

LA HIPERVIOLENCIA FRONTERIZA EN EL ESPEJO DE LA VIOLENCIA EN EL CÓMIC: «JUÁREZ» 30 DAYS OF NIGHT: BLOODSUCKER TALES

RODRIGO PARDO FERNÁNDEZ

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

rodrigopardof@gmail.com

Recibido: 09-09-2016

Aceptado: 30-04-2017



RESUMEN

Con base en la lectura crítica del cómic «Juárez» *30 Days of Night: Bloodsucker Tales*, este trabajo busca poner en evidencia los modos en los que la hiperviolencia de la frontera entre México y Estados Unidos, a partir del asesinato de más de 400 mujeres a principios del siglo XXI, sirve como punto de partida para una historia de vampiros de gran contundencia icónica y textual en términos narrativos. Los personajes monstruosos se conforman como metáforas de la impartición de justicia, de la vigencia de los mitos urbanos y del verdadero (y por tanto, más temible) ejercicio de la violencia por parte de los seres humanos. La lectura de la ficción se torna en crítica de una problemática social vigente.

PALABRAS CLAVE: violencia humana, frontera, comic, vampiros.

ABSTRACT

This critical reading of the comic «Juárez» *30 Days of Night: Bloodsucker Tales* seeks to highlight the ways in which the hyperviolence of the border between Mexico and the United States, beginning with the murder of more than 400 women at the beginning of the 21st century, serves as a starting point for a story of vampires with great iconic and textual force in narrative terms. The monstrous characters take the shape of metaphors of the delivery of justice, of the validity of urban myths and of the true (and therefore, more formidable) exercise of the violence on the part of human beings. The reading of fiction becomes a critique of a current social problem.

KEYWORDS: human violence, border, comic, vampires.

LAUREN ADRIAN: It isn't free trade! It's slave trade! It's a goddamn scam, and everybody is making too much money to give a shit about these women!

GREGORY NAVA, *Bordertown*

INTRODUCCIÓN

Desde hace varios años he centrado mi atención académica en la frontera entre México y Estados Unidos: su cultura popular, su literatura, su problemática cotidiana, sus manifestaciones artísticas de diversa índole. Baste comentar que he afrontado una situación contradictoria: la moda, digámoslo así, de lo fronterizo en ciertos círculos intelectuales y académicos (dentro y fuera de México); y en contraparte, el profundo desconocimiento de la realidad fronteriza para quienes habitamos el centro o sur del país.

Entre el entusiasmo, entonces, y la ignorancia frente a esa geografía distante y distinta que apreciamos siempre mediada, casi mítica, es que he ido configurando una aproximación que, por muchas razones, no ha podido eludir la apremiante necesidad de definir el contexto sociohistórico en el que se inserta la realidad de la frontera entre México y Estados Unidos: marcada por el trasiego de personas, productos legales, drogas y armas.

Con este artículo pretendo realizar una lectura crítica de imágenes que recrean la violencia¹ de la frontera entre México y Estados Unidos, las cuales aparecen en el cómic «Juárez» *30 Days of Night: Bloodsucker Tales* (2005) escrito por Steve Niles (en algunos números, en colaboración con Matt Fraction) y dibujado por Ben Templesmith y Kody Chamberlain, y que refiere a los asesinatos de mujeres² en Ciudad Juárez³ (en el norteño estado de Chihuahua)

1. Entendida, en términos convencionales, como "El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones" (WHO, 2002: 5).

2. El caso de las llamadas «Muertas de Juárez» ha propiciado un conjunto significativo de textos ficcionales, de diversa índole, que abordan el tema. Boudoin y Troubet (2011) proponen un libro con retratos de los habitantes de Ciudad Juárez y, de manera tangencial, abordan el tema de las desaparecidas. En la narrativa, desde *Las muertas de Juárez* de Víctor Ronquillo, *Cosecha de mujeres*, de Diana Washington, *Huesos en el desierto*, de Sergio González Rodríguez, o *2666*, de Roberto Bolaño, entre otros muchos libros, así como películas como *Bordertown* (2006), el mismo año del cómic que nos ocupa, de Gregory Nava, y *Backyard. El traspatio* (2009), de Carlos Carrera.

3. Urbe fronteriza del norte del país, situada en la colindancia con el estado norteamericano de Texas. Tiene cerca de millón y medio de habitantes. La economía de la zona se ha desarrollado en torno a más de 200 empresas maquiladoras, que emplean sobre todo a mujeres. Desde 1993 a la fecha (2016) se tienen contabilizados 600 feminicidios y más de 3 mil desaparecidas.

desde principios de los 90. En el análisis se tiene en cuenta el trasfondo socio-histórico, pero se pone especial énfasis en la construcción del imaginario⁴ de las culturas *pop* de la región fronteriza.

El cómic es uno más de los modos de conformar un discurso sobre la realidad; lo que lo distingue es su carácter popular y ecléctico, dado que se trata de un medio que utiliza el código lingüístico y el código de las imágenes, imbricados, para su conformación narrativa. De manera complementaria,

crece [en el contexto de los mass media] el espíritu crítico y se cotejan mejor los contenidos. El cómic se ha unido a este fenómeno y participa de esa fiebre activa por contar «la verdad de lo que está sucediendo». En definitiva, no es más que cuestionar las versiones oficiales (...) que sirven a intereses económicos. [esto habilita al cómic como] (...) un medio imprescindible para estudiar los conflictos sociales (Ruiz Zavala, 2012: 20).

Las artes se conforman como discursos sobre el mundo que posibilitan su comprensión a partir de constructos sustentados por siglos de tradición. Como otras prácticas culturales, son construidos a partir de una serie de convenciones sociohistóricas, estéticas, pero de muchos modos hacen posible la digresión de la manera en que el statu quo pretende validarse; sin embargo, las peculiaridades fronterizas inciden en fenómenos que son resistencia y asimilación, identidad y rechazo entre los que están, los que llegan, los que pasan y los del otro lado. Esto se presenta incluso desde textos de las artes visuales no producidos, estrictamente, en dicho espacio de concreción.

LA FRONTERA COMO UNA GEOGRAFÍA ESCINDIDA

La frontera entre México y Estados Unidos es un territorio marcado por la Línea (la frontera en tanto marca, división y límite). Es un espacio donde los conflictos sobre la propiedad de la tierra, las diferencias culturales y raciales, además de la disparidad económica entre quienes la habitan han conducido, entre otros factores, a la exacerbación de la violencia como práctica normalizada.

Desde las historias del *Far-West* hasta las ficciones del narcotráfico, desde la *road-novel* de Alvar Núñez Cabeza de Vaca (1542) hasta Khaled Jarrar, con su obra *No Man's Land*, que se inserta en el proyecto de Culturuners

4. Sobre antecedentes de los vampiros en el cómic, ver Wagner, 2011; destaca la historia de *Morbius, the Living Vampire*, que apareció en blanco y negro en la revista *Vampire Tales* entre agosto de 1973 y junio de 1975, y su versión en cuatricomía, en *Adventure into Fear*, de febrero de 1974.

(2016), la violencia ha sido el centro de los distintos discursos artísticos que, de muchos modos, han recreado la marginación social, la migración como seña distintiva de la región. En resumen, la miseria en todas sus formas en contraste con el estado de bienestar del primer mundo, y más recientemente, el *American Way* representado por el contraste entre las ciudades fronterizas estadounidenses, de faz inmaculada, y las mexicanas, marcadas por apátridas, crimen organizado y corrupción. El contraste, de esta manera, parece referir a un discurso maniqueo en el que, sin embargo,

algunos de los temas presentes en las reflexiones de la producción artística son la frontera, los procesos de migración, la urbanización, la industrialización y la cultura de la región (29)... la frontera siempre está relacionada en el imaginario colectivo con las drogas, la prostitución y la violencia que lleva a la muerte, y a una referencia a la región como el norte próximo a Estados Unidos, que se expresa para la población migrante como la tierra de oportunidades. (Suárez Ávila, 2007: 40)

La falacia de dicha *tierra de oportunidades* pone en evidencia que la realidad no es objetiva, sobre todo en este espacio de la complejidad, «laboratorio de la posmodernidad», en palabras de Michel Maffesoli (2005), evidencia clara de la cultura híbrida (García Canclini, 1990) o región cultural, en referencia a las propuestas de Americo Paredes (1993). De muchos modos, la cultura fronteriza se encuentra *habitada* por un imaginario que remite a lo fantástico, en dos órdenes: el de la tradición oral y/o folclórica mexicana, y aquel figurado y recreado por la cultura de masas estadounidense, de distinta índole, desde distintas prácticas ficcionales: el cine, la televisión, el cómic, la literatura. Lo fantástico es un constructo en torno a la transfiguración de la realidad: «El discurso no es poético, sino que se vuelve, se convierte (...) en fantástico, precisamente al transformarse en discurso ideológico (como el sapo en príncipe) tras el “beso” de las relaciones ideológicas que lo valorizan» (Rodríguez, 2002: 288).

La ruptura (entendida como contradicción y no como pérdida) que representa esta frontera ideológica conlleva un juicio en relación a su *porosidad* en tanto límite político. A partir del Tratado de Guadalupe Hidalgo de 1848 el *limes* moderno corta a México en dos partes (100 mil de sus ciudadanos permanecen en territorio estadounidense), pero las relaciones y los vínculos de ida y vuelta no cesan en su complejidad, en su necesaria y cotidiana realidad; en su momento se vieron trastocados por otros procesos históricos: la revolución mexicana, el programa Bracero, pero al cabo es posible rastrear una continuidad en la cultura y las sociedades de la región.

En cualquier caso, de muchos modos la relación dispar entre norte y sur; superpotencia y Estado en proceso de consolidación nacional; desarrollo industrial y tecnológico frente a dependencia económica conlleva, a lo largo de décadas, el mantenimiento de una miseria asociada a la frontera como obstáculo, el territorio como realidad inhóspita.

Un mundo donde se puede referir como válida la afirmación de un personaje de *Pop. 1280*, de Jim Thompson:

There was the near starvation, the never-bein'-full, the debts that always out-run the credits. There was the how-we-gonna-eat, how-we-gonna-sheep, how-we-gonna-cover-our-poor bare-asses thinkin'. The kind of thinkin' that when you ain't doing nothing else but that, why you're better off dead. Because that's the emptiness thinkin' and you're already dead inside, and all you'll do is spread the stink and the terror, the weepin' and wailin', the torture, the starvation, the shame of your deadness. Your emptiness. (Thompson, 1990: 170-171)

En este contexto es que tiene lugar, de un modo que destaca en términos de la realidad mexicana de fines del siglo xx, la violencia ejercida contra las mujeres en Ciudad Juárez, la cual se ha concretado en su modo más evidente en el asesinato de centenares de jóvenes y la desaparición de otras tantas en las últimas décadas. Las explicaciones (y las soluciones planteadas en consecuencia) han sido muy diversas, incluyendo la detención, y en ocasiones condena, de presuntos asesinos de mujeres, acciones que no han detenido de manera significativa la violencia referida, y la ficción ha planteado sus propias alternativas. Entre otras destaca la que desarrolla *30 Days of Night: Bloodsucker Tales* (2006), que plantea una salida divergente para contextualizar este ejercicio sistemático de la violencia contra las mujeres en una ciudad específica de México. Así, chupacabras⁵ y vampiros se tornan en la imagen distorsionada en el espejo de la violencia de los hombres contra las mujeres en una sociedad corrupta y desencantada, donde

The cruelty and the dehumanization with which thousands of bodies were thrown onto public streets, hung, wrapped in blankets, decapitated, placed in trunks, bound, and burned, among other things, unleashed a vocabulary of horror that denies the unique character of those killed and denies families and society in general their right to properly mourn. (Silva Londoño, 2016: 35)

5. Pretendidos monstruos que se alimentan de sangre del ganado, cuya mitografía, surgida a mediados de los 90, va desde Puerto Rico y México hasta China.

En este contexto de *deshumanización* y de un particular léxico del horror, el comentario de las imágenes como otro lenguaje que explicita la violencia, en tanto arte visual, nos permitirá reflexionar y dar respuesta, quizá, a la cuestión planteada en el siguiente apartado.

ARTE SOBRE LA VIOLENCIA, ¿IDEA O HECHOS CONCRETOS?

La frontera, y los hechos violentos que de manera parcial la definen, es también construida, de manera sistemática, por un conjunto de artistas que, desde perspectivas diversas, re-presentan esta realidad que, como toda, se constituye con base en contradicciones (ver Martínez, 2004), pero que en este caso la muestra de manera más explícita.

la industria de la publicidad se alimenta de las ideas liberadoras de los artistas modernos para hacer cada vez más sofisticados sus instrumentos y estimular aún más el consumo ... [el cómic, como cultura de masas, y la alta cultura] Se nutren del mismo reservorio de innovaciones formales y técnicas, y continuamente tratan, en mutua compenetración, de romper hábitos visuales para conseguir un nuevo público. (Liebs, 2009: 61-62)

La violencia es una práctica cultural que incide en otras prácticas, en este caso aquellas que definimos como artísticas. En este sentido, tal y como señala Walter Benjamin (1999), la violencia es el ejercicio del poder en términos, ineludiblemente, de disparidad.

Varios de los artistas visuales a lo largo de la frontera han plasmado (casi en sentido literal) esta problemática. Entre otros, Humberto Ramirez y Tochiro Gallegos (Reynosa); Ángel Cabrales (El Paso); Oslin Whizar y Mely Barragan (Tijuana), y Julián Cardona y Rexito Maraña (Ciudad Juárez). Las obras y las perspectivas son disímiles, del mismo modo que lo es la *experiencia fronteriza*. Sin embargo, destaca que hay un clima de subversión (empoderamiento, desde la práctica artística) en cuanto el cuestionamiento de modelos y tendencias tanto del *pop art* como de la cultura *mainstream*.

Es claro que no sólo es el espacio fronterizo el lugar de expresión de la violencia. A principios de 2015 en el estado de Michoacán, a cerca de mil kilómetros de los Estados Unidos de América se abrió al público la exposición *Visible invisibilización. Aproximaciones en torno a la violencia*, en el Museo de Arte Contemporáneo Alfredo Zalce. En esta muestra participaron más de veinte artistas con distintas obras: piezas sonoras, videoarte, objetos varios, fotografías, gráfica, performance e instalaciones. La violencia no tiene carta de

exclusividad, pero claramente destaca en el contexto fronterizo teniendo en cuenta las tensiones de diverso tipo que se presentan en esa zona: económicas, raciales, de identidades, sociales, de territorio, de proximidad y lejanía, de disparidad y oportunidades, en lo público y en lo privado.

Sin embargo, no sólo lo producido en el espacio fronterizo remite a su estatus. Diversas prácticas artísticas han tomado la frontera México-estadounidense como leitmotiv, entre otras cosas como signo paradigmático de las sociedades contemporáneas. En el cómic de Steve Niles, que desarrolla una historia tangencial a *30 Days of Night* (2002), la geografía (local o regional, íntima o abierta a múltiples redes; descrita o sugerida en la narración) cobra gran importancia para entender el interactuar de personajes, contemporáneos o anteriores al narrador.

Aparece de nuevo la idea de la frontera. No se ha destacado en las lecturas críticas de las *narrativas* fronterizas la importancia que la geografía (más allá del desierto) tiene en la conformación de la historia, la estructura, la diversidad de personajes y en su forma de actuar en el mundo; la violencia se ha desarrollado de manera intensa en esa *conformación* incipiente de México como país y de una sociedad que no termina de reconocerse. La violencia, exacerbada y en muchos sentidos gratuita (instintiva, visceral) de *Bloodsucker Tales* se concreta en un espacio, un modo terrible de entender (en su particularidad) las relaciones del ser humano con los demás y con la naturaleza.

Podría afirmarse que un espacio geográfico *imaginado* (una frontera contradictoria, que aparenta ser insalvable y es cruzada por millones de seres humanos cada semana) en un texto visual conforma, de muchos modos, el cómo se construye la obra artística. Se trata de evitar el determinismo como coerción, pero sin olvidar la situación del escritor en tanto sujeto cultural que escribe desde un lugar y sobre un espacio determinado. A pesar de su carácter ficcional, la frontera y sus personajes (humanos o vampiros) refieren a problemáticas sociales, a una geografía que bascula entre la normalidad y la transgresión, entre Estados Unidos de América y los Estados Unidos Mexicanos. La frontera y sus características se evidencian en aspectos mucho más sutiles:

1. La violencia: el uso de la fuerza, de la violencia física, sexual, armada, verbal, de unos contra otros, prevaleciendo la ley del más fuerte; en resumen, la dimensión épica de sucesos violentos de la región.
2. El ejercicio del poder, basado en lo económico, pero también planteado en el sentido de signo (metáfora) e hipérbole de la sociedad

contemporánea, en relación a la negación/la desaparición de un otro que es *otra*.

3. El lenguaje transgresor de las imágenes y los textos a ellas asociados, mediante el proceso de *code-switching* entre el inglés y el español, además del uso de jergas, esto es, la construcción heterodoxa del discurso.

DE VAMPIROS, CHUPACABRAS Y OTROS MONSTRUOS CONTEMPORÁNEOS

En el apartado anterior, al hablar de las relaciones entre el texto escrito y la imagen en el cómic remito a distintos procesos. De manera más inmediata y más comprensiva (en tanto conlleva un mayor número de variables, es capaz de explicar más aspectos) se lleva a cabo un proceso de intermedialidad. Citando a Ruth Cubillo Paniagua (2013: 174),

Abordar un objeto de estudio desde la intermedialidad implica realizar un cambio en el lugar desde el cual conocemos, un cambio en la perspectiva desde la cual producimos y analizamos las representaciones de la realidad, es decir, un cambio que involucra tanto a los artistas como al público receptor de sus producciones artísticas.

Desde las producciones cinematográficas de la Universal hasta los personajes de Anne Rice, el vampiro, constructo de la sociedad capitalista en reminiscencia de la aristocracia perdida, es el culmen del individualismo burgués; en este contexto, «el vampiro es un ser absolutamente subversivo: altera el orden “natural” de la vida y es una amenaza para los seres humanos. Es un monstruo. Al mismo tiempo (...) interpretarse como una representación de la Alteridad, de todo lo que no somos pero queremos ser» (Roas, 2013: 92). Se trata de un ejemplo modélico, con sus cualidades y limitaciones, de lo que podría llegar a ser un sujeto de físico atractivo, holgura económica, cultura refinada al filo del abismo, y cuerpo (en gran medida) in-vulnerable. Su perfección in-humana es re-construida en la representación visual de las creaturas de *30 Days of Dark*, donde la fisonomía y las acciones son despojadas del barniz de la cultura (máscara de civilización) de los vampiros cinematográficos en pro de una explicitación de la violencia que asociamos a lo otro (bestial) no-humano. Se aprecia en la descripción de estas líneas al vampiro como negación frente al sujeto humano, reflejo distorsionado de carromato de feria o pantalla televisiva.

La nueva amenaza al statu quo (pero al igual que el vampiro aristocrático, resultado de él) es el rostro atildado y sonriente frente a las cámaras (visible, en contraste con la ausencia de reflejo del mito) del capitalista propietario de una fábrica maquiladora.

La metáfora vampírica deja de serlo en el texto ficcional del cómic; se suma además la alegoría del capitalismo que devora a los trabajadores asalariados, y aparece la explicitación del consumo (en tanto *modos* de explotación) de mano de obra barata femenina y, en el extremo, el abuso sexual y el asesinato de las mujeres obreras.

Se da el caso entonces de una doble posesión (que de nueva cuenta es un guiño a las acciones del vampiro de control y alimentación del cuerpo y la sangre de sus víctimas): más allá del dominio ideológico, del tiempo, el hacer y pensar de los sujetos explotados, se da también la apropiación (la violencia) sobre su cuerpo, esto es, se pasa de lo virtual a lo tangible, carnal. En cuanto a la valoración de las acciones de estos nuevos monstruos,

El mal es la dominación del hombre por el hombre y la transformación del hombre en un objeto o en su equivalente monetario. Entre la lógica del bien y la lógica del mal existen conductas neutras, técnicas, rutinarias, pero el bien o el mal se manifiestan desde el momento en que una conducta es social, es decir, cuando apunta a modificar el comportamiento de otro actor y por lo tanto a aumentar o a disminuir su capacidad de acción autónoma. (Touraine, 2000: 229)

Así, estamos hablando de conductas que podríamos apreciar con un valor negativo que, en los términos de Touraine, ubicaríamos en el ámbito del mal, en cuanto conducen, en el interior del texto visual y lingüístico del cómic, a la perpetuación violenta, y por tanto, validada socialmente, del control de las mujeres como objetos (y no sujetos) utilitarios y desechables. Hablar de *actos humanos* y no de acciones debidas al instinto o a la predeterminación sobrenatural implica dejar de lado la extrañeza frente a los hechos violentos. En cierto modo esto implica que los humanos asuman la responsabilidad de sus actos, los cuales en contraste con la violencia de los monstruos la hacen parecer anecdótica, condenada a desaparecer porque se ubica en los márgenes del sistema.

El monstruo vampírico de *Bloodsucker Tales*, en su marginalidad, sucumbe ante las creaturas privilegiadas del capitalismo. La marginalidad se ve reforzada por el sentido liminar del espacio fronterizo entre el territorio civilizado del norte (Estados Unidos de Norteamérica) y el espacio bárbaro del

sur (México, y por extensión el resto del continente no anglosajón), dado que «La violencia descrita aparece como si sólo fuera posible en esta frontera, donde también los poderes estatales y clandestinos se diluyen al ser una especie de tierra de nadie, dejando a la justicia desamparada» (Luengo, 2012: 145). Asimismo, los monstruos son solitarios, testigos que sin comprenderla contemplan la violencia humana que, a su parecer, no tiene justificación fisiológica, sino solamente en la medida de sus dimensiones como ejercicio de poder de hombres sobre hombres y mujeres.

Contrasta la expresión y la represión de la agresión (que denominamos violencia cuando se conforma como conducta social). La explotación (implícita) y la violación y asesinato de mujeres (referida siempre como algo en segundo plano) por parte de empresarios dueños de maquiladoras remite a un ejercicio de la violencia mediado.

Por contraste, la crueldad y el uso extremo de la fuerza de los seres monstruosos es evidente. Dicha violencia es masculina por parte de los vampiros, incluso cuando los personajes femeninos, subordinados, la ejercen, como instrumentos y extensiones de lo masculino, con una carga ética negativa.

Entre los seres humanos y el vampiro como ser fronterizo, el resultado favorece a quien ejerce la hiperviolencia (en el sentido de extrema violencia y hiperbolización del fenómeno; Pacheco Gutiérrez, 2008): al ser humano (ver Figura 1), en la amenaza intuida por Byron (1835: 226) en *The Giaour*:

Go, and with Gouls and Afrits rave;
Till these in horror shrink away
From spectre more accursed than they!

De acuerdo con Juan Carlos Rodríguez (1994: 375 y ss), el vampiro es la figura opuesta al hijo de Dios en la tierra; hijo maldito, en el mismo sentido, de la sociedad burguesa si tenemos en cuenta que encarna sus valores y los confronta con un comportamiento que se sale de la norma. Si pensamos en su precedente aristocrático, el contexto feudal es mero escenario de la representación, y por tanto prescindible en la narración contemporánea; la subordinación entre el Señor y lo siervos ha dejado de tener sentido, dejando paso a diferentes relaciones de poder que representan un desequilibrio similar.

El vampiro, en la tradición que se retrotrae a Bram Stoker y que consolida la narrativa fílmica, simboliza la no-vida, lo cual se desprende de una hipersexualidad que contrasta entre las acciones de los seres humanos en las sociedades contemporáneas, fascinadas por la hiperbolización pero conde-



Figura 1. «Juárez» 30 Days of Night: Bloodsucker Tales, vol. 3, p. 25.

nando en la medida de lo políticamente correcto la conducta de los otros, los monstruos, que cuestionan sin sentirse aludidos la moral imperante.

El contraste entre los seres humanos que ejercen una hiperviolencia frente a seres sobrenaturales que arriban a la frontera como *limes* de la civilización, al borde del abismo de la locura, remiten sin duda a «la explotación englobada en el mito de la cultura que domina» (Rodríguez, 1994: 412). Si nos referimos a la tradición, «the male vampire story was a tale of domination» (Twitchell, 1981: 39), la cual se evidencia superflua frente a las posibilidades de acción (de violencia que se ejerce sobre otras) de quienes detentan el poder económico.

La violencia es el camino común, la trascendencia y la perpetuación de los sujetos, de conformidad con el modo en el que el mito del vampiro se consolida en la tradición literaria y fílmica desde principios del siglo xx a la fecha.

De manera complementaria y explícita se llevan a cabo procesos de intertextualidad, los cuales se muestran en imágenes como la siguiente:



Figura 2. Portada «Juárez» 30 Days of Night: Bloodsucker Tales, vol. 3.

La Figura 2 engloba distintos elementos que pueden asociarse de algún modo a la violencia fronteriza: la penumbra y el claroscuro; el desaliño del personaje; los anteojos espejados que esconden la mirada; la sangre que pare-

ce salpicar el segundo plano, y sobre todo, la imagen repetida de la cabeza de una cabra clavada en el muro.

Imagen y cómic (esta última en tanto narración) remiten al mito del chupacabras,⁶ cuyo carácter pareciera remitir más a las figuraciones decimonónicas que a las de fines del siglo xx, si no fuera por su origen claramente mediático (a través de la televisión). Esta criatura es mencionada por primera vez en Puerto Rico en 1994; más tarde, se multiplican las referencias a pretendidas apariciones y asesinato de animales en México y Centroamérica. De cierto modo se trata de una figura *pop* cuyo sincretismo refiere tanto a los vampiros (mediados por la tradición fílmica, entre otras manifestaciones de la cultura de masas) como a la bestialidad asociada a los licántropos y otros seres antropomórficos.

Destaca, en términos de su utilización en las imágenes de *Bloodsucker Tales*, en su referencia al ámbito rural, la naturaleza que bordea el espacio urbanizado, transformado por las sociedades contemporáneas. Lo fantástico es aquello que se encuentra, justamente, al límite de lo cognoscible y, por tanto, manipulable por los seres humanos. Además, «Fantasy is a mode that, in constructing an internally coherent but actually impossible totality —constructing on the basis that the impossible is (...) true— mimics the “absurdity” of capitalist modernity» (Miéville, 2004: 337). La urbe y la violencia que se asocia a ella, representada por los asesinatos sin justificación de las mujeres son, siguiendo a Miéville, metáforas de la explotación de los sujetos en las modernas sociedades del consumo, a lo que se suma el factor de género.

La Figura 3 muestra la utilización de la cartografía, en un aparente segundo plano, para dar verosimilitud (y trascendencia) al personaje que transgrede lo humano. Se trata de una figura femenina que parece fluctuar entre la estética hipersexuada y andrógina de la publicidad, una vampira posmoderna que, además, se torna en pálido reflejo de las mujeres asesinadas en Juárez: al igual que ellas ha perdido la lengua, es un mero objeto de placer, sometida a una tortura incesante por la figura masculina a la que acompaña. La apariencia potencialmente violenta de esta imagen (donde contrasta el rojo brillante, alegoría de la sangre, sobre el papel cruzado por dobleces que son, a su vez, líneas, límites) remite a una posibilidad, no a una concreción: la bestia femenina pareciera ser sólo un instrumento, no un sujeto.

Por otra parte, las palabras que se leen con mayor claridad en la imagen remiten a otros intertextos: Estados Unidos como origen de la violencia, que

6. Cfr. Aracil (1999), Bank (2005) y Castro (2012).



Figura 3. Portada «Juárez» 30 Days of Night: Bloodsucker Tales, vol. 4.

somete o se ejerce sobre México; y por otra parte, el nombre de la vampira, Echo, en referencia la ninfa de los bosques helénicos, de nueva cuenta una constatación de la imposibilidad de que ella se manifieste (exprese) por sí misma.

Las distintas historias se reconocen y configuran a partir de una gama de color (no exclusiva pero sí recurrente): la del detective, Lex Nova,⁷ en azules claros y grises; la de los vampiros, figuras que son una imagen deformada de los monstruos humanos, en tonos amarillos y naranjas; la del sacerdote, en tonos apagados ocres y beige; la de los empresarios, gris de mayor intensidad. Lo interesante es el modo en el que, al tener puntos de contacto la gama de color parece fusionarse en las imágenes, de modo que la tonalidad es claramente un elemento que participa en la significación de las imágenes.

7. Nueva ley, en latín, que refiere en tono irónico al ejercicio de la justicia por propia mano; recuérdese en este sentido la conformación en el *hard-boiled* estadounidense del personaje que, bajo sus propios parámetros éticos, pretende resolver crímenes o situaciones que trasgreden de cualquier modo el *statu quo*.

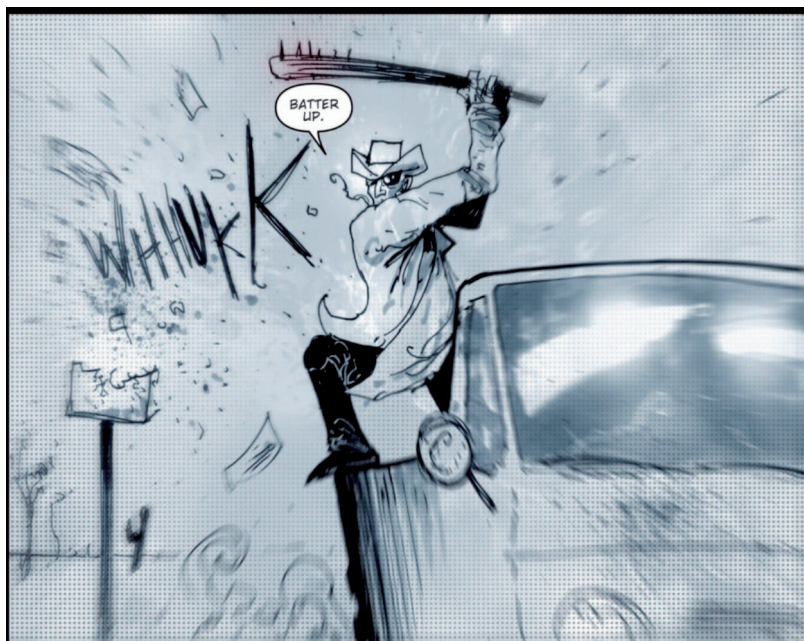


Figura 4. Cuadro vol. 2, p. 12

La indeterminación de los detalles, el recurso de mostrar fuera de foco elementos de la imagen y la aparición de una huella leve de color en un contexto homogéneo se hacen evidentes en la Figura 4. El texto que complementa la imagen resulta, en la práctica, innecesario, dado que el gesto (una acción violenta) es habitual en la cultura estadounidense.

Los personajes monstruosos tienen un carácter de *doppelgänger*, dobles que, desde la otredad, representan los valores, las acciones y las motivaciones de los personajes humanos. La identidad se ve acentuada por la violencia sin sentido, que podríamos denominar violencia radical (Bozal, 2002). Los vampiros no son otra cosa que bestias que se asemejan plenamente con la humanidad, mientras que la transfiguración fantástica no se da por contagio o mordedura, sino a partir de la violencia propia del contexto, de los humanos mostrándose tal cuales son con sus congéneres. La metafórica transformación del sacerdote en la secuencia de la figura 5 remite a ello: cambio de imagen, de plano, de matiz de color, de saturación de un escarlata que no oculta la amenaza (que, por el contrario, se destaca) de los colmillos, de la dentadura que se torna signo y referencia metonímica de la bestialidad que subyace bajo el barniz de cultura.



Figura 5. Secuencia vol. 3, p. 16



Figura 6. Cuadro vol. 4, p. 22

De ahí que en la Figura 6 se concrete esta suerte de camaradería, no exenta de un sentido fársico: la identidad es falsa, es sólo un conjunto de coincidencias que no conducen a ninguna parte. Al cabo los personajes se tornan aún más distintos: los vampiros suelen aparecer desnudos, muestran una dentadura particular y una larga lengua bífida que los torna más extraños, si cabe, al espacio que, de cierta manera, asociamos a la humanidad. De esta manera la hipérbole, sustancia y mecanismo recurrente de lo fantástico, no hace sino poner en relieve la fragilidad de las apariencias, dado que debajo de un empresario exitoso, un detective privado o un sacerdote que ha perdido la fe habitan los *otros* monstruos, los que *también* ejercen la violencia que asociamos a la desaparición de las mujeres en Juárez o a la que llevan a cabo los cárteles de la droga a lo largo de la frontera.

A fin de ejemplificar esta transición, la secuencia que aparece en la Figura 7, que cierra el último volumen de la historia, es un ejemplo claro de lo referido. El personaje se transmuta en términos de sus acciones (en la confiada expectativa lectora en la congruencia entre la teoría y la praxis, la expectativa y los hechos) y la imagen se metamorfosea sin solución de continuidad a una gama de colores que asociamos a lo fantástico (en tanto extrapolación aquí de la violencia sin sentido, extrema, en este particular *inhumana*). Lex Nova, investigador que bordea lo monstruoso, se presenta al cabo como un ente divino en los parámetros de la narración:

Este detective-Dios es Dios sólo en un mundo que Dios ha abandonado y no es, por consiguiente, un mundo auténtico; domina lo insustancial y reina sobre funciones que carecen de portador [...]. El héroe es héroe cuando puede morir; el detective, en cambio, no puede morir, porque la *ratio* sin fin debe comportarse heroicamente y, si llegara a morir, su muerte sería sólo un hecho contingente (quizás producto de una debilidad en la fantasía del autor), en lugar de una prueba final. (Krakauer, 2010: 78, 80)

No hay distinción entre la violencia del investigador y la de aquellos a quienes persigue; dando continuidad a la idea de lo divino, el detective-Dios encarna tanto al homo como al lupus de la condición humana. Se evidencia de este modo en metáfora, a su vez, de la frontera geográfica, y da realce, por contraste, a la agresión gratuita y sistemática de los seres humanos sobre las mujeres como condición *sine qua non* del contrato social de las sociedades contemporáneas de origen y prácticas masculinizadas.

Leer y analizar estas imágenes de la violencia, fronteriza por una parte pero tan vigente en términos de la disparidad vigente, permite reflexionar

sobre la inserción (masificada) de la violencia en vías de su normalización en la cultura *pop*. De un modo o de otro, lo fantástico sigue conformándose como la alternativa para poner en evidencia los miedos históricamente determinados, convertir en obras de cierto valor estético las amenazas, objetivas o imaginadas, de nuestras realidades.



Figura 7. Secuencia vol. 8, p. 25

BIBLIOGRAFÍA

- ARACIL, Miguel G. (1999): *El chupacabras, un verdadero Expediente X: entre la criptozoología y los ovnis*, Protusa, Barcelona.
- BANK, R. (2005): «Testation/PDPOM# 14 - El Chupacabra», *The Legal Studies Forum*, vol. 29, 1, pp. 421.
- BAUDOIN, Edmond, y Jean-Marc TROUBET (2011): *Viva la vida: los sueños en Ciudad Juárez, Sexto Piso*, México.
- BENJAMIN, Walter (1999): *Para una crítica de la violencia y otros ensayos*, Taurus, Madrid.
- BOZAL, Valeriano (2002): «Hipótesis para una investigación», Seminario sobre la vio-

- lencia, Universidad Complutense de Madrid, disponible en <<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/varte/actividades/reunion2002/VBOZAL.pdf>> [12 de junio de 2016].
- BYRON, Lord (1835): *The Complete Works of Lord Byron*, Paris, Baudry's European Library.
- CASTRO, J. J. (2012): «Tracking the Chupacabra: The Vampire Beast in Fact, Fiction, and Folklore by Benjamin Radford», *The Latin Americanist*, vol. 56, 3, pp. 123. <https://doi.org/10.1111/j.1557-203x.2012.01155_9.x>
- CUBILLO PANIAGUA, Ruth (2013): «La intermedialidad en el siglo XXI», *Diálogos: Revista Electrónica de Historia*, vol. 14, núm. 2, pp. 169-179. <<https://doi.org/10.15517/dre.v14i2.8444>>
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1990): *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Grijalbo, México.
- LIEBS, Holger (2009): «Arte y publicidad», en Hubertus Butin (ed.), *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo*, Abada, Madrid, pp. 61-64.
- LUENGO, Ana (2012): «El fronterizo género policial: Tijuana City Blues y Loverboy de Trujillo Muñoz ¿una nueva propuesta?», en Brigitte Adriaensen y Valeria Grinberg Pla (eds.), *Narrativas del crimen en América Latina: transformaciones y transculturas del género policial*, LIT Verlag, Berlín, pp. 141-154.
- MAFFESOLI, Michel (2005): «Estamos en la era de los nómadas y las tribus (entrevista)», *La Nación*, 21 de agosto, disponible en <<http://www.lanacion.com.ar/734590-estamos-en-la-era-de-los-nomades-y-las-tribus-dice-maffesoli>> [12 de junio de 2016].
- MARTÍNEZ, Rubén (2004): *The New Americans*, New Press, Nueva York.
- MIÉVILLE, China (2004): «Marxism and Fantasy: An Introduction», en David Sandner (ed.), *Fantastic Literature. A Critical Reader*, Praeger, Westport, pp. 334-343.
- NILES, Steve (2005): «Juárez» 30 Days of Night: Bloodsucker Tales, IDW Publishing, San Diego.
- PACHECO GUTIÉRREZ, María Guadalupe (2008): *Representación estética de la hiperviolencia en La virgen de los sicarios de Fernando Vallejo y «Paseo nocturno» de Rubem Fonseca*, UNAM-Miguel Ángel Porrúa, México.
- PAREDES, Americo (1993): *Folklore and culture on the Texas-Mexican border*, Center for Mexican American Studies-University of Texas at Austin, Austin.
- ROAS, David (2013): «Mutaciones postmodernas: del vampiro depredador a la naturalización del monstruo», en David Roas y Patricia García (eds.), *Visiones de lo fantástico (aproximaciones teóricas)*, e.d.a., Málaga, pp. 91-111.
- RODRÍGUEZ, Juan Carlos (1994): «La noche de Walpurgis: de Stoker a Borges», en *La norma literaria*, Diputación Provincial de Granada, Granada, pp. 375-412.
- _____ (2002): «Sobre el concentrado de lo real y el sentido de lo fantástico», en *De qué hablamos cuando hablamos de literatura*, Comares, Granada, pp. 267-291.
- RUIZ ZAVALA, Emilio (2012): «La temática social en el cómic», *Peonza. Revista de literatura infantil y juvenil*, núm. 103, diciembre, pp. 18-25.
- SILVA LONDOÑO, Diana Alejandra (2016): «Street Art at the Border: Representations of Violence and Death in Ciudad Juárez», *Frontera Norte*, vol. 28, núm. 55, pp. 33-52.

- SUÁREZ ÁVILA, Paola (2007): «Arte y cultura en la frontera. Consideraciones teóricas sobre procesos culturales recientes en Tijuana», *Anuario de Historia*, vol. 1, pp. 29-43.
- TWITCHELL, James B. (1981): *The Living Dead: A Study of the Vampire in Romantic Literature*, Duke University Press, Durham.
- WAGNER, Hank (2011): «Comic Book Vampire Series», en S. T. Joshi (ed.), *Encyclopedia of the Vampire. The Living Dead in Myth, Legend, and Popular Culture*, Greenwood, Santa Barbara, pp. 54-57.
- WORLD HEALTH ORGANIZATION (2002): *Informe mundial sobre la violencia y la salud: Resumen*, WHO, Washington.