancho Fierro, con Alicia y Celia Bustamante y José María Arguedas, despierta el interés por las manifestaciones del folklore y las artes populares en el ámbito artístico-intelectual.

En lo político, el partido Acción Popular encauza la idea de «lo peruano» haciéndose de una imagen atrayente desde los años cincuenta. Como indica Raúl Palacios, presenta una línea ideopolítica de arraigo peruanista (2014, p. 141). Este sentir también es acogido por la prensa mediante la publicación de historietas nacionales en las décadas del cincuenta, sesenta y setenta. Los diarios *El Comercio*, *Última Hora*, la revista *Avanzada*, los nuevos diarios del sesenta como *Expreso*, *Correo*, *Extra* y *Ojo* son un ejemplo (Ledgard, 2004, pp. 11-35).

En el contexto internacional, los años sesenta están comprendidos en el periodo de la Guerra Fría, definido por las ideologías capitalista y comunista con su influencia económica-cultural a nivel geopolítico. Por otro lado, Perú vive un momento de tensiones sociales y movimientos contrarios a la hegemonía norteamericana y al conservadurismo oligárquico.

La historieta como arte

Analizar la obra de Mayo desde la historia del arte implica aclarar nociones sobre la autonomía de la historieta como arte y señalar que es materia de investigación relativamente reciente. A continuación, se resume el contexto que permite su estudio en el ámbito académico artístico y curatorial.

Según Gerardo Vilches, el proceso de legitimación del *cómic* como arte primero pasa por la aceptación cultural en la década del sesenta, propiciada por los cambios sociales y culturales, a partir de una crisis de valores; movimientos sociales reivindicativos, especialmente el Mayo del 68; y la atención que estudiosos prestan a formas populares de cultura (2019, p. 64-66).

Asimismo, Vilches sostiene que la conciencia artística del *cómic* se origina en los movimientos autorales junto al contexto contracultural que rechaza y cuestiona el sistema del arte. Finalmente, esto lleva a que se amplíe el horizonte de lo que es percibido como

artístico y el *cómic* se valide como arte de manera autónoma a través de la conciencia y el trabajo de sus creadores, despertando interés en el ámbito académico (2019, pp. 66-77).

Análisis formal de la historieta *El mundo es ancho y ajeno*

El formato en que se publica inicialmente la historieta es la «página», entre el 26 de mayo de 1963 al 20 de setiembre de 1964; luego, la «tira de prensa» en disposición vertical, el 27 de setiembre de 1964 y 4 de octubre de 1964; y, «doble tira horizontal» del 11 de octubre de 1964 hasta el 7 de febrero de 1965. Respecto del formato de los textos, las «cartelas» son cuadrangulares, sin decoración, a veces sin borde y los «globos» son igualmente sencillos. En algunos casos las viñetas se enumeran.

Para definir la «estructura plástica narrativa», debe diferenciarse la «página» y la «tira de prensa». La composición de la «página», como señala Ledgard, recibe influencia de Foster (2004, p. 36). En el caso de Mayo, la estructura de la «página» presenta encabezado y cuatro filas horizontales, semejante a Harold Foster en *Tarzán*. Sin embargo, las filas se dividen de forma irregular en dos o tres viñetas, o, a veces, se fusionan dos o más viñetas formando espacios verticales, horizontales o mixtos. Por ello, la composición de la página de Mayo se acerca más a Burne Hogarth en *Tarzán*.

Oscar Masotta asevera que Hogarth sigue las reglas de Foster: «la composición de cada plancha como un todo, la distribución de los cuadros y la utilización del “formato” respondiendo a un propósito ambiguo: narrativo y estático, dinámico y compositivo a la vez» (1982, p. 44). Asimismo, señala que luego experimenta cambios que generan dinamismo:

Hogarth usa a veces dos o más cuadros para seguir el impulso mismo de los cuerpos en acción, o usa de dos impulsos para crear una misma dirección. En el interior de la plancha el movimiento se apoya en los puntos donde

concluye: Hogarth calcula el conjunto de la plancha como una suma de direcciones y de ‘descansos’... (Masotta, 1982, p. 47)

Los recursos compositivos y dinámicos de Hogarth junto con las reglas de Foster influyen en la «página» de Mayo. Sobre la estructura original, presenta una composición dinámica marcada por horizontales y verticales. Incluso se permite la irrupción de elementos de una viñeta en otra y la superposición de viñetas circulares sobre las filas. Esto no distrae la lectura de la secuencia narrativa manteniéndose la unidad compositiva y dinámica de la página.

Dentro de las viñetas, los «encuadres» son de plano general, de tres cuartos y de primer plano. Con encuadre de plano general, el espacio se compone de muchos elementos o presenta profundidad de campo (Suárez, 2018, pp. 97-98). En este último caso, se observa el paralelo en la composición y connotación romántica del paisaje entre la viñeta que representa a Rosendo Maqui contemplando los cerros del 26 de mayo de 1963 y la pintura *El caminante sobre la niebla* de Caspar David Friedrich. Esta escena muestra el vínculo hombre-paisaje descrito precisamente en las páginas 8 y 9 de la novela de Ciro Alegría (Suárez, 2018, pp. 98-99).

De igual modo, la solución formal del paisaje en las viñetas n.º 4 del 9 de febrero y n.º 11 del 28 de junio de 1964 evoca las estampas japonesas *Paso del puente a la luz de la luna* de Utamaro y *Alba nevada* de Hokusai, debido al uso del plano general, la línea y mancha que forman texturas y detalles, las atmósferas etéreas y lejanas, y los elementos próximos con líneas precisas.

La composición y estilo de la historieta *El mundo es ancho y ajeno* presenta influencia del *cómic* estadounidense de la década del treinta o edad de oro, y sienta el fundamento de la obra posterior de Mayo. A su vez, según Oscar Masotta en esta década se crea la base de la «illustrational strip» con Harold Foster en la historieta *Tarzán*, continuada por Burne Hogarth. En líneas generales, esta etapa se acerca a un tipo de representación figurativa más cercana a lo clásico (o académico), explotando las posibilidades estéticas del momento (1982, pp. 43-65).

El estilo de Gonzalo Mayo es «...figurativo y de tendencia realista. Sus figuras se ciñen a las reglas de perspectiva y proporción y se caracterizan por el predominio de líneas precisas...» (Suárez, 2018, p.96). Mayo presenta dominio de la anatomía, de los gestos del rostro y del cuerpo, de la composición con unidad y dinamismo, y de los elementos plásticos. La fuerza de su estilo reside en el uso de una línea definida, contrastes, texturas visuales, movimiento, anatomía y gestos de los personajes. Igualmente, presenta influencia del *pop art* (Suárez, 2018, p. 99) y elementos de la imaginería del viejo oeste norteamericano junto al localismo presente en su obra (Ledgard, 2004, p. 37). La caracterización de «lo peruano» tiene base en la representación del paisaje rural, rasgos de personajes, actividad económica, costumbres y arte (Suárez, 2018, p. 100), creándose una innovadora fusión de la imaginería «peruana», «andina» y de la imaginería de la industria cinematográfica publicitaria estadounidense.

Conclusiones: hacia una validación como arte

Una vez legitimada la historieta como arte, se pone en valor la obra de Gonzalo Mayo como arte. Esto precisa analizar sus obras contextualizadas en su producción global y definir etapas. Por lo pronto, se confirma que su obra responde a tres aspectos propuestos por José Jiménez para la validación artística de un objeto: aceptación institucional, intencionalidad artística y autonomía de sentidos o de significados (2002, pp. 114-115).

Del primer aspecto, se encargan los críticos, historiadores del arte e investigadores que otorgan validez artística mediante una investigación sustentada en ensayos críticos, artículos, tesis o libros; al respecto, Mayo está despertando el interés académico. Sobre el segundo, Mayo ofrece una obra con carácter propio comunicando su experiencia crítica como individuo en su época y tiene conciencia de que lo que realiza es arte. Sobre el tercer aspecto, la obra de Mayo responde a una coherencia interna y lenguaje propio, presentando dominio de la técnica sumado a los elementos plásticos que caracterizan y definen su estilo.

En conclusión, el aporte de Gonzalo Mayo es ser testimonio de una época de contrastes ideológicos, políticos y sociales, así como de reformas y cambios de paradigma cultural, mediante una obra con estilo propio que asimila y expresa las ideas, preocupaciones y estética contemporáneas.

Bibliografía

- Alegria, C. (1953 [1941]). *El mundo es ancho y ajeno*. Diana.
- Jiménez, J. (2002). *Teoría del arte*. Tecnos-Alianza.
- Ledgard, M. (2004). *De Supercholo a Teodosio: Historietas peruanas de los sesentas y setentas*. ICPNA.
- Masotta, O. (1982 [1970]). *La historieta en el mundo moderno*. Paidós.
<http://biblio3.url.edu.gt/Libros/wilde/historieta.pdf>
- Palacios, R. (2014). *Historia de la República del Perú [1933-2000]*. Producciones Cantabria. <http://blog.pucp.edu.pe/blog/stein/wp-content/uploads/sites/734/2020/07/TOMO-XVIII-HP-Basadre.pdf>
- Suárez, M. (2018) De la novela a la historieta: El discurso visual de Gonzalo Mayo en *El mundo es ancho y ajeno*. *Ínsula Barataria*, (21), 91-107.
- Vilches, G. (2019). La aparición de la conciencia artística en el cómic occidental. *Papeles de Cultura Contemporánea*, (22), 58-79. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/PCC/article/view/15606>

«Camina como presidenta...» El retrato de Nadine Heredia en la caricatura política de Carlos Tovar, «Carlín»

Marco Antonio Saboya Mamani
Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Sumilla:

La caricatura política reúne una serie de valores que es justo investigar como fuente histórica y artística. Los caricaturistas desarrollan un estilo en sus obras y al mismo tiempo la dotan de características críticas y de opinión que son una síntesis de una realidad inmediata, la del contexto social. En el caso peruano, vemos el trabajo del caricaturista Carlos Tovar, conocido con el seudónimo de «Carlín».

En el presente estudio, se observan dos caricaturas políticas de la ex primera dama Nadine Heredia. Estas forman parte de las «carlincaturas», obras de Carlín, en las cuales se reúnen una serie de ideas acerca de su persona. Es aquí donde se busca responder dos interrogantes básicas: ¿Cómo es representada Nadine Heredia? ¿Por qué se la presenta como un personaje destacado?

Se busca identificar elementos formales puntuales utilizados en su representación y elaborar un análisis en base a fuentes históricas para así determinar el valor que otorga Carlín a Nadine Heredia en sus caricaturas políticas.

Palabras clave: Caricatura política; Nadine Heredia; Carlín.

1. Aproximación al concepto de caricatura

Pueden existir muchas definiciones de caricatura, como el que nos brinda el Diccionario de la Real Academia Española (RAE), donde se menciona la siguiente definición: «Dibujo satírico en que se deforman las facciones y el aspecto de alguien», así como «Obra de arte que ridiculiza o toma en broma el modelo que tiene por objeto».

Luna Victoria (2015) como referencia a Darío Carmona¹, quien hace su propia definición en decir que «La caricatura es un recurso visual y documento histórico, refuerza y brinda al público no sólo estos conceptos traducidos en signos, sino también elementos de identidad de las personalidades políticas más destacadas en el panorama internacional. Se creaba la imagen estereotipada de hombres símbolos».

Cuando se trata de caricatura política, Laura Caro (sf), licenciada en Comunicación Social – Periodismo (Universidad de Antioquia), lo define como un dibujo realizado con el fin de transmitir una opinión sobre la política, sus protagonistas y los hechos de actualidad. Además de convertirse en una expresión de libertad, pues tiene la capacidad de hacer una crítica a través del humor.

La caricatura como tal se gana el reconocimiento de ser una fuente histórica, capaz de documentar a través de sus formas a distintos personajes que envuelven la realidad inmediata de la sociedad. Por supuesto que se necesita tomar distintos personajes humanos y sobre ellos acentuar distintas partes físicas, lo cual desemboca en unas características estereotipadas.

2. Carlos Tovar, *Carlín*

Carlos Tovar, llamado Carlín, en biografías más actuales como la vista en Pacarina del Sur (2021), informa que nació el 28 de abril de 1945. Es un arquitecto de profesión, cuya formación realizó en la Universidad Nacional de Ingeniería (UNI), además de desenvolverse como diseñador, caricaturista y ensayista. Ha publicado sus caricaturas en las revistas «Monos y Monadas» y «El Idiota».

En la actualidad, es caricaturista del diario La República al cual llegó el 5 de mayo del 2009 y en el que tiene su propia sección llamada «Carlincaturas» que son sus caricaturas políticas que se publican de

¹ Darío Acevedo Carmona: «La caricatura y la violencia liberal conservadora». *Revista Credencial Historia*, N° 125, Colombia, mayo, 2000.

manera diaria en dicho periódico, ubicándose junto a las columnas de opinión. También es oportuno agregar que Carlín publicó algunos libros recopilatorios y de índole cronológica, como lo es «Hoja de Ruta», publicado en 2013.

3. La caricatura como retrato

En el libro *Técnica del dibujo y de la caricatura* (2015), de la autoría de Carlín, menciona que «La caricatura, en realidad, no es distinta del retrato en su aspecto cualitativo sino en su aspecto cuantitativo, ya que lo que hace es, simplemente, aumentar esta exageración» (Tovar, 2015, p. 89).

Carlos Tovar (2015) relaciona su caricatura con los retratos, pues en él existen elementos que son fieles al rostro natural de la persona caricaturizada sin denigrar. Y al trabajar lo formal en sus caricaturas, el autor nos explica que existen elementos cuantitativos, que son considerados como los más importantes, puesto que son vitales en mantener reconocible a un personaje. Es aquí donde el autor menciona: «La estructura ósea del cráneo, proporciones del largo y ancho del rostro, profundidad, forma del mentón, párpados, los pómulos, la nariz, boca, las orejas, entre otros...» (Tovar, 2015, p. 93).

Se complementa con los elementos secundarios o accesorios, debido a que Carlín (2015) menciona que estos sí pueden cambiar de acuerdo a los gustos personales de cada caricaturista. Estos resultan superficiales y se acentúan, quizá con la edad que alcanza el personaje caricaturizado. Estos pueden ser: la vejez, la gordura, el cabello, las arrugas y la forma encorvada del personaje (Tovar, 2015, p: 25).

Sus caricaturas se reúnen en una única viñeta, la cual tiene como finalidad de sintetizar un acto, que bien puede estar acompañado de diálogo entre los personajes y/o la inclusión de letreros, pero se reconoce que hay ocasiones en que puede prescindir de esto. Sin embargo, hay muy poca probabilidad que se deje los personajes humanos de

lado, pues son estos el foco de atención de la caricatura de Carlín, sus Carlincaturas.

3.1 Tipos de humanos

Por último, se puede agregar que la caricatura de Carlín relaciona los rostros de los personajes humanos, puesto que su libro *Técnica del dibujo y de la caricatura* (2015) se establece que se puede atribuir rasgos animales y de objetos a los personajes humanos. La razón de esto recae en que con este elemento se puede acentuar diversas cualidades que el caricaturista quiere trabajar, como es el ejemplo de rostro del tipo aguileño que sirve para evidenciar intelectualidad, o el del tipo simio, para gente que ejerce bastante actividad física, entre otros.

Es aquí donde se hace hincapié en el rostro tipo roedor (fig. 1), puesto que el mismo Carlín relaciona este tipo de rostro con el de la ex primera dama Nadine Heredia. Este se caracteriza por poseer un maxilar inferior menos pronunciado que el promedio; además de dientes del maxilar superior bastante desarrollados. Se destaca la nariz, los labios y los dientes incisivos superiores:



Figura 1: Fragmento de «Apanado»

4. Apanado



(Fig. 2) Carlinatura publicada el lunes 17 de septiembre del 2012, p. 4.
Recopilada en el libro de Carlín *Hoja de Ruta* (2013).

4.1. Análisis formal

En la imagen, en primer plano se encuentra Nadine Heredia que viste ropa negra y tacones rosado oscuro. en su mano derecha lleva un micrófono, sobre lo que parece ser un estrado y, que a su vez es iluminada por una luz cenital, quizá proveniente de un reflector a manera de espectáculo. Muestra cierta alegría debido a su boca sonriente, que puede evidenciar desde hipocresía² hasta confianza, todo esto relacionado con el rostro de roedor que posee la ex primera dama, ya antes explicado.

En segundo plano, a la izquierda de la viñeta, se ubican una gran cantidad camarógrafos con sus respectivas cámaras fotográficas y de video, los cuales, a su vez, no permiten visualizar sus rostros, pues están enfocados en su trabajo. Aun así, al lado derecho de la viñeta, se ubica un personaje masculino con ropa rasgada y que sostiene un

² Gubern, R. (1979, p 137).

papel con sello; este es Alexis Humala, su rostro evidencia cansancio, desconcierto e incluso impotencia.

Las líneas diagonales y oblicuas³, aluden al movimiento, dinamismo y acción. La composición está conformada por un triángulo que abarca gran parte de la viñeta y que contiene a Nadine Heredia, siendo el triángulo que descansan sobre su base aquel que se asocia a ideas de solidez, estabilidad, permanencia, eternidad, confianza, seguridad.

4.2. Análisis histórico

Nadine Heredia se mantiene como un personaje protagonista dentro de la política peruana, pues hace viajes a pedido del presidente Ollanta Humala, sumado a responsabilidades atribuidas a su persona. Como se redacta en diario *La República*, debido a su actividad en los diversos programas sociales esto se remarca con frases como: «El Presidente nos ha encargado a todos, a mí también, ir a esos lugares más alejados del país» (*La República*, 27/08/2012. p. 9)

La idea se refuerza con declaraciones del mismo jefe de Estado sobre su esposa cuando afirma, redactado por Ana Núñez (2012) para diario *La República*: «siempre hemos trabajado juntos: hemos formado un matrimonio, hemos construido el partido...» (Núñez 2012 p. 11).

Se demuestra el apoyo del presidente Ollanta Humala, pero todo esto entra en contraste con el otro personaje involucrado en la caricatura: Alexis Humala. Se conoce su actividad cuestionable desde antes de la asunción de mando de Ollanta Humala como presidente, y se destaca el viaje a Rusia, cuya controversia lo conlleva a afrontar diversos procesos de investigación⁴ que recaen sobre él.

Así, se tiene un contraste del apoyo que da el presidente hacia la primera dama con las dificultades que tiene Alexis Humala, su hermano, el cual es envuelto en una serie de complicaciones a raíz de este viaje a Rusia.

³ Morriña (1982).

⁴ Diario *La República* (2012).

5. Cosito



(Fig. 3) Carlinatura publicada el jueves 2 de mayo del 2013, p. 4.
Recopilada en el libro de Carlín *Hoja de Ruta* (2013).

5.1 Análisis formal

Nadine Heredia se ubica en una posición central. La mayoría de personajes presentan en sus prendas colores fríos, pues oscilan entre verdosos y azulados. Pero la diferencia radica en el personaje de Nadine, la cual trae una blusa color rosado, color alegre y cálido que contrasta a la vista con el de los otros personajes de la viñeta.

Gran presencia de formas cuadradas o rectangulares que menciona Morriña (1982) las cuales aluden a las líneas que configuran rectángulos que se asocian a ideas de fuerza, estabilidad, solidez, permanencia, elegancia. También existe una construcción arquitectónica como fondo, bastante trabajada, la cual puede ser una referencia a la formación académica del propio Carlín, la de arquitecto. En este caso, la luz es más artificial dado a que parece ser casi de noche, podría decirse que la luz proviene de la iluminación del edificio, detrás de los personajes que conversan.

5.2. Análisis histórico

Esta caricatura alude a la idea del gobierno de comprar la empresa Repsol, es decir, la refinería conocida como La Pampilla. El gobierno había decidido comprar esta refinería, lo cual generó una serie de expectativas, muy positivas, pero algunas un tanto escépticas. Pero todo eso cambia cuando, de forma repentina, el gobierno decide desistir de realizar dicha compra, los cuales pueden llevar a pensar en una serie de hipótesis del porqué. Sin embargo, la atención recae una frase muy puntal de Nadine Heredia que es: «Si la compra de Repsol no es beneficiosa, simplemente no va», al menos como lo menciona el comentarista Mirko Lauer para el jueves 2 de mayo de 2013.

Entonces la frase de la primera dama ha denotado una autoridad y protagonismo en las decisiones del Estado, los cuales no debería poseer por su rol como primera dama, pero es su forma de actuar sumando a sus diálogos lo que genera esta contradicción. Por ello, parece ser inevitable colocar a Nadine Heredia como aquella que tiene la última palabra en proyectos y planes del Estado mismo, que a su vez termina por opacar al presidente Ollanta Humala. Se añade esta frase de la caricatura por parte de Nadine Heredia denominando a Ollanta Humala como «Cosito». Esto puede provenir del personaje de un personaje llamado Leonardo de la popular serie «Al Fondo hay Sitio» el cual se le presenta como un esposo sumiso y que se comporta de forma ridícula.

Conclusiones

La caricatura de Carlos Tovar se apega a la realidad del personaje representado porque respeta los elementos físicos que lo caracterizan, solo que se enfatizan. La caricatura de Carlos Tovar es humana, puesto que el centro de atención son los personajes humanos y son estos la fuente del humor de sus obras. El contexto histórico convierte al personaje de Nadine Heredia en un personaje protagónico dentro de la política peruana.

Bibliografía

- Caro, L. (sf). Caricatura política: definición, historia, características, ejemplos. Lifeder. Recuperado de <https://www.lifeder.com/caricatura-politica/>
- Gubern, R. (1979). El lenguaje de los comics. Ediciones Península
- Lauer, M. (2 de mayo de 2013) Nadine corta el nudo gordiano. *La República*, p. 4.
- La República. (2012, 27 de agosto). *Nadine Heredia asegura que tiene un encargo para los programas sociales*. P. 9.
- La República. (2012, 13 de setiembre). *Insisten con facultades para investigar a Alexis*. P. 9.
- Luna Victoria Muñoz, O. (2005). *La caricatura política en el Perú: Julio Málaga Grenet, Francisco Gonzáles Gamarra y Jorge Vinatea Reinoso*. [Tesis para optar el grado de licenciatura en Arte, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/2360>
- Morriña, O. (1982). *Fundamento de la forma*. La Habana: Universidad de la Habana.
- Nuñez, A. (2012, 18 de setiembre). Según analistas, presencia fuerte de Nadine Heredia beneficia al presidente. *La República*. P. 10.
- Pacarina del sur. (2021). Carlos Miguel Tovar Samanez «Carlín». <http://pacarinadelsur.com/home/ostras-y-cangrejos/254-carlos-miguel-tovar-samanez-carlin>
- Tovar, C. (2013). *Hoja de ruta*. Editorial Aguilar.
- Tovar, C. (2015). *Técnica del dibujo y de la caricatura*. Ediciones Contracultura.

Las caricaturas políticas del almanaque *El Cascabel* (1873) como expresión ideológica opositora al gobierno de Manuel Pardo y Lavalle

Cinthya Paola Alvarez Lock
Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Sumilla:

En la presente investigación se analizan las caricaturas del almanaque de 1873 publicado por el semanario *El Cascabel* de la imprenta *La Patria*. Dicha publicación se caracteriza por su crítica opositora al gobierno de turno, lo cual se ve reflejado en las distintas caricaturas políticas, ensayos breves, epigramas y publicidad comercial. Se pretende analizar, a través del método formal e iconográfico, las caricaturas políticas de *El Cascabel* para identificar el aporte de aquellas en el imaginario visual de la época tanto en la construcción ideológica opositora como en la administración gubernamental de Manuel Pardo y Lavalle (1872-1876).

Primero, se menciona los principales acontecimientos de los años 1872 y 1873; segundo, se explica el aporte de las caricaturas como expresión ideológica del discurso opositor; por último, se realiza el análisis formalista e iconográfico de las caricaturas denominadas «A sueño de gato vigilia de ratones» y «Oprimir para exprimir».

Palabras clave: Caricaturas, *El Cascabel*, Manuel Pardo y Lavalle

Contexto

En el año de 1872, Manuel Pardo y Lavalle logró ganar las elecciones presidenciales que se dieron en los meses de abril y mayo. Sin embargo, ello significó estar a la merced de constantes represalias hacia su persona, puesto que tenía opositores como la iglesia, el ejército y los partidarios de Piérola.

Por otro lado, Pardo significó una luz de esperanza para sus seguidores eruditos, debido a que era el primer presidente del Partido Civil. Es decir

que tenía una organización e ideología política clara y modernista en aras de mejorar el país. En torno a él se agruparon algunos terratenientes, los grandes comerciantes, financistas de la costa y muchos profesionales e intelectuales ganados por el liberalismo. (Contreras & Cueto, 2013 p. 156)

De acuerdo con Carmen Mc Evoy, el Partido Civil se propuso relanzar la «utopía republicana» (Contreras & Cueto, 2013 p. 157). Dicha meta parecía probable al tener el respaldo y aprobación de diferentes sectores de la población. Se podría decir que el presidente apuntaba a la reconstrucción de una comunidad nacional modernista y liberal.

Empezó por descentralizar el poder del estado, delegando tareas administrativas a los concejos municipales. Le brindó una atención especial a la calidad de educación, sobre todo primaria. Se creó un Reglamento de Instrucción Primaria (que hizo que este primer grado de educación fuese obligatorio para los peruanos) y un Reglamento General de Instrucción Pública. (Contreras & Cueto, 2013, pp. 159-160)

Para el año siguiente, 1873, se aprobó el Estanco del Salitre, donde el Estado era el único autorizado a comercializar el producto. Así, se trataba de regular la sustitución del guano por el nuevo nitrato. (Contreras & Cueto, 2013, p. 160). A través de esta decisión estatista, se menciona que el gobierno de Pardo terminó adoptando políticas del antiguo régimen, lo cual fue una decepción para su supuesto gobierno modernista. De hecho, esta última decisión es el eje de la crítica en la cual se basan las caricaturas seleccionadas.

Las caricaturas de *El Cascabel*

Dentro de la agitada situación sociopolítica, se encuentran posturas a favor y en contra de las decisiones que tomaba Pardo y Lavalle. Dichas expresiones críticas eran presentadas a través de caricaturas en las publicaciones impresas. La caricatura se percibe principalmente como una herramienta ideológica usada a lo largo del siglo para cuestionar la formación de la nueva república. Era, pues, una forma a través de la cual «los de abajo» podían cuestionar a «los de arriba», a los

que ostentaban directamente el poder (Seminario, 2012, p. 33). Cabe recalcar que, si bien algunas de ellas satirizaban las opiniones de ciertos políticos, también había otras que los enaltecían.

Dichas caricaturas solían ser publicadas en diarios, semanarios, periódicos y revistas, difundiendo así las opiniones ideológicas de los intelectuales. Entonces, se revela que la labor periodística en el siglo XIX fue uno de los más ricos en cuanto a información. Basadre nos da más luces sobre la situación del *El Cascabel* en este contexto:

El «periodismo chico» de oposición puede ser clasificado en tres ciclos: el de 1872, el de comienzos de 1873 y el de mediados de 1874. En el primer ciclo se destaca como la publicación más importante de este tipo *El Cascabel*, cuyos redactores principales fueron Adolfo Valdez y Benito Neto y cuya vida alcanzó a ser relativamente larga, pues llegó a editar veinticuatro números. (Basadre, 2014, p. 132)

Esto quiere decir que *El Cascabel* fue uno de los primeros semanarios en manifestar su oposición al gobierno de turno y, por ende, uno de los principales gestores ideológicos para el imaginario visual peruano. Se recuerda que este semanario llegó a otras regiones del país, democratizando de esta manera la información presentada y difundiendo la conciencia ideológica opositora a través de sus caricaturas satíricas.

A sueño de gato vigilia de ratones

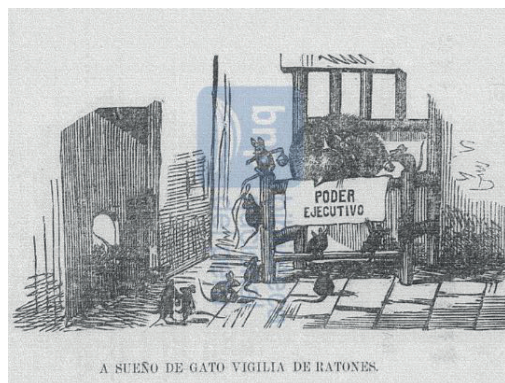


Fig.1 A sueño de gato vigilia de ratones. *El Cascabel*, 1873, n.º 175, p. 34

La imagen apaisada enfoca la esquina inferior de la habitación. En la mitad izquierda se encuentra la tercera parte inferior de una puerta con un pequeño hueco con forma de otra puerta, en menor dimensión, que posee dintel a manera de arco de medio punto; frente a esta en perspectiva se hallan tres ratones en el suelo: dos juntos, y otro a un paso de estos.

En la mitad derecha se encuentra una silla de madera yuxtapuesta a la pared, sobre ella yace un gato descansando flanqueado por dos ratones, que intentan colocar cada uno un cascabel, y debajo de este se aprecia un cartel «PODER EJECUTIVO». En la pata delantera derecha de la silla se encuentran dos ratones: uno cerca de la cima de la pata y otro en la parte baja. Encima del travesaño delantero se posan dos ratones: uno de ellos mirando al suelo, donde se encuentra otro ratón, y el otro jalando el cartel. Finalmente en la parte inferior se titula la escena «A sueño de gato vigilia de ratones».

Una vez identificados los personajes procederemos a interpretar las acciones que se están llevando a cabo. Si nos centramos en el detalle de la mitad superior derecha, donde dos ratones intentan colocarle casca-beles al gato, nos damos cuenta de que buscan la manera de prevenirse por si el gato despierta. Un segundo detalle es el ratón que se encuentra ubicado el travesaño delantero de la silla y jalando el cartel que, se presume, le pertenece al gato dormido, con intención de arrebatárselo.

Ahora que ya se han identificado los elementos y acciones de manera más detallada, podemos establecer la hipótesis de que el gato, que lleva el cartel de «Poder Ejecutivo», es una connotación simbólica del presidente Manuel Pardo y Lavalle; a quien se le construye en el imaginario visual del semanario como alguien que posee el poder, pero no hace uso de este. En tanto el poder que le sigue (Poder Legislativo) lo cuestiona, se interpone y hace lo que mejor le parece.

La interpretación se basa en la decisión tomada para solucionar la problemática de la implementación del estanco del salitre. A pesar de que fue un debate democrático, el presidente permitió que se planteara una posición antiliberal y de Antiguo Régimen; lo que se

suponía no iba a prolongarse en este gobierno modernista. «[...] De otro, la corriente estatista, que reivindicaba para el Estado el manejo del negocio, prolongando el patrimonialismo fiscal heredado desde la época colonial» (Contreras & Cueto, 2013, p. 160).

De esta manera, llegamos a la conclusión de que la caricatura representa a un gobierno dormido en sus laureles, que poco a poco va perdiendo el respeto de sus seguidores y aumenta en número sus detractores y manipuladores, es decir, los ratones.

Oprimir para esprimir



Fig. 2. Oprimir para esprimir. *El Cascabel*, 1873, N°175, p. 26

La caricatura se encuentra en formato apaisado, encabezada por el título que la describe: «Oprimir para esprimir». En el tercio central, se encuentra otro hombre sentado sobre una gran prensa y posee un látigo en su mano derecha. En el tercio izquierdo, se presenta un hombre empujando una de las palancas de dicha prensa en sentido horario. En el tercio derecho, observamos a otro hombre empujando la otra palanca que tiene la prensa, su rostro de perfil se ve con más claridad, a diferencia del anterior. Debajo de la prensa, se contabilizan a siete personajes comiendo de un costal un alimento de forma circular no identificable.

Ahora bien, en cuanto a identificación de personajes, solo se reconoce al hombre en el tercio central como Manuel Pardo y Lavalle, quien, además de estar sentado sobre la prensa opresora, lleva un látigo que simboliza el abuso de poder. Sin duda, resulta curioso debido a que, en el análisis anterior, se le identificó que no hacía uso de su poder como presidente.

Por ello, cabe la aclaración de que en la anterior se enfrentaba al Poder Legislativo; en cambio, en este caso se contraponen al pueblo. Se puede decir, entonces, que Pardo pudo oprimir al pueblo, pero no enfrentarse a otros poderes del gobierno.

En este primer detalle no se ha podido identificar con nombre y apellido a las dos personas que empujan los brazos de la prensa. Aun así, tenemos la hipótesis de que puede tratarse de representaciones tipológicas de los dueños y redactores de los diarios que apoyaban a Pardo en su gobierno.

No cabe duda de que hubo prensa a favor de Pardo y Lavalle, de que haya tenido una difusión muy abierta y, por ende, contribuyó a mostrar una imagen muy distinta a las ya vistas al público consumidor: «A favor del Gobierno estaban en Lima los diarios *El Comercio*, *La Opinión Nacional*, [...] *El Nacional* [...] *La Sabatina* [...] *La Caricatura* [...] *El Americano*» (Basadre, 2014, p. 132).

A través de esta propuesta, concluimos que los siete personajes debajo de la prensa son una representación del pueblo que confía en los medios periodísticos y lo que está comiendo sería una connotación simbólica de las mentiras que aceptan sobre el presidente.

Según Mujica, ya habría aparecido esta caricatura el año, lo cual es conveniente para la investigación, ya que refuerza la conclusión en la que se identifica a los personajes debajo de la prensa como el pueblo: «El 23 de noviembre de 1874 [1872] publica una caricatura contra el presidente Manuel Pardo donde se le ve, látigo en mano, sobre una prensa oprimiendo al pueblo y con el lema: “aprieten ustedes hasta que aflojen”» (Mujica, 2006, p. 293).



Fig. 3 «Aprieten ustedes hasta que aflojen» ordena Manuel Pardo según *El Cascabel* del 23 de noviembre de 1872. (Foto: Ramón Mujica).

No podemos pasar por alto tampoco el juego de significados con la palabra «prensa» que, a primera vista, se refiere a la máquina como tal. No obstante, una vez hecho el análisis cabe la posibilidad de que su intención subliminal haya sido referirse a la prensa periodística que apoyaba a Pardo y Lavalle.

Bibliografía

- El Cascabel (1873). Almanaque de El Cascabel para el año 1873, con un aluvión de cosas divertidas, humorísticas, estupendas, instructivas, inverosímiles, interesantes, satíricas, único específico probado contra la viruela, los retortijones, la tristeza, la tontería ó cualquiera otra epidemia. Imprenta de «La Patria» (1873) Almanaque de El Cascabel para el año 1873. Fuentes históricas del Perú. <https://fuenteshistoricasdelperu.wordpress.com/2020/06/14/almanaque-de-el-cascabel/#jp-carousel-469>
- Basadre, J. (2014). Las ardorosas luchas partidistas y el amenazado orden público entre 1872 y 1876. En *Historia de la República del Perú (1822-1933)*. Volumen 7. El Comercio.
- Mujica, R. (2006). La rebelión de los lápices. La caricatura política peruana en el siglo XIX. En *Visión y Símbolos del Virreinato Criollo a la República Peruana*. Banco de Crédito del Perú.

- Seminario, M. (2012). *La caricatura política como fuente documental*.
Editorial JNE.
- Contreras, C. y Cueto, M. (2013). *Historia del Perú Contemporáneo*.
Instituto de Estudios Peruanos.

Los inicios del dibujo estilo manga en el Perú. El caso de *El anillo de Sor* de Carlos Anglas

Talía Vidal Fernández
Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú

Sumilla:

La primera vez que se publicaron historias serializadas de dibujo estilo manga en el Perú fue en el suplemento Mangakán de la revista Sugoi. Dicho formato impreso recogió la tradición gráfica japonesa llamada «manga» en un periodo continuo de cuatro años entre 1997 al 2000. Una de las primeras historias publicadas fue *El Anillo de Sor* del dibujante peruano Carlos Anglas, la cual fue la más popular entre el público lector. En la presente investigación, se busca resaltar la importancia de Mangakán y *El Anillo de Sor* como pioneros de las historias estilo manga en el Perú. Además, se evidenciará el cambio de estilo de dibujo de Carlos Anglas a lo largo de los años de publicación y se analizarán los elementos locales (limeños) a nivel gráfico y narrativo.

Palabras clave: Manga; Mangakán; Sor.

En la década de los noventa en Perú surgió un interés por la cultura popular japonesa sin precedentes. Uno de los pioneros en fomentar el consumo y la reflexión sobre productos culturales de Japón como el anime y el manga a través de distintos medios fue el proyecto Sugoi. Ellos contaban con una revista homónima que empezó a publicarse en 1997 con diversos artículos sobre estos temas y fueron los primeros en tener una tienda en el Centro Comercial Arenales, donde vendían VHS y mangas traídos desde Japón. El esfuerzo por promover este interés no acababa ahí: también existió el Club Sugoi, el cual tuvo sedes en Lima, Arequipa, Ica, Trujillo, Tacna y Huancayo. Su finalidad era proyectar animes que no se podían conseguir en Perú, por lo cual ellos tenían la labor de exportarlos y subtítularlos en tiempos donde internet no

ofrecía las posibilidades que existen hoy en día. Además, en esta misma época de mediados de los noventa, eran convocados en los periódicos locales para explicar qué era el anime y el manga, dado que, luego de las transmisiones de Dragon Ball, Sailor Moon, Supercampeones y Caballeros del Zodiaco en la televisión nacional, el interés por saber más sobre estos productos culturales creció exponencialmente. Este boom por la cultura popular japonesa los llevó a tener un programa de televisión en el canal Uranio 15 llamado Sugoi Te Ve.

En cuanto a sus publicaciones impresas, la revista Sugoi incluyó en sus primeros diez números un suplemento llamado Mangakán. Este consistía en una publicación de formato A5, un esfuerzo editorial que reunía en un solo número un aproximado de diez historias originales dibujadas y escritas por diferentes jóvenes peruanos con la condición de emplear el dibujo estilo manga. Cada dos meses salía un nuevo número de Mangakán, donde se encontraba el siguiente capítulo de las historias publicadas en la edición anterior. Es decir, estos mangas no eran autoconclusivos, sino que se convertían en series. Este tipo de publicación antológica continua tiene como origen la industria de manga en Japón, como es el caso de la conocida revista antológica semanal Shōnen Jump de la editorial Shūeisha. Este espacio, al ser continuo, permite a los autores trabajar en una serie manga con disciplina y desarrollar así sus habilidades. En el caso de Mangakán, su fin era fomentar el talento nacional.

En Perú no volvió a suceder ningún esfuerzo de gestión cultural parecido. Actualmente, se publican de manera impresa e individual capítulos de series mangas realizados por peruanos, por citar ejemplos: *Las Desventuras de Lima-Chan* de Joaquín Ponce o *Human Hero* de Rocaz. De esta manera, en la historia del dibujo estilo manga en Perú, Mangakán no solo es el primer esfuerzo de publicación impresa, sino que, además, es hasta la actualidad la única revista antológica que se publicó con continuidad.

Esta primera etapa, en la cual Mangakán fue un suplemento de los primeros diez números de la revista Sugoi, duró desde abril de

1997 a marzo de 1999. Pero, como desde mediados de 1998, la revista empezó a tener dificultades para salir cada dos meses, los directivos de Sugoi tomaron la decisión de realizar un cambio editorial. Por ello, Mangakán se convirtió en un suplemento de su otra revista: la revista Masaka. Esta era una publicación exclusiva de las actividades del Club Sugoi, la cual salía puntualmente cada mes y justo esa continuidad era la que se necesitaba para Mangakán. A partir de este cambio, empieza la segunda etapa que duró desde octubre de 1999 hasta diciembre del 2000. Entonces, la historia de Mangakán abarca desde abril de 1997 hasta diciembre del 2000 donde, de manera continua, se publicaron series mangas por cuatro años en un total de 19 números.

En la segunda etapa, se redujo el número de mangas en cada edición a un aproximado de cuatro. En una entrevista realizada para esta investigación en el 2021, Jorge Thomas, editor de la revista Sugoi y de Mangakán, comenta que por una cuestión de presupuesto y falta de historias se dejó de publicar dicho suplemento. Añade que la mayoría de los dibujantes dejaron de ser continuos en sus entregas debido a diversos motivos, como por ejemplo, la necesidad de conseguir un trabajo a tiempo completo. Mangakán les pagaba a los autores por página y es el primer caso donde dibujantes peruanos recibían un pago por sus mangas, pero no era suficiente para que pudiesen vivir de ello. Jorge enfatiza que el factor hobby/fanzine siempre fue un componente importante en el funcionamiento de Mangakán.

Sin embargo, luego de siete años, en febrero del 2007, se retomó el proyecto, pero ahora como una revista independiente. Este nuevo número (#20) aún utilizaba papel bulky impreso a un solo color (negro) al igual que en los anteriores números de antaño, aunque la portada ahora era a color. No obstante, el cambio más significativo se encontraba en el contenido: ya no se publicaban solo mangas originales, sino que estaba dedicado exclusivamente al manga. Por ejemplo, incluía diversos artículos sobre mangas japoneses y un tablero de anuncios de colaboraciones de personas que buscaban dibujantes o guionistas de manga. No obstante, no se pudo continuar con el proyecto y es así

como este esfuerzo marcaría una tercera y última etapa de Mangakán que en total tuvo 20 números.

A lo largo de la historia de Mangakán, se realizaban encuestas a los lectores y miembros del Club Sugoí sobre cuál historia era su favorita. La finalidad era mantener una competencia sana entre los dibujantes, puesto que había una alta demanda de autores que querían publicar en el suplemento y no alcanzaba el espacio para todos. Por ello, en cada número se seleccionaban los mangas más votados por el público y también los que el comité editorial considerara de mayor acabado. El editor Jorge Thomas afirma que *El Anillo de Sor* fue el manga que más veces ganó y que la consideran la más popular del suplemento. Esta historia, dibujada y escrita por el ilustrador Carlos Anglas, fue publicada desde el número dos hasta el número diecinueve, pero solo aparecieron los primeros catorce capítulos dado que Mangakán dejó de existir y la historia quedó inconclusa.



Carátula de *El Anillo de Sor*

En una entrevista realizada a Carlos Anglas para esta investigación en el 2020, comenta que, a lo largo de los años, una gran cantidad de lectores se le acercaron para decirle que aún esperaban el final de *El*

anillo de Sor. Durante ese lapso, Anglas continuó una carrera como ilustrador y siguió enseñando dibujo estilo manga. Cabe resaltar que él y Carlos Méndez Chang (autor de «Miau!», otro de los mangas más populares de Mangakán) fueron los dos profesores del taller original de manga de Sugoi que se impartía en su sede en San Borja. Como la capacidad del taller se rebasó, decidieron hacer una alianza con la Asociación Peruano Japonesa donde Anglas y Méndez pudieran seguir enseñando manga en un espacio más grande. Por ello, Carlos Anglas es considerado uno de los pioneros en enseñar el dibujo estilo manga en el país y el profesor fundador del taller de manga de la APJ.

En el 2010, la editorial peruana Perro Muerto le propuso a Anglas terminar *El anillo de Sor* e imprimir todos los capítulos (los antiguos y los nuevos) en una publicación conocida dentro de la industria del manga en Japón con el nombre de *tankōbon* que es un término para referirse a un volumen recopilatorio de una serie. De esta manera, Anglas le añade dos capítulos (15 y 16) más un epílogo para darle fin luego de diez años a su propio manga. El *tankōbon* de 350 páginas tuvo un tiraje de 1000 ejemplares y vio la luz en el 2011.

En la edición de Perro Muerto, la sinopsis del manga es la siguiente:

El anillo de Sor es una historia romántica, con toques de aventura que gira alrededor de Okemi, un estudiante de secundaria enamorado de una compañera de escuela. Mientras le buscaba un regalo encuentra un extraño anillo en un baúl de su casa que le otorga grandes poderes. La única con la que comparte este secreto es su amiga de la infancia, Melody, quien lo ayudará. Sin embargo, la confidencia y el acercamiento hará que entre ambos surja algo más que una amistad.

El extraño anillo que el protagonista Okemi Shikura encuentra en un baúl pertenece a la antigua y desaparecida civilización de Sor. El poder de este objeto yace en la capacidad de conceder tres deseos a su poseedor, pero dos ya han sido concedidos. Para obtener el último, la condición es desarrollar al máximo el potencial del anillo a través de un entrenamiento físico diario al igual que los protagonistas de las historias shonen cuando desean alcanzar un nuevo nivel en sus

habilidades. A partir de ese momento, Okemi adquiere una fuerza y velocidad descomunal. También puede leer mentes y mover objetos con su nuevo poder mental. Al principio desea utilizar estas habilidades para impresionar a su interés amoroso Saiki, pero termina involucrado en una antigua disputa entre habitantes que aún sobreviven de Sor y su panorama cambia.

En cuanto al dibujo de Carlos Anglas, se puede observar que su manera de ilustrar ha variado a lo largo de los años de publicación de la serie. He identificado tres etapas donde su estilo ha cambiado. La etapa 1 (1997) coincide con el capítulo uno al cuatro donde el entintado es a mano. Por ejemplo, los fondos permanecen en blanco con poco detalle y los objetos tampoco suelen ser entintados, tan solo insinuados con trazos delgados. Además, al ser una serie localizada en una escuela, el uniforme (que alude al uniforme escolar único gris peruano) permanece en blanco salvo los tirantes de los trajes de las chicas [Imagen 1].



Imagen 1

La etapa 2 (1998-2000) abarca del capítulo cinco al catorce. La particularidad de esta etapa es que el entintado se realizó a través de medios digitales. La diferencia es notoria, sobre todo en el uso del gris.

Por ejemplo, ahora los fondos están entintados en un tono grisáceo oscuro [Imagen 2].



Imagen 2

También los objetos están pintados de gris como el árbol de la imagen 3.



Imagen 3

Es decir, ya no solo usa las líneas para sugerir fondos, sino que se sirve del color. Además, ahora el uniforme de las chicas está entintado con gris. Ya no solo los tirantes sino inclusive la falda, las medias y los zapatos [Imagen 4]. El de los chicos sí se mantiene igual con el pantalón en color, pero ahora es gris y ya no negro.



Imagen 4

La etapa 3 se diferencia ya no por la técnica empleada sino porque han pasado diez años desde la última vez que Anglas publicó su manga. Esta tercera etapa (2011) abarca el capítulo 15, 16 y el epílogo. Una gran diferencia es que los personajes ya no salen con el uniforme escolar sino con ropa casual [Imagen 5], aunque la única que sale en uniforme es Carla, uno de los personajes principales, pero con una falda con corbata [Imagen 6]. Este es un diseño diferente al del uniforme clásico escolar mostrado en las otras entregas. Además, los personajes principales han cambiado las facciones de su rostro, como por ejemplo, los ojos. En una entrevista con el autor, relata que recibió comentarios al respecto sobre por qué habían cambiado los rostros. Comenta que su estilo de dibujo varió a lo largo de los años y decidió mantener su nuevo estilo en las nuevas entregas de *El Anillo de Sor*.

LOS INICIOS DEL DIBUJO ESTILO MANGA EN EL PERÚ.
EL CASO DE *EL ANILLO DE SOR* DE CARLOS ANGLAS



Finalmente, los elementos de carácter local que aparecen a nivel narrativo y a nivel visual le añaden un valor extra como producto cul-

tural peruano. Dos ejemplos a nivel narrativo son, en primer lugar, cuando Okemi hace una referencia al Conflicto Armado Interno. En el capítulo 1, cuando Okemi está en la computadora, hubo un apagón y él se sorprende. Luego procede a decir: «Apagón? No puede ser...No me dieron tiempo de grabar...Y se supone que ya no hay terroristas...». Es en el instante donde él vuelve a conectar el enchufe de su computadora tras el apagón que recibe un cortocircuito y así se activa el poder del anillo que yacía dormido. Aquí se hace una alusión explícita a la época del Conflicto Armado Interno del Perú. El protagonista se sorprende porque para ese momento ya habían dejado de suceder los apagones habituales de la década de los ochenta e inicios de los noventa producto de actos terroristas que explotaban torres de electricidad.

En segundo lugar, en el capítulo 2, cuando la amiga de Saiki le comenta si se ha dado cuenta que Okemi está interesado en ella románticamente, le responde que no, pero en tal caso él debería acercarse a ella. La amiga responde «Ja ja, eso suena a vil choteo, pobrecito Shikura...». Aquí se emplea la palabra «choteo», la cual es común en el lenguaje coloquial peruano que significa rechazar. También se usa el diminutivo «pobrecito» y que refuerza un carácter juvenil e informal. Como el manga tiene muchas conversaciones entre jóvenes del colegio donde estudia el protagonista, aparecen este tipo de palabras coloquiales a lo largo de la historia.

A nivel visual, el uso del uniforme escolar único color gris es un elemento de la vida cotidiana peruana. Las mujeres llevan una falda gris con tirantes que forman un cuadrado en la parte delantera y se cruzan en forma de «X» en la espalda sobre una blusa blanca. Los hombres usaban pantalón gris con camisa blanca. Sin mencionarlo explícitamente, Carlos Anglas salpica su manga de diferentes elementos cotidianos del contexto nacional peruano.

Bibliografía

- Cohn, N. (2010). Japanese Visual Language. The Structure of Manga. En T. Johnson-Woods (ed.), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* (pp. 187-203). Bloomsbury Academic.
- Catalán, M. (2012). *Reflexión crítica al Manga Japonés, desde el Diseño Gráfico y los Estudios Visuales*. [Tesis de investigación para optar el título de Diseñador mención: Diseñador Gráfico, Universidad Diego Portales].
- Schodt, F. (2013). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha America.

**CINE CONTEMPORÁNEO
EN DISCUSIÓN**

Retrospectiva abismal: David Lynch y las posibilidades de lo imposible

Salvador L. Raggio

Oxford College of Emory University, Inglaterra

Dentro de los criterios de clasificación estética que surgen a principios del siglo XX, los códigos de la vanguardia histórica tienen un lugar fundamental en el cuestionamiento de la praxis artística tradicional, ya que no solo reorganizan la construcción de las obras, sino que también desbaratan las relaciones de sentido anteriores, reformulando el vínculo que existía entre el arte y el receptor del arte gracias al uso de distintos dispositivos de extrañamiento.

Aunque es cierto que los artistas «rupturistas» o «dislocadores» anteceden a los vanguardismos históricos, no podemos negar que la vanguardia, sobre todo durante su período de mayor producción y diversificación (aproximadamente entre los años 1900 y 1930), plantea un «nuevo» saber y sentir, una postura estética que, como sugiere Peter Bürger (1974), puede ajustarse a un sencillo aforismo: «[el arte es cuestionar] el concepto de esencia del arte» (p. 13).

Soy consciente de que, en primera instancia, esta sentencia puede llevarnos a la imprecisión, sin embargo, terminará siendo esencial para entender no solo el espíritu y la postura de la vanguardia histórica, sino también para distinguir cómo ese mismo aliento se manifiesta después en un cineasta posmodernista como David Lynch, un director de cine que proclama constantemente la ruptura no solo de las «realidades concretas» sino también de las «verdades aparentes».

La rareza de Lynch, indudablemente, reside en esos dos tipos de ruptura: (1) quebrar lo «concreto» (lo observable a través de los sentidos, la solidez sin vaguedades) y (2) fracturar lo «aparente» (lo aprendido a través de la simbología de lo artificioso: el arte en sí, que es siempre apariencia). De ahí, por supuesto, que Lynch sea un cineasta inclinado hacia la rareza de la imposibilidad, hacia aquello que se distancia del

orden simbólico de lo posible y del pacto de la apariencia aceptada. La palabra posible, derivada del latín *possibilis*, denota siempre una capacidad de ejecución y suceso, y es esta capacidad la que Lynch nos niega por medio de la expansión de un dispositivo estético que ensombrece referencias y permite la formulación alterna de un valor directamente opuesto al de la posibilidad del suceso identificable.

Lo primero que debemos entender, en todo caso, es que la «rareza» o «atipicidad» de ciertos artistas, entre ellos el que figura como tema central de este artículo, no surge de forma accidental o simplemente por mera intuición, y que hay también maneras de llegar a una exégesis que no caiga en simples generalizaciones periodísticas del tipo «obra intrincada» o «texto inclasificable».

La identificación de posturas y estilemas de vanguardia, en este sentido, resulta muy provechosa para entender ciertos rasgos de la obra cinematográfica de David Lynch. Desde que los vanguardismos afianzaron su propuesta estética a comienzos del siglo XX como un desafío a los valores artísticos preconcebidos (Cottingham, 2013, p. 4), es indudable que ciertos creadores abordaron otro tipo de concepto de belleza, otro sistema de principios y otro esquema estructural interno para sus obras, buscando no solo oponerse a la generalizaciones de su contexto histórico, sino también a la «representación» de la realidad, proponiendo, en contraste, una «transposición» de ella (Bürger, 1974, p. 140); una alteración deliberada.

Como sabemos, la «representación fidedigna» y la «visión objetiva» han sido siempre los grandes propósitos de la mimesis y de aquella estética y movimiento literario que la asumió como suya: el realismo. El establecimiento artístico del método de la «transposición», sin embargo, pertenece en esencia a las vanguardias, a su genética más primitiva, y es un elemento imprescindible en su producción de sentido alterado. Más allá de las formas oblicuas que los distintos vanguardismos han adquirido después de sus años inaugurales, lo cierto es que la representación mimética es una propuesta intrascendente en el caso de la obra de vanguardia; y que las distintas transformaciones

de los sistemas de representación, así como el reajuste orgánico de las estructuras internas que dan vida a los textos escritos, audiovisuales o pictóricos, se convierten en la aspiración por excelencia de esta filosofía artística de efecto de choque.

De este modo, verbos como *cuestionar*, *provocar*, *dislocar* o *prescindir* se conectan no solo con el concepto de desestabilización vanguardista sino también con el de imprevisibilidad. En las obras que explotan y organizan estilemas de vanguardia no hay solamente una distancia con respecto de la tradición (el archivo) y la institución social Arte (entidad legitimadora del canon), sino que también se apuesta por un mecanismo de radicalidad que construye a partir de un supuesto continuo de negación de lo normalizado. En la práctica, esto es cierto tanto para un poemario de vanguardia como *Trilce* (César Vallejo), una pintura de surrealismo figurativo como *Los amantes* (René Magritte) o para los incómodos cortometrajes de la filmografía de los Hermanos Quay.

Lo cierto es que no hay manera de desjerarquizar las relaciones de sentido convencionales sin apartarse de ellas o arrinconarlas, y aunque las tendencias de la vanguardia histórica en nuestro siglo XXI ya hayan sido asimiladas, aunque ya pertenezcan, finalmente, al catálogo y al archivo de la institución social Arte, queda claro que su participación dentro de dicho espectro de la cultura busca siempre la transposición de aquello que ha sido normalizado: su dislocación, y también la sustitución de criterios que promuevan un régimen de unidad convencional.

Si bien la obra de David Lynch no pertenece al período de las vanguardias históricas y en realidad se sitúa en la era del posmodernismo estético de la segunda mitad del siglo XX, es incuestionable que sí cuenta con una predisposición vanguardista, un gusto, valga la redundancia, por la «posibilidad de lo imposible» y el método de la transposición. Como primer paso hacia una interpretación general de sus singularidades y abismos, me parece importante destacarlo, ya que la poética y la técnica de David Lynch beben sin duda de aquella visión de mundo heteróclita y de aquellos reajustes representacionales

que ingresan al canon artístico durante los primeros treinta años del siglo pasado.

Además del fuerte impulso de la vanguardia, muy notorio cuando hacemos lecturas audiovisuales comparativas entre obras de Lynch y las de cineastas como Man Ray, René Clair o Maya Deren, algo que prevalece en el cine de este autor es la desfamiliarización de los espacios y las conductas de los personajes a través del efecto de lo siniestro.

En el campo estético, lo siniestro se refiere a aquello que «debió haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado» (Trías, 1982, p. 33); se trata de un sentimiento reprimido que en la ficción proyecta un texto de apariencia onírica por medio del cual: (1) se fusiona lo objetivo con lo subjetivo y (2) se opaca simbólicamente el límite entre lo real y lo imaginario.

Quienes hemos estudiado el cine de Lynch con fascinación y detenimiento no podemos ignorar que gran parte de esa seducción académica encuentra su raíz en la imprevisibilidad que provoca lo siniestro en este corpus artístico, principalmente al crear una fusión figurativa entre las presencias y las ausencias. Tal y como apuntamos anteriormente, uno de los mayores intereses filosóficos y discursivos del arte vanguardista suele ser el de conectarse con la transposición de la realidad, y en el caso de Lynch, más allá de su predilección por ciertos planos y técnicas de montaje, esta transposición se revela cuando ingresamos visualmente en lo que Mark Fisher (2018) ha denominado «submundos» o «mundos incrustados» (p. 65), aquellos espacios amenazadores en las películas de David Lynch en los que percibimos la visita del sentimiento de lo siniestro; y que están, además, estrechamente ligados a la estética del surrealismo.

Cuando hablamos de surrealismo en el contexto del arte contemporáneo, un error común es pensar exclusivamente en los manifiestos, especialmente en los que firmaron por separado Yvan Goll y André Breton en 1924. Señalo que es un error común ya que existe una tendencia a definir las facultades del surrealismo solamente en concordancia con los manifiestos, así como a fijarlo a una época de

producción específica, llegando incluso a negar expresiones indiscutiblemente surrealistas en artistas posteriores, sobre todo cuando se trata de escritores o cineastas que nunca firmaron un manifiesto. Otro error, igualmente, es el de pensar el surrealismo como una estética sólida y consumada, eludiendo su liquidez subsecuente y siguiendo al pie de la letra la definición de Breton (2001), el surrealismo visto como un: «automatismo psíquico puro, por cuyo medio se intenta expresar verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento [...] sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral» (p. 44).

Existen razones programáticas y políticas por las que Breton traza una línea con respecto de otros creadores de su época (sobre todo cuando publica, en 1929, el segundo manifiesto surrealista). Esas razones no nos competen en este ensayo ya que pertenecen a otro debate, pero sí nos importa hacer una aclaración acerca del surrealismo y sus manifestaciones posteriores (sobre todo cuando lo observamos con la lente posmodernista).

En primer lugar, el posmodernismo tiene una visión de mundo respaldada por las desestabilizaciones y las mutaciones; a diferencia del pensamiento de la modernidad, el de la posmodernidad se aleja de la unidad cultural e ideológica (de lo unívoco) y aspira, por ende, a la pluralidad. El surrealismo posmodernista, entonces, no es precisamente el bretoniano, aferrado a un código maestro, sino una estética mucho más abierta y dispersa. Hablamos, todavía hoy, de artistas preocupados por la expresión o los caminos del inconsciente, eso queda clarísimo; no obstante, las herramientas y las articulaciones del mundo actual son obviamente otras. El automatismo, por ejemplo, dejar de ser el único instrumento de creación, y la intervención de un discurso estético o moral ya no es un tabú para un surrealista contemporáneo (que puede dejarse «alterar» por cualquier influencia o préstamo).

Hoy en día existe aún el surrealismo a la manera de Breton, «clásico», si se quiere, pero el azar y el juego de la posmodernidad provocan que este sea solamente uno en medio de diversos surrealismos. Así, el que identifica

a la filmografía de David Lynch se expresa con atributos derivados del de Breton, pero también con particularidades emanadas de sus propias fijaciones temáticas (lo femenino sexualizado, la monstruosidad, lo cinematográfico, etc.), y explotando, fundamentalmente, el *leitmotiv* ominoso de lo abismal, que funciona en Lynch como una abertura paradigmática hacia un inframundo mediado por lo deforme y lo absurdo.

Como mencionan Odell y Le Blanc (2007), «en el mundo de Lynch, los sueños son la puerta de entrada a una conciencia mayor, apartada de la comprensión convencional: en lugar de ser metáforas de nuestra existencia despierta, son claves para un mayor misterio y un existir más amplio. Los sueños no reflejan nuestro mundo; lo expanden y, en algunos casos, lo invaden (p. 12; la traducción es mía).

Toda la obra cinematográfica de David Lynch, desde sus primeros cortometrajes (fines de los años sesenta) hasta su último largo (principios del siglo XXI), se sostiene en el concepto y la imagen repetida del abismo, que en su caso particular no es otra cosa que una oscuridad amenazadora, hipnótica y comunicante. La forma abismal, como apunta Cirlot (2013), «posee en sí misma una dualidad fascinadora de sentido. De un lado, es símbolo de profundidad en general; de otro, de lo inferior. [...] La atracción del abismo es el resultado de la confusión inextricable de esos dos poderes» (p. 50).

Este tipo de abertura, como ya indicamos, se repite una y otra vez en los textos audiovisuales de Lynch; se trata de un motivo insistente que, dependiendo del filme (*Cabeza borradora*, *Terciopelo azul*, *Inland Empire*), se transforma en agujero, cavidad bucal, puerta, orificio o canal auditivo. Sabemos que los agujeros simbolizan universalmente «travesías entre los mundos mundano y ultramundano» (Cirlot, 2013, p. 59), y que las puertas, a su vez, representan «umbrales y tránsitos» (Cirlot, 2013, p. 376). El cine de Lynch, de acuerdo con Fisher, es un corpus de «submundos» y «mundos incrustados» (Cirlot, 2013, p. 65), de grutas y aberturas siniestras que derivan en nuevas geografías interiores: es un cine que transita reiteradamente los caminos del inconsciente, generando, a la misma vez, nuevos e inesperados abismos.

Dicha fijación por lo abismal y lo umbrálico, más allá del apego personal, tiene distintas procedencias. Ya hemos mencionado el vanguardismo cinematográfico de Man Ray o Maya Deren, y la vinculación con el sentimiento de lo siniestro, pero no debemos olvidar que David Lynch, antes que director de cine, fue (y es) un pintor, y que la obra de artistas plásticos como los surrealistas René Magritte y Max Ernst, el realista Edward Hopper y el neofigurativista Francis Bacon tienen una clara injerencia en su método de composición visual y en el conjunto de símbolos y tonos que utiliza.

La pintura de Hopper, por ejemplo, se presenta sobre todo en los encuadres, la paleta de colores y las decisiones acerca del campo fotográfico (qué queda dentro o qué queda fuera del espacio de la pantalla). Bacon, por su parte, aporta el elemento de la deformación pictórica, principalmente en los primeros planos de la obra temprana de Lynch (los cortometrajes, *Cabeza borradora*, *El hombre elefante*). Magritte, a la par, colabora con los fondos minimalistas y el empleo de un contraste vistoso; mientras que la técnica del *frottage*, creada por Ernst, y que consiste en frotar un lápiz sobre una hoja colocada encima de un objeto para conseguir una textura de aire fantasmal, se relaciona claramente con la manera en que Lynch compone imágenes borrosas por medio de la doble exposición o la manipulación fotográfica.

Tal y como afirma Casas (2007), técnicas como esta «conectan muy bien con la obsesión de [Lynch] por mostrar aquello que está debajo de la superficie y arañar la apariencia de normalidad» (p. 90). Recordemos, del mismo modo, que la etimología de la palabra surrealismo indica la presencia de distintas capas y la dicotomía antagónica que deriva de lo que se encuentra encima o debajo de la realidad. La obra de Lynch, en ese sentido, vuelve una y otra vez a las aberturas abismales y las figuras umbrálicas, tomando continuamente modelos tanto de la pintura como del cine (buscando, en ese trayecto hacia la «subterra» de la lógica, romper simbólicamente no solo con lo concreto sino también con las apariencias artísticas aceptadas).



Mary X en *Cabeza borradora* (1977) / Maya Deren en *Un falso despertar* (1943)



Nikki Grace *Inland Empire* (2006)



Maya Deren *Un falso despertar* (1943)



Henry Spencer *Cabeza borradora* (1977)



«Autorretrato» (1969) de Francis Bacon / *El hombre elefante* de David Lynch (1980)



La mujer en el radiador *Cabeza borradora* (1977)



«Hotel del oeste» Edward Hopper (1957)



Laura Palmer *Twin Peaks: Fuego camina conmigo* (1992)

Como vemos, todas estas influencias pictóricas y cinematográficas, y la forma en que se despliegan en el cine de David Lynch, se encuentran vinculadas a la aparición sostenida de diferentes niveles, encadenamientos y aberturas, grutas que sirven, en esencia, como pasajes visuales hacia el inconsciente. Así, el conducto auditivo que nace de aquella oreja mutilada en *Terciopelo azul* o las puertas y los tránsitos que pueblan los fotogramas de *Inland Empire* son parte del mismo dispositivo abismal y comunicante, del mismo sistema de grutas. Podemos imaginar el corpus lynchiano, en efecto, como «un terreno sujeto a un hundimiento ontológico crónico» (Fisher, 2018, p. 70). Este hundimiento permanente hacia el interior, con sus extravíos y transposiciones, está ya planteado en el largometraje fundacional de Lynch, *Cabeza borradora* (1977), un filme que nos ofrece (y a la vez sintetiza) toda una poética cinematográfica.

En *Cabeza borradora* lo que observamos de forma ilógica es la manifestación de la angustia existencial del protagonista, gobernada por una serie de sucesiones oníricas y mecanismos estéticos de radicalidad que defamiliarizan el mundo concreto, haciéndolo más absurdo, oscuro y exagerado. La anécdota principal de la película da cuenta de un intervalo de la vida adulta de Henry Spencer (Jack Nance), un hombre nervioso y de poco juicio que, tras cenar con su exnovia (Charlotte Stewart) descubre que esta ha dado a luz a una criatura repugnante y enfermiza. Henry se ve entonces forzado a convivir con ambos: una mujer que no ama y un vástago anómalo y convaleciente. Esta sorprendente paternidad, intersecada por la irregularidad somática del bebé, suscita no solo la crisis de pareja y el posterior abandono de hogar por parte de la madre, sino que engendra también un severo estado de depresión e impaciencia en Henry, sellando el final de la historia con la práctica del infanticidio y la muerte simbólica del padre por medio de la sugerencia de la decapitación.

Al igual que en otros largometrajes de Lynch, los motivos del agujero y el abismo se repiten varias veces en *Cabeza borradora*. La cinta empieza, precisamente, mostrándonos dos imágenes que se harán habi-

tuales durante el visionado: la cabeza de Henry, flotando en el espacio exterior, y un cuerpo celeste misterioso semejante a un planetaoide. Ambos se encuentran, suponemos al inicio, en planos desemejantes, pero pronto son enlazados a través de la técnica de la doble exposición. Cuando la cabeza del protagonista sale de cuadro un poco después, la cámara, con la ayuda de un objetivo macro, hace un lento acercamiento hacia el planetaoide hasta alcanzar una ominosa oquedad en su corteza. Esta es la primera vez que la cinta nos empuja hacia el abismo (tanto visual como sonoramente). Después de experimentar aquel primer hundimiento, ingresamos poco a poco, gracias a un *match-cut* diferido, a un segundo agujero, esta vez ubicado en el techo de una casa. Una vez dentro de ella, advertimos un hombre de aspecto enigmático, moviendo unas palancas que al parecer controlan simbólicamente la cabeza (o el inconsciente) de Henry. Esta secuencia introductoria anuncia fotográficamente la transposición de la realidad, el tránsito del afuera hacia el adentro y el cuestionamiento de las relaciones de sentido convencionales.





Planos enlazados: lo consciente y lo inconsciente (doble exposición fotográfica, sobreimpresión)

La hipótesis del enigmático controlador del inconsciente, desde luego, es especulativa, y podría interpretarse de otro modo, pero la sucesión visual de motivos abismales, ese planteamiento de hoyos y submundos comunicantes, así como la acción de hundirse e internarse en territorios inferiores e interconectados, es más que obvia, y resalta la manera en que Lynch suele quebrar tanto lo concreto como lo aparental.

El *match-cut* de los minutos iniciales, también conocido como corte por forma, al igual que todos los *match-cuts* en el cine, es una transición premeditada, sujeta a un diseño compositivo durante la etapa de preproducción. Este tipo de corte implica la transformación del cuadro, pero también conectividad geométrica entre planos autónomos. Con esta técnica de montaje es posible amplificar el simbolismo de dos series de fotogramas de diferente origen y crear efectos aumentados a través de su combinación. En la secuencia introductoria de *Cabeza borradora*, Lynch utiliza el corte por forma para plantear visualmente dos ideas que guiarán la trama de la película hasta el final del visionado: (1) la manifestación

de un surrealismo terrorífico al descender y enrarecer el descenso gracias al sonido ambiental; y (2) la instalación de un discurso vaciado de leyes naturales y de regularidad de fenómenos físicos.

Como sabemos, esta clase de desfamiliarización genera una sensación de desconcierto y otra de irregularidad. A su vez, la irregularidad produce imprevisibilidad estructural y discursiva. Aquel primer corte por forma de *Cabeza borradora* es la semilla ominosa que el cineasta emplea para apartarse de la «representación fidedigna» y de la «visión objetiva» de la estética del realismo, para cruzar la puerta-agujero que metaforiza la abertura hacia lo insólito. No hay, como indicábamos anteriormente, una intención de representar el mundo utilizando el equilibrio de una figuración clara o conocida, sino más bien de desfigurarlo, de alterar la organización y la recepción de la obra, así como los métodos tradicionales de la praxis artística, para expresar otra esencia y otro saber, para alcanzar, a través de la transposición estética y los portales surrealistas abismales, tanto lo físico como lo metafísico.

Retomando la sentencia de Bürger que citamos al principio, aquella que sugiere que el arte de vanguardia cuestiona «el concepto de esencia del arte», queda claro que nos hallamos ante una postura artística que niega lo normalizado para producir rumbos y efectos discordantes. En *Cabeza borradora*, por ejemplo, esto se relaciona con la puesta en escena absurda, los diálogos incoherentes y letárgicos y el montaje atípico, pero también con la abundancia de sobreimpresiones fotográficas (todas ellas de connotación psicológica), que favorecen la singularidad onírica que rodea al personaje de Henry Spencer.

Esta instalación de agujeros y umbrales crípticos recarga de dislocación y ruptura las películas y las series de televisión de David Lynch, y nos da, como menciona Nochimson (2013), «una llamada de atención para una comprensión más completa de nuestras realidades mentales/corporales» (p. 2; la traducción es mía).

Gracias a la instalación del umbral lynchiano experimentamos los terrores y los trastornos, las sonrisas incómodas, las exageraciones (acompañadas de planos aberrantes), los claroscuros, el asco hacia el

cuerpo, la repulsión por el lenguaje y el *logos*, la deformidad, la música ambiental que trata de imitar sonidos elementales (aire, tierra, fuego, agua) y no armonías musicales, el carnaval grotesco del *body horror*, el oscurecimiento de la objetividad, las grietas interdimensionales, los internamientos, los subniveles, las bocas abiertas, las carreteras perdidas y los espacios tenebrosos que dominan a sus actantes cuando recorren los territorios de *Twin Peaks*, *Corazón salvaje*, *Terciopelo azul*, *Inland Empire* o *Mulholland Drive*.

En este corpus audiovisual atípico los racionalismos pierden estabilidad y equilibrio, desmoronando de forma abrupta el imperio de un discurso familiar o fácilmente decodificable; sin embargo, los espectadores nos percatamos constantemente de que no se trata de la eliminación del pensamiento en sí, sino de su complicación y transposición, dando paso una lógica subnivelada y profunda en la que la imaginación pura, como diría Breton (2001), «comienza a hacerse peligrosa» y a cultivar la «inobservancia de ciertas reglas» (p. 21), a descender y comunicarse a través de umbrales velados a los procedimientos y las prácticas verosímiles del realismo. En ese sentido, la obra lynchiana encarna un arte «radical» y de «abstracciones», una postura vanguardista que se preocupa tanto por la revolución formal como por la transformación de la historia del arte (Wood, 2004, p. 3).

Los textos cinematográficos de David Lynch pueden leerse, en definitiva, como narraciones en los que prevalece la imagen arquetípica de lo abismal, del agujero y la puerta. Tal y como apunta Chevalier (1986), «el abismo interviene en todas las cosmogonías, como la génesis y el término de la evolución universal. Éste, al igual que los monstruos mitológicos, traga los seres para escupirlos transformados» (p. 43). Por su parte, el agujero «está preñado de todas las potencialidades de aquello que lo llenaría o de aquello que pasaría por su abertura; es como la espera o la repentina revelación de una presencia» (Chevalier, 1986, p. 65); y la puerta, finalmente, «simboliza el lugar de paso entre dos estados, entre dos mundos, entre lo conocido y lo desconocido» (Chevalier, 1986, p. 855).

Gracias a los préstamos y los estilemas de vanguardia, podemos deducir que la complejidad de las películas de David Lynch reside en la radicalidad de su dispositivo de extrañamiento, en dificultar y cuestionar la diégesis —la lectura de referentes claros—, y en prescindir del efecto de causalidad ordenada que sustenta tradicionalmente el desarrollo narrativo de los hechos. Como apunta Hispano, «en las películas de Lynch la realidad es una condición continuamente interrumpida por recuerdos, alucinaciones y visiones proféticas» (1998, p. 17). Lo cierto es que cuando se inspecciona el corpus artístico lynchiano en su conjunto, emergen una composición y un tema narrativo frecuentes en los que aparenta estar poniendo en duda (o incluso esquivando) las convenciones del lenguaje humano de secuencia lineal. Este desmantelamiento y esta crítica del lenguaje lineal no solo se refieren a la palabra o la razón (aquel *logos* consciente), sino también al concepto de *imago*, pues el cine de Lynch parece preocuparse tanto de la imagen externa como de la imagen interna de los seres y las cosas, y en cómo ambas pueden ser deformadas, entrecortadas y desnaturalizadas de acuerdo con el punto de vista y el sustrato de localización narratológica del espectador. Esta «representación» de transposiciones, finalmente, es la que estimula la negación del orden y de la lógica narrativa, creando, una y otra vez, textos audiovisuales faltos de normalidad diegética.

Sin duda, hallamos en David Lynch una predilección por opacar el lenguaje esperado y la configuración habitual de la obra de arte por medio de la elaboración de objetos estéticos abismales y de influencia surrealista. Estos, como ya hemos visto, desechan la congruencia tradicional privilegiada por la mimesis y los arcos referenciales de la retórica clásica, poniendo en jaque las verdades aparentes que hemos aprendido, copiado y asimilado a lo largo de nuestra experiencia estético-cultural. La filmografía de Lynch, en todo caso, tiende a producir sentidos vanguardistas alterados y a desterrar las líneas narrativas de «lo posible», para así acariciar —aunque en el fondo sea esta una dificultad filosófica y estética— las oportunidades que derivan de la simbología de lo imposible.

Bibliografía

- Breton, A. (2001). *Manifiestos del surrealismo*. Editorial Argonauta.
- Bürger, P. (1974). *Teoría de la vanguardia*. Ediciones Península.
- Casas, Q. (2007). *David Lynch*. Ediciones Cátedra.
- Cirlot, J. E. (2013). *Diccionario de símbolos*. Editorial Siruela.
- Chevalier, J. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Herder Editorial.
- Cottingham, D. (2013). *The Avant-Garde*. Oxford University Press.
- Fisher, M. (2018). *Lo raro y lo espeluznante*. Alpha Decay.
- Hispano, A. (1998). *David Lynch: claroscuro americano*. Ediciones Glénat.
- Nochimson, M. P. (2013). *David Lynch Swerves*. University of Texas Press.
- Odell, C., y Le Blanc, M. (2007). *David Lynch*. Camera Books.
- Trías, E. (1982). *Lo bello y lo siniestro*. Seix Barral.
- Wood, P. (2004). *Art of the Avant-Gardes*. Yale University Press.

Los cristales como umbrales simbólicos en *Blade Runner 2049*

Belén Vila Osores
Universidad Científica del Sur, Perú

Sumilla:

La comunicación versa acerca de la trascendencia simbólica que cobra la «ventana» en el film, no solo porque permite ver aquello que se encuentra más allá, sino porque brinda seguridad a quien reside en el interior del recinto. Los cristales permiten observar el conjunto de espectáculos que despliega la megalópolis en sus dimensiones espaciales y terrestres; la frecuente alteración climática a la que se ven expuestas las aeronaves de vuelos rasantes que sobrevuelan los rascacielos, el constante desplazamiento virtual y físico de los beduinos urbanos. El documento transita entre el funcionamiento del género prospectivo y el perfil de los *replicantes*, con la asistencia teórica de Ángel Moreno recorre las múltiples irradiaciones signícas que efectúan los cristales como replicadores de imágenes. Se atiende la función que desempeña la ventana principal de la vivienda del Oficial K (también la aeronave y la escafandra). Umbral simbólico, metonimia posmoderna del film *Blade runner 2049*, ya que se considera que como concepto problematiza el estado actual en el que se erigen los lentes que comunican visual o virtualmente las distintas dimensiones y, aunque sin llegar al *pathos*, se originan a partir de la vacilación que se establece entre el objeto representado y el receptor precisamente en el instante en el que la obra lo propone.

Palabras claves: Ventana; prospectiva; Moreno.

¿Cómo funciona lo prospectivo?

El funcionamiento de lo prospectivo, y cito de memoria la frase de Rilke: «penetra en nosotros, para transformarse en nosotros, mucho

antes de que tenga lugar». Es válido considerar que este documento está inserto en una investigación más amplia, de la que se han arrojado algunos adelantos¹.

En esta ocasión, me apoyo de Angel Moreno (2011) para señalar que lo prospectivo es «un tipo de acto de habla» (p. 163), un tópico por antonomasia posmoderno, porque está inscrito en esta época histórica en la que nos situamos. La Modernidad como periodo se transforma en un caldo de cultivo que alimenta y dinamiza el terreno de la ciencia ficción para que eche a volar la imaginación con los recursos que le provee, pues las «innovaciones tecnológicas representan los drásticos cambios de la humanidad, conviven con los cambios sociales y resultan idóneos para proponer un nuevo paradigma literario» (Moreno, p. 147). Es que lo prospectivo es un «término [...] acuñado por Julián Díez (2008) y reutilizado como concepto clave con matices diferentes» (Moreno, p. 122) se trata de un género adscrito a la ciencia ficción que apela a un campo de referencia cuyo género institucional remite a convenciones intrínsecas que radican en la novedad. Los géneros proyectivos funcionan con motivos temáticos que muestran el futuro de una ciudad (no sobrenatural).

Blade runner 2049 descubre una metrópoli enigmática, por un lado, y desde el punto de vista arquitectónico-tecnológico, se presenta futurista, altamente tecnificada, y por otro, conservadora de regiones marginales contaminadas con radioactividad que permanecen inhabitables. Pues se está frente a un estado de la sociedad en la que seres que devienen de humanos coexisten con especies humanas diferentes y semejantes a la vez, pues el aspecto físico externo (apariencia humana, vestimenta) como interno (sangre, emociones) la forma de cómo actúan, hablan y se relacionan con los demás son similares.

Las diferencias con los humanos se marcan en la mayor resistencia al clima que ofrece la nueva generación de no humanos que ofrece un permanente cambio de tonalidades en los iris, un mayor desarrollo

¹ Publicado en *Tenso Diagonal*, ISSN: 2393-6754, n° 05, junio, 2018.

muscular y por tanto mejores destrezas físicas que en ocasiones logran extinguir al oponente. El tiempo-espacio (cronotopo bajtiniano) es muy importante en la literatura ficcional ya que las libertades para que se desarrolle la historia son infinitas, pero se debe tener cuidado porque la ambientación espacial inventada en el futuro, dice Moreno (2011), debe ser creíble en el presente, y continúa: «Un contrato de ficción asentado en el futuro parte ya de base de algunas premisas desconocidas para el pacto de ficción convencional» (p. 257). No se trata del género fantástico empleado para las recreaciones ficcionales de Alan Poe, Kafka, Julio Cortázar, Guy de Maupassant, Stephen King o maravilloso de J. R. R. Tolkien y el Señor de los Anillos, ni del realismo mágico de Gabriel García Márquez.

Aspectos generales de la película

La película en prospectiva estadounidense *Blade Runner 2049*, que fue dirigida por Denis Villeneuve, se estrenó en el año 2017 como continuación de *El cazador implacable*, la cual retoma en parte a la novela denominada *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) de Philip Dick.

El argumento, producido por Ridley Scott, versa sobre un Blade Runner, (blade = espada; runner = corredor), un caza recompensa estatal o agente del orden policial que tiene la singularidad de ser un replicante identificado por una serie combinada de letras y números que suplantán el nombre real. Pertenece a una línea nueva y avanzada de replicantes que se caracterizan por ser obedientes y perseguir a variantes antiguas como Nexus 8, que lograron sobrevivir a pesar de los cambios que se dieron en el sistema y en el cosmos.

El relato de la cinta se despliega sobre escenas que muestran paisajes desolados, nevados y urbanos e inicia la acción a partir de una investigación de fósiles humanos que se lleva a cabo en el laboratorio de la agencia, integrado por el Oficial K (el protagonista) y especialistas en antropología y paleontología biológica.

Se descubre que una mujer «artificial o replicante» estuvo embarazada, hecho que desconcierta a los investigadores ya que lo estiman imposible, porque los replicantes no son organismos que nacen de los humanos, sino que son alumbrados biogenéticamente.

Este descubrimiento supone la búsqueda inmediata de un niño o niña que nació hace treinta años. Dar con su paradero se convierte en una cuestión vital, de lo contrario podría generarse un conflicto bélico con escalas de horror alarmantes e imprevistas frente a las otras especies vivientes. La implacable exploración llevará al actor Ryan Gosling al encuentro de un ex Blade Runner caracterizado por Harrison Ford y padre de la criatura a la que encontrará treinta años después. Finalmente, descubrirá que la chica, su hija, permanece encerrada de por vida y es ella quien suministra los diseños y las creaciones de los recuerdos.

A través de los cristales de la ventana

La convergencia de miradas se efectúa en otras representaciones estéticas como en el cuadro denominado *La familia* de Felipe IV o *Las meninas* de Diego Velázquez, donde se presenta un espejo colocado al fondo cerca de la puerta abierta, que refleja a los esposos de tal manera que fija y enfoca una secuencia de la pareja desde otro ángulo.

La presencia de este objeto particular, que al mismo tiempo absorbe y devuelve, presenta el juego del doble, desvirtúa la realidad del cuadro con su consecuente tópico del engaño, de mirar y ser mirado. En la profundidad de la escena que se percibe convergen las miradas entre personajes, receptor y autor. El símbolo del espejo propone la versatilidad del tiempo, de la existencia, ambos descifran:

[y] explican su sentido esencial y a la vez la diversidad de conexiones significativas del objeto. [...] símbolo de la imaginación —o de la conciencia— como capacitada para reproducir los reflejos del mundo visible en su realidad formal [...] órgano de autocontemplación y reflejo del universo (...); desde la Antigüedad [...] es visto con un sentimiento ambivalente.

Es una lámina que reproduce las imágenes y en cierta manera las contiene y las absorbe. (Cirlot, p. 38)

En *Blade runner 2049* las ventanas ocupan espacios significativos desde el inicio del film, ya que la historia comienza con un plano aéreo. Desde el avión en el que viaja el protagonista, su mirada atraviesa los cristales y recorre la ciudad de márgenes contaminados con amplias extensiones de chatarra acumulada, ambiente tóxico y espacios envueltos en una nieve que cae sin cesar. Así, los receptores nos enteramos de cómo es la región en donde moran los habitantes de *Blade Runner 2049*, miramos a través de los vidrios de la nave todo aquello que el protagonista divisa.

Luego, aterriza en el campo del agricultor e ingresa a la vivienda de este para instalarse en la cocina. Entre el vaho de los alimentos que se guisan, los vidrios de las dos ventanas asoman empañados cercenando la visualidad exterior. Por medio del lente cinematográfico, el director del film dirige el zoom a otro cuadro, en donde se encuentra Sapper Morton, un agricultor con escafandra que, protegido de sus cristales, cultiva una huerta acuática.

Otra vez la mirada a la realidad se efectúa por intermedio de un filtro que limita el adentro y el afuera. Los cuadros de Magritte y el de Velásquez se conectan con *Blade runner 2049* porque presentan elementos que son reales (pipa, espejo, ventana) pero que proyectados dentro de un contexto artístico traicionan al receptor, pues no funcionan como podría pensarse previamente. En la ficción desempeñan una dinámica diferente para las que fueron concebidas en origen. El agricultor es un replicante adulto, por lo que el Oficial K deberá liquidarlo o «retirarlo» y dar fin a esta especie arcaica.

En el caso de la ventana como elemento arquitectónico representa la ideología implícita sostenida por el film, funciona como metonimia posmoderna, donde las actividades humanas son manifestadas en ella, al frente (el Oficial K se sienta al frente de ella para almorzar, curiosar el clima exterior) o a través de ella. Por ejemplo, miro una película desde mi ordenador electrónico y para ello abro una «nueva pestaña» e ingreso

sin desplazarme físicamente al universo virtual, cuya ambientación me mantiene alejada a la realidad presente y, aunque basta una llamada telefónica para interrumpir mi mirada en el monitor y devolverme la realidad actual, continúo abstraído al universo real.

En el film, el espectáculo de la incesante tormenta se aprecia a través de los cristales transparentes que permiten observar qué es lo que hace el Oficial X cuando llega a su vivienda después de un día de trabajo. Nos enteramos que vive con Joi en un apartamento con escasos muebles, pero con tecnología de primera. La ventana, como telón de fondo, imprime «carácter simbólico de unión y separación de los dos mundos: profano y sagrado. [...] puede hablarse de un umbral entre la vigilia y el ensueño» (Cirlot, 453).

En efecto, Joi al mismo tiempo «es» y «no es», es la conciencia del Oficial X, vive en relación a él, lo espera, lo atiende, le da aliento en los momentos de mayor flaqueza, y no lo «es», no es corpórea es intangible. De esta manera, el «juego» de la ventana se manifiesta traicionando, pues ella, aunque inmaterial, toma decisiones. Permite reemplazarse físicamente, trasluce los objetos que tiene detrás, vive en un espacio real cuando está en directa relación a alguien, pero no envejece, no se enferma, aunque puede presentar fallas y «morir» cuando el sistema se desvanezca. Cada vez que aparece en escena Joi significa que las ventanas están presentes, que alguien más (desde un satélite que «absorbe y devuelve» multiplicando las perspectivas) está mirando. En definitiva, los cuadros, los espejos, las aperturas, son los agujeros de las superficies planas, ámbitos alegóricos, umbrales que conectan con trascendentes dimensiones y comunican. Veamos ahora las múltiples irradiaciones sónicas que se generan ante su presencia.

Cierre

La «ventana» como tema protagónico en esta comunicación permea la cinta cinematográfica e imbrica de resignificaciones a la historia que se desarrolla a través de cristales. Es innegable el valor que la época actual

le ha dado a la ficción distópica de George Orwell, la idea de que ya nadie está solo, pues la omnisciencia y la omnipresencia de un ente que está constantemente observando desde algún sitio (satélites, cámaras, celulares, gps) se convierte en una presencia acechante. Al fin y al cabo, la individualidad se va difuminando entre los números que el sistema proporciona (documentos de identidad, códigos, contraseñas, Oficial K) y que la «ventana» del ordenador arroja cuando es introducido el dato para luego consultarlo. Como indica la canción del grupo argentino Divididos, en definitiva: «¿Qué ves cuándo me ves?»

Bibliografía

- Bajtín, M. (1991). *Teoría y estética de la novela*. Traducido por Helena S. Kriúkova y Vicente Cazcarra). Taurus Humanidades.
- Blade Runner 2049 (2017). Dir. Denis Villeneuve. Warner Bros. Sony Pictures.
- Moreno, Á. (2020). «El monstruo prospectivo: el otro desde la ciencia ficción». *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 20, 471-496.
- Roas, D. (2008) «Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición». Actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción. nº1, Madrid, pp. 94-120.
- Capanna, P. (1966). *El sentido de la ciencia ficción*. Tauro.
- Cirlot, E. (1992). Diccionario de símbolo. Labor.
- Eco, U. (1993). *Lector in fabula*. Lumen.
- Foucault, M. (2003). *Vigilar y castigar*. Siglo Veintiuno.
- Moreno, Á (2010). Teoría de la Literatura de Ciencia ficción. Poética y Retórica de lo Prospectivo. PortalEditions, Vitoria-Gasteiz.
- Moreno, Á., y Palibrk I. (2011). «La ciudad prospectiva». *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 3 (2), 119-131.

Colaboradores

Claudia Gil de la Piedra

Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco

Correo: claugip@azc.uam.mx

Victor André Ramos Jiménez

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Correo: andrerosjimenez@gmail.com

Bachiller en Arte por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Ha sido gestor cultural en la organización juvenil Integrarte durante cuatro años y ha trabajado en instituciones culturales como el Museo Central y el Museo de Sitio Huaca Huallamarca. Ha participado como ponente en eventos académicos de Perú, México y Uruguay. Su línea de investigación se centra en el arte gráfico peruano y la historia del arte japonés.

María Laura Pérez Gras

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas

Instituto de Literatura Argentina, Universidad de Buenos Aires

Universidad del Salvador

Correo: lauraperezgras@yahoo.com.ar

Es doctora en Letras e Investigadora del CONICET y el Instituto de Literatura Argentina de la UBA; profesora titular de Literatura Argentina en la Universidad del Salvador, donde dicta seminarios de posgrado, dirige proyectos de investigación y coordina el Doctorado en Letras. Recibió el Premio de la Academia Argentina de Letras por mejor promedio en 2004. Publicó más de cincuenta artículos. Es autora, entre otros, de los libros *Relatos de cautiverio. El legado literario de tres cautivos de los indios en la Argentina del siglo XIX* (2013) y *Cautiverio y prisión de Santiago Avendaño* (2019). Actualmente, se dedica al estudio de la narrativa especulativa en el espacio de la frontera interior.

Maria Jimena Suárez Ramos

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Correo: maria.suarez2@unmsm.edu.pe

Es profesional en Arte por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Se desempeña en labores de docencia, investigación y curaduría de exposiciones de arte contemporáneo y proyectos artísticos individuales y colectivos. Actualmente se dedica a la investigación en historieta peruana.

Marco Antonio Saboya Mamani

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Correo: marco.saboya@unmsm.edu.pe

Marco Antonio Saboya Mamani es egresado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos por la carrera de Historia del Arte. Participante como practicante de Conservación y restauración para la “Puesta en Valor del Monumento emblemático Ramón Castilla” por la empresa QHAPAQÑAN S.A.C. Participó como voluntario en la Semana de Arte “Pandemia: Nuevas perspectivas para el Historiador del Arte”, organizado por Centro de Estudiantes de Arte (CEA). También desempeñó labores de prensa y de redactor web para la organización cultural TVRobles.

Cynthia Paola Álvarez

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Correo: cinthya.alvarez@unmsm.edu.pe

Bachiller en Arte por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Gestora en la Asociación Cultural Wasi, con experiencia profesional en mediación cultural en el Museo Central del BCRP, Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social, así como en el Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de San Marcos. Con intereses en la investigación sobre arte gráfico: caricatura, historieta, ilustración, etc. enfocados en temas de desigualdad estructural.

Talía Vidal Fernández

Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Correo: taliavidaltaliavidal@gmail.com

Co-directora de Futari Proyectos, espacio dedicado a la investigación de Cine Hecho por Directoras Asiáticas y cine nikkei en Perú. Ganó una beca para desempeñarse como Spanish Language Associate en Carleton College, Estados Unidos. Es miembro de la Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga. Ha dictado talleres sobre Akira Kurosawa, Naomi Kawase y Cine Anime. Ha participado en ponencias y conferencias de arte y cine japonés en el congreso ALADAA, Asociación Peruano Japonesa de Lima y Huancayo, Centro de Estudios Orientales PUCP entre otros. Actualmente es estudiante de Historia del Arte en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Salvador Luis Raggio Miranda

Oxford College of Emory University

Correo: salvadorluis@salvadorluis.net

Es editor, narrador y crítico cultural. Tiene una doble licenciatura en dirección de cine y literatura hispánica y un doctorado en Lenguas

Romances (University of Miami). Ha sido catedrático en Oberlin College y University of Minnesota, y en la actualidad imparte clases de lengua, cine y literatura en Oxford College of Emory University.

Belén Vila Osores

Universidad Científica del Sur

Correo: nocturnorosario2015@gmail.com

Profesora de Literatura egresada del IPA. Licenciada en Humanidades, Universidad de Montevideo. Magíster en Educación, Informática y tecnologías por la Universidad San Martín de Porres. Doctoranda en Humanidades y Cultura, por la Universidad de Piura.

Visualidades imposibles. Actas del XII Congreso Nacional de Escritores de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción se terminó de editar en febrero de 2024 por la Editorial Vida Múltiple y el Fondo Editorial de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Los estudios literarios y artísticos en torno a lo fantástico y la ciencia ficción han tomado fuerza durante esta última década. El Congreso Nacional de Escritores de Literatura Fantástica y Ciencia Ficción ha jugado un papel importante en esa revaloración. Por eso, este libro recoge los estudios e investigaciones presentadas en la décimo segunda edición. La mayor parte de los textos incluidos profundizan en el análisis de representaciones visuales como la pintura, la caricatura o el cine. Un especial agradecimiento merecen todos los colaboradores del libro y lectores que continúen las rutas aquí trazadas.

